

# L'Horreur du Glen

Un scénario de Peter Tamlyn  
extrait de *Verte et Plaisante Contrée*  
traduit et préparé par la S.E.C.T pour TOC

## Préambule

### The Sunday Review

#### MEURTRE BRUTAL EN ECOSSE

##### L'accusé met en cause une maison hantée.

La police d'Inverness poursuit son enquête sur le meurtre brutal de Mr Donald McColl, un ouvrier de la distillerie du petit village de Strathmorn dans les Highlands.

L'officier responsable de l'enquête, l'inspecteur Charles Sinclair (notre photo), a déclaré à notre journaliste que le corps affreusement déchiqueté et mutilé de Mr McColl a été trouvé aux abords du village isolé tard dans la nuit de samedi dernier, alors que les villageois retournaient chez eux après une réception à l'hôtel local. Le seul villageois absent de la réception, un berger nommé Jamie McLeod, aide la police dans ses recherches. Apparemment, il prétend avoir exploré le manoir abandonné de la famille

MacMorn, autrefois propriétaire du manoir et éteinte depuis une centaine d'années.



Les villageois soutiennent que le manoir est hanté, et on rapporte que McLeod aurait

affirmé que le meurtre aurait été commis par un des fantômes dérangé par ses recherches.

L'inspecteur Sinclair refuse de considérer que le crime puisse avoir une explication surnaturelle, mais il admet effectivement que certains aspects du mystère, comme la férocity du meurtre et le manque apparent de mobile, défient toute explication rationnelle. De notre correspondant à Edimbourg

Le Laboratoire National pour la Recherche Psychique a offert de financer une étude sur la possibilité que le manoir de Strathmorn soit hanté. Les volontaires pour des postes au comité d'enquête sont invités à contacter le directeur, Mr Harry Price, au 19 Buckingham Place, Londres

Article du Sunday Review à découper et à remettre aux joueurs

## Introduction

Ce scénario se déroule dans les années 20 ou 30, et est conçu pour un groupe de joueurs habitués à étudier des faits étranges et faisant un peu autorité dans ce domaine : ils en auront besoin afin de pouvoir coopérer avec la police et les villageois soupçonneux et potentiellement hostiles. L'article du *Sunday Review* en préambule fournit une introduction appropriée à l'aventure et la situe quelque part vers la fin des années 30, ce qui correspond à la période à laquelle Harry Price opérait depuis Buckingham Place. De plus amples informations sur Price sont disponibles sur le site TOC <http://www.tentacules.net> (voir les pages consacrées à l'occultisme et le supplément téléchargeable *Verte et Plaisante Contrée*).

Evidemment, les Gardiens entrepreneurs pourront concevoir des introductions alternatives pour leurs joueurs s'ils doivent adapter le scénario à leurs cam-

pagnes. A part l'introduction, il n'est quasiment pas fait mention de dates spécifiques dans le scénario. De même, il n'est situé à aucun moment particulier de l'année, mais il vaudrait mieux éviter l'hiver, car Strathmorn serait bloqué par la neige, rendant la tâche des investigateurs excessivement difficile. Pendant l'été, la région est susceptible d'être fréquentée par les touristes, les chemins de fer ayant beaucoup facilité l'exploration des régions reculées de la Grande-Bretagne. C'est aussi susceptible de gêner les investigations, car il leur sera difficile d'obtenir un logement. Cependant, la présence des investigateurs en vacances dans la région pourrait être une alternative appropriée pour l'introduction.

Le texte suivant décrit le déroulement le plus probable de l'intrigue. Cependant, les joueurs peuvent choisir de dévier du cours prévu des événements et passeront probablement beaucoup de temps à interroger divers villageois. A

cet effet, des profils de personnalité de tous les principaux personnages non-joueurs sont donnés dans la section traitant du village de Strathmorn. Comme toujours, il est important d'avoir une compréhension précise de l'ensemble du scénario avant de le faire jouer.

## Pour s'y Rendre

Si les joueurs choisissent d'entrer en contact avec Price, il devra considérer s'ils conviennent ou pas. C'est au Gardien de décider si Price est impressionné ou pas par leurs références. Le scénario ne sera pas excessivement gâché si ce n'est pas le cas, car l'adresse du manoir est facile à se procurer, mais les investigateurs constateront que les références au célèbre Harry Price impressionnent les villageois les plus cultivés, et s'ils ne travaillent pas pour Price, le Gardien pourrait introduire un groupe rival qui aurait reçu son aval.



Conformément à sa politique habituelle, Price n'offrira aucune rétribution à ses enquêteurs, excepté pour le trajet jusqu'en Ecosse, bien qu'il soit prêt à fournir l'équipement scientifique. En retour, il demande que les investigateurs ne fassent aucune déclaration à la presse, excepté par son intermédiaire, et que les résultats de leur travail deviennent la propriété du Laboratoire National pour la Recherche Psychique.

La manière la plus facile d'aller à Strathmorn est de prendre le train jusqu'à Inverness puis de se rendre au village en taxi ou en louant une voiture. Des services ferroviaires réguliers relient Londres Euston à Perth et à Inverness, bien que les passagers doivent changer de train. L'Hôtel de la Gare est un lieu réputé et commode où résider lorsqu'on est en ville : les prix commencent à 6/- la nuit pour une chambre simple, compter 3/- de plus pour les repas. Les investigateurs recherchant un établissement meilleur marché sont avertis que le Mouvement pour la Tempérance est très puissant en Ecosse et que beaucoup d'hôtels ne servent pas d'alcool.

La carte du centre d'Inverness montre l'emplacement de la gare, du musée et de la bibliothèque publique. La police est logée dans les bureaux du Comté. Des taxis sont généralement disponibles sur l'Exchange (la grande place devant l'Hôtel de ville) et le coût d'un voyage pour Strathmorn est de 4/6.

### **L'Enquête de la Police**

Lorsque le récit du Sunday Review a paru, l'affaire était déjà vieille d'une semaine, et quelques jours de plus se seraient écoulés lorsque les investigateurs arriveront en Ecosse. Dans l'intervalle, l'inspecteur Sinclair a été incapable de découvrir le moindre suspect et a en conséquence inculpé McLeod de meurtre. La première chose que feront probablement les investigateurs sera d'aller voir la police et de demander son aide. En supposant que les joueurs ont des références convenables, l'inspecteur leur fournira les informations suivantes :

L'inspecteur Sinclair a toujours des doutes sur la culpabilité de McLeod,

mais il ne peut trouver aucune autre explication au mystère et – soumis à de considérables pressions pour porter des accusations contre quelqu'un – il a désigné le seul candidat possible. Bien qu'il n'ait que des preuves indirectes de la culpabilité de McLeod, Sinclair tient des témoins de moralité du village prêts à attester qu'ils croient que McLeod aurait pu commettre le meurtre. Comme le pasteur et le médecin local en font partie, il est à peu près sûr que McLeod sera condamné. Si on lui demande de fournir d'autres détails sur le crime, il deviendra irritable et peu coopératif, parce qu'il sait qu'il n'a aucune preuve formelle et ne veut pas que les investigateurs sèment le doute. Cependant, il sera heureux qu'ils jettent un coup d'œil au manoir. Homme sceptique, il est convaincu qu'ils ne trouveront rien d'intéressant et que, s'ils travaillent là-dessus, ils ne pourront pas parvenir à innocenter McLeod. Il les avertira que beaucoup de villageois sont convaincus que le manoir est hanté et seront très mécontents à l'idée que quelqu'un risque de déranger les fantômes.

C'est tout ce que les investigateurs obtiendront de l'inspecteur Sinclair, mais s'ils décident de demander à voir McLeod, ils apprendront des informations plus intéressantes.

D'abord ils remarqueront que McLeod est un jeune homme frêle d'à peine vingt ans. Il semble assez intelligent et il est très effrayé par ce qui lui arrive. Tout ce qu'il peut dire c'est que ce n'est pas lui qui a fait ça, que ce doit être les fantômes et qu'il regrette d'être jamais entré dans cette horrible maison. Si les investigateurs tentent de l'interroger au sujet de la maison, il dira qu'il s'y est rendu dans l'espoir de trouver un trésor et qu'il s'est endormi. Tout ce dont il peut se souvenir de cette nuit est qu'un vent particulièrement violent s'est levé quand il était à l'intérieur du manoir. Il est à présent convaincu que l'endroit est hanté, parce qu'il sait qu'il n'a pas commis le crime, et il regrette de ne pas avoir écouté les conseils du révérend McCallan et laissé en paix l'œuvre du Diable. Il ne dira rien de plus sur la maison, ni ne révélera pour quelle raison il pensait qu'un trésor pouvait s'y trouver, et fera tout son possible pour dissuader les investigateurs d'y entrer.

L'officier de police responsable des cellules où est détenu McLeod est le sergent Lorimer. Plutôt superstitieux, il aura d'abord quelques réticences à parler, mais si on le presse et qu'on lui paye quelques bouteilles de whisky, il révélera qu'il est vraiment navré pour le jeune homme :

"J'ai vu le corps qu'ils ont trouvé et, croyez-moi, il est impossible que le petit gars ait fait autant de dégâts à un homme. Les bras étaient arrachés, la tête à moitié dévissée et le corps couvert de coupures si affreuses que vous auriez cru que quelqu'un s'était acharné sur lui avec une claymore (épée à deux mains écossaise). Pourtant, tout le reste du village était à l'hôtel avec Mrs MacPherson quand c'est arrivé, alors tout ce que je peux croire, c'est que le gamin devait être possédé par le Diable, comme dit le révérend. A la façon dont il hurle dans son sommeil, il est sûrement troublé par un esprit ou autre chose."

