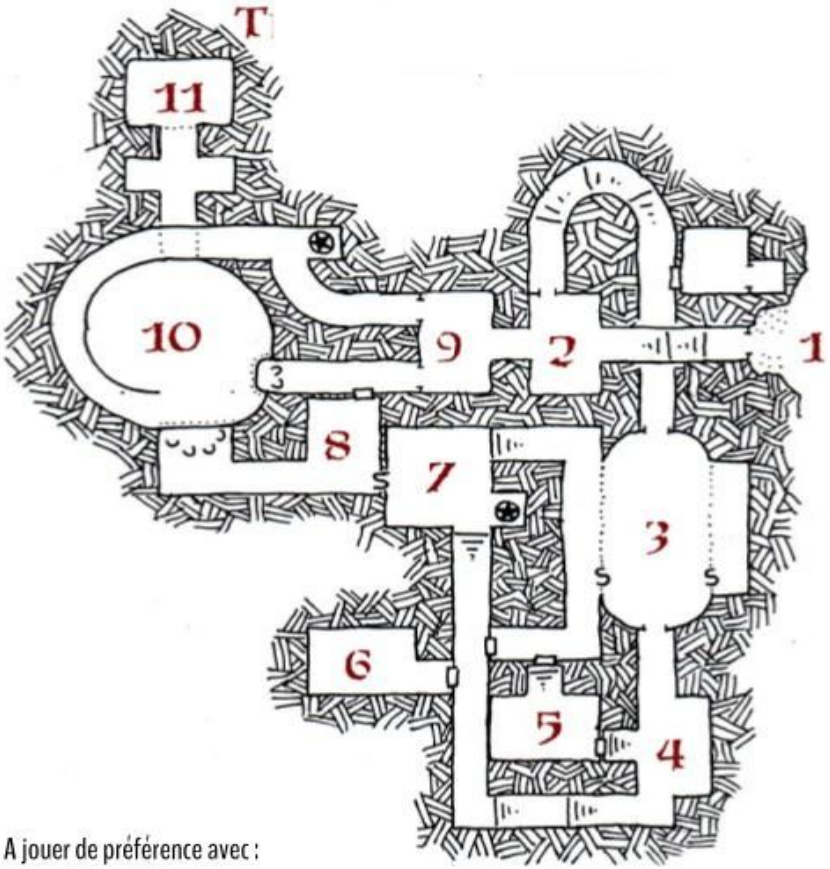
L'Ennui des Mort-Vivants

Donjon Déjanté #3

Lorsque Taak-Nar le Ténébreux a soudainement flanché du palpitant, au coeur de son antre, en pleine lecture d'un traité de Nécromancie, il a laissé une vingtaine de zombies orphelins, à errer dans les couloirs, se cognant aux murs, désormais désemparés sans la poigne de fer de leur Maitre pour leur indiquer où aller et quoi faire.
Nos aventuriers ont vent de l'antre de Taak-Nar et des richesses qu'elle recèle. Voilà trois mois qu'il n'est pas venu au village chercher sa dose de fromage de glapignoule, dont il est friand. La rumeur court qu'il serait peut être parti, ou mort. Dans tous les cas, c'est l'occasion rêvée d'aller piller sa demeure, pour nos aventuriers sans le sou.



