



LES NOCES DE SAINT MORVAN

Personne ne meurt dans les Monts d'Arrée

Le Mourioche

<https://linktr.ee/lemourioche>

Avant-propos

Synopsis

Monts d'Arrée, octobre 1934. Au fond d'une vallée noyée de brouillard, le village de Sant Morvan prépare des noces. Les personnages joueurs y viennent chercher un des leurs : Aurélien Vasseur, anthropologue parti depuis plusieurs mois étudier les rites de passage dans les campagnes bretonnes. Sa dernière lettre, envoyée de Sant Morvan au mois de juin, signale une anomalie : aucun décès enregistré au village depuis onze ans. Sous l'enthousiasme, elle laisse percer une inquiétude diffuse. Depuis, quatre mois de silence.

La vérité est enfouie sous la lande. En 1923, le recteur du village a exhumé, sous le champ de menhirs du Roc'h Du, un fragment d'entité endormie : Gwall-Anken, le Mal-Tourment, un Dieu Très Ancien brisé en centaines d'éclats lors d'un cataclysme préhumain. Un éclat ressemble à une esquille d'obsidienne ; immobile, on le croirait fait de pierre, mais le noir y remue lentement, et il coule comme une fumée sitôt qu'il bouge. C'est en fumée qu'il entre dans les corps, et en fumée qu'il en sort.

Le rituel d'invocation a mal tourné : l'entité s'est éparpillée dans les habitants, un éclat dans certains corps, une poignée dans d'autres, trop pour qu'on en tienne jamais le compte. Les villageois l'ignorent. Ils vivent, sourient, cultivent. Quand le village est menacé, l'entité les réveille : leurs yeux virent au noir, leurs mouvements se coordonnent comme ceux d'un essaim, et une force surhumaine passe dans leurs membres. Puis elle les rendort, sans qu'ils gardent le moindre souvenir.

Gwall-Anken veut se recomposer, et il lui faut pour cela une chair neuve : un corps que nul éclat n'a jamais habité. Tout semble désigner la mariée, Maëla Kerbrat, seule habitante jamais possédée : les noces seraient la cérémonie du transfert, où l'entité tout entière serait versée en elle. Mais c'est un leurre, et c'est le cœur secret du scénario : la croix de sorbier, portée nuit et jour pendant onze ans, a rendu la chair de Maëla imprenable, et l'entité le sait. Le véritable réceptacle doit venir d'ailleurs. La noce est un piège patiemment monté pour attirer des étrangers et les garder sur place jusqu'au rituel. Maëla, mise devant un choix impossible, a accepté d'en être l'appât. Les villageois seront libérés, et Gwall-Anken compte marcher sur terre dans le corps d'un personnage joueur.

Les personnages joueurs disposent de trois jours pour comprendre, peut-être moins si le village se réveille. Et au bout de l'enquête, un choix impossible : condamner deux cents innocents, affronter un dieu à découvert, ou offrir l'un des leurs.

Structure du scénario

Le scénario est écrit de façon linéaire, mais les personnages joueurs ne le vivront pas ainsi. Certaines scènes sont des **événements** qui se déclenchent au fil du temps, que les personnages joueurs le veuillent ou non. D'autres sont des **investigations** que les personnages joueurs peuvent mener dans l'ordre qu'ils souhaitent, ou ignorer.

Le rôle du meneur est de laisser les personnages joueurs enquêter librement, tout en déclenchant les événements au bon moment pour maintenir la tension et faire avancer l'histoire.

Acte I - L'arrivée

1. **Le pont** : Les personnages joueurs arrivent à pied. Premier signe.
2. **Un village en fête** : L'accueil, trop chaleureux.
3. **Un vieil ami** : Aurélien va très bien. Trop bien.

Ces trois scènes s'enchaînent le premier soir.

Acte II - La fissure

À partir du lendemain, les personnages joueurs sont libres de mener leurs investigations dans l'ordre qu'ils souhaitent :

- Éplucher l'état civil de la mairie (**La mairie**)
- Franchir le mur du cimetière condamné (**Le cimetière fantôme**)
- Visiter l'église au clocher vide (**L'église mutilée**)
- Fouiller le presbytère « en travaux » (**La cave du presbytère**)

Pendant cette phase d'enquête, le meneur déclenche les événements suivants quand il le juge opportun :

- **Le réveil de Corentin** : Le forgeron attaque les personnages joueurs, puis redevient humain. Dès que les personnages joueurs fouillent un lieu interdit.
- **Le billet de Maëla** : La mariée demande de l'aide. Le soir du deuxième jour, ou après le réveil de Corentin.

Acte III - La traque inversée

- **Le lavoir** : Maëla révèle ce qu'elle veut qu'ils sachent. Le masque tombe.
- **Les intrus** : Le village se referme sur eux. La grande séquence d'action.

Acte IV - Les noces

- **Les noces** : Le rituel de transfert au champ de menhirs. Le choix final.
- **Épilogue** : L'aube sur la lande.

Ces scènes sont le climax du scénario et s'enchaînent sans interruption.



Ne déclenchez pas les événements trop vite. Laissez les personnages joueurs s'impregner de la fausse quiétude du village, accumuler les détails dissonants, formuler des hypothèses. La peur naît du contraste entre l'hospitalité des villageois et ce qui dort derrière leurs yeux.

Le système de jeu

Ce scénario est écrit pour **Cthulhu Hack**, de Paul Baldowski, publié en français par Les XII Singes. Sauvegardes, Avantage et Désavantage, Moments, dés de ressources : toutes les mécaniques évoquées dans ces pages renvoient au livre de base, qui suffit pour jouer. Néanmoins il est facile à adapter pour tout système de jeu.

Le Dé d'Éveil

Ce scénario utilise une mécanique spécifique : le **Dé d'Éveil**.

En plus des dés de ressources habituels, posez au centre de la table, visible de tous, un dé à douze faces : c'est le **Dé d'Éveil**. Il représente le sommeil du village, et il ne remonte jamais.

- À chaque action bruyante, violente ou sacrilège des personnages joueurs (coup de feu, effraction voyante, agression d'un villageois, profanation), lancez le **Dé d'Éveil**. Sur un résultat de 1 ou 2, il descend d'un cran : d12, puis d10, d8, d6, d4.
- Chaque cran franchi déclenche un palier : le village devient plus étrange, plus coordonné, plus hostile.
- Sous le d4, c'est l'**Éveil total** : les deux cents habitants se réveillent simultanément et convergent vers les personnages joueurs. Le scénario bascule en fuite pure.

Le meneur peut aussi faire descendre le dé d'un cran sans jet, lors des événements indiqués dans le texte. Les joueurs voient le dé : c'est un compte à rebours qui pousse à l'action.

Notez que l'entité, elle aussi, veut ce dé à d12 : son piège a besoin d'invités confiants, et chaque cran perdu brûle un pan de son théâtre. Et si le dé s'effondre, elle n'attend plus : les noces sont avancées, et l'on vient chercher les réceptacles de force.

Paliers d'Éveil

- d12** Façade parfaite. Accueil chaleureux, sourires.
- d10** Les villageois « suivent des yeux ». Les conversations s'arrêtent au passage des personnages joueurs. Un enfant fixe un personnage joueur sans ciller pendant une scène entière.
- d8** Coordination visible : tous les villageois s'arrêtent en même temps, une seconde, puis reprennent. Les portes se verrouillent la nuit. Le téléphone de la poste « tombe en panne ».
- d6** Réveils partiels : 1d4 villageois aux yeux noirs traquent les personnages joueurs la nuit. Le jour, tout semble normal : les traqueurs de la veille saluent aimablement.
- d4** Le village ne dort plus. Lumières éteintes, silhouettes immobiles aux fenêtres. Les cloches muettes « sonnent » dans les têtes (**test de SANTÉ MENTALE**).
- < **d4** Éveil total. L'essaim. Fuite ou mort.

Textes à imprimer

Parfois les personnages joueurs rencontrent un texte, une affiche, une note, un papier... Ces éléments sont disponibles dans les aides de jeu, pour que vous puissiez les imprimer et les remettre aux joueurs.

Toutefois, si vous préférez, vous pouvez à la place les lire à haute voix.

Texte à imprimer

Adversaires

Pendant leur aventure, les personnages joueurs rencontrent des créatures et des méchants, qui viennent se mettre en travers de leur chemin. Comme toujours dans Cthulhu Hack, les adversaires ne lancent jamais les dés : attaquer, esquiver ou leur échapper se résout par les Sauvegardes des joueurs, et les plus redoutables imposent un Désavantage. Les **Points de Vie** sont donnés pour épargner un calcul au meneur, et les **Points d'Armure** réduisent d'autant chaque dégât reçu. Les informations nécessaires aux combats sont présentées comme suit :

Nom

Sous-titre

Texte de présentation sur 3-4 lignes.

Dés de Vie 2 **Points de Vie** 12 **Points d'Armure** 0

Attaques

- Mains nues (1d4 dégâts)
- Outil agricole (1d6 dégâts)

Capacités spéciales

- Terreur : voir la créature sous son vrai jour pour la première fois impose un **test de SANTÉ MENTALE**.
- Faiblesses : le **sorbier** au contact la paralyse un Moment; elle ne franchit pas une ligne de **sel**; le **son du gong** l'effondre pendant 1d4 Moments.

Dialogues

Les dialogues aussi sont encadrés, afin de bien les distinguer dans le texte lors d'une partie. Lisez-les à haute voix à vos joueurs, et mettez-y le ton !

« Bienvenue, aventuriers ! Installez-vous confortablement, je vous apporte tout de suite de la cervoise. »

Éléments d'histoire

Parfois, il est nécessaire d'indiquer au meneur du jeu quelques éléments de l'histoire, pour lui permettre de comprendre le tableau d'ensemble. Ces éléments sont à sa discrétion uniquement et ne doivent pas être révélés aux personnages joueurs !



Élément d'histoire



À propos de l'auteur

Je suis Sébastien Carceles, aka Le Mourioche, développeur indépendant d'applications web depuis la Bretagne, et rôliste depuis de nombreuses années. Je suis papa de trois garçons, que j'initie aux jeux

de rôles, notamment avec Chroniques Oubliées fantasy pour les plus âgés, et Donjons & Chenapans¹ pour les plus jeunes.

J'écris des scénarios de différents styles : fantasy, contemporain, horreur, aventure... Je les partage gratuitement². Si vous souhaitez me remercier et m'encourager à écrire d'autres scénarios, vous pouvez me payer un café³.

Enfin, pour me donner votre avis, m'indiquer une erreur ou faire une réclamation, envoyez-moi un email : lemouriochejdr@gmail.com. Merci !

Images

La photo utilisée en couverture est de Luke Hodde⁴, publiée sous licence Unsplash⁵.

Propriété intellectuelle

Ce document constitue une œuvre originale, protégée par le droit d'auteur tel que défini par le droit français. Toute reproduction, diffusion, publication ou retransmission de son contenu est strictement interdite sans l'autorisation écrite du détenteur des droits d'auteur.

Ce scénario est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes existantes ou ayant existé, des événements réels ou des lieux réels serait purement fortuite.

1. Donjons & Chenapans est un jeu de rôle **gratuit** aux règles simplifiées, jouable dès 4 ans. Il est téléchargeable ici dans une version imprimable : <https://linktr.ee/lemourioche>.

2. <https://linktr.ee/lemourioche>

3. <https://www.buymeacoffee.com/lemourioche>

4. <https://unsplash.com/fr/@lukehodde>

5. <https://unsplash.com/license>

Contexte

On dit des Monts d'Arrée qu'ils sont la plus vieille terre de Bretagne, et que sous leurs landes rousses affleure l'échine usée d'une montagne qui touchait le ciel avant que le ciel n'ait de nom. On dit aussi que les portes de l'Ankou s'y ouvrent au creux des tourbières, et les anciens ne s'aventurent pas dans le Yeun Elez⁶ après la tombée du jour.

Un village qui ne s'éteint pas

En octobre 1934, la France d'en bas ne va pas bien. La crise venue d'Amérique a fini par mordre, les campagnes se vident, et dans les vallées les plus reculées du Finistère, des villages entiers s'éteignent doucement, faute de bras et d'enfants.

Sant Morvan, pourtant, ne s'éteint pas. Niché au fond d'une vallée encaissée que la route départementale évite soigneusement, le village compte deux cents âmes : exactement deux cents, depuis onze ans. Personne n'y naît plus. Personne n'y meurt plus. Personne n'en part. Les statistiques de l'état civil, quand on prend la peine de les consulter, dessinent une anomalie parfaite : un village figé dans le temps comme un insecte dans l'ambre.

L'ami disparu

Aurélien Vasseur, anthropologue, est parti au printemps pour une longue campagne d'étude. Ses travaux portent sur les rites de passage dans les campagnes bretonnes : naissances, noces, funérailles. Depuis des mois, il sillonne la Basse-Bretagne, transcrit des chants, relève des coutumes, et dépouille les registres partout où il passe.

Selon la composition du groupe, Aurélien peut être pour chacun un ami, un collègue, un frère, un mentor. Mais l'un des personnages joueurs (choisissez-le avec les joueurs) lui est plus proche que tous les autres : son ancien étudiant, devenu un pair. Aurélien a dirigé sa thèse, puis l'amitié a remplacé la hiérarchie. Ils se voient souvent ; quand ils ne le peuvent pas, ils s'écrivent : de longues lettres querelleuses où chacun corrige les brouillons de l'autre, avec une mauvaise foi affectueuse. Ce personnage joueur sait mieux que personne comment Aurélien pense : assez pour remarquer, le moment venu, ce qui cloche.

