

**Lez édition SM (Show Monstrueux)
présentent :**

Stanley Bradfford

Introduction :

Écosse, 1889.

Un château sombre aux toits effilés se dresse fièrement sur les bords du Loch Bradfford. La pleine lune, encore basse dans le ciel, allonge d'inquiétantes ombres sur la petite route qui sillonne dans les plaines du comté de Minnoch. Le petit village de Moan à quelques kilomètres d'ici s'apprête à vivre une nuit particulière.

Ce lieu, quelque peu sinistre, situé au nord est de l'Écosse vivait des heures sombres depuis mois. Les moutons disparaissaient les uns après les autres, les bœufs highland étaient retrouvés mutilés et deux jeunes garçons qui chassaient dans la forêt proche du village ne rentrèrent jamais chez eux, un jour froid de janvier.

Plusieurs policiers avaient mené enquête mais en vain : aucune piste viable, aucune preuve tangible, rien. L'inquiétude montait dans le paisible bourg de Moan, tandis que les bêtes se volatilisèrent nuit après nuit. Les hommes les plus valeureux du village se décidèrent à mener leur propre enquête. Ils passèrent des nuits entières à surveiller les troupeaux, à tendre des pièges, mais rien n'y fit. Les attaques ne se produisaient pas lorsqu'ils étaient à l'affût.

Un dimanche de mars, le ciel était gris et la brume peinait à se dissiper dans les ruelles, Connor Aberdeen, le doyen du village âgé de 92 ans, prit la parole lors d'une réunion qu'il avait provoquée sur la grand-place :

—Mes amis, fils et filles de Moan, je dois vous raconter quelque chose.

Je suis tout proche de l'autre monde, je ne vais pas vivre encore vingt ans, même si le whisky me conserve, je sens mes jours se finir sous peu, aussi approchez et écoutez moi :

lorsque j'étais tout jeune, je devais avoir environ sept ou huit ans, mon père et moi pêchions sur les berges du Loch Bradfford. Mon père venait de remonter un magnifique saumon, lorsque nous entendîmes une longue plainte semblant provenir du château Bradfford.

Mon père posa nos cannes et s'agenouilla près de moi :

—Fiston, écoute bien ce que je vais te dire : ne vas jamais dans ce château. N'approche même pas de ses murs. Lord Bradfford est un homme étrange, qui vit de manière sombre. On dit que son château est hanté par de nombreuses créatures de la nuit, vicieuses, sournoises et terriblement dangereuses. On prétend que Lord Bradfford a tué sa femme et l'a enterrée dans les sous-sols du château.

Mon fils, cette demeure est maudite, cela faisait longtemps que je n'avais pas entendu les plaintes. Mais ça recommence...

Connor Aberdeen fit alors quelques pas sur la grand-place tandis que personne n'osait parler. Certes, plusieurs villageois savaient que ce château était empreint de mystères et de légendes en tout genre, mais le lieu même voulait que personne ne s'approche du château Bradfford : ses hautes murailles, ses toitures effilées et ses longues haies de ronces dissuadèrent quiconque de demander le gîte pour la nuit.

Un jeune homme prit la parole :

— Connor ! Vous nous racontez cela, mais la plupart des habitants de Moan savent que Bradfford est hanté. En quoi vos histoires d'enfance vont arrêter le massacre de nos bêtes dans la région, hein ?

Connor Aberdeen, leva sa vieille canne vers le ciel :

— Jeune insolent ! Tu ne me laisse pas le temps de parler et tu voudrais déjà savoir la fin de l'histoire... Je vous raconte cela, mes amis, car quelques jours après avoir entendu les plaintes émanant du château, mon oncle, Kenneth, perdit sept brebis. On les retrouva une semaine plus tard, près de la rivière, vidées de leur sang. C'était en 1805 ; nous comprîmes ce jour, qu'une créature se nourrissait du sang des vivants et cette créature se terrait sûrement dans le château Bradfford.

Certains disaient que le Lord était devenu fou et voulait boire le sang des hommes, d'autres disaient qu'il avait passé un pacte avec le diable, tous étaient d'accord sur un point : Lord Bradfford était une créature maléfique. Les rumeurs devinrent des faits.

Par manque de courage, personne n'osa s'aventurer par delà les ronces acérées.

Quelques mois plus tard, la rumeur grandissait dans la région et le bruit que Lord Bradfford avait tué sa femme se répandait de plus en plus : on ne voyait plus Lady Bradfford se promener dans les jardins, on ne l'entendait plus chanter au petit matin. Mais étrangement les attaques cessèrent rapidement.

Je pensais que les attaques ne reprendraient jamais, mais j'avais tort. J'ai entendu les plaintes il y a quelques mois lorsque je baladais sur la route qui mène à Ponsonby. Et quelques jours plus tard, le bétail disparaissait... Jusqu'à la disparition des deux jumeaux Mac Gregor... Il est temps d'agir mes amis. Il nous faut trouver des garçons courageux qui veuillent bien pénétrer le château de Bradfford et voir ce qu'il s'y trame.

Wallace, le benjamin des frères Mac Gregor s'avança alors vers le vieil Aberdeen :

— Et bien j'irais au château et si créature il y a, je la tuerais et rapporterais sa tête...

Les habitants de Moan retournèrent à leurs occupations, le vieil Aberdeen retourna à son whisky et Wallace Mac Gregor, s'enferma dans la grange familiale pour préparer ses armes.

Le vent se levait sur les collines du comté de Minnoch, les arbres se déformaient tels les serres d'un rapace se refermant sur une proie. De gros nuages sombres s'amoncelaient au dessus du Loch Bradfford et même les vagues qui se formaient à la surface ressemblaient à une armée de créatures liquides, prêtes à se matérialiser pour protéger le château.

Le vieil Aberdeen sentait qu'un combat opposant deux forces gigantesques allait avoir lieu, même le ciel s'y préparait. Il contempla son scotch d'une belle couleur ambrée, fit tourner le verre entre ses doigts noueux et avala une gorgée de plus.

L'Écosse se préparait à vivre des heures sombres. Wallace Mac Gregor était prêt. Et vous, l'êtes vous aussi ?... [Rendez vous au 1.](#)

Cher lecteur, vous êtes sur le point d'incarner un homme presque désincarné : un vampire sang pour sang pure souche.

Non pas un comte à l'accent qui roule, niché au fin fond d'une forêt sombre des Carpathes, ni même un de ces princes élégants, modernes et coiffés d'un haut-de-forme. Non, vous allez vivre dans la peau blanche et striée de veinules bleuies par la mort, dans le corps d'un Lord écossais, portant un kilt rouge et noir et une chemise noire en satin d'un éclat superbe.

Vous êtes Lord Stanley Bradfford, propriétaire du château de Bradfford et vampire du comté de Minnoch. Vous allez tout d'abord traverser le bureau dans lequel vous vous trouvez, une grande pièce haute de plafond, aux murs recouverts de tableaux de chasse, vos exploits lorsque vous arpentez les highlands traquant le cerf ou l'oiseau sauvage.

Un secrétaire en bois verni s'ouvre sur un empilement de livres poussiéreux qui appartenaient à feu votre femme, mais nous y reviendrons plus tard, cher Lord, si vous me le permettez. Oui, je suis le narrateur, le conteur et votre propre conscience, donc je m'adresserais à vous (Lord et lecteur) avec toute la politesse requise lorsque l'on s'adresse à quelqu'un de votre rang, si vampire soit-il...

Le secrétaire, donc, laisse entrevoir un vieux cahier de notes vierge ainsi qu'un encrier et une plume d'oiseau tout près.

Vous allez prendre connaissance vos forces et faiblesses avant de vivre cette aventure.

Vous êtes défini par trois paramètres :

La Vie (*enfin vie... on parle tout de même d'un mort-vivant cher Lord*),
l'Habilité,
le Magnétisme.

Vous débutez votre aventure avec les totaux suivants :

Vie : 14

Habilité : 3

Magnétisme : 3

Vous pouvez modifier habileté et magnétisme comme bon vous semble à raison de +1/-1. Si vous augmentez d'un point l'habileté, vous devez baisser d'un point le magnétisme. Maximum 5 et minimum 1 par paramètre.

La VIE représente votre énergie vitale, celle qui vous maintient debout, qui vous permet de vous nourrir et d'exister.

L'HABILITÉ est paramètre qui gère vos réflexes, votre facilité à manipuler objets et armes divers et votre capacité à vous mouvoir avec aisance et fluidité.

Le MAGNÉTISME est le paramètre qui vous permet d'exercer un pouvoir invisible sur toute chose animale, y compris un humain.

Vous disposez, outre ces trois caractéristiques principales, d'un pouvoir supplémentaire que vous allez devoir choisir, un privilège accordé aux créatures de votre ordre et surtout de votre rang :

La chauve-souris : cette aptitude vous permet de vous transformer en ce magnifique animal, dans sa forme géante, 1m80 de haut pour autant d'envergure. Vous pourrez vous enfuir lorsque votre vie est en danger ou bien vous pourrez atteindre un endroit très élevé, impossible à atteindre, même pour un vampire aristocrate ou bien combattre sous cette forme.

La toute-puissance : cette aptitude vous permet d'allonger vos ongles pour en faire des griffes acérées et très longues, d'allonger vos canines, déjà bien longues, de renforcer votre peau et d'obtenir une puissance considérable.

Le mimétisme : cette aptitude vous permet de vous transformer pour une durée plus ou moins longue en n'importe quel animal selon les besoins du moment.

Ces aptitudes particulières sont à choisir avec pertinence car elles pourront vous sauver la vie durant votre aventure.

Il est important que vous notiez que chacun de ces pouvoirs, modifiera vos paramètres de Vie, Habileté et Magnétisme en fonction des circonstances lorsqu'ils seront utilisés.

Vous pourrez être contraint au combat durant votre aventure, pour combattre vos adversaires, rien de plus simple :

un adversaire, quel qu'il soit, sera caractérisé par deux paramètres similaires aux vôtres. La Vie et l'Habileté.

Pour savoir qui frappe le premier, lancez un dé à six faces (*fouillez bien dans le château, votre maudite femme doit bien les avoir laissés quelque part...*) et ajoutez le total actuel de votre Habileté. Vous obtenez un chiffre compris entre 2 et 11. Idem pour votre adversaire ; celui qui obtient le plus haut score frappe.

Vous perdez ou faites perdre un certain nombre de points de Vie (PV), par assaut gagné et en fonction des armes utilisées. . Il vous sera précisé au cours des combats si les armes entrent en jeu ou non. Le premier de vous deux qui atteint 0, meurt. Pour vous, atteindre zéro en total de Vie signifie un rendez-vous direct au **13** dans les plus brefs délais...

Je pourrais aussi vous demander de tester l'Habileté ou le Magnétisme, pour ce faire vous devrez lancer un dé et comparer le résultat obtenu à votre total du moment, pour le paramètre testé. Un score égal ou inférieur à votre total du moment est synonyme de réussite au test, un score obtenu supérieur au total du moment signifie que le test est un échec.

Je pense que les règles étant édictées, cher Stanley (*permettez que je vous appelle Stanley, cela crée un climat de confiance, vous ne trouvez pas ?!*), il est grand temps de vous défendre contre le chasseur qui veut percer le mystère des disparitions dans le comté de Minnoch.

Are you ready, my dear ? Alors nous y allons... ou presque : j'oubliais un détail important vous disposez de quelques remontants, des carreaux de sang de lapin séché, chaque carreau consommé vous redonne 2 points de vie. Vous en avez 4, à utiliser n'importe quand sauf au cours d'un combat...

Le vent souffle sur la plaine en s'engouffrant dans les nombreuses meurtrières de votre château : cela produit un sifflement si doux à vos oreilles...

Votre magnifique demeure est bâtie à quelques pas du Loch Bradfford, vaste étendue d'eau ténébreuse qui prit le nom de vos ancêtres lorsque l'un d'eux devint Comte, il y a de cela de nombreuses années.

C'est une bâtisse aux pierres de granite sombre, presque noires, aux toitures offrant de fortes pentes et aux douves glaciales et lugubres. De sublimes arbres morts, tortueux et difformes, composent l'essentiel de vos extérieurs, avec une note plus végétale pour les innombrables haies de ronces, aux épines tranchantes, vestiges de ce qui fût autrefois une roseraie à faire pâlir la couronne anglaise...

Quelques corbeaux égayent les lieux de leurs croassements presque lyriques.

Vous êtes Lord Stanley Bradfford, dernier comte de Minnoch, ayant droit de vie et de mort sur vos terres. Mais ce droit, cher Comte, ne vous a jamais plu, vous êtes, ou plutôt étiez, quelqu'un de très discret, très humble et finalement très noble, dans toute la mesure que le mot noble peut exprimer. Les habitants des bourgs environnants n'eurent jamais rien à dire contre vous, si ce n'est que votre discrétion les rendait suspicieux à votre rencontre. Comment un comte pouvait-il exister sans jamais venir demander d'impôt, de taxe aux gens vivants sur ses terres ?

Mais votre seul plaisir était de pêcher derrière votre château, de chasser dans les highlands et d'entretenir vos jardins (*oui Stanley, si on remet la main sur le tableau d'époque montrant vos superbes rosiers, un messenger vous l'apportera...*).

Une vie paisible loin des villes effervescentes, dans un Écosse que vous aimiez. Et puis il y eut Moira Bradford, votre charmante épouse.

Ce fut un coup de foudre.

Ses parents, la famille Dalwhinnie, vint passer quelques jours dans un comté voisin ; c'est lors d'une partie de chasse pour vous aviez sauvé Lord Dalwhinnie d'une mort douloureuse. Vous chassiez le cerf tout près de Culloch, une jolie rivière aux innombrables méandres où les cervidés venaient boire, lorsque vous entendîtes un cri inhumain. Vous lançâtes votre monture à plein galop et la scène à laquelle vous fûtes confronté vous avait saisi d'effroi. Lord Dalwhinnie était au bas de son destrier, lequel paraissait mort, tout au moins étourdi, le pauvre Lord avait le haut du corps bloqué sous sa monture et seul dépassait son... enfin...ses... son fondement. Un cerf blessé s'apprêtait à encorner le Lord par la seule partie visible pour lui. Dans un geste noble et plein de grâce pour aviez décoché une flèche qui avait touché l'animal en plein cœur. La bête s'était effondrée sur le champ.

Vous vous empressâtes d'aider ce pauvre malheureux à se libérer du poids du cheval – qui finalement était bel et bien mort, arrêt cardiaque, nuque brisée, on ne le sut jamais : point là n'est le sujet – et vous fîtes monter Lord Dalwhinnie sur votre propre étalon afin de le reconduire.

Une fois arrivé sur les terres de la famille Dalwhinnie, Aonghas (*c'était son prénom ; vous aviez fait plus ample connaissance chemin faisant...*) vous invita à déjeuner pour vous remercier.

C'est là que vous aviez rencontré pour la première fois, Moira Dalwhinnie, sa fille. Une superbe jeune femme à la chevelure d'un roux étincelant, aux yeux bleus comme aucun lac d'Écosse ne pouvait l'être et aux seins d'un galbe parfait (*désolé cher lecteur pour ce détail, mais ça fait tellement plaisir au Comte de se remémorer les seins de sa femme...*).

