



Croque-doigts

©1998 By Michael C. LaBossiere

Traduit par Akshaan Le Lynx

Introduction

Cette aventure est inspirée en partie par « *The little finger on the left hand* » de Ardath Mayhar, publiée dans « *100 Twisted Little Tales of Torment* » par Barnes & Noble Books en 1998.

Cette aventure, courte mais très désagréable, est prévue pour un petit groupe d'investigateurs. Elle est initialement prévue pour être jouée dans les années 20 en Écosse, mais peut être facilement modifiée pour être jouée ailleurs ou à une autre époque.

Cette aventure est idéale si vous n'avez pas beaucoup de temps pour la session, ou si vous la jouer comme transition entre deux plus grandes aventures.

Implication des investigateurs

Il serait préférable que les investigateurs habitent en Europe, et de préférence en Écosse. Cependant, ils peuvent habiter ailleurs dans le monde, à condition qu'ils puissent rejoindre l'Écosse assez rapidement.

Un des investigateurs, que vous choisirez, recevra une lettre urgente d'un vieil ami, ou d'un associé, qui est informé de la passion excessive de l'investigateur pour l'étrange et le surnaturel. La lettre est la suivante (vous en trouverez un exemplaire pour les joueurs en fin de scénario):

Cher ami,

J'espère que cette lettre te parviendra rapidement. Je m'excuse par avance pour ma brièveté, mais le mal m'est quasiment insupportable.

Comme je te l'ai déjà dit dans une lettre précédente, j'ai effectué plusieurs voyages en Écosse pour mener des recherches généalogiques sur ma famille, il y a de cela quelques mois. Mes recherches se sont bien déroulées jusqu'à ce que je rencontre l'horreur. Au début, j'ai douté face à cette cauchemardesque expérience, mais maintenant le doute n'est plus possible.

Je te demande ton aide, car je crois que dans ce domaine tu es mon seul espoir.

Sincèrement,

Clarence Mac Dougal.

Avec la lettre est inclus un petit papier explicatif sur la

manière d'atteindre le village où Mac Dougal se trouve ainsi que l'emplacement de l'auberge où il loge. En suivant les instructions décrites, les investigateurs n'auront aucun problème pour rejoindre Mac Dougal.

Notes au gardien

Au XVe siècle, la famille Mac Dougal, très prospère, a construit une tour et un village est né autour de celle-ci. La famille et le village a prospéré jusqu'en 1751. Cette année-là, Andrew Mac Dougal a passé un pacte avec une terrible créature qui lui a promis beaucoup d'or en échange de certaines conditions. Pour se couvrir face à sa nouvelle richesse, Andrew a expliqué aux villageois qu'il avait trouvé de l'or en creusant au pied de sa tour. Andrew a bien apprécié sa nouvelle richesse jusqu'à ce qu'il découvre les conditions de la créature. A l'époque, il est allé à l'église rencontrer le prêtre pour qu'il le débarrasse de la créature.

Malheureusement, l'exorcisme n'a eu aucun effet sur la créature, a part de la mettre en colère ce qui la convainquit d'agir contre la famille Mac Dougal. La créature a mordu un doigt de la main de chacun des six membres de la famille pendant qu'ils étaient endormis. Il dit alors à Andrew, que lui et ses parents étaient condamnés. Andrew envoya alors une lettre à son plus jeune frère, Ian, qui se trouvait à Londres. Ian pensa que son frère était devenu fou et essaya de le persuader de chercher de l'aide. Cependant, lorsque les nouvelles de la mort de Andrew arrivèrent à Ian, celui-ci vendit sa maison et quitta immédiatement Londres. L'année suivante, le reste des Mac Dougal plongea dans la folie avant de mourir, ceci malgré les efforts désespérés de Ian.

Ian acheta une douzaine de tonneaux de poudre et les utilisa pour détruire la tour familiale. Il donna une grande quantité d'or à l'église utilisa le reste que pour commencer une nouvelle vie en Amérique. Malheureusement, ce n'est pas la fin de l'histoire. La créature avec laquelle Andrew avait passé un pacte revint au village. Elle exécuta un vieux rituel et remplaça les doigts coupés dans les bouches de ses victimes. Les doigts pénétrèrent l'intestin de leurs propriétaires qui les ont digérés créant ainsi un empoisonnement qui s'est étendu au reste du cadavre. Ils se sont tordus, et transformés dans leur cercueil si bien que la nuit d'après ils ont ressurgi de leur tombe tels des « croques-doigts ». Instinctivement, ils ont rampé jusqu'à leur ancienne maison où ils se sont cachés.

