

Un, deux, trois, nous n'irons plus aux bois

Une aventure écossaise pour un groupe d'Investigateurs assez expérimentés et qui compte dans ses rangs un bon médium.

Par Nathalie Achard

Petite, mais néanmoins importante, précision géographique. Ce scénario ne se déroule pas en Irlande, dans les très célèbres îles d'Arran aux pulls légendaires, mais dans l'île miniature d'Arran, en Ecosse, à peu près à la hauteur de Glasgow. En faire le tour, ce qui n'a rien d'extraordinaire puisqu'elle fait 32 km sur 16, donne une vue exhaustive de l'Ecosse elle-même, car cette île a la curieuse caractéristique d'en être un résumé parfait. Au nord, elle est montagneuse, creusée de vallées profondes et forestières à la manière des Highlands, alors qu'au sud sa géographie plus douce fait penser aux Lowlands. Les côtes sont bordées aussi bien de grandes plages de sable, que de falaises ou de criques rocheuses. Le climat est agréable et l'agriculture prospère.

La petite histoire de la grande Histoire

Au début du XI^{ème} siècle, la famille Gregor reçut en cadeau de la part du roi l'île d'Arran. C'était, à l'époque, un superbe coin de nature sauvage. La famille Gregor, entreprenante et déterminée, se lança dans une vaste entreprise de défrichement pour dégager des terres cultivables et des routes. Elle assit son statut, compléta son blason (avec la scie et la devise *Through - à travers - sous-entendu les bois*) et reçut un titre ducal. Belle histoire qui en cache une moins rassurante. L'un des grands arbres qui n'échappèrent pas aux scies et aux haches des forestiers abritait l'essence maléfique d'un sorcier d'Azathoth, qui avait trouvé dans cette incarnation une bonne méthode pour ne pas mourir. Toujours conscient et maître de ses pouvoirs, il pratiquait, tout au fond de sa forêt, ses dévotions impies. Quand les bûcherons s'attaquèrent à lui, beaucoup périrent. Les Gregor en furent rapidement informés et le patriarche, Georges Gregor, fier et courageux, se rendit sur place. Personne ne sait ce qui se passa, toujours est-il qu'il revint une bonne heure après, annonçant sa victoire sur le vieux solitaire des bois qui, déclara-t-il, n'était qu'un bout de bois qui ne pouvait résister à un bon coup de hache, comme les commérages si ils continuaient. L'histoire fut vite oubliée. En fait, le sorcier avait vu en la personne de Georges, une bonne raison de retrouver son intégrité physique. Donc le Georges qui « vainquit » l'arbre n'était autre que Ratigan, grand sorcier quasi millénaire d'Azathoth. De génération en génération, chaque fois que le « porteur » du sorcier venait à mourir,

Ratigan intégrait le corps du fils. Et les autres hommes de la famille se prirent également à étudier des ouvrages maudits et à se consacrer à des pratiques impies. Au XIV^{ème} siècle, les agissements de la famille perversie prirent une telle ampleur que John Murphy, chasseur de sorciers de son état, commença à s'intéresser à son cas et statua bien vite sur son compte : diableries que tout cela ! Après une chasse terrible, John réussit à neutraliser le porteur de l'époque, Robert Gregor. C'était un soir de lune rousse. John était plus décidé que jamais. Après une course-poursuite de plusieurs heures, le chasseur réussit à amener le sorcier dans le cimetière de l'île où il avait creusé une tombe dans laquelle il avait placé un cercueil ouvert. Et, délicat ornement, il avait fait installer par le maréchal-ferrant, par-dessus la tombe, un système de grille extrêmement épaisse, à 30cm de hauteur, qui englobait littéralement la sépulture, le tout équipé d'une serrure impressionnante. John précipita Robert dans le cercueil, l'y enferma, claqua la serrure et attendit pour partir de ne plus entendre les hurlements du sorcier (pour être sûr qu'il soit bien mort). Cela dura deux semaines. John y perdit la raison, Robert la vie, sans avoir pu se réincarner.

