







# LES ERRANCES ÉTERNELLES POLLEN



## INDOMPTÉS

Le sol est croûteux et déchiré autour de la plus grande de toutes les cicatrices : le Cratère de Pandora. Une poussière rouge et les délicates et filandreuses nappes de spores flottent au-dessus des plaines environnantes. Les champs de spores-mères déploient leurs cercles à la surface, où ils viennent se mêler aux autres champs plus anciens. Les araignées règnent sur les ravines et sur les ruines fondues des cités ; les scolopendres des failles creusent leurs galeries labyrinthiques et attaquent chaque brin d'herbe, chaque graine.

Plus loin à l'ouest, le sol se craquelle, s'élève et retombe au rythme des mois. La terre inspire et expire. D'antiques nappes de filaments poussent vers la surface des villes oubliées, en ruine, qui émergent quelque temps, frémissantes et craquelées, avant de sombrer de nouveau dans la mer de soies d'araignée. Le sol dégèle en cercles ; de jeunes pousses y jaillissent en quelques minutes, pâles et translucides à cause de leur croissance rapide, déployant des corps fructifères démesurés. Ces plantes poussent continuellement, même lorsqu'elles sont mâchées ou immergées dans les sucs gastriques ; elles cherchent à se frayer un chemin dans les entrailles et les vaisseaux sanguins pour jaillir à la lumière par les pores de la peau.

Là où la désolation bourgeonne en un paradis fumant, les champs de spores pourrissent. Les bouquets de spores qu'ils éjectent virent au bleu marine et finissent en une mélasse noire et collante. Les anneaux s'enfoncent en cuvettes. Les champs de spores résistent toutefois. Des vagues d'araignées déferlent sur la végétation, l'étrangent sous leurs toiles. Les mille-pattes fouissent le sol, contournant les racines qui tentent de les saisir et de les engloutir comme des kystes, jusqu'aux filaments frémissants responsables de ces phénomènes.

Deux forces de la nature s'affrontent en Pollen, et au milieu vivent les Pollenais. Transportant leurs possessions matérielles sur des traîneaux d'une oasis à l'autre, ce sont des géants au cou épais qui ne se fient qu'à leur nombre et à leur force. Ils défendent ces oasis à l'aide de leurs haches de pierre et protègent leur progéniture contre les Psychonautes, les Spitaliers et les outrages des Apocalyptiques. Personne n'ose s'en prendre à eux, mais le sol de la désolation finit toujours par s'enfoncer, les forçant à se déplacer.





## DÉRACINÉS

2071. Tous les télescopes et satellites surveillaient le champ d'astéroïdes pour estimer sa taille et sa trajectoire. Des grappes de serveurs informatiques compulsèrent les vagues de données pour estimer un vecteur de mouvement approximatif. On savait déjà que l'orbite de la Terre la forcerait à traverser le champ. Il fallait à présent localiser les futures zones d'impact.

Des réticules rouges clignotaient sur l'Europe, encadrés d'ellipses estimant les déviations potentielles. Des centaines de kilomètres à l'est de Varsovie, les marqueurs se superposaient peu à peu. Au final, les probabilités atteignirent 100%.

Tandis que la terreur engendrait des émeutes sur toute la planète, la Pologne organisa l'exode hors de la zone de danger. On traça des itinéraires de secours vers les Sudètes et les Hautes Tatras. Dans des forêts de conifères recouvertes de neige, entre les flancs de montagne à pic et les lacs des hauteurs, des villes entières s'élevèrent du sol.

Et ce fut l'heure zéro. Le ciel vira au bleu sombre, l'atmosphère vibra, l'éclat lumineux calcina les chairs et les cloisons de bois à des centaines de kilomètres autour du point d'impact. L'astéroïde dévasta une bonne partie de la Pologne et enterra le reste sous une poussière rouge.

Des orages cinglèrent les cimes des Tatras. Par centaines de milliers, les hommes levèrent les yeux vers le sillage en spirale gris-rouge suspendu dans le ciel, comme un cordon ombilical tendu vers les profondeurs glacées de l'espace.

## NOMADES

Les messagers venus de Brno et de Wrocław rapportèrent que tout avait été détruit, évoquant des lacs de roche fondue et des villes désertées. Ils étalèrent des cartes, désignèrent d'autres villes et secouèrent la tête. Mais ils parlèrent aussi de forêts qui avaient échappé à la destruction, et d'églises dont les flèches se dressaient, intactes, entre les décombres. La vie restait possible au milieu de la poussière.

Des milliers de survivants se fièrent à cette lueur d'espoir. Ils voulaient retourner chez eux, déterrer les dépôts de provisions enfouis, chercher les éventuels rescapés sous les cendres. Ils voulaient vivre à nouveau une vie normale.

Ils partirent par familles, traçant de profonds sentiers dans la couche de cendre. Ils fouillèrent à la recherche de graines et de boîtes de conserve dans les ruines de Łódź, rejoignirent Wrocław à l'ouest, ou s'en allèrent au nord vers Gdańsk. Au printemps, ils dégagèrent les champs et

plantèrent des pommes de terre, des radis et des choux. L'été venu, ils parcoururent les désolations et pillèrent les ruines, et ce ne fut qu'à l'automne qu'ils revinrent récolter.

Il y eut de l'espoir. Mais pas suffisamment pour tous.

Il n'y eut pas que l'hiver qui sépara les forts des faibles. Chaque communauté prospère projetait derrière elle une ombre faite d'exclus et de parias. Ils suivaient les clans, traversaient les champs nouvellement plantés et s'isolaient dans des campements cachés. Ils finirent par se rassembler, armée de silhouettes aux yeux caves, aux gencives sanguinolentes et aux doigts nécrosés. Poussés par la faim et le froid, ils se munirent de pierres et de gourdins.

Les clans les attendaient.

## ÉTRANGERS

Venue de l'est, une caravane d'étrangers pénétra dans les plaines de Pollen. Ils avaient les épaules couvertes de fourrure noire, et étaient accompagnés de leurs femmes pâles et maussades. Leurs chefs étaient de vieux géants ridés, reliques d'une époque révolue. Sur leur corps, on lisait des histoires de confiance, de trahison et de violence. Il manquait des doigts à certains, à d'autres des lobes d'oreille ou un œil. Cela leur était arrivé bien avant l'Eshaton. Mais personne n'interrogea le grand Aleko sur les dizaines de noms qu'il portait sur son bras gauche, ni Anatoly pour savoir ce que signifiaient les symboles sur son torse. Ils avaient fait traverser l'enfer sur des milliers de kilomètres à leur peuple, surmonté tous les obstacles, abandonné les donneurs de leçon, rendu des jugements et fracassé des crânes. Leur identité et leur statut passés n'avaient plus d'importance : leurs sujets s'agenouillaient à présent devant eux en baissant les yeux, leur embrassaient les mains et les appelaient « père ».

Les Pollenais tombèrent en pâmoison devant eux. Dans un monde dangereux et instable, la force était un astre brillant autour duquel les survivants se regroupaient. Ces étrangers incarnaient ce principe mieux que quiconque.

Ils ne venaient pas pour se battre. Pas ici, en Pollen. Ils étaient à la recherche d'un nouveau foyer, et les Pollenais leur en offrirent un, en adoptant leur culte de la force.

## LES ENFANTS TIQUES

Des nuages de spores dérivent au-dessus des terres. Sur les murs effondrés pousse un duvet blanc qui s'accroche aux





nomades de passage avec ses poils fragiles, en les allongeant vers eux selon des motifs fractals. Les champs de spores-mères ont érigé des murailles les unes après les autres. Des bourgeons de la taille d'un poing, à la membrane sèche et fine comme du papier parcourue de petites veines, y ont poussé. La Brûlure qu'il y a en eux a changé les Pollenais, les intoxiquant et leur conférant une sensualité violente et fruste, explosant comme un crépitement de neurones dans un organisme géant. Une fois ramenés à la réalité, les Brûlés ont trouvé le froid plus facile à supporter, et le lichen plus nutritif et délicieux. Leur corps et leur âme ne faisaient plus qu'un.

Personne n'accusa la Sepsie ou la Brûlure quand les premiers enfants défigurés vinrent au monde. Leurs crânes étaient déformés ou étirés, leur peau tendue sur des excroissances osseuses. Leurs yeux minuscules semblaient ignorer leurs parents pour se perdre dans leur propre monde. Et pourtant, ils avaient besoin de leurs mères, rampaient contre leurs corps et mordaient leur sein nourricier. Ils tétaient, et leurs petits doigts s'accrochaient à la chair tiède ; jamais ils n'étaient rassasiés, et il fallait les en arracher pour qu'ils s'arrêtent.

Les Pollenais les considéraient comme une nouvelle souche humaine, mieux adaptée et robuste. Ces enfants conformes à leurs souhaits se révélèrent immunisés contre le froid et leurs plaies se refermaient incroyablement vite. Ils se débrouilleraient mieux sur cette terre que leurs parents.

Mais la métamorphose prit bientôt un aspect effrayant. Des éperons d'os poussèrent sur les avant-bras des enfants. Des membranes de peau se formèrent sur leurs jambes et leur cou. La fierté fit place à l'inquiétude. Certains clans surnommaient ces créatures les « enfants-tiques », car la nuit, ils rampaient d'une femme à l'autre en cherchant à s'accrocher à leur sein.

À l'âge d'un an, ces gamins en paraissaient quatre. Ils passaient leurs journées à manger ou à rester assis au milieu des ruines pendant des heures. Les enfants normaux du clan gardaient leurs distances ou leur jetaient des pierres. Et un jour, ils disparaissaient. Ils s'étaient enfuis dans les désolations. Et le clan respirait.

## DISCORDANCE

Le temps passé auprès de leur clan par les enfants-tiques correspondait à leur stade larvaire. Une fois dans les champs de spores, ils grandissaient ensuite jusqu'à devenir de superbes Biokinésistes, entretenant sur leur crâne les piquants et les excroissances osseuses, et tétant voracement la Sepsie. Leurs côtes se soudaient pour former une carapace qu'aucun Anabaptiste ne pouvait percer de son épée longue. Certains demeuraient dans les champs de spores et y tendaient des fils d'araignée afin de percevoir le moindre mouvement. D'autres accueillait l'infestation arachnéenne dans les replis de leur peau, puis partaient répandre la Sepsie. Les plus puissants grandissaient jusqu'à devenir de véritables

colosses d'os recouverts d'une chair épaisse oscillant au rythme du chakra de l'éther. Leurs bras et leurs jambes s'enfonçaient profondément pour pomper l'eau du sol, voire la chaleur des profondeurs. Désormais aveugles à ce monde, ils devenaient omniscients dans l'éther. Des araignées naissaient par leurs pores et protégeaient leur chair tremblante de la pluie et du vent sous une toile épaisse. Des vagues de Psychonautes suivaient leurs appels chakriques.

Un nouveau phénomène se produisit alors. D'Hybris-panie jusqu'au plus profond des Balkhans, une secousse traversa les Psychonautes. Les Biokinésistes hurlèrent et se convulsèrent, et leurs appareils génitaux se mirent à saigner. Beaucoup s'enfouirent dans le sol, en creusant dans la roche vitrifiée. Leurs épines se brisèrent et des renflements nouveaux bourgeonnèrent sur tout leur corps. Les colosses s'effondrèrent, mugissant par leur trachée d'un mètre de diamètre, tandis que leur chair replète se flétrissait et que leurs faisceaux d'os éclataient sous leurs poids.

Les Spitaliers baptisèrent cet événement la Discordance. Le collectif de l'Amorce des Psychonautes avait rencontré le collectif des Psychovores ; des ondes de choc avaient rompu les liens entre les chakras et plongé les Psychonautes dans le vide de l'éther. Les premiers Biokinésistes ne retrouvèrent jamais leur chemin. Dégénérés, transformés en monstres écervelés, ils hantent désormais la toundra de Pollen.

Une nouvelle génération de Biokinésistes naquit parmi les clans et se lia aux champs de spores. Et tout recommença.

Mais autre chose avait survécu à la Discordance. En foui loin dans le sol sommeillait un bourgeon bouffi de pure énergie vitale. L'épais tube de chair qui l'alimentait en ichor nutritif s'était rompu depuis des mois. Mêlées d'ADN humain, des molécules protéiniques s'accrochèrent aux gènes de la chose pour en reprogrammer l'évolution. Les cellules-souches se spécialisèrent en phagocytes ou en cellules cérébrales, pour revenir peu de temps après à leur forme générique. Du calcium et d'autres minéraux se soudèrent entre eux pour former des dents et des voiles osseuses. Rien ne pouvait arrêter le processus.

## FORÊTS FRACTALES

Au fil des siècles, les champs de spores s'étendirent inexorablement. Les Spitaliers les attaquèrent à coups de bombes fongicides, et semèrent des graines de Psychovores afin de produire d'autres Discordances artificielles. Les Anabaptistes se frayèrent un chemin dans la Sepsie à coups de lance-flammes et déversèrent du feu élyséen sur les champs.

Le chakra terrestre de Pollen réagit par une réponse immunitaire immédiate. Des vagues de Psychonautes se précipitèrent sur les agresseurs. Les champs discordants furent isolés et s'effritèrent en quelques heures. À chaque nouvelle attaque, le système immunitaire répondait un peu plus vite.



## LES PANDORIENS

Les clans peuvent représenter un danger, mais même isolés du reste de la civilisation, ils ont conservé une étincelle d'humanité.

Les Pandoriens sont différents. Ils transportent sous leur peau des couches

de Sepsie qui font gonfler leur chair et même leurs os au niveau du crâne. Armés de gourdins de pierre, ils gardent les nids des Biokinésistes et attaquent tous ceux qui s'en approchent. Ils se comportent

comme des animaux, grognent et piétinent. Beaucoup sont aveugles, les globes oculaires marbrés de Sepsie. Pourtant, ils perçoivent parfaitement ce qui les entoure.

En quelques années, les premiers champs de spores se seraient propagés jusqu'à la zone municipale d'Osman, et leurs murs auraient écrasés ceux de la ville.

Mais quelque chose se produit à l'ouest de la Pollen. Le sol craque et se soulève lentement, comme pour inspirer avant l'effort. Les Psychonautes tombent à quatre pattes, regardent autour d'eux, penchent la tête et semblent dresser l'oreille. Le champ de spores craquelle, tremble et éclate en nuages. Ses murs s'émiettent en partant de l'extérieur. Il pourrit. Une végétation verte et colorée se propage au fil des vallées, s'étend. Les herbes poussent comme des cheveux. Des arbres au tronc pâle et translucide se dressent sur des racines qui serpentent comme pour s'agripper au sol. Certaines branches trop lourdes cassent et tombent, se liquéfient, filtrent dans le sol et disparaissent. Des feuilles vitreuses se déploient et se tournent vers le soleil. Ces plantes arborent des couleurs qui varient du vert et du jaune criard au marron. Les troncs s'épaississent et durcissent ; des nuances de vert s'y attardent un temps, pour finalement virer au marron poussiéreux.

Les forêts étranges se répandent selon des motifs fractals. Vues du dessus, elles forment des spirales en branches, d'où partent à leur tour des spirales plus petites. D'autres tracent des étoiles ou des motifs circulaires flanqués d'autres cercles.

Toutes ces forêts fractales sont centrées sur un ancien champ de spores dont il ne reste dorénavant plus rien. L'air y est chargé d'une odeur de feuilles humides et de fruits pourrissants. Le sol est chaud au toucher. Une brume stagne dans les vallées. Sur les arbres sont perchés des escargots bleu-gris dont les cornes allongées se tordent comme des tentacules. Mais ces animaux ne bougent pas. Ils font partie de la plante, ils en sont nés et ont fusionné avec elle. Comme les feuilles, ils se flétrissent, et le vent finit par emporter leurs corps desséchés.

### LE FRUIT DÉFENDU

Il suffit de quelques heures à une forêt fractale pour achever sa croissance et commencer à durcir. À peine quelques jours plus tard, les arbres produisent leurs fruits. Rouges, charnus et alléchants, ils pendent des branches et sentent délicieusement bon.

Il y a deux étés, l'émissaire anabaptiste Wetzel l'Élu a exploré une forêt fractale près de la cité en ruine de Lodz. Les Spitaliers voulaient brûler ces forêts, considérées comme le même mal que les champs de spores sous une nouvelle forme. Wetzel les envisageait différemment. Pouvait-il s'agir

du Paradis de l'ancien temps ? Rebus le Baptiste n'avait rien écrit de tel, et aucune des émanations ne le laissait non plus entendre. Wetzel observa un arbre, se sentit attiré par ses fruits, et en toucha la peau soyeuse où perlait la rosée.

On ne dispose pas du récit complet de ce qu'il advint alors, les notes de Wetzel étant enfermées à Cathédrale. Beaucoup d'Anabaptistes pensent néanmoins aujourd'hui que ces arbres sont les descendants de l'Arbre de la connaissance du bien et du mal. Seuls les Baptistes de plus haut rang goûtent à leurs fruits. Leur consommation est censée provoquer des révélations stupéfiantes et authentiques, qui ont plongé dans la démence nombre d'Anabaptistes coupés de Dieu.

### SYNERGIES

Les forêts fractales sont des lieux mystiques, pleins de merveilles et de dangers. Elles comptent plus que tout aux yeux des membres des clans, qui les adoptent, récoltent leurs racines et leurs bulbes, et viennent se réchauffer à leurs sources chaudes. Ils n'allument des feux de camp qu'en bordure des forêts fractales, car les herbes et les broussailles durcissent et se muent en quelques secondes en ronces cristallines ; toute vie quitte leurs racines et se répand dans la végétation environnante. Seuls demeurent leurs tiges sèches et le sol infertile. Si un incendie se déclarait au cœur de la forêt fractale, elle risquerait de s'écrouler et de se transformer en un piège de cristal mortel.