Vous vous apprêtiez à quitter les terres Dalwhinnie, lorsque Moira accourut et vous demanda gênée :

— Prince Bradford me feriez-vous l'honneur de me revoir ?

Votre réponse fut immédiate et quelques jours plus tard, vous embrassiez Moira pour la première fois, sous un vénérable chêne, au tronc large comme une maison.

Vous étiez mariés depuis trois belles années lorsque Moira commença à changer de comportement.

C'était l'année 1803 et c'est à cette époque que votre vie prit un tournant étrange...

Votre épouse devenait de plus en plus silencieuse, se refusant à vous en prétextant n'importe quelle excuse, vous n'étiez pourtant âgés que de vingt neuf et vingt sept ans...

Une dispute éclata un jour de juin et Moira disparut dans les sous-sols du château. Elle y demeura plusieurs heures et réapparut comme rajeunie, détendue et apaisée. C'est elle qui vint cette fois vous chercher pour une folle étreinte amoureuse. Elle vous laissa choisir entre l'escalier montant au donjon nord, le lit de la chambre bleue ou la peau de cerf devant la cheminée (*oui, Stanley, je sais que ces lieux sont chers à votre cœur, aussi, je me permets de les notifier ici...*).

Ce fut une matinée agréable, très agréable même, mais Moira n'était pas comme d'habitude. Plus fiévreuse, plus fougueuse, plus vorace...

Exténués vous vous séparâtes et regagnâtes chacun vos quartiers.

Qu'avait donc votre épouse ? Jamais, même aux heures les plus folles, vous ne l'aviez sentie comme ce matin là. Une furie.

Elle commença à devenir distante au fil des jours et passait de plus en plus de temps dans les sous-sols sombres et humides de votre château. Ce lieu ne vous plaisait guère car il était lugubre ; vous deviez pourtant poser un système de lanterne depuis longtemps mais vous remettiez sans cesse les travaux à faire à plus tard...

Un jour d'octobre de la même année, une scène fit basculer le cours de votre vie.

Moira se trouvait une fois de plus dans ces maudits sous-sols lorsque vous entendîtes une sorte de couinement. De porc, par exemple.

Vous approchâtes à pas feutrés et ce que vous vîtes vous glacâtes le sang. (*Non, vous **glaça**, je promets cher Stanley de ne plus utiliser le passé simple avec Vous pour le reste de l'aventure, c'est tout simplement horrible à lire et à écrire...*)

Moira, de dos, tenait dans ses mains un jeune porc, qui couinait et gesticulait pour lui échapper. Vous intervîntes immédiatement et découvrites l'horreur la scène :

Moira avait saigné le porcelet et léchait langoureusement le sang qui s'écoulait de la blessure. En vous voyant surgir de la sorte, elle s'exprima avec une voix suave et chaude que vous ne lui connaissiez pas :

— Mon cher Stanley, voulez-vous vous joindre à moi ?

— Mais que faites vous Moira, avez-vous perdu la raison ? Lâchez donc ce pauvre animal !

— Je vais d'abord le vider de toute sa liqueur de vie. Ensuite si j'ai encore faim, je vous viderais à votre tour...

Votre colère fut explosive et un revers de votre main baguée fit lâcher le porcelet à votre épouse. Elle se releva les yeux injectés de sang, les lèvres entr'ouvertes et vous souffla au visage comme un chat acculé. Ne sachant trop comment réagir à cette folie soudaine vous décochâtes deux coups de poing au visage de Moira dont la tête alla taper contre une pierre saillante du mur. Elle s'écroula, assommée. Vous trainâtes votre épouse qui laissa une belle trace de sang sur les pierres usées du couloir jusqu'à une geôle, témoin d'une époque révolue de la famille Bradfford et vous regagnâtes votre bibliothèque. Un livre, un précis, un traité de médecine moderne devait forcément parler de cet étrange mal qu'avait contracté Moira...

Bon, cher Stanley, le temps des palabres est arrivé à son terme et Wallace Mac Gregor, quant à lui approche à grand pas de votre demeure. Le jour ne va pas tarder à décliner. Vous enfiler votre plaid, une étoffe qui recouvre une de vos deux épaules et descend en diagonale jusqu'à votre taille. Une sorte de cape faite dans un tartan rouge et noir identique à celui de votre kilt. Pour achever votre œuvre, vous vous coiffez d'un béret noir, sur lequel est épinglé le blason de votre famille, un brochet dévorant un cygne.

L'aventure va débuter, reste un choix crucial à faire, comment allez-vous accueillir le dernier du clan Mac Gregor ?

Pour l'attendre poliment dans l'entrée principale de votre demeure, [rendez-vous au 6](#), si vous préférez vous cacher dans l'un des escaliers extérieurs qui surplombe les jardins afin de garder l'avantage de la surprise, [rendez-vous au 48](#).

2

Un paysan se doit d'obéir à un Lord

Le chasseur fait irruption sur la terrasse, arbalète en main. Vous pouvez sentir qu'il est sur les nerfs, à la fois concentré, décidé à en finir avec vous, mais aussi terrifié à l'idée de vous affronter.

Mais votre but aujourd'hui, *my dear stanley*, c'est justement qu'il n'y ait pas d'affrontement, qu'il n'y en ait plus. C'est ce maudit bouseux qui a frappé le premier, pas vous. Vous étiez enclin à la plus noble des discussions, il vous a tiré comme un vulgaire lièvre de plaine.

Vous connaissez votre talent d'orateur mais surtout votre pouvoir magnétique qui vous permet de contrôler certains, voire presque tous les animaux. Qu'en est-il des hommes ? Wallace sera-t-il sensible à votre force de persuasion invisible ?

Effectuez un test de Magnétisme. Si c'est un succès, [rendez-vous au 30](#), si c'est un échec, [rendez-vous au 23](#).

3

Le vampire sur un toit glissant

Mon cher Stanley, vous êtes un brin énervé car vous remarquez que votre plaid en tartan est quelque peu déchiré. Vous proférez un tas d'injures qu'il est impossible de noter ici.

Vous êtes accroupi sur un promontoire de granite, sorte de hourd imposant disposé entre deux fenêtres et d'ici vous pouvez voir Wallace Mac Gregor plus bas dans les jardins, essayant de vous trouver. Il cherche

au sol entre les haies de ronces, scrute vers le château, tentant d'apercevoir un mouvement, une ombre pouvant trahir votre présence. Mais seuls les lierres s'agitent faiblement sous le léger vent. D'imposants buissons hauts de plusieurs mètres qui ont investi les murailles de votre manoir il y a des décennies de cela, tels des bras végétaux, puissants et solides, ils forment une structure robuste, servant d'abri aux corbeaux et aux rats, vos amis de la nuit.

Pour couper court aux investigations du chasseur téméraire et obstiné vous avez plusieurs solutions, Lord : vous possédez des élevages de divers animaux au sein de votre demeure (*vous verrez plus tard dans quel but vous êtes devenu un aristocrate éleveur...*), notamment un groupe de cerfs assez agressifs qui pourraient bien être la bonne idée pour anéantir Mac Gregor, ou bien une meute de Bradfford Collies, croisement réussi entre un border collie et un loup, cette espèce est née de votre imagination fertile et vous en êtes fier.

Pour lancer les cerfs contre Mac Gregor, [rendez-vous au 27](#), pour que les Bradfford collies attaquent, [rendez-vous au 4](#).

4

La meute sauvage

Vous faites appel à votre don de communication avec les animaux pour intimer l'ordre aux chiens de partir en quête de votre ennemi. Les animaux habituellement dans leur chenil, attendent que le rat Donan (*c'est votre rat apprivoisé. Une charmante créature qui fait office d'ouvre porte pour les différents enclos de vos animaux d'élevage. Il est un peu votre domestique, assigné à l'élevage, comme le fut Fingal, votre vrai domestique, humain, avant que celui-ci ne meure dans d'atroces souffrances, mais nous y reviendrons, voulez-vous Stanley ?*), votre rat Donan donc, vient ouvrir le loquet du chenil des collies. D'après vos instructions, les chiens se dirigent immédiatement vers les extérieurs du château.

Wallace n'est pas loin des fenêtres donnant sur les cuisines lorsqu'il entend les chiens foncer dans sa direction. Il fait volte-face et se prépare à l'affrontement.

Trois superbes Braddford collies, gris, blanc et feu, courent tout en puissance, crocs dehors et écume aux lèvres entre les haies de ronces. Wallace s'adosse à un arbre et pointe son pistolet devant lui, il entend les chiens mais ne les voit pas encore. Sa peur ou son excitation sont palpables, même à distance.

Le premier collie sort brusquement d'entre les ronces et bondit sur Wallace avec la ferme intention de le saisir à la gorge.

Une détonation déchire la nuit.

La balle pénètre dans la mâchoire du chien et ressort par l'arrière du crâne en produisant une gerbe de sang et d'os brisés. L'animal retombe lourdement à quelques mètres du chasseur.

Les deux autres chiens s'arrêtent net, redressent leurs postérieurs et abaissent leurs têtes. Ils grognent et tournent autour de Mac Gregor qui n'a pas le temps de recharger son arme, il se saisit en revanche de son épée et attend patiemment l'attaque des animaux.

Soudain, l'un des deux collies saute vers Wallace. Ce dernier fend l'air d'un coup de taille en diagonale, le chien est blessé à la patte. Il grogne avec encore plus d'insistance et attaque à nouveau, c'est d'un coup d'estoc qu'il transperce l'animal qui hurle sa douleur. Le chien tombé à ses pieds, Mac Gregor, n'hésite pas à poursuivre son geste en un mouvement ample qui ouvre littéralement le ventre de la bête. Ses intestins se déversent sur le sol et le Bradfford collie rend l'âme dans un souffle étranglé.

Vous devez incarner le dernier chien pour tenter de tuer Mac Gregor.

Wallace Mac Gregor

Vie : 10

Habilitété : 4

Épée d'argent : 2 points de dégâts

Bradford Collie

Vie : 4

Habileté : 2

Crocs : 1 point de dégâts

Le combat ne durera que deux assauts.

Si Wallace gagne le combat, [rendez-vous au 39](#).

Si en revanche, le chien est toujours en vie après deux assauts, Wallace s'enfuit blessé et plonge dans les douves, [rendez-vous au 42](#).

5

Ratman

Votre pouvoir de mimétisme vous confère le droit de prendre la forme de n'importe quel animal. Cet artifice vous a sauvé la vie de nombreuses fois par le passé, aujourd'hui encore, c'est sous la forme d'un rat que vous pénétrez dans les cuisines. Un petit rongeur discret, rapide et souple.

Vous passez par le garde manger, et grimpez le long d'un buffet, une fois à hauteur vous sautez de meuble en meuble et vous vous dissimulez derrière une grosse cocotte en fonte, attendant patiemment que Mac Gregor arrive dans la pièce.

Quelques instants plus tard, la vitre vole en éclats, le chasseur fait irruption dans la pièce, épée en main. Il avance prudemment entre les différents éléments de mobilier de vos cuisines. Tables, plans de travail, poêle à bois, tout y est. Vos cuisines lorsqu'elles tournaient à plein régime, sous le règne de votre père, nourrissaient environ quarante personnes au château, aujourd'hui elles ne servent que pour les grandes occasions, c'est à dire lorsque vous voulez vraiment vous faire plaisir et vous cuisiner de bons petits plats. Wallace est sur le point d'entrer dans le cœur de votre château, il va ressortir dans le couloir secondaire et commencer à investir les lieux n'ayant qu'une idée en tête : vous retrouver.

Mais j'allais en oublier l'essentiel : vous avez noté un code il y a quelques minutes de cela.

Si c'est le code Douves qui est noté, [rendez-vous au 47](#).

si c'est le code Indemne, effectuez un test d'Habileté pour savoir, après avoir quitté les cuisines, si vous avez le temps de passer par la salle d'armes en [vous rendant au 38](#) ou s'il vous faut vous [rendre directement au 20](#).

6

L'entrée principale de mon château

Un lieu immense aux plafonds très hauts. Un double escalier s'ouvre à droite et à gauche de la pièce et dessert les parties principales du premier étage de la demeure. En face de la porte d'entrée, un long couloir, aux nombreuses portes conduit à une deuxième hall, plus modeste cependant qui dessert la suite du rez-de-chaussée, les parties arrières de la bâtisse et propose un accès aux sous-sols.

Des trophées de chasse ornent l'escalier de droite tandis que des trophées de pêche ornent celui de gauche. Quelques buffets de chêne vermoulu trônent (*enfin, trônent...résistent au temps serait plus exact*) de chaque côté de la vaste pièce, ils servent à entreposer une vaisselle inutilisée depuis fort longtemps. Le bruit de vos pas résonne dans le hall et avec le feu qui crépite dans les deux cheminées au bas des escaliers, ce sont bien les deux seuls sons qui percent le silence de l'endroit.

Vous aimez ce calme, reposant, propre à une sérénité indéniable. Vous êtes heureux dans votre château et vous comptez bien le rester.

Vous descendez les marches de pierre du grand escalier de droite et vous approchez de la porte. Une double porte de bois massif, aux clous martelés et aux ferrures noires. Hauts de plus de deux mètres, chaque battant pèse un poids considérable.

Vous approchez d'une veille table, proche d'une large fenêtre, qui autrefois servait à poser un magnifique vase dans lequel vous aimiez exposer vos roses fraîchement coupées du matin. Aujourd'hui, comme témoin de votre nouvelle vie, vous saisissez la bouteille de scotch qui a remplacé le vase. Vous remplissez le quart d'un verre poussiéreux que vous faites tourner entre vos doigts afin de chauffer le précieux élixir. Wallace Mac Gregor ne devrait plus tarder à frapper à la porte. Quelles sont les intentions du jeune garçon ? Il lui faut en tout cas un sacré courage pour s'aventurer ici, sur vos terres, avec toutes les légendes et les mises en garde dont vous faites l'objet. Par politesse et courtoisie vous le laisserez parler le premier...

À travers les vitres sales, vous observez le soleil se coucher derrière la colline au bout du Loch. Le jeune homme n'est plus qu'à quelques mètres de votre porte, il franchit le pont de pierre qui enjambe vos douves. Trois coups secs sont portés sur l'épaisse porte d'entrée. Verre à la main, vous prenez votre voix la plus accueillante et vous prononcez lentement ces mots :

— Poussez les portes et pénétrez dans mon humble demeure jeune garçon courageux...

Les deux battants de bois massif grincent quelque peu mais finissent par s'ouvrir. Un garçon aux longs cheveux noirs pénètre lentement dans la pièce.

Il est robuste, assez grand et équipé comme un soldat. Une épée à la taille, une arbalète dans le dos, un carquois garni de nombreux carreaux et un pistolet à la main.

— Lord Bradfford ? demande Wallace. Pouvez-vous m'accorder quelques minutes de votre précieux temps s'il vous plaît ?