Une façon détournée de faire du tourisme

Les Investigateurs pourront être amenés à se rendre dans l'île d'Arran sur la suggestion d'un ami de l'un d'eux qui leur parlera d'un étrange entrefilet paru dans la presse de Glasgow du 12 mai 1921. Il y est question d'une tombe qui aurait été profanée dans le cimetière de Corrie sur l'île d'Arran, et du pasteur qui aurait été assassiné alors qu'il essayait, de toute évidence, d'empêcher cet acte ignominieux. Il s'agit bien sûr de la tombe de Robert Gregor, dernier « porteur » en date.

Intrigués, les Investigateurs se rendront dans cette île déjà réputée au début de ce XX^{ème} siècle pour être un endroit paradisiaque où se rendre en villégiature. Ils prendront un petit bateau à Ardrossan, à une cinquantaine de kilomètres au sud de Glasgow, qui les mènera, au bout de cinq bonnes heures de navigation, à Lochranza, le petit port du nord de l'île. Verdoyantes, des montagnes aux formes arrondies, sur fond d'azur et de mer turquoise, accueillent les navigateurs et leur laissent présager, au creux de leurs vallées, des paysages de toute beauté, mis en valeur

par un soleil radieux (oui, oui).

En entrant dans le port, les Investigateurs ne pourront pas manquer de voir une vieille tour de garde qui doit dater du XIII^{ème} siècle, à moitié en ruine mais qui semble habitée. Dans le village du port, les Investigateurs pourront trouver pour se loger quantité de petits hôtels ou de chambres d'hôtes. Pour se déplacer dans l'île, on leur indiquera un loueur de chevaux et de carriole. La route principale, qui fait le tour de l'île, est en bon état (surtout en cette fin de mois de mai particulièrement clément), les petites routes qui s'enfoncent dans les terres sont souvent praticables par une charrette sur une petite distance mais au bout d'un certain temps, seuls les chevaux peuvent s'y engager. Les gens sont aimables, pas du tout au courant de ce qui se passe dans leur île, et toujours prêts à rendre service.

Bouquiner, toujours bouquiner

Soit les Investigateurs ont été astucieux et ont fait des recherches préliminaires dans la bibliothèque d'une ville assez importante (ce qui est possible puisqu'ils se rendent à Arran pour une raison précise), soit ils ont attendu d'être sur l'île pour se poser des questions. Dans le premier cas, ils trouveront, plus ou moins vite, toutes les informations suivantes.

- ❖ Dans un livre d'histoire générale de l'île : les Gregor ont reçu du roi leur titre de duc et cette île sur laquelle ils ont entrepris de vastes chantiers de défrichement.
- ❖ Dans un livre de petite histoire de l'île : il y eut à une époque un chasseur de sorcier, un certain Murphy, qui se serait acharné contre un membre de la famille Gregor.
- ❖ Dans Azathoth et autres poèmes (plus difficile à trouver) : l'île d'Arran aurait été dominée par un sorcier puissant qui, s'offrant à la nature, serait devenu immortel.

Dans le cas où les Investigateurs attendraient d'être sur l'île pour chercher, ils pourraient trouver le premier livre dans la bibliothèque d'un notable de la ville (médecin, maire ou pourquoi pas Gregor). L'histoire du deuxième livre pourra être soutirée à un habitant lors d'une soirée un peu arrosée au pub. Quant à la troisième information, ils ne pourront pas y avoir accès.



En passant par le cimetière

Le cimetière se trouve donc à Corrie. Décor classique : petite église de pierre noire, au milieu d'un enclos parsemé de pierres tombales et de croix celtes. Contre la façade nord, moins classique, une espèce de grille profondément plantée dans la terre au-dessus d'une tombe béante. La serrure est intacte. Il reste au fond quelques bouts de bois. La terre a été retournée et le peu de bois restant semble avoir été « poncé ». Après un second examen dans le cimetière, les Investigateurs découvriront une étrange empreinte de sabot de bonne taille. Sûrement pas un cheval...

Le pasteur (nous sommes sur une terre anglicane) a été remplacé. L'ancien a été retrouvé lacéré et sauvagement mordu, comme par un énorme chien. Il avait dans sa main droite une touffe de poils bruns sales recouverts de terre. Le nouveau pasteur (Pete Malcolm), qui est de la région, n'a jamais entendu parlé de bande de chiens sauvages dans l'île. C'est un gentil garçon, peureux, qui se contentera d'apporter un soutien... moral.

