

## Songes d'Écosse

Un scénario contemporain-fantastique par Christophe Osswald

Adaptable à l'Appel de Cthulhu ou bien sûr Zombies, voire Mage, Garou ou Nephilim

*Des amateurs de whisky parcourent l'Écosse<sup>1</sup> en s'intéressant de près à des distilleries dont ils ne parviennent plus à trouver les produits. Ils découvriront qu'ils en ont déjà trop bu, et que d'autres en ont bu plus encore. Une boucherie aveugle se prépare, et ils seront invités à y prendre part.*

### LE DECOR

#### ◆ La fin des guerriers bleus

Voici treize siècles, alors que les Saxons asseyaient leur domination sur le sud de la Grande-Bretagne, une puissante tribu irlandaise, les Scots, éliminait les peuplades pictes qui avaient résisté aux romains au nord de l'île. De ces farouches guerriers qui combattaient nus et tatoués de bleu, il ne reste plus



que de rares légendes.

En l'an 812, Talorc, un chef de clan picte, réunit autour de lui les guerriers qui refusaient le joug des irlandais, et proclama libres les terres au nord du Loch Shin. L'année suivante, lui et tous ses braves étaient défaits dans une bataille au-dessus du loch par Mac Andrews, un chef de guerre scot dont la famille devait devenir célèbre – et nombreuse – dans les siècles à venir. Le sol spongieux des Highlands a bu avidement le sang des cadavres abandonnés après la bataille.

Quelques siècles plus tard, le marécage de la plaine des Guerriers Bleus est devenu tourbière, et sert depuis une dizaine d'années à griller le malt de Bruichglasich. Maintenant, ceux qui en boivent, à moins d'être d'authentiques écossais (et les employés de la distillerie le sont, comme la plupart des habitants de la région) deviennent petit à petit des réceptacles pour les âmes des anciens guerriers pictes.

Les blessures ne les affectent guère ; elles se referment aussitôt, et des tatouages bleus apparaissent autour d'elles. Dans le même temps, l'esprit d'un guerrier mort revient et influe sur les actions du corps ; il veut prendre sa revanche, supprimer les Écossais de ses terres, et éliminer le clan Mac Andrews avant tout.

#### ◆ La distillerie de Bruichglasich

C'est un grand bâtiment isolé de vieille brique rouge, à quelques pas de la route et du torrent, qui affiche fièrement sa date de construction sur le fronton de granit : 1885. Deux courtes cheminées ornent son flanc gauche ; un entrepôt et un petit silo se trouvent à sa droite. La distillerie est adossée à l'antique colline, et la porte du fond donne directement sur une vaste caverne, pas entièrement naturelle, où sont entreposés les fûts de whisky qui mûrit doucement.

<sup>1</sup> Ce scénario est dédié à Will et Cyril. J'espère que leurs vacances auront été bonnes, que les souvenirs qu'ils ramènent sont bien tourbés, et qu'en remerciement de cette dédicace, ils me laisseront les goûter... *un auteur vénal*



Les Bruichglasich les plus classiques sont âgés de huit ans, mais certains fûts sont gardés plus longtemps, pour faire des 12 ans, 15 ans ou plus rarement encore 25 ans. L'essentiel des fûts de la caverne est donc constitué des whiskys de un à sept ans.

La ville la plus proche (en fait, un gros village) est Lairg, juste en aval du Loch Shin, à quelques 15 km de la distillerie. C'est là que vivent les employés de la distillerie.

Actuellement, l'activité de la distillerie est des plus réduites. La porte principale est fermée depuis un long moment déjà : les toiles d'araignée en témoignent. La porte de l'entrepôt à tourbe est plus récente, et bien fermée, protégée par un bon système d'alarme. Celle de la caverne également.

En fait, tous les stocks étant vendus et le nouveau « partenaire » ayant amélioré la sécurité du lieu, les quatre employés ont simplement pris de longues vacances.