Depuis son départ, ses lettres sont arrivées fidèlement, une par semaine ou presque. La dernière date

6. Vaste tourbière au cœur des Monts d'Arrée, le Yeun Elez passe dans la tradition bretonne pour l'une des portes de l'Enfer : on y situait le Youdig, un gouffre de vase réputé donner sur l'autre monde, où l'on précipitait les âmes damnées.

du 19 juin⁷.

Sant Morvan, ce 19 juin

Mon cher ami,

La rumeur disait vrai : on prépare ici, pour la fin d'octobre, une noce comme on n'en a plus célébré depuis un siècle. Le folklore nuptial y est d'une richesse inouïe : des traditions que je croyais éteintes y sont vivantes, intactes, comme conservées sous verre. Ce village est une merveille. Et je ne vous parle pas encore des menhirs.

Mais voici une énigme pour vous, puisque vous aimez tant me prendre en défaut. J'ai dépouillé les registres de la mairie, par habitude. Pas un décès en onze ans. Pas un seul. Deux cents âmes, et la mort les oublie. Vous me répondrez : cahier égaré, secrétaire négligent. J'y ai pensé avant vous : les cahiers sont tous là, tenus d'une main scrupuleuse. C'est bien cela qui me chiffonne. Quant au registre paroissial, monsieur le recteur m'en promet la consultation avec la meilleure grâce du monde. Depuis des jours.

Il y a autre chose, que je ne sais pas encore expliquer. On me sourit beaucoup, ici. On me sourit trop.

Je reste jusqu'aux noces, cela va de soi : on ne quitte pas un terrain pareil à quelques mois d'une noce pareille. Ne m'attendez pas avant la Toussaint. Je vous promets le feuilleton complet, une lettre par semaine, comme toujours : les registres, les menhirs, la noce. Vous saurez tout à mesure que je saurai.

Votre dévoué,

Aurélien

Depuis, plus rien. Le feuilleton promis n'est jamais venu : pas une seule lettre après celle-ci. L'ancien étudiant a écrit tout l'été, sans réponse. On s'est raisonné : le courrier est capricieux, l'immersion est totale, Aurélien est coutumier des enthousiasmes qui dévorent tout le reste. Mais octobre arrive, le mois de ces noces qu'il ne voulait manquer pour rien au monde. Toujours rien : pas une ligne, pas un télégramme. Quatre mois de silence.

Les personnages joueurs écrivent une dernière fois qu'ils arrivent, et partent à sa recherche.

En guise de référence rapide, vous trouverez en annexe du scénario les **Personnages principaux**, ainsi que la **Chronologie secrète** des événements.

7. Cette lettre est disponible dans les **Aides de jeu imprimables**, en annexe.

Le pont

En cette fin d'après-midi d'octobre, le car de Morlaix dépose les personnages joueurs à un embranchement perdu, au sommet de la vallée. Le chauffeur refuse catégoriquement de descendre plus bas.

« On ne va pas à Sant Morvan. On n'y est jamais allé. La route est là, vous n'avez qu'à suivre. Bonne chance, allez. »

Il remonte dans son car sans attendre de réponse.

La descente

La descente à pied prend une bonne heure. La route serpente entre les talus d'ajoncs, le brouillard monte du fond de la vallée, et bientôt les personnages joueurs n'entendent plus que leurs pas et la rivière invisible en contrebas.

Le village apparaît d'un coup, au détour d'un virage : en contrebas, la route franchit la rivière sur un pont de pierre, puis meurt sur la place, entre une trentaine de maisons de granit sombre serrées autour d'un clocher trapu. Derrière, la lande à perte de vue. Pour entrer dans Sant Morvan, il faut passer le pont.

La spirale brisée

Sur le parapet du pont, à moitié effacé par les mousses, un motif est gravé dans la pierre : une spirale brisée, interrompue en plusieurs points, comme un escargot dessiné par une main qui aurait tremblé. Un **test de TORCHE** permet de le remarquer.

C'est le sceau de Gwall-Anken, ou plus exactement le schéma de sa fragmentation. Les personnages joueurs le retrouveront partout : sur la dalle du champ de menhirs, sur le gong de la crypte, dans les notes du recteur Guivarc'h. Ne l'expliquez pas. Laissez-le revenir.

Un village en fête

Passé le pont, le contraste est saisissant. Après une heure de brouillard et de lande déserte, Sant Morvan se prépare à fête.

Des guirlandes de papier courent de fenêtre en fenêtre. Des tables à tréteaux sont dressées sur la place, des femmes y disposent des nappes blanches, le four à pain tourne et embaume tout le village. Des hommes juchés sur des échelles accrochent des lanternes au fronton de l'auberge, le Ti Gwenn.

L'accueil est immédiat, et chaleureux au point d'en être déconcertant. On vient serrer les mains des personnages joueurs, on leur offre du cidre. Un colosse hilare s'empare de leurs bagages, tous les bagages, d'une seule brassée : Corentin Falc'her, le forgeron, qu'on retrouve partout où il y a quelque chose à porter.

« — Donnez, donnez, ce n'est rien. À Sant Morvan, personne ne porte seul. »

L'aubergiste, une femme ronde et rieuse nommée Soizig, leur ouvre ses meilleures chambres sans qu'ils aient rien demandé.

« — Des visiteurs ! Quelle joie, quelle joie. Vous tombez à merveille : samedi, on marie la petite Maëla et le fils Le Bihan. Vous resterez pour les noces, n'est-ce pas ? Tout le village sera là. Tout le village. »

Une chose, pourtant, doit hanter toute la scène : on ne regarde pas les personnages joueurs. Semez-la partout, sans jamais la nommer. On leur serre la main, on leur parle, on leur sourit à pleines dents. Mais les yeux visent toujours un pouce trop loin, un point situé juste derrière eux, comme si les personnages joueurs étaient une vitre par où passe la lumière. Un villageois qui trinque « avec » un personnage joueur fixe en réalité le mur derrière son épaule ; un autre lui répond chaleureusement sans jamais croiser son regard. Rien de saisissable : juste un malaise qui monte, sans qu'on sache encore d'où il vient. Faites faire une **Sauvegarde de SAGESSE** discrète à chaque personnage joueur : ceux qui échouent ne remarquent rien. Pour eux, l'accueil est simplement chaleureux, et le village charmant. Ne décrivez les regards qui visent à côté qu'à ceux qui réussissent : rien ne nourrit mieux le malaise qu'une table qui n'est pas d'accord sur ce qu'elle a vu.

« Où est Aurélien ? »

C'est sans doute la première question des personnages joueurs, et le village y répond sans la moindre gêne, avec même une chaleur déconcertante. Oui, bien sûr, monsieur Vasseur ! Il loge ici même, au Ti Gwenn ; en quelques mois, il est presque devenu l'un des leurs.

« – Monsieur Vasseur ? Mais il se porte à merveille ! Il est parti griffonner sur la lande avec ses carnets, comme chaque jour. Il sera là pour le dîner, ne vous en faites pas. Vous lui ferez la surprise. »

Ne montrez pas Aurélien avant le soir. Si les personnages joueurs s'entêtent à le trouver sur-le-champ, on les promène aimablement d'un bout de lande à l'autre, toujours un quart d'heure derrière lui : il vient de passer, il est monté au Roc'h Du, il est rentré se changer... Il demeure introuvable jusqu'au dîner, où il descend l'escalier de l'auberge de lui-même.

Laissez les personnages joueurs s'installer, poser des questions, flâner. Ne leur servez pas d'un bloc les détails qui clochent : faites-les affleurer au fil des rencontres, par un mot, un visage, un silence, et passez à autre chose avant qu'ils n'y prennent garde.

« Pourquoi ? » n'intéresse personne

Quand un personnage joueur tente d'expliquer ce qui l'amène (un ami parti sans nouvelles, une inquiétude), on ne le laisse jamais aller au bout. Non par grossièreté : la réponse ne semble intéresser âme qui vive.

« – Un ami ! Mais tous les amis sont les bienvenus, à Sant Morvan. Vous le retrouverez aux noces, allez, c'est sûr. Goûtez-moi plutôt ce cidre, il est de l'an dernier. »

De toute la soirée, personne ne demandera aux personnages joueurs pourquoi ils sont venus.

Des gens qui ne vieillissent pas

Un vieil homme au dos droit, que tout le monde appelle le vieux Jaouen, vient trinquer avec les personnages joueurs. Barbe blanche, mais la peau lisse, les mains sans une tache, les dents toutes là.

« – Soixante-quatorze ans à la Sainte-Luce, et pas un rhume depuis l'enfance. L'air d'ici conserve, voyez-vous. On ne tombe pas malade, à Sant Morvan. »

Qui prend le temps d'observer la foule le vérifie : pas un grabataire, pas un malade, pas un infirme. Rien que des visages sains et bien portants.

L'air est bon

Les personnages joueurs ont tous en tête la lettre d'Aurélien : pas un décès en onze ans. S'ils sondent les villageois, prudemment ou non, les réponses tombent, benoîtes, de la meilleure foi du monde.

Sur les morts :

« – Le dernier enterrement ? La vieille Anna Kerbrat, ça remonte... Onze ans, déjà ? Comme le temps passe. On n'a pas eu de chagrin depuis, Dieu merci. L'air est bon, ici. »

Sur les naissances :

« – Des berceaux ? Les petits ne manquent pas, regardez-les courir. Ça viendra quand ça devra venir : après les noces, voyez. Tout vient après les noces. »

Les petits qu'on montre courent, il est vrai. Ce sont les mêmes depuis onze ans, mais nul ne peut encore le deviner. Personne ne se trouble, personne ne s'étonne : onze ans sans un berceau ni un cercueil sont, pour eux, une bénédiction sans mystère. Et d'une bouche à l'autre, la même formule revient, mot pour mot : l'air est bon, ici. Un villageois poussé dans ses retranchements finit par hausser doucement les épaules :

« – On vit bien, à Sant Morvan. C'est un tort ? »

Ni tombes, ni cloches

Qu'un personnage joueur s'enquière du cimetière, on le renseigne d'un sourire placide, sans jamais l'y conduire :

« – Le cimetière ? Derrière l'église. Mais il n'y a plus grand-chose à y voir, allez. On n'y va plus guère. »

De la place, de fait, aucune croix, aucune stèle n'est visible. Et qu'un personnage joueur lève les yeux vers l'église, il découvre le clocher béant : vide, sans cloche. Le villageois qu'on interroge balaie la question d'un revers de main enjoué (« oh, ça fait des années ») et enchaîne aussitôt sur le menu du repas de noces.

Les enfants qui regardent

Ils sont là, une dizaine, propres et bien peignés. Mais aucun ne court, aucun ne crie, aucun ne joue. Ils se tiennent à l'écart de l'agitation et regardent les personnages joueurs. Qu'un personnage joueur s'approche ou leur adresse la parole, et l'enfant le fixe sans ciller, sans un mot, jusqu'à ce qu'une mère l'appelle d'une voix douce et l'emmène par la main.

Un vieil ami

Le soir venu, alors que les personnages joueurs dînent au Ti Gwenn, Aurélien Vasseur descend l'escalier de l'auberge.

C'est bien lui : quarante-cinq ans, la barbe poivre et sel taillée de près, le gilet de tweed sur une chemise fraîche, la voix chaude qui porte sans effort. Quatre mois de terrain dans une vallée où tout moisit, et pas une trace d'usure : le teint reposé, l'œil vif, la mise du premier jour. Il est en pleine forme. Détendu, souriant, il embrasse les personnages joueurs avec effusion et s'installe à leur table comme si de rien n'était.

« Mes amis ! Quelle surprise... mais quelle bonne surprise. Vous vous êtes inquiétés, n'est-ce pas ? Je suis confus. Le téléphone de la poste est en panne depuis des jours, et je vous ai écrit, plusieurs fois ! Les lettres ont dû s'égarer. Vous savez ce que c'est, ces campagnes... »

Il a réponse à tout

Il explique tout, avec aisance : l'anomalie des registres n'était qu'une erreur administrative. Bien sûr qu'on meurt à Sant Morvan, affirme-t-il, comme partout ailleurs ; simplement, un cahier d'état civil s'est égaré des années durant, décès et naissances avec lui, et on vient tout juste de le retrouver. Une vallée reculée, un secrétaire de mairie négligent : rien que de très banal.

Il est resté pour étudier le folklore nuptial local, absolument fascinant. Il repartira après les noces, auxquelles il est convié, auxquelles ils sont tous conviés, d'ailleurs.

Et si on lui parle du cimetière fermé, il ne se dérobe pas une seconde : il s'en empare avec la gourmandise du savant, et retourne l'inquiétude en curiosité.

« Fermé ? Condamné, plutôt. Et c'est passionnant. Après l'épidémie de 1923, la paroisse a scellé le vieux cimetière et consacré une terre neuve, de l'autre côté de la lande. Une survivance, mes amis ! Une croyance qu'on pensait éteinte depuis un siècle : une terre qui a bu la fièvre ne doit plus jamais être rouverte, de peur qu'elle ne la rende. Alors on mure l'enclos, on n'y creuse plus une tombe, on n'y retourne plus une motte. Et l'on enterre ses morts ailleurs, en terre neuve. J'y consacrerai un chapitre entier. »

Si les personnages joueurs creusent (quelle épidémie ? combien de morts ?), il ne se dérobe toujours pas : il se penche, baisse d'un ton, et le récit coule, précis comme une page de manuel.

« — La typhoïde. L'été 1923 fut sec, les puits étaient bas : une source souillée a fait le reste. Une trentaine de morts en six semaines. Dans un village de cette taille, comptez : un foyer sur trois en deuil. On a enterré vite, chaulé les fosses, muré l'enclos. N'en parlez pas trop fort aux gens d'ici, voulez-vous ? La plaie est ancienne, mais elle est à eux. »

Il est convaincant. Presque.