Quoi que les clans y récoltent, ils le font cuire pendant des heures. Même l'énergie vitale d'une simple pousse est dangereuse pour qui la mangerait crue. Les plantes enfouissent leurs fines racines dans l'estomac, transpercent la chair et s'y étendent en quelques minutes. Une fois que la pousse a percé la peau, elle enflé et ses bourgeons se multiplient. Parvenues à ce stade, les racines drainent déjà le sang des poumons, et les premières tiges encerclent déjà la colonne vertébrale.

Y survivre est impossible.

Les membres des clans connaissent le danger. Lorsqu'ils offrent un repas de racines, de feuilles et de pousses sur un morceau d'écorce à un étranger, ils mettent sa confiance à l'épreuve. S'il le refuse, ils respectent sa méfiance. Mais ils ne traiteront plus avec lui.

Quant à eux, ils se tiennent à l'écart du fruit des forêts fractales. Ceux qui s'en approchent sont pris de visions oppressantes. Lorsqu'ils émergent des brumes, après des heures ou des jours, ils évoquent des masses de chair écrasantes, une fracture de l'esprit, un enchevêtrement et une promiscuité moite. Certains clans rapportent même un changement





## UNE PLUIE D'ARAIGNÉES

Au-dessus de la Pollen, le ciel tremblote comme un des écrans monochromes des Chroniqueurs. L'illusion est encore plus parfaite lorsque des « parasites » noirs et blancs se matérialisent dans le gris des nuages. C'est alors que les araignées se mettent à pleuvoir, entraînant de longs fils derrière elle, vague après vague. Les filaments soyeux vacillent sous les bourrasques. Ces arachnides, bien qu'inoffensifs, sont

porteurs de la Sepsie. La soie d'araignée s'accroche à tout, dérive au vent comme des cheveux fins. Elle recouvre et blanchit le sol, et chaque pas en soulève des fils. Ici et là, des araignées cavalent sur cette toile gigantesque, se figent soudain, et fixent les intrus. Elles agitent leurs chélicères comme si leur abdomen velu pompait l'air.

Tout autour des champs de spores, la Pollen est infestée de Biokinésistes. Ils ont

recouvert de toile des villes entières, les préservant ainsi pour l'éternité. Les vieux pylônes électriques et les arbres se muent en bouquets cotonneux où nichent des milliers d'araignées. Les ravines couvertes de toiles se transforment en pièges mortels pour les imprudents lorsque les filaments se déchirent.

dans la nature de la forêt fractale une fois que ses fruits ont été consommés. De nouveaux arbres poussent, d'autres se meurent, et les couleurs des fruits changent.

Les forêts prennent soin des clans, qui le leur rendent bien. Ils débarrassent les arbres des araignées, retirent les toiles, déterrent les scolopendres des failles et les écrasent. Ils protègent également les forêts contre les Spitaliers et les Apocalyptiques.

Il arrive cependant qu'une forêt fractale exige davantage.

Le sol s'ouvre alors et révèle l'intérieur d'un sac musculaire de la taille d'un homme, et composé de fibres de chair blanche. Sa paroi interne ondule sous les contractions et ses orifices palpitent ; un liquide digestif jaunâtre clapote au fond. Il s'agit

d'un bourgeon phagocyte. Les membres des clans lui offrent des lapins et des gendos, ainsi que des enfants bénis, des combattants ennemis ou des Spitaliers capturés. Le bourgeon se referme sur sa victime, l'ouverture devient une cicatrice que l'herbe ne tarde pas à recouvrir à nouveau.

Un jour, la forêt fractale finit par épuiser son énergie vitale. Ses arbres se fendent, les fruits pourrissent, l'herbe se scinde en fibres friables. Les clans remercient la forêt et repartent. Ils ne remarquent pas que les bourgeons phagocytes qu'ils ont nourris au fil des saisons éclatent un à un. Le lapin ressort en sautant et se lèche le ventre comme si de rien n'était. Les humains sacrifiés n'ont pas même vieilli.

Mais ils ont changé.









## PANDORA

Ceux qui s'engagent dans l'épicentre de la destruction doivent se frayer un chemin parmi le duvet des spores et les toiles d'araignée scintillantes pour arriver à l'ombre d'une montagne qui ne figure sur aucune carte. Le bord du Cratère de Pandora monte jusqu'à six cents mètres

de hauteur, hérissé de centaines de mureilles produites par les champs de spores. Les nuages l'assaillent féroce-ment et dégorgent sur ses pentes. Une tranchée déverse une eau laiteuse sur la plaine. Elle bouillonne dans les zones couvertes de soie et se concentre dans les anciens lits de

rivières. Là nagent des arthropodes que les Spitaliers ont identifiés comme des trilobites, ainsi qu'une espèce vivante d'étoile fractale encore non identifiée, libérant dans l'eau des fibres semblables à celles que secrètent les moules.

## LES OASIS ÉTERNELLES

La première forêt fractale étudiée par les humains fut découverte il y a un peu plus de six hivers au nord-ouest de Wroclaw. Peu de temps après, les Spitaliers décrivent la métamorphose complète d'un champ de spore en forêt fractale.

Néanmoins, d'anciennes légendes circulent, évoquant des paysages verts, des oasis au milieu du paysage déchiré. Il s'agirait de sources de fertilité où les arbres et les prairies s'épanouissent en dépit du froid. Elles bordent les cours d'eau ou sont situées à l'abri des falaises, loin des champs de spores. Les plantes qui poussent là-bas sont bien plus communes que toutes celles qui poussent dans les forêts fractales.

Ces endroits qualifiés d'oasis éternelles sont la clé de la richesse et de la puissance de la Pollen depuis des siècles. Elles sont tenues secrètes et jalousement gardées. Le Piast de Wroclaw contrôlerait trois d'entre elles dans l'arrière-pays. Sans cela, comment Wroclaw aurait-elle pu affronter toutes les années sombres sans mal ?

## INFLUX

Deux passages ouvrent sur la Pollen depuis les Alpes hellvètes. À l'ouest, les tunnels remontent vers le jour à proximité de Steyr. De là, la route se poursuit le long de la frontière ouest de la République de Praha, à travers une région de terres accidentées et de falaises élancées. Les voyageurs

doivent prendre garde aux conditions climatiques : lorsque le vent souffle, le paysage est balayé de vagues sulfurées en provenance du Châtiment de la Faucheuse. Les Hellvétiques connaissent le problème et ont creusé des bunkers dans la roche le long de cette route. Mais ceux-ci sont de plus en plus fréquemment occupés et utilisés comme des dépôts de Brûlure par les Apocalyptiques. D'autres bunkers empestent les gendos.

Vers le bout du périple, la route de l'ouest se sépare en deux. L'un des chemins se dirige vers Osman, l'autre continue de longer la frontière jusqu'à Dresden. C'est là que les hordes du Corrodé se rassemblèrent pour leur attaque finale contre Praha. Depuis lors, Dresden est littéralement devenue une ville fantôme. La nuit, les âmes de la population massacrée se lèvent et hantent les rues jonchées de corps bouffis ; si elles rencontrent des membres des clans, ce sont des bannières maculées de sang qui claquent aux murs le lendemain matin.

Les voyageurs éclairés entendent ces histoires et échafaudent leurs propres théories. Les archivistes survivants de la République de Praha qui attendent une chance de retourner chez eux sont probablement à l'origine de ces attaques. Mais qu'il s'agisse de fantômes, d'archivistes ou de membres des clans en maraude, la cité n'est pas sûre. Mieux vaut la traverser de jour, et sans s'y attarder, pour rallier l'étape suivante, Wroclaw. À l'est, les tunnels de l'Helvetica donnent sur le portail de Ternitz. De là, les voyageurs se rendent à Brno.

## SOIE D'ARAIGNÉE

Les Przadkas de la Pollen orientale bravent les forêts et les crevasses des ruines recouvertes de soie. Leurs femmes éloignent les araignées avec des torches, coupent les toiles, les roulent en ballots cotonneux et les rapportent aux campements. Dans des bacs, elles lavent et font chauffer la soie afin d'en dissoudre la glu ; elles peignent

ensuite les filaments et les tressent en longs fils. Les ateliers textiles de Wroclaw paient un bon prix pour le fil de soie. Les Néolibyens ravis emportent la soie finement tissée en larges ballots sur leurs auto-bastions, en échange de fusils et d'épices d'Afrika. Sur les marchés de Tripol, les tailleurs surenchériront pour acquérir ne

serait-ce que quelques pieds de ce tissu. Cela étant, la demande de soie est également très élevée à Wroclaw elle-même. Ses fabriques d'armes en intègrent dans les carapaces des Druschinniks, les gardes du Piast ; cette étoffe résistante et presque indéchirable dévie facilement les couteaux et les pointes de flèches.



LORSQUE COMMENCERA L'AN MILLE  
QUI VIENT APRÈS L'AN MILLE  
LE BRUIT DE LA MORT DONNÉE ROULERA COMME  
**L'ORAGE** SUR LA TERRE

LES BARBARES SERONT  
MÊLÉS AUX SOLDATS DES DERNIÈRES LÉGIONS  
LES INFIDÈLES VIVRONT DANS LE CŒUR DES VILLES SAINTES  
CHACUN SERA TOUR À TOUR **BARBARE,**  
INFIDÈLE ET **S A U V A G E .**  
IL N'Y AURA PLUS D'ORDRE NI DE RÈGLE

**LA HAINE** SE RÉPANDRA  
COMME LA FLAMME DANS LA FORÊT SÈCHE

LES BARBARES MASSACRERONT LES SOLDATS  
LES INFIDÈLES ÉGORGERONT LES CROYANTS  
LA SAUVAGERIE SERA DE CHACUN ET DE TOUS,  
ET LES VILLES **P É R I R O N T .**

[JEHAN DE VÉZELAY]

## BRNO

Le Corrodé traversa Praha telle une vague de violence et de destruction ; il n'y resta que quelques jours, anéantit à lui seul un clan qui remettait en cause sa domination lors du massacre du Podlipanske, et poursuivit sa route vers le sud-est.

Pendant des semaines, le Corrodé résida à Brno. Au centre de la ville, ses clans lui façonnèrent un trône avec les os et les armes de ses ennemis. Jamais il ne s'y assit, jamais il n'y prit place. Les cris de « Chernobog » résonnèrent dans les rues partout où il passa. Des femmes lui offrirent leurs enfants afin de le convaincre d'épargner la ville. Il les dépassa toutes, sans même un regard qui les aurait condamnées ou rachetées. Derrière lui, les clans le suivaient.

Ceux qui le purent s'enfuir et s'en allèrent rejoindre les Spitaliers et les Hellvétiques à la forteresse de Spilberg.

Le Corrodé finit par repartir, et la majorité des clans lui emboîtèrent le pas. Ceux qui restèrent n'ont cessé depuis de se battre et de se disputer la succession de Chernobog. Tous ceux qui ont osé s'asseoir sur le trône finissent abattus par des snipers. Les retardataires venus de Praha apportent en ville des livres, des artefacts et des armes, qu'ils offrent aux Chroniqueurs et aux Apocalyptiques. Les Hippocrates spitaliers s'efforcent de conclure des pactes avec les chefs des clans, mais ceux-ci changent sans cesse, à un rythme rapide.

Les Hellvétiques installent des postes de tir dans la ville et tiennent la route de transit. Ils ont un nom particulier pour les actions punitives qu'ils effectuent dans le quartier central : ils parlent de « chercher les puces dans la fourrure ».

## WROCLAW

Dix jours de route séparent Brno de Wroclaw, et par conséquent le chaos de l'ordre. Des autobastions néolibyens sont garés comme des bunkers poussiéreux le long du mur de la place forte. Les Fléaux tirent le corps d'un Biokinésiste hors d'une soute au bout de cordes ; des scribes en robe jaune canari balaient la cour, installent une table et une chaise, cependant qu'un jeune garçon afrikain apporte sur un plateau une carafe d'argent. Un cri se fait entendre depuis les remparts de la ville. Dans un grondement sourd, un des autobastions démarre, et des gaz d'échappement noirs sifflent par une trappe qui s'ouvre sur son flanc. Le garçon s'accroupit, pose la carafe par terre et se plaque les mains sur les oreilles en grimaçant. Une tourelle pivote, un canon se dresse dans un cliquètement, s'abaisse à nouveau de la largeur d'une main. Le fût ajuste encore un peu sa hauteur, puis s'immobilise. La flamme de bouche éclate. Le char tressaille, le canon recule à l'intérieur de la tourelle.

## LA FRACTALE ACTUELLE

Les Chroniqueurs éprouvent une véritable fascination pour les forêts fractales. Les bourgeons phagocytes semblent offrir une sorte d'accès ou d'interface vers leurs processus de croissance : même les plus infimes modifications changent la façon dont la forêt fractale grandit.

Les forêts fractales ne seraient-elles que des ordinateurs biologiques géants ?





## CONTREBANDE

En Pollen, la Brûlure fait partie de la vie de tous les jours, tout comme la ration quotidienne de racines : elle rend le froid plus supportable, atténue la faim et permet aux hommes de se débarrasser des maladies comme s'ils se défaisaient de plaques de boue séchée.

Pour les Apocalyptiques, la Pollen constituait une verte pâture : rien ne s'y vend mieux que le Bion, et les champs de spores n'y poussent pas aussi spontanément que partout ailleurs. Les Spitaliers s'y déplaçaient par des chemins

bien connus et ne présentaient aucune menace aux entreprises de contrebande. Mais à présent, les champs de spores pourrissent. Les Apocalyptiques ont dû progresser vers l'est pour y récolter une Brûlure plus forte. De plus, les Biokinésistes sont agressifs, comme si quelqu'un avait donné du pied dans la fourmière ; envoyer des enfants dans les champs pour y ramasser les bourgeons ne suffit plus.

Les Apocalyptiques accusent les Spitaliers et leurs larbins, les Anabaptistes.

Au cours des dernières années, les docteurs ont creusé des puits, prélevé des échantillons de terre et injecté des poisons dans le sol. De toute évidence, ils ont obtenu un certain succès. Les Apocalyptiques ne toléreront pas ce comportement plus longtemps. Ils gardent les champs de spores, brûlent les forêts fractales et tendent des embuscades aux Spitaliers. Le marché de contrebande le plus profitable est en jeu. La Mère Corbeau, à Justitienne, n'est pas satisfaite.

et cogne contre ses freins. Le garçon se redresse. Il fixe le lointain en plissant les yeux. Un clignement de lumière s'épanouit en une boule de feu, à plus de cinq kilomètres. Sur les remparts, les gardes de Wroclaw poussent des cris enthousiastes, et les Fléaux rient et applaudissent à la porte de la soute. Ils ne récupéreront probablement pas ce Biokinésiste-là en un seul morceau.

Les Néolibyens considèrent Wroclaw comme une attraction. Ils viennent ici faire leurs preuves en tant que grands chasseurs. Les Phéromanciens de Franka sont doués, les Dushani des Balkhans représentent un défi, mais pour tuer un Biokinésiste, un tireur doit loger son plomb exactement entre ses plaques d'os. Puis il doit recharger, tirer balle après balle sur la bête qui se rue sur lui, jusqu'à ce qu'elle s'effondre dans une gerbe de terre. L'entraînement au tir des autobastions ne sert qu'à divertir les Fléaux, pour le bénéfice de la ville.

Wroclaw profite de la venue des Afrikains. Les Apocalyptiques sont engagés comme rabatteurs, les Ferrailleurs proposent des expéditions au travers des ruines de jadis, les clans vendent leur viande de chèvre et leurs légumes aux étrangers, et satisfont leur goût des choses exotiques. Parfois avec de la Brûlure, parfois avec de jeunes femmes ou de jeunes hommes.

