



HOMONCULUS

« *L'Ankou ne se déplace jamais pour rien* »

Un scénario fantastique et horrifique
pour BASIC ROLEPLAYING

Le Mourioche

<https://linktr.ee/lemourioche>

Avant-propos

À propos de ce scénario

Ce scénario est de type fantastique et horreur. Il peut être joué dans plusieurs contextes.

Les joueurs s'incarnent eux-mêmes, à l'époque où ils avaient autour de 10 ans. L'histoire prend donc place dans les années 90, le temps d'un week-end de scoutisme sur une île du Lac au Duc, en Bretagne.

Les informations géographiques ou concernant le scoutisme sont plus souvent inexactes que correctes. Elles servent à l'histoire ou à l'ambiance, sans chercher à refléter la réalité.

Images

La photo utilisée en couverture est de Asia Lascioli¹, publiée sous licence Unsplash².

À propos du système de jeu

Le système de jeu utilisé est BASIC ROLEPLAYING (BaSIC), le système générique publié gratuitement par Chaosium, Inc³. Il peut aisément être adapté à n'importe quel autre système.

Quelques précisions sur l'adaptation des règles aux enfants de ce scénario sont données dans les aides de jeu, en fin de document (voir « Adaptation du système BaSIC »).

1. <https://unsplash.com/fr/@lascioliasia>

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

3. <https://www.chaosium.com/content/FreePDFs/BRP/BRP%20SRD%201.0%20Fr.pdf>

À propos des encadrés

Pour faciliter la lecture et mettre en avant certaines informations, ce scénario utilise plusieurs types d'encadrés.

Les 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. Si vous préférez, vous pouvez à la place les lire à voix haute.

Texte à imprimer.

Les dialogues Les répliques importantes sont encadrées, afin de bien les distinguer dans le texte. Lisez-les à voix haute à vos joueurs, et mettez-y le ton !

« - Vous êtes tous seuls ici, les enfants ? »

Les éléments d'histoire Parfois, il est nécessaire d'indiquer au meneur 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 réservé au meneur.



Les adversaires Pour synthétiser les informations nécessaires aux confrontations, les créatures sont présentées comme suit :

Nom · Type de créature

Sous-titre

Présentation éventuelle.

FOR xx	CON xx	TAI xx
INT xx	POU xx	DEX xx
APP xx	PV xx	DEP xx

Attaque Arme à xx %, dégâts xd6.

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.

J'écris des scénarios de différents styles : fantasy, contemporain, horreur, aventure... Je les partage gratuitement⁴. Si vous souhaitez me remercier et m'encourager à écrire d'autres scénarios, vous pouvez me payer un café⁵.

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

Propriété intellectuelle

Ce document constitue une œuvre originale, protégée par le droit d'auteur tel que défini par le droit français.

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.

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

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

Contexte

L'Ankoù

L'Ankoù est le messager de l'au-delà, le passeur chargé de venir chercher ceux qui doivent mourir. Il possède une charrette, aux planches disjointes, pour transporter les morts. Elle est lourde et son essieu grince bruyamment. On dit d'ailleurs que ce grincement est annonciateur de la venue de l'Ankoù. Pas forcément pour celui qui l'entend, mais une chose est sûre : l'Ankoù ne se déplace jamais pour rien.

Sa charrette est tirée par deux chevaux, attelés en flèche. Il a parfois deux compagnons, un pour guider le cheval de tête, l'autre pour ouvrir les barrières et dégager le chemin. C'est aussi lui qui charge les corps, en retirant des pierres de la charrette pour libérer de la place. C'est pourquoi un bruit de chutes de pierres est également un signe du passage de l'Ankoù, comme l'odeur de bougie ou le chant du coq au milieu de la nuit.

Grand, maigre et voûté, l'Ankoù apparaît généralement avec une longue cape et un chapeau à larges bords, laissant son visage dans la pénombre. Ses cheveux sont longs et blancs. Lorsqu'il cherche l'âme qu'il est venu récolter, sa tête peut faire une révolution complète. Il utilise parfois une faux, dont le tranchant est à l'extérieur et non à l'intérieur. On dit qu'il l'aiguise avec un ossement humain.

James de Kerjean

Au début du XX^e siècle a vécu un bourgeois du nom de James de Kerjean. Issu d'une bonne famille, il a consacré les ressources de celle-ci à l'étude du naturel, du surnaturel et du spirituel, notamment au travers de l'alchimie.

Il avait la réputation d'avoir passé un marché avec l'Ankoù, dans le but de percer le secret de la vie et de l'éternité. De ce point de vue, il a presque réussi. L'Ankoù lui fournissait une essence de vie (*Vitae Essentia*), grâce à laquelle il pouvait créer la vie *ex nihilo*. Ou presque.

Seulement, pour l'Ankoù, la règle du un pour un doit être respectée. Il ne peut pas prendre une âme si la mort de son propriétaire n'est pas prévue. Il ne peut pas donner une vie s'il ne récolte pas une âme. C'est pourquoi James de Kerjean devait lui fournir une personne en contrepartie de l'essence de vie.

À chaque échange, James de Kerjean fournissait à l'Ankoù un enfant. Il récupérait ainsi l'essence de vie, et disposait en plus d'une dépouille pour ses propres expérimentations.

Sa technique étant imparfaite, il n'est parvenu à créer que des ersatz d'humains, monstrueux et incomplets : les homoncules. Doués d'une conscience rudimentaire, mais d'une longévité exceptionnelle, les homoncules ne peuvent pratiquement pas parler. De petite taille, à peine plus d'un demi-mètre, ils sont dotés d'un corps difforme. Leurs mains et pieds sont disproportionnés, immenses par rapport au reste du corps, de même que leur bouche et leurs oreilles, pour ceux qui en sont pourvus.

James de Kerjean s'est rapidement attiré l'animosité des habitants de son domaine, puis de sa propre famille. Il a fini par être condamné à mort pour assassinats et pratique de la sorcellerie. Grâce à ses moyens financiers, il réussit à s'enfuir avant l'exécution de la sentence, pour aller se réfugier secrètement sur l'île du Lac au Duc.

Il y passera une longue partie du reste de sa vie (avant de fuir à nouveau vers les Amériques), vivant en ermite dans une petite chaumière, au milieu de la forêt de l'île. Il y a poursuivi ses expérimentations et ses recherches maléfiques, sans jamais parvenir à trouver le secret de la vie éternelle pour lui-même, mais abandonnant jusqu'à son âme dans ses tractations contre-natures avec l'Ankoù.

Jean de la Margerie

Depuis l'époque où il échangeait avec James de Kerjean, l'Ankoù « écoute » toujours ce qu'il se passe sur l'île. C'est une vieille habitude que cet être surnaturel, presque un automate, ne peut pas oublier, le temps n'ayant pas de sens pour lui.

Aussi, chaque fois que des enfants arrivent sur l'île, l'Ankoù s'y présente et attend de procéder à l'échange. Il ne peut pas prendre une vie s'il n'en donne pas une en échange, aussi ne s'en prend-il jamais aux enfants directement.

Jean de la Margerie se trouve être le descendant de James de Kerjean. Cette année-là, il passe tout le mois de juillet à s'ennuyer chez sa grand-mère, dans la grande maison familiale de Ty Menez Daou, à Ploërmel.

Dans de vieux coffres, au grenier, il a trouvé le journal de son trisaïeul ; ou du moins une partie de celui-ci : la période qui précède son ermitage sur l'île du Lac au Duc. Toutefois, James y fait déjà référence à l'île du Lac au Duc, indiquant son intention de s'y rendre

pour poursuivre ses recherches dans un cadre plus calme et plus discret qu'à Ploërmel.

Et c'est justement sur cette île que Jean va faire du scoutisme à la fin de l'été.

Lui, qui s'ennuie depuis des semaines, se met à imaginer tout ce qu'il pourrait y trouver. Il lit et relit le journal, et pense y avoir découvert quelque chose d'important : le « dispositif transmutatif ». Il imagine tout ce que cela pourrait être, et à force d'y penser, finit par conclure que ce doit être une pierre philosophale, le fameux moyen de transformer le plomb en or !

Il a déchiffré un passage du journal, qui indique où trouver le dispositif. Mais pour cela, il doit disposer d'un élément indispensable pour « l'activer » ou « le déverrouiller ». Jean pense qu'il s'agit d'un genre de clé, qu'il trouvera à coup sûr dans la chaumière de James, sur l'île. Il espère bien mettre sa patrouille au travail pour trouver la clé et déverrouiller le dispositif avant la fin du week-end de scoutisme, sans toutefois attiser les convoitises des autres scouts.

En réalité, ce dispositif transmutatif n'est pas une pierre philosophale. C'est un cairn, une sépulture millénaire accompagnée d'un alignement de menhirs et d'un dolmen, qui permet d'invoquer l'Ankoù pour procéder à l'échange. Et ce que Jean croit être une clé du dispositif est en fait un enfant à échanger contre l'essence de vie.