## ◆ Talorc et ses Vengeurs Bleus

Steven White, un jeune (et riche) américain est venu voir le Loch Ness avec quelques amis. Le soir, ils avaient l'habitude de boire de bons whiskys locaux, et généralement de se saouler avec. Notamment au Bruichglasich.

Une nuit, alors que la lune était pleine, comme les jeunes gens, ils sont allés se promener sur les hauteurs. Steven a glissé sur une plaque de mousse gorgée d'eau et est tombé dans le ravin, rebondissant plusieurs fois sur les pierres. Lorsqu'enfin ses amis l'ont rejoint, il s'était relevé de lui-même ; ses habits étaient déchirés et maculés de sang, mais Steven semblait valide, et refusa toute aide. Quand Mark essaya de l'aider, Steven le repoussa avec force, en l'insultant. Concluant que ses blessures ne devaient pas être bien graves, et que Steven n'avait pas encore dessaoulé, ses amis préférèrent le laisser tranquille durant la nuit.

Pendant la fin de la nuit, Steven bût encore plusieurs bouteilles, seul dans sa chambre, et se lacéra volontairement le corps. De son esprit ne restait que de quoi informer le chef de guerre picte de la réalité du XXI<sup>ème</sup> siècle, et son corps se recouvrit entièrement par des tatouages bleus qui formèrent une solide armure surnaturelle.

Le lendemain, avant l'aube, Talorc partit pour Bruichglasich, s'étendit sur la tourbe de la plaine de Guerriers Bleus et y dormit près d'une semaine.

Pendant ce temps, ses amis ont signalé sa disparition. Pendant que la police draguait le Loch Ness (c'est un puits à touristes imprudents et avinés), ses amis partirent à sa recherche, intrigués par les bouteilles vides que Steven laissa derrière lui. Ils finirent par le retrouver. Talorc n'eut pas de mal à blesser chacun d'eux en l'appelant par le nom de l'un de ses compagnons mort au combat, Brude, Drust, Golistan, Llifiau ou Wid. Et le jeune homme gagna une cicatrice et un tatouage mystique, tout en

perdant momentanément tout lien avec son propre corps.

Ensuite, les jeunes américains ont soigneusement vidé leurs comptes en banque pour acheter tous les fûts de la distillerie qu'ils pouvaient : tous ceux de huit ans et plus. Les autres ne peuvent être mis en bouteille : ils ne sont pas encore mûrs, leur mariage avec les tanins du fût est incomplet. Ils ont fait mettre en bouteille ce qui pouvait l'être, et conservé en fût les whiskys pour lesquels il n'existait pas d'étiquette. Ils ont loué un entrepôt à Aberdeen pour tout stocker.

Ils se sont aperçus que les whiskys âgés de dix ans ou plus ne leur font pas d'effet. Effectivement, la tourbe utilisée à l'époque ne provenait pas du même endroit. Ils les ont donc revendus – à vil prix – à divers magasins un peu partout dans le pays, se reconstituant un pactole.

Ils sont alors revenus à Bruichglasich pour investir dans la distillerie. Ils en possèdent désormais 23%, qu'ils partagent avec les quatre employés (34%), le comté (13%), Mac Orlan, un notable d'Aberdeen (9%) et Diaego<sup>2</sup>, une multinationale spécialisée dans les alcools (31%). Leur principale volonté a été de faire renforcer les portes donnant sur l'entrepôt de tourbe, arguant, avec raison et dollars, que l'avenir glorieux de la distillerie passe par le goût unique qu'elle confère au malt. Ils ont goûté les whiskys des fûts, et compris qu'il leur faudrait être patient : l'âme picte est complètement insaisissable dans les whiskys les plus jeunes, et à peine perceptible dans ceux de cinq ou six ans. Seuls les fûts de sept ans pourraient être intéressants mais par rapport à ce qu'ils ont, c'est un gâchis remarquable. Ils préfèrent laisser mûrir tout cela pour pouvoir créer une grande armée picte qui défendra leur royaume reconquis. Bientôt.

