



~ Sombres souvenirs ~

Auteur : Philippe Jaranton

Synopsis : Tandis que les PJ voguent vers la Nouvelle France, ils se remémorent leur première mission ensemble, lors d'une chasse un peu particulière en Bretagne.

I. Nuit sur les flots

Le trajet entre la France et la Nouvelle France nécessitait en moyenne 6 semaines de voyage, et se déroulait de mai à octobre.

Nuit du 18 Août 1753. **Le Tonnant**, un navire de guerre de deux ponts mis en service il y a 10 ans et servant désormais de navire de transport entre la Nouvelle France et le port de Brest, fait route vers la colonie de Québec.

Les ronflements, les toussotements, les odeurs âcres de transpiration, de crasse et d'huile brûlée ne favorisent pas le sommeil des passagers parmi lesquels se trouvent les PJ. Allongés sur des couchettes de 5 places en armature de bois coincées entre des caisses et malles de différentes tailles, et des sacs de graines, les personnages et la vingtaine de colons qui les accompagnent ne dorment que par intermittence.

Un colon vient de pousser la porte grinçante des lieux, et entre doucement en tenant à la main une lanterne à huile, dont la faible lueur plonge les personnages dans le souvenir de leur première mission, il y a 4 mois...

II. Première mission

Avril 1753. Les personnages se sont rencontrés pour la première fois dans le bureau du notaire Guillaume Foucaud de Launay, à Saint Briec.

Celui-ci, membre de la Compagnie des 100 Associés, les a envoyés au village de Kanivel situé à une cinquantaine de kilomètres au sud-ouest de la ville portuaire, afin

d'enquêter sur des meurtres d'enfants et de nouveaux nés, dont témoignages consignés par le médecin local, Brivaël Saint André et le père Kilian Gam-Kaer, évoquaient certaines légendes locales peu chrétiennes.

Les témoignages

Depuis le mois de février, 5 enfants des deux sexes âgés de 3 à 12 ans ont été retrouvés dans la campagne ou la forêt environnant le village de Kanivel, atrocement mutilés et vidés de leur sang.

Originaires de Kanivel mais aussi des villages de Kerlay et de Ker Anna situés dans un rayon de 3 à 5 kilomètres de Kanivel, ils ont tous été enlevés la nuit, soit dans leur ferme, soit au milieu de leur troupeau.

[Profession Astrologie, Astronomie, Navigation... indique que les meurtres ont eu lieu tous les 14 jours, aux 1^{ers} et derniers quartiers de lune. Le prochain aura lieu dans 4 jours].

Les descriptions annotées mentionnent l'éventration et la disparition des intestins, du foie et du cœur.

Après une longue journée de voyage passée en diligence sur des routes cahoteuses battues par la pluie, les personnages ont fait connaissance (roleplay) et parviennent en fin de journée à Kanivel, dont l'église de pierres grises trône en son centre.

A l'est se distinguent des champs et des fermes, tandis qu'à l'ouest se dressent de grandes forêts sombres dont les villageois tirent leurs matières premières.

La nuit est presque tombée, et les PJ sont accueillis par deux jeunes hommes en habits de pluie et portant un mousquet qui les guident rapidement à l'unique auberge locale, le *Govel*, dont l'enseigne en bois peint représente un four à bois.

Là, en plus de l'aubergiste, se trouvent 3 jeunes hommes et 2 vieillards, qui jouent aux cartes auprès du feu en fumant la pipe.

Après s'être restaurés et avoir passé une nuit sur une paille placée à même le sol dans la salle principale chauffée par un large foyer, les PJ peuvent commencer leur enquête.

III. Enquête et suspicions

Environ 60 personnes habitent au village de Kanivel, parmi lesquels :

- Brivaël Saint André, médecin de campagne : Pragmatique, il est tout de même sensible aux croyances locales mais évoque quelques préceptes des Lumières. Il possède d'ailleurs un journal acheté à Saint Briec l'an passé qui expose les théories de Spinoza et Diderot, ce qui gêne au plus haut point le prêtre de la paroisse (cf. ci-dessous).
- Paderna Kodelec, doyenne du village : Versée dans les légendes locales, elle rapproche les meurtres locaux à une vieille légende qui n'a rien à voir (« *c'est le fantôme de Commore qui est revenu !* »)