Point de départ

Les joueurs s'incarnent eux-mêmes lorsqu'ils avaient autour de 10 ans. L'histoire prend donc place dans les années 90.

Pour la première fois de leur vie, ils partent pour un week-end de scoutisme, loin de leurs parents et de leurs proches. Ils vont rejoindre leur petite troupe de louveteaux, d'une dizaine d'enfants. Il s'agit donc de deux patrouilles, pilotées par deux compagnons, relativement jeunes eux aussi au regard de leurs responsabilités.

C'est un camp d'été. Leur objectif est de rejoindre une île sur l'un des grands lacs de Bretagne, le Lac au Duc, long de 5,5 km et large de 500 à 900 m. Ils devront y passer le week-end en toute autonomie, voire en autarcie, pour mener des activités : monter le camp, gérer les ressources, fabriquer un abri, chercher de l'eau, etc.

On se jette à l'eau

Peu après midi, les scouts sont sur la plage du Lac au Duc, près de la ville de Ploërmel, dans le Morbihan. À cet endroit, le Ruisseau de la Saint-Jean se jette dans le lac. Il a un faible débit.

C'est la fin de l'été, la dernière semaine de grandes vacances avant la rentrée. Les journées commencent déjà à se raccourcir. Le temps est frais et humide. Le ciel est couvert, mais la pluie ne semble pas vouloir tomber tout de suite.

La plage est plutôt constituée de boue et de caillasse que de sable fin. Les barques sont grandes, au moins 5 mètres de long, et il va falloir les mettre à l'eau. Il y en a une par patrouille.

Il y a deux patrouilles. La première est constituée des personnages joueurs et elle est pilotée par Hervé. La deuxième, dite « Patrouille du Faucon », est constituée de 4 louveteaux et elle est dirigée par Jean-Jean.

Faites choisir aux personnages joueurs le nom de leur patrouille. Autorisez les noms rigolos ou ridicules. Il est important que les personnages joueurs se mettent d'accord et choisissent à l'unanimité.

Hervé, le compagnon qui pilote la patrouille dont font partie les personnages joueurs, prend le commandement. Il indique à chaque patrouille de charger les paquetages, de dire au revoir aux parents et de se préparer pour la mise à l'eau des barques.

Les paquetages des scouts ont un contenu réglementaire. Chacun transporte un fin matelas et un duvet, un pyjama, quelques affaires de rechange, des vêtements chauds pour le soir, un nécessaire de toilette, des tongs, un peu de lessive à la main, des couverts, une gamelle, une tasse, une petite casserole, un briquet, une lampe et un couteau de type Opinel. Chacun porte également sur lui son uniforme, son chapeau et quelques petits effets personnels pour les personnages joueurs qui le souhaitent.

Les sacs sont gros et lourds, mais ils ne sont pas destinés à être portés trop longtemps.

Passés les adieux déchirants avec les parents (quelques enfants serrent les dents), les patrouilles s'organisent pour mettre les barques à l'eau. Les bottes n'étant pas étanches, il faudra les enlever pour éviter de passer le week-end avec les pieds mouillés.

Faites des **test de CHANCE (POU × 5) normal** pour déterminer si certains personnages joueurs lâchent une larme au moment des adieux. Les échecs sont soumis aux railleries des autres, mais Hervé rappelle rapidement tout le monde à l'ordre.

L'eau est froide et le sol, vaseux, colle au pied. La barque est lourde, difficile à déplacer. Heureusement que Hervé est là pour faire le gros de l'effort. L'autre patrouille semble aussi en difficulté.

Faites un **jet de FORCE (4 × FOR)**. Une majorité de réussites indique que la barque est mise à l'eau facilement. Une majorité d'échecs indique que les personnages joueurs luttent pour y parvenir. Un échec critique implique pour son auteur une chute dans l'eau froide, la barque qui tombe lourdement et arrose tout le monde. Il s'attire alors de vives critiques et reste désagréablement mouillé un long moment.

L'embarquement est un peu chaotique, chacun essayant de trouver sa place et de remettre ses bottes. Les barques tanguent dangereusement, quelques cris fusent et Hervé doit élever la voix pour ramener l'ordre et éviter l'accident.

Hervé Dubuisson — 18 ans Scout depuis toujours, il est doté d'un charisme naturel et d'une présence qui l'imposent comme un chef naturel. Pour autant, il reste humble, calme, presque discret la plupart du temps.

Quand il est en charge, en revanche, il analyse froidement les situations, prend ses décisions rapidement et énonce les ordres d'une voix claire et ferme, sans hésitation.

Son sens de la justice et de l'équité lui permet de remporter rapidement l'adhésion des plus jeunes qu'il encadre, et la confiance des plus âgés qui lui confient facilement des responsabilités.

Jean de la Margerie, dit Jean-Jean — 20 ans À l'opposé de Hervé, Jean-Jean ne possède pas l'étoffe du chef. Au contraire, il transpire le mal-être, le manque de confiance en lui, ce qui rejaillit directement sur sa patrouille.

Physiquement, il est grand et sec, les cheveux longs ramenés en catogan. Petites lunettes sur le nez, visage longiligne, sa pilosité faciale éparpillée lui donne un air négligé.

L'arrivée sur l'île

La traversée se passe sans encombre. Les barques sont pourvues de pagaies, et les patrouilles rament avec entrain, en poussant la chansonnette pour rythmer les efforts. L'eau du lac est claire, et lors des rares éclaircies, on peut voir de longues algues en provenance des profondeurs, sous la surface.

À cet endroit, le lac est large de 900 m. Aussi va-t-il falloir ramer un moment pour atteindre l'île, située au milieu. Pour que les patrouilles restent motivées, environ à mi-parcours, Jean-Jean lance une course entre les deux barques.

En trois manches. Pour chaque manche, la barque qui prend de l'avance sur l'autre est celle dont les personnages accumulent le plus de réussites à un **jet de FORCE (3 × FOR)**. Les personnages joueurs qui ont la compétence PAGAIE peuvent effectuer un **test de PAGAIE normal** à la place. La victoire de l'une ou l'autre équipe est accompagnée de force cris de joie.

Il y a un petit ponton pour accoster. Un responsable de l'amarrage est désigné par patrouille. Parmi les personnages joueurs, c'est celui qui a le meilleur score en NŒUDS. Pour la patrouille du Faucon, c'est Régis qui est responsable des nœuds.

Le joueur responsable de l'amarrage doit faire un **test de NŒUDS normal**. En cas de réussite, la barque est fermement amarrée. En cas d'échec, le nœud semble tenir, et de toute façon le personnage joueur est rapidement appelé par Hervé pour participer au déchargement des barques.

En cas d'échec à l'amarrage, c'est cette barque qui sera perdue un peu plus tard, puisque le nœud se sera défait. Sinon, c'est celle amarrée par Régis. Les personnages joueurs ne le découvriront que plus tard, lorsqu'ils en auront besoin.

Hervé sonne le rassemblement et donne des instructions pour décharger les barques. Il faut sortir les vivres, les tentes et les différentes affaires. Ensuite, chacun doit porter sa

part pour entamer la marche de 30 minutes qui les sépare du site du campement. Le chemin serpente dans la forêt et il est parfois difficile à suivre, mais cela ne représente pas de danger tant que tout le monde reste groupé.

Les personnages joueurs avec la CONSTITUTION la plus basse trouvent cette marche difficile. Certains se trouvent à la traîne et subissent les moqueries de Jean-Jean et de sa patrouille.

Le campement doit être établi à la lisière entre la forêt et la plage, à un endroit où celle-ci est assez large, donc l'eau se trouve à quelque distance du site. Le site a déjà été occupé par le passé. On y trouve des traces (un ancien foyer, des rondins de bois...) mais très abîmées, comme si le précédent campement datait de nombreuses années.

L'après-midi est bien entamée et les scouts n'ont plus que quelques heures pour monter le camp. Hervé distribue les tâches. Deux personnages joueurs doivent aller ramasser du bois et en faire un joli tas qui leur tiendra plusieurs jours. D'autres doivent participer, avec la patrouille du Faucon, à la remise en état des communs (reconstituer le foyer, remettre les bancs en place, remplir les jerricans d'eau pour la vaisselle, installer les toilettes).

Afin de monter le marabout à l'abri de l'éventuelle pluie, il faut tendre une grande bâche entre deux arbres, à l'aide de piquets laissés là par de précédents occupants. C'est Mickaël, le meilleur grimpeur du Faucon, qui est désigné pour grimper aux arbres et y attacher la bâche. Il est secondé par un des personnages joueurs.

Régis Desnoyer — 11 ans Originaire d'Espelette, au pays Basque, Régis parle avec un accent. Sa diction est rendue difficile par un appareil dentaire qui semble occuper tout l'espace disponible dans sa cavité buccale.

