

LE RÔDEUR DE LA NUIT

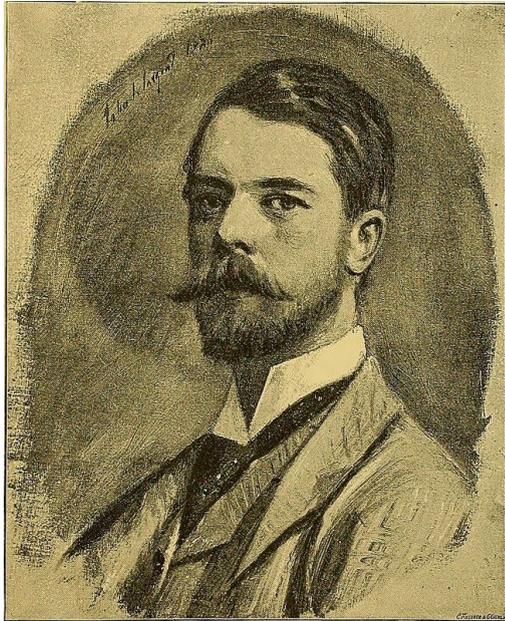


(1)

1

¹ tinawang. Scary mansion [Internet]. 2010. Disponible sur: <https://www.flickr.com/photos/53918137@N06/4986211860>

LE DÎNER



L'aventure débute le 17 novembre 1900 sous la pluie battante d'un automne parisien. Chaque PJ reçoit une lettre d'un certain Joël Garnier, spirite renommé de la capitale (Annexe 1). Les investigateurs sont chaleureusement invités à venir dîner chez lui le lendemain soir pour discuter d'une affaire de disparition à résoudre. Les PJs ont déjà collaboré professionnellement avec Joël Garnier, et, sans être véritablement un ami, celui-ci peut-être vu comme un collègue sympathique avec lequel on peut échanger des informations et des idées.

Si les investigateurs acceptent de se rendre chez lui le lendemain soir, ceux-ci seront reçus dans un Hôtel particulier luxueux par un hôte jovial qui les invitera à prendre un apéritif avant

de leur expliquer l'aventure qui les attend. Il s'agit de la disparition d'un enfant appartenant aux Comte et à la Comtesse de Kerisquillien, demeurant dans le petit village de Kerlouan, en Bretagne.

Après le dîner, pendant lequel Joël s'est enquis de la santé et des projets professionnels des PJs, l'hôte sortira une lettre de sa poche dans laquelle est décrite la situation misérable dans laquelle se trouvent le Comte et la Comtesse (Annexe 2). Désespérés par la disparition de leur troisième enfant (leurs deux premiers ayant eux aussi disparus), et après avoir constaté l'échec de la police pour le retrouver, en désespoir de cause, ils s'adressent au spirite pour lui demander d'éclaircir cette affaire.

Une somme coquette est à la clé que Joël est prêt à partager avec nos aventuriers si ceux-ci acceptent de mener l'enquête à ses côtés.

Si les PJs demandent comment Joël connaît le Comte et la Comtesse, celui-ci leur répondra qu'il les a croisés lors d'un dîner mondain sur Paris qui s'était achevé par une séance de spiritisme.

NB : les PJs peuvent faire un jet de connaissance afin de savoir si eux aussi connaissent le Comte et la Comtesse. Ils pourraient, en effet, les avoir rencontrés par le biais de leur profession ou avoir entendu parler d'eux par une connaissance.

Si les PJs acceptent la mission, Joël leur proposera de partir pour la Bretagne dès le lendemain matin (les frais de transport, d'hébergement et de bouche seront tous couverts). Ils seront invités par leur hôte à passer la nuit sous son toit, mais ils pourront aussi décider de rentrer chez eux pour récupérer quelques affaires. Dans tous les cas, le départ se fera à 8h le lendemain matin depuis le domicile de Joël.

LE VOYAGE



Comme convenu, à 8 heures pile, tout le monde est réuni sur le perron de la demeure du spirite. Joël, prévoyant, a déjà hélé le fiacre qui emmènera la compagnie jusqu'à la Gare de Lyon, où un train pour Brest partira dans un peu plus d'une heure.