Ils ont loué une vieille ferme en haut du Loch, pour y entreposer leurs bouteilles et leurs fûts « utiles », et y boire beaucoup, pour devenir plus encore de bons *Vengeurs Bleus*. De là, ils surveillent la plaine des Guerriers Bleus, s'assurant que personne ne viole la source de leur âme. Ils s'approvisionnent à Tongue, sur la côte nord, moins facile d'accès et plus éloignée que Lairg depuis leur ferme, mais où ils ne sont pas connus.

Depuis, ils préparent leur grand soir, localisant les descendants de leur vieil ennemi, Mac Andrews, surveillant leur distillerie comme leur tourbière et fabriquant d'étranges armes de bois, de pierre et de bronze, comme celles qu'ils maîtrisaient treize siècles plus tôt.

Et s'ils repèrent quelqu'un qui n'est pas écossais et qui manifestement a déjà bu du Bruichglasich, ils

<sup>2</sup> Qui possède plus du tiers des distilleries en Ecosse, et la même proportion des brasseries de Grande-Bretagne ; plus encore en Irlande. Si vos PJs sont Garous, ils ne se tromperont pas en imaginant que Pentex est impliqué dans cette firme. Mais ils ne pourront sûrement pas s'attaquer à son puissant siège, à Dublin. Des Garous plus expérimentés qu'eux y sont déjà restés.



tâchent de lui faire rejoindre les Vengeurs Bleus, mais s'il réside en Ecosse pour longtemps, ils notent simplement son adresse pour le faire basculer

pendant le grand soir. Clairement, les PJs entrent dans la première catégorie.

## L'INTRIGUE ET LES ACTEURS

Si vous avez un PNJ bien intégré à votre groupe de PJs, mais pas essentiel à la poursuite de votre intrigue, ou mieux, bien sûr, un PJ n'ayant plus de joueur et qui mérite une fin glorieuse, confiez-lui le rôle de Steven White. Une chute dans la nuit après une fête puis une disparition. Un groupe de touristes ou de policiers (anglais) seront ses Vengeurs Bleus. Sans doute sera-t-il moins bien installé dans sa nouvelle demeure (raccourcissez la chronologie) mais plus à même de contrer ses ex-amis.

### ◆ Chronologie avant l'arrivée des PJs

- 15j : Arrivée des Américains à Inverness.
- 0 : Chute de Steven White et renaissance de Talorc.
- +7j : Talorc est retrouvé dans la plaine des Guerriers Bleus.
- +10j : Les comptes en banque des américains sont vidés ; ils réservent un entrepôt à Aberdeen.
- +12j : Ils achètent les stocks de Bruichglasich.
- +27j : Ils ont identifié quels whiskys les liaient à leurs âmes pictes.
- +50j : Ils ont fini de vendre les whiskys trop vieux pour les intéresser.
- +55j : Après quelques jours de négociation<sup>3</sup>, ils entrent dans le capital de Bruichglasich. Les négociations sont éprouvantes pour eux : les autres sont de « vrais » écossais.
- +57j : Début des travaux pour sécuriser l'entrepôt à tourbe. C'est une entreprise d'Inverness qui s'en occupe.
- +60j : Les Vengeurs Bleus s'installent dans une ferme au-dessus de la plaine des Guerriers Bleus. Ils ramènent (en plusieurs voyages discrets) leurs bouteilles intéressantes. Les fûts trop vieux restent dans l'entrepôt d'Aberdeen.
- +65j : Fin des travaux.
- +70j : Départ en vacances pour les employés.
- +90j : Arrivée des PJs à la distillerie.
- +140j : *Le Grand Soir.*

### ◆ Voyage en Ecosse ou rituel occulte

Les motivations pour s'intéresser à une distillerie perdue au nord de l'Ecosse sont multiples (voir

<sup>3</sup> Si le monde est celui des Ténèbres, le négociateur de Diaego aura détecté le potentiel des Danseurs de la Spirale Noire.