Le sergent Lorimer n'est pas tout à fait sûr de ce que McLeod dit dans son sommeil, mais s'il est davantage approvisionné en whisky, il autorisera les investigateurs à passer la nuit au poste de police pour l'écouter par eux-mêmes. Si les investigateurs agissent ainsi, ils découvriront que McLeod rêve plusieurs fois par nuit, à chaque fois en agitant violemment les membres et en hurlant. Beaucoup de ses cris sont incohérents, surtout pour quelqu'un de peu familier avec l'accent local, mais les investigateurs pourront distinguer un certain nombre de phrases telles que :

*"Non, non, n'y entrez pas ! Non, ce n'est pas possible, ça bouge ! Aargh ! Ne le laissez pas me prendre !"*

Au réveil, McLeod ne se souvient pas du tout de ses rêves.

Si on l'interroge sur les détails du crime, le sergent Lorimer dira que l'inspecteur a interdit à tout le monde d'en parler jusqu'à la fin du procès, après lequel tout sera clair. Aucune forme de corruption ne permettra d'en tirer davantage.

Ce sont toutes les informations que les investigateurs pourront obtenir de la



police et de McLeod. A ce stade, ils souhaiteront probablement se rendre à Strathmorn pour s'entretenir avec les villageois et explorer le manoir. Ils peuvent cependant décider de profiter de leur présence à Inverness pour rechercher des renseignements sur le manoir et la famille MacMorn, au musée et à la bibliothèque municipale. Du point de vue du déroulement du scénario, il vaut probablement mieux les encourager à aller à Strathmorn sans attendre, mais s'ils désirent se rendre à la bibliothèque, reportez-vous à la section consacrée aux documents, plus loin dans ce livret. Bien sûr, à ce stade, ils ne sauront rien de l'existence du journal d'Archie McPhee et devront faire des jets de Bibliothèque exceptionnellement bons pour le trouver.

Si les investigateurs se rendent directement à Strathmorn, ils auront besoin d'un endroit où loger. Le lieu tout indiqué – le seul, en fait – est l'Hôtel Strathmorn.

### **L'Hôtel Strathmorn**

Les hôtels écossais sont généralement l'équivalent des relais de poste anglais. C'est effectivement le cas de celui de Strathmorn, qui dispose de seulement trois chambres : une à lit-double et deux à lits jumeaux. Les investigateurs devront probablement se partager les chambres. La première est à 5/- par nuit et les secondes à 3/6 par personne et par nuit. Les repas sont à 2/6. Si le scénario se déroule en été, il y a de fortes chances qu'une ou plusieurs chambres soient occupées par des touristes. Les Gardiens ayant un groupe faible pourraient utiliser ce prétexte pour introduire un PNJ. Naturellement, si les investigateurs ne travaillent pas pour Price, ils pourront constater que d'autres personnes occupent déjà les chambres. S'il n'y a pas assez de chambres pour tous les investigateurs, certains devront faire la navette depuis Inverness.

L'hôtel est tenu par une veuve, Mrs Maureen MacPherson. Elle est très heureuse de pouvoir parler aux investigateurs, ce qu'elle fait longuement pendant qu'ils bataillent contre l'épais porridge qu'elle sert au petit déjeuner. Malheureusement, la majeure partie de son bavardage concerne les affaires

locales et ses enfants, et n'est pas d'un grand intérêt.

Les enfants de Mrs MacPherson se nomment Iain et Douglas. Comme la plupart des autres jeunes Highlanders, ils n'ont pas trouvé beaucoup de possibilités de travail sur place et ont reçu la meilleure éducation possible avant d'émigrer. Iain est médecin à Melbourne et Douglas est ingénieur à Toronto. Comme beaucoup d'autres Écossais, Mrs MacPherson s'inquiète du nombre de jeunes qui quittent les Highlands pour les grandes villes ou les colonies. La population de Strathmorn est actuellement 20 % inférieure à ce qu'elle était il y a 100 ans.

Elle parlera aussi des affaires locales, tel le nombre élevé de touristes anglais qui semblent maintenant venir dans la région en été ; et dira à quel point il est regrettable que toute cette bonne terre soit livrée aux cerfs et aux grouses (coqs de bruyère) par le Comte Cawdor, plutôt que de fournir du travail à des fermiers comme cela se faisait du temps de son grand-père ; et évoquera la paresse des hommes du village causée par l'absorption de la moitié de la production de la distillerie, avant même qu'elle ne soit mise en bouteille (c'est une légère exagération). Si les investigateurs arrivent à placer un mot et à poser les questions appropriées, ils peuvent apprendre les informations supplémentaires suivantes :

La fête à l'hôtel, la nuit de l'assassinat, était donnée en l'honneur de son propre cinquantième anniversaire. L'hôtel étant la seule source légale et commode d'alcool, et donc le centre social du village, tous ont été invités et tous sont venus, même le révérend McCallan qui officiellement fronce les sourcils devant la consommation du Breuvage du Diable. Le seul absent était McLeod qui, en théorie, était censé s'occuper d'un troupeau de moutons appartenant à Mr McIntyre, un fermier local.

Donald McColl est parti tôt de la fête pour une raison inconnue. C'est la dernière fois qu'il a été vu avant que son corps soit découvert, le matin suivant, par un groupe de villageois en route pour l'église, afin de se repentir de la débauche de la nuit (le *Sunday Review* a mal interprété ce détail, ce qui peut

légèrement embrouiller les investigateurs).

Le manoir MacMorn est abandonné depuis plus d'un siècle, depuis que le dernier seigneur est mort sans héritier. La rumeur prétend qu'il est hanté par les fantômes de la famille qui protègent leur trésor. Personne dans le village n'ose s'aventurer dans les parages, d'ailleurs le révérend McCallan l'a interdit, de peur d'être possédé par des démons.

Pour Mrs MacPherson, la possession par le diable est la seule façon d'expliquer que McLeod aurait commis l'assassinat. D'après elle, il a toujours été un garçon gentil et poli, bien que pas toujours digne de confiance à cause de son tempérament révasseur. En outre, il "mettait toujours son nez dans les endroits où les nez ne devraient pas être mis".

Le village est de toute évidence une communauté très fermée, le seul vrai étranger étant le Dr McBride, qui – bien que d'origine écossaise – est né et a été élevé en Angleterre. La famille de Mrs MacPherson a vécu dans le village d'aussi loin qu'elle s'en souvienne. Son grand-père, Archie McPhee, en était le pasteur lorsque le manoir a été occupé pour la dernière fois. Elle croit qu'il a écrit une sorte de journal intime, mais elle ne sait pas ce qu'il est devenu : il a probablement été brûlé car il mentionnait des faits et gestes répréhensibles de la famille MacMorn. Elle ignore quel mal les MacMorn ont pu faire, sauf que cela concernait l'Afrique, mais ils ont dû être très malfaisants s'ils sont revenus de leur tombe et hanter le manoir.

Mrs MacPherson peut également fournir aux investigateurs toute information qu'ils demanderaient sur les habitants du village : où les trouver, etc. Elle les avertira de faire particulièrement attention à qui ils parlent, car beaucoup d'habitants de Strathmorn n'aiment pas les étrangers et le révérend McCallan est susceptible de s'opposer fermement à eux, s'ils faisaient quoi que ce soit qui pourrait déranger les fantômes du manoir.

L'étape suivante pour les investigateurs sera vraisemblablement de parler à d'autres villageois et d'essayer d'obtenir des informations supplémentaires sur



le manoir et le mystère de l'assassinat. La carte de Strathmorn montre l'emplacement des maisons des principaux personnages, du manoir et l'endroit où le corps de Donald McColl a été découvert.

---

### Les Habitants de Strathmorn

---

Ainsi qu'il l'a été dit, Strathmorn est une communauté fermée et isolée. Pour la plupart – Mrs MacPherson, les McPhee et le Dr McBride exceptés – les villageois sont peu enclins à parler aux étrangers. Un petit nombre de touristes viennent à Strathmorn pendant l'été, mais le meurtre de McColl a attiré quelques journalistes au village et a rouvert de vieilles blessures. Les villageois resteront bouche cousue sur tous les sujets vaguement scandaleux ; ils deviendront très agacés et inamicaux si quelqu'un mentionne la maison MacMorn, le braconnage, les vols à la distillerie ou une quelconque affaire de mœurs. Ils seront particulièrement hostiles envers ceux qu'ils suspectent d'appartenir à un journal anglais.

Braconner est une sorte de passe-temps local. Une grande partie des terres autour du village appartient à Lord Cawdor et cerfs, grouses et saumons y abondent. La distillerie est toute petite et ses débouchés sont quasiment limités à Inverness et aux villages environnants. La majeure partie de la production est vendue à des compagnies de coupage. Il s'agit cependant de la seule industrie locale et le vol de whisky est un complément toléré aux maigres salaires.

S'ils sont interrogés sur la nuit du meurtre, la plupart des personnes confirmeront la version des événements de Mrs MacPherson et la mention par McLeod du vent particulièrement fort qui soufflait cette nuit là. Les autres étaient trop ivres pour se rappeler quoi que ce soit.

---

**Donald McColl** - L'homme assassiné était bien apprécié des villageois. A part braconner, voler du whisky et battre son épouse, il n'avait aucun vice particulier et aucun de ces derniers n'était considéré comme honteux. Son adresse au *caber-tossing* (le lancer de

tronces, un des sports nationaux écossais) avait fait de lui un héros local. Peu de villageois seront prêts à admettre qu'il y ait pu avoir une raison à sa mort, ni que quelqu'un pourrait l'avoir préméditée.

---

**Le révérend McCallan** - Le pasteur local est excessivement strict dans sa croyance et ses fonctions, même pour un presbytérien. Malheur au villageois qui ne se rend pas au kirk (terme écossais pour l'église) chaque dimanche ! Le révérend considère la maison MacMorn comme une demeure de Satan et a interdit à tous les villageois d'y pénétrer, ou même de franchir l'anneau protecteur des arbres. Dès que les investigateurs montreront de l'intérêt pour la maison, McCallan fera tout ce qu'il pourra pour les éloigner du village de peur qu'ils ne réveillent quelques démons que Satan pourrait y avoir postés.