Une tour qui garde... des secrets

Dans cette tour qui se dresse sur une langue de terre au milieu du port, habitent le vieux Henry Murphy, 50 ans, et son majordome muet, Adam Hyde, 60 ans.

Henry est le dernier de la famille du chasseur de sorciers, John Murphy, qui enterra vivant Robert Gregor. C'est la preuve vivante que John ne perdit pas seulement sa raison dans ce combat impitoyable, mais que ses descendants furent frappés d'une malédiction qui les entraîna dans un lent, mais sûr, processus de dégénérescence. Henry Murphy ne parle pas et rien ne pourra y faire. Si les Investigateurs viennent le voir, lui parlent, font preuve d'une certaine douceur vis-à-vis de lui, il leur récitera des extraits de poésies de Baudelaire tirées des Fleurs du Mal (référence à la serre). Il est conscient que quelque chose est en train de se tramer, mais sa santé mentale est telle qu'il est incapable de faire plus que de réciter l'une des multiples poésies qu'il a apprises par cœur. C'est sa seule activité, avec la cornemuse. Les Investigateurs remarqueront rapidement qu'il porte sur le devant de sa veste crasseuse (aussi crasseuse que l'unique pièce encore habitable de la tour) une broche en forme de claymore (épée à deux mains écossaise). Les personnages écossais, ou ayant une bonne culture générale, en seront étonnés car cet élément vestimentaire se porte d'habitude au bas du kilt, pour le tenir fermé, et c'est l'apanage des chefs de

clan. De plus, celle-ci est épinglée à l'envers. Les Investigateurs les plus religieux y verront peut-être le signe de l'antéchrist... Cette broche est très vieille et ne représente pas grand-chose si ce n'est une superstition propre aux Murphy. C'est la broche du sorcier qui, en bon chef de clan, la portait, à l'endroit, sur son kilt. John imposa à ses descendants de la porter, mais à l'envers, comme signe d'opposition et de protection, sans se rendre compte de la symbolique qu'il créait ainsi. Quoi qu'il en soit, tenter de la lui enlever plonge Henry dans une colère monstre et une « indécorable » méfiance vis-à-vis des Investigateurs, méfiance que partagera alors son majordome. Il a une sorte de lien télépathique avec ce dernier. Lui aussi perçoit, à travers l'esprit de son maître, que quelque chose ne va pas.

Au milieu des détritiques (nombreux) et des papiers de toutes sortes (gras et moins gras, journaux, emballages et pages de poésie), les Investigateurs qui fouillent (au risque de paraître peu courtois et donc de ne pas entendre la poésie du vieil homme) trouveront un très vieux livre qui s'avère être un journal intime écrit en vieux gaélique. Entreprendre sa lecture en intégralité demande plusieurs heures. Si des personnages parlent le gaélique, ils savent que l'ancien par rapport au moderne présente peu de différences. Si personne ne pratique cette noble langue, il faudra faire appel à un local qui se fera un plaisir d'aider les Investigateurs mais qui risquera d'être troublé par ses lectures et d'en faire part à ses proches. En Ecosse, on croit au surnaturel.

Mille et une façons de tuer le sorcier... C'est le titre que pourrait avoir le journal de John Murphy. Il est bourré de recettes pour conjurer le Mal, guérir des malédictions sataniques et se préserver des sorts maudits. Avec quelques connaissances en occultisme, les Investigateurs reconnaîtront des « trucs » connus et d'autres... à tester ? Ce qui risque de les intéresser plutôt, c'est la dernière page.

« J'ai terrassé la Bête. Pour combien de temps. Elle a hurlé des jours et des nuits. Je n'en peux plus. Dieu me rappelle à lui. Félicité et déception. A vous mes descendants, ne la laissez pas revenir. Je serai toujours là. Appelez-moi ! »

Les Investigateurs remarqueront, s'ils renouvellent leurs visites à la tour, que de plus en plus de paniers en osier, recouverts d'une jolie serviette à carreaux et de toute évidence pleins de nourriture, commencent à participer à la pagaille ambiante de la pièce. James Gregor, l'actuel duc, en fait parvenir un par repas depuis qu'il sait que des gens s'intéressent au vieux Murphy. Il commence ainsi son opération de charme...