*Adaptations*) mais la plus plaisante est sans doute un voyage gastronomique et initiatique, durant lequel les voyageurs continentaux cherchent à se montrer les meilleurs whiskys qu'ils aient goûté durant les dernières années. Le Bruichglasich 8 ans fait partie des bonnes surprises récentes, mais la Maison du Whisky<sup>4</sup> n'en a plus.

Evidemment, si les PJs sont eux-mêmes acteurs – ou conscients – du monde occulte dans lequel ils vivent, il faudra leur trouver une motivation<sup>5</sup> plus ésotérique, ou liée à leur quête personnelle.

### ◆ Premiers contacts à Bruichglasich

Les PJs trouvent la distillerie vide, et bien fermée. Ils n'ont guère de mal à apprendre que les employés sont en vacances, et qu'ils ont quitté le village de Lairg. En effet, les diverses ventes leur ont fait de belles rentrées d'argent ; ils sont allés chercher le soleil sur la côte sud, en Cornouaille. En plus, les nouveaux actionnaires leur ont demandé d'être discrets sur leur entrée dans le capital, et être loin aide à être discret.

Le petit supermarché local n'a plus de Bruichglasich. Les PJs apprennent facilement que des jeunes touristes (« un peu comme vous ») ont tout acheté quelques mois plus tôt. Ils apprennent aussi que plus tard, ils sont arrivés à la distillerie avec un gros camion, et qu'ils ont fait un énorme achat (« ce sont des touristes très riches, pas comme vous »). Les PJs apprennent que le camion est reparti vers le sud (« C'est normal. Au Nord, il n'y rien »). Les voisins des employés de Bruichglasich leur apprennent qu'ils sont partis en vacances depuis quelques semaines, sans pouvoir donner d'autre indication (« Un portable ? Mais qu'est-ce que vous voulez qu'il fasse avec un portable ? »).

Toutefois, s'ils continuent à voyager un peu, ils se rendent compte que la pénurie de Bruichglasich est loin d'être aussi complète que ça.

### ◆ Les réserves du Loch Ness

Un caviste à Inverness a du Bruichglasich. Uniquement des bouteilles spéciales, en assez grandes quantités et à des tarifs très raisonnables. Il y a là du douze ans d'âge, du quinze et même un peu

<sup>4</sup> Lieu parisien mythique que doivent connaître les PJs. Et où ils se sont peut-être connus.

<sup>5</sup> Et si vous avez des joueurs dont l'habitude est de refuser de suivre les accroches de scénar, et ce, sciemment, changez de joueurs. Ne vous faites pas chier, ils ne le méritent pas.





de vingt-cinq ans, alors que la version la plus courante, qui est la seule que connaissent les PJs, n'a que huit ans. Mais de celle-là, il n'y en a aucune.

Bon commerçant, le caviste est muet sur sa source, et ne dira jamais que ce whisky pourrait provenir d'ailleurs que de la distillerie.

Au goût, les versions proposées sont plus fines et plus longues (en bouche) que le 8 ans, mais sont bien plus proches des Highlands classiques. Il leur manque le « petit quelque chose » qui fait qu'on place la distillerie dans un voyage gastronomique.

Pendant tout ce temps, deux Vengeurs Bleus suivent les PJs.

## ◆ Coup de couteau dans la nuit

Pour les Vengeurs Bleus, les PJs sont clairement des gens à recruter ou à éliminer. Leur premier objectif est de déterminer s'ils sont vraiment prêts à devenir d'authentiques guerriers pictes (ils le sont). Pour ça, il s'agit de blesser l'un d'entre eux, et de voir comment il réagit, et se remet de la blessure.

Si un PJ sort seul, il peut se faire agresser par des individus vêtus de blousons de cuir et des gants (cachant les tatouages). Après le coup de couteau (une lame dorée – du bronze) ils lui réclameront son argent, sa carte bancaire, son code, mais s'intéresseront surtout à sa blessure, qu'ils auront soigneusement faite sur de la peau dénudée, et si possible pas le visage.