1. L'entrée. Un squelette enchainé relève la tête si on approche puis se rendort.
2. Deux chiens zombies attachés à des longues chaines aboient furieusement.
3. Des alcôves le long des murs contiennent les cadavres d'humains destinés à la résurrection, mais ils trainent depuis trop longtemps. Odeur répugnante.
4. La salle de résurrection. Un cadavre attaché solidement grogne et convulse quand les personnages approchent.
5. Un fatras de matériel ésotérique, de fioles, de liquides étranges, de poudres et d'ingrédients maléfiques. Le laboratoire de la résurrection.
6. La bibliothèque garnie d'ouvrages précieux de sorcellerie. Quelques parchemins de sorts ponctuels, dont la "danse du pantin", "l'effritement du revenant", "parler aux morts"
7. Le cheval mort-vivant de Taak-Nar piaffe et s'ennuit. Il est aussi cannibale et dangereux.
8. De la quincaillerie en tout genre destinée à réparer les articulations endommagés des zombies. Un tas de clous, des marteaux, etc.
9. Deux cadavres animés d'orques géants qui n'attaqueront que si on tente d'entrer dans les couloirs derrière eux.
10. Une horde de zombies ravagés par des mois d'ennui. Ils n'attaqueront pas les personnages : leur chef marmonne un truc que le parchemin "parler aux morts" permet de comprendre. Il demande aux personnages de les libérer de leur lien avec Taak-Nar en faisant le rituel de la "danse du pantin".
11. La chambre du Nécromant, mort d'un arrêt cardiaque. De l'or, des objets magiques et les ingrédients nécessaires pour le rituel de la "danse du pantin".

Les zombies libérés n'attaqueront pas les personnages, mais s'en iront certainement foutre la panique et se sustenter dans les villages alentours.

A jouer de préférence avec :

Diceless Dungeons

L'Ennui des Mort-Vivants

Nous voici donc de nouveau dans une taverne, où cette fois ci l'assassine-voleuse Hémoglobine a rejoint Fringant le bellâtre et Castrogne l'irascible autour d'une pinte de cervoise. Nous sommes dans la riante Contrée de la Zamorie, connue pour les moeurs sévères de ses femmes, son fromage de glapignoule et ses cyclopes fumeurs de pipe.
Et puisqu'on parle de fromage de glapignoule, Milster le fromager, le nez dans la mousse de sa pinte, l'air déconfit, pousse sa complainte auprès de nos héros : les affaires vont mal, pas facile de joindre les deux bouts, mais il pourrait recouvrer une lourde somme d'or que lui doit un créditeur, si seulement…
Castrogne, toujours plus prompt à alourdir ses poches qu'à les vider, exhorte le brave homme à s'épancher, tout en l'invitant à lui offrir une bière de plus pour prix de sa compassion.
"Hé bien, Taar-Nak le Ténébreux me doit une forte somme pour une cargaison importante de fromage de glapignoule, que je lui livrai il y a trois mois. Or, je n'ai point de nouvelles de lui, et il n'est point paru dans le village depuis. Si je ne peux récupérer cet argent, je suis sur la paille. Si d'aventures, quelques individus bien disposés auraient l'amabilité de pousser jusqu'à son antre pour lui réclamer mon dû, je saurai les gratifier d'une bonne commission…"
Or, il se trouve que nos héros accumulent les petits boulots depuis quelque temps pour se remplir la gamelle, aussi tendent ils l'oreille, bien que Fringant rechigne à s'abaisser à jouer les huissiers, drapé dans sa fierté de Paladin.

C'est alors que se joint à eux le débonnaire et rougeaud Bardamu, un prêtre de Zol-Nar, ami du fromager et il commence son soliloque habituel, rendu quelque peu balbutiant par l'excès de boisson forte. *"Sachez que je suis Bardamu, le grand prêtre de l'ordre honorifique de la balance cosmique, chevalier suprême de la vertu outragée, défenseur des âmes tourmentées et guide glorieux des moutons éparpillés et que je me glorifie de servir le dieu Zol-Nar, le tisseur des destins improbables, le pourfendeur des vices innommables, l'ordonnateur des coincidences innombrables…J'ai oui dire que votre compagnie comptait se rendre dans l'antre de Taar-Nak le Ténébreux. Et bien sachez que mon Ordre m'a chargé d'enquêter sur les activités louches de cet être maléfique et que je vous saurai gré de m'accepter parmi vous. Je pourrai vous assister : je suis sous la protection de Zol-Nar, et…j'ai de l'eau bénite"*