De taille moyenne, les cheveux sombres et en bataille, il est volontaire et volubile — quitte à raconter n'importe quoi. Il se fait gentiment rabrouer par ses copains, mais il ne s'offusque pas de ces petites moqueries bon enfant.

Mickaël Gendalou — 10 ans Plein de sa propre compétence, sa suffisance le rend antipathique. Maigrelet et agile, il est un bon grimpeur et ne rechigne pas à l'effort, tant qu'il y a une récompense à la clé ou un moyen de se faire bien voir. Il s'irrite facilement quand on lui donne des conseils.

Physiquement, il est plutôt petit pour son âge et c'est un poids plume. Châtain, il porte les cheveux courts et en brosse.

L'accident

Le personnage joueur qui accompagne Mickaël doit l'aider à grimper sur deux arbres, pour y accrocher deux coins de la bâche, en lui faisant la courte échelle. Il doit également l'aider à en descendre.

À chaque fois que Mickaël monte ou descend à un arbre, le personnage joueur doit lui faire la courte échelle. Pour cela, il doit faire un **jet de FORCE (3 × FOR)**. En cas d'échec, Mickaël tombe lourdement. En cas de réussite, quand Mickaël est sur le deuxième arbre et s'apprête à descendre, il perd l'équilibre et tombe lourdement de toute façon.

Comme au ralenti, le personnage joueur voit Mickaël perdre l'équilibre et plonger vers le sol. Par réflexe, celui-ci tend les bras en avant et tombe sur les mains. La chute s'accompagne d'un craquement audible et désagréable : ses poignets ont encaissé tout le choc et l'un des deux n'a pas résisté. Mickaël se met à crier et pleurer, ce qui ameuté toute la troupe.

Hervé arrive sur les lieux — il y a quelques secondes de flottement durant lesquelles il écarquille les yeux, tandis qu'il prend conscience que son week-end de scoutisme commence bien mal. Puis il se ressaisit et prend rapidement les choses en main.

Il examine la blessure. Il n'y a rien de visible mais Mickaël se tient fermement le poignet droit et se met à hurler dès qu'on le lui bouge. Hervé demande à un des personnages joueurs de lui faire une attelle.

Faites un **test de PREMIERS SECOURS difficile** (difficile à cause de la pression : tout le monde le regarde). En cas d'échec, il empire la blessure et Mickaël se met à hurler comme un goret qu'on égorge.

L'heure du choix

Le camp est installé et c'est l'heure du repas. Mickaël ne semble pas aller bien mieux, même s'il a cessé de crier. Son poignet a doublé de volume.

Le repas se déroule dans une ambiance mitigée, entre l'excitation d'être là et la culpabilité de profiter du moment vis-à-vis de la situation de Mickaël. Certains voudraient rire et s'amuser, d'autres se renferment et restent moroses.

Hervé semble hésiter au sujet de Mickaël. En aparté, sa discussion avec Jean-Jean semble animée. Celui-ci voudrait attendre le lendemain pour voir comment évolue l'état de Mickaël. Hervé s'inquiète — le poignet de Mickaël prend du volume et le garçon semble vraiment mal en point.

Finalement, après le repas, la décision est prise : Mickaël doit être évacué. C'est le crépuscule, il va bientôt faire nuit, donc il n'est plus question de tarder. Accompagné de sa patrouille (donc des personnages joueurs), à qui il fait porter son propre paquetage et celui de Mickaël, Hervé quitte le camp en direction du ponton.

Au crépuscule, l'ambiance dans la forêt est plus sinistre que lors de leur premier passage quelques heures plus tôt. La lumière passe de moins en moins à travers les arbres. Hervé lance :

« — *J'espère que vous avez pris vos torches pour le retour !* »

Si les personnages joueurs n'y ont pas pensé d'eux-mêmes, faites un **test d'IDÉE (INT × 5) normal** pour savoir qui y a pensé ou non.

On entend quelques animaux : oiseaux et batraciens. De temps en temps un corbeau pousse un cri puissant, qui fait remonter aux personnages joueurs des frissons dans le haut du dos. De temps en temps, Mickaël lâche un chouinement ou un pleur, ce qui n'arrange rien.

En chemin, Hervé explique que Jean-Jean manque un peu d'expérience en encadrement. Aussi compte-t-il sur les personnages joueurs pour garder l'œil ouvert et veiller sur la patrouille du Faucon autant que sur eux-mêmes. Inutile de s'opposer directement à Jean-Jean, il s'agit simplement de rester vigilant.

Arrivé au ponton, c'est la mauvaise surprise : une seule des deux barques y est attachée. L'autre a disparu.



Il s'agit de la barque amarrée par le personnage joueur qui a échoué son test de NŒUDS, s'il y a eu échec. Sinon, c'est celle amarrée par Régis.



Alors que Hervé s'installe avec Mickaël à bord de la barque restante, les personnages joueurs chargent les paquetages. Avant de partir, Hervé leur indique qu'il sera de retour le lendemain dans la matinée. Pour les encourager, il ajoute :



– Ne laissez pas cet incident vous gâcher la soirée. Rentrez au camp, respectez vos engagements scouts, et profitez-en bien.



Le retour par la forêt

La nuit est tombée. Les personnages joueurs sont plutôt fâchés d'être là, d'autant qu'ils manquent de lampes torches. Il fait sombre dans la forêt, le ciel est toujours nuageux. Ils ont du mal à retrouver leur chemin et ils se perdent rapidement, même s'ils conservent une vague idée de la direction dans laquelle ils doivent progresser. C'est une petite île après tout, et ils finiront bien par arriver quelque part.

Alors qu'ils progressent dans la forêt, ils notent que les bruits d'animaux ont cessé. Maintenant ils entendent des craquements autour d'eux, des bruits de végétation qu'on pousse ou qu'on déplace. Ils sentent qu'ils sont épiés, et qu'il y a quelque chose ou quelqu'un pas très loin, mais les bruits semblent venir de plusieurs endroits à la fois.

Faites un **test de PERCEPTION (INT × 5) difficile**. Ceux qui réussissent parviennent à voir un peu mieux les créatures qui les entourent. Au passage, ils subissent une **perte de 1d2 points de SANTÉ MENTALE** en cas d'échec à un **jet de POU difficile**.

On dirait de petites personnes, peut-être 50 ou 70 cm au maximum. Elles sont difformes : leurs mains et leurs pieds sont disproportionnés. Leur bouche est gigantesque, leurs lèvres sont énormes. Elles n'ont pas l'air gênées pour se déplacer dans le noir et on ne peut les apercevoir que très furtivement.

Les personnages joueurs atteignent une petite clairière. Au centre de celle-ci se dresse un cairn entouré par plusieurs menhirs, probablement une demi-douzaine. Devant le cairn se dresse un dolmen. Alors qu'ils sont à la lisière de la forêt, ils reçoivent de petits projectiles, comme des petites branches ou des glands qu'on leur jette depuis l'obscurité.

Lorsqu'ils essaient d'approcher du cairn, les projectiles deviennent de plus en plus gros, jusqu'à devenir franchement douloureux. S'ils s'aventurent trop près, c'est une pluie de cailloux qu'ils reçoivent, les obligeant à fuir en courant.

Les pierres qui leur sont lancées s'ils atteignent le dolmen sont de bonne taille, et elles sont envoyées vigoureusement. Elles provoquent 1d3 dégâts.



Une fois au camp, ils tombent directement sur Jean-Jean, qui, devant leur air essoufflé et hagard, commence par se moquer d'eux :

« — *Ben alors les bébés, vous avez vu un fantôme ou quoi ?* »

Il rit sèchement de sa propre plaisanterie, de son rire de hyène, et des louveteaux de sa patrouille se joignent à lui et font quelques commentaires à part eux.

Si les personnages lui font un rapport de ce qu'il s'est passé, il se moque à nouveau d'eux. Clairement, il ne les croit pas une seconde. Ensuite il les réprimande pour avoir perdu une barque et les assigne au rangement du camp — ce que sa patrouille était en train d'effectuer avec une efficacité toute relative.

La soirée au coin du feu

Cette première soirée au camp scout ne s'est pas déroulée, jusque-là, comme les personnages joueurs l'avaient espéré. Ils rejoignent la patrouille du Faucon sur les rondins, près du feu, pour se détendre enfin et profiter d'un peu de repos.

Les uns et les autres proposent de raconter des histoires effrayantes. Paul rechigne, se met à geindre, disant qu'il ne veut pas entendre d'histoires qui font peur. Jean-Jean le fait taire, et désigne Benoît pour commencer les histoires. Paul se renfrogne et rentre la tête dans les épaules, comme s'il voulait disparaître.