Si les PJs se montrent « prudents » (paranoïaques), les Vengeurs sauront se montrer plus vindicatifs, et moins discrets. L'un d'eux arrive en moto, coupant et volant le sac d'un(e) PJ en prenant soin de l'entailler au passage, pendant que l'autre observe la scène avec des jumelles.

Evidemment, la blessure n'est que très superficielle... On peut se convaincre qu'il ne s'agit que d'un hématome bizarrement bleuté. Pourtant l'arme semblait coupante, et le coup donné avec force.

## ◆ Un pays hostile

Par la suite, les Écossais, les vrais, se montreront des plus désagréables avec le PJ blessé (c'est surtout lui qui les percevra comme tels) et prompts à déclencher une rixe. Mettez les autres PJs dans une situation où ils ne pourront pas éviter tous les coups, et offrez-leur quelques hématomes-tatouages. Les PJs pourront découvrir, peu à peu, qu'ils deviennent plus efficaces avec des armes blanches (couteaux, poignard, grands bâtons) ou de lancer, particulièrement si ça se tient comme un javelot. Placez le nom de Mac Andrews de temps à autre, juste avec un accrochage. Un nom de rue, de pub, la plaque d'un médecin...

Sous la contrainte, les menaces, ou l'appât du gain, le caviste d'Inverness peut donner le numéro de téléphone des gens à qui il a acheté le stock de Bruichglasich spécial. C'est un numéro d'Aberdeen, qui appartient à une société de location d'entrepôts

du port, Aberdeen Scottish Secure Port Company (ASSPoCo, en grandes et laides lettres bleues). De nombreux autres détaillants en alcools du centre et du sud de l'Écosse disposent des mêmes bouteilles, et du même renseignement. Eventuellement, un habitant de Lairg peut se « rappeler » avoir vu ce sigle sur le camion des américains.

Les entrepôts sont gardés – un gardien passe chaque heure – et les véhicules ne peuvent réellement pas passer. Toutefois, les PJs pourront assez facilement apercevoir de nombreux fûts de 10, 11, 13, 14 ans, et quelques-uns de 16 à 24 ans. Rien que du Bruichglasich, qui remplit la moitié du petit entrepôt. La location a été faite par Mark Stern, un ami de Steven White. ASSPoCo n'a pas d'autres informations ; la location de l'entrepôt, pour y stocker des alcools, whiskys et liqueurs (pour une période d'un an reconductible) a été payée en liquide.

Les journaux font état de plus en plus d'actes de violence dans le nord de l'Écosse, qui concernent souvent de jeunes écossais. Les conservateurs remontent fortement dans les sondages, et réclament davantage de policiers.

Les PJs font parfois des rêves violents, où ils peuvent se voir massacrés ou massacrant, dans une vallée verte et brumeuse. Et le matin, ils se réveillent avec le goût du sang en bouche, et une forte envie de boire. Pas de l'eau ni du sang.

Au cours de leur enquête, mais plutôt sur la fin, ils seront pris à partie par un gang local, des jeunes violents, vraisemblablement des hooligans, dealers, drogués et voleurs (voire pire que ça encore, les PJs n'ont plus aucune objectivité dans leur estimation des écossais). Ils entendront clairement le nom du chef de bande « Mac Andrews ! » prononcé par l'un de ses acolytes. Les PJs seront « aidés » par deux des Vengeurs Bleus, qui, depuis un toit lanceront quelques javelines, qui mettront le chef (Mac Andrews) au sol et la bande en déroute.

## ◆ Des amis ou des ennemis

Les Vengeurs Bleus rejoignent alors les PJs, et se présentent sous leurs noms de guerriers pictes. Ils les informent qu'un grand complot se trame contre tous les « hommes libres » des Highlands ; que le clan Mac Andrews veut en faire ses esclaves, et qu'il sera bientôt trop tard pour les arrêter. Que les Mac Andrews veulent manifestement la mort des PJs mais que s'ils rejoignent la résistance menée par Talorc, ils seront protégés et pourront vaincre.