Au-dessus de tout cela, le Piast reste assis sur son trône, à observer, à attendre, à diriger. Depuis des siècles, il gouverne la ville, lui fait oublier l'Eshaton et la rend plus forte. D'après la légende, il ne mourra que lorsque la Pollen aura retrouvé son ancienne gloire. Rares sont ceux qui lui prêtent véritablement plus de cinq cents ans d'existence ; il doit en réalité provenir d'une caste enfantant des chefs forts à chaque génération, mais qui n'apparaissent jamais en personne. La zone du palais est immense, avec des jardins, une bibliothèque et des installations de stockage ;

## LA SORCIÈRE EN HAILLONS

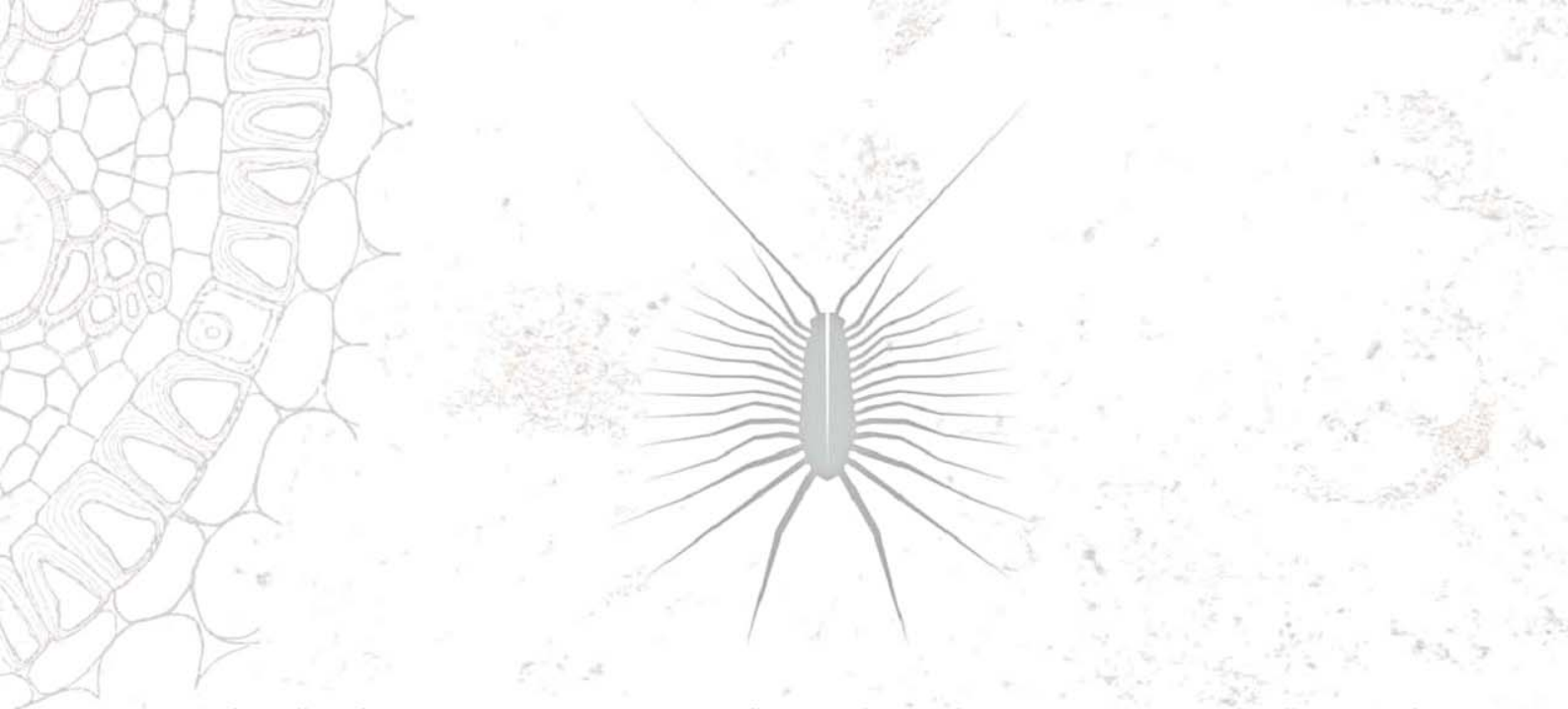
Yeux noirs, dents noircies. La peau réduite à un tissu de cicatrices. Depuis des siècles, elle hante les légendes des Polle-nais : la Sorcière en Haillons. La Dame en Noir, tapie dans les ruines, poussant des hurlements à vous glacer les os. L'Ancienne est supposée être immortelle, malade et folle, mue par une insatiable voracité, condamnée à exister jusqu'à la

fin des temps, pour finalement juger les traîtres qui l'ont abandonnée au milieu des décombres.

Les membres des clans de Pollen la connaissent bien, et parlent d'elle à leurs petits avant l'heure du coucher. La Sorcière en Haillons vient prendre les enfants désobéissants, hante leurs rêves, dévore les plus méchants. Presque aucune autre

légende n'est aussi connue que celle de la Dame en Noir. Les premières traces de son existence remontent à quelques années après l'Eshaton, sous la forme de peintures murales grossières, au-delà de la mer de débris désertée qu'est Poznan. Qu'est-ce qui a bien pu effrayer les Polle-nais au point de graver cette fable dans leur subconscient collectif ?





des milliers de personnes peuvent séjourner ici à l'insu du reste de la ville. Les gardes du corps, les Druschinniks, sont les seuls à voir le Piast. Inlassablement, ils transmettent ses ordres dans les différents quartiers et les placardent sur les grandes portes, contribuant ainsi à préserver le mystère qui entoure leur souverain.

Ce mystère n'est pas le seul. Wrocław prospère, mais rien ne pousse autour de ses murs. On prétend néanmoins qu'aucun des douze quartiers de la ville, tous séparés par des hauts murs et des portes de fer, ne connaît jamais la faim. On ignore combien d'habitants vivent à Wrocław. Les Spitaliers ne cessent de proposer d'entrer dans les autres quartiers afin d'y soigner les malades, et le Piast refuse systématiquement. Aucun étranger n'est autorisé à quitter le quartier des marchands.

## GDAŃSK

Le soleil estival vacillant ne parvient plus à faire fondre les masses de neige qui tombent durant l'hiver. Gdańsk va disparaître sous la banquise de la Barrière de Glace. Mais les Spitaliers et les Anabaptistes n'ont pas encore abandonné la ville. Deux grandes tours de climatisation soufflent de l'air chaud vers l'hôpital de Gdańsk par le biais de tuyaux. Les docteurs n'en ont pas moins été forcés de renoncer aux étages supérieurs et de battre en retraite vers les laboratoires bleus en sous-sol, où des trilobites et des insectes épinglés sont stockés sur les étagères et dans des malles. Des bras, des jambes et des organes de Biokinésistes flottent dans des cylindres de verre ; des Psychonautes disséqués gisent sur des plateaux inoxydables, un cerveau

affecté par les spores a été préparé en lamelles et attend d'être mis en conservation. Des spécimens du Cratère de Pandora ont déjà été scellés dans des boîtes en métal et sont prêts à être expédiés au Spital de Borca. Des postes de travail pourvus de microscopes et de machines à écrire s'alignent contre les murs.

Les laboratoires sont le domaine de la Spécialiste Jansenn et de son groupe de recherche sur l'Amorce. Elle croit celle-ci capable de quitter un hôte et de revenir à sa forme originelle de micro-organisme lorsque les paramètres environnementaux (comme l'atmosphère et la température) varient trop pour que l'hôte en question s'y adapte. L'hôte ainsi compromis ne conviendrait plus à l'Amorce. Par conséquent, le docteur Jansenn a besoin de Biokinésistes vivants, qu'elle désigne par la référence « Carcasse » suivie d'un nombre dans toutes ses archives de tests.

« Carcasse 2 » est devenu son hobby : une pellicule de chair recouvre tout le laboratoire de haute sécurité. Elle s'agrippe aux joints et pend du plafond sous forme de membranes. Des os nagent à la surface, reliés par des cartilages et des tendons rigides. Une bosse de la taille d'une tête n'arrête pas d'enfler et de désenfler près du bas de la porte. Quelque chose d'obscur se presse contre la membrane avant de refluer à l'intérieur de la matière humide de ce renflement. L'expérience n'est pas une réussite à proprement parler, mais elle prouve la capacité d'adaptation des Biokinésistes.

Les Anabaptistes ont beau marcher sur Pandora avec les Spitaliers ou aider à traquer des Biokinésistes, ils se tiennent à distance des laboratoires bleus de Gdańsk et ont élu résidence dans une église de jadis, Sainte-Marie-la Froide. Tous sont prêts à partir, et même la chaîne

## L'AUBAINE DES VESTIGES

La terre se soulève et retombe ; les cités d'antan, restées cachées sous les filandres pendant des siècles, remontent à la surface, pointant d'abord sous les toiles d'araignée qui s'étendent et finissent par

se déchirer. Le sol gémit et craque. Des forêts fractales s'épanouissent et dépérissent. Les vestiges de toile pendent des tours comme des rideaux et flottent jusqu'au niveau des constructions plus

basses. Les structures géométriques des villes redeviennent visibles à l'horizon ; les Ferrailleurs s'y rendront bientôt.





L'HISTOIRE, POUR LA PLUS GRANDE PARTIE,  
EST UN COMPOSÉ DE TOUS LES MALHEURS OCCASIONNÉS DANS CE MONDE PAR

**L'ORGUEIL,**

PAR L'AMBITION, PAR **L'AVARICE**, PAR LA VENGEANCE,

PAR LA CONCUPISCENCE,

PAR LA SÉDITION, PAR L'HYPOCRISIE,

PAR UN ZÈLE INCONSIDÉRÉ,

PAR TOUTE LA SUITE DES **PASSIONS DÉSORDONNÉES.**

[EDMUND BURKE]

d'approvisionnement des Spitaliers est coupée, mais les Anabaptistes semblent ne pas s'en préoccuper. Ils ont préféré commencer à restaurer l'ancien édifice, il y a cinq courses du soleil de cela. Ils ont dressé des poutres de soutien, fait tomber l'ancien toit et rénové les cintres. Les Anabaptistes de Gdańsk sont des fanatiques, Ascètes pour la plupart d'entre eux ; ils ne daigneront même pas céder au Démon de ce morceau de désert gelé. Aujourd'hui, Sainte-Marie-la Froide est une bastide qui témoigne de la détermination de Cathédrale. Mais elle perdra quoi qu'il en soit la bataille contre les glaces.

Le froid n'est pas seul à harceler les docteurs et les Anabaptistes : les bêtes des gouffres nichent dans les sous-sols. Il s'agit de la plus grande colonie connue, qui en compte des milliers. Les Spitaliers pensent qu'il doit exister un lien quelconque entre ces créatures et la ville, sans quoi toutes seraient parties vers l'ouest depuis longtemps.

## SUR LE FRONT DES SPORES

Le mur de spores a surgi à Pandora et a choisi la voie de la facilité en s'envolant au vent vers l'est. Au nord et au sud, la Sepsie se répand lentement, mais pour le moment, rien n'a arrêté cette force élémentaire. Elle ne se pressait donc pas.

Quand vinrent les Spitaliers, il était déjà trop tard. Les champs de spores de Pollen avaient rejoint la Sepsie des

Balkhans sur les territoires de l'ancienne Ukraine pour former à présent une barrière impénétrable. À Brzesc, les docteurs s'efforcèrent de maintenir ouverte une porte actuellement en train de se fermer ; depuis maintenant des décennies, ils luttent pour établir un couloir vers l'Asie, en empoisonnant et en brûlant le sol afin d'affamer la Sepsie. Des forteresses destructrices entièrement automatisées, glorieuses combinaisons des technologies des Chroniqueurs et des Spitaliers, dispersent des fongicides à intervalles donnés, interdisant la survie dans ces zones en l'absence de combinaisons de protection. Le corridor ainsi ménagé ressemble à un ver qui se contracte chaque fois que la Sepsie avance, pour être repoussé à nouveau par les troupes des Spitaliers.

Il y a six ans, un peloton placé sous les ordres du docteur Glukhovsky a atteint la limite orientale de ce couloir. Derrière lui, les Biokinésistes ont pris d'assaut une forteresse destructrice et ont entraîné ses occupants dans les champs de spores. Les araignées ont recouvert la place forte. Les murailles de jeunes champs de spores sont apparues à l'intérieur du corridor. Les chemins employés pour approvisionner en fongicides la forteresse destructrice ont été coupés.

Il fallut des semaines pour la reconnecter à la forteresse suivante. Il n'y avait plus trace de Glukhovsky. Certains Spitaliers pensent qu'il a réussi à passer de l'autre côté et qu'il prépare son retour. Mais la plupart se contentent d'un sourire acerbe : selon eux, il n'existe ni terre ni espoir derrière la muraille des spores.

## LA VIE SUR LA BARRIÈRE DE GLACE

Les glaciers poussent leur museau vers la terre, que les vents descendants criblent de cristaux de glace. Les ruines des cités forment des bosses sur le blanc éternel. Pour les humains, il n'y a rien d'autre ici que la

mort, mais les Garganti font exception. Sur leurs mammoths, ils arpentent les étendues tels d'apathiques spectres dans le blizzard. Sur la glace, ils parviennent même à franchir le Châtiment de la Faucheuse,

et sont parfois repérés par les postes de guet de Gdańsk, voire par des Ferrailleurs au nord-ouest de la Borca.









## LE DERNIER BASTION SPITALIERS

### DANS LA LUEUR DU SALUT

Les Psychonautes et la Sepsie constituent les symptômes d'une maladie baptisée l'Amorce. Et personne ne s'y connaît mieux en maladies que les Spitaliers. Ils examinent de près les tissus, débattent autour des mutations de l'ADN, ainsi que des potentielles aberrations provoquées par l'influence de discordances. Dans les écuries de reproduction, leurs collègues synthétisent des vaccins à partir du sang de chevaux transgéniques. À l'intérieur des murs du Spital, derrière les sas de désinfection et les rangs de Préservistes loyaux, se trouvent les scientifiques. Chaque nouvelle idée représente une pièce du puzzle qui viendra compléter cette vision d'ensemble afin d'éradiquer toute présence de Psychonautes de la surface de la Terre.

À l'extérieur, l'odeur de désinfectant se dissipe.

Un dédale de ruelles et de tunnels s'étend entre les cabanons sans fenêtre. Chaque bloc de béton porte un nom en grandes lettres. Telle une armée de fourmis géantes, les Spitaliers arpentent leur fourmilière de long en large, disparaissent dans des bâtiments, empruntent une rampe puis s'enfoncent dans l'obscurité.

Soigneusement désinfectés, leurs crânes ont une teinte pâle et marbrée. La pureté, c'est la vie. Ils portent des combinaisons d'un noir mat traversées de bandes verticales et sont équipés d'une arme d'hast plus grande qu'eux : le fameux dilacérateur. D'un côté du manche se trouve une lame avec, juste en dessous, une poignée latérale. Vissé à l'autre bout, un cylindre en verre contient un liquide trouble.

Un mur d'enceinte et une porte du Spital plus loin se trouve l'Appendix, le quartier des malades. Les cris, les pleurs et les gémissements sont le lot quotidien des Spitaliers qui s'occupent de ces légions de malades. Des lettres de change, des fourrures, des babioles brillantes, des bouteilles d'huile et d'autres objets de valeur changent constamment de mains. Les familles des malades déposent des monticules de cadeaux aux pieds des Spitaliers jusqu'à ce que ceux-ci soient prêts à opérer leur patient à la scie ou au scalpel, ou tout simplement à lui donner des médicaments. Ils ne disposent que de moyens limités et pourtant, qu'ils officient dans l'Appendix, dans des stations hygiéniques de Justitienne ou dans des hôpitaux publics, les Spitaliers viennent en aide à tous. Les docteurs défendent avec force le Serment d'Hippocrate, bien souvent envers et contre tout.

En Pollen, à plusieurs centaines de kilomètres du Spital, un étalon noir renâcle, secoue la tête de manière compulsive, la frotte contre le sol dans une vaine tentative de se débarrasser de son masque à gaz. Une Préserviste lui caresse l'encolure afin de le calmer et de parvenir ensuite à le monter. Nerveux, le cheval gratte le sol et hennit d'un air maussade derrière son masque. La Préserviste tire sur les rênes et dirige son regard vers le lac écarlate au milieu des glaces éternelles. À sa surface, des corps flottent telles des îles, tous tranchés à coups d'épée. Ses yeux se portent tour à tour sur des éperons, des excroissances osseuses, des crânes déformés au front orné d'yeux



noirs étranges. Les arachnides sont déjà à l'œuvre, à tisser des cocons autour des cadavres des Psychonautes. Le monde est bien plus sain, et sauf, en leur absence.

Les Spitaliers sont à la fois scientifiques, docteurs et guerriers. Chaque jour passé dans un laboratoire les rapproche de cette connaissance qui leur permettra de sauver l'humanité. Chaque jour, ils prennent la décision de détruire ou de guérir. Ils combattent le choléra et rasant les villages infestés de spores. En Franka, ils démolissent les cheminées des Phéromanciens à coups d'explosifs. En Pollen, ils étudient les forêts fractales. En Purgare, ils incendient par millions les armées de tiques et de puces. Et dans les Balkhans, ils apportent la dissonance aux Dushani.

Les Spitaliers constituent le dernier bastion de l'humanité.

## D'ANCIENS SECRETS

Depuis le grand incendie de 2499, cette aile est déserte. Des casiers sont alignés contre le mur, tout comme dans les pièces adjacentes, tous couverts de suie, si cabossés pour certains que leurs tiroirs ont explosé. D'autres semblent intacts. Entre les dossiers médicaux et les certificats de décès se cachent les cinq cents ans d'histoire du Spital, où sont mentionnés l'embrasement planétaire, les afflux de réfugiés qui se dirigeaient tous vers une seule et même destination sous des cieux brûlants : le Spital, connu à cette époque sous le nom de « Centre de Crise du sud de la Ruhr ». Tant de personnes, tant de souffrance. Des pillards ravagèrent l'établissement, tuèrent les docteurs, puis prirent ce qu'ils purent. Les caisses de médicaments et de pansements furent renversées sur les lits, et à l'extérieur, les combats s'intensifièrent. Des véhicules de transport en provenance du dépôt central percutèrent des barricades, furent renversés puis dévalisés eux aussi. Les docteurs se défendirent, armés de scalpels, de perches à perfusion et de seringues remplies d'acide sulfurique. Les bouteilles de gaz et d'oxygène, originellement utilisées pour la respiration artificielle, se changèrent en lance-flammes. Armés jusqu'aux dents, mais la peur au ventre, les docteurs du Centre de Crise se retrouvèrent sans aucune échappatoire.

Lorsque les forces de l'OEU intervinrent enfin, ils avaient déjà passé le point de non-retour.

## DEUXIÈME VAGUE

Dans les quatre années qui suivirent l'Eshaton, la situation revint à la normale. La clinique et le quartier général du Centre de Crise furent entre-temps rebaptisés « Spital ». L'OEU disparut, mais une partie de ses anciens soldats continuèrent à servir en tant que force de police auprès des docteurs. Avec l'efficacité dont dispose toute personne qui n'aura jamais à craindre de représailles judiciaires, ils écrasèrent tout mouvement de révolte.