Vous avancez calmement dans la pièce, partiellement plongée dans la pénombre. Mac Gregor serre fermement son arme en vous voyant vous déplacer. Il essaie par tous les moyens de voir votre visage mais la faible lumière du soir l'en empêche.

Vous ne voulez pas dévoiler votre véritable nature immédiatement, ce serait une erreur. Vous voulez user de vos talents d'orateur, pour le moment...

— Un jeune habitant de Moan qui ose s'aventurer dans ma demeure, sur mes terres privées... C'est un acte de grande bravoure ou de grande folie... Que puis-je faire pour vous ?

Il lance alors d'un ton sec :

— Je suis venu avec la ferme intention d'en savoir plus sur les disparitions de bétail et sur l'assassinat de mes deux frères, Duncan et Fergus Mac Gregor. Êtes-vous responsable des ces actes, Lord Bradfford ?

— Je te trouve très arrogant, jeune paysan. Tu viens chez moi et tu insinues que les crimes qui ont été commis sont mon œuvre ?

— Lord, des histoires circulent depuis longtemps sur votre château et les créatures de la nuit qui pourraient l'habiter. On dit que vous avez tué votre femme et que vous vous nourrissez du sang des vivants ?

— Jeune idiot ! Crois-tu vraiment que je t'aurais laissé entrer ici si j'étais le coupable de ces crimes ? Si j'avais voulu te tuer je l'aurais fait depuis longtemps...Toi et tout le bourg de Moan. Non, l'auteur des crimes n'est plus de ce monde. Je l'ai tué de mes mains.

— Vous êtes un assassin, tout le monde le sait et cela fait des années que ça dure. Une créature abjecte qui ne mérite que la mort !

Il pointe alors son pistolet vers vous :

— Est-ce vrai ? Êtes-vous une créature du diable, un vampire ? Sortez de l'ombre, montrez-moi votre visage !

Et il ajoute :

— Et je veux une preuve que vous n'êtes pas le coupable : la tête de l'assassin.

— La parole d'un Lord ne te suffit pas, jeune insolent ? Tu me menaces d'une arme ? Chez moi ??

Vous reprenez une voix calme tout en avançant et dévoilant votre visage :

— Tu peux repartir vers Moan et dire à tous les habitants que les crimes cesseront, pars vite avant que ma colère ne m'emporte et que je ne t'étripe pour nourrir mes chiens...

Wallace, comprenant ce que vous êtes réellement, avance encore d'un pas :

— C'est votre tête que je vais planter sur un pieu, créature diabolique !

Wallace Mac Gregor n'hésite pas une seconde et ouvre le feu sur vous ! Une puissante détonation assourdissante éclate et résonne sur les épais murs de votre château.

La balle d'argent vous atteint à la cuisse et vous perdez immédiatement 5 Points de Vie. Si vous possédez la capacité chauve-souris, la blessure est moins grave et votre total de vie ne chute que de trois points.

Sous votre forme normale ou celle d'une chauve-souris géante, vous effectuez un déplacement rapide vers la fenêtre dont vous brisez les vitres en vous projetant hors du château.

Mon cher Stanley, il semble que ce satané Mac Gregor ait décidé d'en finir avec vous au plus vite... Mais cela est sans compter sur la ténacité propre à un Bradford !

Votre déplacement est agile et fluide et malgré votre blessure, vous atteignez en quelques secondes une des terrasses extérieures du premier étage. Wallace sort la tête par la fenêtre — littéralement explosée par votre passage — et scrute autour de lui. De nombreuses formations de lierres ont investi depuis des décennies les pierres de votre demeure, et l'intrépide chasseur peine à identifier où vous vous trouvez actuellement. La nuit enserme maintenant votre propriété de ses griffes sombres et vous allez prouver à ce jeune paysan qu'on ne tire pas impunément sur un Lord, God damn it !

[Rendez-vous au 3.](#)

7

Que la Toute Puissance soit

Votre corps se durcit, vos muscles gonflent et votre taille également. Vous bondissez sur les deux villageois avec la ferme intention de détruire au plus vite les deux hommes venus prêter main forte à Mac Gregor.

Le premier des deux hommes tente de vous entailler avec son épée tandis que l'autre vous menace avec un pieu allongé. Vous vous élancez à pleine course vers l'homme à l'épée et lorsqu'il frappe à nouveau vous bondissez au dessus de lui et le saisissez à la gorge au passage à l'aide de vos puissantes griffes. L'homme se retrouve happé vers l'arrière et finit à terre sur le dos. Vous retombez sur le sol avec un fracas détonnant, toujours la gorge du villageois entre vos mains, un simple mouvement circulaire et ses vertèbres cervicales craquent dans un joli concert de cartilages et d'os brisés. Le deuxième et dernier homme vous fait face et tente de vous embrocher avec son pieu.

Habitant de Moan

Vie 5

Habilitété 2

Arme : Pieu allongé 2 points de dégâts.

Le pouvoir de toute puissance modifie vos paramètres comme suit :

Vie : votre total actuel + 3

Habilitété : votre total actuel +1

Magnétisme : votre total actuel -2

Vos coups de griffes gagnent en puissance et infligent 3 points de dégâts. Utilisation d'arme possible sous cette forme.

Si vous ne passez pas par le paragraphe 13, n'oubliez pas de noter le code SEUL et **[rejoignez le paragraphe 46.](#)**

8

Ne pas déranger

Les trois hommes de Moan gisent à vos pieds. Ce spectacle est magnifique et vous savourez votre victoire tandis que vos chacun de vos pas produit un bruit de succion. Le sang de vos ennemis se répand sur le sol et cela vous satisfait. Trois puceux têtus et idiots, venus tout droit du village voisin, ont-ils droit de vous menacer, d'en vouloir à votre vie, sur de simples accusations non fondées, tout au moins non prouvées ?

Non bien sûr et leurs dépouilles molles et sanguinolentes en témoignent. On ne vous menace pas comme cela !

Bon *now, it's time to work my Dear !*

Vous saisissez les gorges respectives de vos ennemis morts et en tirant bien fort sur les chairs encore chaudes vous parvenez à leur arracher. Un bon coup d'épée pour couper entre les vertèbres cervicales et voilà trois belles têtes séparées des corps. Les dépouilles décapitées iront nourrir vos sangliers. Quant aux têtes, mon cher Stanley, vous avez une superbe idée, mais vous le ferez à l'aube. Pour l'heure, vous montez jusqu'à la plus haute tour de votre bâtisse et vous sortez sur le petit balcon. Vous sirotez un scotch, un *très vieux* scotch en contemplant le loch. Cette nuit aura été éprouvante et votre vie aurait pu trouver une terme à cause de ces maudits gueux.

Vous attendez patiemment que le jour éclaire les volutes de brumes au dessus du loch, vous êtes assis dans votre bureau, votre scotch tout près de vous, trois têtes posées sur le sol et un écriteau en bois dont vous venez de finir la gravure et la teinture en creux.

Vous finissez votre verre d'un trait, buvez le sang d'un lapin tué quelques minutes auparavant et descendez vers l'entrée de votre château, à l'extérieur devant le pont enjambant vos douves.

Vos plantez trois pieux hauts d'environ deux mètres dans le sol avec les têtes des trois villageois bien fixées à l'extrémité de chacun. Leurs yeux vitreux, leurs peaux tuméfiées, les cheveux collés par le sang et les blessures apparentes faites par vos griffes sur les visages, entailles profondes dans les chairs, devraient faire bonne impression ici. Très bonne impression même...

De plus, vous fixez au moyen de gros clous, votre panneau de bois sur le tronc du chêne mort tout près du pont. Quiconque viendra vous rendre visite tombera sur l'écriteau, accueilli par les trois têtes de ceux qui voulurent un jour essayer de vous tuer.

Ne plus déranger

Si vous dépassez ce pont, votre tête remplacera l'une de ces trois-là...

Vous aurez le privilège de choisir laquelle...

Il existe trois autres fins à cette aventure, à vous de les découvrir.

Vous avez découvert la troisième meilleure fin de l'aventure.

9

De plumes et de sang

Vous volez à travers la meurtrière et vous foncez sur Wallace en poussant un croassement long et rauque.

Le chasseur vous met en joue avec son arbalète et lâche un carreau. Vous devez effectuer un test d'Habilité, si c'est une réussite, vous reprenez votre forme normale et vous pouvez entamer le combat, si c'est un échec, la carreau vous atteint de plein fouet et votre mimétisme ne tient plus, vous reprenez donc forme normale mais avec votre total de vie réduit à sa moitié (supérieure en cas de nombre impair).

Wallace Mac Gregor

Vie : 9

Habilité : 4

Épée d'argent : 2 Points de dégâts.

Après un assaut notez la vie de Mac Gregor et [rendez-vous au 35](#) si vous avez noté le code SEUL, [rendez-vous au 45](#) si vous ne l'avez pas noté.

Once upon a time in Scotland

Dissimulé derrière l'épais rideau au fond de la pièce, adossé à l'un des buffets, vous attendez que le chasseur entre dans la pièce. Vous n'aurez pas droit à l'erreur. Une balle, une seule, pour anéantir celui qui veut absolument vous tuer, sans écouter votre défense, sans même savoir si au fond vous êtes la créature responsable des attaques et meurtres commis dans la région.

Votre arme est prête, l'adrénaline commence à monter lentement dans vos veines de vampire. Cette sensation étrange vous ne l'aviez pas ressentie depuis longtemps et pour tout avouer ce sentiment n'est pas désagréable.

La porte du hall s'entrouvre lentement. Wallace Mac Gregor pénètre dans la pièce arbalète en main. Il est prudent et avance lentement en observant chaque détail, chaque recoin des lieux.

Vous devez effectuer un test de magnétisme pour déterminer si Mac Gregor va vous découvrir avant que vous ne puissiez ouvrir le feu.

Si c'est une réussite, poursuivez la lecture de ce paragraphe, si c'est un échec, [rendez-vous au 40](#).

Vous mettez le chasseur dans votre ligne de mire, vous expirez profondément et vous appuyez sur la détente. Effectuez le test «de la poudre», si c'est un échec, [rendez-vous au 40](#),

si c'est une réussite, vous touchez Wallace de plein fouet. La balle lui arrache une partie de l'épaule dans une gerbe de sang, de fragments d'os et de tissus, le chasseur hurle de douleur.

Il perd immédiatement 5 points de vie.

Vous lâchez votre arme et vous vous ruez sur votre adversaire, vous devez désormais combattre jusqu'à la mort.

Wallace Mac Gregor

Vie : 5

Habileté : 4 (-1 en raison de sa blessure)

2pée d'argent : 2Pd

Vos griffes infligent 2 point de dégâts.

Si vous mourrez, [rendez-vous au 13](#), si vous êtes victorieux, [rendez-vous au 26](#).

Une odeur de brûlé

Votre corps se durcit, vos muscles gonflent et votre taille également. D'un coup d'épaule la porte vole en éclats et vous pénétrez dans la bibliothèque. Le feu a déjà bien progressé et vous êtes obligé d'avancer à l'aveuglette dans la fumée. Après quelques pas, un bruit de craquement se fait entendre derrière vous : deux bibliothèques viennent de s'effondrer devant la porte et des flammes viennent lécher le plafond, toute retraite par ici est désormais impossible. Vous continuez à progresser vers la fenêtre par laquelle s'échappent des volutes de fumée. Lorsque vous en approchez, un carreau d'arbalète vient se planter dans votre avant bras. Vous êtes paralysé par l'argent. Grâce à votre pouvoir de Toute Puissance vous parvenez à extraire la pointe dans un bruit de succion. Une giclée de sang noir finit dans les flammes non loin de vous en produisant une stridulation aigue qui n'augure rien de bon. Vous réfléchissez à la hâte à une échappatoire possible, mais un deuxième carreau vous atteint de plein fouet dans le ventre. Vous tombez lourdement au sol dans un cri d'agonie. L'argent crisper tous vos membres et malgré toute votre volonté, vous ne parvenez pas à bouger. Lentement la chaleur devient plus intense, jusqu'à devenir insupportable. Les flammes commencent à brûler vos vêtements et votre peau. La douleur est intenable. Vos cris déchirent la nuit.

Mac Gregor apparaît sur le rebord de la fenêtre. Il a eu le temps de recharger son pistolet, le temps de votre agonie.

Il vous regarde avec un rictus non dissimulé et tire. Votre tête explose sur le sol de la bibliothèque.

Ce gieux vous aura hanté toute une nuit et aura eu raison de vous...

Mais étiez-vous réellement le coupable des crimes pour lesquels on vous accusait, ou étiez-vous réellement innocent comme vous le prétendiez ?

La question reste posée mais votre aventure s'achève ici.

12

Stanley Bradfford tout-puissant

Votre corps se durcit, vos muscles gonflent et votre taille également. Wallace apparaît en contrebas de votre position. Vous vous sentez investi d'une force surhumaine, prêt à casser en deux votre adversaire d'un simple coup de poing. Vous sautez à bas de votre abri et atterrissez sur le sol en produisant un bruit fracassant. Mac Gregor est surpris par votre taille et votre stature mais ne flanche pas et lâche son carreau sur vous. Une esquive et la carreau vous frôle, il dégaine son épée prêt à en découdre pour de bon.

Si vous avez noté le code SEUL poursuivez la lecture, sinon [rendez-vous au 29](#).

Wallace vous fixe de ses deux petits yeux noirs et lance :

— Bradfford ! Vous allez mourir et je vais vous faire souffrir au maximum.

Vous toisez cet infâme cafard et répliquez :

— Tant d'attention me touchent jeune pourceau, aussi je ne te briserais pas la nuque, je t'écorcherais vif...

Wallace Mac Gregor

Vie : 9

Habilitété : 4

Épée d'argent : 2 Points de dégâts.

Vous même :

Vie : votre total actuel + 3

Habilitété : votre total actuel +1

Magnétisme : votre total actuel -2

Vos coups de griffes gagnent en puissance et infligent 3 points de dégâts. Utilisation d'arme possible sous cette forme.

Si vous parvenez à tuer Wallace, [rendez-vous au 26](#).

13

Final Chapter my Dear Stanley

Vos forces vous abandonnent. Vous sentez la puissance et l'énergie quitter doucement votre enveloppe charnelle. Vous aviez déjà ressentie cela lors de votre métamorphose en vampire, mais cette sensation étrange avait été vite supplantée par un regain de force et de pouvoir colossaux. Cette fois vous sentez la mort approcher à grand pas, à 120 ans il serait temps me direz-vous cher Lord, mais tout de même cette maudite chasse au vampire aura été injuste.

Pourquoi vous avoir traqué de la sorte, pourquoi avoir hanté votre nuit et abrégé votre vie ? De simples rumeurs de paysans crédules et peureux. Voilà le fin mot de l'histoire : lord Bradfford sacrifié sur l'autel de la croyance populaire, par la bêtise des hommes. Au fond, la véritable question à se poser ce soir, n'est pas

ce que vous allez devenir, non, ça vous l'aurez deviné : vous allez être décapité, votre tête va être brûlée, vos restes aussi et peut être même votre demeure. Mais les crimes commis dans la région sont-ils votre œuvre ou pas ?