McCallan est convaincu de la culpabilité de McLeod. Dès qu'il a entendu que le jeune homme avait passé la nuit dans le manoir, il a su qu'il devait avoir été possédé par un démon et avait ainsi pu être capable de tout.

---

**Willie Stewart** - Le meilleur ami de Donald McColl est un homme lent et soupçonneux qui se méfie vivement des étrangers (il désigne par là quiconque réside à plus de 8 kilomètres). Il est également très fort et prompt à la violence. McColl et lui ont rendu de nombreux services au Dr McBride, qu'ils braconnent ou qu'ils œuvrent à des activités de nature plus clandestine. En habile braconnier, il est très adroit avec un fusil de chasse. Il croit sans états d'âme que McLeod est coupable, puisque le pasteur et le docteur ont dit qu'il l'était. Stewart se sent un peu fautif pour la mort de son ami, car ils étaient censés rentrer ensemble cette nuit, mais il était trop ivre et a laissé McColl rentrer tout seul.

---

**Le Dr McBride** - Le médecin est le seul homme instruit du village. Il est suave et civilisé et sera aimable et courtois avec les investigateurs, évoquant le bonheur d'avoir des visiteurs cultivés. Il est heureux de parler du manoir, mais

fait de son mieux pour ne communiquer aucune information. Si quelqu'un aborde le sujet de son association avec Stewart et McColl, il avouera aimer passionnément le saumon et dira que tous deux étaient des braconniers compétents. Il explique que le braconnage est un élément toléré de la vie dans la région et qu'il n'y a pas lieu de s'en inquiéter.

McBride aussi déclare être convaincu de la culpabilité de McLeod. S'il lui est objecté qu'il est médicalement impossible que McLeod ait pu infliger les blessures qui ont été relevées, il ira chercher des livres dans sa bibliothèque et présentera plusieurs précédents où des personnes mentalement dérangées furent capables d'actes d'une force et d'une violence inhabituelles. Il ajoute que McLeod s'adonnait beaucoup à la rêverie et présentait d'autres signes d'inadaptation.

Un jet de Trouver Objet Caché révélera un nombre anormalement élevé de livres sur la généalogie sur les étagères du médecin. Si quelqu'un le fait remarquer, il répondra qu'il est né en Angleterre de descendance écossaise et espère trouver la trace de ses aïeux, dont il pense qu'ils ont vécu près de St Andrews. Cependant, ce n'est qu'en partie vrai. En fait, McBride croit être un descendant direct des MacMorn et espère hériter de la maison et de ce qu'il pense être la fortune familiale. A cet effet, il payait McColl et Stewart pour fouiller le manoir à sa place, car il en avait lui-même un peu peur. Quand McColl a été tué, il a eu la certitude que McLeod et lui avaient découvert quelque chose de grande valeur et s'étaient querellés à son sujet. Sachant qu'il ne peut pas faire confiance à McLeod, il veut le voir pendu au plus vite.

McBride n'a confié à personne, pas même à McColl et Stewart, ses théories sur son ascendance. De même, personne au village ne sait que McColl et Stewart ont exploré le manoir.

---

**Jane McColl** - Si quelqu'un a été soupçonné par la mort de McColl, c'est bien sa femme. D'abord parce qu'il la battait quand il était ivre. Ensuite, parce qu'il passait nombre de ses nuits dehors à



braconner ou à tourner autour du manoir, ce qui entraînait une perte de salaire lorsqu'il s'endormait au travail. Femme audacieuse et indépendante, Mrs McColl a récemment tiré profit des absences nocturnes de son mari pour vivre une aventure avec un voisin, Duncan Brodie. Comme il est d'usage dans ces situations, aucun membre masculin de la communauté ne s'en est rendu compte et toutes les femmes le savent, mais sont bien trop prudes pour le mentionner explicitement aux étrangers. Tout naturellement, Mrs McColl est très prudente envers ceux qui fourrent leur nez dans la mort de son mari.

---

**Annie Stewart** - L'épouse de Willie Stewart est une femme excessivement croyante et bien plus soupçonneuse envers les étrangers que son mari. Cela lui pose deux problèmes. Premièrement, elle désapprouve considérablement l'association de son mari avec le Dr McBride et, deuxièmement, elle condamne encore plus l'adultère de Jane McColl. Cependant, même si elle désirait nuire à McBride et à Mrs McColl, elle est bien trop prudente pour dire n'importe quoi de but en blanc. Les investigateurs la trouveront ainsi toujours prête à les envoyer promener grossièrement et à laisser tomber un sous-entendu énigmatique quand ils partent, claquant alors la porte de sorte qu'ils ne puissent pas la rappeler.

---

**Le fermier McIntyre** - L'employeur de McLeod et un solide gaillard aux pieds sur terre. Il est l'un des villageois qui ne sont pas convaincus de la culpabilité de McLeod. Il parlera du berger comme quelqu'un d'assez gentil, mais enclin à la rêverie. Le métier de berger lui convenait parfaitement, car il lui permettait de passer beaucoup de temps au loin, dans les collines, où il pouvait rêver tout son saoul et où il n'y avait aucune distraction pour le détourner de son travail. McIntyre pense qu'il est vraiment trop rêveur et placide pour avoir tué quelqu'un.

Si quelqu'un pense à poser des questions sur les moutons que McLeod était censé garder la nuit de l'assassinat, McIntyre racontera que deux d'entre eux n'ont jamais été retrouvés et que le

reste a été dispersé. En outre, des éclaboussures de sang ont été trouvées dans le coin où ils broutaient. Bien qu'il admette que ce soit bizarre, le fermier suppose qu'un loup a dû attaquer le troupeau : il les croyait pourtant éteints en Ecosse. Peut-être un aigle...

Les investigateurs vraiment futés peuvent penser à l'interroger au sujet de tous les outils de la ferme que McLeod aurait pu employer pour tuer McColl. McIntyre expliquera que la police y a déjà pensé et a vérifié tous ses outils et le couteau de McLeod, recherchant d'éventuelles traces de sang. Rien d'intéressant n'a été trouvé.

---

**Angus McCallan** - Le propriétaire de la distillerie est le frère du pasteur. Ce n'est pas aussi incongru qu'il pourrait y paraître à première vue. Un peu plus fortunés que la majeure partie du village, les McCallan ont eu les moyens de permettre à un fils de devenir ecclésiastique. Fidèle à son frère, Angus soutiendra le pasteur en toutes choses. La seule information utile qu'il peut fournir est que McColl et Stewart n'étaient pas les plus dignes de confiance de ses employés, souvent en retard et s'endormant au travail.

---

**Les McPhee** - Gordon McPhee, qui tient le magasin et le bureau de poste du village, est un parent de Mrs MacPherson. En outre, c'est un petit-fils de l'ancien pasteur, Archie McPhee, et il peut confirmer ce que Mrs MacPherson a dit à son sujet. Cependant, il pense savoir ce qui est arrivé au journal du vieil homme. Apparemment certains des livres d'Archie McPhee ont été légués à la bibliothèque d'Inverness, conformément à une clause de son testament. Gordon McPhee pense que le journal pourrait être parmi eux.

Mrs McPhee est l'institutrice locale et est donc assez instruite. Elle sait elle-même peu de choses sur le manoir, mais n'ignore pas que les MacMorn étaient riches et avaient réussi, jusqu'à leur soudaine disparition. Elle et son mari doutent tous les deux de la culpabilité de McLeod. Ils sont beaucoup mieux disposés envers les étrangers car,

comme Mrs MacPherson, ils ont affaire aux touristes en été.

---

**Les Brodie** - Si les investigateurs suivent la piste de la liaison entre Jane McColl et Duncan Brodie, ils peuvent souhaiter interroger ce dernier. Ils découvriront une vraie andouille, un homme enclin à être dominé par les femmes en général et, en particulier, par Jane McColl et par sa propre mère avec laquelle il vit. Sa réponse habituelle aux questions est : "Eh ben... J'suis pas sûr que Mère aimerait que je vous dise quelque chose là-dessus".

Il est cependant plus probable que les investigateurs trouveront les Brodie en entendant parler de la vieille Mère Brodie qui, à 65 ans, est la doyenne du village. Duncan est le plus jeune de ses cinq fils, mais tous les autres étant morts dans leur enfance, on peut comprendre pourquoi elle a été si protectrice avec lui. Elle approuve sincèrement sa liaison avec Jane McColl, car elle est sûre qu'elle mourra bientôt et espère ainsi trouver une épouse à son fils bien-aimé. Les investigateurs vraiment paranoïaques noteront que ses longs ongles font partie des quelques instruments du village capables de causer les lacerations trouvées sur le corps de Donald McColl.

La Mère Brodie est beaucoup trop jeune elle-même pour se souvenir des MacMorn, mais elle se rappelle sa grand-mère lui racontant que la cause de leur chute était le fils des MacMorn, parti voyager de par le monde et qui aurait rapporté d'Afrique des diables qui ont tué sa famille. Elle sait également que c'est ce jeune MacMorn qui a planté le cercle d'étranges arbres noirs qui entoure la maison.

---

**Les enfants** - Les petits enfants sont souvent de bonnes sources d'information sur des choses dont leurs parents ne veulent pas parler. Si les investigateurs essayent de parler aux enfants du village, ils constateront que les mères utilisent souvent le manoir comme source de croque-mitaines. Les enfants qui se conduisent mal sont menacés d'être attrapés par les fantômes des



maléfiques MacMorn et par les diables qu'ils ont rapportés d'Afrique.

### Sources Documentaires

A ce moment, les investigateurs penseront probablement à chercher des documents sur la famille MacMorn. Malheureusement, le village ne dispose que du registre des naissances, des mariages et des décès de l'église. Les naissances de Gordon, Moira et Alex MacMorn ainsi que le mariage et la mort de Gordon MacMorn y ont été enregistrés, comme indiqué dans la chronologie. Il n'y a aucun enregistrement des décès de Moira ou d'Alex MacMorn. Gordon MacMorn a été enterré dans le caveau familial au manoir, c'est pourquoi sa tombe ne peut être trouvée au cimetière.