Un silence craintif s'installa.

La majeure partie de la ville environnante en ruine n'était plus qu'une nécropole. Les bulldozers déblayèrent les rues pleines de squelettes en haillons. Le vent se leva

et répandit sur ces vestiges, témoignages d'une période de douleur et de maladie, la poussière rouge du cratère. Cette page de l'histoire sombra dans l'oubli.

Entre-temps, le flux de réfugiés s'était tari. Tout était sous contrôle. Le Spital devint un lieu de guérison où régnait l'ordre. Les docteurs retrouvèrent enfin un peu de leur fierté, même si un dernier danger continuait à sévir : cette effroyable maladie venue de la distante Afrika, l'Si, s'était-elle évanouie sur sa route vers le nord glacial ? Est-ce que ses habitants étaient hors de danger ?

Lorsque les premiers cas apparurent dans la Ruhr, les docteurs se retranchèrent derrière les murs du Spital. Ils barricadèrent toutes les fenêtres et fermèrent les portes. Dans les infirmeries, les haut-parleurs ordonnèrent à tous les patients en cours de guérison de quitter la région : « Le Spital ferme ses portes à compter de maintenant. Rentrez chez vous immédiatement. » Le sentiment d'impuissance qui s'ensuivit donna lieu à une vague de colère qui prit à nouveau une tournure violente. Cependant, l'Si avait déjà contaminé un grand nombre d'attaquants, et leur nombre diminuait rapidement. Les mains infectées n'avaient plus la force de manier les engins de siège ni de porter les armes. La résistance fut brisée avant même que la bataille n'ait lieu. Pendant ce temps, du haut de leur enceinte ou à travers leurs fenêtres barricadées, les docteurs observèrent les événements qui se déroulaient hors du Spital. On lisait dans leurs yeux la même détresse que dans ceux des malades : ils étaient déchirés entre leur sentiment de compassion, leur sens du devoir et leur instinct de survie. Certains d'entre eux ne le supportèrent pas et se jetèrent dans le vide. Les autres jurèrent de ne plus jamais tourner le dos au reste du monde, un serment qu'ils comptaient tenir à partir de ce jour-là.

## NOUVEAUX OBJECTIFS

Il fallut plus d'une décennie aux docteurs pour ouvrir à nouveau les portes de leur refuge et arpenter un monde transformé. Pendant leurs années d'exil, ils eurent le temps de réfléchir à leurs actes et à leur objectif. Aujourd'hui, il ne reste plus aucune trace de cette évolution. Le grand incendie dévora tous les documents et priva les Spitaliers d'un pan important de leur genèse, comme le secret de leur survie dans un Spital désolé, sans aide extérieure.

La nouvelle de la réouverture du Spital se propagea comme une traînée de poudre dans la toundra de Borca. Au début, rares furent ceux qui se rassemblèrent au pied des murs de la forteresse, interloqués par ces silhouettes vêtues d'une combinaison noire mate et au visage couvert d'un masque à gaz. Mais les docteurs soignèrent tous ceux qui demandaient leur aide. Quant à l'apparence menaçante, il ne s'agissait que d'un déguisement, du moins au début.

Lorsque la foule menaça à nouveau de submerger les docteurs, un corps de hauts gradés spitaliers, les Spécialistes, se réunit. Ils envisagèrent de partir en campagne contre tout ce qui était malade, conçurent un plan d'attaque, puis donnèrent leurs ordres comme des généraux d'antan. Ainsi, des troupes de Spitaliers se dispersèrent et divisèrent le territoire environnant en zones de confinement. Ils créèrent une allée pour les pestiférés, un quartier





pour le choléra, et ils séparèrent les malades par pathologie. Ils dressèrent des murs et fortifièrent le Spital. Ils conçurent un programme de recrutement, puis ils missionnèrent les Médecins de Village qui travaillèrent contre rémunération ou contre protection.

L'influence du Spital sur la Borca Occidentale s'étendit.

## LA SEPSIE

La maladie ne resta pas longtemps la pire ennemie des Spitaliers. Grâce aux bases de données qui contenaient les connaissances de leurs pères fondateurs, ils pouvaient éradiquer toutes les épidémies. Mais la Sepsie représentait une menace d'un nouvel ordre, inconnue et omniprésente, en rapport direct avec cette drogue populaire, puissante et bon marché : la Brûlure. Ses effets secondaires ? Pas de quoi justifier son interdiction par les Spitaliers, aux yeux de ses utilisateurs. Les docteurs perdirent du terrain, et leur emprise directe sur le monde.

À partir de 2221, d'étranges mutations se produisirent en Pollen, puis se propagèrent en Borca. Des essaims d'insectes envahirent le pays tout entier. Ils s'insinuaient dans les orifices humains, puis piquaient, mordaient et pondaient leurs œufs. Des champs de spores s'épanouirent partout, envahissant une région après l'autre. À l'est, les champs de spores-mères de Pollen et des Balkhans se réunirent pour former une barrière irrégulière qui coupa l'Europe de l'Asie. Mais personne ne réalisa ce qui se passait : l'esprit des habitants était ravagé par la Brûlure.

En 2300, les Spitaliers se soulevèrent contre la Sepsie. Ils étudièrent les Psychonautes, ainsi que leurs Extases. À l'aide de nouvelles technologies, comme le vocalisateur

Noumenon, ils purent ressentir l'éther du chakra collectif vaciller, ce qui leur permit d'ébaucher la théorie de l'Amorce. Ils comprirent qu'il fallait chercher dans la drogue appelée Brûlure la source des infections de spores. Dès lors, ils traquèrent les bourgeons, ainsi que les contrebandiers qui en introduisaient dans le pays.

Les Spitaliers comprirent tous qu'ils, faisaient face à un nouveau processus nocif qui anéantirait l'humanité dans très peu de temps. Mais il restait encore un espoir. Pour l'heure, les docteurs constituaient l'unique ligne de défense contre l'Amorce. S'ils tombaient, l'Humanité disparaîtrait avec eux.

Douze années plus tard, lorsque le premier champ de spores-mères se développa à Menden, les docteurs étaient déjà prêts. Ils triomphèrent et inaugurèrent la Pürulence. Mais cette guerre était loin d'être finie, car en Pollen et en Franka, elle démarrait à peine.

## LE PROTECTORAT

En 2513, les Spitaliers rejoignirent le Protectorat de Justitienne, tout en parvenant à s'arroger certains privilèges qui leur assurèrent leur indépendance. Ils n'accordèrent aux Juges aucun droit sur le Spital, et limitèrent leur accès à l'Appendix et au cercle extérieur avec les infirmeries. De plus, ils exigèrent d'être consultés sur tout problème d'hygiène et de santé. Parallèlement, des Spitaliers armés de mollusks garderaient dorénavant les portes de la ville.

Avaient-ils obtenu tout ce qu'ils désiraient ?

Non. Mais le dernier point demeurait litigieux : les docteurs exigèrent l'autorisation de traquer et de tuer les Psychonautes et les Léperos dans tout le Protectorat, et en particulier à Justitienne. Les Juges répliquèrent que



quiconque se trouvait à l'intérieur du périmètre de la ville devait être légalement jugé par le Codex (qui ne contenait aucune loi à propos des Psychonautes). Des discussions interminables au Sénat s'ensuivirent, les actes de provocation dans la ville dégénérèrent en bagarres, des docteurs furent arrêtés pour être ensuite libérés par les Préservistes.

Mais aujourd'hui, le temps n'est plus aux discussions, car les clans s'acharnent contre le Protectorat, lançant assaut sur assaut. Pour conclure un marché avec les Juges, il faut désormais se battre pour Justitienne. C'est exactement ce que proposent les Spécialistes : des troupes de Spitaliers affronteront le clan des Cafards aux côtés des Juges et protégeront aussi les villes frontalières.

Par conséquent, en ce qui concerne les Psychonautes ou toute personne infectée par les spores dans le Protectorat, les choses sont simples : traquez-les, brûlez-les, puis regagnez votre unité !

## HYGIÉNISME

La crainte des germes et des bactéries demeure profondément ancrée dans la mentalité des Spitaliers, pour des raisons historiques. Sur les murs des coursives, on peut encore lire des inscriptions comme : « Plus jamais ! », « La négligence scella leur destin », et « N'oublions jamais ! » Elles témoignent des tribulations de la première vague de réfugiés et de la catastrophe de l'Si. Quelques siècles plus tard, la Sepsie rejoignit ce panthéon des atrocités.

L'hygiénisme régit la vie quotidienne d'un Spitalier.

Alors qu'un étranger subirait cela comme une véritable torture, l'exsporation, leur séance de purification complète lorsqu'ils entrent dans le Spital, fait partie de leur héritage culturel. Tout d'abord, un lavement purge les boyaux de toutes bactéries. Puis vient l'hydratation, qui a

## LES MOLLUSKS

La Sepsie touche les tissus organiques qu'elle pénètre de filaments extrêmement fins. Dès que la toile de mycélium atteint sa masse critique dans le corps humain, un phénomène connu sous le nom de mutation psychonautique se produit : les victimes perdent leur identité, à laquelle se substitue celle d'un chakra terrestre. Les Spitaliers utilisent la méthode suivante : ils plongent des fibres musculaires bovines et des spores de Sepsie actives dans une solution nutritive (ou « fluide amniotique » dans le jargon spitalier). Pour enrichir la solution, ils y ajoutent des substituts épigénétiques afin d'accélérer le développement des spores et de lier les toxines pour empêcher leur décomposition. Cette mixture nécessite plusieurs

jours de maturation. Ensuite, les docteurs transfèrent les fibres musculaires désormais infectées dans un cylindre en verre rempli de solution nutritive fraîche. Une membrane est posée sur l'ouverture afin de pouvoir remplacer ultérieurement la solution nutritive et les « substances de mesure ».

Les non-initiés ne savent pas que cette masse rabougrie qui flotte paisiblement dans cette solution – et qui porte le nom de « mollusk » à cause de sa ressemblance avec un escargot – représente bien plus qu'un simple colifichet à l'apparence étrange. Lorsqu'un Psychonaute ou une personne contaminée par les spores s'approche de ce cylindre, le muscle se contracte de manière spasmodique et

cogne violemment contre la paroi en verre. Plus la source active de spores se rapproche du mollusk, plus les coups se produisent à un rythme effréné. Les tissus musculaires palpitent et transforment le liquide en écume bouillonnante, jusqu'à l'infarctus final. Cependant, les mollusks ne réagissent qu'aux êtres vivants qui ont établi un lien avec un chakra terrestre au travers de leur contamination par les spores, comme les Psychonautes infestés de spores, les individus drogués à la Brûlure et les porteurs du germe. Ce cylindre en verre contenant un mollusk constitue un équipement standard du Spitalier, et se fixe comme accessoire sur le dilacérateur.

le mérite de se faire de façon orale, par l'ingestion de plusieurs litres d'eau. Enfin, ils passent à la purification extérieure : ils se rasent entièrement le corps puis le désinfectent avec une mixture nauséabonde qui brûle la peau et rougit les yeux. Des Hygiénistes spécialement formés supervisent cette opération, inspectent les excréments et rapportent le moindre détail anormal à leurs supérieurs. Cette opération reste tout de même épuisante pour les Spitaliers qui la considèrent comme une forme de rédemption. Ce « remède contre la peur » apaise l'angoisse dans leur poitrine et leur confirme qu'ils possèdent le niveau de pureté requis. Le risque d'être qualifié de Léperos, ce terme utilisé par les Spitaliers pour désigner les humains infectés par les spores, pèse sur chacun d'eux telle une épée de Damoclès, peu importe leur position dans la hiérarchie.

## CONNAISSANCES SUR L'AMORCE

Tout le monde fait entièrement confiance aux connaissances des Spitaliers concernant l'Amorce, la Sepsie et les Psychonautes. En Borca, l'hypothèse selon laquelle les insectes pouvaient transporter des spores conduisit à des réactions de panique exagérées : désormais, dans chaque village, des câbles lumineux attirent les papillons de nuit vers une mort aveugle, des guenilles imbibées de colle et d'eau sucrée flottent au vent pour attraper les mouches, et des appâts empoisonnés se chargent des fourmis et autres insectes. Les habitants ne craignent pas tant d'être affectés par la Sepsie que de voir débarquer une troupe de Spitaliers qui découvrirait un cas d'infestation de spores dans leur village.

Les docteurs colportent cette rumeur d'omniscience à la manière d'un bouclier et communiquent des règles élémentaires de survie au peuple. Les habitants n'ont pas besoin d'en savoir plus, et de toute façon, ils ne le supporteraient pas.





## NOUMENON

Un vocalisateur Noumenon transforme les appels éthériques des Psychonautes et de leurs chakras terrestres en séquences sonores. Grâce aux Chroniqueurs, nombre de vocalisateurs disposent d'écrans d'affichage ou de traceurs (souvent appelés visualiseurs) afin de montrer leur amplitude.

Au sein de chaque appareil se trouve un mollusk qui reçoit les vibrations éthériques, comme dans le cas des dilacérateurs, sauf que dans ce cas des électrodes sont enfoncées dans le tissu musculaire. Un amplificateur envoie les pulsations vers une membrane oscillante et des outils de

visualisation. Pendant leurs études, les Spitaliers reçoivent une formation sur l'utilisation et le fonctionnement des vocalisateurs, ainsi que sur la manière de reconnaître et d'interpréter des signatures simples.

Chaque connaissance a été acquise au prix d'années d'exploration, d'expéditions en bordure de cratères et de combats contre les Aberrants. Dix mille docteurs ont sacrifié leur vie sur l'autel de la science, infectés par les spores, rendus fous par les Dushani, broyés par les pièges gravitationnels des Psychokinésistes.

Les bibliothèques se remplissent, et ce n'est qu'il y a quelques années que les Épigénéticiens ont posé les bases de leur théorie des histones. Des agents expérimentaux bouillent dans des fermenteurs ; des tests de réaction aux changements de températures, au typhus ou à la lèpre sont effectués sur des Psychonautes captifs. Des échantillons de terre prélevés dans des cratères sont analysés dans l'espoir de détecter des résidus en provenance de l'Amorce initiale. Les phénomènes sont notés et étudiés.

Actuellement, tout Spitalier possède des connaissances sur l'Amorce, les différents types d'Extases et la façon de s'en protéger. Leurs doigts ont déjà broyé de la Sepsie, et ils l'ont déjà vue en culture dans des expériences de laboratoire. Les résultats d'une métamorphose d'un champ de spores sont aussi canoniques que le dosage de l'Ex, le remède miracle contre toute maladie liée aux spores.

Cependant, les informations ne sont pas toutes disponibles librement au Spital. Les groupes de recherche et les Spécialistes qui les dirigent interdisent l'accès à leurs bibliothèques aux Spitaliers de base. Pourquoi ? Quels secrets les groupes de recherche comme celui sur l'Si, ou celui sur les prothèses, dissimulent-ils ?

### LES SAUVEURS DE L'HUMANITÉ

Les Spitaliers se considèrent comme le dernier bastion de l'humanité dans son combat contre l'Amorce et son engeance. S'ils perdent cette guerre, le monde entier s'effondrera sous les attaques d'humains contaminés par les spores, et l'ère des hommes prendra fin. Dans ces circonstances, qui oserait critiquer les Spitaliers, voire tenter de les arrêter ? Car en fin de compte, chacun doit se poser une seule et unique question : « Suis-je du côté des Spitaliers ou du côté des Aberrants, et donc un ennemi de l'humanité ? » En effet, le temps presse, les batailles deviennent de plus en plus sanglantes, et explorer les nuances entre les deux extrêmes de cette question est désormais devenu impossible. Il s'agit maintenant de faire le bon choix.

Les Anabaptistes ont décidé de se ranger du côté des Spitaliers en frères, non parce qu'ils partagent le même savoir, mais parce qu'ils sont parvenus aux mêmes conclusions au travers de leur foi.

Les Hellvétiques ont observé longtemps, trop longtemps, les Aberrants avec une certaine fascination, mais sans prendre garde à leur propagation. Aujourd'hui, les filaments des Psychokynésistes traversent la Forteresse alpine et propagent des essaims de puces et de tiques dans les tunnels interminables. Qui sait ce qui se développe désormais au cœur même de la montagne ? Les Hellvétiques ont récemment demandé l'aide des Spitaliers pour la toute première fois. Et ce ne sera certainement pas la dernière.

Les autres cultes n'ont toujours pas choisi leur camp, ou propagent la Sepsie par choix ou par négligence, comme les trafiquants de Brûlure chez les Apocalyptiques. Ils ne doivent s'attendre à aucune pitié de la part des Spitaliers.

### SUR LE TERRAIN

Jour après jour, des cohortes de Spitaliers arpentent les désolations, explorent les territoires des Psychonautes, combattent la Sepsie et apportent leur aide au peuple dans sa bataille quotidienne contre la maladie.

Leurs combinaisons imperméables en néoprène disposent de trous obturés par une membrane dans le creux des bras, sur les avant-bras et sur le cou. Cela facilite les injections sans devoir se dévêtir, ce qui mettrait leur corps en contact avec une atmosphère pestiférée. L'urine s'écoule dans une bouteille attachée à une cuisse pour être analysée plus tard au Spital afin de détecter toute présence de germes ou de spores. Dans les zones infectées, des stocks conséquents de poudre désinfectante deviennent obligatoires. Dans les zones à risque d'infection, elle est étalée sur le corps tout entier, et plus particulièrement sur les parties du corps non protégées, comme le crâne.