L'assassin court il toujours ou est-il bien mort sous vos mains comme le prétendiez ?

Revenez pour une prochaine aventure et n'hésitez pas à répondre à ces stupides paysans avec la force et la brutalité qu'ils méritent...

14

Douves du château

Vous plongez dans l'eau sombre des douves. Vous disparaissiez en quelques secondes tandis que les deux villageois et Mac Gregor sont déjà sur vos traces. Votre système respiratoire étant beaucoup plus lent que celui d'un humain, vous pouvez vous permettre de rester quelques longues minutes sous l'eau pour évaluer la situation. Les trois hommes rôdent le long des douves à la recherche d'une bulle, d'un remous pouvant trahir votre présence. Les douves sont assez profondes et vous descendez d'une mètre ou deux pour être sûr qu'aucun chasseur ne vous repère. Vous pouvez éventuellement nager beaucoup plus loin et regagner les toits d'où vous aurez l'avantage pour leur tendre une embuscade mortelle, ou bien utiliser votre pouvoir de mimétisme pour attaquer d'ici.

Pour regagner les toits, [rendez-vous au 46](#), pour utiliser la ruse ici, [rendez-vous au 19](#).

15

La patience d'un Lord a des limites

Vous ondalez lentement entre deux eaux à la recherche de Wallace. Il n'est pas près du bord ce qui risque de rendre votre tâche difficile. Il fouille dans les buissons, son arbalète bien en main. Vous plongez plus en profondeur lorsque vous approchez de sa position, mais en y réfléchissant, même avec un saut hors de l'eau d'une puissance prodigieuse, vous ne parviendrez pas à saisir Mac Gregor pour l'entraîner au fond des douves. L'attaquer sous votre forme d'homme n'est pas non plus judicieux, trop exposé, vous seriez blessé à coup sûr...

Vous pouvez garder votre forme aquatique pour tenter de tuer les deux villageois de l'autre côté [en vous rendant au 21](#) ou bien sortir discrètement de l'eau quelques mètres plus loin et regagner les toits terrasse pour préparer une attaque meurtrière à l'encontre de Wallace. [Rendez-vous dans ce cas au 46](#).

16

Enfin seul... ou presque.

Wallace emporte avec lui le bout de chiffon et ce qui se trouve à l'intérieur. Il dépose ses armes au sol avant de quitter le château et ne dit mot.

Il n'est plus du tout sous l'effet de votre contrôle psychique mais quelque chose a changé en lui, il a finalement compris que vous n'étiez pas l'assassin de ses frères.

Il vous aura fallu une nuit de traque, une nuit de fuite et de combat pour faire entendre raison à ce cancrelat.

Finalement vos ancêtres devaient avoir raison :

« *Un bon paysan habitant sur nos terres doit vivre dans la crainte et la peur. De cette manière et seulement comme cela, un Lord ne craint rien. Si la révolte gronde en nos terres, il faut en trancher quelques uns pour qu'ils comprennent qui est le maître.* »

Wallace arrive à Moan à l'aube, les villageois, dont le vieil Aberdeen, l'acclament comme un héros de guerre.

Les gens l'entourent, le touchent, il est le sauveur de Moan, le libérateur du comté de Minnoch.

Il se rend sur la grand-place et demande aux gens de préparer un feu, un grand feu pour brûler l'objet qui terrorisa la population.

Il prend la parole devant les villageois réunis pour fêter cette victoire :

— Mes amis, Lord Stanley Bradfford n'est pas celui qu'on croit. J'ai combattu cet homme, il aurait pu me tuer à maintes reprises pourtant il ne l'a pas fait. Il aurait pu me tailler en pièces et vous déposer les restes de mon corps devant le village, il ne l'a pas fait.

C'est un homme âgé, très âgé qui est un vampire, cela ne fait aucun doute, mais il n'a jamais tenté de me saigner. En revanche ce que je tiens entre mes mains prouve que l'assassin ne commettra plus de méfaits.

Il écarte les plis du tissu et découvre une tête tranchée. Une tête de femme parfaitement conservée, ni putréfiée, ni un crane nu. Ses yeux sont fermés, sa chevelure est toujours souple et la base du cou est recouverte de cire, aucune plaie n'est visible, un véritable travail de taxidermiste.

— Cette femme est Moira Braddford, la femme de Lord Bradfford. C'est elle qui ensanglanta la région en 1805. C'est elle qui tua les brebis de votre oncle Kenneth, Aberdeen. C'est elle qui a tué notre bétail il y quelques mois, c'est elle aussi qui a tué mes deux frères.

Elle est bel et bien morte et sa tête va finir au feu.

Wallace Mac Gregor brandit la tête de Moira Bradfford haut devant lui, il hurle devant tous les villageois :

— Elle vient des enfers, elle y retourne !

Il jette la tête dans les flammes et tombe à genoux devant le brasier qui se déchaîne.

Il murmure a demi-mots :

— Duncan, Fergus je vous ai vengé...

Lentement les villageois regagnèrent leurs maisons, les braises s'éteignaient, une nouvelle journée aller commencer pour Moan. Le soleil était présent aujourd'hui, un ciel dégagé et splendide, assez rare pour la saison.

Wallace Mac Gregor était chez lui, il caressait son chien. Il repensait à toutes les épreuves de la veille, au courage qu'il lui avait fallu pour attaquer Bradfford comme cela, de front et chez lui.

L'important était que la créature assassine ne soit plus de ce monde et que ces deux frères soient vengés. Quelque chose le dérangeait tout de même :

En transportant la tête de Moira sur le chemin du retour, il ne put résister à la tentation de déplier le tissu pour voir le visage du meurtrier et en refermant le baluchon, il s'était blessé à la main avec une des canine de Moira. Sa main lui démangeait depuis quelques heures déjà, mais ce qu'il ne comprenait pas c'est pourquoi il avait si soif et pourquoi il entendait les battements du cœur de son chien avec tant de clarté.

Tellement de bruit... Tellement soif...

Il existe trois autres fins à cette aventure, à vous de les découvrir.

Vous avez découvert la deuxième meilleure fin de l'aventure.

17

Je suis un Grand Saigneur

Wallace est étendu sur le dos, à bout de force, il ne peut plus lutter. Vous éloignez les armes qu'il possède du bout du pied et saisissez sa gorge entre vos griffes. Vous serrez très légèrement pour qu'il soit tout ouïe.

— Tu es Wallace Mac Gregor et je suis Stanley Bradfford, seigneur du comté de Minnoch. Tu es venu ce soir dans ma demeure, armé, avec tes amis, d'autres pouilleux de ton espèce avec la ferme intention de me tuer.

Vous serrez encore peu vos griffes contre sa trachée.

— C'est une erreur, jeune fou. Une grossière erreur.

Vous relâchez la pression sur sa gorge et vous adossez Mac Gregor contre le mur non loin de là.

Vous faites quelques pas devant lui en contemplant le loch depuis la terrasse où vous vous trouvez.

— Le jour ne va pas tarder à se lever, Mac Gregor. Je suis en plein questionnement, vois-tu...

Mac Gregor parvient à bredouiller quelques paroles entre deux crachats sanguinolents :

— Achevez-moi Braddford, vous en mourrez d'envie...

— Et bien non justement ce serait trop simple d'écraser sa répugnante tête de puceux contre mon beau mur de pierre, non je vais te donner ce que tu es venu chercher. Tu veux que les crimes cessent ? Tu veux venger la mort de tes frères ? Je vais exaucer tes vœux et même plus...

Vous ordonnez à votre rat Donan de libérer deux Braddford collies qui s'empresstent de monter vous rejoindre. Les deux chiens se couchent devant Mac Gregor et ne bougent plus.

— Le temps que j'aïlle chercher ton cadeau, s'il te prenait l'envie de fuir, tu n'irais pas loin avec tes deux nouveaux amis...

Vous empruntez les escaliers conduisant aux parties inférieures du château, vers une geôle se trouvant non loin des enclos à animaux. Vous ouvrez la lourde porte métallique et avancez jusqu'à un coffre de bois massif. Vous l'ouvrez et saisissez un objet enveloppé dans un morceau de tissu souillé.

De retour sur la terrasse vous tendez le bout de tissu et ce qu'il contient au jeune chasseur.

— Voilà, jeune Mac Gregor, l'objet que tu convoites tant est dans ce vieux bout de tissu. Emportes-le avec toi jusqu'à Moan et montres-le à tous les habitants. Je te laisse la vie sauve. Aujourd'hui seulement.

Wallace ouvre délicatement les plis de l'étoffe et il est saisi d'effroi. Une tête de femme parfaitement conservée, ni putréfiée, ni un crane nu. Ses yeux sont fermés, sa chevelure est toujours souple et la base du cou est recouverte de cire, aucune plaie n'est visible, un véritable travail de taxidermiste.

Vous prenez la parole :

— C'est ma femme Moira. Enfin ce qu'il en reste... C'est elle qui a tué sept les brebis de Kenneth Aberdeen en 1805. C'est elle qui a tué du bétail il y a quelques mois et c'est elle qui est responsable de la mort de tes deux frères.

Mac Gregor vous regarde hébété.

— Ma femme est devenue vampire en pactisant avec le diable. Elle lisait des ouvrages écrits par une sombre comtesse de l'est de l'Europe, une certaine Élisabeth Báthory et commença à pratiquer d'étranges rituels. Ce qui débuta par des bains de sang devint vite une *nourriture* à base de sang.

Lorsque je me suis rendu compte du monstre qu'était devenu ma femme, je l'ai enfermée dans une geôle au sous-sol. Mais elle parvint à ruser et un de nos domestiques la libéra, c'était en 1805 et les premiers crimes à l'extérieur du château furent perpétrés. J'eus quelques difficultés à retrouver Moira dans les Highlands mais une fois de retour au château, je n'eus d'autres choix que de la tuer. Je l'ai enterrée au sein même de notre demeure. Mais le mal était fait, elle m'avait mordu en se débattant comme une furie.

Je ne compris pas immédiatement les symptômes dont je souffrais, mais à force de lire des traités de médecine, je compris tristement ce que j'étais devenu.

J'ai alors renvoyé tous mes domestiques, mes soldats et toute forme humaine hors du château. Je ne voulais pas devenir vampire. Pourtant chaque soir la faim me tirait les entrailles, une faim insatiable, qui me dévorait de l'intérieur.

Voilà pourquoi je me suis mis à élever des animaux au sous-sol. Du cerf, du sanglier du lapin et de la volaille. Les collies m'aident à chasser et à rabattre le gibier, ensuite je me nourrissais tranquillement à l'abri des regards inquisiteurs de vous autres, habitants du comté de Minnoch. Oui, je suis un vampire et je bois du sang, mais je n'ai jamais tué personne depuis ma métamorphose.

Wallace ayant repris un peu de vigueur malgré ses blessures, questionne :

— Mais Lord Braddford, si votre femme est morte en 1805, comment a-t-elle pu tuer il y a quelques mois ?

— Une impardonnable erreur de ma part. J'ai saigné un lapin pour m'en nourrir mais il m'a échappé et s'est réfugié dans la crypte où Moira reposait. Le lapin a saigné, saigné et son sang a gorgé la terre au dessus de la dépouille de ma femme. Je n'aurais imaginé qu'elle puisse ressusciter de cette manière. Je n'ai compris que lorsqu'une nuit j'ai vu sa silhouette traverser le pont qui surplombe mes douves. Elle était revenue, je devais cette fois la tuer et la décapiter pour être sûr d'en finir avec cette abomination.

Mac Gregor incline la tête en signe de compréhension. Il paraît abasourdi par tant de révélations.

— Tu vas donc rentrer à Moan expliquer tout cela aux autres. Je n'ai jamais été et je ne serais jamais un criminel. Je veux juste vivre paisiblement dans mon château et cela tant qu'il me restera assez de force. J'ai

perdu ma femme, l'amour de ma vie mais j'ai toujours goût à l'existence. Après tout je n'ai que 120 ans... Je ne désespère pas de trouver un remède un jour grâce à la médecine moderne qui me rendra mon âme d'homme. Je tiendrais et me battrais pour la vie, pour ma vie tant que je n'aurais pas sauvé mon âme. Va jeune chasseur valeureux, va répandre la nouvelle et fais enfin le deuil de tes frères.

Le jour se leva sur le château, une journée ensoleillée, rare en cette saison, qui allait permettre de réchauffer les esprits. Celui de Lord Stanley Bradfford, le vampire traqué comme une bête sauvage et l'esprit de Wallace Mac Gregor, le chasseur qui a hanté l'instant d'une nuit, un homme à la recherche de la rédemption, un homme prêt à affronter le diable lui-même pour le seul salut de son âme.

Votre aventure est un succès, vous avez atteint la meilleure fin possible de l'aventure. *Congratulations my dear Stanley !*

(Une annexe vous attend en fin d'ouvrage, vous l'avez bien mérité cher lecteur...)

18

Crows

Perché sur le balcon vous utilisez votre pouvoir de commander aux animaux de la nuit pour donner l'ordre à tous les corbeaux des environs de se réunir sur les corniches surplombant la terrasse. Une dizaine de gros oiseaux noirs arrivent en croassant et se posent dans un ballet de plumes sur les reliefs de granit noir de votre demeure.

Mac Gregor arrive quelques instants plus tard, arme au poing. Il inspecte les lieux et ne remarquent pas les animaux. Ceux-ci dans un mouvement coordonné s'envolent tournoient quelques secondes au dessus du chasseur et foncent ensemble sur lui.

Le jeune homme lève les yeux vers le ciel en entendant le vacarme produit par le battement de leurs ailes, mais il est trop tard pour fuir, il essuie une pluie de coup de bec et de griffe. Il parvient à entailler plusieurs oiseaux avec son épée, à les repousser à coup de poings. Il se débat comme un fou et ses nombreux cris de douleurs attestent de la violence de l'attaque et des coups portés par les oiseaux. Comprenant qu'il n'aura pas le dessus sur cette véritable armée volante, il fuit vers les couloirs du premier étage, très largement coupé en de multiples endroits.

Vous sautez à bas de votre balcon dans un mouvement souple, les corbeaux regagnent leurs arbres et vous vous lancez à la poursuite de Mac Gregor. [***Rendez-vous au 32.***](#)

19

River Monster

Votre choix se porte sur une transformation inhabituelle : un brochet géant vampire.

Votre corps devient longiligne, vos mouvements plus vifs. Vous évoluez sous l'eau en gardant un œil vers la surface, les deux habitants de Moan sont tout près de vous, tandis que Wallace est quelques dizaines de mètres plus loin. La solution serait de bondir hors de l'eau d'un puissant coup de nageoire caudale et saisir l'un des hommes pour l'entraîner au fond et le noyer. Avec une taille de 1m80 et un poids avoisinant les 75 kilos, vous ne devriez pas avoir trop de mal à noyer ces vilains.

Vous ondulez encore sur quelques mètres tandis que les hommes ne vous remarquent même pas.