Voici le détail du trajet :

Départ du train à Paris Gare de Lyon : 9h13.

Distance à parcourir : 600 km.

Arrivée à Brest : 18h02.

NB : Pendant toute la durée du séjour des PJs en Bretagne, il va pleuvoir sans discontinuer. Le MJ devra prendre en compte ce paramètre inhérent au scénario.

Durant le trajet, les PJs auront tout le loisir de poser des questions à Joël s'ils le souhaitent. Mais la vérité c'est que celui-ci n'en sait pas beaucoup plus sur la mystérieuse affaire qui les attend. Le seul renseignement utile qu'il a en sa possession : l'aîné et la cadette des Kerisquillien ont eux aussi disparu dans des circonstances inexplicables quelques années auparavant.

À l'arrivée en gare de Brest, Joël indiquera aux PJs qu'il faut passer une nuit en ville (dans une auberge qu'il réglera lui-même) avant de reprendre la route le lendemain matin, en calèche, jusqu'à Kerlouan. L'"auberge de La Licorne" est choisie pour cela. Joël ira se coucher tôt, mais rien n'empêche les PJs de veiller plus tard s'ils le désirent, soit à la taverne de l'auberge, soit au centre-ville. Dans tous les cas, il faudra être sur le pied de guerre à 10h du matin afin de s'embarquer pour le village. Le trajet durera 2 heures (35 km) et c'est aux alentours de midi que Joël et les PJs verront poindre la tour du manoir des Kerisquillien, annonçant l'arrivée prochaine au village de Kerlouan.

ARRIVÉE À KERLOUAN



Kerlouan est un petit village du Finistère situé à deux pas des falaises et de l'océan qui compte environ 3000 âmes. Il est parsemé d'une dizaine de maisons paysannes qui gravitent autour du manoir du Comte et de la Comtesse.

Le manoir est bâti sur 3 niveaux et il est surmonté par une ancienne tour en pierre. D'un côté de la bâtisse, une dépendance abrite les cuisines tandis que de l'autre côté du bâtiment on peut apercevoir une chapelle qui semble être à l'abandon.

Autour du manoir, il y a un grand parc qui est lui-même bordé par une forêt de chênes. Il existe un mur d'enceinte qui fait le tour de la propriété juste derrière les premières rangées de chênes. Il y a, cependant, un endroit où le mur est écroulé.

Dans le parc du manoir, une petite cabane a été aménagée pour les besoins du jardinier : Gaspard BOISVERT. C'est d'ailleurs ce dernier qui vient accueillir les PJs à leur arrivée. Il ouvre les grilles en fer forgé et accompagne les voyageurs jusqu'à l'entrée du manoir. Puis il s'en retourne dans sa cabane.

Joël et les PJs sont alors pris en charge par la gouvernante du lieu : Gertrude PENNETON. Contrairement au jardinier qui paraît être un petit vieux jovial et sympathique, Gertrude, quant à elle, semble être une personne revêche et austère. Elle ne paraît pas enchantée d'accueillir des étrangers au manoir.

L'intérieur du manoir se compose comme suit :

- Au sous-sol, il y a une cave dans laquelle on conserve les bonnes bouteilles de vin ainsi que des victuailles.
- Au rez-de-chaussée, il y a un hall d'entrée, une grande salle de réception qui sert aussi de salle à manger, un petit salon-bibliothèque et le bureau du Comte.
- Au 1er étage, on trouve la chambre du Comte et de la Comtesse ainsi que 3 chambres pour leurs 3 enfants : Aimé, l'aîné, Mélinda, la cadette, et Thibault, le benjamin.
- Au 2ème étage, on trouve la chambre de la gouvernante et celle du jardinier (dans laquelle il ne dort quasiment jamais, préférant la tranquillité de sa cabane) ainsi qu'un grenier dans lequel le Comte et la Comtesse entassent toute sorte de bibelots depuis des années. Au fond du grenier, il y a une porte scellée dont personne n'a la clé (perdue depuis fort longtemps) qui mène à la tour en pierre qu'on aperçoit de loin quand on arrive au manoir.
- D'un côté de la bâtisse se trouvent les cuisines. C'est une dépendance par laquelle on accède depuis la salle à manger. Tandis que de l'autre côté se trouve la chapelle dite de la "Sainte Vierge" par laquelle on accède depuis un couloir jouxtant le hall d'entrée. La porte de la chapelle est fermée à clé. C'est le Comte qui possède le trousseau qui permet d'y accéder. Cette chapelle date du VIème siècle. À l'intérieur, on y trouve quelques bancs de prière, un autel et de vieux manuscrits poussiéreux traitant de religion. Sous le tapis de l'allée principale qui mène à l'autel se trouve une trappe qui mène à une ancienne crypte.