Milster tente de minimiser le côté *bad-boy* de Taar-Nak, argument qui pousse Castrogne à réclamer une prime de risque exorbitante, car on comprend vite qu'il ne s'agit pas d'un client ordinaire. *"Oh vous savez moi, du moment qu'il paie, il peut être maléfique, ça ne me regarde pas"* s'indiffère Milster.
Fringant le paladin bellâtre s'enflamme : cette mission prend soudain une tournure qui sied à ses idéaux nobles : faire triompher le beau, le bien et le vrai. Un rayon de lumière frappe sa chevelure éblouissante, il se redresse, une lueur d'audace vertueuse brûle dans son regard franc et pur : *"et bien, soit, nous irons."* Comme il s'agite, l'odeur capiteuse de ses parfums se répand.
Bardamu, interrogateur, se penche vers Hémoglobine et lui sussure :
- *"Dites moi, cette odeur vient elle de vous ?"*
- *"Non, c'est le Paladin, il passe un temps furieux à se pomponner chaque jour, jugez en vous même à sa rutilante cotte de maille et son ondoyante chevelure."*
-*"Ah il n'aura donc point fait voeu de saleté, comme moi ?"*
- *"En effet."*

S'ensuivent de longues tractations sur les primes de pénibilité, les compensations pour risques imprévus et force majeure, les provisions pour blessures et dommages dans l'exercice des fonctions principales et subalternes, négociation ayant lieu entre Milster et un Castrogne qui ne lâche rien.

Enfin, on va se coucher, la panse alourdie de bière tiède, et des songes d'aventure plein la tête.

Au petit matin, après deux bonne heures d'attente devant l'unique salle de bain de la taverne, où Fringant n'en finit plus de s'apprêter, Castrogne finit par crocheter la serrure. Sursaut, ricanement, indignation : Fringant s'épilait les jambes avec du miel, soucieux de l'effet qu'il produira sur les autochtones de contrées lointaines.

Aussi le soleil est il déjà haut dans le ciel lorsqu'on se met en route. Voyant un ultime profit possible, Castrogne conclut son marché avec Bouiboui le quincailler : contre quelques pièces d'or, l'âne-sandwich arborera deux panneaux de bois vantant les mérites de *"chez Bouiboui, clous et marteaux"*, dans les milles lieux qu'ils parcoureront, attirant une clientèle nouvelle à son affaire périclitante.

Enfin, après un pénible progression dans des contrées arides écrasées par un ciel bas et gris, sous le regard patient des volapüks carnivores, tenus à distance par la puanteur et les prières du bon Bardamu, se dessine enfin un monticule sombre de pierres mangées par des végétations épineuses, marquant l'entrée du donjon où séjourne Tar-Naak le Ténébreux…

Nonchalamment appuyé sur la paroi rocheuse, un garde de faction roupille, son épée rouillée à son flanc et un lourd casque masquant son visage. Il est immobile et guère épais, comme le roman éponyme.
Lorsque s'approchent nos héros, il se met à gesticuler, son casque l'en tombe et dévoile - horreur !- des orbites dans un crâne de squelette. Pimpant, le blanc destrier de Fringant, rue et piaffe. Bardamu recule d'effroi.
Attaché à une chaîne, on découvre bientôt sa motivation vacillante : il jette son épée au loin, et par des mimes, supplie qu'on le détache. Est il sournois ? Est ce un piège ?
Castrogne et Fringant débattent sur son sort: le nain serait d'avis de lui coller les panneaux de pub pour la quincaillerie Bouiboui et l'envoyer faire la retape dans les villages alentours. Fringant, ayant détecté le mal obscur et ténébreux qui exsude de cet être maudit, serait d'avis de libérer son âme en le démantibulant.
Hémoglobine, observatrice, remarque que les articulations du squelette sont plein de vis et clous, dans un savant rafistolage branlant et aussi, à travers les haillons dont il est vêtu, elle aperçoit une clef qui pendouille au bout d'une chainette, au beau milieu de sa cage thoracique. S'emparant d'une branche d'arbuste, elle réussit habilement à se saisir de la clef. Laquelle ouvre la porte d'entrée du donjon.
Puis Fringant achève le squelette enchainé avec le courage des brutes face à un danger inexistant.