C'est faux de bout en bout : ni cahier retrouvé, ni typhoïde, ni cimetière neuf, et personne n'est mort à Sant Morvan depuis onze ans. Mais ses deux explications s'emboîtent parfaitement, et l'aplomb fait le reste.

Ce qui cloche

Les personnages joueurs qui connaissent bien Aurélien peuvent remarquer, au fil de la soirée, des détails qui clochent. Ne les donnez pas d'un bloc : semez-les.

- Il explique au lieu d'enquêter. Confronté au cimetière condamné, ou à n'importe quelle anomalie du village, le vrai Aurélien se serait rué sur place une pelle à la main ; celui-ci a réponse à tout, et jamais l'envie d'aller vérifier.
- Il ne dispute plus. Le vrai Aurélien ne laissait jamais passer une approximation, surtout venant de son ancien étudiant. Le fragment, lui, acquiesce, arrondit, concède. Glisser une énormité dans la conversation suffit à le confondre : l'Aurélien d'avant l'aurait relevée avant la fin de la phrase.
- Il ne cligne presque jamais des yeux. Une **Sauvegarde de SAGESSE** réussie permet à un personnage joueur de s'en rendre compte, et de ne plus pouvoir voir autre chose.

Le carnet d'Aurélien

Si les personnages joueurs fouillent sa chambre (il la laisse ouverte, il n'a rien à cacher), ils trouvent ses notes de terrain. Elles sont minutieuses, brillantes, enthousiastes, et s'arrêtent brutalement au douzième jour, en pleine phrase. Quatre mois de séjour ; douze jours de notes.

Les premières pages débordent de l'enthousiasme de l'ethnographe : préparatifs de noces, chants nuptiaux transcrits en breton, coutumes qu'il croyait éteintes depuis un siècle. Sant Morvan est pour lui une mine inespérée. Puis le ton s'assombrit : Aurélien y consigne, jour après jour, des bizarreries : un motif en spirale qu'il croque partout, le cimetière scellé, le clocher muet... Les toutes dernières pages ne parlent plus que de dates : il recoupe l'état civil, fait converger toutes les anomalies vers une seule année. La douzième s'interrompt au milieu d'une révélation :

Douzième jour à Sant Morvan.

Je touche au but. Le motif en spirale n'est pas un ornement, il est cartographique : il figure une chose brisée. Le même signe court partout : sur le parapet du pont, sur la lande, jusque dans l'église. Et les registres ne mentent pas : deux cents âmes, pas un mort en onze ans. Onze ans : c'est 1923. L'année de la dernière pierre tombale et de la cloche fondue. Tout ramène à cette date, et tout ramène au Roc'h Du.

Pourquoi le recteur ne loge-t-il pas au presbytère ? Onze ans de travaux, pas un ouvrier. ~~Demander à Riou.~~ Ne pas demander à Riou.

J'irai en avoir le cœur net cette nuit. Ces menhirs ne forment pas un cercle, j'en suis désormais certain : c'est une entra

Aurélien est possédé depuis le douzième jour. Contrairement aux villageois, dont les fragments dorment, le sien est éveillé en permanence : l'entité a compris qu'il était une fenêtre sur le monde extérieur, et elle l'utilise désormais comme sentinelle. L'Aurélien véritable est conscient, prisonnier derrière ses propres yeux.

La faille

À un moment de la soirée (un aparté, un dernier verre, l'escalier qu'on gravit ensemble), faites en sorte qu'un personnage joueur se retrouve seul avec lui : l'ancien étudiant, si possible, car si le vrai Aurélien peut encore appeler quelqu'un au secours, c'est lui. Alors, sans prévenir, quelque chose cède. Le visage d'Aurélien se fige, ses yeux s'écarrissent sur une terreur nue, sa main se referme comme un étau sur le poignet du personnage joueur. Une autre voix, la sienne, la vraie, force le passage, précipitée, suppliante :

« — Ce n'est pas moi. Ce qui vous a souri toute la soirée, ce n'est pas moi. Aidez-moi. Ne vous fiez à personne, à personne. L'église. La cloche. Cherchez sous l'égli- »

Puis les yeux se lissent, la poigne se desserre, le sourire revient, parfait :

« — ... pardonnez-moi. Où en étais-je ? Ah, ce cidre. Une merveille, vraiment. »

Il ne se souvient de rien, et le nie avec une sincérité désarmante. Mais le personnage joueur qui l'a vu ne pourra plus jamais le dé-voir : **test de SANTÉ MENTALE.**

Désormais, les personnages joueurs ne cherchent plus un ami, ils cherchent à en délivrer un. Et ils ne pourront pas se contenter de l'empoigner et de fuir : s'ils tentent de l'emmener de force, la sentinelle résiste sans un cri, d'une force tranquille et surhumaine. Et si cela ne suffit pas, deux ou trois villageois « passent par là », tout sourire, et s'interposent en douceur. On ne quitte pas Sant Morvan avec Aurélien. Pour le libérer, il faut comprendre ce qui le tient : donc fouiller le village, à commencer par là où sa vraie voix les a envoyés, l'église, et tout contre elle, le cimetière.

La nuit sur le village

En fin de soirée, alors que les personnages joueurs regagnent leurs chambres, l'un d'eux jette un dernier regard par la fenêtre. Sur la place, dans la lumière des lanternes, tous les villageois s'immobilisent en même temps : ceux qui rangeaient les tables, ceux qui riaient, ceux qui balayaient. Tête levée. Tournés vers le clocher noir de l'église : une assemblée en prière muette. Et le personnage joueur qui regarde entend alors une cloche : grave, lente, lointaine, trois coups qui montent du fond du village, de derrière l'église, de là où s'étend le cimetière. Mais le clocher est vide. Il n'y a pas de cloche.

Puis tout reprend : les rires, les balais, les guirlandes, et le silence retombe sur la lande. Le personnage joueur témoin fait un **test de SANTÉ MENTALE**.

Et comme il s'écarte de la fenêtre, le cœur battant, il la voit : en contrebas, sous l'ombre d'un porche, une jeune femme serrée dans un châle le fixe. La seule, de tout ce village, à le regarder lui, et non à travers lui. Leurs regards se croisent. Elle pose un doigt sur ses lèvres, et s'efface dans le noir.

La mairie

La mairie de Sant Morvan tient dans une salle unique, au rez-de-chaussée d'une maison basse qui donne sur la place : un poêle, un buste de Marianne, un portrait jauni du président Millerand⁸, et une grande armoire grillagée où dorment les registres. Tout y est d'une propreté de sacristie.

Sur la porte, sous verre, une affiche fraîche :

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
COMMUNE DE SANT MORVAN
PUBLICATION DE MARIAGE

Il y a promesse de mariage entre :

Yann LE BIHAN, trente-trois ans, cultivateur, domicilié en cette commune,

et Maëla KERBRAT, dix-neuf ans, sans profession, domiciliée en cette commune.

Le mariage sera célébré en la mairie de Sant Morvan le samedi vingt-sept octobre mil neuf cent trente-quatre, à dix heures.

Un **test de TORCHE** attire l'œil sur la date : elle est réécrite par-dessus un grattage soigneux. On devine un autre mois, en dessous, sans parvenir à le lire. La date des noces a été changée.

Et il y a l'âge du marié : trente-trois ans, affirme l'affiche. Ceux qui ont croisé Yann Le Bihan à la fête lui en donneraient vingt-deux, pas un de plus. L'état civil ne ment jamais, à Sant Morvan : ce sont les visages qui se sont arrêtés.

Le secrétaire de mairie

Hervé Kervella, secrétaire de mairie, est un petit homme net et sans âge : raie droite comme une marge, manchettes de lustrine, doigts tachés d'encre. Il reçoit les personnages joueurs avec l'affabilité du village

8. Alexandre Millerand, président de 1920 à 1924. En onze ans, nul n'a songé à accrocher son successeur : à Sant Morvan, même les murs sont restés en 1923.

entier : chaise avancée, café proposé, armoire ouverte sans rechigner. Le maire ? Aux champs. Il est toujours aux champs.

Kervella est la « main scrupuleuse » des registres, et sa mémoire est à l'image de ses cahiers, pour qui prend la peine de l'éprouver. Citez n'importe quelle date depuis 1923 : il récite le temps qu'il faisait, les délibérations du conseil, le prix du cochon à la foire de Brasparts. Citez une date antérieure : il sourit, s'excuse, et parle d'autre chose. Sa mémoire commence là où le village s'est arrêté.

Les années néant

Les registres d'état civil sont exactement ce que la dernière lettre d'Aurélien décrivait : impeccables. Naissances, mariages, décès : les trois colonnes s'arrêtent en 1923, presque à la même page. Le dernier acte de décès est celui d'Anna Kerbrat. Ensuite, onze années réglées, datées, closes chaque 31 décembre de la même écriture appliquée : « Néant »⁹.

Si les personnages joueurs s'étonnent (onze ans sans un mort ni une naissance, comment est-ce possible ?), la question glisse sur Kervella. Il n'est pas embarrassé : il est flatté.

« Tout est en règle, voyez vous-même. Chaque année ouverte au premier de l'an, close à la Saint-Sylvestre ; le double part au greffe, à Châteaulin, et en onze ans, pas une observation. On n'inscrit pas ce qui n'arrive pas, n'est-ce pas ? Le docteur de Brasparts n'est plus monté depuis des années : plus de raison. Une commune saine, voilà tout. La plus saine de France, j'ose le dire. »

Il est sincère, et c'est là le vertige. Pour Kervella, comme pour tout le village, onze « Néant » ne sont pas une énigme : c'est un bulletin de bonne santé.

« Le premier mariage en onze ans. Vous comprenez que le village retienne son souffle. »

Si on l'interroge sur Aurélien :

« Monsieur Vasseur a consulté les mêmes pages, en juin. Il a beaucoup ri, en prenant des notes. Un homme charmant. Puis il a cessé de rire. Le travail, sans doute. »

Insister ne tire de Kervella qu'une placidité de plus : l'air d'ici conserve. Mais le village, lui, écoute. À mesure que les personnages joueurs insistent, la salle se remplit.

À la première question qui dépasse (les âges qui ne collent pas, le docteur qui ne monte plus, la dernière tombe), un villageois entre, un papier à faire tamponner, et s'attarde. À la deuxième, ils sont trois :

9. Cette page du registre est disponible dans les **Aides de jeu imprimables**, en annexe.

l'un attend son tour, les autres n'attendent rien. À la troisième, le seuil s'assombrit : des épaules dans l'encadrement, des sourires sur la place. Plus personne, dans cette salle, n'a de raison d'y être. Aucune menace, pas un mot plus haut que l'autre : on se tient simplement entre les personnages joueurs et la porte, et on sourit.

Et si les personnages joueurs reposent une question déjà posée, en la tournant autrement, Kervella redonne exactement la même réponse. Mot pour mot, pause pour pause, comme un disque rayé : l'essaim n'a qu'une réponse par question. S'en apercevoir impose un **test de SANTÉ MENTALE**.

Les personnages joueurs qui prennent congé poliment voient la salle se vider comme elle s'est remplie : le village préfère, de très loin, que tout reste aimable. Hausser le ton, saisir un registre, forcer l'armoire : autant d'actions bruyantes qui font lancer le **Dé d'ÉVEIL**.

Le cahier qui n'existe pas

Si les personnages joueurs rapportent l'explication servie au Ti Gwenn (un cahier d'état civil égaré pendant des années, retrouvé récemment), l'affabilité de Kervella se fronce pour la première fois. On vient de toucher à ses registres.

« Égaré ? Retrouvé ? Rien ne s'égare dans cette mairie. Il n'y a jamais eu d'autres cahiers que ceux-ci, et ils n'ont pas quitté l'armoire depuis que je la tiens. Monsieur Vasseur aura mal compris quelque chose. »

Le mensonge du cahier a été improvisé au dîner par le fragment d'Aurélien ; personne n'a prévenu Kervella, qui dort comme les autres et défend ses registres en toute bonne foi. L'essaim n'accorde ses bouches que lorsqu'il se réveille.

Revenir de nuit

Le registre et ses onze « Néant » sont la seule preuve qui s'emporte : les personnages joueurs peuvent souhaiter revenir de nuit pour le voler. Le volet de la salle unique se crochète sur une **Sauvegarde de DEXTÉRITÉ**.

À l'intérieur, si le **Dé d'ÉVEIL** en est encore à ses premiers crans (d12, d10), la salle est vide, et l'affaire est entendue. À d8 ou moins, quelqu'un veille : un villageois debout dans le noir, immobile entre le bureau et l'armoire, les yeux ouverts, tourné vers les registres. Il ne dort pas. Il monte la garde en dormant.

Se glisser jusqu'à l'armoire et ressortir sans un bruit demande une **Sauvegarde de DEXTÉRITÉ**. En cas d'échec, le veilleur pivote, d'un seul mouvement, comme sur un axe, et sourit dans l'obscurité :

« La mairie ouvre à neuf heures. »

Il ne crie pas. Personne ne crie jamais, à Sant Morvan. Mais dehors, des portes s'ouvrent sans lumière, et des silhouettes convergent en silence vers la place : il faut fuir par les courtils¹⁰, dans le noir, une **Sauvegarde de FORCE** ou une **Sauvegarde de DEXTÉRITÉ** chacun, avant que le cercle ne se referme. Ceux qui tombent aux mains des villageois sont « mis au repos », ou pire (voir **Les intrus**). Et tout ce vacarme, bien sûr, fait lancer le **Dé d'ÉVEIL**.

Que vaudrait d'ailleurs cette preuve ? Aucune loi n'interdit de ne pas mourir. À Morlaix, on lira « Néant » en haussant les épaules ; et si des gendarmes montent voir, ils trouveront un village en fête, des registres en règle et monsieur Vasseur en excellente santé, qui se portera garant de ses amis un peu nerveux.