Si vous souhaitez éliminer en priorité les deux hommes venus aider Mac Gregor, [***rendez-vous au 21,***](#) si vous souhaitez essayer de mettre un terme rapide à la traque du chasseur, [***rendez-vous alors au 15.***](#)

Hall Secondaire

Le hall secondaire du rez-de-chaussée est une pièce plus petite que votre hall d'entrée, petite mais suffisamment grande pour y accueillir de nombreux buffets, une cheminée et une table pouvant accueillir environ vingt convives. Ce lieu servait de salle à manger pour les domestiques et soldats vivant au château. D'ailleurs un rat se promène sur la table et ne devrait pas se trouver là, d'un geste rapide vous l'empoignez et vous le dévorez en quelques bouchées. Vous regagnez ainsi 3 points de vie, sans dépasser votre total de départ.

Un lustre imposant aux multiples chandelles est suspendu au centre du hall. Deux portes desservent respectivement les sous-sols et la partie arrière du château. Un petit escalier grimpe vers le premier étage mais ne dessert que quelques pièces, fermées depuis fort longtemps.

Mac Gregor ne va pas tarder à pénétrer ici, il vous faut donc faire un choix quant à l'approche de votre embuscade :

Vous pouvez l'entraîner vers les sous-sols en [vous rendant au 34](#),

vous pouvez l'attirer vers les parties arrière du château, [en vous rendant au 44](#).

Vous pouvez aussi opter pour une attaque plus frontale en utilisant une arme, si vous en possédez une :

si vous portez l'épée Half lang, vous pouvez sauter dans le lustre, vous y dissimuler et attendre son passage ici, pour une attaque unique et dévastatrice par le haut, [rendez-vous pour ce choix au 37](#).

Si vous possédez un pistolet à percussion, vous pouvez vous dissimuler entre un buffet et un épais rideau, attendre que Wallace fasse son entrée dans la pièce et ouvrir le feu, pour ce choix, [rendez-vous au 10](#).

enfin, si vous êtes équipé d'un arc, vous pouvez rejoindre le haut de l'escalier et vous accroupir derrière la balustrade. Dès que Mac Gregor pénétrera dans le hall vous pourrez tenter de décocher une flèche meurtrière vers lui, pour ce dernier choix, [rendez-vous au 36](#).

En eaux profondes

Votre couleur brun-vert vous camoufle parfaitement dans ces douves sombres. Vous suivez les deux villageois tandis que l'un d'eux s'approche un peu plus de l'eau. C'est le moment idéal pour frapper.

Un puissant coup de nageoire vous propulse vers le villageois, dans une gerbe d'eau spectaculaire vous sautez et mordez l'homme au poignet. Surpris par votre poids inhabituel et par la fulgurance de l'attaque, il perd l'équilibre et tombe à l'eau. Vous ne lâchez pas son avant-bras et vous l'entraînez au fond tout en nageant en spirale. Son agonie ne dure que quelques secondes avant qu'il n'avale une première fois de l'eau. Son corps est agité de spasmes et il hurle sous l'eau dans un gargouillis qui n'est pas pour vous déplaire. Lorsqu'il avale pour la deuxième fois, son corps n'a que quelques convulsions purement nerveuses, son cœur est déjà arrêté.

Le deuxième villageois a reculé de quelques mètres sur la berge et vous ne pourrez pas l'atteindre depuis les douves, vous bondissez hors de l'eau et reprenez votre forme humaine. Vous allez devoir combattre ce geux venu vous traquer chez vous. Il va lui en coûter de s'attaquer à un Bradford !

Habitant de Moan

Vie 4

Habileté 2

Arme : Pieu allongé 2 points de dégâts.

Vos griffes infligent 2 points de dégâts.

Si vous ne passez pas par le paragraphe 13, n'oubliez pas de noter le code SEUL. Mac Gregor est plus loin sur les berges mais trop loin et trop à découvert pour une attaque directe, vous risqueriez de rater cette occasion ou pire d'être tué. Cher Stanley, vous êtes [convié au 46](#) pour préparer une attaque contre Mac Gregor.

22

Duel sur les toits

Vous parcourez les couloirs de votre demeure à toute vitesse, dévalant et montant les escaliers quatre à quatre, ouvrant des portes restées trop longtemps fermées et vous parvenez sur la terrasse par un accès dérobé.

Wallace vous fait face. Il empoigne son épée et se lance vers fou, fou de rage que vous ayez échappé au piège de la bibliothèque.

Wallace Mac Gregor

Vie : 9

Habilitété : 4

Épée d'argent : 2 Points de dégâts.

Après un assaut notez la vie de Mac Gregor et [rendez-vous au 35](#) si vous avez noté le code SEUL, [rendez-vous au 45](#) si vous ne l'avez pas noté.

23

Psychose

Wallace change soudain de comportement, il semble réagir aux attaques psychiques dont vous l'êtes l'auteur. Mais au lieu de lâcher son arme et de ralentir ses mouvements, il devient très agité et serre son arme encore plus fort. Le pouvoir de contrôle fonctionne sur les animaux mais pas aussi bien sur les humains, encore moins sur un fieffé paysan plus têtu qu'une mule. Il doit sentir que quelque chose embrouille son esprit et du coup il a peur. Réaction normale pour un gueux, la peur ou le combat, rien entre les deux, esprit nuancé...

Vous sautez sur la terrasse juste devant Wallace, un coup de pied envoie son arbalète valdinguer quelques mètres plus loin, vous devez en terminer avec lui.

Si vous avez noté le code SEUL, poursuivez la lecture sinon [rendez-vous immédiatement au 29](#).

Wallace Mac Gregor

Vie : 8

Habilitété : 4

Épée d'argent : 2 Points de dégâts.

Si vous parvenez à tuer Wallace, [rendez-vous au 26](#).

24

Bibliothèque privée du Lord

Vous entendez un vacarme impossible de l'autre côté de l'épaisse porte de bois aux clous noirs. Il ne faut pas que Wallace ait le temps de recharger ses armes. Mais quelque chose vous intime le sentiment qu'il prépare autre chose... Ce paysan fourbe et têtu est en train de renverser vos livres contre la porte et en une poignée de secondes il met le feu à la pièce. Ce maudit cancrelat va dévaster non seulement votre collection d'ouvrages mais il met en péril tout votre château ! *God damn it !*
Il n'a qu'une seule issue pour s'enfuir, c'est par la fenêtre donnant sur les toits.

Vous pouvez repartir par les escaliers d'où vous venez afin de prendre quelques raccourcis et le retrouver sur les toits, [rendez-vous pour cela au 22.](#)

Vous pouvez gagner du temps en utilisant le pouvoir de mimétisme si vous en disposez pour prendre l'apparence d'un corbeau et vous envoler par la meurtrière, le rejoindre sur les toits sera très rapide. [Rendez-vous dans ce cas au 9.](#)

Enfin vous pouvez utiliser le pouvoir de Toute Puissance, si vous l'avez, pour défoncer la porte et essayer de le rattraper au plus vite. Pour ce dernier choix, [rendez-vous au 11.](#)

25

Fight in the mud

Le chasseur esquive votre attaque. Il réussit à garder son équilibre et s'empare de son pistolet, par chance l'un des sangliers charge Mac Gregor qui est obligé d'ouvrir le feu sur la bête fauve. L'animal reçoit la balle de plein fouet et son groin explose en morceaux. Il couine toute sa douleur et court plonger dans la tourbière, désorienté, aveuglé par la douleur. Mac Gregor lâche son pistolet et saisit son épée, dans un geste désespéré il fend l'air d'un puissant coup de taille et parvient à vous blesser. Une blessure profonde et douloureuse qui vous entaille le bras gauche. Vous soufflez de douleur et vous passez à l'attaque :

Wallace Mac Gregor

Vie : 8

Habilité : 4

Épée d'argent : 2 Points de dégâts.

Vos griffes infligent 2 points de dégâts.

À la fin de chaque assaut, faites un test de magnétisme, si c'est un échec poursuivez le combat, si c'est une réussite, l'un des sangliers parvient à blesser Mac Gregor et à lui faire perdre 1 point de vie supplémentaire.

Lorsque Wallace se sera écroulé à vos pieds, [rendez-vous au 26.](#)

26

Liberté éphémère

Wallace Mac Gregor, courageux chasseur du village de Moan, aîné de la fratrie Mac Gregor, gît à vos pieds. Il respire encore mais sa vie ne tient plus qu'à votre propre volonté.

— Alors maudit gueux, comment te sens-tu baignant dans ton sang ? Tu es pitoyable. Non seulement car tu n'es pas un adversaire digne de m'affronter mais surtout car ta bêtise t'a conduit à ta propre perte.

Si tu m'avais écouté tantôt tu n'en serais pas là.

— Vous avez tué mes frères, bredouille Wallace.

— Non, je n'ai pas tué tes frères. Mon seul crime a été celui de tué le véritable assassin. Mais ton esprit étriqué de mécréant n'a rien voulu entendre.

— D'autres viendront et vous tueront, lance Mac Gregor dans un dernier souffle.

— Je suis Lord Stanley Bradfford, je suis un vampire, mais je ne suis pas le criminel qui a commis ces actes. Toi, tu vas mourir de mes mains.

Vous saisissez la gorge de Mac Gregor et à l'aide de vos griffes acérées vous la lui arrachez. Du sang gicle sur le sol et sur vos mains pâles. Un agréable gargouillis se fait entendre tandis que quelques spasmes agitent encore la dépouille du villageois. Votre langue passe délicatement sur vos lèvres, mais vous ne ferez pas cela.

Vous n'êtes pas le criminel. Vous le savez.

Le village de Moan ne reverra plus Mac Gregor et enverra sûrement d'autres chasseurs vous traquer et vous tuer. Si certains ne sont pas déjà autour de votre château...

Votre victoire est réelle, mais combien de temps allez-vous rester tranquille au sein de votre demeure ?

Il existe trois autres fins à cette aventure, à vous de les découvrir.

Vous avez découvert la plus mauvaise fin de l'aventure.

27

Les cornes de l'enfer

Wallace inspecte scrupuleusement les abords du château et se dirige vers l'escalier extérieur ouest. Vous utilisez votre pouvoir de communication avec les animaux (*un privilège de vampire, dont vous raffolez*) pour ordonner à vos cerfs de traquer et tuer Mac Gregor. Les cervidés attendent patiemment que Donan (*c'est votre rat apprivoisé. Une charmante créature qui fait office d'ouvre porte pour les différents enclos de vos animaux d'élevage. Il est un peu votre domestique, assigné à l'élevage, comme le fut Fingal, votre vrai domestique, humain, avant que celui-ci ne meure dans d'atroces souffrances, mais nous y reviendrons, voulez-vous Stanley ?*), votre rat Donan donc, vient ouvrir le loquet de l'enclos des cerfs. Des bêtes puissantes aux cornes massives hérissées de pointes s'avancent alors entre vos différents enclos, ils suivent votre ordre et se dirigent vers le jeune chasseur.

Wallace n'est plus très loin de l'escalier lorsqu'il entend les sabots des animaux se rapprocher de sa position, il fait volte-face et se prépare à l'affrontement.

Trois cerfs sombres surgissent des jardins. Ils soufflent et font claquer leurs sabots contre les pierres de chemin inférieur en fixant Mac Gregor de leurs yeux noirs.

Le premier cerf attaque tête baissée et s'élance vers les premières marches de l'escalier, Wallace ajuste l'animal avec son pistolet et ouvre le feu.

Le bruit déchire la nuit.

La balle vient frapper le cerf en plein front avec un claquement sec, l'arrière du crâne explose en libérant un nuage d'os brisés et de sang.

Son pistolet étant trop lent à recharger, Wallace saisit son arbalète et s'apprête à tirer sur le cerf suivant, mais les deux animaux attaquent de concert. Le chasseur doit être rapide s'il veut survivre : il enjambe la balustrade et saute en contrebas. Les animaux sur l'escalier sont surpris et doivent faire demi-tour et redescendre pour l'encorner.

Wallace parvient à ajuster un deuxième animal et à décocher un carreau. La pointe pyramidale vient s'enfoncer dans la gorge du cerf. Un jet de sang épais gicle alors et se répand sur le granite sombre de l'escalier.

Mac Gregor doit alors saisir son épée pour affronter le dernier cerf. Et c'est vous qui allez incarner l'animal.

Wallace Mac Gregor

Vie : 10

Habilité : 4

Épée d'argent : 2 points de dégâts

Cerf Seigneurial

Vie : 4

Habileté : 2

Cornes : 1 point de dégâts

Le combat ne durera que deux assauts.

Si Wallace gagne le combat, [rendez-vous au 39](#).

Si en revanche, le cerf est toujours en vie après deux assauts, Wallace s'enfuit blessé et plonge dans les douves, [rendez-vous au 42](#).

28

L'enclos des sangliers

Mac Gregor arrive par le corridor mal éclairé qui conduit aux enclos à animaux se trouvent dans une cour intérieure du château. Vous pratiquez l'élevage de sanglier, de cerf et vous possédez une meute de Bradfford collies. L'enceinte où se trouvent les porcs sauvages est assez grande et présente de nombreux abris tels que des cabanes ou troncs d'arbres morts sur lesquels les animaux aiment se frotter, également une mare nauséabonde dans laquelle ils se roulent souvent avec frénésie. Ces animaux sont assez agressifs et ils devraient être parfaits pour mettre le chasseur de Moan en charpie.

Vous déchirez un bout de votre plaid en tartan (*même si cela vous déchire le cœur, une si belle étoffe et un si vieux souvenir...*) et vous l'accrochez à l'une des branches épineuses se trouvant dans la souille.

Vous attendez patiemment, tapi derrière un gros tronc de de chêne, un arbre majestueux qui pousse au sein de votre demeure depuis presque 80 ans.

Mac Gregor arrive arbalète en main, carreau prêt à vous transpercer. Il s'interrompt un instant devant l'enclos des cerfs qui s'agitent à son approche, ils soufflent, tapent leurs sabots contre les pierres et n'ont qu'une envie c'est encorner cet hôte indésirable. Le chasseur examine les lieux et remarque le tartan rouge et noir flottant au léger vent de la nuit. Un léger sourire en coin, il avance vers l'enclos à sangliers. Vous intimez l'ordre à votre rat Donan de courir le long du muret de pierre qui clôture l'enceinte des sangliers et de déverrouiller le loquet de la porte de leur enclos.

Rapide et discret Donan s'exécute. Mac Gregor franchit lentement la porte de la bauge, un premier animal s'approche de lui, oreilles dressées, tête basse, il souffle. Un deuxième arrive par la droite, puis un troisième. Wallace pointe son arbalète sur le plus près des animaux et lâche le carreau. La pointe vient se ficher dans le crâne de la bête avec un claquement sec. Il s'effondre raide mort dans un bruit sourd. C'est à instant que vous choisissez d'agir, vous foncez sur le chasseur pour le faire chuter au sol. Désarmé, couché et contre deux sangliers, rejoints par un dernier, il ne pourra pas se défendre bien longtemps. Effectuez un test d'Habileté, si c'est une réussite, [rendez-vous au 33](#), si c'est un échec, [rendez-vous au 25](#).