Les créatures restèrent cachés et attaquèrent ceux qui venaient le soir rôder trop près des ruines. Comme les gens de la région connaissaient les rumeurs et la mauvaise réputation des

ruines, bien peu vinrent tourner autour de celles-ci. Les créatures eurent donc très peu d'occasion de faire des victimes. Ils ont récemment mangé le doigt de Ian Bannerman, un représentant de commerce qui a fait l'erreur de visiter des ruines en soirée, pour voir s'il restait de l'or. Bannerman est rapidement devenu fou et est revenu servir les « croques-doigts ». En échange d'un peu d'or, il ramène des victimes, généralement des prostituées, pour les « croques-doigts ». Il les assomme et les conduit aux ruines. Un croque-doigts mange alors un doigt et Bannerman ramène la victime inconsciente la laissant dans un chemin.

L'enquête

Les investigateurs pourront découvrir une des informations suivantes s'ils se renseignent aux bons endroits.

Clarence Mac Dougal

Quand les investigateurs arriveront à l'auberge, on leur dira qu'ils sont attendus et ils seront conduits dans la chambre de Clarence Mac Dougal. L'homme les saluera chaleureusement de son lit, mais il apparaît pâle, nerveux et effrayé. Les investigateurs pourront voir que sa main gauche est enveloppée dans un pansement. Ils verront également que Mac Dougal semble souffrir et qu'il donne parfois quelques coups d'oeil nerveux à sa main bandée. Après un début de conversation tout à fait banal, Mac Dougal racontera aux investigateurs l'histoire suivante :

« Cela va peut-être vous surprendre mais malgré toutes les recherches en histoire que j'ai faite au cours de ma vie, je ne connaissais presque rien de ma propre famille. En fait, quand j'ai commencé à chercher il semblait que tout démarrait aux États-Unis en 1783. Je sais, ce n'est pas si étrange que cela puisque beaucoup de familles ont démarré aux États-Unis. Cependant, ma famille a touché plusieurs héritages, et il y a, cette richesse familiale basée sur l'or.

Suite à mes recherches j'ai réussi à remonter la piste de mes ancêtres jusqu'à ce village. C'est pour cela que je suis venu ici. Ce que je regrette grandement maintenant. »

Mac Dougal fera une pause et prendra une rasade de whisky. Il continuera son discours comme suit :

« Je suppose que vous allez me questionner au sujet de mes pansements. Eh bien, j'ai perdu un doigt. Comme je viens de vous le dire, je suis venu ici à la recherche de l'histoire de ma famille, et j'ai trouvé bien plus que je m'y attendais.

Je suis allé un soir aux ruines de l'ancienne demeure familiale, en dépit des avertissements des villageois. Naturellement, je ne croyais pas à toutes leurs superstitions. C'est amusant de dire cela maintenant alors que je n'ai plus ma main complète. En tout cas, je suis donc allé à ces ruines. Je croyais avoir entendu quelque chose bouger dans les pierres, donc je me suis rapproché. Un moment j'ai supposé que c'était des rats, mais il s'est avéré que c'était quelque chose de bien plus grand. Quelque chose qui n'était pas un rat...

Une horrible créature à fourrure est sortie des pierres. Je n'ai pas pu voir précisément ce que c'était car ça s'est déplacé trop rapidement et c'était la nuit. J'ai senti quelque chose de tranchant et c'est avec stupeur que j'ai vu qu'il me manquait un doigt. J'ai empêché le saignement avec un mouchoir et je suis vite rentré au village. Mon assistant m'a apporté les premiers soins et est allé chercher. Un médecin dans une ville plus loin

qui a fini le travail en me recousant. »

Mac Dougal fera encore une courte pause pour boire une gorgée de whisky. La douleur le faisant grimacer, les investigateurs qui regardent son visage pourront furtivement remarquer un semblant de folie dans ses yeux. Il continuera alors son récit :

« J'ai dit au médecin que je pouvais encore sentir mon doigt. Il m'a alors parlé des membres fantômes, vous savez d'histoire de ces gens qui ont perdu un membre et qui sentent toujours des démangeaisons dans celui-ci... Il m'a dit qu'il n'avait jamais entendu parler de tels cas avec les doigts, mais que la théorie était la même. Cependant, je ne souffre pas de démangeaisons. Je sens comme quelque chose qui ronge et déchire mon doigt. Comme si quelques horribles dents déchiraient la chair de mon doigt jusqu'à l'os. Je sens qu'il y a quelque chose d'invisible qui remplace mon doigt et le dévore. Si ça continue comme ça, je ne tarderai pas à devenir fou car c'est insoutenable. À moins, que je ne le récupère. Je dois le récupérer ! »

Mac Dougal fera de son mieux pour convaincre les investigateurs d'aller retrouver son doigt. Il fera également de son mieux pour les convaincre qu'il n'est pas fou.