On tergiverse, comme toujours devant une porte fermée, puis on l'ouvre, et on s'engouffre hardiment dans ce méphitique donjon…

…d'où émane un joli bouquet printanier, mélange écoeurant de viande en putréfaction, d'excrément, et de fromage de glapignoule. Fringant s'étonne des grimaces de ses comparses,

étant noyé dans les nuages de ses parfums et lotions anti-rides.

Deux molosses en putréfaction gardent les couloirs derrière eux, grognant, bavant et parfaitement idiots, comme le démontre aisément Castrogne en leur balançant un os, qu'ils se disputent immédiatement. Fringant met à profit ce différend pour exploser d'un coup d'épée l'un d'eux.
L'autre chien zombie se fige. Puis se roule au sol, hilare devant le tas d'os éparpillé qu'est devenu son collègue.

Mais où est Bardamu ?
Il s'est éclipsé dans la salle 3, la vaste salle ronde au Sud. Il braille de loin quelquechose à propos de quelqu'un qui dort. Au doux mot *"dort"* qui évoque le précieux métal, Castrogne se précipite et découvre le prêtre étendu sur le sol, pris de convulsion, une espèce d'énorme araignée-crabe lui recouvrant le visage, dans une empoignade féroce. Dans l'obscurité alentours, les murs et le plafonds grouillent de petites yeux vicelards et du bruissement inquiétant de milles pattes. La salle est pleine à craquer de ces bestioles. Empêtrés dans des toiles d'araignée, une demi douzaine de villageois semblent plongés dans une torpeur immobile, le long des murs.

Fringant extirpe l'un d'entre eux et se penche sur lui, pour lui prodiguer les premiers soins. Or, voilà que son torse enfle dans un craquement sinistre, puis explose dans un geyser de sang tiède, libérant une créature toute en tentacules, griffes et crocs qui s'enfuit à toute allure en poussant des sifflements démoniaques, faisant redoubler les couinements de joie des araignées au plafonds, fières sans doute de la naissance de leur progéniture.

Devant la tournure chaotique des évènements, on décide de recourir à la finesse : Castrogne enflamme les toiles d'araignée et un gigantesque brasier fait bientôt frétiller et rôtir araignées-crabes et villageois encore vivants, tandis que nos héros se replient stratégiquement et dare-dare dans le couloir au Nord.

Bardamu n'en mène pas large, avec sa chose tentaculaire sur le visage. Castrogne tente de l'extirper à la dague : l'araignée finit par se détacher, dans une éclaboussure de sang, qui s'avère être un puissant acide.
Bardamu recouvre ses esprits, s'ébroue et jette des regards inquiets autour de lui.
"Cette saloperie t'a pondu un truc dans la bouche, par une copulation forcée. Il va falloir procéder à un avortement d'urgence. Sinon ça va grossir dans ton bide et sortir par ton torse."
"Peut être que l'eau bénite ?..." tente le prêtre, blême.

Là dessus, Castrogne ôte sa botte et fourre sa chaussette suintante dans la bouche du prêtre. Son organisme déjà affaibli réagit comme on s'y attendait : un jet puissant de vomi lui vide les entrailles, et le foetus d'un avorton de créature tentaculaire en jaillit. Il n'est pas arrivé à maturité, soulagement.
Le rougeoiment du feu s'atténue dans la grande salle : toutes les bestioles sont cramées, ainsi que les hôtes qui contenaient leur progéniture.
On va pouvoir continuer cette anodine collecte de dettes.

Nous ne ferons qu'effleurer la salle 4 où un macchabée agité et sanglé à une table trouvera le repos de son âme après que le bon Bardamu l'asperge d'eau bénite, non plus que nous ne détaillerons le discordant chant du nain Castrogne qui, par la

puissance de son organe, estourbit une flopées de chauve-souris sans avoir à dégainer l'arme de son fourreau. Fringant s'en trouvera décoiffé, perdant ainsi un précieux point de vie. Passons aussi rapidement sur les salles 5 et 6, un laboratoire et une bibliothèque où Fringant étalera sa capacité à lire laborieusement quelques parchemins, devant ses analphabètes compagnons étourdis d'admiration devant une telle prouesse. Comme le Maitre du Donjon penaud le mentionne humblement durant la partie : le donjon était trop vaste, et le scénario trop court, j'ai eu recours au remplissage pour certaines pièces, on va pas trop y traîner.