Cernés dans la salle unique, entre le buste de Marianne et les sourires qui s'encadrent dans la porte : un moment rêvé pour déclencher **Le réveil de Corentin**.

10. Dans l'Ouest rural, le courtil est le petit jardin clos attenant à la maison : potager, poulailler, murets. Fuir par les courtils, c'est fuir par l'arrière des maisons, de muret en muret.

Le cimetière fantôme

Le cimetière de Sant Morvan est derrière l'église, dissimulé par un mur de pierre sèche visiblement plus récent que le reste. Une dizaine d'années, estimera un personnage joueur maçon ou tailleur de pierre. La grille en fer forgé n'est pas fermée à clé : elle est soudée.

La sentinelle souriante

Qu'un personnage joueur s'attarde le long du mur, secoue la grille soudée ou pose la question à voix haute, et une villageoise apparaît, sans un bruit, alors que la ruelle était déserte l'instant d'avant. Un panier de linge sur la hanche, un sourire tranquille aux lèvres.

« – Celui-là ? Fermé depuis l'épidémie, allez. On n'y entre plus. Et il n'y a plus grand monde à y coucher, par les temps qui courent. »

Qu'on la questionne, et elle précise volontiers (la typhoïde, l'été 1923, une trentaine de morts en six semaines, la source souillée), dans les mêmes mots que n'importe quel villageois interrogé : le récit est appris, récité à la virgule près d'une bouche à l'autre. Elle sourit, elle a réponse à tout, et son regard glisse sur les personnages joueurs sans jamais tout à fait s'y poser.

Une seule question la fait marquer un temps de trop, car elle ne figure pas dans le récit : pourquoi souder la grille d'un cimetière ? Jet du **Dé d'Éveil** : sa voix se fait un rien plus plate, et elle entreprend de détourner doucement les personnages joueurs du mur.

« – Vous poserez toutes vos questions aux noces, allez. Venez plutôt vous réchauffer : il y a du cidre à l'auberge. On attrape la mort, à traîner près des morts. »

La tombe d'Anna Kerbrat

Si les personnages joueurs parviennent à se débarrasser de la villageoise, franchir le mur demande une **Sauvegarde de FORCE** ou une **Sauvegarde de DEXTÉRITÉ**, ou de passer par la crypte de l'église, qui communique avec le cimetière (voir **L'église mutilée**, chapitre suivant).

À l'intérieur, les tombes sont anciennes, penchées, mangées de lichen. La plus récente date de 1923.

Au-dessus des tombes se dresse un sorbier noueux, seul arbre de l'enclos, constellé en cette saison de baies rouge vif. Un personnage joueur folkloriste ou bretonnant connaît la tradition : on en plantait dans les cimetières pour que les morts restent couchés.

ANNA KERBRAT

1858 -- 1923

Douar ne zigor ket

« La terre ne s'ouvre plus », traduira un personnage joueur bretonnant, ou Maëla, plus tard.

Détail troublant : cette tombe, et elle seule, est fleurie. Des fleurs de lande fraîches, renouvelées régulièrement. Quelqu'un entretient en secret la mémoire d'Anna Kerbrat.

Un **test de TORCHE** révèle, gravée récemment à la pointe dans un angle de la stèle, une petite croix aux branches égales : le même motif que le pendentif que porte la mariée, si les personnages joueurs ont déjà croisé Maëla.

Anna Kerbrat est la grand-mère de Maëla, et la dernière morte de Sant Morvan. Guérisseuse et un peu sorcière, elle avait compris ce que préparait le recteur Guivarc'h. Trop âgée pour l'en empêcher, elle a protégé la seule chose qu'elle pouvait protéger : sa petite-fille Maëla, alors une enfant. Elle est morte deux mois avant le rituel, non sans avoir cousu une croix de sorbier liée de fil rouge^a dans les vêtements de la petite, en faisant jurer à sa mère que jamais celle-ci ne l'ôterait. C'est Maëla qui fleurit sa tombe : elle s'y glisse par le passage de la crypte, qu'elle est seule à emprunter. Le sorbier de l'enclos est l'arbre d'Anna : c'est dans son bois qu'elle a taillé la croix de sa petite-fille. Muré avec les morts en 1923, il est le dernier sorbier du bourg, et une réserve de bois à portée de couteau, si les personnages joueurs font le lien.

^a. Le sorbier des oiseleurs est un arbre commun des landes et des montagnes, aux baies rouge vif. Dans la tradition celtique et bretonne, son bois passe pour le plus sûr rempart contre les sorts et les mauvaises fées : on en plantait aux seuils et on en portait sur soi pour se garder de l'enchantement. On le nouait volontiers en petite croix, d'un fil de laine rouge.

Enfermés entre ces tombes, sans nulle part où fuir : un moment rêvé pour déclencher **Le réveil de Corentin...** ou pas.

L'église mutilée

L'église de Sant Morvan est trapue, austère, plus vieille que le village lui-même. Le recteur actuel, le père Riou, la garde fermée en dehors des offices Mais il ouvre volontiers aux personnages joueurs s'ils le demandent, avec une bonhomie parfaite. Il loge dans la petite maison grise accolée au chevet, le vieux presbytère étant « en travaux ». On n'a presque jamais besoin d'aller y frapper : quelle que soit l'heure, Riou arrive au porche avant les personnages joueurs, la clef à la main, comme prévenu de leur visite. C'est un homme sec et droit d'une soixantaine d'années, au regard très calme.

Le clocher vide

Un **test de TORCHE** en levant les yeux dans la tour : l'escalier y monte, la charpente porte encore son joug. Mais la cloche a disparu. Interrogé, le père Riou répond sans se troubler :

« Fondue en 1923, pour régler les dettes de la paroisse. Une décision douloureuse. Mais Dieu n'a pas besoin de bronze pour entendre nos prières, n'est-ce pas ? »

Les bénitiers à sec

Un **test de TORCHE** en passant près des vasques (elles ne renvoient aucun reflet), ou le simple geste d'y tremper les doigts : il n'y a pas d'eau, mais du **sel**. Du gros sel gris, qui remplit les bénitiers à ras bord. Riou a réponse à tout, et toujours le même calme désarmant :

« L'eau bénite tournait, dans ces vieilles pierres : elle croupissait, verdissait, c'en était indigne. Le sel, lui, ne se corrompt jamais. C'est un très vieil usage, voyez-vous : le sel qui purifie, et qui garde. Nous n'avons fait que revenir à la tradition. »

Le sel des bénitiers est un legs, comme le gong, des derniers paroissiens restés lucides dans les semaines qui ont suivi le rituel de 1923, ceux qui ont fondu la cloche et muré Guivarc'h avant que leurs propres éclats ne les éteignent (voir **Chronologie secrète**, en annexe). Ils l'ont voulu réserve et révélateur. Réserve : des poignées du seul minéral que la chose ne peut pas toucher, laissées bien en vue, à portée de quiconque viendrait après eux. Les personnages joueurs peuvent s'y servir. Révélateur : la tradition veut qu'on trempe les doigts au bénitier en entrant; or nul, dans tout Sant Morvan, ne fait plus le geste, et le gros sel gris porte une fine pellicule de poussière.

La trappe derrière l'autel

Un **test de TORCHE** dans le chœur repère la trappe, derrière l'autel : ses gonds sont huilés, son pourtour sans poussière. Quelqu'un l'ouvre régulièrement. Dessous, dans la crypte, un large disque de bronze est scellé dans le sol. Il fait près de deux mètres de diamètre, et porte, gravée, la spirale brisée du pont. Un personnage joueur fondeur, artisan ou simplement observateur comprend avec un **test de TORCHE** que ce disque est fait du métal d'une cloche. On distingue encore, déformée par la refonte, une partie de l'inscription votive.

Riou, qui les a suivis dans la crypte :

« Ah, vous êtes descendus jusque-là. C'est notre cloche, oui. Ce qu'il en reste. Nous n'avons pas eu le cœur de vendre tout ce bronze consacré; nous en avons coulé une dalle, que nous avons couchée dans la crypte, face contre terre. Une pierre tombale pour une cloche, si vous voulez. Ici, on ne dérange pas les morts. »

Si un personnage joueur s'avise de vouloir frapper le disque, Riou s'interpose, calme, ferme, une main posée sur le bras (« Je ne vous le conseille pas. »), puis détourne la conversation.

Riou n'est pas un villageois qui récite : il sait. C'est le seul dont l'homme et le fragment collaborent en pleine conscience, et ses réponses ne sont pas des réflexes mais des mensonges qu'il a eu onze ans pour polir. Jouez-le comme un homme qui, tout en répondant, jauge ce que les personnages joueurs ont déjà deviné, et qui ne révélera jamais que le disque sonne, ni pourquoi on l'a couché face contre terre^a.

a. La véritable histoire de la cloche est racontée dans le **Chronologie secrète**, en annexe.

Les vérités du père Riou

Les personnages joueurs voudront sans doute le pousser plus loin. Laissez-les faire, et laissez-le répondre : chacune de ses réponses est vraie, d'une vérité qu'on ne comprend que trop tard.

Sur son prédécesseur, le recteur Guivarc'h :

« *– Parti en mission en 1923, et jamais revenu. Le troupeau ne pouvait rester sans berger : je suis resté.* »

Sur Anna Kerbrat, si les personnages joueurs ont vu sa tombe :

« *– Une guérisseuse, à l'ancienne. Nous n'étions pas toujours d'accord sur la façon de garder le troupeau. Elle est en paix, à présent. C'est plus que beaucoup peuvent en dire.* »

Sur les explications d'Aurélien (l'épidémie, le cahier, la terre neuve), si les personnages joueurs les lui rapportent :

« *– Monsieur Vasseur est un savant, et les savants aiment que tout s'explique. Moi, je garde des âmes, pas des registres. Croyez ce qui vous aide à dormir.* »

Sur les victimes de l'épidémie, si on lui demande où elles reposent :

« *– En paix. Le chagrin de 1923 a fait ce que font les grands chagrins : il a fermé des portes, et le village n'aime pas qu'on les rouvre. Ne me demandez pas de compter les tombes de ma paroisse comme un notaire. Nos morts sont là où sont tous les morts : devant Dieu, et sous notre garde.* »

Notez qu'il ne situe rien : ni le vieux cimetière, ni la terre neuve d'Aurélien. Le personnage joueur qui compare les deux versions tient un fil : sur ce point précis, les deux bouches ne disent pas la même chose.

Sur les noces :

« *– Le premier mariage en onze ans : vous comprenez que je le veuille parfait. Tout le village y sera, et vous y êtes conviés. Une union a besoin de témoins.* »

Et si un personnage joueur l'interroge en chrétien, sur le mal, sur ce qui cloche dans ce village, Riou le regarde longuement, puis :

« *Le mal dort, ici comme partout. Tout mon office est de veiller à ce qu'il dorme. Vous m'y aiderez peut-être, qui sait.* » »

Le passage oublié

La crypte, enfin, ne s'arrête pas au disque de bronze. Au fond, un passage voûté bas s'enfonce dans le noir, puis remonte vers l'extérieur pour déboucher parmi les tombes : c'est par là qu'on peut gagner le cimetière condamné. Un **test de TORCHE** révèle, dans la poussière, une piste de pas menus, toute fraîche, qui va et vient : quelqu'un emprunte ce passage en secret, seul et régulièrement. Reste à savoir qui, et vers quelle tombe.

Et il y a l'autre bouche. En face, un second boyau s'ouvre, plus bas, plus noir. Son haleine froide sent la tourbe, et la paume posée sur la roche croit sentir, à peine, une vibration. Il s'enfonce sous la lande, vers le Roc'h Du (voir **Les intrus**). La même piste de pas menus s'y enfonce.

Les pages arrachées

Dans la sacristie, le registre paroissial est consultable. Les pages couvrant 1922 à 1924 ont été arrachées, mais l'empreinte de l'écriture est restée marquée sur la page suivante. Un frottage au fusain et un **test de TORCHE** permettent d'en récupérer des fragments.

...le rituel de M. le recteur Guivarc'h nous a damnés. Ce qui devait venir est venu en chacun. Nous avons fondu la cloche, car son chant Le réveille et Le tourmente, et nous L'avons scellée face contre terre dans la crypte, pour qu'Il ne l'entende plus. Que Dieu nous pardonne ce que nous avons muré, et ce que nous n'avons pas su tuer...

Le son du bronze consacré tourmente et étourdit les fragments. Il ne les déloge pas : ni le gong ni le sorbier ne libèrent un possédé, seul Gwall-Anken peut rappeler ses éclats. Frappé à coups de masse, le disque de la crypte fonctionne parfaitement : son chant sourd se propage par le sol et les souterrains jusque sous le champ de menhirs. Ne soulignez pas cette information. Les joueurs la retrouveront au moment où ils en auront besoin.

Frapper le gong

Si les personnages joueurs frappent le gong pour essayer : jet du **Dé d'Éveil**. Dans un rayon de trente mètres, tout villageois s'immobilise, vacille. Et pendant deux ou trois secondes, une expression de terreur absolue et parfaitement humaine passe sur son visage. Puis le sourire revient.

Accroupis dans la crypte, cul-de-sac sous la trappe : un moment rêvé pour déclencher **Le réveil de Corentin**, ou bien attendez la prochaine investigation.

La cave du presbytère

Le presbytère du recteur Guivarc'h, le prédécesseur du père Riou, est « en travaux » depuis onze ans. Volets cloués, porte cadénassée, ronces jusqu'aux fenêtres.