RENCONTRE AVEC LE COMTE ET LA COMTESSE



Gertrude accompagne le spirite et les investigateurs jusqu'au petit salon-bibliothèque où elle demande sèchement à ceux-ci de patienter en attendant l'arrivée du Comte et de la Comtesse. Elle daigne tout de même leur servir quelque chose à boire, puis elle se retire. Bientôt, la Comtesse arrive (le Comte, lui, demeure absent). Après les politesses d'usage et un peu de bavardage mondain, la Comtesse en vient au fait. Son petit, Thibault, a

disparu il y a de cela 1 mois, le 20 octobre 1900 (nous sommes de fait le 20 novembre), alors qu'il jouait tranquillement dans le parc par une après-midi ensoleillée. La Comtesse, émotive, a du mal à retenir ses larmes. Elle précise aux PJs que la police n'a jusqu'à présent pas réussi à recueillir le moindre indice concernant cette disparition. Elle ne cache d'ailleurs pas son mépris quand elle évoque l'enquête menée par l'inspecteur Charles ROULEAU. Elle en vient même à se demander si ce monsieur se soucie un tant soit peu de ses malheurs. En outre, elle mentionnera à ce sujet que si elle fait appel au service des PJs et d'un spirite, c'est en dernier recours et aussi un peu en désespoir de cause, toutes les autres alternatives (détective privé, médium, cartomancien, etc.) ayant lamentablement échouées.

Bien entendu, les PJs (quelquefois aidés par le PNJ Joël si cela s'avère nécessaire) vont commencer leur interrogatoire pour en savoir un peu plus sur toute cette affaire. Vers le milieu de la conversation, et très certainement à la demande des PJs, la Comtesse ira quérir le Comte afin qu'il donne lui aussi sa version des faits. Elle ira le chercher dans son bureau. Il se résignera alors à rejoindre le comité dans le petit salon afin de participer aux débats, mais on voit bien que le cœur n'y est pas. Nous avons affaire à un homme morne, sombre et renfermé qui ne souhaite pas outre mesure communiquer avec les enquêteurs et se montrera même arrogant si l'un d'entre eux s'avise de lui poser des questions d'un ton un peu trop ferme. Un détail sautera tout de suite aux yeux des PJs : le visage du Comte paraît extrêmement vieilli et fatigué. Il n'a que 40 ans, cependant, son apparence lui en donnerait presque le double ; alors que la Comtesse, qui a pourtant le même âge que lui, est encore fraîche et séduisante.

Mais avant d'aller plus loin, cher lecteur, je crois qu'il est temps de vous révéler ce qu'il s'est réellement passé au manoir des Kerisquillien...

LES DESSOUS DE L'AFFAIRE



Le petit Thibault n'a pas disparu et il en est de même pour Mélinda et Aimé. Mais pour comprendre ce qui s'est passé, il faut revenir en arrière.

Le 24 février 1880, le Comte Archibald de Kerisquillien épouse Mademoiselle Elise GUERANDIERE (issue de la nouvelle bourgeoisie bretonne ayant fait fortune dans le commerce du thé). Quand en 1890, le Comte et la Comtesse n'ont toujours pas de

descendance, l'infortunée Comtesse commence à fortement s'inquiéter. Le Comte, quant à lui, n'est pas si surpris que ça, car il sait que sur sa famille pèse une malédiction séculaire.

Pour comprendre cette malédiction, il faut remonter encore plus en arrière.