On passe devant un cheval zombie, salle 7, anéanti par la lame rageuse du vertueux Paladin, puis on découvre une salle au sol jonché de clous et de marteaux (salle 8), qui semble être un garage à zombie, à en croire les débris d'os cloués, vissés, et ficelés qui se dandinent, éparpillés au hasard.

Enfin on arrive au coeur du scénario, la grande salle circulaire, numéro 10.
Derrière des grilles de fer forgé, une bonne douzaine de zombies tournent en rond, se cognent, s'entrechoquent, des râles plein la mâchoire, les bras tendus, la jambe trainante, s'évertuant à incarner le cliché qui les accable depuis toujours du pantin hébété, chancelant et grognon. Sauf que…
On aperçoit aussi certains d'entre eux, moins zélés et plus désabusés, assis en tailleur et jouant aux échecs, aux cartes ou à chifoumi, le cul dans la poussière, la mâchoire ballante d'ennui. Manifestement, ça fait un bail qu'ils sont captifs et on ne s'habitue pas plus à l'éternité post-mortem qu'à la fugacité de la vie qui précède.

Hémoglobine, avec l'aide bafouillante du lettré Fringant, jette un sortilège trouvé sur les parchemins du laboratoire, évoqué précédemment : *"parler au mort"*. Et les râles d'un des cadavres, aggripé à la grille, se mettent à devenir intelligibles :
"Messieurs les aventuriers de chair et d'os, gorgés du sang chaud de la vie, je vous en conjure, ne vous fiez pas à nos apparences débraillées, nous étions ce que vous êtes et vous serez ce que nous sommes. Je suis pour ma part un descendant d'une longue lignée d'aristocrate prestigieuse, comme en témoigne cette chevalière que vous me voyez au doigt. Voilà bien trois longs mois que notre maître Taar-Nak nous a abandonné dans cette pièce, et nous nous y ennuierions à mourir, si nous n'étions déjà pas morts. Nous ignorons tout de ce qu'il est advenu de notre bon maître, peut être a t il préféré le romantique au nécromantique, toujours est il que nous vous serions infiniment reconnaissants de nous libérer du pacte qui nous retient captifs en ce lieu. Pour cela, il vous suffira de vous rendre dans les bureaux du Nécromant (salle 11) et d'y trouver la recette du rituel pour nous délivrer. Ca n'est qu'une formalité."
Castrogne qui n'a toujours pas vu la moindre once d'or exige qu'en échange de ce service, l'aristocrate décomposé lui indique où se trouve le trésor du Nécromant. C'est entendu, on promet, on s'engage, et Fringant, impressionné par le prestige évident de la chevalière du squelette bavard donne les garanties qu'un tel personnage, fut il trépassé, ne saurait se dédire.

De l'or plein les mirettes, nos héros se rendent donc au bureau du Nécromant, pour y récupérer la recette du rituel de libération des zombies…avec le vague espoir d'y trouver le discret Taar-Nak, toujours soucieux de remplir leur tâche initiale de collecteur de dettes…

Dans le bureau luxueux du maitre des lieux, dégoulinant de tapis brodés, de candelabres astiqués et de bibelots fantaisistes, nos héros découvrent le cadavre de Taar-Nak, le visage plaqué sur son massif bureau de marbre, une main cramponnée à son coeur. Il est mort bêtement d'une crise cardiaque, en contemplant les enluminures d'un manuscrit interdit, où des elfes dévétues prennent des poses lascives.
Fringant entre dans une rage irrépressible : lui, venu de si loin pour en découdre avec les forces du Mal et se faire voler la victoire par un palpitant défaillant ! C'est grotesque ! Inadmissible !
Mais voilà qu'on entend des bruits de pas timides dans le couloir. Le visage apeuré d'un être de petite taille, barbu, surgit dans l'encadrement de la porte.
C'est Scrofule, le chambellan/majordome, qui erre depuis des mois dans le donjon, évitant les araignées qui se sont multipliées maintenant que son Maitre Taar-Nak ne fait plus le ménage, et s'étant réfugié loin des hordes de zombies également hors de contrôle. Il est passablement sur les nerfs, affamé, n'ayant eu pour subsistance que les derniers fromages de gloupignoule et des rats.