Comorre était un seigneur breton qui possédait un château près de la forêt de Carnoët, située à 2 jours de marche à l'ouest. Il aurait tué ses 6 premières épouses à chaque fois qu'il voyait qu'elles étaient enceintes. Il finit par se marier une septième fois, avec Triphine, la fille du comte de Vannes. Tout se passa bien au début, mais un jour, il la surprit en train de broder une layette. Il décida alors de la tuer, mais elle s'enfuit et mit au monde un enfant qu'elle nomma Trémour. Comorre la retrouva et lui coupa la tête, mais le gosse fut recueilli par Saint Gildas, qui ressuscita Triphine. Enfin, il invoqua la colère divine pour qu'une pluie de pierres s'abatte sur le château de Comorre, le tuant et rétablissant le respect de la vie.

- Kleden Gwial, éleveur de porc et grande gueule : Aimant imposer sa stature et ses idées aux autres, c'est un va-t-en guerre qui a tôt fait de vouloir faire brûler le moindre suspect, d'autant plus que son fils, Plezou, fait partie des victimes.
- Le père Kilian Gam-Kaer : Ayant tôt fait de crier au diable, il profite de la situation pour affermir son emprise sur ses ouailles, qui commencent à adhérer un peu trop à son goût aux idées des lumières. *Il ne se privera pas de mettre en porte à faux le médecin, quitte à pousser Kleden Gwial afin qu'il agisse contre lui (cf. Un sermon bien ciblé).*

Quelques prénoms bretons

Masculins : Ael, Armel, Derog, Gireg, Kelen, Loig, Segal, Servan, Tristan, Yann

Féminins : Lézou, Albina, Azenor, Gwen, Hoela, Erwana, Loeva, Madenn, uriel, Ruvona

Victime n°1 : Habitait Kanivel. Âgée de 6 ans, Triphine a été retrouvée au petit matin par des lavandières dans les joncs qui bordent le Youdig. Son père, Sornin, le taillandier du village, est dévasté. Il se souvient vaguement de chuchotements dans la maison, mais c'était aussitôt rendormi.

Sa femme, Flamen, semble tenir le choc, et dit avoir entendu cette nuit là un raclement dans la maison, mais elle a cru que c'était le chat qui chassait les rats.

A noter que Triphine n'est pas sa fille. Elle a épousé Sornin il y a un an, alors qu'il était veuf.

Victime n°2 : Habitait Kerlay. Âgé de 7 ans, Titouan a été enlevé dans son lit, au-dessus de l'étable. Sa fenêtre était grande ouverte lorsque sa grande sœur, Louanne, est venue le réveiller.

Indice : les volets sont rongés par une sorte de moisissure huileuse qui sent légèrement la vase. L'influence de l'Égrégore dégagee par le chien noir a ouvert d'elle-même les panneaux de bois.

Victime n°3 : Habitait Kanivel. Âgé de 3 ans, Plezou a été dévoré à l'orée de la forêt. Cette fois-ci, de nombreux habitants ont été réveillés par les chiens du village qui se sont soudain mis à geindre en pissant de peur, puis à aboyer (ils sentaient l'Égrégore dégagee par le chien noir).

Victime n°4 et 5 : Habitait Ker Anna. Un frère et une sœur de 9 et 12 ans. Ils ramenaient leur troupeau de moutons peu après la tombée de la nuit. Leurs corps ont été trouvés par des bûcherons au cœur de la forêt. Bien qu'il en manque 3, aucun cadavre de mouton n'a été trouvé. Le reste du troupeau est par contre devenu très nerveux, certaines bêtes agissant fort étrangement depuis cette nuit (mort ses congénères, attaque les petits, ou encore se jette contre la clôture).

Note : Le hameau de Berthelot a pour l'instant été épargné, alors qu'il ne se trouve qu'à 2 km de Kanivel. En effet, aucun des agresseurs de laelle n'y habite.

IV. Un sermon bien ciblé

Si les PJ vont à la messe, le sermon du père Gam-Kaer est centré sur « le malin qui rôde », et l'impérieuse nécessité de confesser ses pêchers, aussi horribles soient-ils, afin d'accéder à la paix et au paradis.