L'indice dont les investigateurs ont besoin est accessible, mais ils auront probablement besoin de savoir ce qu'ils recherchent afin de le trouver. Le grand-père de MacPherson, Archie McPhee, qui était pasteur dans le village au moment de la chute des MacMorn, tenait un journal qui est maintenant à la bibliothèque d'Inverness. Les ragots de Madame MacPherson et les informations du commerçant, Gordon McPhee, devraient les y amener à un moment ou à un autre, s'ils n'ont pas déjà eu l'idée d'y faire un tour en rendant visite à la police. Après le legs par McPhee de son journal et de plusieurs autres livres à la bibliothèque, ils ont été classés et oubliés. C'est pourquoi quelqu'un ignorant l'existence du journal aura un malus de 50 % sur son jet de Bibliothèque pour le découvrir. Une fois que l'on rappellera l'existence du testament aux responsables de la bibliothèque, ils seront en mesure de trouver les livres sans aucun problème.

Plusieurs passages du journal intime sont intéressants, les plus significatifs sont les suivants :

*"Le 2 juin 1810 – Grandes réjouissances. Le jeune maître Alex est enfin revenu de ses voyages dans les contrées étrangères. En effet, il a navigué en long et en large, jusqu'au Continent Noir d'Afrique, d'où il a ramené un vrai Nègre acheté là-bas. Le gaillard a*

*un aspect des plus Diaboliques, à plus forte raison lorsqu'il parle, car sa langue barbare ne peut que travestir grossièrement notre langue. De plus, Maître Alex a également acheté beaucoup d'autres trésors de cette terre interdite et un grand nombre d'arbres, qu'il a l'intention de planter autour du manoir. Il est accompagné d'un certain Douglas, un marin qui a été son domestique pendant la plupart de ses voyages."*

*"Le 14 juin 1810 – Suis profondément inquiet au sujet du jeune MacMorn. Depuis son retour, le jeune maître Alex a catégoriquement refusé d'entrer dans le kirk, et ceci en dépit des requêtes constantes de Monseigneur et des miennes. Maître Gordon est un bon chrétien craignant Dieu comme il n'y en a jamais eu sur cette terre et le Seigneur sait que nous avons fait de notre mieux pour élever le garçon dans la connaissance de Dieu. Mais ses séjours dans des contrées étrangères semblent avoir corrompu son esprit au point que même la vue de la Maison de Dieu le remplit d'un profond dégoût et d'une immense crainte. Aucun bien ne pourra ressortir de ceci avant longtemps."*

*"Le 3 août 1810 – Hélas ! Monseigneur est monté s'asseoir auprès du Christ, et d'une bien étrange manière. Brodie, le valet de chambre m'a tiré de mon sommeil à quatre heures ce matin et m'a demandé de me presser de venir au manoir, et de faire aussi vite que possible de peur que le Diable ne m'attrape. Il est alors reparti en toute hâte sans m'attendre, s'arrêtant seulement pour me jeter un coup d'œil, tout essoufflé que j'étais derrière lui, et pour hurler "le Maître se meurt", comme si les mots eux-mêmes pouvaient redonner leur jeunesse à mes vieilles jambes. Et bien, en vérité, j'ai couru plus vite que j'en suis capable, j'en ai haleté avec force toute la journée, mais hélas cela ne servit à rien : avant que je sois arrivé, Maître Gordon avait déjà quitté cette terre pour rejoindre son Créateur."*

*Les conditions de son trépas sont un grand mystère car il était en pleine forme la nuit d'avant, comme je l'ai vu moi-même. Pourtant dès le début de la matinée, comme le rapporte Brodie, il criait, crachait du sang et disait que le*

*Diable lui-même était dans son estomac et le brûlait pour sortir. Je n'ai aucune raison d'en douter, car les bonnes étaient encore en train de nettoyer ses renvois nocifs quand je suis arrivé, et son pauvre visage était contracté de la plus horrible manière : il est clair qu'il est mort dans d'atroces souffrances. Aucun autre habitant de la maison n'a été affecté, pas plus que ceux qui ont partagé la table de Monseigneur la nuit précédente, et je suis bien en peine d'expliquer quelle étrange fièvre peut avoir emporté un homme en aussi bonne santé si soudainement."*

*"Le 4 août 1810 – Grande consternation. Le Jeune Seigneur – car Maître Alex a maintenant assumé le titre – se comporte d'une manière encore plus étrange qu'avant. Il a interdit toute cérémonie publique pour les funérailles de son père, insistant pour que j'enterre le défunt Monseigneur directement dans le caveau du manoir, et refusant même d'assister à cette simple cérémonie, si grande est sa haine des Œuvres de Dieu. Et non content de cet affront fait au village, ajouté à son refus de les guider dans la pratique du culte, car depuis son retour de la Terre Sombre, il n'a jamais mis les pieds au kirk, il a de plus sommairement renvoyé du manoir aussi rapidement que possible tous les domestiques et ouvriers du défunt Maître. Il n'a gardé avec lui que l'austère marin, Douglas, et le Nègre, tous deux revenus avec lui de ses voyages. Le bruit court déjà dans le village que Maître Alex a empoisonné son père, pourtant je ne puis comprendre pourquoi un homme tuerait pour un héritage, pour ensuite sacrifier sur-le-champ tout le respect et le prestige qui y sont liés par des actes insensibles et choquants."*

*"Noël 1810 – Ô Seigneur, quel est ce poison qui affecte ainsi l'esprit de notre jeune Seigneur ? N'ai-je point prié, jour et nuit, pour qu'en ce Grand Jour Vous envoyiez quelque miracle qui pourrait le faire se repentir de ses actions passées et revenir au Sein de Votre Eglise ? Mais il n'y a aucun signe de lui. Il se cache dans le manoir toute la journée, sans voir personne en dehors de ses proches et n'envoyant que rarement l'aigre Douglas au village ou à Inverness pour acheter de la nourri-*



ture et du vin. Une partie du village colporte la rumeur que le Maître a été tué, probablement par la main du Diable Noir, pourtant Angus McCallan et cinq hommes forts se sont rendus au manoir aujourd'hui pour livrer des cadeaux et ont vu Monseigneur, uniquement pour se faire envoyer promener avec des jurons et des malédictions. Peut-être, Seigneur, suis-je vieux et idiot de prier pour son âme, parce qu'il est clair qu'il l'a déjà perdue."

*"Le 23 mai 1811 – Un événement étrange. Deux hommes ont fait tout le chemin depuis Edimbourg avec un chariot contenant d'étranges colis pour le Seigneur. Restés pour la nuit à la pension MacPherson, ils ont bu avidement, racontant qu'ils ne savaient pas ce qu'il y avait dans les paquets, mais que cela dégageait une odeur infecte et leur avait donné des craintes si terribles qu'ils avaient mené les chevaux à un train d'enfer pour en être plus vite débarrassé. Je les ai questionnés sur Monseigneur et ils m'ont répondu qu'il était pâle et blême mais plus grossier que jamais."*

D'autres références aux étranges livraisons d'Edimbourg se produisent régulièrement les années suivantes. Puis toutes les références à Alex MacMorn cessent, jusqu'à ce que :

*"Le 15 novembre 1815 – Angus McCallan est venu me voir aujourd'hui avec une idée étrange. "Y'a t'y pas", a-t-il demandé, "deux semaines passées maintenant que s'est fait la grosse livraison des colis puants d'Edimbourg ? Celle qui devrait suffire à faire passer l'hiver au mauvais Seigneur et à son Diabolique équipage ? En vérité, je pense qu'il se prépare des choses pas claires au manoir, parce qu'il m'est difficile de m'souvenir de quand j'ai vu pour la dernière fois des lumières brûler là-bas la nuit, comme c'était l'usage". Je ne pouvais pas le contredire sur ce point. Angus a dit qu'il prendra un groupe d'hommes et ira surveiller pour voir s'il se passe quelque chose."*

*"Le 20 novembre 1815 – cela fait maintenant cinq jours qu'Angus McCallan et ses hommes surveillent le manoir et ils n'ont pas vu le Maître Alex et ses compagnons. Au village, on dit qu'ils*

*sont tous morts ou qu'ils ont fui la région, pourtant aucun homme n'est assez courageux pour s'aventurer au-delà de ces arbres, par peur des choses malfaisantes qui pourrait y rôder. Si j'étais plus attentif à mes devoirs, j'enverrais peut-être un mot pour qu'on recherche Moira, la tante de Maître Alex, même si elle s'est enfuie scandaleusement avec ce négociant d'Aberdeen, sans envoyer un mot à quiconque du village, ni à son frère ou à son neveu, durant ces 12 années. D'un autre côté, je dois veiller à ce que jamais le malheur qui est tombé sur la maison MacMorn ne soit plus dérangé, de peur que ce même mal qui a possédé Maître Alex ne soit lâché sur d'autres hommes."*

Ce dernier paragraphe a été entouré au crayon, assez récemment d'après son aspect. Comme le journal commence seulement en 1808, il n'y a aucune autre mention de la fuite amoureuse de Moira MacMorn. Une enquête à la bibliothèque sur les autres lecteurs du journal révélera que le docteur McBride est venu ici il y a quelques mois et a demandé à voir certaines vieilles collections. Il semblait savoir exactement ce qu'il voulait et le personnel de la bibliothèque ne sait même pas quels livres il a regardés. Si McBride est confronté à ce fait, il admettra un intérêt pour l'histoire du village, mais rejettera toute hypothèse le liant aux MacMorn, prétendant de nouveau que sa famille est originaire de Fife.

Les seules autres indications intéressantes sont quelques mentions éparées de moutons pris par des loups. Le journal s'achève au début 1816.