On le rassure, le fait asseoir, prend soin de lui : qui sait ? peut être sait il où est le trésor de son maitre. *"Non, je l'ignore, je n'étais qu'un majordome dédaigneusement traité, avec la morgue d'un Nécromant envers les vivants. Il aura confié son secret à l'un de ces pantins articulés. Mon rôle se limitait à faire les poussières, réparer les articulations de zombies avec clous et vis, et m'assurer que le fromage de gloupignole est stocké dans de bonnes conditions et que l'approvisionnement soit régulier. "*
Alors que Scrofule déverse ses aigreurs d'employé, en se félicitant de sa liberté retrouvée, Fringant compulse le rituel de libération des zombies. Les ingrédients sont saugrenus, mais on saura les réunir : une chauve souris femelle vierge, du vomi de Paladin, de la poussière de plomb d'un fer à cheval...et trois litres de sang de nain frais.
Petit aparté à l'écart de Scrofule : Castrogne refuse de donner son sang. Et il est prêt à le verser pour ne pas le verser. La solidarité du groupe est renforcée par l'arrivée du majordome, qui semble une opportunité.

Scrofule, qui a repris espoir, s'inquiètent des regards lourds qui pèsent soudainement sur lui.
"Es tu un nain ?"
"Euh, oui, en effet."
"Un vrai nain ?"
"Oui...mais pourquoi ?"
"Il nous faut du sang de nain pour un rituel."
"Ah non non, pardon, je ne suis pas un nain, mais un hobbit !"
Et de se déchausser illico presto pour montrer ses pieds, tapissés d'un léger duvet de poils.
"Voyez mes pieds poilus, je suis un hobbit, entièrement et pleinement. J'ai négligé de me raser récemment..."
"Mmmmhh, mouais"
"Si, si, je sais faire la cuisine ! Je fume la pipe ! Je suis casanier ! Il faut me croire ! Je suis un hobbit !"
Tout cela hurlé dans la panique, avec un accent nain à couper à la hache.
Bien sûr, on l'empoigne, le maitrise puis on avise.
Finalement, on parvient à le convaincre de consentir à une ponction de son sang, sans lui préciser la quantité, en échange de quoi, on l'aidera à sortir du donjon et retrouver sa liberté chérie...

On mélange les ingrédients et concocte une mixture, avec laquelle les zombies se tartinent les lambeaux putréfiés et les ossements, tandis que Bardamu entonne les incantations et Castrogne bat le tambour. Fringant boude, échaudé qu'on puisse se prêter à des activités aussi impies. Bardamu, bien que prêtre, se voit en libérateur d'âmes tourmentées, et s'improvise des pirouettes rhétoriques pour apaiser ses conflits moraux du moment, interprétant librement les affirmations gratuites marquées du sceau de l'autorité auto-proclamée, qui sont les fondements de son culte. Et puis, au bout, il y l'or. Plus convaincant que toutes les jérémiades d'un dieu muet.

Bientôt, après moults effets spéciaux, lumières, vapeurs et tremblements, les zombies recouvrent leur liberté, désormais affranchis du pacte qui les liaient avec le Nécromant Taar-Nak.