[Observation : tout en disant cela, il semble que le prêtre fixe souvent plusieurs personnes dans l'assemblée, en l'occurrence 3 ou 4 jeunes hommes qui ont tôt fait de baisser le regard quand le curé les fixe de son regard perçant]

Étrangement, le sermon a une seconde partie qui fustige la « science » impie et de « nouvelles idées » soufflées par le démon. Enfin, le prêtre rappelle que lorsque Dieu a rappelé à lui une âme, aucun homme ne devrait tenter de la sauver car seul le divin le peut, et intervenir entre Dieu et sa création condamne à coup sûr les hommes.

A la fin de la messe, lorsque presque tous les paroissiens sont sortis, le père Gam-Kaer s'entretient dans un recoin avec Kleden Gwia. Après l'avoir réconforté, il lui suggère de

faire avouer ses « crimes » au médecin qu'il accuse de pratiquer l'avortement... alors, pourquoi pas le meurtre d'enfants plus âgés ?

Une heure plus tard, Kleden Gwia accompagné de son frère et de deux autres villageois font irruption dans la maison du docteur Saint André, le frappent, et le traînent dehors, dans la boue.

Les villageois - et le prêtre - s'approchent et regardent la scène sans broncher, à part quelques cris demandant vengeance.

Les PJ doivent intervenir physiquement pour éviter que le médecin ne meure sous les coups qui pleuvent.

◆ **Kilian Gam-Kaer - Prêtre de la paroisse de Kanivel**

Force -2 Rapidité 0 Endurance 0 Raison +3
Volonté +2 Vitalité 14 Initiative 1D12+3
SAN 22

Actions par tour : 1

Compétences : Baratin +1 (+1), Discrétion +1 (+1), Érudition [Théologie] +1 (+4), Influence +3 (+4), Observation 0 (+3), Profession [Prêtre] +3 (+6)

Grand et maigre, le regard perçant, la tenue droite et la voix grave, le père Gam-Kaer est doué d'une redoutable intelligence dans l'art de manipuler les foules. Son objectif est de maintenir ses paroissiens dans le bon chemin de l'Église, et il considère toute idée « déviante » (surnaturel, philosophie des Lumières...) comme impie.

◆ **Kleden Gwia - Eleveur sanguin**

Force +2 Rapidité 0 Endurance +2 Raison -2
Volonté -2 Vitalité 20 Initiative 1D12-2
SAN 18

Actions par tour : 1

Compétences : Armes blanches +1 (+3), Athlétisme 0 (Fo +2 / Rap 0), Esquive 0 (0), Influence +1 (-1), Observation 0 (-2), Pugilat +3 (+5), Survie +2 (0)

De taille moyenne mais de corpulence solide, Kleden Gwia est un rustre, prompt à la colère, la bagarre et au jugement hâtif. La mort de son unique fils, Plezou, lui a fait perdre tout recul. Désormais, il n'a que le mot « vengeance », organisant des battues aux loups, et s'en prenant à toute personne ayant une parole malheureuse, ou ayant un comportement suspect.

Il n'est pas méchant, mais la douleur l'aveugle complètement. Le père Gam-Kaer l'a bien compris, et utilise ce levier pour se servir de lui comme « bras armé ».

◆ **Villageois énervé**

Force 0 Rapidité 0 Endurance +1 Raison -2
Volonté -2 Vitalité 17 Initiative 1D12-2
SAN 18

Actions par tour : 1

Compétences : Armes blanches +1 (+1), Athlétisme 0 (Fo 0 / Rap 0), Influence +2 (+3), Observation 0 (-2), Pugilat 0 (0), Survie +2 (0)

Braves paysans bretons, croyants et attachés à leur terre autant qu'à leur famille, ils vivent les meurtres comme un malédiction. Entièrement sous la coupe du prêtre qui leur instille à la fois espoir et peur, ils sont de bonne volonté pour aider aux battues ou aux tours de garde, tant que cela ne met pas en danger leur vie ou leur famille.

V. Ultime massacre

Une fois que les Pj ont fait le tour des pistes possibles (ou la 4ème nuit qui suit leur départ de St Brieuc si un PJ avait fait le rapprochement entre les dates des meurtres et les phases de la lune), un hurlement féminin déchire la nuit, suivi de quelque peu d'un coup de feu : une mère qui ne trouvait pas le sommeil est tombée nez à nez avec le chien noir qui tenait dans sa gueule son nouveau-né en pleurs. S'enfuyant pas la porte principale (recouverte de moisissure huileuse), le chien a été vu par un des hommes en armes qui montent désormais la garde de nuit, et qui a fait feu.