David Zuckerman

Zuckerman est l'assistant de Mac Dougal. Il confirmera l'histoire de ce dernier. Si on le questionne, en privé, sur l'état de la santé mentale de Mac Dougal, il affirmera que celui-ci était parfaitement sensé avant d'aller jusqu'à la tour. Il ne s'explique pas ce qui se passe mais dira « vous savez, quand un homme se fait manger le doigt pas un rat... ou quelque chose d'autre... Il est peu probable qu'il reste normal sachant qu'une horrible créature possède une partie de son corps. »

Zuckerman n'ajoutera rien de plus.

Les villageois

Si les investigateurs restent polis et corrects, les villageois seront disposés à leur parler. Quelques-uns d'entre-eux connaissent des histoires au sujet de la région, et des ruines Mac Dougal, et seront disposés à les partager avec les investigateurs. Ceci, bien sûr, autour de bons verres de whisky. Les plus jeunes, quant à eux, expliqueront que les ruines ont une sale réputation. La plupart d'entre eux savent qu'elle est infestée par les rats. Dans tous les cas, les investigateurs auront énormément de mal à faire venir un villageois près des ruines le soir où la nuit.

Une histoire à propos des ruines :

Comme mentionné ci-dessus, quelques-uns des plus vieux villageois connaissent l'histoire originale des ruines et la raconteront comme suit :

« D'après les vieilles légendes, les Mac Dougal était une famille respectée. Ils avaient une petite tour, qui fut bientôt entouré par un petit village. Le village à prospérer jusqu'à ce que la folie vienne de la tour. C'est arrivé peu après que Andrew Mac Dougal ait trouvé de l'or. D'après ce qu'il se disait, il avait trouvé de l'or en creusant au pied de sa tour. Il devait en avoir trouvé énormément car Mac Dougal en avait toujours à dépenser. Mais tout ça devait avoir un prix car ils ne furent jamais tranquilles après. Certaines rumeurs disent que chaque Mac Dougal se

coupait un doigt en devenant fou. On parle facilement des « Mac Dougal aux 9 doigts ». Quelques-uns des plus vieux ont murmuré que la famille Mac Dougal avait passé un pacte avec Satan est que celui-ci récupérerait ses intérêts.

Tout s'est arrêté quand la tour fut détruite et brûlée au cours d'une nuit.

Bien sûr, l'histoire des Mac Dougal ne s'arrête pas là. Certains disent que la place est hantée par le diable lui-même ou par ses vilains. Dans tous les cas, aucun de nous ne s'aventure trop près des ruines. Et si vous êtes sages, et sensés, vous ferez de même. »

Les villageois ne pourront pas rajouter beaucoup de choses à cette histoire. Si les investigateurs en veulent plus, il leur sera conseillé d'aller voir dans les registres de l'église.

Les villageois ont entendu parler de la blessure de Mac Dougal, et quelques-uns ont parlé du retour du « Mac Dougal aux 9 doigts ». Néanmoins la plupart pensent qu'il n'a eu qu'une mésaventure avec un gros rat.

Les registres de l'église

Les registres de l'église sont tenus par le pasteur Alan Gibson. Il est âgé d'une bonne cinquantaine d'années et aime parler aux gens. Il sera heureux de renseigner les investigateurs à propos des ruines. Grâce à un jet de bibliothèque, les investigateurs pourront trouver les renseignements suivants.

D'après ses registres, la tour a été construite au XVe siècle et le village s'est agrandi autour. En 1781, un membre de la famille Mac Dougal est venu à l'église et a demandé que le pasteur exécute un exorcisme sur la tour hantée par un esprit mauvais qui les persécutait. Il n'y a aucune mention dans les registres sur le fait que cet exorcisme ait été exécuté ou pas.