La famille des Kerisquillien est fort ancienne et ses origines se perdent dans les méandres du Moyen-âge. Il s'agit d'une famille extrêmement puissante et fortunée qui a longtemps joué un rôle politique de premier ordre au temps des rois de France. Il n'est donc pas surprenant que Louis XIII lui-même fasse appel à Jean-Honoré de Kerisquillien, Comte de Kerlouan, au moment où la Guerre de 30 ans fait rage en Europe pendant la première moitié du XVIIème siècle. Le Roi a besoin d'argent et de soldats afin de mener campagne contre l'ennemi : les Habsbourg. Cependant, Jean-Honoré, petit homme pleutre et avare, se mure dans le silence et refuse de venir au secours du souverain. Louis XIII ne le lui pardonnera jamais et il lui envoie une lettre dans laquelle il condamne sa lâcheté par une malédiction (prononcée par un mage noir de sa cour [peut-être le Cardinal de Richelieu]) qui devra peser sur sa famille pour les siècles à venir : *"L'aîné de chaque génération de Kerisquillien ne pourra en aucun cas avoir de descendance."*

Or, il s'avère que le Comte de notre histoire, Archibald de Kerisquillien, est à la fois l'aîné mais aussi l'enfant unique de ses défunts parents. Il n'est donc pas surpris de voir la malédiction proférée par Louis XIII se produire de nouveau. Il n'est cependant pas prêt à se résigner et il décide de partir pour les Caraïbes afin d'adopter un enfant et de le ramener au manoir de Kerlouan pour atténuer le chagrin de sa femme.

En mai 1890, il s'embarque donc pour Haïti. Arrivé à Port-au-prince, il achète un enfant à une pauvre femme et s'en retourne pour la France. L'enfant est métisse, mais le Comte et la Comtesse sont des progressistes, et, malgré l'époque profondément raciste qui est celle de la fin du XIXème siècle, ils ne s'arrêtent pas à ce genre de détails, le désir de descendance étant plus fort que tout.

Le petit Aimé est bien accueilli dans sa nouvelle demeure et tout semble pour le mieux dans le meilleur des mondes : le Comte a réussi à vaincre d'une certaine manière la malédiction qui pèse sur sa famille et la Comtesse est devenue mère.

Mais bientôt le ciel va s'assombrir de nouveau. Et, à l'automne 1890, le Comte reçoit une première, puis toute une série de lettres de la part de la mère biologique d'Aimé : Marie-Rose BONVOILA, qui est parvenue à retrouver l'adresse du Comte. Celle-ci regrette son geste et veut récupérer son enfant. Archibald répond poliment aux premières missives en expliquant que cela n'est pas possible et qu'Aimé est très heureux dans sa nouvelle famille. Mais bientôt, devant la persistance et la rage dont fait montre Marie-Rose, il décide de ne plus répondre aux demandes qui s'étaient bien vite transformées en menaces.

La mère biologique d'Aimé décide alors de sacrifier tout son capital pour faire un voyage en France afin de récupérer son petit. Quand, au printemps 1892, elle arrive devant les grilles du manoir des Kerisquillien, Archibald la reçoit froidement et refuse de lui ouvrir. Une dispute éclate alors devant le portail d'entrée. Archibald reste sur ses positions. Marie-Rose lui jure qu'il le regrettera et elle part comme une furie en direction de l'Est. Elle va aller trouver refuge dans un puits (au milieu de la forêt), qui, par un labyrinthe de galeries, mène jusque sous la crypte de la chapelle du manoir des Kerisquillien.

Durant l'été 1892, à la surprise générale, la Comtesse accouche d'une petite fille nommée Mélinda. Cette grossesse miraculeuse n'est, bien entendu, pas le fruit du hasard. Afin de favoriser sa fécondité, Elise, en secret, a fait appel à un puissant mage blanc (qui n'est autre que Gaspard le jardinier, mais nous y reviendrons plus loin).

Les Kerisquillien sont au comble du bonheur. Ils ont à présent deux enfants. Mais pour combien de temps ?

Le Comte commence à faire d'horribles cauchemars. Il entend des voix lugubres provenant de la crypte de la chapelle. On l'appelle là-dessous. Il ne peut pas résister. Il entre dans le lieu saint, ouvre la trappe près de l'autel et s'enfonce dans les ténèbres.