Le père Riou, interrogé, explique que son prédécesseur est « parti en mission » en 1923 et que la paroisse n'a jamais eu les moyens de restaurer le bâtiment. Lui-même loge dans un logis exigu accolé au flanc de l'église : deux pièces nues, un lit de fer, un crucifix pour tout ornement. De sa fenêtre, il garde l'œil, sans en avoir l'air, sur le porche, le clocher vide et le mur du cimetière : rien n'approche du sanctuaire sans qu'il le sache.

Entrer demande une effraction discrète (**Sauvegarde de DEXTÉRITÉ**) ou brutale (**Sauvegarde de FORCE**, et jet du **Dé d'ÉVEIL**).

Les papiers de Guivarc'h

L'intérieur est figé dans la poussière de 1923 : un repas encore dressé sur la table, pétrifié, une soutane sur un dossier de chaise. Dans le bureau, les personnages joueurs trouvent les papiers du recteur Guivarc'h : des années de correspondance érudite, des relevés du champ de menhirs, et un carnet de travail. Tout est mangé par l'humidité et les rongeurs, il ne reste qu'un fragment lisible, en fin de carnet.

Le Roc'h Du n'est pas un monument, c'est un dispositif. Trente-deux pierres, disposées non en cercle mais en spirale discontinue : une entrave, dont chaque interruption est un verrou. Les anciens n'ont pas su tuer la chose. La spirale tient chaque morceau à l'écart des autres, pour qu'ils ne se rejoignent jamais. La dalle centrale porte le même motif : c'est une clé.

J'ai identifié le nom dans trois sources : Gwall-Anken, le Mal-Tourment. Si je L'éveille et L'accueille dans un réceptacle consacré, je pourrai négocier. Les sources s'accordent : rassemblé, il n'est mortel qu'un instant, le temps que le réceptacle s'accoutume à lui. Dans cet instant, je le tiendrai, par sa faim.

Le grattement

On descend à la cave par l'arrière-cuisine, une voûte basse des plus ordinaires : tonneaux, clapiers vides, salpêtre. Des plus ordinaires, à un détail près : le mur du fond est de briques, et ces briques sont jeunes,

elles ne datent pas de l'époque du bâtiment. Qu'un personnage joueur s'attarde à proximité et réussisse une **Sauvegarde de SAGESSE**, et il l'entendra : un grattement. Régulier. Patient. Et comme un rôle.

Percer le mur

Un **test de TORCHE** sur le mur avant de frapper : le mortier des briques est grisâtre, grumeleux. Les maçons de 1923 ont gâché leur chaux au gros sel. Si les personnages joueurs percent le mur, la scène doit être un sommet d'horreur : dans un réduit de deux mètres sur deux, une silhouette squelettique vêtue de lambeaux de soutane se tourne vers la lumière. Elle sent la pierre froide et la cire ancienne.

Dans la lumière de la lampe, les parois du réduit apparaissent, labourées de sillons : onze ans de griffes. Mais tous les sillons contournent soigneusement un même point du mur : une petite croix de sorbier, scellée là par les maçons de 1923, qu'aucune griffe n'a jamais osé approcher. Un couteau suffit à la desceller.

Derrière le mur se trouve le recteur Guivarc'h, ou ce qu'il en reste. Son fragment refuse de le laisser mourir : le corps a dépéri jusqu'à l'os, mais il continue. Ses paroissiens l'ont muré vivant en 1923, incapables de le tuer (le fragment relevait le corps) et incapables de le regarder. Onze ans n'ont pas entamé son orgueil, seulement sa raison : pour lui, la science était bonne, et il a joué de malchance. Libéré, il ne cherche qu'une chose : mourir. Il est fatigué de survivre.

La chose se déplie par à-coups, avec des craquements de bois vert. Sous la peau, qui a le grain et la couleur du parchemin, chaque os se lit ; les doigts, usés d'avoir gratté, n'ont plus ni ongles ni pulpe : des phalanges nues, polies comme des outils. Les yeux, eux, sont énormes : onze ans de nuit les ont mangés, la pupille a dévoré l'iris, et la flamme de la lampe les fait pleurer sans qu'ils cillent.

Tous les personnages joueurs présents font un **test de SANTÉ MENTALE**.

De sa voix, il ne reste rien du prêcheur : un frottement de pierre, quelques mots à la fois.

« Enfin. Tuez-moi. TUEZ-MOI. »

Et il attaque, non pour tuer : pour être tué. Il griffe, agrippe, mord. Tout ce qui peut forcer une main à frapper, et à frapper fort. S'ils lui échappent, il ne quitte pas le souterrain : il y rôde, jusqu'à ce qu'une main veuille bien l'achever (voir **Les intrus**).

Ce que le combat enseigne

Le premier coup porté l'apprend aux personnages joueurs : la plaie se referme à vue d'œil, comme une bouche qui se ferme (**test de SANTÉ MENTALE**). S'acharner est vain. Tant que l'éclat le tient, la chair repousse ; et si l'on va jusqu'à ruiner tout à fait le corps, l'éclat s'en échappe, intact, une fumée noire qui file vers le village : jet du **Dé d'ÉVEIL**.

Si un personnage joueur porte du sorbier, Guivarc'h l'évite : il attaque tous les autres, jamais celui-là. Au moindre contact du sorbier, le fragment hurle à deux cents voix, Guivarc'h s'effondre, et ses plaies cessent de se refermer. Tant que le sorbier le mord, ou que le gong le sonne, la chair redevient mortelle.

Recteur Guivarc'h

Mort-vivant fragmentaire

Ce qu'il reste d'un homme que son fragment refuse de laisser mourir depuis onze ans. Il attaque quiconque entre à sa portée. Non pour tuer, mais pour forcer qu'on le tue.

Dés de Vie 3 **Points de Vie** 18 **Points d'Armure** 0

Attaques

- Griffes d'os (1d6 dégâts)

Capacités spéciales

- Terreur : voir Guivarc'h pour la première fois impose un **test de SANTÉ MENTALE**.
- Impérissable : il ne peut pas mourir tant que son fragment l'habite. Réduit à 0 Point de Vie, son corps se réassemble en quelques heures.
- Faiblesses : le **sorbier** au contact le paralyse un Moment; il ne franchit pas une ligne de **sel**; le **son du gong** l'effondre pendant 1d4 Moments.
- Éclat sonné : tant que Guivarc'h est paralysé par le sorbier ou effondré par le gong, « Impérissable » ne joue plus, les attaques se font sans Désavantage, et la chair redevient mortelle.
- Délivrance : mourir pendant que l'éclat est sonné est la seule paix qu'on puisse lui donner. L'éclat, lui, s'échappe intact vers le village.

Le réveil de Corentin

Corentin Falc’her, le forgeron, est un colosse débonnaire que les personnages joueurs connaissent depuis le premier soir : c’est lui qui a porté leurs bagages d’une seule brassée. Depuis, ils l’ont vu partout : il aide, il porte, il rit fort. C’est l’homme le plus aimable du village.

Corentin Falc’her, réveillé

Le forgeron possédé

Le colosse le plus aimable du village. Quand son fragment le réveille : yeux entièrement noirs, voix plate à l’unisson. Il frappe sans un cri, ne saigne presque pas, encaisse des coups qui devraient l’abattre.

Dés de Vie 5 **Points de Vie** 32 **Points d’Armure** 1

Attaques

- Poings d’enclume (1d8 dégâts)
- Masse de forge (1d10 dégâts, à deux mains)

Capacités spéciales

- Le retour à l’homme : au bout de deux ou trois assauts, ou dès qu’un coup fatal le menace, ses yeux s’éclaircissent d’un coup. Le fragment lâche prise, Corentin s’effondre, hagard, et le combat cesse.
- Colosse : force surhumaine; tant que le fragment le tient, il ne saigne presque pas et ne crie jamais.
- Faiblesses : le **sorbier** au contact le paralyse un Moment; il ne franchit pas une ligne de **sel**; le **son du gong** l’effondre pendant 1d4 Moments.

Les yeux noirs

Il surgit sans un bruit, ce qui, pour un homme de ce gabarit, est déjà une aberration. Ses yeux sont entièrement noirs, de la paupière à la paupière. Et quand il parle, sa voix est étrangement plate, comme si plusieurs personnes parlaient en même temps, très exactement à l’unisson.

« Vous grattez la coquille. Il ne faut pas gratter la coquille. »

Il attaque. Le combat doit être brutal et court : Corentin encaisse des blessures qui devraient l'arrêter, ne saigne presque pas, ne crie jamais.

Le retour à l'homme

Au bout de deux ou trois assauts, ou au moment où un personnage joueur s'apprête à porter un coup fatal, ses yeux redeviennent humains d'un seul coup. Il vacille. Regarde ses mains. Le sang. Les personnages joueurs.

« Qu'est-ce que... Qu'est-ce que j'ai fait ? Qui vous a fait ça ? Je... j'étais à la forge. J'étais à la forge il y a une seconde. »

Il ne se souvient de rien. Il s'effondre contre un mur, et cet homme immense se met à pleurer. Chaque personnage joueur témoin de la transformation fait un **test de SANTÉ MENTALE**.

À partir de cette scène, les personnages joueurs savent : les villageois ne sont pas des monstres. Ce sont des prisonniers. Et chaque coup porté frappe un innocent.

Corentin devient dès lors un allié potentiel : le seul villageois à savoir qu'il a fait quelque chose, même s'il ignore quoi. Il veut la vérité, et il aidera les personnages joueurs s'ils la lui donnent. C'est aussi une bombe à retardement : son fragment peut se réveiller à tout moment.

L'interroger

Hébéte, Corentin répond à tout ce qu'il peut. Mais gardez à l'esprit qu'il ne sait rien : son fragment dort, et il a vécu toute sa vie dans le mensonge sans le voir. Sa valeur n'est pas dans ce qu'il révèle, mais dans ce qu'il découvre en répondant aux personnages joueurs : c'est le premier villageois dont la conscience se fissure.

- « Qu'est-ce qui t'a pris ? » Il ne sait pas. Un trou noir. « J'étais à la forge, et puis plus rien. Et je me réveille ici, avec ça sur les mains. »
- « Ça t'était déjà arrivé ? » Son premier réflexe : jamais. Puis, si on le presse, l'effroi monte : oui, il y a des trous. Des matins où il se réveille sans savoir comment il s'est couché. Il n'y avait jamais pensé. « On ne se souvient jamais très bien, ici. Je croyais que tout le monde était comme ça. »
- « Quand as-tu vu quelqu'un mourir ? Un enterrement, une naissance ? » Il cherche, et ne trouve rien. Pas une mort, pas un baptême, pas même une année qui se distingue d'une autre. Tout se confond, depuis trop longtemps, en un présent qui ne bouge plus. Son visage se décompose à mesure qu'il l'admet.

« — Mais... quelqu'un a forcément... On ne peut pas vivre sans que jamais... Pourquoi je n'arrive pas à me rappeler la dernière fois ? »

Sur le reste (le cimetière fermé, la cloche disparue, le presbytère muré, les noces, Maëla), il sert d'abord les mêmes réponses placides que tout le village ; sauf que, cette fois, il les entend, et qu'elles sonnent creux à ses propres oreilles. Il ne peut rien expliquer : il n'en sait pas plus. Mais pour la première fois, un villageois doute.

Si les personnages joueurs lui donnent la vérité, s'ils lui montrent ce qu'ils ont trouvé, ils en font un allié : il les cachera, ouvrira sa forge, assommera un possédé de ses mains nues. S'ils lui mentent ou le repoussent, ils perdent le seul homme du village qui commençait à voir clair.



Le soir de cet événement, le **Dé d'Éveil** est relancé. Et un billet est glissé sous la porte de la chambre d'un personnage joueur.

Ils dorment tous debout. Pas moi. Venez au lavoir à minuit. Ne touchez personne.

M.

Le lavoir

Le lavoir est en contrebas du village, au bord de la rivière, hors de vue des maisons. À minuit, Maëla Kerbrat y attend les personnages joueurs, enveloppée dans un châle, une lanterne sourde à ses pieds.

C'est une jeune femme de dix-neuf ans, brune, menue, les joues creuses et les cernes des nuits sans sommeil. Elle est vive et volontaire pourtant, avec quelque chose d'épuisé dans le regard : l'épuisement de qui n'a jamais pu parler à personne. Ses mains sont écorchées d'escalader les murs et de ramper sous la terre, son châle sent la tourbe et la nuit. Et elle regarde les personnages joueurs droit dans les yeux. C'est la seule du village à le faire. Après des jours de regards qui glissent, c'en est presque brutal. Elle porte au cou un pendentif de sorbier usé : deux brins en croix, liés d'un fil de laine rouge passée .

Elle parle vite, à voix basse, en surveillant la lande.

« Vous avez vu, n'est-ce pas ? Le forgeron. Vous avez vu ses yeux. Alors écoutez-moi, parce que personne d'autre ne vous le dira : ils dorment tous debout. Tout le village. Depuis mes huit ans, du jour au lendemain, tous ensemble. Et je suis la seule à me rappeler le village d'avant. Il y a quelque chose en eux qui dort, et qui se réveille quand ça l'arrange. »

Au fil de la conversation, Maëla révèle ce qu'elle est la seule à savoir.

Le sorbier qui la protège

Elle est la seule du village à ne pas « dormir debout ». Sa grand-mère Anna lui a cousu, avant de mourir, une croix de sorbier dans ses vêtements d'enfant, en faisant jurer à sa mère qu'elle la porterait toujours.

Elle sait en revanche montrer l'arbre à qui le lui demande : le sorbier pousse un peu partout sur la lande, et en octobre ses grappes de baies rouge vif le signalent de loin. Dans le bourg, il n'en reste plus un seul. Les pieds plantés aux seuils ont tous été arrachés il y a onze ans, « pour l'alignement de la rue », dit-on ; seul le vieux sorbier du cimetière tient encore, muré avec les morts. Un couteau et quelques minutes suffisent ensuite à tailler des éclats, des pieux courts ou une croix grossière, comme la sienne.