Il n'y a pas d'autres informations sur le sujet qui puissent être trouvées. Une copie du testament d'Archie McPhee existe dans les registres des bureaux du Comté. Ceci peut mener les investigateurs au journal, s'ils le croyaient détruit.

Les investigateurs peuvent décider d'essayer de confirmer les soupçons que McBride est lié aux MacMorn. C'est possible, mais cela prendra très longtemps : Moira MacMorn a changé de nom lorsqu'elle s'est enfuie avec l'ancêtre de McBride. C'est seulement

grâce la tradition familiale que le docteur connaît cette parenté. Pour prouver quoi que soit, les investigateurs devraient aller à Londres ou à Aberdeen et remonter l'ascendance de McBride jusqu'à un certain John McBride d'Aberdeen qui a épousé une "Moira Gordon", soi-disant d'Inverness, et pour laquelle il n'existe aucun autre enregistrement. Ceci prendrait évidemment très longtemps et les investigateurs devraient être découragés de poursuivre dans cette voie.

---

## Diversions et Ouvertures

---

La région autour d'Inverness recèle un certain nombre de connexions intéressantes qui peuvent fournir des fausses pistes que des Gardiens entreprenants pourront utiliser pour induire les investigateurs en erreur. Elles peuvent aussi être utilisées pour former les bases d'autres scénarios ultérieurs, afin de faire évoluer les personnages dans la même région.

Inverness se situe à l'embouchure du fleuve Ness et à peine à onze kilomètres en aval de Bona Ferry à l'extrémité nord-est du célèbre loch. La première apparition moderne du monstre du Loch Ness a eut lieu en avril 1933, cependant, les premières visions de la créature datent de l'époque anglo-saxonne. Le monstre a fait la une des journaux durant tout le dernier semestre 1933, donc si le scénario est placé après cette période, les investigateurs sont supposés connaître son existence.

Des informations sur la créature peuvent être trouvées à la bibliothèque et au musée d'Inverness et il peut y avoir des chasseurs de monstres installés à proximité du Loch.

Les objets les plus importants du musée sont cependant ceux qui ont trait à la bataille de Culloden, qui marqua la fin de la Rébellion de "Bonnie Prince Charlie" en 1745. Le champ de bataille de la "Boucherie de Culloden" se situe à un peu plus de six kilomètres à l'est de la ville et c'est un site touristique si réputé que la ligne ferroviaire Perth-Inverness a une gare à Culloden Moor. Il est de notoriété publique que les anciens champs de bataille sont parmi



les meilleurs endroits où dénicher des fantômes.

A onze kilomètres en aval de Culloeden se dresse le château de Cawdor, jadis demeure de l'infâme MacBeth qui y assassina le Roi Duncan et usurpa le trône d'Ecosse. Le château est toujours habité par l'actuel comte Cawdor. Comme la plupart des nobles Ecossais, il est souvent absent, les meilleures chances de l'y trouver étant Hogmanay (la Saint-Sylvestre) et la saison de la chasse à la grousse.

---

### Le Manoir

---

La demeure des MacMorn a été construite sous sa forme actuelle au milieu du 17<sup>ème</sup> siècle. A cette époque, l'Ecosse était politiquement instable et les guerres entre clans étaient courantes. Le manoir a l'aspect d'un château-fort et a été conçu dans un esprit très défensif. La porte principale est flanquée d'une tour pour couvrir l'approche et le rez-de-chaussée est consacré aux pièces de service, de sorte que les attaquants doivent se frayer un chemin par des escaliers en colimaçon afin d'atteindre les quartiers de la famille. Les plans des différents étages de la maison indiquent la disposition des pièces.

La première chose que les investigateurs ne manqueront pas de remarquer en s'approchant du manoir est qu'il est complètement cerné de grands arbres noirs, d'un type qu'ils n'auront jamais vu auparavant (même avec une compétence de 100 % en Histoire Naturelle). Aucun villageois n'osera s'aventurer au-delà de ces arbres (pas même Stewart, qui a refusé de s'approcher de cet endroit depuis la mort de McColl).

Le parc entourant la maison est envahi par les mauvaises herbes. Les seules choses que les investigateurs pourront identifier sont les écuries et la crypte familiale. Les premières contiennent les ossements de deux chevaux qui ont apparemment été dévorés par quelque animal sauvage. La crypte est ouverte et complètement vide.

La porte principale et celle des cuisines ont toutes deux été défoncées, il y a

déjà quelque temps. Les cuisines sont en piteux état, mais montrent des signes de fouille récente.

Des traces de pas peuvent être trouvées dans la poussière des pièces du rez-de-chaussée. Les investigateurs avec les compétences appropriées seront en mesure d'identifier les traces de deux hommes plutôt grands et d'un autre plus petit. Dans les réserves du rez-de-chaussée, il y a plusieurs vieux cercueils vides, fracturés assez récemment. Il n'y a aucun signe d'un accès à une cave.

Les empreintes de pas des deux plus grands hommes mènent jusqu'en haut du principal escalier en colimaçon, mais s'arrêtent au niveau du palier et redescendent. Quelqu'un montant les escaliers la nuit comprendra pourquoi : contre le mur le plus éloigné de la grande salle, diamétralement à l'opposé de l'escalier, se tient une statue des plus hideuses. Elle représente une créature humanoïde d'environ 2,40 m de haut, mais maigre et efflanquée, avec un long museau prognathe. La créature est munie d'énormes griffes à l'extrémité des doigts et de dents pointues et tranchantes. Quiconque monte l'escalier la nuit verra cette statue en atteignant le palier. A cette distance, et avec cette lumière, il est facile de croire qu'elle est vivante. Celui qui voit la statue dans ces conditions devrait donc faire un jet de Santé Mentale, comme en voyant la véritable Horreur. Le reste de la maison n'a pas été dérangé depuis 1815 et des investigateurs fêrus d'histoire pourraient s'intéresser à son étude. La seule chose inhabituelle concernant son ameublement et sa décoration est la multitude de masques tribaux, de toute évidence d'origine africaine (jet d'Anthropologie réussi : de quelque part sur la Côte-de-l'Or, le pays ashanti, aujourd'hui le Ghana), sont accrochés aux murs de toutes les pièces, excepté dans la réserve de l'étage et dans la chambre de Douglas. Bien que la majeure partie de l'ameublement soit restée en place, certaines des pièces de l'étage montrent des signes de grande violence.

La chambre à coucher du troisième étage, en haut du plus petit escalier, est d'évidence la chambre du domestique noir d'Alex MacMorn, car elle contient

une grande quantité d'objets et de vêtements africains. On y trouve des ossements humains dispersés jusque dans l'escalier qui descend au salon. De même que pour ceux des chevaux, les plus gros os sont fendus pour donner accès à la moelle et montrent des signes de féroces rongements. Tous les os sont entièrement nettoyés de tout reste de chair. Les investigateurs réussissant un jet d'Anthropologie seront en mesure d'identifier le crâne (trouvé dans le salon) comme celui d'un indigène d'Afrique de l'Ouest.

La porte de l'autre chambre à coucher du troisième étage est fermée et solidement barricadée, cependant sa résistance s'est un peu amenuisée au cours des années (FOR 25). Si les investigateurs parviennent à l'enfoncer (jet sur la Table de Résistance), ils trouveront le corps du marin, Douglas, qui s'est apparemment barricadé à l'intérieur en démontant son lit et en utilisant le bois pour barrer la porte. Il est probablement mort de faim, car il n'y a aucune trace de sang sur le sol.

Cependant, l'attention des investigateurs devrait principalement se focaliser sur le bureau d'Alex MacMorn, au second étage. Il a été détruit avec application : beaucoup de livres anciens, probablement intéressants, ont été mis en pièces et un grand nombre de fioles de potions et de poudres ont été fracassées (les Gardiens sadiques pourraient inclure, pour le plaisir, une page des *Révélation de Glaaki*, seul texte épargné et lisible). Les ossements d'Alex MacMorn sont dispersés dans toute la pièce, rongés, fendus et nettoyés comme ceux de l'Africain.

Après avoir vérifié l'absence de monstres dans la maison, les investigateurs vont sans doute effectuer vers une recherche approfondie d'indices et/ou de trésors. Le rez-de-chaussée a déjà été visité par McColl et Stewart et la majeure partie du reste de la maison contient principalement du matériel d'intérêt historique. La statue, cependant, dissimule un secret. Un jet de Trouver Objet Caché révélera un panneau dans le socle. La cache contient un petit livre manuscrit : le carnet de notes d'Alex MacMorn.





## Le Carnet

Alex MacMorn n'était pas particulièrement ordonné ou minutieux. Beaucoup de ses écrits sont indéchiffrables et aucun n'est daté, mais on peut supposer qu'ils sont en ordre chronologique. Le carnet fait plusieurs références sibyllines à des "petits chéris", qu'il semblerait avoir ramenés d'Afrique. Il fait également mention à un lieu appelé "T'gaorl", une ville aux fins fonds de la jungle africaine que MacMorn a découverte pendant ses voyages. Les plus intéressants des passages lisibles sont indiqués ci-dessous par ordre d'apparition.