Des dizaines de registres mentionnent également plusieurs enterrements pour la famille Mac Dougal au cours de l'année 1782. Grâce à une recherche plus approfondie sur les dates (autre jet de bibliothèque) les investigateurs en apprendront que tous les Mac Dougal, à part Ian, âgé de 19 ans, sont morts avant la fin 1782. Début 1783, juste après la mort de la femme de Ian, les registres mentionnent la destruction de la tour. Est également mentionné une importante donation d'or par Ian Mac Dougal le 9 janvier 1783.

Les dernières mentions concernant la famille montrent que la tombe familiale a été profanée fin 1783. Il n'existe aucun autre dossier sur les Mac Dougal.

Interrogé, Gibson dira qu'il pense que la folie avait frappé la famille. Il dira avoir déjà entendu parler de cas similaires. Il parlera également de ce que peuvent entendre les investigateurs dans le village à propos d'une « contamination » ou d'une « malédiction ». S'il est tenu au courant des propos tenus par Mac Dougal au sujet de son doigt, il conseillera vivement aux investigateurs d'aller chercher de l'aide auprès des professionnels de la santé mentale.

Articles de journaux

Si les investigateurs décident de faire le tour des villes proches pour récolter les informations, ils pourront remarquer (jet à déterminer par le gardien) que quelques journaux évoquent plusieurs affaires de femmes ayant été attaquées et leurs doigts arrachés. Si les investigateurs continuent à enquêter sur cette voie, ils pourront apprendre que ces femmes étaient des prostituées. Pour chaque affaire, les articles rapportent l'existence de témoins ayant vu un homme étrange, avec un doigt manquant, matraquant les victimes. Ces dernières ne se souviennent de rien juste de se réveiller dans un chemin avec un doigt en moins. L'article évoquera également que malgré les soins effectués, la blessure avait tendance à déstabiliser mentalement les victimes. Aucune des prostituées n'est capable de donner la description détaillée de leur agresseur qui est Bannerman.

Si le gardien le désire, quelques soupçons pourront être lancés sur Clarence Mac Dougal.

Description des environs

Voici une brève description des environs qui vous sera utile pour le bon déroulement de l'aventure.

Le village de Dunval

Le village est formé de deux douzaines de maisons d'habitation, d'une charmante auberge, et quelques petites entreprises artisanales. L'activité principale au village est l'élevage de moutons, la tonte et la fabrication de laine.

Les ruines

Les ruines sont celles de la vieille tour Mac Dougal. Malgré les siècles passés, il est évident que la tour a été détruite et que ce n'est pas le temps qui l'a mis dans cet état. La zone autour des ruines est étonnamment désolée, comme si le sol lui-même avait été empoisonné.

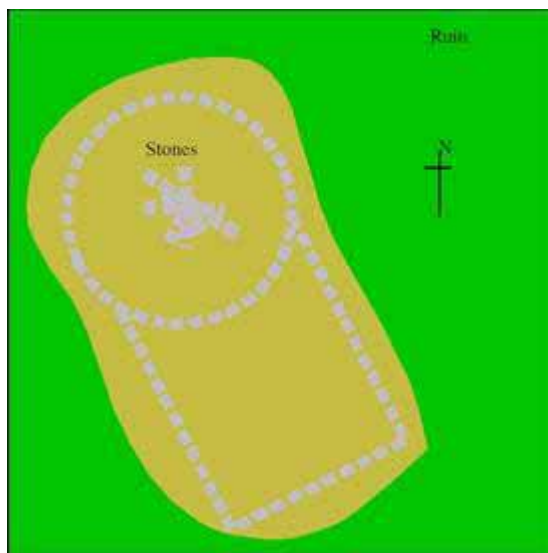
Les ruines sont restées propres malgré les années, grâce à quelques personnes courageuses (ou inconscientes) venues chercher des trésors et grâce à la météo. Il ne reste plus maintenant qu'un tas de pierre et de décombres au centre de ce qui devait être à l'époque la tour.

Si la zone alentour est fouillée (TOC ou Suivre piste) les investigateurs pourront remarquer les traces d'une activité récente autour des ruines. Il y a des traces de pas qui mènent directement aux tas de pierre au centre

des ruines.

Les pierres

Elles semble avoir été entassées là, intentionnellement et ont été arrangées de manière telle qu'elles semblent former une entrée cachée vers une pièce secrète. L'entrée est assez petite et seul un investigateur de TAI inférieure à 12 pourra s'y faufiler. Bien sur, les pierres peuvent être déplacées afin d'agrandir l'entrée. Une odeur de déjections mêlée à une autre



méconnaissable (mais très insupportable) émane de l'entrée.