Pour prouver leurs dires, ils fouillent le chef de bande, blessé et inconscient. De ses poches ils sortent une arme à feu, et deux couteaux en plus de celui qu'il avait en main durant le combat. Dans son carnet d'adresses (papier ou portable), d'innombrables Mac Andrews (illusion engendrée par la folie ou relations familiales normales ?).

Ensuite, ils proposent aux PJs de confirmer leur engagement dans la Résistance en achevant ce dangereux Mac Andrews, et en le balançant dans

l'eau sale du port, quelques pavés dans le sac et les poches pour convaincre de rester au fond. Ensuite, ils amènent les PJs à la plaine des Guerriers Bleus et Talorc, sous la brume de l'aube naissante, les exhorte à s'arracher les vêtements et la peau. Là, il est trop tard pour refuser, leurs corps agissent d'eux-mêmes si les esprits se rebellent.

Si les PJs refusent d'accomplir le meurtre, les Vengeurs se retirent, confiants : « Vous avez montré que vous avez choisi le bon camp. Lorsque les Mac Andrews passeront à l'offensive et que nous les rencontrerons sur le champ de bataille, nous savons que vous serez à nos côtés. Vous saurez nous retrouver. »

Dans tous les cas, les Vengeurs auront laissé une caisse de douze bouteilles de Bruichglasich huit ans dans le véhicule des PJs.

Lors du grand soir, les Vengeurs Bleus, forts de leur quarantaine de guerriers en font passer une centaine de plus de leur côté d'un puissant coup de glaive dans les entrailles, dont les PJs. Puis ils se précipitent, accompagnés de leurs recrues fraîches, massacrer les Mac Andrews du nord du Loch Shin qu'ils ont identifiés, et incendier leurs maisons. Ils font subir le même traitement aux notables de la région, qu'ils voient comme des pions que les Mac Andrews ont installés pour asseoir leur domination.

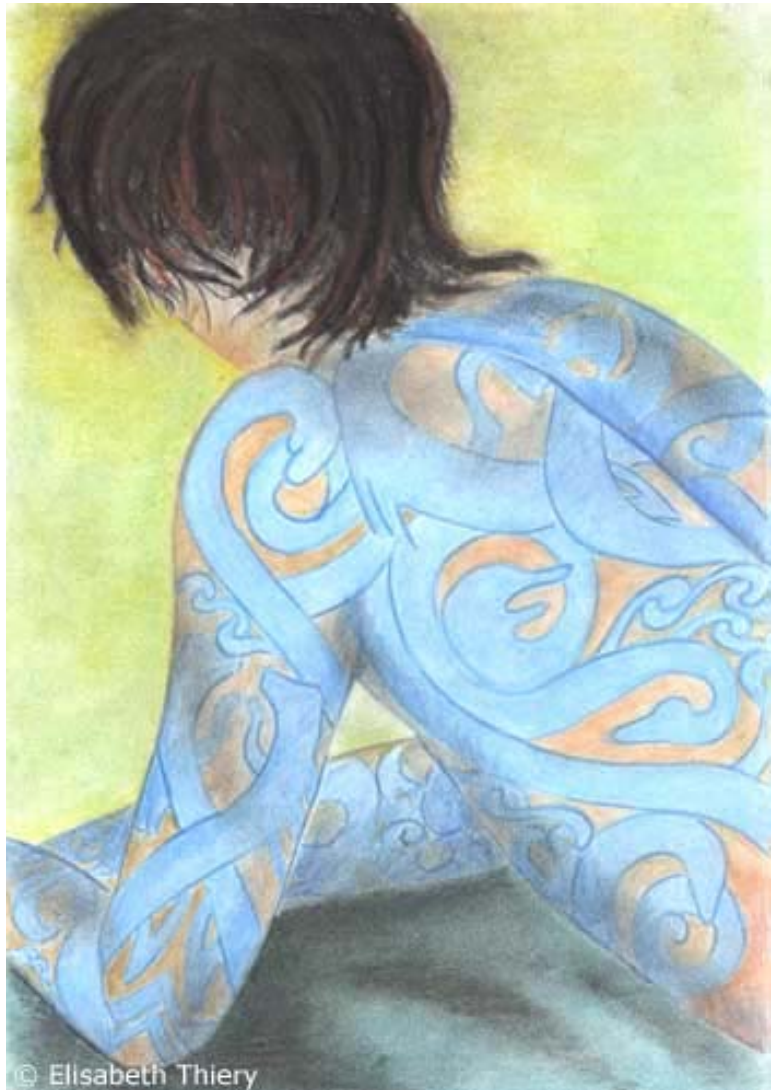
Après leur victoire sanglante, les Vengeurs Bleus sont comme perdus. Ils ne comprennent pas pourquoi les hommes libres ne les acclament pas, mais s'enfuient. Lorsque l'armée et la police interviennent enfin en masse, à la fin de la matinée, les Vengeurs ne sont plus des guerriers invincibles. Leurs tatouages s'estompent lentement, ils peuvent être blessés et ne guérissent plus aussi vite. Capturés et emmenés loin des Highlands, ils deviennent amorphes, ne revenant à la conscience que pour essayer de se suicider, dans une terrible pénitence de leurs actes d'humains du XXI<sup>ème</sup> siècle.