Beaucoup plus standing

Très rapidement, les Investigateurs apprendront que le duc James Gregor habite le superbe château de Brodick, qu'il adore les étrangers, qu'il est bien bon avec tout le monde, que c'est une famille extraordinaire... et bien d'autres éloges. Le château est une grande bâtisse à plusieurs étages, de style victorien, qui trône au milieu d'un parc magnifique où une végétation luxuriante, mais délicatement contrôlée, enchante aussi bien la vue que l'odorat. Quelques minutes après avoir frappé, un majordome prognathe, que l'on imaginerait bien sur un ring de boxe, vient ouvrir. Il fait entrer les visiteurs dans un petit salon, après les avoir dévisagés longuement. C'est une pièce merveilleusement meublée, avec un goût et un luxe qui témoignent d'un raffinement hors pair allié à une aisance financière incontestable. Mais les Investigateurs ont peu de temps pour tout regarder car rapidement entre dans le salon un homme d'une quarantaine d'années, en kilt. Il est jovial, sympathique et très accueillant. Il les invite à s'installer confortablement et leur fait goûter son meilleur whisky. Il répond à toutes les questions et si le sujet de sa famille est abordé, il dira rapidement que l'île leur appartient. En ce qui concerne la tombe profanée de son ancêtre : « Ah, oui. Lamentable. Mon aïeul « sorcier », c'est cela même. Etonnant, vraiment. C'est à cause d'une lointaine, et très obscure, histoire avec la famille Murphy dont l'un des ancêtres aurait pourchassé Robert Gregor (le « sorcier »), qu'il aurait enterré dans le cimetière dans cette affreuse tombe avec une grille par-dessus. Voyez-vous où peut se nicher la déraison. Nous n'avons jamais insisté. Si vous avez l'occasion de voir le pauvre Henry vous comprendrez. Ils ont toujours été à peu près comme ça dans sa famille. La charité chrétienne nous incite au pardon, c'est une bonne chose. Enfin, toujours est-il qu'il n'y a plus de descendant. Mon fils, qui est à Harvard actuellement, risque de ne pas avoir à vivre avec eux. Des sorciers ! En tout cas, ce n'est pas nous qui avons coupé la langue à notre majordome, le pauvre bougre condamné à être muet comme son maître, c'est affreux (N.B. C'est aussi complètement faux). Que voulez-vous... Dieu reconnaîtra les siens... »

Gregor se lance dans une véritable opération de charme, et il en a les moyens. C'est un homme dont la compagnie est un véritable plaisir, fin, cultivé, avec une qualité d'écoute extraordinaire ; les Investigateurs pourraient passer des heures à parler avec lui. Si leurs regards traînent du côté de son kilt, ils remarqueront qu'il porte une broche absolument identique à celle qui



se trouve sur la veste du vieux fou, mais celle-ci est à l'endroit. Si on le lui fait remarquer, il prend un air entendu et las et dit qu'arborer cet attribut sans en avoir la fonction est indélicat, mais que vu l'état de Murphy, on ne peut lui en vouloir.

Pour le moment, Gregor préfère endormir les intrus, en espérant qu'ils se retournent vers le vieux de la tour assez longtemps pour finir ce qu'il a entrepris (il lui faut encore 3 jours et 2 nuits à partir du moment où les Investigateurs mettent le pied sur l'île). La nourriture qu'il lui fait parvenir n'est pas empoisonnée, elle vise seulement à parfaire son image de « bon-châtelain-qui-pardonne ». Murphy n'y touchera pas, persuadé qu'elle est empoisonnée. Son majordome muet essaiera de le faire comprendre (note : dans ce scénario, les méchants parlent trop et les gentils pas assez).

Si les Investigateurs, par miracle, arrivent à fouiller le bureau bien gardé de Gregor, ils découvriront quelques ouvrages des plus intéressants. Une copie du Nécronomicon en latin, des Cultes Innommables et du Livre de Dzian. Sous une pile de papier, ils trouveront également un parchemin.