On les presse de questions, tandis qu'eux se pressent vers la sortie, dans un concert baroque de cliquetis d'ossements et de grognements de joie.
Le trésor ? Dans la salle de stockage des fromages de gloupignole, au Nord. Derrière les étagères où sont stockés les fromages, une trappe en bois vermoulu mène à une pièce secrète débordante d'or et de pierres précieuses.
C'est dans cette pièce que s'est réfugié Scrofule trois mois durant, ignorant qu'il dormait et mangeait à quelques mètres d'un trésor faramineux. Et nos héros ont risqué leur vie et noirci leur âme par d'infamants rituels, alors que l'or était à portée de main, à peine étaient ils arrivés.
Oui, oui, cette pièce sans numéro :

On s'insurge devant ce coup de théâtre bancal, tout en se précipitant vers le pactole. Seul Scrofule, la guibole ramollie, vidé de son sang, traine un peu la patte.
Tandis que Castrogne et Hémoglobine brassent les monceaux de pièces d'or, dans les transes de la joie, notre sourcilleux Fringant, aidé d'un Bardamu hypocrite recense avec méticulosité la somme qu'ils sont censés ramener à Milster, le maitre fromager, afin de la mettre de côté, honnêteté de Paladin oblige.

La fièvre à peine apaisée, on trimballe cet or hors du donjon...Les zombies se sont dispersés, emportant avec eux les panneaux de publicité de Bouiboui le quincailleur, et non sans avoir dévoré l'âne, dont la carcasse récurée scintille sous les rayons d'un pâle soleil. Pimpant le destrier de Fringant est encore en vie, dégoulinant de sueur : il a chèrement défendu sa peau.

L'heure du retour a sonné, et nos héros, quoique fourbus, avancent d'un bon pas vers le village, fiers d'avoir su récupérer cette dette et d'avoir fait oeuvre utile.

Mais ils ne sont pas au bout de leur peine...

Lorsqu'ils arrivent au village, l'effervescence y règne. Les rumeurs enflent, et une inquiétude s'est emparée des habitants, rassemblés autour de Bouiboui, mis au pilori, couvert d'injures et d'oeufs pourris. L'arrivée des aventuriers fait redoubler la panique : d'où viennent ils ? en savent ils plus ? il faut que le chef du village les interrogent !
Nos héros perplexes sont reçus séance tenante par le chef du village : on raconte qu'une horde de mort-vivants, trimballant un panneau à la gloire de Bouiboui, sème la terreur et la désolation dans les hameaux alentours. Ne sont ils pas les branquignoles partis récemment, emportant avec eux des panneaux de bois similaires, vantant les mérites de la quincaillerie de Bouiboui ? Ce dernier l'a confirmé, après avoir poliment décliné l'invitation pressante du bourreau à avaler un litre de plomb fondu.
Mais non, enfin ! Triplement non ! Pensez vous qu'un prêtre de Zol-Nar et un preux paladin puissent être mêlés à d'aussi crapuleuses entreprises ? Impliquant des mort-vivants ! C'est absurde. Il faut un procès équitable !
Le chef du village hésite : dans tous les cas, ces aventuriers pourraient être l'ultime rempart contre une invasion de zombies. Qu'ils passent la nuit ici, nous en reparlerons demain.

Dans la chambre de la taverne, où nos héros s'apprêtent à passer une nuit d'angoisse, on discute sur la conduite à tenir. Mais bientôt une clameur s'élève à la fenêtre. Des villageois amassés, brandissant torches, fourches, pics et injures, semblent disposés à faire leur propre justice. Fringant s'approche de la fenêtre, l'ouvre et, théâtral, remercie vivement les villageois de leurs acclamations, qu'il prend pour des marques de gratitude et d'admiration envers le pourfendeur du Mal, le Paladin glorieux, arpentant les donjons obscurs pour y apporter la lumière du Bien.
Une caillasse lancée par un gueux, et Castrogne qui le tire en arrière, refroidissent ses ardeurs, et lui fait réaliser le malentendu. Passée l'humiliation, il consent rapidement à adopter le plan qui fait l'unanimité : la fuite.

Et c'est dans la nuit noire, guidé par Castrogne le nyctalope, que nos compères prennent la poudre d'escampette, abandonnant derrière eux les villageois ingrats, un maitre fromager criblé de dettes, et la riante Contrée de Zamorie désormais infestée de zombies...

- FIN -