Benoît commence son récit :

« – Avant en Bretagne, il y avait des genres de magiciens, des druides ou je ne sais pas quoi. On dit qu'ils faisaient des potions magiques, qui pouvaient donner la vie éternelle, à condition d'accepter de vendre son âme au diable. Il paraît qu'ils pouvaient même fabriquer des gens à partir de morceaux d'autres gens. »

Les personnages joueurs qui réussissent un **test de CONTES ET LÉGENDES normal** savent que l'histoire de Benoît se réfère en fait aux alchimistes du Moyen Âge et d'avant. Une réussite critique permet même de déterminer qu'il s'agit des homoncules, ces êtres que les alchimistes souhaitaient prétendument créer, afin de percer le mystère de la vie et de la mort.

Mais Benoît est interrompu par Jean-Jean, ce qui amuse beaucoup les autres louveteaux de sa patrouille :

« – Pff, elle est nulle ton histoire ! Régis, c'est ton tour. »

Visiblement, Régis n'attendait que cela. Il est très content que l'attention se tourne vers lui. Alors il se met à raconter.

« — On raconte que cette île a longtemps été interdite aux scouts. Parce qu'il y a très longtemps, une patrouille y a passé un week-end, comme nous. Sauf qu'ils n'en sont pas revenus.

C'était la patrouille du Castanet, venue directement du Tarn. 5 louveteaux, dirigés par leur compagnon. Le compagnon est revenu tout seul, au bout de 3 jours. Ses cheveux étaient devenus tout blancs et il était blessé. Il était devenu fou. Il a raconté que les membres de sa patrouille avaient tous disparu.

Dès leur arrivée sur l'île, ils en ont perdu un. Alors ils sont partis à sa recherche, dans la forêt. Au bout d'un moment, ils ont été séparés. Le compagnon est tombé dans un trou, un genre de piège, et il s'est cassé la cheville. Il y avait des animaux morts dans le trou, des ossements, et une odeur de charogne. Il y est resté toute la nuit.

Il paraît que pendant la nuit, il a entendu ses louveteaux hurler pendant des heures, les uns après les autres. Comme s'ils étaient chassés ! Ça a duré toute la nuit, pendant laquelle il est resté coincé dans son trou.

Lorsqu'il a réussi à sortir, le jour était en train de se lever. Personne n'était venu à son aide. Il s'est mis à chercher ses louveteaux, mais il n'a trouvé que quelques traces de sang sur des pierres dressées.

On ne sait pas comment il a fait pour s'en sortir et rejoindre le rivage. Mais après cette histoire, l'île a été fermée pour le public et pour les scouts. Ils n'ont jamais retrouvé les louveteaux. Mais il paraît que si on se promène la nuit dans la forêt, on peut encore les entendre pleurer ou errer à la recherche de leur chemin.

Paul, qui s'est décomposé au fur et à mesure de l'histoire, semble au bord des larmes. Tout est calme et silencieux dans le camp. Une chouette hulule dans le lointain, et Paul étouffe un petit cri. Dans le bois près d'eux, des craquements se font entendre.

Tout à coup, Jean-Jean éclate d'un rire sonore et un peu forcé. Voyant les mines apeurées, il traite tout le monde de nullos, et annonce qu'il est l'heure d'aller au lit. Demain, lever à 7h pour les activités.

Paul Grindel — 9 ans Paul est un jeune garçon un peu maniéré. Châtain clair avec une coupe au bol, il est filiforme et très grand pour son âge, comme s'il avait été étiré.

Son père l'envoie en camp scout pour la première fois, en espérant le dégourdir un peu,

l'endurcir et le faire se comporter de manière plus virile.

Benoît Montier — 10 ans Benoît, c'est un peu le petit gros rigolo de la bande. Pas très doué pour les activités physiques, mais c'est un bon compagnon, un garçon sympathique et amusant, avec des petits yeux rieurs.

Il a toujours une histoire intéressante à raconter — mais pas toujours de public pour l'écouter.

Les grincements dans la nuit

Peu avant l'aube, les personnages joueurs sont réveillés par des bruits de grincements assez forts. Faites un **test de PERCEPTION (INT × 5) normal** pour savoir qui se réveille en premier, et avec quelle vivacité.

Le temps qu'ils sortent, les grincements ont cessé, de sorte qu'ils n'en déterminent pas immédiatement l'origine. La patrouille du Faucon est elle aussi réveillée par le bruit. Ses membres se demandent où est passé Jean-Jean : il n'est plus dans sa couchette, et ne semble pas être dans le camp non plus.

Au bout de la plage, les personnages joueurs distinguent ce qui semble être une charrette avec deux chevaux attelés en flèche. Faites un autre **test de PERCEPTION (INT × 5) moyennement difficile**. Ceux qui réussissent voient le plus de détails.

Dans la charrette se tient, debout et immobile, un homme très grand. Il est vêtu d'une longue cape de pluie et d'un chapeau à larges bords. Dans une main, il tient une grande faux dont la silhouette se découpe nettement contre le ciel. Avec la distance et la pénombre, les traits de son visage sont indiscernables.

La charrette semble chargée, mais difficile de dire avec quoi. Peut-être des pierres ? Mais pas seulement. Au fur et à mesure que les personnages joueurs s'approchent, ils constatent que la tête de l'homme semble toute désarticulée. On dirait qu'elle fait des tours à 360°.

Lorsque les personnages joueurs sont assez proches, le chant du coq se fait entendre. Le cri est puissant, il semble être tout proche. Tout le monde sursaute et détourne le regard. Lorsqu'ils regardent à nouveau, la charrette et l'homme ont disparu.

Faites un **test de CONTES ET LÉGENDES normal**. Si personne ne réussit, Régis, qui connaît bien les légendes bretonnes, pourra les renseigner. Ceux des personnages joueurs qui ont réussi auront reconnu l'Ankoù, le passeur d'âmes. Il est présent de longue date dans les histoires bretonnes. Régis indique que sa grand-mère en parle souvent. Il y a des signes qui ne trompent pas : la charrette chargée de pierres et de corps, les grincements, le chant du coq dans la nuit...

Comme chacun sait, l'Ankoù est connu pour récolter les âmes des morts et les faire passer dans l'au-delà. Et, information importante, il ne se déplace jamais pour rien. D'une petite voix, un louveteau du Faucon lâche tout haut ce que tout le monde pense :

« – Vous... vous croyez qu'il est venu pour Jean-Jean ?! »



Le retour de Jean-Jean

Le matin se lève et Jean-Jean réapparaît à l'heure du petit déjeuner. Il semble de fort bonne humeur, lance un jovial « Salut, la compagnie! » et répond à qui lui pose la question qu'il est parti se promener de bonne heure pour profiter de la fraîcheur.

Toutefois il s'agace vite et devient agressif avec ceux qui insistent. Il balaie d'un revers toute mention de l'Ankoù :

« - Vous avez rêvé ou quoi ?! »

Faites un **test de VIGILANCE difficile**. Ceux qui réussissent notent un éclair de frayeur dans ses yeux lorsqu'on mentionne l'Ankoù. Néanmoins il refuse d'en parler et d'admettre que ça lui évoque quoi que ce soit.

Après le petit déjeuner, les patrouilles s'occupent comme elles peuvent au camp en attendant le retour d'Hervé. Toilette, rangement du camp, jeux d'extérieur... Benoît propose un temps spirituel, mais l'idée est vite abandonnée.

En fin de matinée, la patrouille du Faucon demande à aller pêcher au ponton en attendant le retour d'Hervé et lui donner un coup de main le cas échéant. Jean-Jean valide l'idée et commence à préparer le matériel pour sa patrouille et lui. Manque de chance, il n'y a pas assez de cannes à pêche pour tout le monde. Les personnages joueurs doivent donc se trouver une autre activité. Jean-Jean suggère la fabrication d'un radeau :

« - Qui sait, ça sera peut-être utile ! »

lance-t-il d'un air énigmatique. Il part ensuite avec sa patrouille en direction du ponton.

La vieille dame

Alors que les personnages joueurs vaquent à leurs occupations, ils tombent sur une dame âgée en train de promener son chien. Elle les salue en passant, s'éloigne, se ravise et revient sur ses pas pour les aborder :

« - Vous êtes tous seuls ici, les enfants ? »

Elle veut d'abord savoir si tout va bien, si c'est normal que ces enfants se trouvent ici sans surveillance, et où sont les responsables. Quelles que soient leurs réponses, elle semble bienveillante et elle se présente à eux comme étant Soizig, une habitante des environs.

Elle explique son inquiétude par le fait que les scouts ne sont pas venus camper sur l'île pendant des années. L'île n'est pas considérée comme sûre par les gens du coin : elle est le théâtre de légendes locales.

Si elle est interrogée sur l'histoire de Régis, elle ne peut ni infirmer ni confirmer. C'est le genre d'histoires qu'on entend par ici.

Elle peut aussi parler un peu de l'Ankoù, mais elle ne peut pas en dire beaucoup plus qu'ils ne le savent déjà : c'est le passeur d'âmes. Il se déplace avec sa charrette pour récupérer les âmes des morts et les amener dans l'au-delà. Il y a beaucoup d'histoires en Bretagne sur l'Ankoù, qu'on racontait dans le temps aux enfants au coin du feu. Elle peut leur en raconter une si les personnages joueurs le souhaitent :

C'était un soir, en juin, dans le temps qu'on laisse les chevaux dehors toute la nuit.