29

Le grand combat final

Les deux villageois venus prêter main forte à Mac Gregor apparaissent soudain à la sortie des escaliers. Ils hurlent votre nom. Wallace esquisse u sourire sadique et lance :

— Alors mon cher Bradfford, toujours envie de fuir ? Mais désormais plus aucune échappatoire possible, vous allez mourir ici et maintenant.

Les deux villageois lâchent pressent alors la détente de leurs pistolets.

Vous devez effectuer deux tests d'Habileté consécutifs pour savoir si vous parvenez à esquiver les deux projectiles. Chaque tir qui vous atteint vous perdre 4 points de Vie. Si vous mourrez, **rendez-vous au 13.** Si vous êtes toujours en vie, vous allez devoir combattre ces trois villageois obstinés, armés de leurs épées. Vous combattez les hommes l'un après l'autre.

Fillan Abercromby

Vie : 4

Habileté : 2

Épée classique : 1 Point de dégâts.

Abhain Cunnigham

Vie : 3

Habileté : 3

Épée classique : 1 Point de dégâts.

Wallace Mac Gregor

Vie : 8

Habileté : 4

Épée d'argent : 2 Points de dégâts.

Si vous disposez du pouvoir de la Chauve souris, vous pouvez utiliser cette forme pour combattre, vos paramètres sont alors :

Vie : votre total actuel + 1

Habileté : votre total actuel +1

Magnétisme : votre total actuel +1

Les griffes de la chauve souris infligent 2 points de dégâts. Vous ne pouvez pas utiliser d'arme, si vous en possédez, sous cette forme.

Si vous disposez du pouvoir de la toute puissance vous pouvez utiliser cette forme pour combattre (ou peut être, êtes-vous déjà sous cette forme ?), vos paramètres sont alors :

Vie : votre total actuel + 3

Habileté : votre total actuel +1

Magnétisme : votre total actuel -2

Vos coups de griffes gagnent en puissance et infligent 3 points de dégâts. Utilisation d'arme possible sous cette forme.

Si vous disposez du pouvoir de mimétisme vous pouvez utiliser cette forme pour combattre, vos paramètres sont alors :

Vie : votre total actuel

Habileté : votre total actuel +2

Magnétisme : votre total actuel -2

La forme la plus appropriée ici pour combattre trois hommes est le loup, ses crocs infligent 2 points de dégâts.

Si vous survivez à ce combat titanesque, **rendez-vous au 8.**

Hypnose à l'écossaise

Vous tentez d'atteindre la pensée de Mac Gregor, de ressentir les vibrations de son esprit. Vous êtes dans le flou total car contrôler un esprit humain est un exercice compliqué et fatiguant, mais ce chasseur à l'air assez sensible à vos appels télépathiques. Il paraît de plus en plus hagard et moins concentré sur la recherche de son ennemi, ses bras retombent naturellement, tout en souplesse le long de son corps. Sentant que sa perception est finalement très bonne vous sautez à bas de votre cachette et vous vous présentez face à lui tout en continuant d'exercer votre contrôle sur son esprit.

Si vous avez noté le code SEUL, poursuivez la lecture sinon [***rendez-vous immédiatement au 29.***](#)

Wallace vous regarde fixement mais il n'y a plus de colère dans ses yeux, la flamme de la vengeance s'est apparemment éteinte. On dirait même qu'il a perdu toute lueur, même celle de la conscience. Ses yeux sont inexpressifs et son visage ne trahit aucun sentiment, hostile ou amical...

Vous prenez la parole :

— Mac Gregor, jeune Wallace Mac Gregor. Tu es venu ici avec la ferme intention de tuer la créature qui hante la région depuis des mois, voire des années. Tu as décidé de venger tes frères. Et en bon juge, juré et bourreau, tu as décidé de *me* condamner à mort. Pauvre fou !

Je vais donc avoir l'immense générosité d'épargner ta misérable vie de paysan pouilleux. De plus ma légendaire bonté va même me pousser à te donner un cadeau avant ton départ. Passe devant moi et laisse toi guider, vermine...

Mac Gregor avance vers les escaliers conduisant aux parties inférieures du château. Vous le conduisez, enfin le guidez, vers une geôle se trouvant non loin des enclos à animaux. Vous ouvrez la lourde porte métallique et avancez jusqu'à un coffre de bois massif. Vous l'ouvrez et déposez un objet enveloppé dans un morceau de tissu souillé.

— Voilà, jeune Mac Gregor, l'objet que tu convoites tant est dans ce vieux bout de tissu. Emportes-le avec toi jusqu'à Moan et montres-le à tous les habitants. Je te laisse la vie sauve. Aujourd'hui seulement.

Ne revenez jamais, habitants de Moan où je vous saignerais jusqu'aux derniers d'entre vous.

[***Rendez-vous au 16.***](#)

Vers la remise à bateaux

La remise est constituée d'un ponton auquel sont amarrées deux barques. Une courte à fond plat et une plus longue et plus large à fond traditionnel. Vous aimiez passer du temps à pêcher sur le loch, la tranquillité et le calme de l'endroit vous emplissait de bonheur. Ce temps est révolu depuis bien longtemps malheureusement. L'entrepôt est ouvert sur l'extérieur et donne sur les berges proches de vos murailles. La navigation est rendue possible car les douves encerclant votre demeure sont une simple déviation du loch. Vous vous dissimulez derrière un empilement de caisses et vous patientez jusqu'à l'approche de votre proie.

Mac Gregor ne tarde pas, il avance lentement arbalète en main, carreau enclenché, corde tendue.

Il passe à quelques mètres de vous et scrute attentivement la remise, vous êtes dans son dos prêt à l'égorger de vos griffes tranchantes lorsque une détonation retentit soudain :

Une caisse derrière vous vole en éclats. Le coup de feu provenait de votre droite, des abords du loch. Une deuxième détonation déchire à nouveau le silence presque simultanément. Cette fois la balle vous atteint dans le bras. Vous perdez 4 points de Vie.

Wallace fait-volte face et lâche son carreau à la volée, il vous rate.

Vous comprenez alors que Mac Gregor n'est pas venu seul et que des villageois étaient tapis dehors, prêts à vous abattre. Qu'ils croyaient ! On ne tue pas Lord Bradford aussi facilement. Pour l'instant la seule solution viable pour ne pas mourir immédiatement est de prendre la fuite.

Vous pouvez utiliser votre capacité à vous changer en chauve-souris pour atteindre les toits en vous [rendant au 46.](#)

Enfin si vous optez pour la fuite pure et simple, un plongeon élégant vous entraînera dans les douves, [rendez-vous dans ce dernier cas au 14.](#)

32

Tour principale

Vous entendez les pas de Mac Gregor qui résonnent dans le couloir conduisant à la tour principale du château. Il emprunte les escaliers conduisant à l'étage supérieur, vous n'êtes qu'à une dizaine de mètres de lui, lorsqu'il se retourne et tire une balle dans votre direction. Le projectile d'argent vous manque de peu et vient faire éclater une pierre juste à côté de votre épaule.

Il continue son ascension vers votre bibliothèque privée, située sous le toit de la tour. Arrivé devant la porte il l'ouvre et se retourne à nouveau vers vous qui êtes en train de franchir les derniers mètres vous séparant de lui, il s'empare de son arbalète et lâche un carreau. Il vous manque également. La pointe vient se ficher dans une poutre avec bruit sec.

La porte de votre bibliothèque se referme, et vous prenez un instant de réflexion.

[Rendez-vous au 24.](#)

33

Une porcherie bien sanglante

Mac Gregor ne peut pas éviter votre attaque fulgurante et puissante. Un coup de peid dans le dos le projette violemment face dans la boue tandis que deux animaux sur quatre commencent déjà à tourner autour de lui. Vous les invitez à donner l'attaque et les sangliers s'exécutent. Un premier coup de défense vient perforer le ventre du chasseur qui hurle de douleur et de terreur. Un coup de groin puissant retourne Mac Gregor sur le dos. Un deuxième animal fonce sur le chasseur et ses défenses longues et tranchantes perforent le cuisse de Wallace. Un troisième animal couine comme pour donner le signal d'une chasse à courre et se rue sur le visage de Mac Gregor. L'homme hurle de douleur tentant de se débattre en donnant coups de poings et coups de pieds, tandis que les animaux lui arrachent des lambeaux de chair et de tissus. Ils le dévorent vivant. Et vous aimez ça... Mais vous ne participerez pas à l'exécution, vous êtes un Lord tout de même qui vaut mieux que cela...

Lorsque Wallace est à l'agonie, calmez les sangliers et [rendez-vous au 26.](#)

34

Le monde souterrain

Vous rejoignez rapidement les sous-sols de votre château. Vous aimez ces lieux, ils sont humides, froids et sombres. En dépit des moments douloureux vécus ici avec Moira, cela reste une des parties préférées de votre demeure et l'essentiel de vos quartiers est ici.

Un long couloir au sol dallé, légèrement en pente, conduit en droite ligne vers l'arrière du château, plus exactement vers la remise à bateaux. Un endroit où est amarrée votre barque, modeste embarcation de bois que vous utilisez encore pour pêcher, les jours de pluie, loin des regards inquisiteurs des habitants de la région.

Des portes desservent tour à tour votre salle de musique, où cornemuses, violons et harpes profitent de votre attention et de votre soin au quotidien, votre salle de lecture dans laquelle vous aimez lire au coin de la cheminée, votre salle de taxidermie où bon nombre d'animaux et de poissons ont ressuscité sous vos doigts experts. Enfin une grille aux volutes noires, descend vers différents enclos dans lesquels vous élevez un certain nombre d'animaux.

Vous remarquez qu'un rat vous observe depuis quelques instants, un rat bien dodu et décidément peu farouche, vous pouvez l'attraper et le saigner à blanc ; se repaître du sang de cet animal vous permettra de récupérer 2 points de Vie (sans dépasser votre total de départ).

Pour entraîner Mac Gregor vers un piège, vous pouvez opter pour la remise à bateaux en [vous rendant au 31](#), ou bien faire en sorte qu'il vous suive vers les enclos à animaux, en [vous rendant alors au 28](#).

35

Final Fight

Vous poursuivez le combat contre Wallace Mac Gregor. Il se défend bien mais attaque avec vigueur.

Si vous parvenez à réduire sa vie à zéro vous aurez deux choix à faire :

Vous pouvez l'achever, [rendez-vous alors au 26](#), vous pouvez aussi, en apportant la preuve que vous êtes innocent, épargner sa vie, [rendez-vous alors au 17](#).

36

Lord Geronimo in Scotland

Accroupi derrière la balustrade de bois au premier étage, vous vérifiez la pointe de votre flèche. Toujours tranchante et mortelle. La faible lueur diffusée par les torches au murs, ne devrait pas poser de problème pour viser votre adversaire, vous étiez un bon tireur et vos yeux sont habitués à évoluer dans une lumière plutôt timide. Vivant seul au château, vous n'allumez généralement que les pièces où vous vivez (le rez-de-chaussée et les sous-sols pour tout dire)

Votre arme est prête, l'adrénaline commence à monter lentement dans vos veines de vampire. Cette sensation étrange vous ne l'aviez pas ressentie depuis longtemps et pour tout avouer ce sentiment n'est pas désagréable.

La porte du hall s'entrouvre lentement. Wallace Mac Gregor pénètre dans la pièce arbalète en main. Il est prudent et avance lentement en observant chaque détail, chaque recoin des lieux.

Vous devez effectuer un test de magnétisme pour déterminer si Mac Gregor va vous découvrir avant que vous ne puissiez ouvrir le feu.

Si c'est une réussite, poursuivez la lecture de ce paragraphe, si c'est un échec, [rendez-vous au 40](#).

Vous mettez le chasseur dans votre ligne de mire, vous expirez profondément et vous appuyez lâchez la flèche. Effectuez le test de magnétisme pour déterminer si la flèche touche Mac Gregor, si c'est un échec, [rendez-vous au 40](#),

si c'est une réussite, vous atteignez Wallace de plein fouet. La pointe métallique vient se ficher dans le ventre du chasseur en produisant un bruit sourd. En revanche Le chasseur hurle de douleur.

Il perd immédiatement 3 points de vie.

Vous lâchez votre arme, vous enjambez la balustrade et sautez sur votre adversaire, vous devez désormais combattre jusqu'à la mort.

Wallace Mac Gregor

Vie : 7

Habilité : 4

2pée d'argent : 2Pd

Vos griffes infligent 2 point de dégâts.

Si vous mourrez, [rendez-vous au 13](#), si vous êtes victorieux, [rendez-vous au 26](#).

37

L'épée de Damoclès

Vous montez à la hâte sur la balustrade du premier étage et vous sautez sur le lustre. Vous stabilisez l'imposant appareil d'éclairage et vous ne bougez plus. Vous tenez fermement la poignée de votre épée, lame vers le bas, prêt à bondir et pourfendre Mac Gregor. Un coup, un seul vous mettre fin à cette traque injuste dont vous faites l'objet. Incroyable entêtement de ce maudit paysan qui pense obstinément que vous êtes le coupable qui hante la région depuis quelques mois.

Votre arme est prête, l'adrénaline commence à monter lentement dans vos veines de vampire. Cette sensation étrange vous ne l'aviez pas ressentie depuis longtemps et pour tout avouer ce sentiment n'est pas désagréable.

La porte du hall s'entrouvre lentement. Wallace Mac Gregor pénètre dans la pièce arbalète en main. Il est prudent et avance lentement en observant chaque détail, chaque recoin des lieux.

Vous devez effectuer un test de magnétisme pour déterminer si Mac Gregor va vous découvrir avant que vous ne puissiez bondir sur lui.

Si c'est une réussite, poursuivez la lecture de ce paragraphe, si c'est un échec, ***rendez-vous au 40***.

Vous observez les mouvements du chasseur, vous respirez à son rythme, essayant d'anticiper son prochain déplacement. Vous expirez profondément et vous sautez les deux mains serrées sur la poignée de votre arme. Effectuez un test d'Habilité, si c'est un échec, [rendez-vous au 40](#),

si c'est une réussite, vous touchez Wallace de plein fouet. La lame vient sectionner son avant-bras. Net et rapide. Sa main crispée sur la poignée de l'arbalète gît au sol. Il hurle de douleur et la terreur peut se lire sur son visage. Il vient de subir une amputation en quelques secondes.

Il perd immédiatement 3 points de vie.

Vous vous ruez sur votre adversaire, vous devez désormais combattre jusqu'à la mort.

Wallace Mac Gregor

Vie : 6

Habilité : 4 (-1 en raison de sa blessure)

2pée d'argent : 2Pd

Votre épée inflige 3 points de dégâts.

Si vous mourrez, [rendez-vous au 13](#), si vous êtes victorieux, [rendez-vous au 26](#).

La chasse est ouverte !

Votre salle d'armes est une pièce plutôt vaste mais assez basse de plafond, un vrai contraste avec le reste du rez-de-chaussée. Des râteliers supportent quelques épées émoussées, des boucliers tombés en désuétude et une panoplie de lances plus ou moins abîmées. Il y a bien longtemps que cet arsenal n'a pas servi. Les guerres pour les landes écossaises sont oubliées depuis longtemps et même vous n'avez pas connu cette époque, une période où votre grand-père se battait comme un forcené pour défendre le comté de Minnoch, une époque, où le château de Bradfford était une véritable fourmilière, investi de domestiques, soldats et ouvriers artisans.