### SANG ET SUEUR

Dans l'Appendix, tout le monde s'investit dans son travail. Les expériences audacieuses sur de nouveaux pathogènes ou sur le terrain sont source de risques incalculables, mais il s'agit d'un mal nécessaire selon les Spécialistes, même si la liste des victimes issues du bas de l'échelle hiérarchique s'allonge. En conséquence, les Spitaliers ont besoin d'un apport constant de jeunes gens intelligents pour remplir leurs rangs.

Les Aides-soignants subalternes sont les premiers à s'entretenir avec les Recrues. Ainsi, ils peuvent leur faire part des efforts physiques et de l'ampleur de la tâche qui les attend de manière souvent très crue.

Faut-il donc être fou pour se porter volontaire ? Probablement. Si la promesse d'une vie au service de l'Humanité



en lieu et place d'une existence dénuée de sens ne suffit pas, celle d'une vie de louanges, de gratitude, de rations quotidiennes en médicaments, et dirigée par une solide communauté fait souvent l'affaire.

Après l'entretien, seuls les plus robustes osent s'engager au Spital, et à juste titre. Dans l'Appendix, les faibles craqueraient les premiers. Ils dépériraient puis mourraient infectés par l'une des innombrables maladies, pour finir par s'élever jusqu'aux cieux par la cheminée de l'un des nombreux crématoriums. Pour porter la combinaison emblématique des Spitaliers, il faut s'en montrer digne.

Le véritable combat d'une recrue débute le jour où elle griffonne une croix sur un formulaire de recrutement taché, et manifeste ainsi sa volonté de rejoindre le Spital.

## CARRIÈRES

Lorsque les Recrues revêtent leur tablier de cuir pour la première fois, il leur faut oublier entièrement leur passé. Il n'existe pas de place pour les deux. Que vous soyez l'héritier d'un Chirurgien méritant ou que votre famille tout entière ait fini dans l'Appendix, entassée sous vos yeux dans un chariot de cadavres avant qu'un Aide-soignant ne vous prenne sous son aile, il n'existe ni raccourci ni passe-droit. Tout Spitalier débute sa carrière dans les relents maladiers de l'Appendix.

En tant que Recrue, le jeune Spitalier forge son expérience et apprend à accepter cette réalité imprégnée de fluides répugnants. Passer ce premier rang ne représente pas une grande difficulté. Il devient alors un Aide-soignant, sur les épaules duquel pèsent de lourdes responsabilités, jusqu'à ce qu'il commence à étudier la médecine comme Famulancier. Dès lors, de nouvelles perspectives s'ouvrent à lui : quel service l'intéresse, quelles sont ses compétences ? Mais bien que les Famulanciers arpentent les grandes salles du Spital aux murs couverts de chaux et débattent avec leurs pairs de la théorie des germes, le tout dans une atmosphère académique, cet état de grâce reste de courte durée. Un Spécialiste décide de former un peloton pour défendre Gdańsk ? N'importe quel Spitalier qui ne s'est pas encore rendu indispensable ailleurs risque de recevoir un ordre de mission. Alors, il se rend dans une salle de dissection des Chirurgiens, propose de nettoyer les fermenteurs ou les instruments chirurgicaux, voire d'aider les Hygiénistes aux portes. Toutes ces tâches, bien que simples, démontrent une prise d'intérêt et d'initiative qui le rendent utile. À ce moment, le compte à rebours s'arrête pour lui, et il n'a plus à craindre d'être réquisitionné. Une nouvelle vie commence alors dans les salles des Chirurgiens, des Épigénéticiens, des Pharmaciens, des Hygiénistes, des Anesthésistes, des Hippocrates, ou tout simplement auprès d'un simple médecin généraliste.

Un Famulancier est presque invisible dans son service. Il lui faudra plusieurs années pour prouver sa valeur auprès de ses chefs de service, auprès de qui il passera un examen afin de consolider sa position et d'obtenir le titre associé à son service.

Dès lors, les échelons qu'il lui reste à gravir sont certes peu nombreux, mais difficiles à atteindre et très différents. Chaque service est dirigé par son chef (homme ou femme),

qui répartit les postes et les responsabilités, et ne rend de comptes qu'à ses supérieurs hiérarchiques directs, les Spécialistes. Ces derniers définissent les objectifs des docteurs et façonnent leur idéologie.

Le Chef de clinique est le porte-parole des Spécialistes. Il transmet leurs ordres aux services et, s'il fait preuve de grande persévérance, il deviendra Spécialiste un jour lui aussi.

Après soixante ans de dur labeur au sein du Spital, les Spitaliers reçoivent le titre d'Ancien, par respect pour leur âge vénérable. Ils peuvent désormais déléguer leurs responsabilités à des mandataires. Ils se retrouvent aussi entre eux et débattent de sujets divers, et eux seuls sont autorisés à critiquer les Spécialistes.

Enfin, il existe un rang en marge de la hiérarchie : les Préservistes. Ils se distinguent par un état d'esprit et des actes extrêmes, et se considèrent même parfois comme distincts du reste des Spitaliers. Ils peuvent être amenés à se rendre à Arnsberg sous les ordres du Directeur Kranzler. Ils y recevront un entraînement de plusieurs années qui brisera leur esprit en mille morceaux pour ensuite le reconstruire en une mosaïque modelée sur les aspirations de Kranzler. La mission des Préservistes ? Défendre le Spital, devenir le rempart de l'humanité, et accomplir des tâches qui soulèveraient le cœur à la plupart des Chirurgiens.



## LE CERCLE EXTÉRIEUR : L'APPENDIX

L'été chasse le froid de la toundra. Le sol dégèle et fleurit en des explosions de bleu, de rouge et de turquoise. Les habitants sortent de leurs cabanes, s'étirent sous le soleil et se débarrassent de leurs fourrures. Le pays tout entier reprend vie.

Une nouvelle année démarre aussi pour les pathogènes. La chaleur sort les bactéries de leur hibernation, les cloaques propagent à nouveau dysenterie, choléra et typhus dans les villages. Les œufs de poux et de tiques éclosent et les humains, pris en embuscade, colportent spirochètes, virus hépatiques et yersinia pestis. Un véritable arsenal de mort.

Depuis longtemps, les Spitaliers assurent la désinfection des fosses septiques et des plans d'eau libre, ainsi que la vaccination des habitants de Justitienne. Et pourtant, ils ne parviennent toujours pas à éradiquer complètement les épidémies.

Tous les ans, une vague de maladies submerge les canyons urbains du Poumon Noir pour se diriger ensuite vers le Spital. En guise de remerciement envers les Spitaliers, les habitants guéris dégagent les voies de circulation de toutes les épaves et érigent des autels en pierre le long des routes. Des rubans de couleur flottent au vent du haut de leurs pylônes, et des couronnes d'herbe ainsi que des carcasses d'animaux sacrifiés gisent à moitié enfouies sous la poussière.





Personne ne connaît l'endroit exact où le champ de ruine se termine pour donner ensuite sur les infirmeries, au milieu d'une foule à la respiration sifflante et vêtue de haillons, des tentes, des odeurs de vomi et de la Sepsie.

Les Spitaliers nomment cet endroit « l'Appendix », l'appendice mal aimé. Les Recrues et les Aides-soignants enregistrent toute arrivée, établissent les premiers diagnostics, indiquent le prix du traitement adéquat, puis assignent un lieu de résidence en fonction de la maladie du patient. Ce secteur est divisé en infirmeries entièrement séparées par maladies : le quartier du choléra, l'allée des pestiférés, l'avenue de la dysenterie, etc.

En période d'activité intense, l'Appendix devient une ville débordante de vie à l'espérance réduite. En période de désarroi, il se transforme en nécropole empestant la décrépitude. Parmi les sombres bâtiments qui s'élèvent au-dessus des autres, certains affichent tout le long de leurs murs de grands signes d'avertissement grossièrement peints en rouge. D'autres bâtisses ne sont en réalité que des carcasses de béton calcinées, purifiées de tous germes par les jets de flammes des calcinateurs. Les tentes et les huttes construites à partir de morceaux de ferraille pullulent dans de nombreux quartiers surpeuplés. Toutefois, personne n'ose jamais quitter le secteur dans lequel il est affecté.

Aussi étrange que cela puisse paraître, toutes ces personnes vêtues de haillons, qui crachent continuellement une salive remplie de mucus et qui meurent à petit feu, mènent une vie plus ou moins normale dans cette cité des damnés. Des familles entières résident avec leurs malades et remplissent leurs tâches quotidiennes. Les mendiants appuyés contre les murs des maisons quémangent eau et nourriture. Les marchands, le nez et la bouche couverts de linges humides, proposent des produits traités, comme des fruits, des tubercules et du lichen, à des prix indécents. Dans ce secteur aux maladies perpétuelles, la marge de manœuvre des Spitaliers reste limitée. Bon nombre de voyageurs venus de très loin dans l'espoir d'une guérison meurent dans d'atroces souffrances, en attendant de recevoir les soins de docteurs débordés qui font face jour après jour à un afflux constant de malades au milieu des pleurs et des gémissements. Certaines nuits, lorsque souffle le vent du sud-est, d'aucuns jureraient entendre les râles des mourants jusque dans le centre technologique, où le silence n'est jamais brisé que par de rares soupirs d'angoisse.

Dans l'Appendix, personne ne peut savoir avec certitude s'il échappera au même sort que le mourant de la hutte voisine. Seules les marchandises et les lettres de change augmentent les chances de survie, car elles permettent d'acheter un passage par les portes fortifiées du Corpus.

## LE CERCLE INTÉRIEUR : LE CORPUS

En plein milieu de l'Appendix se trouve un mur composé d'éléments en béton imbriqués. À certains endroits, on a bâti des ébauches de fortifications. Sur les remparts, des Spitaliers montent la garde, leur regard taciturne posé plus bas, sur l'Appendix, leur fusil fongicide prêt à ouvrir le feu. Le message est clair : aucun malade n'est autorisé à passer les bassins de décontamination sans autorisation.

Derrière ce mur s'étend le Corpus. À l'origine, le cercle intérieur devait servir à rajouter de nouveaux entrepôts, garages, laboratoires et salles d'opération au Spital, mais ce complexe ne fut jamais terminé. Désormais, les fondations des bunkers jaillissent du sol comme un gigantesque dentier. Des colonnades forment des forêts de béton, et les poutres en acier suggèrent la présence de toits dans le passé. Les routes coupent cette mer d'abris semée de plateformes menant aux laboratoires des groupes de recherche et aux entrepôts. L'axe principal qui part des portes pour se terminer au Spital central représente la colonne vertébrale du Corpus. Tout le monde connaît son chemin et l'arpente avec le même pas assuré qu'une fourmi qui suit la piste de phéromones de sa reine. Aucun étranger ne se perdra jamais dans le Corpus, car tout malade qui a acheté son passage pour bénéficier d'un meilleur traitement est conduit directement à un hôpital public où il restera jusqu'à sa guérison, assigné à résidence. Et mieux vaut ne pas sortir : en effet, le Corpus est un lieu dangereux. Derrière les murs de laboratoires de haute sécurité, des recherches sont menées sur des animaux afin d'observer les effets d'épidémies. Juste à côté, des plateformes descendent dans des entrepôts souterrains où des victimes de spores et d'épidémies sont conservées. S'il existe dans les désolations un lieu contenant de quoi mettre fin à l'humanité, c'est celui-là.

## LES ARAIGNÉES ÉCHÉINES

Ces arachnides rouge sang de la taille d'une main (pattes incluses) sont le résultat d'une série de croisements de plusieurs espèces d'araignées génération après génération, et ce, depuis la fondation du Spital. Le processus de sélection très strict de ces araignées a permis de créer une espèce dont les glandes produisent une toile résistante et une substance très particulière. Elles sécrètent un liquide blanc comme le lait aux propriétés similaires à la vitamine C : il stoppe le processus de décrépitude et permet de traiter les symptômes de

déficience. Des milliers d'araignées échéines habitaient les cavernes souterraines du Corpus, mais elles se sont répandues dans tout le Spital et s'en sont prises à la vaste population d'insectes locaux. Aujourd'hui, il est rare que les docteurs tombent sur un cafard ou sur une mite dans les couloirs.

Toutefois, la tâche confiée à ces arachnides est d'un tout autre ordre : elles tissent des cocons autour des cadavres des pestiférés en vue de les conserver pour des examens ultérieurs. Dans des cavernes souterraines, des centaines de

cocons sont fixés aux parois. En effet, la dépense d'énergie qu'occasionnerait une chambre froide conçue pour la conservation de spécimens entiers dépasserait de loin les capacités du Spital.

Aujourd'hui, le nombre d'araignées échéines est incalculable, et il paraît que leurs gigantesques toiles ont été aperçues dans les ruines à proximité de Justitienne.





## LE SPITAL

Le Spital lui-même ressemble à une véritable forteresse : une longue bande de béton allongée, parsemée de citernes et de structures diverses, et auxquelles s'ajoutent à plusieurs endroits des extensions qui appartiennent à différents services. Les étages en surplomb de la bande principale baignent de leur ombre les étages inférieurs et obscurcissent la fosse qui ceint le Spital. Tout Spitalier qui y descend et foule sa poussière rouge découvrira un pan maudit de l'histoire spitalière. La lumière des lanternes éclaire des parois en fer et des fenêtres condamnées. Les murs couverts d'entailles sont calcinés sur des mètres : des intrus ont tenté autrefois de s'introduire dans le Spital par cet endroit. En vain.

Personne n'est désormais obligé d'y descendre. Des ponts enjambent cette fosse, large de plus de cinq pas près des portes principales. Quiconque désire entrer dans cette réserve de connaissances infinie doit tout d'abord subir des analyses d'urine auprès des Hygiénistes afin de détecter toute contamination par les spores. Cet examen se termine par une purification complète dans le bassin de désinfection, purification pour le corps et baume pour l'âme : nous sommes purs, et tout danger extérieur reste à l'extérieur. Le Spitalier prend ensuite un sac de vêtements sous plastique, et revêt la chemise et le pantalon en toile qu'il contient. Son matériel est conservé pour être nettoyé et entreposé jusqu'à ce qu'il le récupère.

Tout Spitalier travaille dur dans l'espoir de pouvoir un jour arpenter ces couloirs immaculés et bien éclairés. Il pourra ainsi se trouver une place au sein de ses bibliothèques et de ses salles de lecture, de ses laboratoires et de ses fabriques, au beau milieu des générateurs et des fermenteurs.

S'il rejoint un service, il emménagera dans l'aile qui y est rattachée. Les Chirurgiens possèdent plusieurs blocs opératoires, un auditorium, ainsi qu'un panoptique afin d'y exposer toutes les curiosités médicales pour leurs collègues – et non pour choquer les nouveaux arrivants (du moins en théorie).

Juste à côté des salles d'opération, le service de soins intensifs est le territoire des Anesthésistes. À côté se trouve le service de médecine générale. Les patients n'ont ainsi pas à parcourir une grande distance entre leur lit et le lieu

de leur opération chirurgicale. Les Pharmaciens, qui ont besoin de plus d'espace, utilisent un bâtiment entier. À l'intérieur se trouve la Pharmacie Communautaire (où les médicaments sont distribués), plusieurs salles de lecture et des laboratoires équipés de fermenteurs qui bouillonnent et ronronnent jour et nuit. Les Épigénéticiens possèdent le service le plus moderne de tous, avec une aile entièrement alimentée en électricité. Les Hippocrates se sont approprié le premier étage tout entier d'où ils supervisent la conformité aux normes et aux règles éthiques en vigueur. Ils peuvent ainsi descendre dans chaque service sans devoir passer par la salle d'entrée, ce qu'ils jugent préférable (contrairement aux autres docteurs). Le premier étage abrite aussi les archives secrètes contenant des dossiers sur des docteurs dissidents, ainsi que l'imprimerie.

Tout repose entre les mains des Hippocrates. Les Hygiénistes qui se sentent chez eux partout disposent tout de même de leur aile avec chambres d'exsporification et de salles de maintenance pour combinaisons protectrices. Au-dessus de l'entrée, un panneau affiche « Aile Sud II », et quiconque y pénètre comprend très vite la définition du terme hygiénisme, telle qu'appliquée par les Hygiénistes.

Il existe d'autres lieux remarquables au sein du Spital, comme le bureau d'enregistrement, la bibliothèque publique, les garages, l'atelier de prothèses, ainsi que l'arsenal enfermé derrière la « Porte 6 ». Dans cet endroit, les Spitaliers ont accès aux armes et au matériel d'expédition à condition de posséder un ordre de mission. Les grenades au phosphore et les cartouches de gaz sont produites dans l'aile des Pharmaciens, et pour des raisons de sécurité, aucune arme biologique ou chimique ne peut être entreposée plus de vingt-quatre heures dans l'arsenal.

Quiconque se retrouve devant les portes avec l'avertissement « S1 » peint à la bombe doit poursuivre son chemin. En effet, il y a plusieurs siècles de cela, des victimes du S1 s'introduisirent dans les caves puis y moururent. Ensuite, personne ne s'occupa jamais de disposer des corps, et à ce jour, personne ne peut déterminer si le virus survit toujours dans leurs os ou pas. Et personne ne souhaite aller vérifier.

## AU CENTRE : LE COR

Le Cor est considéré comme le cœur du Spital avec ses avant-cours (les portes de désinfection), ses valvules cardiaques (postes de garde des Préservistes), ses ventricules (laboratoires et dortoirs), et parfois ses fibrillations ventriculaires (les réunions des Spécialistes). En réalité, le Cor comporte deux cœurs, car des centaines de mètres de couloirs séparent la chambre des Spécialistes située à la Ziggourat (une structure monolithique) du bâtiment composé des laboratoires et accueillant les groupes de recherche, les quartiers privés, une centrale électrique, ainsi qu'une chambre de diagnostic expérimentale équipée d'un microscope électronique à balayage et d'un tomographe.