Les Highlands mettront longtemps à s'en relever.

## ◆ Eviter le massacre ?

Si après leur rencontre avec les Vengeurs Bleus les PJs choisissent de les contrer plutôt que de les soutenir, s'enfuir ou attendre, ils devront poursuivre leur enquête jusqu'à revenir près de Bruichglasich, et identifier la plaine où l'on récolte la tourbe pour la distillerie comme étant la source véritable de la puissance et de la haine de Talorc.

Cela, ils peuvent y parvenir en espionnant la ferme, mais ils risquent fort de se retrouver à devoir combattre un Vengeur une fois ou l'autre.



Les PJs peuvent parvenir à retrouver les employés des Bruichglasich partis en vacances dans le sud et en apprendre plus sur l'arrivée des touristes, sur les mouvements des fûts et des bouteilles, sur leurs volontés comme actionnaires de la distillerie. Mais là aussi, si les Vengeurs découvrent que les PJs recherchent les employés, ils vont chercher à les éliminer avant qu'ils ne soient retrouvés.

Pour contrer les Vengeurs Bleus, il faudra d'abord supprimer leur espoir de constitution d'une grande armée picte, et détruire, d'un coup de hache dans chaque fût, toutes les réserves de la distillerie.

Il faudra aussi s'assurer que la plaine des Guerriers Bleus ne produira plus de tels dangers. Pour ça, y déverser quelques fûts de produits toxiques assurera que la tourbe ne sera plus bonne à rien pendant quelques décennies, jusqu'à ce que la pluie écossaise l'ait enfin lavée. Une solution plus définitive sera de retourner le sol à l'aide de quelques bulldozers et pelleteuses, en toute hâte, et d'y mettre le feu. Solution plus acceptable pour ceux dont les considérations écologiques sont fortes.



## ADAPTATIONS

### ◆ Loup-Garou

Après que les Garous de la tribu des Hurlleurs Blancs aient été maudits par le Ver, et qu'ils soient remontés parmi leur ancien peuple, les Pictes, les Fianna, aidés par les Fils de Fenris (c'est une de leurs rares alliances) sont allés combattre en Ecosse cette puissante apparition du Ver.