Voici le cœur secret du scénario. Pour le transfert, l'entité a besoin d'un corps que nul éclat n'a jamais habité. Maëla est la seule du village à n'avoir jamais été possédée : elle semble toute désignée. Mais sa croix, portée nuit et jour pendant onze ans, a fait passer la protection dans sa chair, comme la teinture passe dans la laine : même sans la croix, Maëla reste imprenable. Le réceptacle devra donc venir d'ailleurs : ce sera un personnage joueur. Si le village veille malgré tout sur la croix, prépare la noce et garde la mariée, c'est du théâtre : un spectacle destiné aux personnages joueurs, qu'il faut garder pleins d'espoir, et sur place, jusqu'au bout du chant.

Elle entend le village rêver

Elle ne rêve pas ses propres rêves. Chaque nuit, la seule âme éveillée du village est submergée par celui des deux cents dormeurs : un seul et même songe, qu'elle reçoit sans pouvoir s'en défendre. C'est pour cela qu'elle n'a jamais dormi en paix. Pendant des années, ce rêve n'a été qu'une faim sourde et sans mots : le besoin, immense et aveugle, d'être entier de nouveau, sans jamais y parvenir. Puis, il y a quelques semaines, il a changé : il a trouvé une forme, un but, une date. Depuis, il ne parle plus que des noces.

« Ce ne sont pas des noces. Je les entends rêver, je vous dis. Ils vont verser tout le monde en moi. Tous. Je serai le réceptacle. »

Trois fuites manquées

Elle a tenté de fuir, trois fois. Chaque fois, des « promeneurs » sont apparus sur la route avant le pont, aimables, souriants, et l'ont raccompagnée.

« Trois fois, j'ai passé le pont. Trois fois, il y avait du monde sur la route : des voisins, des gens que je connais depuis toujours, en promenade à quatre heures du matin. « Tu vas prendre froid, petite. » Et on me raccompagne. La troisième fois, je me suis débattue. Les sourires n'ont pas bougé. Mais les mains, si. Des doigts comme des tenailles, qui me portaient sans effort. Ils sont doux tant qu'on marche dans leur sens. Mais si vous résistez, ils vous plient. »

Les deux premières fuites sont vraies. La troisième s'est terminée autrement : cette nuit-là, on ne l'a pas raccompagnée. On lui a parlé. L'entité lui a montré le réceptacle faussé, et lui a posé le choix avant de le poser aux personnages joueurs : les deux cents qu'elle aime, ou quelques inconnus. Elle a choisi les siens. Depuis, presque tout ce qu'elle dit est vrai : les dormeurs, le rêve, la date, la peur. Deux mensonges seulement : elle sait qu'elle ne sera jamais le réceptacle, et elle ne cherche pas des sauveurs. Elle garde des réceptacles au chaud.

Yann, le fiancé

Yann Le Bihan l'aime peut-être sincèrement. Elle ne sait plus. Elle l'a aimé parce qu'il était le moins endormi de tous : près d'elle, quelque chose en Yann semblait par instants s'éveiller. Mais c'est lui qui a insisté pour avancer la date des noces, avec dans les yeux quelque chose qui n'était pas lui.

Aurélien surgit

Pendant la conversation, lancez le **Dé d'Éveil** une fois, ostensiblement. Quel que soit le résultat, la scène se termine mal.

Au bout du lavoir, une silhouette. Aurélien. Seul, immobile, souriant dans le noir.

« Elle vous raconte ses cauchemars ? Il ne faut pas lui en vouloir. Elle a toujours été nerveuse, cette petite. Rentrons, voulez-vous. Il fait froid. »

Derrière lui, dans la lande, à la limite de la lumière de la lanterne : des silhouettes. Des dizaines de silhouettes, immobiles, régulièrement espacées.

Que font les personnages joueurs ? Laissez-les choisir : toutes les issues mènent à l'acte III, mais pas dans le même état.

- S'ils obtempèrent, tout reste feutré : on les raccompagne au Ti Gwenn avec des prévenances de vieux amis, pendant que des cousines surgies de nulle part enveloppent Maëla (« tu vas prendre froid, petite ») et l'emmènent. Ils gardent leur liberté de mouvement ; la surveillance, elle, ne les quittera plus.
- S'ils fuient dans la nuit, le cercle ne court pas : il se referme, sans hâte, car ces gens connaissent chaque pierre de la vallée. Sauvegardes, jauges qui fondent, et la traque commence avec une nuit d'avance (voir **Les intrus**). Maëla, elle, refuse de les suivre : elle se dégage doucement (« pas comme ça, pas cette nuit ») et marche vers les silhouettes, pour qu'on les laisse partir.
- S'ils attaquent Aurélien, il ne se défend pas. Il encaisse en souriant, saigne à peine. À chaque coup porté, toutes les silhouettes de la lande font un pas en avant, d'un seul mouvement. Jet du **Dé d'Éveil** par agression ; et rappelez discrètement l'enjeu : ce corps est celui de leur ami, qui peut encore être sauvé.
- S'ils ont compris le sel ou le sorbier, c'est l'heure de le vérifier en jeu : une ligne de gros sel barre le sentier (les silhouettes s'arrêtent au trait, patientes), et le sorbier au contact paralyse Aurélien un Moment. De quoi couvrir une retraite.

Dans tous les cas, la nuit s'achève sur le même constat : les personnages joueurs sont découverts, Maëla est gardée. Et au matin, Sant Morvan leur sourira comme si de rien n'était.

Les intrus

À partir de cette nuit, le masque tombe. Mais Sant Morvan se referme sur les personnages joueurs comme un poing : leurs armes ont disparu, le pont est « en réparation » (quatre hommes y remplacent très lentement des pierres qui n'ont rien, jour et nuit).

C'est la grande séquence d'action du scénario : jouez-la comme un épisode de chasse. Les personnages joueurs vont se donner des buts (ci-dessous) ; laissez-les élaborer un plan, puis compliquez-le.

Toute la nuit, des villageois se réveillent par vagues de 1d4 et les traquent en silence dans les toits d'ardoise et les venelles de granit. Ils cernent, agrippent d'une poigne surhumaine, assomment. L'entité a besoin, pour les noces, d'un corps vierge de toute possession. Le véritable réceptacle sera l'un des personnages joueurs : le premier maîtrisé est épargné avec un soin étrange.

Il est « mis au repos » : traîné à l'écart et enfermé à clé (dans sa chambre du Ti Gwenn, une cave, une réserve), sous la même garde aimable et constante que Maëla, des villageois qui veillent en souriant « le temps qu'il se remette de ses émotions ». On ne le maltraite pas : on le range comme un objet précieux, car c'est désormais lui, le réceptacle. Et s'il n'est pas délivré, il finira sur la lande, lié près de l'autel, le soir des noces.

À chaque affrontement, chaque effraction, chaque coup de feu : jet du **Dé d'ÉVEIL**.

Villageois possédé (éveillé)

Fragment de Gwall-Anken

Un habitant ordinaire dont les yeux ont viré au noir. Il ne saigne presque pas, ne crie jamais, et parle d'une voix multiple à l'unisson. Quand plusieurs possédés agissent ensemble, ils se coordonnent sans un mot, comme les doigts d'une même main.

Dés de Vie 2 **Points de Vie** 12 **Points d'Armure** 0

Attaques

- Mains nues (1d4 dégâts)
- Outil agricole ou de forge (1d6 dégâts)

Capacités spéciales

- Essaim : quand plusieurs possédés attaquent de concert, les Sauvegardes des personnages joueurs pour leur échapper se font avec un Désavantage, car ils anticipent.
- Coquille tenace : à 0 Point de Vie, le corps se relève une fois, avec 6 Points de Vie, sauf blessure massive à la tête, sel dans les plaies, ou contact du sorbier.
- Terreur : voir un essaim coordonné pour la première fois impose un **test de SANTÉ MENTALE**.
- Faiblesses : le **sorbier** au contact le paralyse un Moment; il ne franchit pas une ligne de **sel**; le **son du gong** l'effondre pendant 1d4 Moments.

Prendre l'un des leurs

Si un personnage joueur devient trop dangereux (sur le point de quitter la vallée avec des preuves, d'atteindre le gong, de percer le mur de la cave), l'entité peut retourner son calcul, comme elle l'a fait pour Aurélien : le posséder. C'est un outil d'escalade rare : réservez-le au moment où la table se sent trop sûre d'elle.

La porte est le sommeil. Il faut une nuit, une cible endormie sans protection : ni sorbier sur le corps, ni ligne de sel autour du lit. Au réveil, rien ne paraît : l'éclat s'enfonce lentement, et le joueur lui-même peut l'ignorer. Prévenez-le en secret, ou jouez-le à découvert, selon votre table.

Puis les signes apparaissent, un à un, les mêmes que ceux d'Aurélien : il ne cligne presque plus, perd ses tics, cesse de contredire, se découvre des trous (« j'étais au lit il y a une seconde »).

Mais il n'existe aucun remède : ni gong ni sorbier ne délogent l'éclat, et tuer le corps ne fait que le relâcher, intact. Seul l'achèvement du chant rendra leur camarade. Une raison de plus, terrible, de laisser les noces aller au bout.

Corentin

Selon ce que les personnages joueurs lui ont dit après son premier réveil, le forgeron est de leur côté ou non. Rallié, c'est un atout considérable : il les cache, ouvre son coffre, frappe à leurs côtés. Mais c'est une bombe à retardement : son fragment peut le reprendre à tout instant. Réservez ce second réveil pour le moment dramatiquement optimal : de préférence en pleine action, face aux personnages joueurs, ses yeux qui noircissent d'un coup, une masse de forgeron déjà levée.

Récupérer les armes

Au retour du lavoir, ou au matin quand ils veulent s'équiper, les personnages joueurs trouvent leurs bagages fouillés et leurs armes envolées. « Mises à l'abri pour la sécurité de la fête », sourit Soizig, sans jamais dire où.

Elles sont à la forge, dans le coffre de Corentin. Les personnages joueurs l'apprennent par Corentin lui-même s'il est leur allié, par un villageois qui finit par lâcher que « le forgeron garde ce qui a de la valeur », par Maëla qui connaît le village, ou en pistant les traces d'un coffre traîné jusqu'à la forge (**test de TORCHE**). Reste à ouvrir le coffre : avec Corentin, ou contre lui, selon ce qu'ils lui ont dit.

Sauver Maëla ?

Les personnages joueurs voudront la sauver. C'est la seule du village à leur avoir tendu la main, et c'est, croient-ils, le réceptacle, dont l'enlèvement ferait vaciller tout le rituel. Ils n'y parviendront pas. Pas avant les noces.

Maëla n'est pas cachée. C'est un mariage, et n'importe quel villageois indique de bonne grâce que la mariée « se prépare » chez les Le Bihan. Mais l'entité veille sur sa mariée comme sur rien d'autre : la maison ne désemplit jamais. Tantes, cousines, voisines vont et viennent jour et nuit, sans la laisser seule une seconde. Nul besoin de la verrouiller.

Qu'ils tentent d'entrer en douce, on les accueille en souriant et on les raccompagne ; qu'ils forcent le passage, et tout le village se tend d'un coup (jet du **Dé d'Éveil**, les traqueurs convergent) pour les repousser ou les « mettre au repos ». Maëla ne sortira de cette maison que le soir des noces, sur l'autel.

Comprendre le champ de menhirs

Le souterrain qui relie la crypte de l'église, la cave du presbytère et la lande n'a rien d'un raccourci commode. C'est un boyau bas taillé dans le schiste, où l'on avance plié en deux, une main sur la roche suintante, l'autre sur une lampe que l'humidité s'acharne à noyer (**test de TORCHE** pour ne pas rester dans le noir). Des racines crèvent la voûte, l'eau goutte, l'air sent la tourbe et le caveau. Aux points bas, une eau noire stagne, à hauteur de cheville, que chaque pas remue sans bruit. Le passage se tord sans logique et s'élargit par endroits en niches où l'on a jadis muré autre chose que des morts. Plus on approche du Roc'h Du, où le boyau débouche sous la dalle, plus la pierre sourd d'une vibration basse : comme si, tout au bout, la dalle retenait un souffle.

Et l'on n'y est pas seul. Sentant les personnages joueurs ramper vers son autel, l'entité pousse un corps au-devant d'eux. Au détour d'un coude, la lampe accroche une silhouette immobile, debout dans l'eau froide, là où nul ne devrait être : le vieux Jaouen, l'homme au dos droit qui trinquait avec eux le premier

soir, en chemise de nuit, pieds nus, sans lampe. Ses yeux sont entièrement noirs, il ne cligne pas, et quand il ouvre la bouche, c'est sa voix aimable de la fête, démultipliée à l'unisson :

« On ne tombe pas malade, à Sant Morvan. »

Il barre le boyau sans hâte, sans colère.

Le vieux Jaouen

Villageois possédé, dans le boyau

Soixante-quatorze ans à la Sainte-Luce : barbe blanche, peau lisse, dents toutes là. Le premier soir, il trinquait avec les personnages joueurs; cette nuit, il se dresse dans le noir du souterrain et leur ressert les amabilités de la fête d'une voix multiple.

Dés de Vie 2 **Points de Vie** 12 **Points d'Armure** 0

Attaques

- Poigne surhumaine (1d4 dégâts) : le personnage joueur saisi est immobilisé tant qu'il ne s'est pas dégagé (**Sauvegarde de FORCE**).