Un jeune homme de Trézélan était allé conduire les siens aux prés. Comme il s'en revenait en sifflant, dans la claire nuit, car il y avait grande lune, il entendit venir à l'encontre de lui, par le chemin, une charrette dont l'essieu mal graissé faisait : *Wik ! wik !*

Il ne douta pas que ce ne fût *karriguel ann Ankoù* (la charrette, ou mieux la brouette de la Mort).

— À la bonne heure, se dit-il, je vais donc voir enfin de mes propres yeux cette charrette dont on parle tant !

Et il escalada le fossé où il se cacha dans une touffe de noisetiers. De là il pouvait voir sans être vu. La charrette approchait.

Elle était traînée par deux chevaux blancs attelés en flèche. Deux hommes l'accompagnaient, tous deux vêtus de noir et coiffés de feutres aux larges bords. L'un d'eux conduisait par la bride le cheval de tête, l'autre se tenait debout à l'avant du char.

Comme le char arrivait en face de la touffe de noisetiers où se dissimulait le jeune homme, l'essieu eut un craquement sec.

— Arrête ! dit l'homme de la voiture à celui qui menait les chevaux.

Celui-ci cria : Ho ! et tout l'équipage fit halte.

— La cheville de l'essieu vient de casser, reprit l'Ankoù. Va couper de quoi en faire une neuve à la touffe de noisetiers que voici.

— Je suis perdu ! pensa le jeune homme qui déplorait bien fort en ce moment son indiscreète curiosité.

Il n'en fut cependant pas puni sur-le-champ. Le charretier coupa une branche, la tailla, l'introduisit dans l'essieu, et, cela fait, les chevaux se remirent en marche.

Le jeune homme put rentrer chez lui sain et sauf, mais, vers le matin, une fièvre inconnue le prit, et, le jour suivant, on l'enterrait.

(Conté par Françoise Omnès, de Bégard, plus connue sous le nom de Fantic Jan ar Gao [Françoise (fille de) Jeanne Le Gac]. — Septembre 1890.)

Face aux questions des personnages joueurs, elle expliquera qu'elle est venue sur l'île en barque pour y promener son chien et cueillir quelques plantes pour ses préparations : des baumes pour éloigner le feu ou des décoctions pour soulager la douleur des règles, ce genre de choses. Elle vient sur l'île depuis qu'elle est toute petite, et elle la connaît bien.

Avant de repartir, elle les met en garde, d'autant que les personnages joueurs vont passer une nouvelle nuit sur l'île : ils ne doivent surtout pas quitter le camp et pénétrer dans la forêt.

Celle-ci est habitée par des créatures étranges, qu'elle a vues elle-même il y a longtemps, et qui y sont probablement encore. D'après elle, ce sont probablement des korrigans, ou des lutins. Elle en fait une description qui se rapproche beaucoup de ce que les personnages joueurs ont déjà vu : petite taille, grandes mains, grands pieds, grande bouche et grandes oreilles.

Elle pense qu'ils sont farouches et imprévisibles, tellement différents des humains qu'ils peuvent se montrer franchement dangereux pour qui s'aventure sur leur territoire. En partant, elle leur dit d'un air mystérieux :

« — Méfiez-vous des korrigans, mais si vous la voyez, vous pouvez vous fier à la blanche hermine. Elle est dans le camp du bien. »

Soizig Madeg — 68 ans C'est une grand-mère mais pas encore une très vieille dame. Elle est encore en forme. Elle a de longs cheveux blancs réunis en tresse, ce qui est assez inhabituel. Dans sa tresse sont tissés quelques branches et brins d'herbe, et quelques fleurs.

Son chien est un énorme molosse, ce qui est également assez inhabituel pour une dame de son âge. Il semble suivre les intentions de sa maîtresse, sans même qu'elle ait besoin de lui parler.

Elle est botaniste et herboriste.

Les activités de Jean-Jean



Cette section décrit ce que Jean-Jean fait en secret. Elle est réservée au meneur.



Dans la nuit, après que tout le monde se soit endormi, Jean-Jean est parti en exploration, à la recherche de la chaumière de James de Kerjean.

Pourtant ce n'est pas la chaumière que Jean-Jean trouve cette nuit-là, mais le cairn, son dolmen et ses menhirs. Grâce au journal de James, qu'il connaît presque par cœur à force de l'avoir lu, les éléments s'imbriquent : Jean-Jean comprend que le « dispositif transmutatif » est en fait ce site, et qu'il doit trouver le moyen de l'activer.

Au matin, dès qu'il a la possibilité de s'éclipser, il retourne à la recherche de la chaumière, qu'il finit par trouver. Elle est partiellement recouverte par la végétation.

Il y trouve des notes de James, ce qui lui permet de mieux comprendre les activités de son trisaïeul. Notamment qu'il doit procéder à un échange avec l'Ankoù. Pour recevoir « l'essence de vie, composant essentiel de l'élixir de vie éternelle », il doit apporter une personne, afin que l'Ankoù puisse respecter la règle du un pour un.

Quelques semaines auparavant, avant de se plonger dans l'univers de James, il n'aurait jamais cru une pareille histoire. Désormais il se dit que c'est possible, après tout. Il ne prend pas beaucoup de risques à tenter sa chance, au regard de ce qu'il y a à gagner.

Il jette donc son dévolu sur Paul, qu'il pense facile à bernier. Il est certain de pouvoir prendre le dessus en cas de besoin.

En fin d'après-midi, il met son plan à exécution. Il veut amener Paul à la chaumière, en attendant que la nuit tombe.

La disparition

Les personnages joueurs ont quartier libre. L'après-midi s'écoule et Hervé ne revient toujours pas.

Au bout de quelques heures, Benoît et Régis reviennent au camp. Ils ont l'air paniqué. Ils ont perdu Paul. Il s'est éloigné un moment pour uriner, puis ils l'ont entendu crier, mais ils n'ont pas réussi à le retrouver. Ils ont peur qu'il lui soit arrivé quelque chose. Ils ont longuement cherché mais, ne le trouvant pas, ils sont venus pour avoir des renforts.

Jean-Jean est lui aussi introuvable, et Hervé toujours absent. Le soir approche, mais il faut partir à sa recherche.

Les personnages joueurs partent donc avec Régis et Benoît, à la recherche de Paul. Ils peuvent commencer par le ponton, près duquel Paul a été vu pour la dernière fois.

Faites un **test de PISTAGE normal**. Une réussite permet de trouver un lieu où les branchages sont un peu abîmés, et le sol plutôt bien foulé, comme si plusieurs personnes y avaient piétiné.



Les personnages joueurs remontent donc la piste de Paul, mettant ainsi à profit leurs compétences. Celle-ci les mène dans la forêt. Au bout d'un moment, pour augmenter leurs chances, Régis et Benoît partent de leur côté.

Faites quelques **test de PISTAGE difficile**. Les personnages joueurs devraient échouer au bout d'un moment.

Les personnages joueurs finissent par se perdre dans la forêt et perdre la trace de Paul. Alors qu'ils perdent l'espoir de le retrouver, dans la pénombre de la soirée naissante, ils aperçoivent une hermine blanche. Bien dressée, le dos droit, fièrement postée sur un bloc

de granit d'un mètre de haut (il fait penser à un petit monolithe, dressé là par quelque gaulois il y a des milliers d'années), elle les regarde fixement. Elle est fébrile néanmoins, et semble prête à s'enfuir au premier mouvement.

C'est d'ailleurs ce qu'elle fait dès que les personnages joueurs approchent : elle disparaît presque instantanément dans la végétation. Toutefois elle refait son apparition, quelques dizaines de mètres plus loin. Alors qu'ils approchent de nouveau, elle s'enfuit encore, les attend un peu plus loin, et recommence son manège.

Les personnages joueurs qui réussissent un **test de VIGILANCE normal** notent qu'ils ont en fait rejoint puis remonté le lit d'un ruisseau, presque sec en cette saison.

Lorsqu'elle disparaît pour de bon, il fait presque nuit. Au cœur de la végétation devant eux se dressent les ruines d'une ancienne ferme. La porte en bois est complètement rongée par l'humidité. Ouverte, pendante, elle semble suspendue à ses gonds métalliques, eux-mêmes sur le point d'abandonner.

La chaumière

Il s'agit d'une ruine dont le toit de chaume a disparu en majeure partie. Un bout de la charpente tient encore, miraculeusement, mais il menace de s'effondrer lui aussi.

À l'intérieur, il ne reste que des traces de la vie qui y a pris place par le passé : un buffet vermoulu (et vide), un sommier rudimentaire en bois mangé par la mousse et les insectes xylophages.