C'était il y fort longtemps et aujourd'hui il ne subsiste que du souvenir et quelques armes prise d'assaut par les araignées et leurs épaisses toiles.

Il ne faudrait pas oublier Mac Gregor, cher Lord, hâtez vous de choisir une arme dans la liste ci dessous :

Au râtelier des armes à feu, votre choix se porte sur un vieux pistolet à percussion, long à recharger mais de gros calibre, sûrement un choix idéal pour faire de Mac Gregor un véritable amas de chairs. Petit inconvénient tout de même, la poudre n'est plus tout à fait sûre... Les balles infligeraient 6 points de dégâts mais pour être certain que la poudre soit efficace vous devrez lancer un dé. Si vous obtenez un score supérieur à 3, le pistolet fonctionne, si vous obtenez un score inférieur ou égal à 3, le pistolet fait «pschiit» et là Lord Bradfford, vous serez automatiquement blessé par votre adversaire.

Vous ne pourrez utiliser cette arme que trois fois dans l'aventure (*vous n'avez retrouvé que trois plombs de ce calibre*), et jamais deux fois au cours d'un même combat (temps de rechargement).

Si malgré toutes ces explications, votre choix se porte sur le pistolet, emparez-vous en.

Au râtelier des armes à distance, votre fidèle arc de chasse est toujours là. Un arc de belle facture qui fit mourir nombre de cerfs, sangliers et oies sauvages durant vos parties de chasse. Vous retrouvez deux flèches occasionnant chacune 4 points de dégâts. Un simple test de magnétisme réussi suffit à toucher votre adversaire, en cas d'échec, vous relancerez les dés pour déterminer qui frappe le premier.

Enfin votre vieille épée half lang, surnommée affectueusement « la pourfendeuse de vilains » est présente sur le râtelier des armes blanches. Elle vous sert considérablement lorsque les habitants de Ponsonby se révoltèrent et tentèrent une prise d'assaut de votre demeure en 1799. Ils ne voulaient plus du règne tyrannique de votre père, Lord Gordon Bradfford, qui fût tué au cours de cette bataille. Vous aviez tué nombre de villageois et presque décimé Ponsonby pour expliquer à tous ces gueux qu'un accord amiable aurait été préférable à une guerre meurtrière ; depuis ce jour il n'y eu plus de taxes, ni d'impôts mais votre épée avait taillé dans les chairs de nombreux vilains et ceux qui restèrent en vie comprirent pour le restant de leurs jours.

Donc « la pourfendeuse » inflige 3 points de dégâts à chaque coup porté.

Vous remarquez également une petite fiole de verre, joliment décorée de cuir abîmé et moisi. Un liquide ambré se trouve à l'intérieur de cette dernière. Une gravure en étain semble indiquer en vieil écossais :

Roimh Cogadh.

Sans pouvoir identifier la nature du liquide, vous pouvez tout de même l'emporter avec vous en plus de votre arme ; si à tout moment vous décidez d'en faire usage au cours d'un combat, vous noterez le numéro du paragraphe où vous trouvez et vous visiterez le **paragraphe 49**.

Une fois votre choix effectué, **[rendez-vous sans plus attendre au 20](#)**, d'où vous pourrez établir une stratégie d'attaque.

Pénétrer dans mon château ? Mauvaise idée...

Notez en premier lieu le code Indemne sur votre feuille d'aventure.

Wallace Mac Gregor est toujours en vie malgré l'assaut de vos animaux. Vous êtes toujours sur le hourd de pierre, toujours invisible pour le chasseur. Vous devriez profiter de l'avantage mon cher Stanley et il serait temps d'échafauder un plan d'attaque pour anéantir ce maudit cancrelat au plus vite.

L'aîné du clan Mac Gregor, hurle votre nom et ajoute :

— Où que vous soyez, où que vous vous cachiez, je vais vous trouver et ramener votre tête jusqu'à Moan !

Quel insupportable prétentieux, pensez-vous (*et vous avez raison, Lord, on n'a jamais vu un vulgaire paysan proférer de telles menaces à l'encontre d'un seigneur, damn it !*), vous allez lui faire ravalé sa langue et ses dents avec.

Cet intrépide mais stupide chasseur n'a que deux solutions pour pénétrer au plus vite dans votre demeure : par les fenêtres des cuisines, ce qui le conduirait inévitablement au couloir secondaire du rez-de-chaussée, ou bien passer par la porte annexe qui conduit aux sous-sols.

De votre promontoire vous ne pouvez plus voir la position de Wallace et vous devez agir rapidement, il ne faudrait pas que ce soit lui qui profite de l'effet de surprise.

Pour rejoindre les sous-sols avant lui et préparer son accueil (*et éventuellement son cercueil...*), **[rendez-vous au 34.](#)**

Pour atteindre le couloir secondaire du rez-de-chaussée, **[rendez-vous au 41.](#)**

Défense écossaise

Mac Gregor fronce les sourcils espérant focaliser sa vue, il dirige et bloque son regard dans votre direction. Il se déplace lentement mais sa position vous empêche de déclencher votre attaque. En un éclair Wallace dirige son arbalète vers vous, il vous a découvert et lâche son carreau.

Vous devez effectuer un test d'Habilité pour déterminer si vous êtes assez rapide pour éviter le tir.

Si vous échouez **[rendez-vous au 43.](#)**

Si c'est un succès, vous bondissez hors de votre abri. Le chasseur lâche son arbalète au sol et empoigne son pistolet, il ouvre le feu une seconde fois mais vous rate de peu, vous perdez votre arme dans la précipitation et vous n'avez que deux choix de fuite :

vous pouvez l'entraîner vers les sous-sols en **[vous rendant au 34,](#)**

vous pouvez l'attirer vers les parties arrière du château, **[en vous rendant au 44.](#)**

Couloir secondaire, rez-de-chaussée.

Vous pénétrez dans le couloir secondaire du rez-de-chaussée. C'est ce couloir qui fait la liaison entre votre entrée principale appelée le grand hall qui dessert le premier étage et le rez-de-chaussée et le hall secondaire qui lui dessert les parties arrière de votre demeure, les sous-sols et quelques pièces du premier étage.

Ce couloir modeste reste cependant haut de plafond avec de nombreuses voutes entrecroisées, quelques lanternes à pétrole apportent un éclairage moderne et efficace.

Sur votre gauche, une porte aux reliefs finement sculptés vous permet d'accéder à votre salle d'armes, vous pourriez y dénicher quelque chose d'utile. Ce n'est pas dans vos habitudes d'utiliser une arme contre un homme, mais cet habitant de Moan est non seulement armé et dangereux mais de plus il est têtue comme

un mule. Impossible de lui faire entendre raison sur les crimes dont il vous accuse et pour lesquels vous êtes, semble-t-il, innocent. Si vous souhaitez passer par la salle d'armes, [rendez-vous au 38](#). Sur votre droite, une porte conduit aux cuisines. Mac Gregor pourrait y pénétrer par l'extérieur, si vous disposez du pouvoir de mimétisme vous pourriez entrer discrètement dans la pièce en [vous rendant au 5](#).

Deux autres portes sur votre droite s'ouvrent respectivement sur un garde-manger, communiquant avec les cuisines et sur une réserve dédiée aux alcools.

Vous pouvez enfin, si vous ne désirez pas vous éterniser ici, avancer directement vers le hall secondaire pour y échafauder un nouveau plan, [rendez-vous alors au 20](#).

NB : *En parlant cuisine, faites-moi penser, cher Stanley, à offrir au lecteur une copie de votre précieux recueil de recettes vampire lorsque cette aventure sera achevée...*

42

L'eau noire et ténébreuse de mes douves, you like ?

Notez en premier lieu le code Douves sur votre feuille d'aventure.

L'aîné du clan Mac Gregor s'est battu vaillamment mais a fini par être touché. Son seul espoir aura été la fuite et le plongeon dans vos douves glacées. Ahhh ! Vous aimez cela cher Stanley, qu'un ennemi finisse dans vos douves ! De plus il est blessé, donc vous n'aurez en théorie aucun mal à le trouver et à l'achever.

Vous sautez de votre position vers un rebord de fenêtre sur votre droite puis vers une gargouille surplombant approximativement l'endroit où Wallace a plongé. Quelques cercles concentriques à la surface de l'eau vont en s'élargissant vers les berges, l'eau paraît avoir avalé le chasseur. En cette saison, la température est très basse donc il ne restera pas longtemps immergé, mais en attendant même avec ses blessures, vous ne parvenez pas à sentir le sang. L'eau brouille vos sens olfactifs ; vous devez donc prendre une décision.

Vous pouvez quitter votre position en hauteur et inspecter les abords du château, ce sera un moyen sûr de pouvoir tuer Wallace mais aussi le moyen le plus risqué, il peut surgir de n'importe où et vous auriez le désavantage, pour ce choix, [rendez-vous au 50](#).

Pour rejoindre l'intérieur du château, Wallace n'aura que deux chemins possibles :

Les fenêtres des cuisines qui le conduiront inévitablement au couloir secondaire du rez-de-chaussée, si vous voulez l'attendre là-bas, [rendez-vous au 41](#),

ou les sous-sols en passant par l'accès extérieur, si vous préférez l'accueillir sous terre comme il se doit, [rendez-vous donc au 34](#), cher Stanley.

43

Un carreau de trop

La pointe en argent vient se planter dans votre poitrine. Douleur insupportable qui vous met à genoux. Vous saisissez le carreau à pleine mains mais il vous impossible de l'extraire de votre corps.

Mac Gregor pointe son pistolet vers vous et avance lentement, sachant qu'il a d'ores et déjà gagné le combat.

— Lord Bradfford, pourquoi m'avoir résisté ? Pourquoi tant d'énergie dépensée alors que l'acceptation de votre châtimement aurait été beaucoup plus facile ? Pour vous comme pour moi...

— Paysan têtue, soufflez-vous en exposant des canines effilées, je t'ai déjà dit que le vrai coupable est mort. Je n'ai rien à voir avec les crimes qui ont été commis dans la région.

— Exactement ce qu'aurait répondu une créature diabolique pour sauver sa misérable vie... Vous allez enfin mourir, je vais ramener votre tête au village et brûler votre corps.

Si mes amis sont heureux d'apprendre la nouvelle, ils le seront encore plus à l'idée de venir incendier votre demeure et la réduire à un tas de cendres. Votre dynastie s'achève Bradfford...

L'argent commence tétaniser tous vos muscles et vous avez de plus en plus de mal à respirer.

— Tu ne veux donc pas entendre la vérité jeune Mac Gregor ?

— La vérité je la connais : vous êtes un monstre et dans quelques instants vous ne serez qu'un mauvais souvenir.

Il appuie sur la détente de son pistolet à percussion.

Les murs de votre château garderont en mémoire la détonation assourdissante précédée de votre cri. Un cri de rage, un cri de haine, un cri de terreur.

Les paysans de Moan vont venir brûler des siècles d'histoire, des souvenirs de votre famille et de votre vie.

Le plus triste dans cette issue est qu'en finalité, une question subsiste : avez-vous été tué au nom d'une rumeur ou êtes-vous celui qui ensanglanta la région durant des mois ?

44

Au clair de lune

Vous vous hâtez vers l'arrière du château, quelques pièces trop petites pour tendre une embuscade se trouvent dans les couloirs que vous traversez, vous atteignez la terrasse située à l'arrière de votre bâtisse. Vous laissez la porte ouverte afin que Mac Gregor soit attiré ici ; les dalles de pierre de vos extérieurs résonnent sous vos pas, aussi vous vous empressez de grimper au-dessus de la porte d'où vous venez et vous vous agenouillez sur la corniche qui la surplombe, prêt à bondir sur le prédateur qui va arriver d'un instant à l'autre.

Deux rats sont tout proches de vous, ils entrent et sortent d'un trou dans le mur. Ils sont bien dodus et feraient un excellent en-cas. Si vous désirez les vider de leur sang, ne vous en privez pas, chacun de ces animaux vous apportera un gain de 2 points de Vie (sans dépasser votre total de départ).

Vous entendez des pas approcher de la porte, Wallace est dans le couloir, il approche. Vous êtes prêt.

Il apparaît lentement à l'aplomb de votre position. Soudain un détonation retentit. Un claquement sec à quelques centimètres de votre épaule, une projection de fragments de pierres. Une deuxième détonation plus forte retentit presque simultanément. Cette fois la douleur est vive, votre jambe vient de recevoir une balle. Vous voyez un morceau de votre chair blafarde pendre au dessus de votre soulier droit, un sang noir s'écoule lentement de votre mollet blessé. Wallace effectue une roulade avant et fait volte-face pour se préparer à une riposte. Vous voyez alors deux hommes apparaître derrière un bosquet à quelque dizaines de mètres du château. Mac Gregor n'est pas venu seul, d'autres villageois étaient tapis, prêts à vous cueillir à l'extérieur. Mais on ne cueille pas Stanley Bradfford aussi facilement !

Vous pouvez utiliser votre capacité à vous changer en chauve-souris pour atteindre les toits en vous **[rendant au 46.](#)**

Vous pouvez utiliser votre pouvoir de toute puissance et attaquer les deux villageois qui vient aider Mac Gregor, **[rendez-vous pour cela au 7.](#)**

Enfin si vous optez pour la fuite pure et simple, un saut élégant vous plongera dans les douves de votre château, **[rendez-vous dans ce dernier cas au 14.](#)**

45

Final Fight Mode Hard

Les deux vilageois venus prêter main forte à Mac Gregor apparaissent soudain à la sortie des escaliers. Ils hurlent votre nom. Wallace esquisse un sourire sadique et lance :

— Alors mon cher Bradfford, toujours envie de fuir ? Mais désormais plus aucune échappatoire possible, vous allez mourir ici et maintenant.

Les deux villageois pressent alors la détente de leurs pistolets.

Vous devez effectuer deux tests d'Habileté consécutifs pour savoir si vous parvenez à esquiver les deux projectiles. Chaque tir qui vous atteint vous perd 4 points de Vie. Si vous mourrez, **rendez-vous au 13.** Si vous êtes toujours en vie, vous allez devoir combattre ces trois villageois obstinés, armés de leurs épées. Vous combattez les hommes l'un après l'autre.

Fillan Abercromby

Vie : 4

Habileté : 2

Épée classique : 1 Point de dégâts.

Abhain Cunnigham

Vie : 3

Habileté : 3

Épée classique : 1 Point de dégâts.

Wallace Mac Gregor

Vie : total du paragraphe précédent

Habileté : 4

Épée d'argent : 2 Points de dégâts.

Si vous disposez du pouvoir de la Chauve souris, vous pouvez utiliser cette forme pour combattre, vos paramètres sont alors :

Vie : votre total actuel + 1

Habileté : votre total actuel +1

Magnétisme : votre total actuel +1

Les griffes de la chauve souris infligent 2 points de dégâts. Vous ne pouvez pas utiliser d'arme, si vous en possédez, sous cette forme.