Le terrier

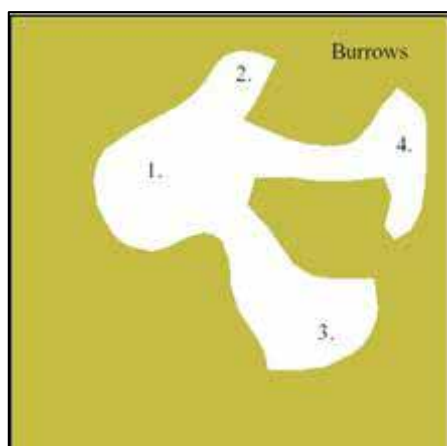
Le terrier se trouve sous les ruines, dans ce qui était à l'origine le sous-sol de la tour. Le « croque doigt » a, pour ses besoins, déterré la zone. Les murs sont faits de terre, renforcés par des pierres prises dans les ruines.

1 - Entrée : C'est une zone sombre dans laquelle règne une odeur fétide de chair pourrissante mêlée à une autre odeur désagréable indéfinissable. Le plafond de cette zone se trouve à un mètre cinquante au-dessus du sol, ce qui exigera que les grands investigateurs s'accroupissent (entraînant un malus éventuel en combat au corps à corps).

2 – Le vieux puits : le vieux puits a été dégagé et il y a encore de l'eau au fond. Si les choses tournent mal, les « croque-doigts » s'enfuiront par le puits (ils n'ont pas besoin de respirer). Un investigateur poursuivant un « croque-doigts » devra descendre précautionneusement dans le puits. Une chute serait très dangereuse, surtout si un « croque-doigts » se trouve au fond. D'ailleurs, au fond se trouve toute un assortiment d'articles en or bague, collier, boucle d'oreille, etc.

3 – Les doigts : Les « croque-doigts » gardent les doigts ici. Actuellement il y a seulement le doigt de Clarence Mac Dougal. La zone est parsemée de petits fragments d'os provenant des doigts des victimes.

4 – Zone de repos : c'est ici que se reposent les « croque-doigts » pendant la journée.



Événements

L'aventure s'accélérera lorsque les investigateurs décideront de négocier avec le « croque-doigts ».

Visiter les ruines

Combattre les « croque-doigts »

Une fois que les investigateurs auront eu quelques renseignements sur les ruines, il est fort probable qu'ils aient l'intention d'aller enquêter sur place.

Durant la journée, les « croque-doigts » restent dans les ruines. À la tombée de la nuit, chaque « croque-doigts » choisira un investigateur. Si ceux-ci semblent bien préparés, ou en surnombre par rapport au « croque-doigts », ils ne seront pas attaqués. Dans le cas contraire, les « croque-doigts » sortiront

précipitamment et essayeront de croquer le doigt de l'investigateur qu'ils auront choisi.

Si les investigateurs entrent dans le terrier, les « croque-doigts » attaqueront même pendant le jour. Si le combat tourne mal pour les « croque-doigts » ceux-ci fuiront en partant dans les vieux puits.

Si les « croque-doigts » sont tués, ils renaîtront la nuit d'après à moins que les doigts qui se trouvent en eux ne soit détruits. Si les « croque-doigts » renaissent à nouveau, ils iront, furieux, au village à la recherche des investigateurs. S'ils ne les trouvent pas, ils s'en prendront alors aux villageois qui croiseront leur chemin. Ce sont ces attaques qui feront comprendre aux investigateurs qu'ils n'ont pas réussi à supprimer les « croque-doigts ».

Ian Bannerman

Si les investigateurs laissent un survivant parmi les « croque-doigts », ces derniers appelleront Ian Bannerman. Un lien mental a été créé entre eux et lui si bien qu'ils peuvent lui faire savoir quand ils ont besoin de lui, ordonnant alors de tuer les investigateurs. Bannerman essaiera d'attirer si les investigateurs dans un piège pour les attaquer quand ils s'y attendent le moins. Par exemple, si les investigateurs dorment à l'auberge il essaiera de les tuer dans leur sommeil.