Les personnages joueurs ont probablement peu de moyens de s'éclairer. Au mieux disposent-ils de leurs torches ou d'allumettes.

Un **test de CHERCHER normal** permettra aux personnages joueurs de trouver une trappe au sol. Un **test de PISTAGE normal** peut également fonctionner, car il y a des empreintes d'un passage récent.

La trappe donne sur un escalier très raide, presque une échelle.

Alors que les personnages joueurs descendent les marches avec précaution, lorsque le dernier d'entre eux s'engage dessus, l'escalier s'effondre sous leur poids combiné. Les secousses occasionnées remontent dans les murs et le reste de la charpente s'abat à son tour, condamnant ainsi la sortie de ce côté-là.

Faites les dégâts pour la chute des personnages joueurs. Il ne devrait y avoir que des blessés légers. En revanche, toute retraite est coupée de ce côté : les restes de charpente sont trop lourds pour être déplacés.

Les personnages joueurs se retrouvent contusionnés, sonnés et plongés dans le noir.



Dans la cave, il y a quelques vieilles étagères, dont certaines se sont écroulées, entraînant d'autres. Elles couvrent bien la moitié de l'espace. Dans l'autre moitié se tient un bureau, contre le mur, une chaise austère devant celui-ci, ainsi qu'une bibliothèque antique.

Alors que les personnages joueurs reprennent leurs esprits et commencent à explorer les lieux, une respiration lourde et lente se fait entendre. Pourtant il n'y a personne d'autre qu'eux dans la pièce. Impossible de trouver la source du bruit qui, en plus, est intermittent.

Un **test de VIGILANCE normal**, même réussi, ne permet pas de trouver l'origine du bruit. Une réussite élevée ou exceptionnelle permet toutefois de savoir que le bruit vient du coin où est situé le bureau, sans plus de précision.

La bibliothèque contient quelques gros livres rongés par l'humidité et couverts de toiles d'araignées. Les titres ne sont plus lisibles. Ils ne peuvent pas être feuilletés car les pages se désagrègent dès qu'on les manipule.

Le bureau, contre le mur, porte un chandelier tout simple, qui semble attendre depuis longtemps de recevoir une bougie. Il y a également un vieux porte-plume et son encrier. Quelques feuillets couverts d'une écriture manuscrite et illisible ont été abandonnés là. Le papier s'effrite quand on le touche.

La chaise, quant à elle, est posée face au bureau.

Effectuez deux **test de CHERCHER normal** par personnage joueur et présentez les éléments selon les réussites :

- **Facile** — Les bocaux sur les étagères contiennent des matières organiques malodorantes. Impossible de deviner ce que sont ces résidus.
- **Moyen** — Les étagères portent aussi quelques fioles vides aux mentions lisibles mais énigmatiques, telles que « Osmorosis », « Hoschkey » ou *Vitae Essentia*.
- **Facile** — Un des livres de la bibliothèque porte comme nom *Istor an Ankoù*, que les personnages joueurs qui réussissent un **test de LANGUE BRETONNE normal** traduiront facilement par « Histoire de l'Ankoù ».
- **Difficile** — Le plateau du bureau bouge et révèle un espace de rangement. Il contient quelques éléments que les personnages joueurs peuvent lire.
- **Difficile** — Derrière le bureau se trouve une pierre non jointée, juste posée. C'est de là que semble venir le bruit de respiration : il s'agit du souffle d'air qui s'engage dans la cave et qui en ressort.

Dans le bureau, les personnages joueurs découvrent un reçu, une lettre manuscrite, une coupure de journal et un carnet.

Le reçu concerne un transport de malle, établi à l'ordre de James de Kerjean. Le départ de la malle est prévu pour le 12 décembre 1931 de Roscoff (Finistère). Elle est à destination de New York. La durée du transport est de 40 jours.

La lettre manuscrite est datée de 1931 et elle est expédiée du Château de Trévarez (Finistère). Son texte complet figure dans les aides de jeu (voir « La lettre »).

La coupure de journal est très peu lisible. Le papier a jauni et l'encre a disparu en partie. Elle évoque la disparition de plusieurs enfants âgés de 6 à 12 ans. Les faits se seraient produits entre 1926 et 1930, essentiellement dans des fermes non loin de Ploërmel et de Josselin.

Le carnet contient un mélange de latin et de breton. Il est écrit au crayon et il est difficile à déchiffrer. Il faut réussir un **test de LANGUE BRETONNE normal** pour comprendre quelques bribes d'informations contenues dans le carnet.

L'auteur, qui ne signe pas, semble évoquer des échanges qui ont eu lieu, à plusieurs reprises, avec un passeur. Malgré la difficulté à lui apporter ce qu'il attend, il semble que l'échange en lui-même se déroule toujours bien, probablement, d'après l'auteur, grâce à la puissance du cairn millénaire et de ses monolithes. Toutefois la transmutation — il est question ici de la *Vitae Essentia* — échoue systématiquement et ne donne naissance qu'à des *homonculus*, sortes de korrigans hargneux.

Au bout d'un moment, les personnages joueurs voudront quitter les lieux. La seule issue possible est la lourde pierre derrière le bureau, qu'il est possible de déplacer. Faites un **jet de RÉSISTANCE (FOR contre 10)** pour la bouger. La pierre a une résistance de 10.

Le tunnel

Une fois dégagée, la pierre libère un fin tunnel, aussi profond que les fondations de la chaumière sont larges (environ un mètre). Il est fin (40 cm par 60 cm environ), on n'y voit absolument rien et seules les lampes permettent aux personnages joueurs de se déplacer jusqu'à la grotte attenante. Celle-ci est basse mais suffisamment large pour permettre aux enfants de s'y tenir côte à côte.

Les lampes commencent à faiblir. Les piles des années 90 ne sont pas très performantes.

Alors qu'ils se déplacent accroupis pour se faire mutuellement de la place, un craquement se fait entendre, puis un deuxième. L'un des personnages joueurs a piétiné des ossements, et alors qu'il scrute le sol à la recherche de leur propriétaire, il tombe nez à nez avec un squelette.

En fait, il y a plusieurs squelettes, mais ils sont loin d'être entiers ou en bon état. Pour autant que les personnages joueurs puissent en juger, il s'agit de squelettes d'enfants, et il y en a au moins une dizaine.

Cette macabre découverte impose un test de santé mentale : chaque personnage joueur subit une **perte de 1d3 points de SANTÉ MENTALE** en cas d'échec à un **jet de POU difficile**.

Plus loin dans la grotte, qui descend, il y a une eau stagnante, sorte de mare souterraine à la profondeur indistincte. C'est néanmoins le seul chemin et il faudra y pénétrer pour continuer.

Les personnages joueurs évoluent dans l'eau noire et glacée jusqu'à mi-cuisses. Ils sentent des choses gluantes et froides les frôler et leur passer entre les jambes. Alors qu'ils approchent de la fin de la mare, où le chemin remonte, l'un d'eux se fait brutalement mordre au mollet par quelque créature manifestement pourvue de dents.

Lorsqu'il se débat, la créature reste accrochée et une nouvelle morsure apparaît, un peu

plus haut. À chaque mouvement sec, la chose monte d'un cran et plante de nouvelles dents — ou griffes, difficile à dire à ce stade. Elle ne lâche aucune de ses prises.

Faites successivement trois **test de MAÎTRISE DE SOI normal**. À chaque échec, le joueur se débat et la créature le mord un peu plus haut, lui ajoutant une blessure supplémentaire. En cas de succès, la douleur reste mais au moins la créature ne va pas plus haut.

Il faudra s'y prendre à plusieurs pour arracher, dans la douleur, cette espèce de grosse sangsue dotée de plusieurs bouches.

Une fois sortis, les personnages joueurs se retrouvent... dans un cul-de-sac. Au sol, des petits squelettes d'animaux et dans l'air, une odeur de vieille charogne. Un **test d'IDÉE (INT × 5) normal** réussi permet de se rappeler de l'histoire de Régis et de faire le lien.

Mais le sol remonte en pente forte et, au plafond, les personnages joueurs peuvent voir des racines et une couche de végétation parsemée de trous, qui laissent entrer un mince flux d'air frais.

Faites un **jet de RÉSISTANCE (TAI contre 7)** (car il s'agit de manipuler la végétation en hauteur, à bout de bras), contre une résistance de la végétation de 7, pour se ménager un espace dans la végétation et les racines.

En se faisant la courte échelle, les personnages joueurs se retrouvent à nouveau dans la forêt, non loin de la chaumière. En fait, ils sont à la lisière de la clairière qu'ils connaissent déjà, au centre de laquelle se trouve le cairn.

Devant le cairn, quelqu'un a allumé un feu. Cependant ils ne peuvent pas s'y rendre : autour d'eux, les homoncules les regardent, l'air curieusement absent.

Les homoncules

Ils sont au moins une douzaine, peut-être plus, car certains se tiennent à distance, dans le noir. Ils font face aux personnages joueurs, et les entourent complètement.