Ces deux secteurs ont un point commun : seule une personne entièrement saine de toute spore et qui peut en apporter la preuve est autorisée à passer les portes de désinfection. Derrière elle, des Préservistes montent la garde et empêcheront de passer quiconque n'est pas en mesure de présenter une autorisation d'accès signée par un Spécialiste ou par l'un de ses mandataires.







## 1 - RECRUE

Jeunes et intelligents, ils captent très tôt l'attention des Spitaliers qui leur enfilent une combinaison appropriée pour les envoyer à l'Appendix effectuer les basses besognes. Une fois leur quart de service terminé, ils se plongent dans les textes d'antan, et plus particulièrement les livres d'orthographe, dans le but d'en apprendre la langue écrite. Quiconque ne la pratique pas couramment au bout de deux semestres est renvoyé pour manquement à son devoir. « La stupidité est une maladie que nous-mêmes ne pouvons soigner. » La pression est énorme, les yeux injectés de sang témoignent de longues nuits passées à étudier, et les corps portent les marques de l'épuisement. Beaucoup craquent et s'effondrent : on désigne cette faiblesse comme « l'apraxie », ou fainéantise absentéiste. Cette accusation grave ne peut être sanctionnée que par l'exil. Seul un groupe restreint de personnes endurcies parviendront jusqu'aux examens au bout de quatre semestres.

## 2 - AIDE-SOIGNANT

Ils savent lire et écrire, peuvent comprendre des livres médicaux simples, maîtrisent la gestion du triage de patients. Ils changent bandages et pansements, ouvrent les cloques purulentes et posent des attelles sur les membres brisés. Il s'écoulera énormément de temps avant qu'ils ne puissent quitter les infirmeries pour le Cor, bien qu'ils soient sur la bonne voie.

## 3 - FAMULANCIER

Au garde-à-vous devant les huit Spécialistes, ils saluent d'un geste vif sous la bannière des Spitaliers qui flotte au vent. Ils viennent d'obtenir le rang de Famulancier : ce sont désormais des étudiants en médecine. Ils peuvent circuler librement dans le Spital, passer leurs journées et leurs nuits dans les bibliothèques et proposer leur aide aux différents services. Quiconque ne parvient pas à y obtenir des responsabilités ou ne part pas à l'aventure hors du Spital se retrouvera affecté à un peloton, armé d'un dilacérateur et d'un fusil fongicide.

## 4 - MÉDECIN DE TERRAIN

Service dédaigné au sein du Spital, les Médecins de Terrain servent côte à côte avec les Famulanciers, rampant dans la boue pour aller rafistoler les blessés. Dans le Spital, ils représentent le premier contact des malades, qu'ils diagnostiquent et à qui ils annoncent le coût du traitement nécessaire. Ils disposent de connaissances médicales étendues.

## 4 - HYGIÉNISTE

Qu'il s'agisse de germes ou de la Sepsie, en fin de compte, toute forme de contamination représente un danger pour l'être humain et la terre qu'il habite. Les Hygiénistes supervisent le respect des règles de pureté. Ils vérifient et valident l'hygiène des pièces et de la nourriture. Ils entretiennent les portes de sécurité du Spital et les bassins de désinfection à Justitienne. Ils sont présents partout, à passer des bandelettes réactives aux bureaux de laboratoires,

à mesurer le taux de contagion de germes et de spores, à prendre d'assaut les champs de spores et à chasser les Léperos. Ils conseillent et châtent.

## 4 - CHIRURGIEN

Toute opération complexe impossible à mener par un Médecin de Terrain est du domaine des Chirurgiens. Ils maîtrisent le scalpel et connaissent l'anatomie humaine comme personne.

## 4 - ÉPIGÉNÉTICIEN

L'épigénétique étudie les molécules déclencheuses dans le génome humain et les molécules exactes que transforme l'Amorce. Le département de recherche dirigé par le Spécialiste Dr Holtz est largement dominé par le groupe de recherche des Épigénéticiens, qui dépendent de sa technologie pour analyser les gènes et synthétiser des inhibiteurs extrêmement complexes. Se former aux techniques d'antan est aussi important que de posséder les bases en génétique et en épigénétique. Cependant, le développement d'inhibiteurs et de substituts épigénétiques nécessite de la part de cette branche très terre à terre qu'elle se procure des échantillons organiques d'un Psychonaute, voire la créature entière.

Un tel besoin en agents expérimentaux prédestine tout Épigénéticien à affronter ces créatures.



## 4 - PHARMACIEN

Dans tout hôpital public ainsi que dans le Spital, les Pharmaciens ont pour mission de maintenir un approvisionnement constant en médicaments. Ils disposent pour cela d'un libre accès aux pharmacies. Au Spital, le centre de leurs opérations se situe dans la salle de consultation de la gigantesque pharmacie appelée Pharmacie Communautaire. Ils y prennent toutes les commandes en médicaments et y distribuent les préparations pharmaceutiques. Cependant, tout cela ne représente que la partie visible de leur activité. Leur véritable tâche s'accomplit dans les cuves et les fermenteurs situés dans les fabriques pharmaceutiques, mais aussi sur le terrain, à la recherche d'échantillons afin de les cataloguer puis de les faire pousser dans les serres du Spital.

## 4 - HIPPOCRATE

Les Hippocrates représentent le Spital hors de ses murs et servent de conseillers et d'observateurs au Sénat de Justitienne. Ils supervisent la coopération entre les différents groupes de recherche, mais les surveillent aussi. Ils enquêtent également sur toute plainte déposée à l'encontre d'un docteur. Ils sont la conscience du Spital, sa colonne vertébrale éthique et morale.

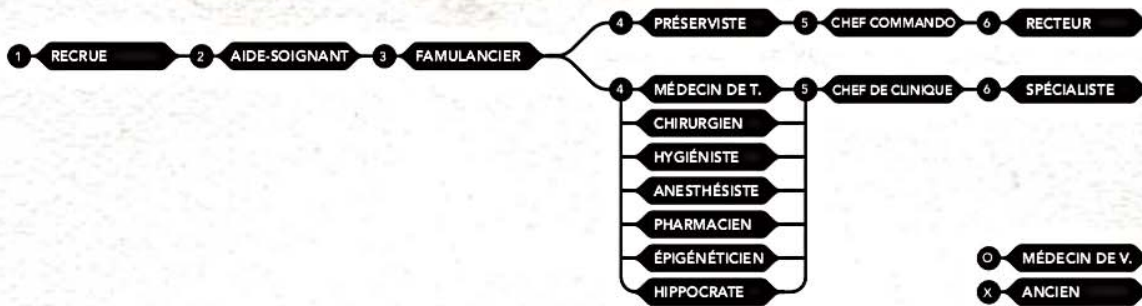
## 4 - ANESTHÉSISTE

Spécialistes des soins intensifs, les Anesthésistes envoient leurs patients dans un sommeil sans rêves et surveillent leur état tandis que les Chirurgiens sont à l'œuvre. Puis, dans les jours qui suivent, ils prodiguent leurs soins au corps affaibli.





## HIÉRARCHIE ET RANGS – SPITALIERS



Toutefois, les Anesthésistes ne se contentent pas seulement de sauver des vies, ils peuvent aussi les prendre. En effet, les cartouches de gaz empoisonné qui ont anéanti un grand nombre de villages de Léperos proviennent aussi de leurs laboratoires et de leurs mains habiles.

### 5 – CHEF DE CLINIQUE

Un Chef de Clinique travaille pour plusieurs Spécialistes et supervise les docteurs dans le Spital et dans le Cor. Il prête une attention toute particulière au respect du code moral et éthique. Docteur expérimenté, ses qualifications professionnelles lui permettent de prendre la place d'un Spécialiste si ce dernier venait à mourir ou à se retirer à cause de son âge. Ainsi, un nouveau docteur est nommé Chef de Clinique par tous les autres Spécialistes.

### 6 – SPÉCIALISTE

Au sommet de la hiérarchie spitalière, les huit Spécialistes sont les dirigeants incontestés du Spital. En coulisse, ils tirent les ficelles sans jamais révéler leurs véritables motivations. Ils donnent des nouvelles directives et décident de l'orientation de leur organisation sans qu'aucun débat ne soit jamais permis. En outre, ils possèdent les moyens nécessaires pour que leurs décisions soient mises en application. Quant à leur aboutissement, à la manière dont les ordres seront appliqués et à la nature des moyens mis en œuvre, cela reste toujours un véritable mystère.

### 4 – PRÉSERVISTE

Malgré son approche terre à terre et scientifique, l'organisation spitalière est un véritable vivier de légendes, et les Préservistes en sont un exemple vivant.

Montés sur des étalons noirs équipés de masque à gaz, ils mènent des pelotons de Spitaliers à la bataille contre la Sepsie. Armés de leur épée Preservalis, ils saignent les rangs d'Aberrants ou détruisent les villages de Léperos à l'aide de leurs cartouches de gaz moutarde. Leur visage dissimulé derrière un masque à gaz n'affiche certes aucune peur, mais leurs actes sont le symbole même de leur caractère impitoyable. Ils ne connaissent plus le doute depuis longtemps.

Le corps de Préservistes ne reçoit d'ordres ni des Hippocrates, ni des Spécialistes, ni des Anciens. Il s'agit d'un groupe indépendant au sein de l'organisation spitalière, mais avec des liens solides avec le sommet de la hiérarchie. Son quartier général est basé à Arnsberg, où les aspirants Préservistes sont affectés, entraînés, reçoivent la sanctification de l'épée, puis chevauchent au combat.

### 5 – CHEF COMMANDO

Le Directeur Kranzler dirige de manière incontestée le corps de Préservistes depuis des années. À chaque tentative des Hippocrates pour le contrôler, il déjoue leurs plans comme on chasserait une vulgaire mouche. À ses côtés se trouvent les Chefs de Commando, qui n'ont rien d'anges et s'approchent plutôt de démons. Kranzler ne veut pas de l'assistance de simples chiens d'attaque. À la place, il préfère des individus prêts à utiliser leur propre intelligence et leur expérience afin d'infliger le plus de dégâts possible à leurs ennemis.

### 6 – RECTEUR

Officiellement, un Recteur obéit au doigt et à l'œil aux ordres des Spécialistes. Mais qu'est-ce que ces vieux schnocks connaissent réellement à la guerre ? Après tout, le Directeur Kranzler a depuis longtemps échappé aux liens qui étaient censés le retenir...

### 0 – MÉDECIN DE VILLAGE

Le Spital consomme des quantités astronomiques de nourriture et d'énergie afin d'alimenter la mécanique médicale de l'Appendix. Bien que les malades paient pour leurs soins, le Spital ne produit pas assez de bénéfices pour se permettre d'envoyer des expéditions en Pollen et en Franka. Bien évidemment, le Protectorat de Justitienne accepterait avec joie – et pas par altruisme pur – de couvrir les besoins du Spital. Cependant, les docteurs ont toujours refusé de s'en remettre complètement aux Juges.

Grâce aux Médecins de Village, cela n'est pas nécessaire. Le Spital loue des docteurs à des villes et des villages étrangers en échange de nourriture, de pétrole, d'artisans et de mercenaires. Toutefois, cette fonction est considérée comme une punition. Pour les Spitaliers, la simple menace de devoir pratiquer au beau milieu de vulgaires sauvages ignares devient une raison suffisante pour redoubler d'ardeur à la tâche et écraser leurs concurrents sans aucune pitié. Les docteurs qui peinent dans leurs études, ou bien qui affichent des opinions douteuses, se retrouvent très rapidement dans un village perdu au milieu de nulle part, et très loin de leurs pairs.

### X – ANCIEN

Seul titre lié à l'âge au sein du Spital, accordé à tout Spitalier qui atteint soixante ans de dur labeur. Il donne le droit de nommer un mandataire pour les tâches épuisantes et le travail de terrain. La plupart du temps, un docteur qui aspire à devenir Chef de clinique est sélectionné. En effet, cinq Spécialistes sur huit sont des Anciens.

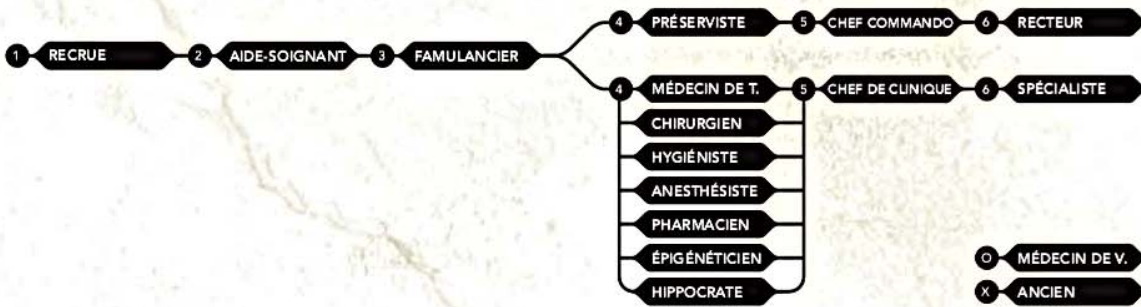




RANG 3 FAMULANCIER







## 1 – RECRUE

**CONDITION :** -

**EFFET :** -

**ÉQUIPEMENT :** le Manuel (livre illustré sur les rudiments de la médecine ; confère +1D à INT+Médecine tant que la valeur de Médecine est inférieure ou égale à 2) ; tablier en cuir

## 2 – AIDE-SOIGNANT

**CONDITION :** INT+ Médecine 4 ; PHY+Vigueur 4

**EFFET :** survit à d'innombrables infections au sein de l'Appendix qui finissent par renforcer son système immunitaire ; il obtient un bonus perpétuel de +1D à tous les jets contre les maladies.

**ÉQUIPEMENT :** combinaison de Spitalier

## 3 – FAMULANCIER

**CONDITION :** PHY+Résistance 4 ; INT+Médecine 6 ; INT+Science 4

**EFFET :** est apprécié au sein du Protectorat où il peut manger gratuitement. Si un Famulancier ne choisit pas rapidement une spécialisation médicale, le registre l'enverra au combat ou prêter main-forte aux alliés des Spitaliers.

**ÉQUIPEMENT :** dilacérateur avec mollusk (+1 autre accessoire) ; fusil à fongicide

## 4 – MÉDECIN DE TERRAIN

**CONDITION :** INT+Médecine 8 ; Renommée 2 ; Ressources 2 ; Réseau 2

**EFFET :** bénéficie d'un libre accès aux hôpitaux publics et de l'ex-sporiation gratuite. +1 Alliés pour chaque Spitalier sauvé au cours d'une mission de combat ; +1 Réseau pour les membres d'autres Cultes. Lors des tests d'aptitude, le Médecin de terrain est souvent aidé par ceux qu'il a sauvés au cours d'une mission.

**ÉQUIPEMENT :** trousse de terrain

## 4 – HYGIÉNISTE

**CONDITION :** phy+Résistance 6 ; INT+Technologie 4 ; Alliés 4 ; Autorité 4

**EFFET :** peut ordonner une exsporation n'importe où dans le Protectorat. Les Juges présents sont soumis à ses directives. Il peut certifier des récoltes ou suspendre la certification.

**ÉQUIPEMENT :** combinaison d'Hygiéniste ; grenade de gaz chloré ; grenade SP 4016

## 4 – CHIRURGIEN

**CONDITION :** INT+Médecine 8 ; AGI+Dextérité 6 ; CHA+Commandement 4 ; Renommée 4

**EFFET :** le Chirurgien peut demander le renfort d'un Anesthésiste et de 1D Aides-soignants à tout moment. Les Chirurgiens spitaliers sont tenus en haute estime par les Anabaptistes, ce qui leur donne accès au Conseil des Émanations en tant qu'unique spécialité médicale. De temps à autre, ils sont recrutés par les Anabaptistes en qualité de médecins privés.

**ÉQUIPEMENT :** instruments chirurgicaux (niveau 1)

## 4 – ÉPIGÉNÉTICIEN

**CONDITION :** INT+Médecine 8 ; INT+Technologie 6 ; INT+Science 6 ; Secrets 3

**EFFET :** gagne accès aux installations des Psychonautes. S'il dépense 2 points d'Autorité, il obtient un garde du corps famulancier. Les Chroniqueurs lui donnent accès à leurs alcôves et récupèrent pour son compte les technologies médicales du peuple d'antan. + 3 Ressources lorsqu'il acquiert des agents biologiques de combat expérimentaux.

**ÉQUIPEMENT :** séquenceur ; lance-cartouches ; 2 aérosols d'Ex / cartouches d'EG 1

## 4 – PHARMACIEN

**CONDITION :** INT+Médecine 10 ; INT+Science 8 ; Renommée 4

**EFFET :** avec les Épigénéticiens, les Pharmaciens forment l'élite technologique des Spitaliers. Leur influence dans le domaine médical est liée à leur Renommée, qui à son tour dépend des résultats de leurs recherches : s'ils n'acquièrent pas de nouvelles connaissances pendant plusieurs mois, leur Renommée baisse de 1. Cependant, elle peut rapidement augmenter lorsqu'ils rapportent des plantes médicinales venues de régions inconnues ou de l'ichor de glandes de Psychonautes. Une Renommée supérieure ou égale à 2 leur confère un libre accès aux pharmacies centrales de tous les hôpitaux (+ 3 Ressources lorsqu'ils acquièrent des médicaments).