Si vous disposez du pouvoir de la toute puissance vous pouvez utiliser cette forme pour combattre (ou peut être, êtes-vous déjà sous cette forme ?), vos paramètres sont alors :

Vie : votre total actuel + 3

Habileté : votre total actuel +1

Magnétisme : votre total actuel -2

Vos coups de griffes gagnent en puissance et infligent 3 points de dégâts. Utilisation d'arme possible sous cette forme.

Si vous disposez du pouvoir de mimétisme vous pouvez utiliser cette forme pour combattre, vos paramètres sont alors :

Vie : votre total actuel

Habileté : votre total actuel +2

Magnétisme : votre total actuel -2

La forme la plus appropriée ici pour combattre trois hommes est le loup, ses crocs infligent 2 points de dégâts.

Si vous survivez à ce combat titanesque et parvenez à réduire la vie de Mac Gregor à zéro vous aurez deux choix à faire :

Vous pouvez l'achever, [rendez-vous alors au 8](#), vous pouvez aussi, en apportant la preuve que vous êtes innocent, épargner sa vie, [rendez-vous alors au 17](#).

46

Toit-Terrasse premier étage

Vous atteignez rapidement le toit-terrasse du premier étage. Une zone assez vaste décorée de nombreux vases imposants dans lesquels s'épanouissaient jadis de magnifiques pommiers. Des arbres produisant des fruits baptisés «Moiras love», une réalisation de votre jardinier familial qui avait croisé de nombreuses pommes pour arriver à un résultat final superbe : un fruit rose vif, juteux, sucré et charnu en forme de cœur, censé représenté l'amour de votre couple (*tiens en y pensant, pourquoi ce jardinier a-t-il baptisé cette pomme comme cela ? Était-ce un message caché pour déclarer sa flamme à votre épouse ? Il a bien fait de mourir noyé celui-là, vous l'auriez tué de vos mains, en y pensant...*).

Vous ne patientez pas longtemps avant d'entendre les pas de Mac Gregor résonner dans l'un des escaliers conduisant au toit-terrasse. Vous sautez sur un balcon juste au-dessus de la terrasse et réfléchissez vite à la stratégie à utiliser pour mettre fin à cette traque :

Vous commandez aux corbeaux des environs afin qu'ils attaquent Wallace en masse, [rendez-vous pour ce choix au 18](#),

vous pouvez utiliser la capacité de Toute puissance si vous en disposez pour porter un coup unique et mortel au chasseur, [rendez-vous pour ce choix au 12](#),

enfin vous pouvez tenter de le raisonner en employant une dernière fois le dialogue, pour ce dernier choix [vous devrez vous rendre au 2](#).

47

Comme une douce odeur de sang...

Malgré vos fines moustaches de rat et votre petite truffe, quelque chose ne vous trompe pas : Mac Gregor est blessé et le parfum de son sang se répand dans vos narines comme une drogue hallucinogène. Votre cœur s'emballe, vos oreilles s'agitent et vos membres tremblent. En un instant vous ne contrôlez plus rien et votre mimétisme prend fin, dans un nuage blanc vous reprenez votre véritable forme : un lord vampire.

Wallace sursaute, surpris de vous voir apparaître de la sorte, il brandit son épée devant lui et assène un premier coup de taille. Sa lame vous évite de justesse et vient frapper contre des casseroles posées sur le plan de travail : tout vole dans un vacarme étourdissant. Il fend à nouveau l'air cherchant absolument à vous tailler en pièces. Dans cette pièce encombrée, le combat va être rude et vous ne tiendrez pas longtemps, vous allez pouvoir livrer deux assauts avant de prendre la fuite :

Wallace

Vie : 9

Habilitété : 4

2 points de dégâts infligés par son épée en argent.

Vos griffes infligent 2 points de dégâts. Vous avez la possibilité de jeter quelques objets sur Wallace, un lancer compte pour un assaut :

Le tisonnier de la cuisinière à bois, inflige 3 points de dégâts mais nécessite un test d'Habilité. Si c'est réussi, vous blessez Wallace, si c'est un échec, Wallace parvient à vous blesser légèrement et vous perdez 1 point de Vie.

Le jet d'une vieille soupière en terre, inflige 2 points de dégâts. Même obligation que précédemment à la différence près que Wallace ne parvient pas à vous blesser même si vous manquez votre lancer, en revanche, cela compte tout de même comme un assaut.

Au terme de deux assauts vous devez prendre la fuite vers le hall secondaire pour élaborer rapidement un nouveau plan d'attaque. **Rendez-vous au 20.**

48

Escalier extérieur

Vous rejoignez rapidement un des escaliers extérieurs reliant les étages supérieurs au rez-de-chaussée. Vous grimpez sur une balustrade et vous vous blottissez contre une statue de gargouille représentant un poisson à forme de serpent. Le point de vue est parfait et vous suivez le jeune villageois, en contrebas, d'un œil attentif.

Wallace Mac Gregor avance prudemment sur votre pont-levis, arme en main. Vous identifiez une épée portée à la taille, une arbalète et un carquois sont portés dans le dos, il tient une sorte de pistolet dans sa main droite.

Vous décidez de le surprendre en prononçant les premières paroles, sans être vu :

— Bonsoir, jeune intrépide. Que viens-tu faire sur mes terres ?

Wallace ne paraît pas surpris et répond d'un ton sec :

— Lord Bradfford, je suis venu avec la ferme intention d'en savoir plus sur les disparitions de bétail et sur l'assassinant de mes deux frères, Duncan et Fergus Mac Gregor. Êtes-vous responsable des ces actes ?

— Je te trouve très arrogant, jeune paysan. Tu viens chez moi et tu insinues que les crimes qui ont été commis sont mon œuvre ?

Mac Gregor cherche son interlocuteur du regard, dans une obscurité devenant de plus en plus forte et répond :

— Lord, des histoires circulent depuis longtemps sur votre château et les créatures de la nuit qui pourraient l'habiter. On dit que vous avez tué votre femme et que vous vous nourrissez du sang des vivants ?

— Jeune idiot ! Crois-tu vraiment que je t'aurais laissé entrer ici si j'étais le coupable de ces crimes ? Si j'avais voulu te tuer je l'aurais fait depuis longtemps...Toi et tout le bourg de Moan. Non, l'auteur des crimes n'est plus de ce monde. Je l'ai tué de mes mains.

Wallace relève la tête un instant. Il regarde fixement dans votre direction, il se trouve à une dizaine de mètres de vous, quelques trois ou quatre mètres plus bas :

— Vous êtes un assassin, tout le monde le sait et cela fait des années que ça dure. Une créature abjecte qui ne mérite que la mort !

Il semble que vous ayez été repéré. Il pointe alors son pistolet vers vous :

— Est-ce vrai ? Êtes-vous une créature du diable, un vampire ? Sortez de l'ombre, montrez-moi votre visage !

Et il ajoute :

— Et je veux une preuve que vous n'êtes pas le coupable : la tête de l'assassin.

— La parole d'un Lord ne te suffit pas, jeune insolent ? Tu me menaces d'une arme ? Chez moi ??

Vous reprenez une voix calme tout en avançant sur la balustrade et dévoilant votre visage :

— Tu peux repartir vers Moan et dire à tous les habitants que les crimes cesseront, pars vite avant que ma colère ne m'emporte et que je ne t'étripe pour nourrir mes chiens...

Wallace, comprenant ce que vous êtes réellement, avance d'un pas vers l'escalier :

— C'est votre tête que je vais planter sur un pieu, créature diabolique !

Mac Gregor ouvre le feu sur vous ! Une détonation qui fait s'envoler les quelques corbeaux assoupis dans les arbres morts environnants.

L'obscurité étant votre alliée, votre blessure ne vous coûte que 3 points de Vie. Aucun si vous avez la capacité chauve souris. Sous votre forme normale ou celle d'un chiroptère, quelques mouvements fluides et rapides vous permettent d'accéder rapidement à l'une des terrasses extérieures du premier étage.

Mac Gregor scrute avec attention les murs, fenêtres et arcades de vos murailles mais ne vous voit plus.

La nuit enserre maintenant votre propriété de ses griffes sombres et vous allez prouver à ce jeune paysan qu'on ne tire pas impunément sur un Lord, God damn it !

[Rendez-vous au 3.](#)

49

L'elixir du clan

Vous portez le flacon à vos lèvres et vous percevez immédiatement un arôme extraordinaire de scotch. Mais un scotch tourbé et iodé aux senteurs de plantes.

C'est un puissant élixir fabriqué jadis par vos ancêtres, une décoction de plantes aux nombreuses vertus qui modifie quelque peu vos capacités pour une courte durée.

Vous ajoutez 5 points de Vie à votre total même si cela dépasse votre total de départ.

En revanche vous perdez 1 point d'Habileté et de magnétisme, car l'élixir est fort, très fort !

Les effets ne durent que le temps du paragraphe d'où vous venez. Retournez-y vite cher Stanley et profitez du legs de vos aïeux...

50

Rest in Peace

Vous sautez quelques sept ou huit mètres plus bas tandis que votre plaid rouge et noir vole derrière vous comme un drapeau dans le vent. Vous atterrissez avec une souplesse déconcertante pour quelqu'un de votre âge, mais un vampire est et restera souple. Les douves sont d'un noir profond et de légers clapotis brisent le reflet de la lune. Vous observez, sentez et écoutez. Tous vos sens sont en alerte pour tenter de repérer Mac Gregor. Vous n'avez qu'une idée en tête, lui sautez dessus avant qu'il ne puisse réagir et lui arracher la gorge à coups de griffes.

Le silence de la nuit ne trahit aucune présence du chasseur, pas un son, pas un mouvement et pire que tout pour vous Lord, pas une effluve de sang...

Pourtant Wallace était bel et bien blessé lorsqu'il a sauté dans l'eau, vous l'appelez ironiquement :

— Mac Gregor ? Mon petit Wallace ? Montre-toi, je finirais par te trouver et ta mort est inévitable. Rends-toi et ce sera rapide et indolore, j'en fais serment...

Des bulles éclatent à la surface de l'eau tout proche de vous, vos doigts se raidissent et vos griffes sortent de leurs cavités. Vos canines s'allongent et votre esprit se focalise sur le moindre mouvement à la surface de l'eau.

Soudain, quelque chose fend la surface. Un trait argenté dans la nuit. Une douleur atroce. Wallace était dissimulé sous l'eau et seule sa bouche émergeait. Il sort complètement de son repaire, son arbalète en main.

— Cher Bradfford, il semble que vous soyez blessé. Mon pauvre Lord... Un carreau d'arbalète planté dans la poitrine... Ce qui est malheureux pour vous c'est que la pointe est en argent. Vous craignez l'argent, n'est-ce pas, comme toutes les créatures diaboliques ?

Ce jeune paysan a raison, vous avez du mal à respirer, vos forces ont l'air de s'enfuir plus vite que ne court le vent dans les Highlands.

Mac Gregor, recharge son arbalète et vous met en ligne de mire.

Il est vous quasi-impossible de bouger, l'argent vous paralyse. Vous soufflez toutes canines dehors, vous mettez vos mains griffues devant votre visage pour vous protéger du prochain carreau.

Courageux mais inutile.

La pointe du deuxième et dernier carreau vient faire éclater votre front après avoir transpercé la main censée vous protéger. Un sang noir et épais gicle à l'impact. Une douleur intenable mais heureusement brève vous traverse le corps.

Vous tombez lourdement sur le sol. Votre vie s'arrête au pied de votre château.

Mac Gregor va, dans les minutes suivantes, trancher votre tête et la rapporter au village. Ils brûleront vos restes et peut être même votre demeure.

Mais au fond, le plus important est le fin mot de l'histoire, de votre histoire : étiez-vous coupable ou innocent des crimes commis sur ces terres ?

Annexe à lire après avoir obtenu la meilleure des quatre fins.

L'histoire de Fingal et Donan, les domestiques (paragraphe 4) :

Votre domestique Fingal trouva une mort atroce le jour où il libéra Moira de sa geôle. Votre femme a force de ruse et de persuasion obtint de Fingal qu'il la libère de son cachot. Elle n'hésita pas une seconde et le remercia chaleureusement. Elle l'embrassa d'abord langoureusement puis sous prétexte d'un baiser tendre dans le cou et lui arracha la moitié de la gorge. Tandis qu'il agonisait dans d'atroces souffrances elle vidait son sang, léchant le précieux liquide rouge comme un animal assoiffé.

Vous trouvâtes votre domestique devant la porte de la geôle ouverte ; il était livide, complètement saigné. Ses mains crispées sur ses cuisses, la douleur figée sur un visage de mort que vous n'oubliâtes jamais.

Ce fut le premier crime au sein du château perpétré par Moira. Vous eûtes de longues heures de questionnement mais vous dûtes admettre l'inacceptable : il vous fallait tuer Moira. Ce que vous fîtes quelques jours plus tard.

Donan devint votre rat domestique et remplissait quelques tâches à la portée d'un rat.

Les lectures de votre défunte femme (paragraphe 1) :

Votre femme dissimulait ses livres dans le secrétaire qui se trouve toujours dans votre bibliothèque privée (enfin ce qu'il en reste selon les circonstances...).

Vous trouvâtes la clé une fois Moira sous les verrous et ses lectures vous glacèrent le sang.

Des traités parlant de médecine interne, de sang précisément. Des ouvrages relatant les méfaits d'Élisabeth Báthory, Vlad Tepes, un exemplaire du De nugis Curialium, des extraits de l'affaire Croglin Grange et bien d'autres ouvrages versant dans le malsain.

Elle fut prise d'une certaine adoration pour ces monstres assoiffés de sang et alla même jusqu'à les imiter.

Passa-t-elle un pacte avec le Diable ? Vous ne le sûtes jamais mais aujourd'hui encore, votre âme est souillée. Souillée par ce que vous êtes et ce que vous avez été obligé de faire à votre femme.

Menu gastronomique de Stanley Bradford (paragraphe 41) :

Pour ne pas utiliser d'humains, utiliser des animaux de premier choix, en bonne santé et tués récemment.

Le classique cocktail s'obtient en saignant un petit animal type rat, lapin ou volaille juste au dessus d'un verre pour récupérer le sang encore chaud. Une rondelle de betterave cuite au bord du verre apporte une note de terre se mariant parfaitement avec le gout ferreux du sang.

Le tartare de viande : utiliser de la viande froide de préférence, y ajouter des condiments tels qu'oignons, ail (attention aux vampires allergiques), vinaigre, huile et herbes aromatiques. Le sang juste coagulé servira de liant au mélange. Somptueux !

Cervelle et abats fumés : juste saisi au dessus d'une flamme puis fumés quelques heures à basse température. Les abats doivent rester souples, quasi-crus. Ils sont dégustés avec un sang plutôt veineux pour sa belle couleur violette.

Crumble de sang :

Faire sécher du sang sur plaques de fer et ajouter cela à vos pâtisseries.

Bon appétit !