Capacités spéciales

- L'étau du boyau : le tunnel est trop étroit pour le contourner. Les Sauvegardes pour lui échapper se font avec un Désavantage.
- Coquille tenace : à 0 Point de Vie, le corps se relève une fois, avec 6 Points de Vie, sauf blessure massive à la tête, sel dans les plaies, ou contact du sorbier.
- Faiblesses : le **sorbier** au contact le paralyse un Moment; il ne franchit pas une ligne de **sel**; le **son du gong** l'effondre pendant 1d4 Moments.

Passé le vieux Jaouen, le boyau remonte enfin. Il s'ouvre sur la lande par une gueule étroite, masquée d'ajoncs et de pierraille au flanc d'un talus, à une centaine de mètres du Roc'h Du, hors de vue du village. De là, couchés dans les ajoncs, les personnages joueurs dominant le champ de menhirs. Le boyau lui-même continue au-delà, en se resserrant, jusqu'à mourir sous la dalle centrale. La vibration basse qui sourd de la roche depuis la crypte y est à son comble : du plat de la main, sur la pierre, on sent presque un battement. Le souffle retenu est juste au-dessus.

Sur place, tout se recoupe. La spirale brisée qu'ils traquent depuis le pont, ce sont ces trente-deux menhirs : l'entrave, dont chaque interruption tenait un morceau du dieu à l'écart des autres. La dalle centrale, exhumée en 1923, était la clef de l'ouvrage; on la pare déjà en autel, au centre de la spirale de pierres. Les noces ne se tiendront pas à l'église, mais ici, au cœur de l'entrave : là où les anciens ont défait le dieu, on s'apprête à le refaire.

Les noces avancées

La scène se clôt sur un événement que rien n'arrête. Où que soient les personnages joueurs, à la tombée de la nuit suivante, un son s'élève, un son que personne n'entend avec les oreilles. Les cloches muettes de Sant Morvan sonnent dans les têtes, bien que le village reste silencieux. Tous les personnages joueurs font un **test de SANTÉ MENTALE**.

Et par toutes les portes du village, deux cents personnes en habits de fête sortent en même temps, un cierge à la main, et se mettent en marche vers la lande.

Les noces ont été avancées. C'est cette nuit.

Les noces

Le champ de menhirs du Roc'h Du couronne un plateau de lande balayé par le vent. Trente-deux pierres levées, disposées en spirale brisée. Au centre, la dalle exhumée en 1923, la clef de l'entrave, dressée en autel.

Le village entier forme la spirale, un cierge à la main, les yeux noirs, chantant à l'unisson dans une langue qui précède le breton. La spirale est pleine cette fois, sans une seule interruption : ce que la pierre tenait ouvert, la chair le referme. Maëla, en robe de mariée, dépouillée de son pendentif de sorbier, est conduite à l'autel par Yann Le Bihan. Le père Riou officie debout derrière l'autel, face à la spirale : c'est lui qui lance chaque répons, et deux cents voix lui répondent. Aurélien Vasseur se tient en retrait de la spirale, tourné non vers l'autel mais vers la lande : la sentinelle veille encore, jusqu'à ce que le chant l'endorme comme les autres.

Et Maëla ne se débat pas. Elle cherche des yeux, dans l'obscurité, les visages des personnages joueurs. Quand elle les trouve, elle hoche la tête, une fois, lentement, comme on scelle un accord.

Les six répons

Le rituel se déroule en **six répons** chantés¹¹. C'est une langue de pierre : des consonnes qui raclent, des voyelles tenues bien au-delà du souffle, et un chant qu'on sent dans le sternum plus qu'on ne l'entend.

Posez un dé à six faces au centre de la table, face 6 visible, à côté du **Dé d'Éveil** : c'est le minuteur du final. À chaque répons, décrivez l'effet, puis tournez le dé d'un cran.

Premier répons : le vent tombe

Riou psalmodie, et deux cents voix lui répondent. Le vent tombe d'un coup, comme coupé au couteau. Entre les chants, le silence de la lande est absolu : plus un insecte, plus un souffle, et le monde entier semble tendre l'oreille. Tournez le dé : 5.

Deuxième répons : les flammes vertes

Les flammes des cierges virent au vert, toutes ensemble, sans qu'une seule vacille. Les ombres n'obéissent plus aux lumières : toutes s'allongent vers l'autel. Tournez le dé : 4.

11. Dans la liturgie chrétienne, le répons est un chant alterné : l'officiant lance un verset, l'assemblée répond d'une seule voix. La cérémonie du Roc'h Du en singe la structure : six fois l'officiant psalmodie, six fois le village entier répond. La psalmodie est dans la langue qui précède le breton ; nul bretonnant n'y reconnaît un mot.

Troisième répons : les premiers filaments

Une brume noire s'élève des villageois du bord de la spirale et serpente vers l'autel, en longs filaments réguliers. Ceux qu'elle quitte s'effondrent, inconscients, libérés. Au-dessus de la dalle, quelque chose commence à s'épaissir. Tournez le dé : 3.

Qu'un personnage joueur se penche sur un corps tombé : le dormeur vit. Il respire à pleins poumons, et rien ne le tire de ce sommeil. Les villageois ne s'éveilleront qu'à l'aube, hagards et sans le moindre souvenir (voir **Épilogue**).

Quatrième répons : Maëla hurle

La brume s'enroule autour de la mariée comme une eau qui monte. Les veines de Maëla noircissent, remontant des poignets vers la gorge, et elle hurle. Le chant ne marque pas la moindre pause. Tournez le dé : 2.

Cinquième répons : la moitié du village

La moitié du village est à terre. L'autre moitié chante plus fort, comme si deux cents voix tenaient dans cent bouches. La masse au-dessus de la dalle a maintenant une forme, et la forme est fausse. Tournez le dé : 1.

Sixième répons : la dalle se fend

La dalle-autel se fend avec un craquement de fin du monde. **test de SANTÉ MENTALE** pour tous. Retirez le dé.

« Il fallait que vous soyez là »

Le sixième répons s'achève, et le dernier filament rejoint l'autel. Tous les villageois ont sombré dans l'inconscience. Alors tout s'arrête : la brume noire glisse sur Maëla comme l'eau sur la cire, sans entrer. Gwall-Anken est entier, suspendu au-dessus de la dalle fendue. Et sans corps.

Le chant meurt avec eux : le père Riou s'effondre le dernier, au pied de son autel, lâché comme un outil. Au milieu de deux cents corps endormis, il ne reste debout que Maëla. La masse suspendue pivote lentement vers les personnages joueurs. Et Maëla se tourne avec elle, toujours sur ses pieds, la brume ruisselant sur elle sans la toucher ; sa voix ne tremble plus :

« *Pardonnez-moi. Il fallait que vous soyez là.* »

Le dieu est rassemblé, affamé, à découvert. Son réceptacle est quelque part dans l'assistance.

Les options des personnages joueurs

N'imposez rien. Les ingrédients sont sur la table depuis l'acte II : le sorbier, le sel, le gong, le souterrain qui débouche sous la dalle, Corentin, Guivarc'h. Voici les issues les plus probables, mais toute combinaison cohérente doit pouvoir fonctionner, à un prix.

Saboter le rituel

Briser le chant : sonner le gong de la crypte (son chant porte par le souterrain jusque sous la dalle), ou abattre le père Riou en plein répons.

Mais au moment de frapper (la masse levée sur le gong, le fusil épaulé, la croix à la main), une silhouette se détache de la nuit : Aurélien. La sentinelle les a suivis, bien sûr. Il ne les arrête pas. Il demande, de la voix chaude de leur ami :

« — Êtes-vous sûrs de vous ? Brisez le chant, et tout redevient comme avant : deux cents dormeurs, sans fin. Maëla ne sera jamais libre. Moi non plus. Et vous, vous n'aurez qu'un peu d'avance sur deux cents villageois furieux. Alors : êtes-vous sûrs ? »

S'ils frappent malgré tout, le rituel s'effondre. L'entité reste éparpillée, et le village reste possédé. Éveil total immédiat : deux cents dormeurs furieux, et une seule nuit pour fuir la vallée.

C'est la fin amère : les personnages joueurs survivent peut-être, mais Sant Morvan reste une prison, et quelque part dans les Monts d'Arrée, un village continue de ne pas mourir. Et sans l'avoir su, ils ont aussi déjoué le piège : le réceptacle qu'on attendait, c'était l'un d'eux. Matière à suite.

Tuer le dieu à découvert

À la fin du chant, les villageois tombent, libérés, et le dieu se rassemble au-dessus de la dalle, entier, affamé, sans chair.

La brume noire monte des deux cents corps et cherche une forme sans jamais la trouver. Un instant on croit voir une main trop grande, une gueule, une aile ; l'instant d'après tout s'effondre et se reforme ailleurs. Elle se dresse sur trois mètres, elle se froisse, elle bat lentement. Le froid tombe d'un coup, l'air sent la tourbière et l'orage, et de cette masse sans bouche sort un son très bas, continu, qui n'est pas un cri mais une faim. Nul n'arrive à la regarder en face : l'œil glisse dessus, comme celui des villageois glissait sur les personnages joueurs depuis le premier soir. La voir se dresser impose un **test de SANTÉ MENTALE**.

Tant qu'aucun réceptacle ne l'accueille, Gwall-Anken ne peut ni fuir ni quitter le champ de menhirs : c'est la fenêtre, la seule. Le gong sous la dalle, le sorbier, le sel : tout ce qu'ils ont appris sert maintenant.

Mais on ne poignarde pas une brume, et le dieu ne compte pas rester sans corps une seconde de trop. Ses filaments jouent sur deux fronts à la fois : les uns cinglent les personnages joueurs pour les blesser et les épuiser, les autres cherchent une chair neuve où se verser, le personnage joueur captif ligoté près de l'autel en priorité, ou, faute de captif, le premier personnage joueur à portée qui n'a jamais été possédé. S'il prend un corps, il s'incarne (voir **Tendre le réceptacle**), et la fenêtre se referme sur l'un des leurs. Tout l'enjeu est là : le détruire au gong et au sorbier avant qu'il n'ait pris un corps, ou le tuer dans ce corps pendant la scène où la chair durcit.

Gwall-Anken recomposé

Le Mal-Tourment, abomination rassemblée

Dés de Vie 6 **Points de Vie** 40 **Points d'Armure** 2

Attaques

- Fouets de filaments (1d8 dégâts) : chaque Moment, il cingle jusqu'à deux personnages joueurs dans un rayon de dix mètres. Un personnage joueur tombé à 0 n'est pas achevé, mais traîné vers l'autel comme chair à prendre.

Capacités spéciales

- Abomination : les attaques contre lui se font avec un Désavantage.
- Deux fronts : chaque Moment, il frappe (Fouets de filaments) *et* tend un filament vers un corps à prendre. Il use les personnages joueurs tout en cherchant sa chair.
- Faiblesses amplifiées : le son du gong lui inflige 1d6 dégâts par Moment tant qu'on le frappe; le sorbier le brûle au contact (1d4 dégâts et un hurlement à deux cents voix).
- Fenêtre : tant qu'il est sans corps, ou incarné depuis moins d'une scène, il ne peut pas quitter le champ de menhirs, et il peut mourir.
- Faim : le filament tendu happe une chair jamais possédée (le captif de l'autel d'abord, sinon un personnage joueur à portée) et la tire pour s'y verser : **Sauvegarde de SAGESSE** pour s'en échapper, sinon il s'y coule et prend le corps.

Tendre le réceptacle

C'était le plan du dieu depuis le début, et c'est peut-être encore la plus belle fin. Un personnage joueur peut s'avancer, en connaissance de cause, et offrir la chair neuve qu'on attendait de lui. Ou bien il n'aura pas le choix : un filament l'aura happé, la **Sauvegarde de SAGESSE** aura échoué, et le dieu se sera versé en lui de force. Volontaire ou pris, le résultat est le même.

Le corps du réceptacle se cambre, la brume s'engouffre par la bouche, les narines, les yeux, jusqu'à la dernière volute. Un instant, le personnage joueur est encore là, hurlant derrière son propre visage. Puis les yeux virent au noir et s'ouvrent trop grand, la peau se tend et fume par endroits comme une chose qui ne va pas à sa taille, et une voix qui n'est plus la sienne éprouve sa gorge neuve. **test de SANTÉ MENTALE** pour tous ceux qui le voient.

Pendant une scène, la chair « durcit » : le dieu apprend son corps, encore maladroit, et c'est le seul moment où il est mortel. Passé ce délai, il se lève, entier, et rien de mortel ne peut plus l'atteindre : le scénario bascule dans la fuite ou la fin du monde.

Dans cette scène, donc, les autres doivent tuer leur camarade pendant qu'il tient l'entité de l'intérieur. Sacrifice, adieux, coup de feu dans le brouillard. Frapper au gong ou au sorbier hâte les choses : chaque coup lui arrache la voix du personnage joueur, une seconde, un mot, avant que le dieu ne reprenne la main.

Épilogue

L'aube sur la lande, quelle que soit la fin. Le brouillard se lève lentement sur le Roc'h Du.

Si le rituel a abouti

Les villageois s'éveillent un à un dans l'herbe trempée, hagards, libres, sans le moindre souvenir de onze années. Deux cents personnes réveillées en 1923 dans un monde de 1934 : pas une ride de plus, des enfants qui n'ont pas grandi, et dehors, onze années qui ont passé sans elles.

Maëla, elle, ne s'éveille pas avec eux, car elle n'a jamais dormi. Seule du village à avoir vieilli, seule à se souvenir, elle reste debout dans l'herbe, libérée enfin de la voix qui hantait ses nuits, et écrasée par ce qu'elle a fait pour libérer les siens. Si l'un des personnages joueurs est mort à sa place, elle ne le quittera pas des yeux, et n'aura pas de mots. Ce qu'elle devient ensuite dépend de ce que les personnages joueurs ont compris, et de ce qu'ils lui pardonnent.