**ÉQUIPEMENT :** Apothécarium (niveau 1)



#### 4 – HIPPOCRATE

**CONDITION** : PSY+Domination 6 ; Alliés 2 ; Autorité 4 ; Secrets 3

**EFFET** : obtient libre accès à toutes les installations, même les plus secrètes. Peut ordonner des révisions et des tests d'aptitude, et demander à des Préservistes de congédier des Spitaliers. Peut fermer des unités de recherche et faire sceller leurs laboratoires. Les Hippocrates représentent le Spital auprès des autres Cultes et sont autorisés à signer des traités. Ils ont un accès illimité à la Salle de Jugement de Justitienne.

**ÉQUIPEMENT** : révolver ; +1D balles par mois ; la croix Ita Sit sert de passeport ; équipement d'espionnage et d'écoute

#### 4 – ANESTHÉSISTE

**CONDITION** : int+Médecine 8 ; PHY+Lutte 6 ; PHY+Force 4 ; PHY+Vigueur 6 ; Alliés 3

**EFFET** : obtient +3 Ressources lorsqu'il acquiert des narcotiques et des stimulants ; peut utiliser la Brûlure en toute impunité. Il obtient des ressources supplémentaires de la part des Hippocrates lorsqu'il interroge des Spitaliers drogués pour leur compte, note leurs points faibles, analyse les rêves et suscite des traumatismes.

**ÉQUIPEMENT** : pistolet à injection ; 2 cartouches d'injection à bandes noires par mois

#### 0 – MÉDECIN DE VILLAGE

**CONDITION** : Famulancier minimum ; est envoyé dans certains villages ou régions

**EFFET** : une fois qu'il a pris ses fonctions à l'hôpital général, il gagne le cœur de ses patients. Réseau +1. Quand il aide les étrangers en situation d'urgence et que son test d'INT+Médecine lui confère au moins 3 déclencheurs, sa valeur de Réseau augmente de 1 de manière permanente (maximum 4). Dans sa communauté natale, il a +1D à toutes les valeurs d'action de Psyché et Charisme.

**ÉQUIPEMENT** : trousse de terrain

#### 5 – CHEF DE CLINIQUE

**CONDITION** : Alliés 5 ; Renommée 4 ; Secrets 4

**EFFET** : accède aux laboratoires secrets du Spital, sauf les installations des Préservistes. A accès aux Spécialistes, qui lui confèrent +1 Renommée dès qu'il atteint ce rang. Un Chef de clinique représente le Spital à l'extérieur ; il est la voix des Spécialistes. Tant qu'il conserve ses fonctions, il obtient +2 D Négociation quand il s'adresse aux chefs de Culte de haut rang (Fragments, Commandants-En-Chef, Sénateurs, Consuls, etc.)

**ÉQUIPEMENT** : -

#### 6 – SPÉCIALISTE

**CONDITION** : un Spécialiste doit quitter le Conseil ; Alliés 5 ; Autorité 5 ; Secrets 5

**EFFET** : chef du Culte ; commande les Hippocrates. Le Spécialiste obtient son propre domaine de recherches.

**ÉQUIPEMENT** : -

#### 4 – PRÉSERVISTE

**CONDITION** : est nommé suite à un exploit au combat contre les ennemis du Spital ; Renommée 4 ; PHY+Corps à corps 8 ; PHY+Résistance 6 ; AGI+Mobilité 6

**EFFET** : accède à l'Arsenal (+3 Ressources pour toutes les armes, agents biologiques de combat et stimulants), peut utiliser la Brûlure en toute impunité, mais sans en abuser. Lors d'une mission, le Chef de Commando peut lui permettre de recruter 1D Famulanciers.

**ÉQUIPEMENT** : épée Preservalis ; pistolet ; +1D balles par mois (valable pour tous les rangs à venir), cheval d'assaut

#### 5 – CHEF COMMANDO

**CONDITION** : PHY+Corps à corps 10 ; AGI+Navigation 6 ; Renommée 5 ; Secrets 3 ; Autorité 4

**EFFET** : accès libre et illimité à l'Arsenal. Le Chef de commando peut commander tous les autres Spitaliers. Il peut recruter 1D Préservistes et 1D Spitaliers de rang 4 pour une mission. Si cette dernière échoue, il devra en répondre devant Kranzler.

**ÉQUIPEMENT** : anneau de Recteur ; cheval de Newcrest noir

#### 6 – RECTEUR

**CONDITION** : Kranzler doit avoir laissé sa place ; le personnage est alors nommé par les Spécialistes ; Renommée 6 ; Autorité 6 ; Secrets 5

**EFFET** : il commande tous les Préservistes et emménage dans les quartiers du Recteur, à Arnsberg. Il peut opposer son veto à toutes les décisions des Spécialistes lorsqu'elles concernent la sécurité du Spital.

**ÉQUIPEMENT** : -

#### X – ANCIEN

**CONDITION** : 60 ans minimum ; Renommée 4

**EFFET** : peut déléguer les tâches qui lui sont assignées et voter contre les Spitaliers lors de proclamations de culpabilité.

**ÉQUIPEMENT** : -

SEULS LES **MORTS** ONT  
VU LA FIN DE LA GUERRE.

[GEORGE SANTAYANA]



# POTENTIELS

## DILACÉRATEUR

Les lames sont écartées et forment une croix mortelle : d'une main, le Spitalier agrippe le manche, de l'autre, il le pousse en avant ; la peau glisse sur le métal jusqu'au moment où il saisit le bras de la pompe et déclenche le mécanisme. Les lames se referment avec un bruit sec. Le Spitalier bondit en avant, plonge le dilacérateur dans le corps de son ennemi, et le frappe à la tête avec le bras de la pompe pour redéployer les lames. Un pas sur le côté, et il a repris sa position de départ. Il peut changer d'attaque, faire tomber l'arme de l'ennemi d'un mouvement circulaire, parer à l'aide du calepied et désarmer l'ennemi. Le Famulancier aguerri connaît ces tactiques et combat avec toutes les parties de son arme.

Le Potentiel du dilacérateur s'active avec 2 déclencheurs et ne peut être combiné à la capacité spéciale du dilacérateur « Lacération ». Après activation, le Spitalier obtient +1 Défense et +1D Maniement pendant un round si le niveau de Potentiel le permet : les bonus de défense et de maniement ne peuvent dépasser ce niveau. Au niveau 3 par exemple, le bonus du Potentiel est + 3 Défense / +3D Maniement. Si l'activation échoue lors d'une prochaine attaque, le bonus est perdu.

## PHALANGE

Un bouquet de lances est pointé vers l'ennemi : il ne pourra pas s'en tirer sans une égratignure. Ce Potentiel nécessite au moins un homme en soutien équipé d'une lance, d'un dilacérateur ou d'une autre arme d'hast et qui se défend. Le Spitalier défend également et peut jouer le rôle de bouclier pour protéger l'homme à côté de lui. Pour chaque homme présent à ses côtés, il obtient +1D à son jet de défense pour chaque niveau de ce Potentiel. S'il obtient au moins 2DC (déclencheurs), la défense compte comme une attaque réussie et le déclencheur comme des dégâts spéciaux ; l'adversaire s'est rué sur son dilacérateur. Cumulable avec la capacité spéciale « Lacération » du dilacérateur. Ce Potentiel peut être utilisé lors du premier round de combat sans restrictions. Lors des rounds suivants, le Spitalier et ses camarades devront laisser passer un round sans attaquer ni être attaqués afin de se regrouper.

## PRESERVALIS

### CONDITION : Préserviste

Les Préservistes ne forcent pas leurs ennemis à se rendre. Ils se ruent sur les Léperos déchaînés et se fraient un chemin à travers des murs d'excroissances osseuses pour plonger leur épée dans l'enveloppe charnelle d'un Biokinésiste. Ils combattent pour anéantir l'adversaire.

Dans leur forteresse d'Arnsberg, certains d'entre eux apprennent une technique appelée Preservalis : les coups violents visent la défense et l'arme de l'ennemi ; le Préserviste profite de son élan pour lui enfoncer son pistolet dans le ventre, et appuie sur la détente. Le recul sépare les deux combattants.

Le Préserviste doit réussir son attaque à l'épée. S'il initie ensuite Preservalis, sa prochaine attaque subit -3D au maniement (-2D au niveau 2 et -1D au niveau 3). Si l'attaque réussit malgré tout, il effectue un tir à bout portant sans tenir compte de l'armure de son ennemi.

## DERNIER BASTION

Plaie béante, plaques osseuses soulevées, plexus solaire mis à nu, crâne brisé, énucléation : le Spitalier connaît son ennemi, et lorsqu'il dit « par cœur », ce n'est pas une métaphore.

Il sait où frapper et de quelle manière.

Contre des Psychonautes, il reçoit pour chaque attaque un nombre de déclencheurs égal à son niveau de Potentiel.

## ENSEIGNEMENTS DE KRANZLER

### CONDITION : Concentration

L'âme de Kranzler est noire et dure comme du basalte, et les chants des Dushani glissent sur elle sans provoquer la moindre réaction.

Tous les Famulanciers du Spital apprennent les techniques de Kranzler, mais les maîtriser demande de la persévérance. Ceux qui vont jusqu'au bout sont immunisés contre l'influence des Psychonautes... au moins pendant un nombre de rounds de combat égal au niveau du Potentiel.

## L'ULTIME ADIEU

### CONDITION : Pulsions

Tous sont morts ou agonisants. Le Spitalier est le seul survivant. Encore une fois, le Spital est le dernier rempart et il va devoir combattre pour sa survie. Le Spitalier hurle sa rage et tout ce qui fait de lui un humain se consume dans la gloire de la folie destructrice.

Pendant 6 rounds de combat, il obtient +1D par niveau aux jets d'attaque et de défense. Sa défense passive augmente de 1 par niveau, ainsi que les dégâts qu'il inflige.

Si un allié reprend connaissance et rejoint la bataille, le Potentiel prend brutalement fin.





# MAIS CEUX QUI ÉCHAPPENT À L'ENFER

N'EN PARLENT JAMAIS

ET PLUS GRAND-CHOSE NE LES DÉRANGE ENSUITE.

[BUKOWSKI]

## POTENTIELS COMMUNS

### APPEL DE L'ÉTHER

Au-delà du monde de l'audible, l'éther frémit sous l'effet des chants des Chakras et des ondes cérébrales découplées flottant dans l'air. Les créatures infestées par les spores ouvrent la barrière, laissent leurs émotions pénétrer dans l'éther, captent les vibrations, caressent l'enivrement.

Ceux qui échappent au chaos et séparent les courants lisent dans l'éther comme un météorologue interprète les nuages. Ce n'est pas une science exacte, mais les probabilités sont là. Un personnage doté de ce Potentiel doit être victime d'une sporulation d'au moins 5 points pour sentir l'action des autres créatures infestées et des Psychonautes. Ceci lui confère des avantages au combat ou aux jets de perception : il obtient +1D par niveau de Potentiel pour chaque confrontation contre un adversaire infesté par les spores.

### ASCÉTISME

Le personnage survit en se nourrissant de lichen et de scarabées pendant des jours, mâche des bandes de cuir et lèche la rosée sur les pierres. Il ressent la faim et la soif sans en souffrir. Quand il trouve quelque chose à manger, il ne fait pas le difficile, et son estomac n'est pas très irritable.

Le personnage peut survivre pendant un long moment sans nourriture ni eau : il peut sauter un repas par niveau de Potentiel (au moins une fois par jour) sans subir de malus.

### ÇA POURRAIT ÊTRE PIRE

La douleur est censée protéger les gens au lieu de représenter un obstacle à leur survie. Un personnage doté du Potentiel Ça pourrait être pire se rend compte de l'ampleur de sa blessure et de la douleur sans toutefois y céder. Les malus de traumatisme sont réduits du niveau de Potentiel.

### CUIR D'ÉLÉPHANT

Les tempêtes de sable et le froid ont érodé et tanné la peau ; la chair s'est déchirée une centaine de fois et a formé une croûte de tissu cicatriciel extrêmement résistante. Ce n'est pas beau à voir, mais une lame peut à peine l'entamer. Ce cuir d'éléphant agit comme une protection naturelle contre les attaques et confère +1 armure par niveau de Potentiel. Le personnage subit également -1D par niveau de Potentiel à CHA+Sédution.

### DÉPLACER DES MONTAGNES

Quand les obstacles paraissent insurmontables et que le courage faiblit, le personnage commence par contrôler son état d'esprit puis la situation par la simple force de sa volonté. Dans une situation désespérée, il obtient +1 succès par niveau de Potentiel pour 1 action (utilisable une seule fois par tranche de 3 jours).





## ÉCLAIR DE GÉNIE

Les pensées tournent en rond dans la jungle enchevêtrée des réflexions. Seul un éclair de génie peut éclairer les ombres et montrer la voie à suivre. Avec le Potentiel Éclair de génie, le Personnage peut bénéficier de cette grâce salvatrice : une fois par jour, il obtient un bonus de +1D par niveau de Potentiel à un test d'INT.

## INFLEXIBLE

**CONDITION :** Volonté

Qu'est-ce que l'esprit si ce n'est un muscle qui se renforce par la détermination et la paix intérieure ? Le personnage peut contrer une attaque mentale par un effort de volonté une fois par confrontation et obtient alors +1D par niveau de Potentiel.

## MARATHON

Le corps est une machine qui va vers l'avant et suit inexorablement sur sa trajectoire. Le personnage a la vigueur d'un gendo chassant sa proie : il court sans jamais s'épuiser. Il obtient un bonus de +1D par niveau de Potentiel à tous les tests de PHY+Vigueur liés à la course.

## MATHÉMATICIEN

**CONDITION :** INT 4

Le monde est constitué de relations et d'images logiques. Le personnage voit partout des corrélations qui peuvent s'exprimer en chiffres. Il obtient un bonus de +1D par niveau de Potentiel pour tout ce qui peut être résolu par les mathématiques ou la logique.

## SENS DU DANGER

Le personnage considère tout comme une menace, une méfiance qui le pousse à agir avec nervosité et à réagir violemment même face à des gestes bienveillants. Il est considéré comme tendu et stressé, mais aussi comme un excellent garde, car ses réflexes fonctionnent aussi en cas de danger avéré. Avec +1D par niveau de Potentiel à INS+Perception, il est difficile de le surprendre. Ce bonus ne s'applique qu'en cas de menace réelle.

## SOUPLESSE

Le personnage peut se contorsionner d'une manière qui provoque des cris d'effroi et les applaudissements de la foule. Si un adversaire l'agrippe ou s'il se retrouve coincé ou enchaîné, il a une chance de se libérer : il obtient +1D par niveau de Potentiel au test d'action adéquat.



# ÉQUIPEMENT DES CULTES

## EMBLÈMES

On reconnaît un Juge à son manteau, son chapeau, et son Marteau de jugement, et un Fléau à son casque et son gilet pare-balles. Un Spitalier sans combinaison en néoprène ni dilacérateur ne pourra être différencié d'un simple chirurgien militaire.

Les armes et les armures emblématiques d'un Culte symbolisent l'appartenance d'un individu, ses traditions, mais aussi son autorité. Elles revêtent une importance toute particulière. Elles sont uniques et singularisent un Culte et ses membres par rapport aux autres. Quiconque arbore un emblème contrefait ou volé et qui se fait prendre devra s'attendre au pire : les Hellvétiques lâchent nu au beau milieu des Alpes enneigées tout individu pris en possession d'un défricheur sans autorisation légale, puis se lancent à sa poursuite. Les Justitiens tatouent une bande rouge de la bouche au front de tout individu surpris à se faire passer pour un Juge. Si un Fléau capture quelqu'un qui porte un de leurs masques, ils humilieront d'abord l'imposteur puis le roueront de coups d'un bout à l'autre du village.

Les Cultes ne font preuve d'aucune pitié lorsqu'ils voient leur équipement entre les mauvaises mains. Les réactions varient en fonction du délit commis et de la rareté des objets détenus. Par exemple, un Ferrailleur se contentera de lancer un crachat s'il voit un Apocalyptique avec une charrette à bras. Les Blafards détestent voir ces mitraillettes d'antan, dons des dieux qui leur étaient réservés, entre les mains des habitants de la surface. Mais ils se retiennent de faire quoi que ce soit. Toutefois, si un Juge était surpris à se promener avec un Disque Solaire...

Les membres d'un Culte attaquent rarement à vue, ce serait stupide. Ils demandent d'abord la provenance de ce joli objet, puis si son détenteur sait que seuls les membres d'un Culte sont autorisés à en posséder un. Au mieux, les interactions sociales deviennent plus difficiles (jusque -4D sur les tests d'action sous Charisme). Cependant, lorsque les membres du Culte sont en supériorité numérique, la situation risque de mal tourner.



## DILACÉRATEUR

De vieilles histoires prétendent que l'OEU fit usage de dilacérateurs lors d'opérations de pacification à l'époque d'antan. Il paraîtrait que les branchements servaient de modules de contrôle pour les lames des AMSUMO.

Les fonctions restent identiques : dans la hampe réside un cylindre de stockage cinétique, constamment alimenté par un levier de pompage, ce qui écarte les lames. Si le levier est rabattu, les lames extérieures se ferment rapidement et puissamment sur la lame centrale. Divers accessoires peuvent être vissés au sommet de la hampe, bien que le choix habituel se porte sur un cylindre à mollusk.

**SPÉCIALITÉ** : capacité spéciale « Lacération » – Si une attaque réussit avec 2 déclencheurs, le Spitalier peut refermer les lames d'un coup sec et infliger ainsi 1D de dégâts supplémentaires. Les 2DC utilisés ne comptent pas dans le calcul des dégâts. Cela signifie que si le joueur n'obtient que 1 en dégâts supplémentaires, il infligera 1 point de dégâts en moins que s'il avait décidé de ne pas utiliser « Lacération ». Au mieux, il peut infliger +4 dégâts.