Talorc Tourbillon-d'Acier, jeune et puissant danseur de la Spirale Noire, a emporté dans sa mort de nombreux jeunes Fianna trop confiants qui se sont approchés de ses deux klaives, avant de succomber enfin. Ses kinfolks n'ont pas été épargnés. Lorsqu'il réapparaît au XXI<sup>ème</sup> siècle, c'est pour reconstituer une meute de ces premiers – et puissants – danseurs de la Spirale Noire.

Les PJs peuvent être liés à un Caern Fianna, et découvrir que ce whisky, autrefois renommé et apprécié par les Garous, a pris l'odeur du Ver. Ils ont toutes les raisons de conclure que cette vieille distillerie est une nouvelle victime de ces grands conglomérats agro-alimentaire, dont presque chacun est lié de près ou de loin à Pentex. A défaut d'être facilement vulnérables, mieux vaut que les PJs partent en guerre contre le mauvais ennemi...

### ◆ Mage

Les PJs découvrent que le Bruichglasich leur permet de réduire un peu les effets du Paradoxe (il pousse la Réalité à se comporter comme au IX<sup>ème</sup> siècle ; elle était moins tatillonne) et à favoriser leurs sorts de Vie. Hélas ! Leur dernière commande n'a pas pu être honorées.

Il ne leur reste plus qu'à enquêter en Ecosse, et les jeunes-vieux danseurs de la Spirale Noire ne tarderont pas à sentir leur aura inhabituelle...

### ◆ Nephilim

Talorc était un Faërim du culte du Dragon, et son corps a été détruit au cours des grandes guerres qui ont opposé les Nephilim entre eux à la fin des Arthuriades. Son Pentacle s'est dispersé, et s'est fondu dans le marécage pour une longue Narcose. Abreuvé pendant des siècles par de puissants champs

de Terre et de Lune, il a fini par glisser lentement dans les fûts, et se réveiller au contact du chêne.

Lorsqu'enfin il renaît dans le corps de Steven, c'est un Khaïba dangereux et assoiffé d'une illusoire vengeance. Il a oublié qui étaient vraiment ses ennemis, et jusqu'à l'existence d'êtres tels que lui. Ceux qu'il croit être ses anciens compagnons sont de simples humains dont les veines sont chargés de son Ka-Terre, et dans lesquels il est capable en répandant le sang de faire naître d'éphémères Effets-Dragons, qu'il sait encore contrôler, ayant été un grand du culte du Dragon, même s'il a oublié son existence. Sa stase est, fort naturellement, une bouteille de Bruichglasich vide.

Les PJs auront, dans un premier temps, à combattre de faibles Effets-Dragons qui cherchent à prendre contrôle de leurs simulacres. Vaincre Talorc ne leur serait pas d'une grande difficulté, mais ils doivent avoir conscience que l'être est malade, et convalescent d'un état pire encore. Il s'agira dès lors de protéger Talorc de lui-même, de la Force voire de la Justice, pour lui trouver un Refuge et/ou des guérisseurs.

### ◆ Zombies

Evidemment, la chute de Steven l'a tué sur le coup, et il a massacré ses amis dans la tourbière.

Maintenant, ce sont des zombies plutôt antipathiques, qui ne gagnent pas qu'à boire du whisky mais aussi à dévorer leurs victimes. Ils sont très forts et résistants, mais assez peu intelligents. Ce sont des zombies de type « Ame en peine », qui disposent de capacités telles que Griffes, Crocs, Régénérescence, Retour aux sources, Retard de la pourriture ou Sixième sens.

Toutefois, une blessure non mortelle ne transforme pas aussitôt en un zombie de cette sorte, et les PJs abreuvés de ce bon whisky y gagnent force et faculté de régénération avant de sombrer dans une folie meurtrière. Mais lorsque les tatouages sont trop étendus, la folie finit par s'installer... Ces zombies sont assez présentables hors d'Ecosse, ils peuvent être un bon avenir pour des PJs en excès de vie...

Reste à motiver des personnages de zombies par la gastronomie. C'est assurément moins crédible que pour des européens plus innocents, à la Cthulhu.