*"Tout va bien. Maintenant les gens du commun me détestent et me craignent suffisamment pour complètement éviter la maison. Douglas et Yuba ont fini de planter les arbres. Ma grande expérience est sur le point de commencer."*

*"Je les nourris comme le Sorcier me l'a dit. Ils grandissent vite, et leur appétit aussi. Tout va bien."*

*"Ces idiots du village sont venus apporter des cadeaux de Noël, comme c'est la coutume, disent-ils. Coup de chance, il n'y avait rien de suspendu dans la réserve."*

*"A Edimbourg personne ne semble connaître les ouvrages que je recherche. Je suis peu disposé à aller chercher plus loin car j'ai besoin de beaucoup d'or pour acheter la nourriture de mes petits chéris, pourtant j'aurais bien besoin d'en savoir plus avant qu'ils soient complètement développés. Que puis-je faire, je me le demande ?"*

*"Cette ordure de Lennox a cherché à me rouler ! Les cadavres étaient frais et n'avaient pas été suspendus. Par chance, j'ai eu le bon sens de conserver une partie du contenu de la crypte. Mes petits chéris semblent particulièrement apprécier Mère. Peut-être peuvent-ils d'une façon ou d'une autre savoir qui ils mangent."*

*"Je suis presque à court d'or et les choses ne sont toujours pas complètement développées. J'ai essayé de les*

*maintenir en sommeil comme je l'ai vu faire dans la cité de T'gaorl mais elles sont toujours affamées. Bientôt je n'aurai d'autre choix que de les nourrir avec des moutons."*

Le dernier passage dit :

*"Aujourd'hui ils ont goûté au sang pour la première fois. Je dois maintenant m'en remettre à Dieu, mais j'ai oublié comment. Du moins si je meurs, ces idiots du village ne viendront pas pendant des années et les choses périront bien de faim. Pourtant, elles devraient être entièrement développées maintenant. Pourquoi ne veulent-elles pas dormir ? Pourquoi ? Pourquoi ?"*

Au début du livre se trouve un petit morceau de papier maculé sur lequel est griffonné – de la main de MacMorn mais en soigneuses lettres capitales – une incantation :

NIHAR CTHOR HAG NAASTI ISTHE  
GHLAN GHEHNT HOR

Tout investigateur lisant ce carnet doit faire un jet de Santé Mentale et perd 1D4 points de SAN s'il échoue.

## Le Manoir Pendant la Nuit

Les investigateurs, en admettant qu'ils soient prudents et sensés, visiteront plutôt le manoir dans la journée. Cependant, leur échec à trouver toute trace d'un monstre de cette manière, les mènera par la suite à essayer de répéter les expériences de McLeod et à y aller la nuit. Les investigateurs qui se méfient du révérend McCallan commenceront à coup sûr par cette étape. La nuit, le manoir est un endroit très différent.

L'aspect extérieur est identique à toute heure de la journée, souvenez-vous cependant que la première vision de la statue est susceptible d'effrayer quelqu'un ne disposant que d'une faible source lumineuse. Toutefois le bâtiment semble exsuder une aura de mal qui fera se hérissier et frissonner les poils sur la nuque des investigateurs. Dès que quelqu'un entrera dans la maison la nuit, un fort vent commencera à

souffler et les arbres se balanceront follement comme s'ils dansaient autour du manoir.

Après que les investigateurs ont passé quelques minutes dans le manoir, le Gardien doit faire en secret un jet contre le POU pour chacun d'entre eux, en utilisant un D20 avec un modificateur de +10. Si les résultats sont inférieurs ou égaux au POU des investigateurs, les PJs résistent au sortilège. Ceux qui échouent à leur jet de résistance tombent aussitôt dans un profond sommeil. Le Gardien devrait essayer de surprendre les victimes quand elles sont hors de la vue de leurs camarades (c'est assez facile dans une maison plongée dans le noir), afin de dire en privé aux joueurs que leurs personnages ont succombé, plutôt que les faire s'effondrer sous les yeux de leurs compagnons. Une bien meilleure atmosphère est mise en place si des investigateurs "disparaissent" et que d'autres buttent sur des corps endormis, plutôt que si les personnages sont vus en train de succomber à un sort.

Certains investigateurs réussiront sans doute leur jet de résistance et auront un peu de temps pour errer ça et là et trébucher sur leurs compagnons endormis. Ils constateront qu'aucun des dormeurs ne peut être réveillé et s'assieront probablement pour les surveiller. A ce moment, le Gardien devrait leur faire exécuter un nouveau jet de résistance. S'ils réussissent une seconde fois, ils peuvent rester éveillés toute la nuit : de toute façon ils ne verront probablement rien d'intéressant. Les victimes du sort reviennent à un sommeil normal à l'aube et peuvent être réveillées tout à fait normalement.

Les investigateurs penseront probablement que leur nuit a été plutôt ennuyeuse, mais ça n'a pas été le cas pour les villageois. L'Horreur était en effet de sortie, mais aucun des investigateurs ne devrait l'avoir vue, à moins qu'ils aient quitté la maison pour retourner au village ou pour fouiller le parc. Même ainsi, l'Horreur ne s'attaque qu'aux proies isolées et est très douée pour se dissimuler dans l'obscurité. Si un investigateur est assez idiot pour errer seul dans le parc ou au village, l'Horreur lui sautera dessus dès qu'il quittera le cercle des arbres, mais s'enfuira si quel-



qu'un s'approche avant qu'elle ait fini son repas. L'Horreur aura l'avantage de la surprise lors de son attaque.

Des investigateurs très consciencieux peuvent essayer de s'assurer qu'ils verront l'Horreur. S'ils sont du genre à venir équipés d'un générateur et de puissantes lampes à arc, le Gardien devra trouver une excuse pour que cela ne fonctionne pas, car un tel suréquipement technique gâcherait le plaisir de tous.

En admettant alors que les investigateurs n'ont pas du tout vu l'Horreur, ils en entendront parler au matin lors de leur retour au village. Personne n'a été dévoré, car les habitants sont tous prudemment restés bien à l'abri chez eux, mais l'un des moutons du fermier McIntyre a disparu et les gens rapportent avoir entendu un hurlement surnaturel dans les rues du village pendant la nuit (il n'a pas porté jusqu'au manoir à cause des vents contraires). Le révérend McCallan n'aura aucun doute quant à ce qui rôdait dehors et qui en était responsable. D'autres villageois seront plus ou moins convaincus, selon leur caractère.

### **Piéger l'Horreur**

Les investigateurs essaieront vraisemblablement de réfléchir à un plan pour capturer l'Horreur et la détruire. A moins qu'ils proposent un plan du même style ou quelque chose de mieux, le Gardien devrait faire suggérer au fermier McIntyre d'utiliser un piège avec un appât. Il est disposé à sacrifier un vieux mouton comme appât. Il peut être attaché dans le village et tous les chasseurs pourront se placer à l'affût dans les maisons voisines. La seule autre chose que devront simultanément faire quelques âmes courageuses sera d'aller réveiller l'Horreur au manoir. Si leur plan est simplement d'y aller, de rester quelques minutes avec des allumettes pour maintenir leurs yeux ouverts et puis de revenir à toutes jambes au village, le Gardien devra les laisser réussir (après quelques jets de dés pour le stress). S'ils prévoient de rester en sécurité dans le manoir, alors ils devront résister au sommeil comme précédemment.

Les villageois seront face à un dilemme quant à la conduite à tenir devant ce piège. Les âmes les plus courageuses, comme le fermier McIntyre, seront prêtes à apporter leur aide, mais d'autres se défilent, craignant l'anathème du révérend McCallan. Le Dr McBride, en bon scientifique, offrira ses services et Willie Stewart sera volontaire aussi, parce que McBride le lui a demandé et aussi par désir de venger la mort de son ami. Le Gardien peut ajouter quelques villageois masculins de plus au groupe s'il le souhaite, mais ils n'auront pas grand effet sur le résultat des événements.

L'Horreur a beau être un chasseur adroit, elle n'est pas de taille à combattre un humain astucieux. Elle tombera dans le piège et tous la verront. Sous cette forme elle ressemble beaucoup à la statue du manoir. Ceci peut troubler les investigateurs, car quelqu'un qui est resté éveillé dans le manoir toute la nuit aura constaté que la statue ne s'est pas déplacée.

Des jets de Santé Mentale seront naturellement exigés

Dès que l'Horreur sera à bonne distance, le fermier McIntyre et Willie Stewart feront feu (McIntyre ne veut pas perdre son mouton, à moins que ce soit absolument nécessaire, et Stewart est simplement surexcité). Certains investigateurs peuvent faire feu aussi. Le Gardien devra s'assurer qu'au moins un projectile touche, en truquant le jet de Stewart au besoin. Comme elle aura adopté sa peau épaisse avant de sortir à découvert, il est fort peu probable que l'Horreur sera tuée par une seule décharge, surtout que le Gardien aura au besoin la possibilité de décider de rater les jets de McIntyre et de Stewart. En admettant qu'elle ne soit pas tuée (et le Gardien peut toujours la laisser survivre quelques minutes avec des blessures mortelles, grâce à la force de sa terrible volonté inhumaine), elle s'enfuira vers le manoir à toute vitesse avec un bras blessé, laissant derrière elle une traînée de fluide poisseux.

Les investigateurs n'ont maintenant guère d'autre choix que de suivre la chose jusqu'à sa tanière. McBride, Stewart et McIntyre accepteront de les accompagner (en fait Stewart sera le

premier à le suggérer), mais tous les autres villageois présents auront été trop secoués et n'auront qu'une envie : aller boire un petit remontant.

---

### **Le Plan du Dr McBride**

---

Pendant que le groupe se dirige vers le manoir, McBride et Stewart s'arrangeront pour traîner à l'arrière. Si pour une raison quelconque, les investigateurs décident de tendre leur piège sans impliquer quelqu'un du village, le Gardien doit faire en sorte que McBride ait eu vent de ce qu'ils préparaient et les ait surveillés avec Stewart : il les suivra à bonne distance lorsqu'ils partiront pour la maison.

Dès que le groupe atteindra l'anneau d'arbres, McBride surgira et leur intimera l'ordre de s'arrêter. Lui et Stewart tiendront tout le groupe en respect sous la menace de leurs fusils de chasse. Etant donné la faible distance et le fait que Stewart est connu pour être un fin tireur, il est peu probable qu'un des investigateurs sera assez idiot pour tenter quelque chose. Le fermier McIntyre le leur rappellera s'ils semblent trop nerveux et leur demandera instamment d'essayer de raisonner le docteur. Après tout, il est de très mauvais goût de ne pas laisser le méchant avoir sa tirade finale.