C'est l'émoi dans le village, et 3 hommes en arme se rassemblent au centre du village (plus si les PJ ont organisé des patrouilles).

Guidés un temps par les pleurs du nouveau-né et par les traces de sang noir qui jonchent le sol (le tir de mousquet a fait mouche), les villageois et les PJ retrouvent l'énorme chien noir qui est en train de dévorer l'enfant.

Blessé et acculé, le chien se jette sur les PJ, puis lorsqu'il est gravement blessé et qu'il ne lui reste presque plus de points de vie, s'enfuit.

◆ **Le chien noir**

Force +2 Rapidité +2 Endurance +2 Raison -2
Volonté +1 Vitalité 20 Initiative 1D12+0

Actions par tour : 2

Compétences : Athlétisme +4 (Fo +4 / Rap +4), Pugilat +4 (+6), Esquive +4 (+6), Observation +4 (+2), Discrétion +4 (+6),

Survie +4 (+2)

Traits : Morsure (Blessures 5), Flair, Vision nocturne, Peur (malus -2) cf. p72, Peau de bois (cf. ci-dessous)

Imaginez un énorme chien-loup dont l'ossature et la peau sont intégralement constituées de racines épaisses et tordues noires, dont suinte un liquide noir et visqueux, au milieu duquel bat un cœur noir et gluant.

Les yeux sont enfoncés dans les orbites, brillant d'un éclat rouge intense, tels les feux de l'enfer.

Du fait de sa composition, tous les dégâts physiques sont diminués de 5 points, tandis que les dégâts du feu sont doublés.

VI. Une petite tombe sans croix

Blessé à mort, le loup se traîne dans la forêt, et s'étend en geignant sur un petit monticule de terre noire situé sous

trois noyers. Les feuilles des trois arbres sont entièrement noires, et une légère odeur de vase persiste dans la zone, alors qu'aucun point d'eau ne s'y trouve.

Alors que le loup expire, il se transforme en femme nue : laelle.

Voyant cela, les villageois qui accompagnent les PJ se signent et reculent, sauf un jeune homme, qui tombe à genou, et demande pardon à haute voix dans d'énormes sanglots.

« Pardon, nous étions ivres... »

Aussitôt, le prêtre, aidé de Kleden Gwia, intervient en le relevant durement et en lui intimant de se taire, arguant qu'il ne sert à rien de pleurer une fille abandonnée de Dieu. C'est le moment pour les PJ d'interroger le prêtre et le jeune homme pour connaître le fin mot de l'histoire...

Mai 1752. Lors de la fête patronale du village de Kanivel (Notre Dame), une veuve de 25 ans dénommée laelle connue pour habiter seule dans une chaumière isolée est violée dans les bois par 4 hommes ivres.

Traumatisée, laelle se réfugie chez elle où elle manque de mourir d'infection. Remise sur pied, elle comprend qu'elle est enceinte. Discrètement à la faveur de la nuit, elle raconte son histoire au père Kilian Gam-Kaer qui la sermonne (elle a la réputation de frayer avec le diable, elle a sûrement séduit ces hommes, etc.), et lui avoue qu'en bons chrétiens, ces agresseurs étaient venus se confesser et ont été pardonnés.

Ravalant sa colère, elle revint chez elle et tout sembla redevenir normal. Mais à mesure que le temps passe et que son ventre s'arrondit, laelle nourrit une rage et une volonté de vengeance tellement sauvage que l'Égrégore s'accumule dans le fœtus.

Par une nuit de février 1753, alors que la lune est au 1^{er} quart, laelle accouche dans une immense douleur d'un être difforme qui meure quelques heures plus tard.

Elle emmaillote l'enfant dans un linge miteux, puis l'enterre sous 3 noyers au cœur de la forêt, sans y mettre de croix.

Prise de folie, elle jure de se venger du village, en s'attaquant à ses enfants.

Depuis, tous les 14 jours, elle pleure son malheur, se transforme en immense loup noir au poil huileux, et emporte dans la forêt un enfant de l'un des villages dont sont originaires ses agresseurs.