« A vous mes enfants. Parfois, échapper à son destin est impossible. Grandissez, lisez, puisiez votre force dans mes travaux. Le jour viendra. Si je meurs sans me léguer, attendez de sentir la puissance en vous et venez chercher ma poussière. Ensemencez et redonnez à cette île la végétation qu'elle a perdue et qu'elle retrouvera vouée à Azathoth. Elles vous aideront, suivez-les (il parle des Shans). »

Ce sont des goules (l'empreinte dans le cimetière), à qui Gregor a fourni une clef faite à partir des empreintes de la serrure, qui sont allées profaner la tombe pour récupérer le « fond » de celle-ci et gratter le bois restant pour collecter la poussière du sorcier... que l'on peut appeler le « pollen ».

La serre ou les griffes ?

En s'enfonçant dans le jardin, les Investigateurs arrivent, au bout de vingt minutes de marche, à une serre imposante. A l'intérieur, il y a une immense plante, une espèce de rhubarbe géante dont les feuilles, presque rondes, font bien 1,50 m de diamètre. Elles sont collantes et piquantes. S'y frotter (en fouillant par exemple) entraîne 30% de chance de se faire piquer et de subir les attaques d'un poison de toxicité 8. Si l'Investigateur résiste aux effets de la substance, il s'en tirera avec une sacrée migraine (-10% à toutes ses compétences pendant une heure), sinon, il s'évanouira, perdra 1d6 points de vie et devra rester couché pendant 1d20 heures avant de pouvoir, doucement, reprendre la route. Au milieu de ces immenses feuilles, se trouve un pistil d'une cinquantaine de centimètres de haut.

Quantité de tuyaux remplis de substances étranges en sortent et y entrent. Il bat comme un gros cœur. C'est sur ce pistil qu'ont été placées les poussières du sorcier, véritable pollen qui ensemence la plante qui à son tour va produire du « pollen à sorcier » pour ensemencer toute la végétation de l'île. Le pistil est protégé par une sorte de barrière de force invisible. Tout autour il y a des tables avec des manettes, des indicateurs lumineux qui clignotent... La serre abrite également trois créatures-insectes de Shaggai (des Shans) qui ont mis au point toute la technologie permettant de faire ces manipulations florales très particulières. Elles voient dans l'avènement de ce projet, une manière fabuleuse de faire d'une île entière un temple vivant à Azathoth. Elles protègent également plus ou moins la serre, et ne verront pas d'un bon œil l'intrusion des Investigateurs et encore moins une action destructive contre leur appareillage. Elles attaqueront et se feront aider dès le second round par trois ou quatre goules. A noter que la plante-sorcière retrouve chaque jour, jusqu'à la nuit fatale, un tiers de ses sorts et de son POU. Elle peut également s'en servir pour se protéger.

Help !

Si les Investigateurs n'ont pas trouvé le journal de John Murphy et qu'ils ont de bonnes relations avec le majordome Adam (ce qui est en général lié), ce dernier leur apportera le manuscrit. La petite lettre à la fin, destinée aux descendants, devrait leur faire penser à entreprendre une séance de spiritisme pour appeler l'ancêtre. Sinon, le médium de l'équipe sentira comme « quelque chose » qui voudrait « entrer ». Il faut que la séance se fasse en présence de Henry Murphy. Si il n'est pas là, l'esprit de John Murphy (qui apparaîtra à une vitesse vertigineuse, comme si il n'attendait que ça) fera comprendre avec violence à travers ses réponses qu'il faut la présence de son descendant, et si ce n'est pas suffisant, il prendra un court instant possession de l'esprit du médium pour le dire par sa bouche. Ce dernier restera ensuite évanoui une bonne paire d'heures.

Si Murphy est là, la séance sera très rapide. Le pauvre Henry, qui semble ne pas très bien comprendre ce qui lui arrive mais qui se laisse faire, tombe raide dès que l'esprit l'investit. Après un examen médical, il s'avère être dans un coma léger. Si quelqu'un le veille la nuit (cela se fait), le lendemain matin, le veilleur se sent complètement affaibli (il a perdu la moitié de ses points de CON) et Henry est assis sur son lit, le regard fixe. Il semble avoir rajeuni de trente ans, il est physiquement dans