Si les investigateurs enquêtent sur les histoires au sujet des prostituées, avant de se rendre aux ruines, il pourrait être amenés à rencontrer en premier Bannerman. Il est assez rusé pour avoir utilisé des prostituées comme victimes et c'est cela qu'il utilisera pour sa défense s'il doit être confronté aux investigateurs. Si ça tourne mal, il utilisera la violence.

Bannerman est un homme qui a perdu la raison et qui sert avec le plus total dévouement les « croque-doigts ».

Conclusion

L'aventure se termine si les investigateurs abattent les « croque-doigts », ou s'ils sont eux-mêmes tués. Si les investigateurs tuent tous les « croque-doigts », ils recevront une récompense d'1D4 points de santé mentale. Mac Dougal et les villageois seront reconnaissants et seront même disposés à aider les investigateurs dans le futur.

Si les investigateurs sont battus ou ont fui, ils porteront à tout jamais en leur âme et conscience la douleur d'avoir abandonné le village et ses habitants aux mains des « croque-doigts ». La honte et l'horreur leur coûteront 1D3 points de santé mentale.

Clarence Mac Dougal est un homme riche qui possède son propre avion. Donc, si les investigateurs ont été capables de l'aider, celui-ci leur sera reconnaissant et leur proposera peut-être son aide et/ou un moyen de transport.

PNJs et Créatures

Clarence Mac Dougal, riche voyageur

FOR	13	DEX	11	INT	14	PdV	14
CON	14	APP	13	POU	12	Bonus dom.	+1D4
TAI	13	SAN	60	EDU	17		

Description : Mac Dougal est un homme d'une trentaine d'années. Il a des cheveux noirs et les yeux bleus. Il est

correctement bâti et s'habille élégamment. Sa famille est riche, grâce à l'or d'Andrew Mac Dougal. Clarence a passé sa jeunesse à étudier dans diverses universités et il a reçu un diplôme élevé en histoire. La richesse de la famille lui permet de voyager à volonté, ce qu'il aime beaucoup. Mac Dougal n'est pas spécialement courageux c'est pour cela qu'il appelle les investigateurs pour lui venir en aide.

Compétences : anthropologie 15% ; archéologie 17% ; bibliothèque 42% ; biologie 45% ; chimie 14% ; comptabilité 25% ; crédit 80% ; droit 14% ; géologie 11% ; histoire 85% ; marchander 31% ; occultisme 43%.

David Zuckerman, assistant de Mac Dougal

FOR	13	DEX	13	INT	12	PdV	13
CON	13	APP	12	POU	13	Bonus dom.	+1D4
TAI	13	SAN	65	EDU	14		

Descriptions : Zuckerman est un homme de taille moyenne. Il est très calme. Il a combattu pendant la grande guerre comme soldat et plus tard comme pilote. Après la guerre il a travaillé comme pilote et a été finalement embauché par Mac Dougal. Zuckerman aime voyager et visiter de nombreux endroits, l'argent de Mac Dougal aide bien. Cependant, Zuckerman est très loyal envers son patron. C'est un homme d'action qui ne croit pas du tout au surnaturel et qui aidera bien volontiers les investigateurs.

Compétences : allemand 34% ; baratin 24% ; écouter 37% ; esquiver 41% ; français 21% ; grimper 55% ; naviguer44% ; piloter (avion) 64% ; pistolet 55% ; poing 60% ; sauter 45% ; TOC 74%.

Ian Bannerman, serviteur des « croque-doigts »

FOR	14	DEX	13	INT	10	PdV	15
CON	14	APP	10	POU	11	Bonus dom.	+1D4
TAI	15	SAN	0	EDU	10		

Descriptions : Bannerman est un grand homme qui porte tout le temps un lourd manteau et se promène toujours en voiture. Il vit en dehors du village. Bannerman était représentant de commerce lorsqu'il a eu la malchance de devenir une victime du « croque-doigts ». Maintenant, il est leur serviteur dévoué. Il est ingénieux et violent et exécutera les yeux fermés les ordres de ses maîtres.

Compétences : baratin 21% ; dissimuler 50 % ; grimper 50% ; poing 62% ; sauter 31%.

Armes : hachette 38% (1D6+1+bd) ; matraque 49% (1D6+bd).