A chaque meurtre, l'Emprise s'étend du fœtus qui reste intact.

Il n'y a plus rien à faire : le démon a été tué, les pêcheurs avaient été absous, la vie peut reprendre son cours normal. Restera toujours 3 noyers perpétuellement noirs et un petit corps déformé intact tant qu'il restera dans cette terre maudite.

VII. Enfin, l'Eden (?)

Retour sur *Le Tonnant*. Les PJ se réveillent et, parvenus sur le pont, découvrent l'embouchure du Saint Laurent.

A mesure que le fleuve se rétrécit, ils distinguent de plus en plus les rives boisées qui annoncent une terre riche et giboyeuse.

D'ailleurs un test réussi en Observation permet de distinguer deux caribous en train de manger des feuilles.

Un peu plus loin, un souffle puissant et soudain attire l'attention des passagers qui découvrent trois baleines faisant régulièrement surface non loin de leur navire.

Ce nouveau monde si paisible fait rapidement oublier les cauchemars de la nuit aux PJ, qui ont vraiment l'impression d'être entrés dans l'Eden biblique.

Enfin, après une nuit on ne peut plus paisible, le Tonnant parvient à Québec.

Québec est perchée sur le cap Diamant, au sommet d'une falaise abrupte qui s'étend le long du Saint-Laurent. Elle offre ainsi une position très facile à défendre. En tant que capitale de la Nouvelle-France, Québec est ceinturée de murs de pierre et de bastions en guise de fortifications. Les plaines d'Abraham s'étendent à l'ouest de la ville : une longue bande de plaines bordant le Saint-Laurent au sommet d'une ligne de falaises à pic.

Elle est divisée en deux grands quartiers : la Haute Ville et la Basse-Ville (selon leur élévation par rapport au fleuve et à la colline). Québec trouve ses origines dans l'Habitation (un ensemble de premiers bâtiments pionniers) fondée par Samuel de Champlain en 1608.

C'est aussi une ville cosmopolite toujours en ébullition, riche d'histoire et forte du courage de ses habitants face à toutes les adversités. On y croise des Colons, des nouveaux arrivants issues de diverses nationalités européennes mais aussi des Amérindiens originaires des multiples tribus neutres ou alliées. Le gratin aristocratique local ou fraîchement débarqué y côtoie la racaille la plus vulgaire. Les travailleurs fourmillent et les explorateurs de tout poil y passent divers marchés plus ou moins moraux. Les rues sont souvent tordues et sales (surtout au bord du Saint-Laurent, dans la Basse-Ville). Les chantiers de construction ou de démolition ne manquent pas car la capitale semble en constant changement.

Les consignes des personnages sont de se rendre directement auprès de Robert Campagne dont la belle demeure se situe dans la Haute-Ville, non loin du Fort Saint-Louis où se trouvent le Gouverneur Général de Vaudreuil et le Conseil Souverain.

◆ Robert Campagne

Puissant marchand et intermédiaire de la Compagnie des 100 Associés, il est également un notable proche du Conseil Souverain.

Après avoir demandé leur chemin auprès des habitants, ils entrent dans une maison de 2 étages dont les murs en bois peints en bleu ciel n'arborent aucune enseigne ou signe distinctif particulier.

Là, une jeune métis à l'accent des Antilles prénommée Anicette, les accueille et les introduit dans le bureau de Robert Campagne. Celui-ci leur souhaite une bienvenue de pure forme, tout en classant des documents au milieu des très nombreuses étagères et meubles qui couvrent les murs.

En quelques phrases, il les remercie d'avoir traversé l'océan Atlantique, et leur indique une maison dans la rue Saint Ursule où ils pourront s'installer. Comme beaucoup d'habitations, il reste plusieurs chambres vides dues au manque de croissance démographique qui mine la Nouvelle France par rapport à l'Angleterre.

Il leur laisse quelques jours pour découvrir la ville et ses habitants, et les fera prévenir lorsqu'il aura besoin d'eux. En attendant, il leur rappelle que, bien que faire partie de la Compagnie des 100 Associés puisse leur fournir certains appuis, il leur est fortement recommandé de ne pas l'ébruiter, et encore moins d'en abuser.