Si le rituel a été saboté

La vallée derrière eux est silencieuse. Trop silencieuse. Et très loin, sur la route de Morlaix, les personnages joueurs croisent le car du premier jour, dont le chauffeur les dévisage sans s'arrêter.

Maëla, elle, reste ce qu'elle a toujours été : la seule âme éveillée au milieu de deux cents dormeurs, pour onze ans encore, ou pour toujours. À moins que les personnages joueurs ne l'emmènent de l'autre côté du pont : elle est la seule qu'ils puissent encore sauver.

Le dernier détail

Dans tous les cas, accordez aux survivants un dernier détail : sur le parapet du pont, la spirale brisée gravée dans la pierre. Elle compte une spire de plus qu'à leur arrivée.

Annexe – Personnages principaux

Aurélien Vasseur - le vieil ami

Apparence 45 ans. Anthropologue élégant, barbe poivre et sel taillée, gilet de tweed. Depuis peu, il écrit de la main gauche et ne cligne presque jamais des yeux.

Personnalité L'Aurélien véritable est chaleureux, érudit, enthousiaste jusqu'à l'imprudence, et querelleur en amitié : il ne laisse jamais passer une approximation. Le fragment qui le porte imite tout cela avec une précision presque parfaite. Presque.

Motivations Le fragment d'Aurélien est, avec celui du père Riou, l'un des deux seuls éveillés en permanence. Riou garde le troupeau, Aurélien guette le dehors : l'entité l'utilise comme sentinelle et comme fenêtre sur le monde extérieur. Sa mission : retenir les personnages joueurs jusqu'aux noces. Il préfère la douceur, par économie plutôt que par scrupule : chaque villageois tombé à l'aube de la recomposition est un fragment perdu, quand chacun compte. La vie des personnages joueurs, elle, pèse moins lourd : il lui en faut un, un seul, vierge de toute possession et vivant jusqu'aux noces, car le véritable réceptacle sera l'un d'eux. Les autres peuvent mourir, si c'est plus commode.

Secrets L'Aurélien véritable est conscient, prisonnier derrière ses propres yeux. Nul outil ne peut le délivrer. Seul l'achèvement du chant rendra Aurélien.

Maëla Kerbrat - la mariée

Apparence 19 ans. Vive, brune, le regard épuisé de qui n'a jamais dormi tranquille. Porte toujours au cou une croix de sorbier liée de fil rouge.

Personnalité Volontaire, débrouillarde, farouchement lucide : elle a grandi seule éveillée au milieu de deux cents dormeurs. Pas une demoiselle en détresse : un guide.

Motivations Libérer les siens. Survivre. Et que personne, jamais, ne sache ce qu'elle a accepté.

Secrets Enfant lors du rituel de 1923, protégée par le sorbier d'Anna, elle est la seule que l'entité n'ait jamais habitée. Et elle est la seule habitante à avoir vieilli : elle a grandi, d'enfant en femme, au milieu d'un village figé. Mais la croix, portée nuit et jour pendant onze ans, a fait passer la protection de l'objet dans la chair : le réceptacle est faussé, inutilisable, et l'entité le sait. Les noces ne sont qu'un appât pour faire venir de la chair neuve. Après sa troisième fuite, l'entité lui a montré cette vérité et lui a laissé le choix : les siens, ou des inconnus. Elle a choisi les siens. C'est elle qui attire les personnages joueurs et les garde pleins d'espoir jusqu'au bout du chant.

Père Riou - le recteur

Apparence 60 ans. Sec, droit, le regard très calme. Une bonhomie parfaite, jamais prise en défaut.

Personnalité Posé, patient, doctrinal. Riou est le seul villageois dont le fragment et l'homme collaborent en pleine conscience.

Motivations Il croit sauver son troupeau. L'entité lui a promis d'épargner le village si le transfert aboutit. Et le transfert, de fait, libérera les villageois. Il a fait son calcul : deux cents âmes contre une.

Secrets C'est le visage humain du mal, et le seul antagoniste avec qui l'on peut débattre. Il argumente, sincèrement :

« Deux cents âmes libérées contre un seul réceptacle. Feriez-vous un autre calcul ? Alors laissez-moi officier, et priez pour moi. »

Corentin Falc'her - le forgeron

Apparence 40 ans. Un colosse débonnaire, mains comme des enclumes, rire énorme.

Personnalité Généreux, direct, incapable de mentir.

Motivations Après son réveil sanglant, il veut la vérité, et il aidera quiconque la lui donne.

Secrets Corentin est une bombe à retardement qui s'ignore.

Yann Le Bihan - le fiancé

Apparence 22 ans. Beau garçon taiseux, épaules de paysan, regard doux.

Personnalité Réservé, loyal, amoureux.

Motivations Épouser Maëla. Le fragment et l'homme veulent la même chose, pas pour les mêmes raisons.

Recteur Guivarc'h - le muré

Apparence Un squelette en soutane, animé, les doigts usés jusqu'à l'os d'avoir gratté la brique pendant onze ans.

Personnalité Il ne reste de lui que le remords, et une lucidité atroce.

Motivations Mourir. C'est tout. Il répondra à toutes les questions en échange d'une promesse de délivrance.

Secrets C'est lui qui a tout déclenché en 1923, par orgueil. Il croyait pouvoir tenir un dieu par sa faim. Il connaît chaque détail du rituel, la fonction du gong, la nature du sorbier et du sel. Et la règle du réceptacle : rassemblé dans une chair neuve, le dieu n'est mortel qu'un instant, le temps que cette chair s'accoutume à lui.

Annexe – Chronologie secrète

Préhistoire Gwall-Anken est brisé et enseveli sous le Roc’h Du ; les trente-deux menhirs sont posés en entrave, leur spirale interrompue tenant les morceaux séparés.

1923 Anna Kerbrat meurt, dernier décès du village, après avoir cousu une croix de sorbier au fil rouge dans les vêtements de sa petite-fille, encore enfant. Deux mois plus tard, le recteur Guivarc’h exhume la dalle centrale. Le rituel tourne mal : l’entité se disperse dans les deux cents habitants.

Les semaines suivantes Au premier angélus, deux cents corps tombent à genoux d’un même mouvement : le chant de la cloche Le tourmente, et les corps qu’Il habite restent sonnés tant qu’elle chante. Une poignée de paroissiens encore lucides tente d’en faire une arme de délivrance, et échoue : le bronze étourdit la chose, mais ne l’arrache jamais, et chaque volée réveille l’essaim davantage. Le mal est fait : Il sait désormais que le bronze Le blesse, et Il fera décrocher la cloche. Les lucides ne peuvent pas l’en empêcher ; ils peuvent seulement choisir la manière. Ce sont donc eux qui proposent la refonte, sous prétexte de régler les dettes de la paroisse. Fondue, la cloche ne ressemble plus à une arme, mais le bronze garde sa voix. Ils en coulent un large disque, gravé de Sa spirale brisée, qu’ils couchent face contre terre dans la crypte : une fausse pierre tombale, scellée de Son propre sceau.

Avant que leur lucidité ne s’éteigne, ils lisent le carnet de Guivarc’h, murent son auteur vivant, et emplissent les bénitiers de gros sel. Puis les éclats s’enfoncent, le village oublie.

1923–1934 Onze ans sans un mort, sans une naissance, sans un départ. Le village « dort debout ».

Il y a deux ans Un éclat d’essai, versé dans le sommeil de Maëla, s’y consume sans l’atteindre. Portée nuit et jour pendant onze ans, la croix a fait passer le sorbier de l’objet dans la chair, comme la teinture dans la laine : le seul réceptacle du village est faussé. Il faudra de la chair neuve, venue d’ailleurs. La noce servira d’appât.

Au printemps Aurélien Vasseur part étudier les rites de passage dans les campagnes bretonnes. Ses lettres arrivent fidèlement, une par semaine.

En juin La rumeur d’une noce, semée à dessein hors de la vallée, conduit Aurélien Vasseur à Sant Morvan : un premier corps neuf, le réceptacle idéal s’il s’était tenu tranquille. Mais il fouille trop bien, et au douzième jour il s’apprête à monter de nuit au Roc’h Du : il faut le prendre tout de suite. Or l’habiter, c’est justement gâcher sa chair neuve. L’entité y gagne au change : en Aurélien, elle tient désormais une sentinelle et un appât. Son silence fera venir plusieurs corps neufs au lieu d’un.

L'été Plus une lettre ne quitte la vallée. Au village, « monsieur Vasseur » devient presque l'un des leurs.

La troisième fuite Cette nuit-là, on ne raccompagne pas Maëla : on lui parle. Le choix qu'on lui laisse est celui que les personnages joueurs affronteront à leur tour : sauver les siens, ou des inconnus. Elle choisit les siens.

Il y a 3 jours Par les yeux d'Aurélien, l'entité lit la dernière lettre : les personnages joueurs arrivent. Les noces sont avancées car les réceptacles viennent d'eux-mêmes.

Jour J Arrivée des personnages joueurs. Trois jours avant les noces. Moins, si le **Dé d'Éveil** s'effondre.

Annexe – Aides de jeu imprimables

Imprimez et distribuez les aides de jeu, présentes dans les pages suivantes, au moment opportun de l'histoire.

Dernière lettre d'Aurélien Vasseur

Sant Morvan, ce 19 juin

Mon cher ami,

La rumeur disait vrai : on prépare ici, pour la fin d'octobre, une noce comme on n'en a plus célébré depuis un siècle. Le folklore nuptial y est d'une richesse inouïe : des traditions que je croyais éteintes y sont vivantes, intactes, comme conservées sous verre. Ce village est une merveille. Et je ne vous parle pas encore des menhirs.

Mais voici une énigme pour vous, puisque vous aimez tant me prendre en défaut. J'ai dépouillé les registres de la mairie, par habitude. Pas un décès en onze ans. Pas un seul. Deux cents âmes, et la mort les oublie. Vous me répondrez : cahier égaré, secrétaire négligent. J'y ai pensé avant vous : les cahiers sont tous là, tenus d'une main scrupuleuse. C'est bien cela qui me chiffonne. Quant au registre paroissial, monsieur le recteur m'en promet la consultation avec la meilleure grâce du monde. Depuis des jours.

Il y a autre chose, que je ne sais pas encore écrire. On me sourit beaucoup, ici. On me sourit trop.

Je reste jusqu'aux noces, cela va de soi : on ne quitte pas un terrain pareil à quelques mois d'une noce pareille. Ne m'attendez pas avant la Toussaint. Je vous promets le feuilleton complet, une lettre par semaine, comme toujours : les registres, les menhirs, la noce. Vous saurez tout à mesure que je saurai.

Votre dévoué,

Aurélien

Notes de terrain d'Aurélien Vasseur - dernière page

Douzième jour à Sant Morvan.

Je touche au but. Le motif en spirale n'est pas un ornement, il est cartographique : il figure une chose brisée. Le même signe court partout : sur le parapet du pont, sur la lande, jusque dans l'église. Et les registres ne mentent pas : deux cents âmes, pas un mort en onze ans. Onze ans : c'est 1923. L'année de la dernière pierre tombale et de la cloche fondue. Tout ramène à cette date, et tout ramène au Roc'h Du.

Pourquoi le recteur ne loge-t-il pas au presbytère ? Onze ans de travaux, pas un ouvrier. ~~Demander à Riou.~~ Ne pas demander à Riou.

J'irai en avoir le cœur net cette nuit. Ces menhirs ne forment pas un cercle, j'en suis désormais certain : c'est une entra

Registre des décès de la mairie

COMMUNE DE SANT MORVAN
REGISTRE DES ACTES DE DÉCÈS

Acte n° 2, année 1923 - Anna KERBRAT, née en mil huit cent cinquante-huit, veuve, décédée en son domicile le sept février mil neuf cent vingt-trois.

Clos et arrêté le trente et un décembre mil neuf cent vingt-trois. Le secrétaire, H. Kervella.

Année 1924 - Néant.

Année 1925 - Néant.

Année 1926 - Néant.

Année 1927 - Néant.

Année 1928 - Néant.

Année 1929 - Néant.

Année 1930 - Néant.

Année 1931 - Néant.

Année 1932 - Néant.

Année 1933 - Néant.

Année 1934 -

Registre paroissial - fragment

...le rituel de M. le recteur Guivarc'h nous a damnés. Ce qui devait venir est venu en chacun. Nous avons fondu la cloche, car son chant Le réveille et Le tourmente, et nous L'avons scellée face contre terre dans la crypte, pour qu'Il ne l'entende plus. Que Dieu nous pardonne ce que nous avons muré, et ce que nous n'avons pas su tuer...

Carnet de travail du recteur - fragment

Le Roc'h Du n'est pas un monument, c'est un dispositif. Trente-deux pierres, disposées non en cercle mais en spirale discontinue : une entrave, dont chaque interruption est un verrou. Les anciens n'ont pas su tuer la chose. La spirale tient chaque morceau à l'écart des autres, pour qu'ils ne se rejoignent jamais. La dalle centrale porte le même motif : c'est une clé.

J'ai identifié le nom dans trois sources : Gwall-Anken, le Mal-Tourment. Si je L'éveille et L'accueille dans un réceptacle consacré, je pourrai négocier. Les sources s'accordent : rassemblé, il n'est mortel qu'un instant, le temps que le réceptacle s'accoutume à lui. Dans cet instant, je le tiendrai, par sa faim.

Billet

Ils dorment tous debout. Pas moi. Venez au lavoir à minuit. Ne touchez personne.

M.

Table des matières

Contexte	1
Le pont	3
Un village en fête	4
Un vieil ami	7
La mairie	11
Le cimetière fantôme	15
L'église mutilée	17
La cave du presbytère	21
Le réveil de Corentin	24
Le lavoir	27
Les intrus	30
Les noces	35
Épilogue	39