Croque-doigts, Race inférieure de serviteur

Les « Croque-doigts » sont d'horribles créatures créées par la magie noire. Le corps d'un « Croque-doigts » est un immonde croisement entre un humain et un rat. Le corps est bizarrement ratatiné, lui donnant une apparence émaciée. Le « Croque-doigts » possède de longs doigts qui se terminent par de petites griffes pointues. Elles ont l'apparence de mains humaines et sur l'une d'entre elles manque un doigt. La tête est vaguement humaine, et de larges mâchoires aux dents acérées se sont développées. Les yeux brillent dans leurs orbites telles des cendres ardentes. La créature entière semble être momifiée avec des os apparents sous la peau sèche et flétrie.

Ils peuvent attaquer en mordant et en griffant. Ceci grâce au jet d'attaque, ils font moins de 20 % de leurs

compétences initiales, considérez qu'ils ont mordu un doigt. La victime doit alors opposer son POU à celui du « Croque-doigts ». Si le jet est manqué ce dernier s'empare du doigt, et fuit avec son trophée. Les « Croque-doigts » n'ont aucun intérêt à tuer leurs victimes.

Ensuite, le «croque-doigts» amènera le doigt dans sa tanière. Là, il commencera à ronger doucement le doigt. À partir de ce moment, un lien va s'effectuer entre la victime et le «croque-doigts». Chaque jour, le «croque-doigts» peut opposer son POU à celui de la victime. Si le «croque-doigts» gagne, la victime éprouvera une douleur terrible, comme si son doigt était encore attaché a son corps et comme si le «croque-doigts» le rongait et le déchirait. Une victime ainsi affectée devra réussir un test de santé mentale ou perdre un point. La douleur engendrée entraînera également une perte de 5 % dans tous les jets de compétence. Les «croque-doigts»s peuvent continuer à ronger un doigt pendant plus de 30 jours jusqu'à ce qu'il ne reste plus rien. À ce moment là, la victime est libre. Une victime peut également être libérée en retrouvant le «croque-doigts» qui l'a attaqué, en le tuant et en récupérant son doigt.

Les «croque-doigts»s le sont une forme de créatures mortes vivantes et, comme telles, ne sont pas affectées par les armes conventionnelles. Les armes qui emparent, telles les armes à feu, font seulement un point de dégâts. Toutes les autres armes conventionnelles font la moitié des dégâts.

Les «croque-doigts»s ne guérissent pas normalement. Cependant, la magie qui les a créés les conserve. Aussi longtemps que le doigt utilisé pour sa création reste intact, le «croque-doigts» se régénérera complètement à la nuit tombée. La seule façon de détruire un «croque-doigts» définitivement est de détruire le doigt. Celui-ci est aussi dur que de la pierre et nécessitera plusieurs coups pour être détruit, autant de coups que le «croque-doigts» à de points de POU.

Les «croque-doigts»s de cette aventure sont, bien sûr, la famille Mac Dougal. En les regardant de près, on s'apercevra que leurs traits, aussi horribles soit-il, ont une ressemblance faible mais réelle avec Clarence Mac Dougal. La créature possède également la bague familiale des Mac Dougal. Se rendre compte que la créature était un Mac Dougal coûte 0/1 SAN

Caractéristique	Dés	Moyenne	1	2	3	4	5
FOR	2D6	7	8	7	10	6	5
CON	3D6	10-11	13	12	13	13	8
TAI	2D6	7	8	10	12	7	5
INT	2D6	7	7	6	9	12	5
POU	3D6	12	13	11	14	13	10
Dex	4D6	14	16	19	17	13	19
Pdv		9	11	11	13	10	7
Bd		-1D4	-1D4	0	0	-1D4	-1D6

Mouvement : 8

Armes : morsure 40% (1D4), griffer 20% (1D3).

Armure : aucune, mais les armes qui emparent ne font qu'un seul point de dégâts, les autres demi dommages.

Santé mentale : 0/1D4.

Aide de jeu

La lettre de Mac Dougal

Cher ami,

J'espère que cette lettre te parviendra rapidement. Je m'excuse par avance pour ma brièveté, mais le mal m'est quasiment insupportable.

Comme je te l'ai déjà dit dans une lettre précédente, j'ai effectué plusieurs voyages en Écosse pour mener des recherches généalogiques sur ma famille, il y a de cela quelques mois. Mes recherches se sont bien déroulées jusqu'à ce que je rencontre l'horreur. Au début, j'ai douté face à cette cauchemardesque expérience, mais maintenant le doute n'est plus possible.

Je te demande ton aide, car je crois que dans ce domaine tu es mon seul espoir.

Sincèrement,

Clarence Mac Dougal.