Soudain, l'un d'entre eux se baisse lentement, presque nonchalamment, pour ramasser une pierre de bonne taille. Du même geste, sans avoir l'air d'en faire beaucoup de cas, il la projette avec force sur le joueur le plus proche.

Le premier joueur à recevoir une pierre est pris par surprise. Il encaisse donc 1d3 blessures.

Homoncule · Créature ratée

À peine plus d'un demi-mètre de chair difforme

Doués d'une conscience rudimentaire et d'une longévité exceptionnelle, les homoncules ne parlent pratiquement pas. Inoffensifs un par un, ils deviennent dangereux par leur nombre et leur acharnement. Ils se déplacent sans peine dans l'obscurité.

FOR	6	CON	9	TAI	3
INT	4	POU	8	DEX	11
APP	2	PV	6	DEP	8

Jet de pierre 50 % **Dégâts** 1d3
Esquive 30 %

En meute Les homoncules attaquent en groupe, lançant pierres et bouts de bois sans discontinuer. Pris isolément, l'un d'eux fuit dès qu'il est blessé.

Vision nocturne L'obscurité ne les gêne pas et on ne les aperçoit que très furtivement.

La bataille s'engage. Les homoncules prennent rapidement le dessus. Ils sont nombreux et lancent pierres et bouts de bois avec un bon rythme, sans discontinuer. Bien qu'elle manque d'imagination, leur attaque est efficace. Les personnages joueurs, pris par sur-

prise, n'ont pas d'autre choix que de se serrer les uns contre les autres, et de se recroqueviller pour encaisser l'assaut.

Alors que la situation semble désespérée, un cri puissant se fait entendre. Entre les pierres qui volent de tous les côtés, les personnages joueurs distinguent une personne qui court vers eux, une grande branche en flammes dans les mains. Elle charge en effectuant de larges moulinets avec la branche, décrivant des arabesques dans la nuit noire.

Arrivé près des homoncules, ses mouvements agressifs et ses cris détournent suffisamment leur attention pour laisser aux personnages joueurs l'opportunité de fuir. Alors qu'ils se mettent en sécurité (relative), ils découvrent que leur sauveur n'est autre que Hervé. Les homoncules, effrayés, commencent à se disperser dans la forêt. Bientôt, il ne reste plus que Hervé, à bout de souffle et les bras ballants. Il affiche un air surpris, comme si ce n'était pas lui qui avait mené cette charge héroïque. Il lâche d'un air laconique :

« – Salut les gars. Alors, qu'est-ce qu'il se passe ? »

Lorsqu'il est interrogé, il explique qu'il est revenu un peu plus tôt mais qu'il n'a trouvé personne au camp. À force de recherches, il est tombé sur Régis et Benoît. Étant donné la situation, il les a renvoyés au camp puis il est parti à la recherche des autres scouts.

Lorsqu'il a aperçu ces drôles de petits bonhommes qui s'en prenaient à sa patrouille, il n'a pas réfléchi : il a attrapé une branche dans le feu (mais qui l'a allumé, d'ailleurs ?) et il a foncé.



Faites un **test de VIGILANCE normal**. Une réussite permet au joueur de remarquer des grincements dans le lointain.

Le cairn

En compagnie d'Hervé, les personnages joueurs se dirigent naturellement vers le feu. Il est à faible distance du dolmen. Il n'y a personne dans les parages. Le dolmen semble marquer l'entrée du cairn. Celui-ci est recouvert de terre et de végétation mais on distingue encore bien les pierres qui le composent et sa structure générale.

Pour y entrer, il faut passer par le dolmen, qui donne accès à un bas tunnel de quatre ou cinq mètres de long. On y avance courbé, et à la queue-leu-leu. Au bout du tunnel il y a une petite chambre funéraire, presque parfaitement octogonale. Les parois sont constituées d'énormes blocs de granit et le plafond, haut d'environ deux mètres, est un énorme monolithe posé à l'horizontale.

Dans la chambre, il n'y a rien à part Paul. Il est inconscient et du sang séché imbibe l'arrière de son crâne et le haut de sa chemise.

Faites un **test de PREMIERS SECOURS normal** pour évaluer les dégâts. En cas de réussite, le joueur note que la blessure est superficielle et que Paul n'est pas trop mal en point. Il devrait s'en tirer avec une grosse bosse et éventuellement quelques points de suture.

Au bout d'un moment, les personnages joueurs arrivent à le réveiller. Il semble hébété et se plaint de douleurs derrière la tête. Il parle d'une voix pâteuse :

« - *Tiens, tu es revenu Hervé ?*

- *Je suis revenu. Comment te sens-tu, Paul ? Que s'est-il passé ?*

Paul commence alors à raconter, à partir du moment où il était avec Régis et Benoît. Il s'était éloigné pour satisfaire un besoin naturel lorsqu'il a croisé Jean-Jean. Celui-ci voulait lui montrer quelque chose de trop cool, une découverte qu'il avait faite dans la forêt.

« – Il était très pressant et... et il ne voulait pas aller prévenir les autres. Et puis... C'est mon chef de patrouille. Alors je l'ai suivi. »

Quand ils sont arrivés au cairn, Jean-Jean l'a invité à entrer. Et là, il a dû se cogner la tête ou quelque chose comme ça, parce qu'il s'est effondré et qu'il ne se rappelle plus de rien.

L'échange

Alors que Paul est en train de finir son récit, et qu'il répond aux questions des personnages joueurs, des grincements se font entendre à l'extérieur du cairn, de plus en plus fort, comme si le son se rapprochait. Soudain, les grincements cessent et on entend distinctement la respiration de chevaux, les bruits de leurs sabots qui piétinent les pierres du sol. Quelques légers grincements plus tard, c'est le bruit de pierres qu'on jette au sol qui se fait clairement entendre.

Un **test d'IDÉE (INT × 5) normal** réussi permet de comprendre qu'on est en train de décharger des pierres.

Quoi qu'imaginent les personnages joueurs, ils n'ont pas d'autre choix que de ressortir du cairn. L'Ankoù est là, debout sur sa charrette, elle-même près du feu qui s'éteint peu à peu. Deux chevaux sont attelés en flèche à la charrette. Le visage de l'Ankoù est toujours dans l'ombre de son chapeau à larges bords. On aperçoit seulement ses longs cheveux blancs, qui recouvrent le col de sa large cape. De sa main droite, il tient une grande faux dont la lame est inversée.

Faites un **test de VIGILANCE très difficile** : en cas de réussite, les personnages joueurs notent que d'autres personnes sont également présentes (ce sont ses deux accompagnateurs). Mais elles se tiennent à distance, presque invisibles dans la nuit noire.

L'Ankoù descend lentement de sa charrette, alors que les personnages sont pétrifiés par cette vision d'horreur. De près, on voit que ses habits sont en haillons. La peau de ses mains et de son visage est tendue, comme parcheminée. L'odeur qu'il dégage, une odeur de charogne, est pestilentielle et donne la nausée.

Les personnages joueurs subissent une **perte de 1d3 points de SANTÉ MENTALE**, définitivement.

Au même instant, une voix s'élève dans leur dos. Elle vient du dessus du cairn :

« — Ha ha ha, bande de losers ! Vous n'auriez jamais dû venir ! Vous ne savez donc pas que l'Ankoù ne se déplace jamais pour rien ? Il va remplir sa charrette avec l'un d'entre vous ! »

Les personnages joueurs n'ont que quelques instants pour décider de ce qu'ils font.

L'Ankoù est inarrêtable. Quoi que les personnages joueurs entreprennent, il repartira avec l'un d'entre eux. Les trois solutions ci-dessous décrivent les issues possibles selon la réaction des personnages joueurs.

Solution A S'ils retournent dans le cairn, l'Ankoù entre à leur suite. Il avance lentement mais sûrement. Arrivé près d'eux, il attrape d'une main ferme le bras de Paul. Sa poigne est d'acier. Il l'entraîne à sa suite, malgré les supplices, les lamentations ou les attaques.

Les personnages joueurs ne pourront rien faire d'autre qu'assister à la scène. L'Ankoù charge Paul dans sa charrette, où celui-ci semble s'endormir, puis il part à travers bois. Ils trouvent ensuite le corps sans vie de Paul dans la clairière, là où se tenait la charrette.

Jean-Jean se précipite, cherche quelque chose de droite et de gauche et finit par se poster, interdit, face à la dépouille de Paul. Les émotions s'enchaînent sur son visage : doute, peine, horreur, colère, et joie intense.

Il faudra réussir un **test de VIGILANCE normal** pour voir que lorsqu'il se penche sur le corps, c'est pour attraper ce qui ressemble à une petite pierre blanche. Il l'empoche rapidement.

Il refuse de répondre aux personnages joueurs lorsqu'ils s'adressent à lui.

