Deathscape

« Dans quelque jour, vous serez transféré »

Votre sang se glace. On ne revoit jamais les transférés.

Le docteur vous regarde avec ses bons yeux pleins de malice.

« Vous savez, je ne suis pas médecin légiste. En théorie, je m'attends à ce que mes patients me répondent ».

Vous ne savez pas QUOI répondre.

Vous ne savez pas ce que ces gens vous veulent.

Vous n'avez pas à être ici.

« Ratchet, accompagnez ce monsieur à la salle de repos »

Vision d'horreur. Tous ces gens au regard vide, accrochés à leur éternelle émission de télé.

Vous marchez au milieu de ces zombis pour rejoindre un petit groupe caché dans un coin.

Ce sont vos seuls alliés.

Eux aussi vont être 'transférés'.

« Alors ? »

Silencieusement, vous crachez la pilule amère que vous aviez cachée sous votre langue.

Ici, ça s'échange contre une clope.

« On tente le coup ce soir. On s'évade. »

« On n'aura pas d'autres chances. »

Tous acquiescent silencieusement.

« Zorn est en cellule d'isolement. C'est lui qui a volé la clef qu'ils cherchent tous .

Je le sens pas ce Zorn

On n'a pas le choix, ma p'tite . On n'a pas le choix...On l'emmène avec nous. »

Deathscape est un scénario 'One shot' mettant en scène une bande de personnage amnésiques enfermés en 'injonction thérapeutique' dans un mystérieux Hôpital psychiatrique. Le mystère est donc double : qui sont ils ? quelle est la véritable raison de leur présence ici ?

Première partie :

Les personnages découvrent les manigances de cet étrange institut. Menacés de 'Transfert' vers un avenir incertain, ils décident de s'évader avec la complicité d'un autre pensionnaire : Eric Zorn. Celui ci les trahira pendant l'opération, et s'enfuira seul. Gageons que les personnages réussiront in extremis à s'en sortir.

Seconde partie :

Hantés par des 'flashes' de leur ancienne vie, les personnages se cachent dans Paris et mènent l'enquête.

Zorn est le gourou d'une secte mêlée à la vie politique. Il est censé être mort depuis deux mois, et sa tombe vient d'être profanée.

Les personnages se rendent compte qu'ils sont recherchés, mais pas par la police !

Un mystérieux Saint Germain s'intéresse de près à eux, en concurrence avec l'Organisation, le groupe qui les avait emprisonnés.

Enfin, la secte des Enfants de Zorn aimerait bien les voir disparaître...

Troisième partie :

Les personnages découvrent l'horrible vérité. Au moment le plus crucial, un choix douloureux s'impose à eux. Ils vont devoir prendre parti.

Mais qui détient la Vérité, en définitive ?