une forme superbe. Toutes les heures, il aura besoin de 2 points de CON puisés au contact des gens qui l'entourent, pour se « maintenir ». Il a l'air féroce et extrêmement déterminé. Il y a même comme un soupçon de folie dans ses yeux. Si il y a une femme dans le groupe, il fera preuve d'une misogynie archaïque. « Parbleu, où est la Bête que je la pourfende. Bénis soient tous les saints du Paradis, vous m'avez appelé. Allons chevaliers de la Juste Cause, menez-moi au suppôt de Satan que j'écrase la Vermine ! ». Il faudra insister pour qu'il s'habille, et c'est la seule concession qu'il fera. Il cherchera partout une épée et devra se contenter d'une hache. Il posera quelques questions et partira (il marche vite ou galope à bride abattue). Il se précipitera d'abord à l'intérieur du château, le regard en feu. Les Investigateurs entendront deux cris terribles (ils n'ont pas le temps de le suivre) et ils le verront ressortir couvert de sang de la tête au pied (c'est lui le gentil ?). N'oublions pas que son époque était féroce contre tout ce qui s'apparentait aux diableries, et cela en est pour lui. Ensuite il se précipitera vers la serre. Un combat s'engagera contre les goules au cours duquel s'exprimera toute la rage meurtrière de Murphy. Avant de rentrer dans la serre, il demandera aux Investigateurs s'ils sont prêts à l'aider pleinement. S'ils refusent, il rentrera quand même, courant à sa mort et à celle des personnages. S'ils acceptent, il entrera aussi et engagera une féroce bataille psychique contre les créatures-insectes et la plante. Mais cette bataille, il ne la mènera pas seul, il puisera dans le POU des Investigateurs l'énergie dont il a besoin, les laissant de seconde en seconde de plus en plus désarmés. Ils pourront à tout moment, si le doute de leur alliance les étirent, rompre l'engagement, mais c'est encore une fois mettre en danger la seule solution qui s'offre à eux. Si le combat tourne en leur faveur, Murphy disparaîtra comme un mirage, la plante flétrira à une vitesse vertigineuse et les insectes rescapés voleront à toute allure vers d'autres cieux. Les Investigateurs resteront seuls avec une terrible angoisse au cœur, à la limite de la folie. Le monde est sauvé, mais ils ont tout intérêt à quitter rapidement l'île où les corps atrocement « hachés » du duc et de son majordome risqueraient de leur poser des problèmes. Tant pis pour le tourisme.



Casting

Le duc James Gregor, 40 ans

FOR 12 CON 13 TAI 13
INT 17 POU 15 DEX 10
APP 14 EDU 15 SAN 0
PdV 13 B/MDom: +1d4

Armes : claymore 70%, 1d10.

Sorts: Appeler Azathoth, Epuiser le Pouvoir, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Byakhee/un Vampire stellaire, Terrible malédiction d'Azathoth.

Compétences : Baratin 60%, Bibliothèque 70%, Botanique 70%, Connaissance des clans 85%, Crédit 80%, Discussion 80%, Lire/Écrire latin/grec 80%, Mythe 30%

Henry Murphy, 50 ans

FOR 9 CON 8 TAI 12 INT 10
POU 10 DEX 8 APP 8
EDU 9 SAN 0 PdV 10
B/M Dom : aucun

Compétences: Poésie 80%, Cornemuse 90%.

John Murphy, le chasseur de sorcier

FOR 14 CON 16 TAI 14
INT 9 POU 15 DEX 12
APP 12 EDU 9
SAN 0 (folie due à sa haine des sorciers) B/M Dom: +1d4

Armes : Epée 80%, 1d6+1; Hache 70%, 1d8+2.

Compétences: Chasse aux sorciers 80%, Grimper objet caché 75 %.

La plante-sorcière (Ratigan)

Armes: poison de toxicité 8

Sorts :

1er jour : Appeler Azathoth Créer une barrière de Naach-Tith;

2e jour : ceux du 1er plus Flétrissement, Terrible malédiction d'Azathoth, Épuiser le Pouvoir, Invoquer/Contrôler Byakhee/Vampire stellaire;

3e jour : ceux du 1er et du 2e plus Invulnérabilité, Invoquer la Brume de Releh, Sortilège de Mort, Suggestion mentale, Trou de mémoire.

Les Goules

Tout ce qu'il y a de plus moyen et sans sort.

Les Shans

Normales, sans sort, mais ne pas oublier qu'elles sont très intelligentes.