Solution B S'ils tentent de fuir, par exemple en s'éparpillant dans la forêt, deux d'entre eux sont attrapés par les accompagnateurs de l'Ankoù. Eux aussi sont dotés d'une force surhumaine, et on ne peut leur échapper.

Les deux captifs (dont l'un est Paul et l'autre un joueur) sont présentés à l'Ankoù. Ce dernier choisit Paul. Voir ensuite la solution A.

Solution C La meilleure option est de confronter Jean-Jean, mais c'est difficile, parce qu'il faut déjà réussir à l'attraper. Il ne compte pas se laisser faire et n'hésite pas à se battre, en se saisissant d'une grosse pierre.

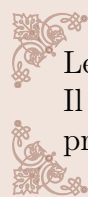
L'Ankoù patiente le temps que Jean-Jean soit maîtrisé, puis il approche. Il fait faire un large arc de cercle à sa grande faux, dont la lame vient se planter dans le corps de Jean-Jean. Celui-ci regarde l'Ankoù, les yeux écarquillés, l'air interdit et surpris. Puis l'Ankoù tire d'un coup sec pour emporter Jean-Jean avec lui, qui pousse à ce moment-là son dernier souffle.

Ensuite, comme la solution A mais avec Jean-Jean à la place de Paul. Les personnages joueurs sont alors libres de récupérer la *Vitae Essentia*.

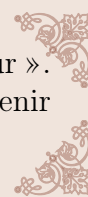
Épilogue

Hervé décide de rassembler tout le monde et de partir immédiatement, en abandonnant le campement en l'état. Heureusement, il est revenu sur l'île avec la barque qui avait servi à évacuer Mickaël, et tout le monde s'y entasse pour regagner la rive. Sur le chemin, les discussions vont bon train sur ce qu'il faudra dire ou non aux parents et aux autorités.

Si Jean-Jean est encore là, il se tient dans son coin et refuse de parler à quiconque. Même Hervé n'arrive pas à lui faire lâcher plus de quelques mots. Il semble bouder très fermement, mais il se morfond également de culpabilité, qui se transforme en colère explosive à la première occasion.



Les personnages joueurs gagnent tous un pouvoir paranormal : « Le passeur ».
Il permet de savoir automatiquement qu'une personne va mourir dans un avenir proche (de quelques heures au maximum) lorsqu'elle est à proximité.



Aides de jeu

Adaptation du système BaSIC

Caractéristiques Les joueurs incarnent des enfants de 10 ans. Il faut adapter le tirage des caractéristiques des personnages en conséquence : lancer 7 fois 2d6 + 2.

Valeurs dérivées La PERCEPTION est la même chose que l'IDÉE ($INT \times 5$).

Compétences de scoutisme Les compétences à ajouter à la feuille de personnage sont les suivantes, le cas échéant :

- | | |
|--------------------|--------------------------|
| — NŒUDS | — CHERCHER |
| — PAGAIE | — PISTAGE |
| — ESCALADE | — CONTES ET LÉGENDES |
| — PREMIERS SECOURS | — LANGUE BRETONNE (20 %) |

Les joueurs disposent de 150 points à répartir dans les compétences, en tout et pour tout.

La lettre

Château de Trévarez, le 15 avril 1931,

Mon bien cher James,

Je souffre de vous savoir en exil loin des vôtres et de nos terres familiales.

Je sais tout ce qui se dit sur vous, sur la façon dont vous consacrez les ressources de Kerjean à vos recherches. Je crois, néanmoins, que les rumeurs sont très exagérées et je prie chaque jour Sainte Marie Mère de Dieu que vous puissiez nous rejoindre avant que Le Passeur, que vous connaissez bien, ne vienne emporter l'âme de notre pauvre Berc'hed.

En effet, sa santé défaille et sa force fuit. Elle aurait grand besoin d'un fils pour la soulager des affaires de Trévarez. J'ai peur. Des paysans racontent avoir entendu sa charrette, mais pour l'instant, personne n'est mort.

Je vous en conjure : revenez.

Riwanon de Kerjean.

Feuille de personnage Basic Roleplaying

Identité

Nom _____ Occupation _____
 Race _____ Age _____ Genre _____
 Main directrice _____ Taille & Poids _____
 Description _____

 Traits(s) distinctif(s) _____

Caractéristiques

FOR _____ Effort _____
 CON _____
 Endurance _____
 TAI _____
 INT _____ Idée _____
 POU _____ Chance _____
 DEX _____ Agilité _____
 APP _____ Charisme _____

Caractéristiques dérivées

DEP _____ Bonus aus dégâts _____

Points de vie _____
MORT 0 1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23 24 25

Points de pouvoir _____
INC. 0 1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23 24 25

Compétences

Alphabétisation (_____) (var) _____ % <input type="checkbox"/>	Démolition (01) _____ % <input type="checkbox"/>	Navigation (10) _____ % <input type="checkbox"/>
Arme à distance (_____) (var) _____ % <input type="checkbox"/>	Discrétion (10) _____ % <input type="checkbox"/>	Observation (25) _____ % <input type="checkbox"/>
Arme à énergie (_____) (var) _____ % <input type="checkbox"/>	Écoute (25) _____ % <input type="checkbox"/>	Passe-passe (05) _____ % <input type="checkbox"/>
Arme à feu (_____) (var) _____ % <input type="checkbox"/>	Empathie (05) _____ % <input type="checkbox"/>	Performance (_____) (05) _____ % <input type="checkbox"/>
Arme de mêlée (_____) (var) _____ % <input type="checkbox"/>	Enseignement (10) _____ % <input type="checkbox"/>	Persuasion (15) _____ % <input type="checkbox"/>
Arme lourde (_____) (var) _____ % <input type="checkbox"/>	Escalade (40) _____ % <input type="checkbox"/>	Pilotage (_____) (01) _____ % <input type="checkbox"/>
Art (_____) (05) _____ % <input type="checkbox"/>	Esquive (DEX×2) _____ % <input type="checkbox"/>	Pistage (10) _____ % <input type="checkbox"/>
Artillerie (_____) (var) _____ % <input type="checkbox"/>	Étiquette (05) _____ % <input type="checkbox"/>	Premiers soins (var) _____ % <input type="checkbox"/>
Artisanat (_____) (05) _____ % <input type="checkbox"/>	Évaluation (15) _____ % <input type="checkbox"/>	Projection (DEX×2) _____ % <input type="checkbox"/>
Arts martiaux (01) _____ % <input type="checkbox"/>	Jeu (INT+POW) _____ % <input type="checkbox"/>	Psychothérapie (01) _____ % <input type="checkbox"/>
Bagarre (25) _____ % <input type="checkbox"/>	Lancer (25) _____ % <input type="checkbox"/>	Recherche (25) _____ % <input type="checkbox"/>
Baratin (05) _____ % <input type="checkbox"/>	Language, Maternelle (_____) (INT×5) _____ % <input type="checkbox"/>	Réparation (_____) (15) _____ % <input type="checkbox"/>
Bouclier (_____) (var) _____ % <input type="checkbox"/>	Langue, Autre (_____) (00) _____ % <input type="checkbox"/>	Saisie (25) _____ % <input type="checkbox"/>
Camouflage (10) _____ % <input type="checkbox"/>	Machine lourde (_____) (01) _____ % <input type="checkbox"/>	Saut (25) _____ % <input type="checkbox"/>
Commandement (05) _____ % <input type="checkbox"/>	Manipulation fine (05) _____ % <input type="checkbox"/>	Science (_____) (01) _____ % <input type="checkbox"/>
Conduite (_____) (var) _____ % <input type="checkbox"/>	Marchandage (05) _____ % <input type="checkbox"/>	Sens (10) _____ % <input type="checkbox"/>
Connaissance (_____) (var) _____ % <input type="checkbox"/>	Médecine (05% or 00) _____ % <input type="checkbox"/>	Statut (var) _____ % <input type="checkbox"/>
Déguisement (01) _____ % <input type="checkbox"/>	Monte (_____) (05) _____ % <input type="checkbox"/>	Stratégie (01) _____ % <input type="checkbox"/>
	Natation (25) _____ % <input type="checkbox"/>	Technique (_____) (00) _____ % <input type="checkbox"/>
		Vol (var) _____ % <input type="checkbox"/>

Équipement

Armes & Boucliers

Arme	%	Dégâts	Mains	PV	Portée
<i>Bagarre</i>		<i>1D3+</i>	<i>1</i>	—	—

Armure

Type	Points	Modificateur

Table des matières

Contexte	1
On se jette à l'eau	4
L'arrivée sur l'île	6
L'accident	8
L'heure du choix	9
Le retour par la forêt	11
La soirée au coin du feu	13
Les grincements dans la nuit	16
Le retour de Jean-Jean	18
La vieille dame	19
Les activités de Jean-Jean	22
La disparition	23
La chaumière	25
Le tunnel	28
Les homoncules	30
Le cairn	32
L'échange	34
Épilogue	37