

### Avec

Patrick Macnee dans le rôle de John Steed

et

Diana Rigg dans le rôle de Emma Peel

dans

« Castle De'ath »
Le fantôme du château De'Ath
écrit par John Lucarotti

In which Steed becomes a strapping Jock - and Emma lays a ghost...

Steed devient un robuste sportif - et Emma laisse échapper un fantôme...

# Avec également :

Ian - Gordon Jackson
Angus - Robert Urquhart
McNab - Jack Lambert
Roberton - James Copeland
Le contrôleur - Russell Waters

Musique de Laurie Johnson Réalisation : James Hill Production : Julian Wintle Costumes de Diana Rigg : John Bates



## - Résumé court -

McSteed, auteur d'un ouvrage consacré à Black Jamie, le treizième Laird de Castle De'ath, et Emma, membre de l'Aborcashata (Bureau consultatif pour la restauration des châteaux et demeures historiques en tant qu'attractions touristiques), arrivent en Écosse sur l'invitation du cousin du 35e Laird. Le cognac qui vibre dans le verre de Steed au dîner et les instruments de torture qu'Emma découvre dans les cachots leur mettent la puce à l'oreille sur les étranges événements qui se trament à Castle De'ath...

### - Résumé détaillé -

Emma arrive à Castle De'ath, en Écosse, en tant que représentante de l'Aborcashata, organisme chargé de la valorisation touristique des châteaux. Son accueil est glacial : ni Ian, le 35e Laird, ni McNab, le chef des gardes-chasse, ne semblent ravis de la voir, bien que son invitation vienne d'Angus, le cousin d'Ian. Steed est déjà sur place, se faisant passer pour un écrivain travaillant sur une biographie de Black Jamie, le traître de la famille.

Steed se renseigne sur la pêche, mais Angus lui déconseille le loch : un plongeur amateur y a récemment été retrouvé noyé. Plus tard, Steed apprend que le corps mesurait dix centimètres de plus après sa mort qu'avant. Il a été étiré sur un chevalet de torture...

Alors que Steed explore les abords du loch, suivi à la trace par McNab et Roberton, Emma descend dans les souterrains du château. Elle y découvre une série d'instruments de torture, dont une vierge de fer. Surgit alors un marin qui l'attaque, bientôt aidé d'un complice qui assomme Emma d'un coup de matraque.

Steed, alerté par le bruit, rejoint Ian et accourt. Ils trouvent Emma remontant péniblement les marches, prétendant





# the avengers

avoir simplement glissé. Au dîner, Ian raconte la légende de Black Jamie, qui aurait été emmuré vivant dans la tour Est pour trahison. Son fantôme hanterait toujours les lieux en jouant le « Lament of Glen De'ath ». Steed, lui, est davantage intrigué par les curieuses vibrations dans son verre de cognac.

Plus tard, Steed découvre que ses affaires ont été déplacées dans une chambre différente, la chambre Lord Darnley, sous prétexte qu'elle serait plus calme. Pendant la nuit, Emma entend les sons de la cornemuse et les suit jusqu'aux cachots, où elle se retrouve enfermée. Au même moment, Steed, admirant son lit à baldaquin, échappe de peu à un piège mortel : le baldaquin descend lentement pour écraser tout ce qui se trouve dessous.

Le lendemain matin, Emma, toujours en chemise de nuit, se réveille sur les marches du cachot. La porte s'ouvre : c'est Steed, sain et sauf, qui vient la libérer. Ensemble, ils décident d'enquêter plus sérieusement sur l'histoire des De'ath et les passages secrets murés depuis l'époque de Jamie.

Pendant que Steed va pêcher dans les douves, Emma explore à nouveau les souterrains avec l'aide d'une vieille carte.

Pour se cacher, elle pénètre dans la vierge de fer... qui s'ouvre sur un passage secret menant à une salle souterraine pleine d'équipements électroniques.

McNab, entre-temps, découvre que Steed a laissé un mannequin avec des vêtements sur un bâton pour tromper la surveillance. Il ne trouve que du matériel de plongée en réserve — Steed a disparu.

Emma revient des souterrains, mais Ian l'informe qu'il renonce à ouvrir le château au public, et qu'elle doit partir. De son côté, Steed a été capturé et emmené dans une salle de contrôle sous le château, équipée de matériel high-tech et de caméras de surveillance montrant trois mini-sous-marins.



Emma quitte le château... pour mieux y revenir en douce la nuit, à la recherche de Steed. Pendant ce temps, McNab révèle leur plan à Steed : utiliser les sous-marins pour chasser le poisson dans une base souterraine, monopolisant ainsi le marché. Mais une inattention permet à Steed de s'échapper.

Dans les couloirs du château, Emma croise McNab déguisé en fantôme, jouant de la cornemuse pour masquer le bruit des turbines. Elle le combat et le précipite par-dessus les créneaux.

Steed rejoint le grand hall, où une bataille finale éclate. Angus, qui s'avère être le « Chef », affronte Steed, armé d'un claymore contre la dague de son adversaire. Acculé, Angus tente de s'enfuir en passant par la vierge de fer… dont le mécanisme se referme violemment sur lui.