McIntyre et les investigateurs étant à sa merci, McBride révélera tout au sujet de son ascendance. Il finira par leur dire qu'il a maintenant l'intention de tous les tuer, de suivre le monstre jusqu'au trésor et de dire au village que ses malheureuses victimes ont été dévorées. McIntyre essaiera encore d'empêcher les investigateurs de tenter une action d'éclat : il n'est pas utile qu'ils se sacrifient et un investigateur blessé serait une proie facile pour l'Horreur.

Pendant que McBride révèle ses plans, Stewart jette nerveusement des coups d'œil alentour, guettant l'Horreur. Alors que McBride arrive à la fin de son discours ou au moment où les investigateurs sont sur le point de prendre l'initiative, Stewart remarque quelque chose :

"Bon Dieu Docteur ! Regardez cet arbre là-bas. Il a une branche qui pen-



douille à moitié et qui goutte pareil que le bras d'la chose que nous avons touchée !"

Laissez aux joueurs un moment pour se rendre compte de la terrible vérité par eux-mêmes, mais si ce n'est pas le cas, Stewart peut ajouter :

"Si c't'arbre était un monstre depuis le début, c'est quoi les autres !"

A partir de ce moment, tous ceux qui ont un peu de bon sens courront aussi vite que possible jusqu'au village. Un investigateur qui s'arrêterait pour voir ce qui se passe verra tous les "petits chéris" d'Alex MacMorn prendre leur forme d'éveil. Les arbres ne deviennent pas des monstres : les créatures émergent à la manière des esprits sylvestres de la mythologie. Ce qui explique que personne n'a jamais remarqué qu'un arbre manquait quand une créature était en chasse.

Le Dr McBride reste figé, cloué sur place par cette vision, et les créatures commencent à le déchirer en lambeaux et à le dévorer, se disputant bruyamment au-dessus des morceaux, comme n'importe qui d'assez idiot pour regarder le constatera. Les investigateurs assistant à cette scène devront faire un autre jet de Santé Mentale (notez la pénalité plus importante pour voir les créatures émerger des arbres). Toute personne qui s'attarde plus d'un court instant sera également attrapée par les arbres, tandis que le reste des participants aura la chance de s'enfuir. Les créatures n'ont besoin que de peu de nourriture quand elles sont entièrement développées et elles ne poursuivront pas le groupe jusqu'au village.

### Conclusions Possibles

Une fois que les investigateurs auront établi l'origine des créatures, ce sera

chose facile de se débarrasser d'elles : ils n'ont qu'à brûler les arbres. Les villageois ne seront que trop heureux de les aider.

Pour peu que le fermier McIntyre ait été présent lors de la confrontation finale, ils ne devraient pas avoir à subir de questions embarrassantes. Cependant, si Willie Stewart est le seul témoin survivant, il pourrait rendre la vie assez difficile aux investigateurs, surtout s'ils tentent de l'accuser d'un quelconque crime (en fait, un comportement menaçant est à peu près tout ce qu'on pourrait retenir contre lui).

L'inspecteur Sinclair ne sera pas trop satisfait d'avoir la preuve d'une action surnaturelle, mais sera franchement soulagé d'être débarrassé d'une affaire judiciaire potentiellement embarrassante. Il abandonnera toutes les charges contre McLeod pour insuffisance de preuves et classera ce dossier "non résolu". Comme personne au village ne souhaitera insister sur cette affaire, il est vraiment préférable pour lui d'agir ainsi. Il ne sera pas le moins du monde intéressé par des histoires de braconnage, de vol de whisky ou d'adultère à moins que quelqu'un du village désire porter plainte.

Le révérend McCallan sera absolument ravi. Ce n'est pas si souvent qu'un pasteur prétend qu'un lieu est un repaire de démons et en obtient la confirmation d'une façon aussi spectaculaire. Bien entendu, il ne remerciera pas les investigateurs pour leur aide et fera de son mieux pour leur voler toute la gloire, en récitant ostensiblement les Ecritures devant les arbres qu'on brûle.

Il n'y a pas le moindre trésor dans le manoir. Comme les investigateurs le savent, Alex MacMorn a dépensé jusqu'au moindre penny pour nourrir ses "petits chéris".

Si les investigateurs travaillent pour Harry Price, on attendra de leur part un rapport complet de leurs découvertes afin que Price le diffuse dans la presse. L'affaire pourrait apporter une publicité extrêmement conséquente à son organisation et à la cause de la Recherche Psychique en général. Si le scénario est joué comme l'épisode d'une campagne, les investigateurs devraient réfléchir très prudemment à quelles informations précises ils veulent que Price et le grand public aient accès. Si le bruit court dans le village que les investigateurs vont produire un rapport pour les journaux, Gordon McPhee les contactera en vue de conclure un marché sur des aménagements pour que des touristes visitent le célèbre manoir hanté.

Ceci étant dit, il faut considérer la question de la survie possible de membres de la famille MacMorn. Les investigateurs pourront réitérer les recherches du Dr McBride et établir le lien, quoique ténu, avec Moira MacMorn. McBride n'a aucun parent vivant immédiatement localisable, mais il existe des traces d'une tante, Elizabeth McBride, qui a épousé un certain Mr Carrington et a émigré aux Etats-Unis. Leur dernière adresse connue est dans Washington Street, à Arkham dans le Massachusetts.

Pour finir, il est probable que les investigateurs sont maintenant en possession du carnet d'Alex MacMorn. Bien que le texte soit trop fragmentaire, il y a des passages remontant à l'époque où MacMorn était en Afrique. Ceux-ci, ajoutés à l'identification des objets tribaux dans le manoir, devraient donner aux Investigateurs un bon point de départ pour partir à la recherche de la Cité Perdue de T'gaorl.

### Chronologie de la Famille MacMorn

**Avril 1807** - Alex MacMorn s'embarque pour un voyage à l'étranger pour parfaire son enseignement. En raison des guerres en Europe, il choisit de voyager plus longtemps qu'il est de coutume.

**Octobre 1808** - Moira MacMorn s'enfuit avec John McBride, un négociant d'Aberdeen.

**Mars 1809** - Alex MacMorn découvre la Cité Perdue de T'gaorl, en Afrique de l'Ouest, et décide d'apprendre les secrets des Gn'icht' Tyaacht auprès des membres d'une tribu Ikambi.

**Juin 1810** - Alex MacMorn revient chez lui avec un groupe de jeunes Gn'icht' Tyaacht. Il est accompagné de Douglas, un marin, et de Yuba, un indigène Ikambi.



**Août 1810** - Alex MacMorn assassine son père, Gordon, et s'approprie son titre. Il expulse tous les domestiques du manoir, sauf Douglas et Yuba, et vit en reclus.

**Mai 1811** - Alex MacMorn commence à commander des cadavres à un certain Mr Lennox d'Edimbourg.

**Octobre 1815** - Alex MacMorn et Yuba sont tués par les Gn'icht' Tyaacht. Douglas, barricadé dans sa chambre, meurt de faim.

---

## Remerciements

---

Les informations sur l'Ecosse des années 30 sont tirées de *The Heart of Scotland* de George Blake, Batsford, 1934

Les informations sur les prix et le logement sont basées sur l'édition de 1923 du *Guide Touristique des Highlands* de Ward, Lock & Co.

Les investigateurs pourraient disposer de ces deux livres, selon l'année durant laquelle le scénario se déroule.

Le Manoir MacMorn est basé sur le Château de Claypotts près de Dundee et les cartes sont inspirées par celles du *Scotland's Historic Buildings* de Hubert Fenwick, Robert Hale, 1974.

Mes remerciements vont aussi à Marc Gascoigne et à Marcus L. Rowland pour leur aide et leurs conseils, ainsi qu'à toutes les personnes qui ont fourni l'inspiration de ce scénario.

Testeurs : Kathryn & Logan Tamlyn, Paul & Sue Cowling, Ian Marsh, Paul Masson.

Ce scénario est dédié à Steve Bailey, dont la campagne fantastique, Talgor, est la plus effrayante partie de jeu de rôles que j'aie jamais faite.

*Peter Tamlyn - novembre 1985*



## Caractéristiques des Personnages

La liste suivante détaille tous les personnages non-joueurs du scénario. Seules les compétences avec des valeurs inhabituelles apparaissent. Sinon tous les personnages ont des compétences au niveau de base habituel. Des informations supplémentaires sur la personnalité des personnages sont données dans le texte, en particulier dans la section sur les habitants de Strathmorn.

### Inspecteur Sinclair

Officier de Police principal d'Inverness. Responsable de l'enquête sur l'assassinat. 45 ans.

FOR 11 CON 14 TAI 16 INT 14 POU 9  
DEX 10 APP 11 SAN 45 EDU 15 PdV 15

**Compétences :** Conduire Automobile 55 % ; Coup de Poing 50 % ; Crédit 40 % ; Droit 60 % ; Matraque (attaque) 60 % ; Matraque (parade) 70 % ; Premiers Soins 25 % ; Psychologie 20 % ; Trouver Objet Caché 30 %.

**Equipement :** Bâton de police, voiture.

### Sergent Lorimer

Sergent de Police d'Inverness, 52 ans.

FOR 16 CON 13 TAI 15 INT 8 POU 5  
DEX 6 APP 8 SAN 25 EDU 9 PdV 14

**Compétences :** Chanter (ballades d'ivrognes) 40 % ; Conduire Automobile 40 % ; Coup de Poing 70 % ; Droit 30 % ; Fusil de Chasse 45 % ; Matraque (attaque) 75 % ; Matraque (parade) 80 % ; Mécanique 30 % ; Premiers Soins 30 % ; Trouver Objet Caché 45 %.

**Equipement :** Bâton de police, bicyclette.

### Jamie McLeod

Berger. Principal suspect dans l'enquête sur l'assassinat. 17 ans.