◆ Armes de corps à corps

### > MOLLUSK

Un mollusk permet de repérer toute créature en lien ou vert avec un Chakra terrestre : des Psychonautes, des Brûlés en phase d'euphorie, des porteurs de germes, ou des Anabaptistes qui s'aignent avec de l'huile d'Achéron. Un Psychonaute entièrement dépourvu de spores ou un Sporeux ne fera que légèrement trembler un mollusk.

Il possède une portée de 30 m.

◆ Embout de dilacérateur

### > LUMIÈRE FROIDE

L'énergie cinétique du dilacérateur se transforme en énergie électrique à la sortie du branchement. Cette énergie alume un gaz à l'intérieur du piston qui brille d'une intense lumière blanche. En théorie, elle peut rester active indéfiniment tant que le stockage cinétique peut l'alimenter, c'est à dire tant que le pompage dure.

◆ Embout de dilacérateur

### > PINCES

Les pinces s'ajustent avec une petite molette pour servir lors d'opérations de récupération qui requièrent une grande précision motrice, ou bien pour maintenir quelque chose fermement.

Elles peuvent aussi s'utiliser pour saisir le cou d'un Psychonaute et le maintenir à distance (avec PHY+Corps à corps, Maniabilité -2D, aucun dégât). Pour pouvoir s'en libérer, le prisonnier doit réussir un test de PHY+Force (5).

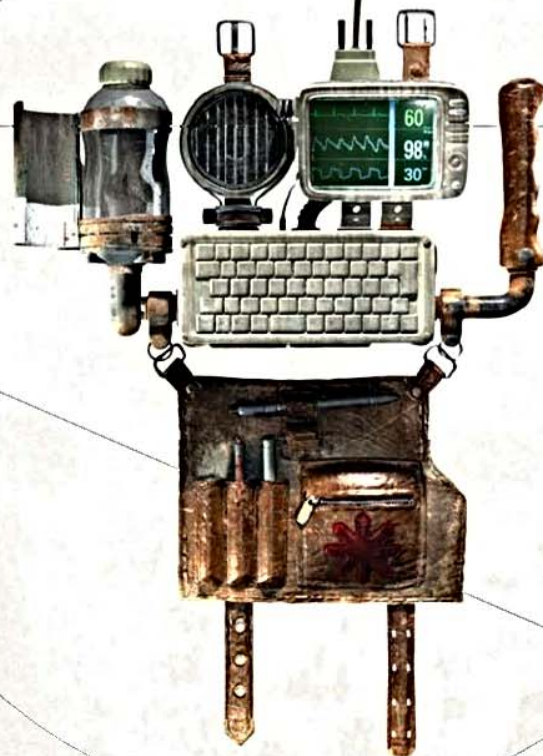
◆ Embout de dilacérateur

## VOCALISATEUR NOUMENON

Un vocalisateur noumenon transforme au travers de mollusks les appels éthériques des Psychonautes et de leurs Chakras terrestres en mélodies. Cela permet d'identifier et de localiser avec précision les ondes porteuses psychonautiques.

**SPÉCIALITÉ** : pour mesurer une signature correctement, le Spitalier doit réussir une combinaison d'INS+Perception et INT+Science de difficulté 4. De grandes quantités de sources noumènes peuvent être détectées sur de larges distances. En outre, un seul Aberrant peut être





VOCALISATEUR

déecté sur une portée de 100 m, et cinq d'entre eux sur une portée de 500 m. Les déclencheurs influent sur la qualité de l'analyse. Aucun déclencheur : « Psychonautes dans les environs » ; 1 déclencheur : détection du nombre de Psychonautes et une direction approximative ; 2 déclencheurs : détection de l'Extase et donne une direction plus précise ; et avec 3 déclencheurs, le Spitalier connaît la distance exacte.

◆ Orientation / Pistage

## SUBSTANCES DE MESURE

Grâce à des extraits de spores épigénétiquement modifiés, des vocalisateurs noumenon et des mollusks peuvent être calibrés sur un Chakra bien particulier.

**SPÉCIALITÉ** : la difficulté pour détecter un Psychonaute ou un champ de spores d'Extase similaire est réduite d'un nombre de points équivalent au niveau de la substance de mesure (niveau 1 à 3). Néanmoins, la difficulté augmente d'un nombre de points similaire pour toutes les autres Extases. Tout calibrage est permanent, et un intercalibrage détruira les tissus du Mollusk.

◆ Orientation / Pistage

## COMBINAISON SPITALIÈRE

Cette combinaison en néoprène est hermétique, et ne laisse donc passer aucune bactérie. Avec en plus un masque à gaz et leur crâne couvert de poudre, elle donne aux docteurs une protection relativement complète contre des environnements infectés. Pour les longues missions, la combinaison est dotée d'une bouteille à urine pour que le Spitalier réduise au maximum tout contact avec l'environnement contaminé. De fines membranes dans le creux des bras permettent d'utiliser une seringue à travers la combinaison.

**SPÉCIALITÉ** : cette combinaison change un homme banal en véritable sauveur, du moins aux yeux d'un malade. Son porteur obtient +1D aux jets d'interactions sociales. Un Spitalier entièrement équipé qui se retrouve exposé à une sporulation, à une maladie ou à un environnement empoisonné obtient +4 succès à son jet de résistance, tout comme avec la propriété « Hermétique (+4S) ».

La combinaison spitalière comporte un masque à gaz de niveau II. Si le docteur se procure un meilleur appareil de filtrage, le bonus de résistance se change en +5S.

◆ Armures

## COMBINAISON D'HYGIÉNISTE

Plus imposante que la spitalière, la combinaison d'hygiéniste est équipée d'un casque intégralement fermé et d'une bouteille d'oxygène. Elle est particulièrement adaptée aux missions dans des zones à forte contamination.

**SPÉCIALITÉ** : très encombrante. Toutefois, elle procure +6 succès contre les sporulations, les maladies et les toxines. La bouteille d'oxygène équivaut à un masque à gaz de niveau III.

◆ Armures

## TROUSSE DE TERRAIN

Au minimum, un docteur dans chaque escouade spitalière de taille normale transporte sur lui une trousse de terrain. Cette trousse de secours comprend du matériel pour les premiers soins, des instruments chirurgicaux et d'analyse, des fongicides, des pesticides, ainsi que des médicaments.

**SPÉCIALITÉ** : +2D sur INT+Médecine. La trousse de terrain est utilisable 5 fois avant de devoir la remplir à nouveau dans une base spitalière.

◆ Équipement médical





DILACÉRATEUR



## MOUCHARDS ET APPAREILS D'ÉCOUTE

Les Hippocrates assurent le maintien de l'ordre dans le Spital. Grâce à des mouchards et autres appareils d'écoute, ils restent au fait des différentes opinions et idées exprimées ici ou là.

**SPÉCIALITÉ** : pour planter un mouchard, l'Hippocrate lance AGI+Furtivité. Grâce à sa petite taille, il obtient +2 succès. Pour le localiser, il sera nécessaire d'effectuer une confrontation. En cas de réussite, l'individu trouvera le mouchard. La distance de transmission est d'environ 20 m.

◆ Technologie

## INSTRUMENTS CHIRURGICAUX

Scalpels, agrafes, et scies constituent les outils d'un Chirurgien, et indiquent de manière flagrante sa position au sein de la hiérarchie de son service. Alors que le Spital procure aux Chirurgiens tout le nécessaire pour une opération, cela fait cinq siècles que ces instruments-là furent sortis de leur emballage stérile. Tout docteur digne de ce nom possède ses propres instruments chirurgicaux, conçus à partir des meilleurs matériaux par les maîtres de l'acier ou en Purgare par la famille Sforza. Néanmoins, le coût est proportionnel à la qualité.

**SPÉCIALITÉ** : il existe 3 niveaux d'outils chirurgicaux. Ils procurent +1D par niveau pour le traitement de Traumatismes par opération chirurgicale.

◆ Armes de corps à corps > Équipement médical

## APOTHÉCAIRIUM

Brûleurs à gaz, pilons, éprouvettes, d'autres accessoires accompagnés d'un large panel de produits chimiques et d'ingrédients pour médicaments contenus dans des verres et des petits sachets, le tout rangé dans une valise. Un apothécairium fournit au Pharmacien un laboratoire portable avec lequel il peut créer poisons ou médicaments, mais aussi analyser diverses maladies.

**SPÉCIALITÉ** : il existe 3 niveaux d'apothécairiums. Ils octroient au Pharmacien +1 succès par niveau lors d'un test d'INT+Science lors d'une analyse, ou bien lors de la confection de médicaments. Dans tous les cas, un apothécairium peut produire 10 médicaments avant de devoir être réapprovisionné dans une base spitalière.

◆ Équipement médical

## SÉQUENCEUR

Les Épigénéticiens portent un intérêt tout particulier aux composants mêmes de la vie. Ils accumulent les échantillons de sang comme un Apocalyptique les conquêtes amoureuses. Ils analysent leurs trouvailles dans un séquenceur qui, au bout de quelques minutes, recrache un code en 20 caractères alphanumériques. Ils peuvent ainsi chercher dans leur catalogue génétique différentes parties de ce code pour déterminer les origines de la personne, ses maladies congénitales, mais aussi ses faiblesses.

**SPÉCIALITÉ** : lorsqu'un Épigénéticien analyse un échantillon, il peut personnaliser un médicament ou un poison en fonction de l'individu. Pour ce dernier, la PUISSANCE du remède augmente de +2.

◆ Équipement médical

## FUSIL À FONGICIDE

Le fusil à fongicide spitalier fonctionne comme un lance-flamme alimenté par cartouches ou réservoir externe. Il peut projeter divers produits chimiques : fongicides, pesticides, produits incendiaires à deux réactifs, agents chimiques. L'éventail des produits à la disposition des Spitaliers est impressionnant et ne fera aucun bien à votre santé.

**SPÉCIALITÉ** : un antidote prévu pour l'utilisateur peut être rangé dans la crosse de ce fusil. Une cartouche pour fusil fongicide contient assez d'agents actifs pour 10 utilisations.

◆ Fusils

## LANCE-CARTOUCHES

Un fusil à fongicide projette son produit sur une faible distance (quelques pas), mais les grenades tirées par un lance-cartouches peuvent atteindre une portée bien plus grande. En outre, elles peuvent libérer les mêmes agents actifs sur un rayon de plusieurs pas.

**SPÉCIALITÉ** : une grenade rebondit, roule et n'atterrit généralement jamais là où le tireur le souhaite, ce qui lui donne la propriété « Déviation ». Les grenades d'un lance-cartouches peuvent aussi être lancées à la main, équipées d'un minuteur, ou bien être utilisées comme mines à pression. Pour cela, il suffit de changer le détonateur.

◆ Armes lourdes





## PISTOLET À INJECTION

Un Anesthésiste préfère l'utilisation d'un pistolet à injection lorsqu'il s'agit d'introduire dans un point précis de l'organisme un agent chimique ou une substance médicinale.

**SPÉCIALITÉ** : sur une attaque de Corps à corps réussie, le pistolet est pressé contre la cible et lui injecte son contenu. Un pistolet à injection ne peut pénétrer que des protections qui possèdent une valeur d'armure maximale de 4. Cette arme ne peut contenir que 1 dose à la fois.

◆ Armes de corps à corps

## AGENTS CHIMIQUES

L'arsenal des Spitaliers comprend n'importe quel type d'agents chimiques, de l'aérosol exsporiateur aux agents expérimentaux.

### > SP 4016 TH

Ce fongicide s'utilise principalement pour combattre la Sepsie. Sa forte contenance en soufre assèche les champs de spores et les toxines présentes les empêchent d'y survivre. Une pulvérisation sur un lit de Sepsie la fera disparaître en l'espace de quelques heures. Ce fongicide se désagrège très lentement, ce qui évite ainsi l'émergence de nouvelles spores pendant plusieurs mois, voire des années.

**EFFET** : tout contact avec le SP 4016 (Puissance 4) provoque l'apparition de pustules irritantes et suppurantes sur tout le corps (-2D à toutes les actions). Elles disparaissent après un jour complet. Les dégâts ne se cumulent pas. Ne convient pas aux pistolets à injection.

◆ Agents chimiques

### > MARQUEUR PHÉROMONAL

Les Pharmaciens parviennent de mieux en mieux à répliquer le marquage phéromonal des nuées d'insectes en Franka. Dissouts dans un liquide sirupeux puis chargés dans des cartouches, ils permettent aux Spitaliers de scinder des nuées en plusieurs parties et de les attirer vers des brasiers.

**EFFET** : une dose de marqueur phéromonal attire tout insecte dans un rayon de 20 pas, mais uniquement pendant quelques minutes. Les phéromones de synthèse se détériorent par oxydation et perdent tout effet. Ne convient pas aux pistolets à injection. Utile uniquement contre la peste phéromancienne.

◆ Agents chimiques

### > LACRYMOGÈNE

La bromoacétone constitue le principal composant de tout agent lacrymogène. Ce liquide à l'odeur âcre provoque de sérieuses irritations lorsqu'il entre en contact avec les yeux et les muqueuses.

**EFFET** : les dégâts provoqués par un agent lacrymogène (Puissance 5) ne causent aucune blessure, mais infligent un malus général (-3D) par le biais de sa propriété « Empoisonné ». Ne convient pas aux pistolets à injection.

◆ Agents chimiques

### > AÉROSOL D'EX / EG-1

Lorsqu'un Psychonaute entre en contact avec cet aérosol, ce dernier bloque les effets catalytiques des spores à un niveau épigénétique. En substance, il détruit toutes les spores de l'Aberrant. Cependant, cet agent chimique se détériore en l'espace de quelques minutes, au bout desquelles le Psychonaute retrouve tout l'éventail de Phénomènes octroyés par les spores.

**EFFET** : pour chaque dose ou cartouche explosive, la sporulation diminue de 10 minutes (voir la propriété « Exsporiateur virtuel »).

◆ Agents chimiques

### > POUSSIÈRE DE FEU

Enduit de phosphore sous forme de poussière blanche, elle s'enflamme à la seconde même de son contact avec l'oxygène et produit de puissantes flammes blanches.

**EFFET** : la poussière de feu ne forme pas de nuage. Les dégâts se produisent immédiatement et ne s'infligent qu'une seule fois (dégâts de feu).

◆ Agents chimiques

### > BANDE NOIRE

Une bande noire sur une cartouche symbolise l'anesthésiant de combat le plus puissant produit par le Spital, d'où son nom. Officiellement, seuls les Anesthésistes sont autorisés à utiliser cet agent chimique. Cependant, les Préservistes exigent constamment d'y avoir accès. Inhalé, cet aérosol incolore à base d'opioïdes et d'anesthésiants provoque une perte de conscience dans la majorité des cas.

**EFFET** : la bande noire inflige une perte de points d'Égo (voir la propriété « Narcotique »).

◆ Agents chimiques





## > GAZ CHLORÉ

Le gaz chloré fait partie des agents chimiques les plus dangereux du Spital. Inhalé, il détruit les tissus pulmonaires. Des morceaux rosâtres se déchirent puis se retrouvent expulsés par de violentes quintes de toux. Les bronches se remplissent de liquide, la respiration devient rauque. Puis, lorsque la peau de la victime passe du pâle au bleuâtre, cette dernière a déjà perdu conscience. La chlorine est bien plus lourde que l'air. Elle retombe donc sur le sol. Elle est donc parfaitement adaptée à l'extermination de Psychonautes ainsi qu'à la contamination des vallées à anneaux concentriques, signes de champs de spores.

**EFFET :** le gaz chloré n'existe que sous la forme de munitions pour le lance-cartouches, de grenades ou de mines. Il ne convient ni au fusil à fongicide ni au pistolet à injection. Il ne se dissipe que lors de forts vents.

Ses effets sont identiques à une toxine de Puissance 5. Il inflige 1 Traumatisme par round, mais peut être contré par un jet réussi de PHY+Résistance (Force) (voir la propriété « Empoisonné »).

◆ Agents chimiques

## ÉPÉE PRESERVALIS

La lame d'acier noir, bien huilée et coupante comme un scalpel, peut trancher os et tendons en un seul coup. Elle est parfaitement équilibrée et d'une excellente ergonomie.

Les Préservistes s'y réfèrent sans l'ombre d'une plaisanterie comme le « meilleur acier chirurgical ». L'acier est certes plus souple que celui de l'espadañon anabaptiste, et plus précis et élégant que la houe de cavalier jehammétanne. Cependant, ce qui rend l'épée Preservalis supérieure à toute autre arme ne réside pas dans ses qualités intrinsèques, mais dans la main jugée apte à la brandir.

**SPÉCIALITÉ :** aucune

◆ Armes de corps à corps

## CHEVAL DE NEWCREST

Les chevaux sont une véritable passion pour le Recteur Kranzler. Le programme pour la reproduction d'étalons à Newcrest, sa ferme équestre, produit régulièrement ces légendaires montures noires. Kranzler les offre ensuite à ses alliés hauts placés et à ses meilleurs Préservistes. Chevaucher un cheval de Newcrest est une véritable responsabilité. Un mauvais cavalier qui ruinerait la santé d'un de ces chevaux devrait faire face au courroux de Kranzler.

**SPÉCIALITÉ :** meilleur cheval de selle connu de l'homme, il ne peut être acquis avec des Ressources, mais avec de la Renommée. Une valeur en Renommée de 5 ou plus sera nécessaire avant que Kranzler ne songe à laisser un Préserviste chevaucher au combat avec l'un de ses chevaux.

◆ Montures