FOR 8 CON 7 TAI 7 INT 14 POU 12  
DEX 9 APP 15 SAN 60 EDU 7 PdV 7

**Compétences :** Baratin 50 % ; Discretion 45 % ; Ecouter 40 % ; Grimper 40 % ; Histoire Naturelle 10 % ; Lancer 50 % ; Nager 35 % ; Pickpocket 25 % ; Se cacher 30 % ; Suivre une Piste 30 %.

### Mrs Maureen MacPherson

Propriétaire de l'Hôtel Strathmorn, 50 ans.

FOR 12 CON 13 TAI 7 INT 10 POU 14  
DEX 14 APP 8 SAN 70 EDU 9 PdV 10

**Compétences :** Comptabilité 30 % ; Marchandage 20 % ; Persuasion 20 % ; Premiers Soins 50 %.

### Révérénd McCallan

Pasteur presbytérien de Strathmorn, 34 ans.

FOR 15 CON 9 TAI 12 INT 12 POU 6  
DEX 12 APP 10 SAN 30 EDU 13 PdV 11

**Compétences :** Bibliothèque 20 % ; Comptabilité 20 % ; Histoire 35 % ; Latin 20 % ; Persuasion 65 % ; Psychologie 25 % ; Théologie 80 %.

**Equipement :** Bible.

### Willie Stewart

Villageois. Le meilleur ami de l'homme assassiné. 28 ans.

FOR 18 CON 13 TAI 16 INT 8 POU 10  
DEX 14 APP 10 SAN 46 EDU 5 PdV 15

**Compétences :** Dissimulation 55 % ; Coup de Pied 35 % ; Coup de Poing 70 % ; Coup de Tête 40 % ; Couteau 60 % ; Discretion 80 % ; Ecouter 50 % ; Fusil de Chasse 80 % ; Grimper 45 % ; Lancer 65 % ; Matraque (attaque) 40 % ; Nager 65 % ; Sauter 60 % ; Se Cacher 75 % ; Suivre une Piste 65 % ; Trouver Objet Caché 60 %.

**Equipement :** Couteau, fusil de chasse calibre 12.

### Dr McBride

Le médecin de village, 38 ans.

FOR 6 CON 12 TAI 10 INT 17 POU 9  
DEX 13 APP 8 SAN 45 EDU 16 PdV 11

**Compétences :** Bibliothèque 75 % ; Conduire Automobile 60 % ; Histoire 40 % ; Médecine 80 % ; Persuasion 40 % ; Pharmacologie 60 % ; Premiers Soins 80 % ; Psychanalyse 20 % ; Psychologie 40 %.

**Equipement :** Revolver cal .22, fusil de chasse calibre 20, bicyclette.



**Jane McColl**

Veuve de l'homme assassiné, 24 ans.

FOR 11 CON 9 TAI 11 INT 14 POU 14  
DEX 11 APP 14 SAN 70 EDU 6 PdV 10

**Compétences** : Baratin 55 % ; Chanter 60 % ; Discrétion 40 % ; Esquiver 75 % ; Premiers Soins 25 % ; Se Cacher 30 %.

**Gordon McPhee**

Commerçant et postier du village. Cousin de Mrs MacPherson. 37 ans.

FOR 9 CON 11 TAI 9 INT 13 POU 12  
DEX 8 APP 9 SAN 60 EDU 7 PdV 10

**Compétences** : Baratin 45 % ; Comptabilité 40 % ; Marchandage 80 % ; Psychologie 20 %.

**Annie Stewart**

Epouse de Willie Stewart, 25 ans.

FOR 11 CON 9 TAI 6 INT 7 POU 10  
DEX 8 APP 8 SAN 50 EDU 3 PdV 8

**Compétences** : Discussion 20 % ; Théologie 35 %.

**Equipement** : Croix en sautoir.

**Mrs McPhee**

Institutrice du village. Epouse de Gordon McPhee. 34 ans.

FOR 7 CON 5 TAI 8 INT 12 POU 13  
DEX 14 APP 7 SAN 65 EDU 9 PdV 7

**Compétences** : Baratin 35 % ; Bibliothèque 20 % ; Chanter 40 % ; Comptabilité 20 % ; Histoire 15 % ; Histoire Naturelle 20 % ; Persuasion 40 % ; Premiers Soins 45 %.

**Fermier McIntyre**

Employeur de Jamie McLeod, 34 ans.

FOR 13 CON 13 TAI 14 INT 12 POU 15  
DEX 9 APP 15 SAN 75 EDU 8 PdV 14

**Compétences** : Comptabilité 30 % ; Coup de Poing 65 % ; Coup de Pied 30 % ; Fusil 60 % ; Fusil de Chasse 50 % ; Grimper 45 % ; Histoire Naturelle 75 % ; Marchandage 60 % ; Menuiserie 45 % ; Nager 60 % . Suivre une Piste 45 %.

**Equipement** : Fusil de chasse calibre 20, fusil calibre .22, couteau.

**Mère Brodie**

La femme la plus âgée du village, 65 ans.

FOR 8 CON 15 TAI 8 INT 10 POU 16  
DEX 10 APP 10 SAN 80 EDU 4 PdV 12

**Compétences** : Histoire Naturelle 20 % ; Médecine (rebouteuse) 30 % ; Occultisme 15 % ; Persuasion 25 %.

**Angus McCallan**

Propriétaire de la distillerie. Frère du révérend McCallan. 36 ans.

FOR 11 CON 6 TAI 12 INT 9 POU 6  
DEX 3 APP 11 SAN 30 EDU 11 PdV 9

**Compétences** : Chimie 20 % ; Comptabilité 45 % ; Crédit 40 % ; Marchandage 60 % ; Mécanique 45 %.

**Duncan Brodie**

Fils de la Mère Brodie, 25 ans.

FOR 12 CON 13 TAI 10 INT 6 POU 7  
DEX 13 APP 15 SAN 35 EDU 6 PdV 12

**Compétences** : Discrétion 55 % ; Se Cacher 40 %.



## L'Horreur

Les Gn'icht' Tyaacht sont une race d'esprits des arbres originaires des jungles d'Afrique de l'Ouest. Ils vivent en symbiose avec un grand arbre à feuilles noires appelé Nuwanda par les indigènes. Bien que ces créatures soient carnivores quand elles se manifestent hors de leurs arbres, les sorciers tribaux ont découvert qu'elles pouvaient être apprivoisées grâce à des sortilèges. A condition que, jusqu'à ce qu'elles aient atteint leur maturité, à l'âge de cinq ans environ, elles soient nourries exclusivement de chair humaine qui a été suspendue jusqu'à être complètement exsangue.

Avant leur maturité, les Gn'icht' Tyaacht sont assez actifs et très voraces, mais peuvent être contrôlés par des sortilèges sophistiqués. Une fois mures, leur appétit diminue énormément et ils passent le plus clair de leur temps endormis dans leurs arbres.

Les Gn'icht' Tyaacht ne peuvent quitter leurs arbres que durant les heures d'obscurité.

Bien qu'un simple Gn'icht' Tyaacht n'ait pas de pouvoir magique, une plantation de ces créatures (10 ou plus) est capable de lier psychiquement ses esprits et de générer des sorts limités. La plantation est consciente de tout ce qui se produit en son sein et jusqu'à une distance d'environ 9 mètres de son périmètre. De plus, la plantation est capable de jeter un puissant sort de sommeil. Les personnes présentes dans la plantation lorsque le sort est lancé doivent résister deux fois à l'envie de tomber de sommeil : elles jettent 1D20+10 et doivent obtenir un score inférieur ou égal à leur POU pour résister.

Il est tabou pour les Gn'icht' Tyaacht d'attaquer quelqu'un dans une plantation, sauf si cette personne brise les règles de l'hospitalité en attaquant l'un d'eux en premier. Cette information n'était pas connue d'Alex MacMorn.

Certaines tribus africaines – dont les Ikambi, auxquels MacMorn rendit visite – sont connues pour adorer les Gn'icht' Tyaacht. Ce sont leurs sorciers qui ont développé les techniques de contrôle de ces créatures. Ces tribus furent gravement décimées par les trafiquants d'esclaves et il se peut que le savoir dont elles étaient les gardiennes soit désormais perdu pour l'Humanité.

Les Gn'icht' Tyaacht n'adorent aucune divinité du Mythe, mais furent jadis asservis par Cthugha, lorsque celui-ci fut appelé sur Terre par un magicien trop ambitieux de la cité africaine de T'gaorl depuis longtemps perdue. Les Gn'icht' Tyaacht furent impuissants contre les Vampires de Feu et nourrissent une haine séculaire pour Cthugha et tous ses alliés.

### Caractéristiques Moyenne

FOR	2D6+10	17
CON	3D6+12	22-23
TAI	2D6+14	21
INT	2D6-2	5
POU	2D6	7
DEX	3D6+5	15-16

Points de Vie 22

Déplacement 12

Armes	Attaque	Dommages
Griffe	40%	2D6+4

Le Gn'icht' Tyaacht peut utiliser ses deux pattes griffues en même temps.

**Armure :** Les Gn'icht' Tyaacht sont capables de changer la texture de leur peau, de presque intangible, lorsqu'ils entrent dans leurs arbres, jusqu'à une forme épaisse ayant la consistance du bois pour le combat. Cette dernière leur procure 5 points d'armure. Ils adoptent toujours leur peau épaisse pour quitter un couvert et ainsi ne peuvent être pris sans armure que s'ils sont surpris en quittant ou en réintégrant leur arbre ou quand ils sont cachés.

**Sorts :** Aucun. Voir ci-dessus pour les sorts d'une plantation.

**Santé Mentale :** quiconque voit un seul Gn'icht' Tyaacht doit faire un jet de Santé Mentale et perd 1D6 en cas d'échec. Voir un Gn'icht' Tyaacht émerger de son arbre inflige un plus grand traumatisme : 1D10 si le jet est raté, 1 s'il est réussi.

Les Gn'icht' Tyaacht ont la même aptitude à la furtivité et au pistage que les autres chasseurs de la jungle tels les léopards.