Dans la crypte, Marie-Rose a bien changé. Créature crasseuse aux yeux démoniaques, elle a livré son âme au diable (par le biais d'incantations vaudous) afin d'obtenir des pouvoirs et ainsi se venger du Comte. C'est elle la cause des cauchemars d'Archibald. Et c'est elle qui est en train de grignoter son âme.

Elle lui crache au visage, prononce quelques paroles dans une langue inconnue et le sort du Comte est scellé. Elle le condamne à vieillir vite, mourir jeune et abandonner son âme au démon au moment du trépas.

Au début, Archibald ne prend pas tout cela vraiment au sérieux. Il fait sceller la trappe de la crypte, construit un mécanisme d'ouverture que lui seul pourra manipuler et enferme ainsi le monstre dans son tombeau. Mais les puissances du mal ne sont pas arrêtées par des portes et bien vite (en quelques mois à peine) le

visage du Comte se fripe et se flétrit. Il vieillit à vue d'oeil. Ses forces l'abandonnent. Les cauchemars deviennent de plus en plus horribles. Il va bientôt perdre la raison. C'est alors qu'il décide de retourner dans la crypte afin de tuer Marie-Rose. Mais il est sous son emprise psychique et ne peut que la supplier de l'épargner. Celle-ci ricane, mais elle finit par accepter et lui propose un marché. Elle peut interrompre le vieillissement prématuré du Comte (elle se garde bien de lui dire que pour son âme, par contre, il est trop tard) en échange du don d'une âme innocente de laquelle elle pourra se repaître. Archibald cède à ses caprices, et, la nuit venue, il se vêt d'une cape noire et se rend au village pour enlever l'enfant d'un pauvre paysan (Il s'agit du petit Léon GROSJEAN). Puis il se dirige en direction de la forêt : vers le puits mentionné plus haut (à l'Est du village et du manoir). Sur le chemin, il sera aperçu (mais non reconnu grâce à la cape noire), depuis sa cabane dans les bois, par Marcel CASSEBOIS : le chasseur qui sera plus tard engagé par le Comte afin d'effrayer les PJs (le Rôdeur de la nuit sur lequel nous reviendrons plus loin). Une fois arrivé au puits, Archibald fait tomber le petit Léon qui se fracasse 10 mètres plus bas, l'offrant ainsi en pâture à une Marie-Rose vengeresse.

La haïtienne va alors traîner le corps de l'enfant jusqu'à la crypte où elle le dévorera, achevant ainsi d'assombrir son âme jusqu'au point de non retour. Le Comte pense que ses malheurs ont enfin pris fin et il retrouve le sourire quand une heureuse nouvelle vient frapper à sa porte : Élise est de nouveau enceinte. Elle accouche à l'été 1894, du petit Thibault. C'est alors que Marie-Rose, qui n'avait plus fait parler d'elle depuis 2 ans, va se rappeler au bon souvenir du Comte, à l'automne 1894. Créature zombique assoiffée de sang, elle ne pense plus qu'à se repaître de chair humaine. Elle demande donc à Archibald de lui amener un nouveau sacrifice. Celui-ci s'exécute, se déguise et retourne au village pour enlever le petit Bernard DUFOUR (il sera de nouveau aperçu dans la forêt par Marcel CASSEBOIS). Arrivé au puits, le Comte jette l'enfant, qui finit dans le ventre de la créature de la crypte. Mais la faim du monstre va croissante en même temps que son désir de vengeance et la chair d'enfants inconnus ne lui suffit plus.

A l'automne 1896, Elle demande à ce qu'Archibald lui amène son propre fils, Aimé. Son raisonnement est aussi simple que monstrueux : puisqu'elle ne pourra jamais récupérer son fils vivant alors autant l'avoir mort à ses côtés et faire ainsi culminer la souffrance du Comte à hauteur de la sienne. Archibald refuse d'abord, mais il finit par céder en voyant les traits de son visage se creuser encore davantage.

Une après-midi d'octobre, il appelle alors Aimé qui joue dehors et il l'invite à venir visiter la chapelle. Le petit, tout excité, le suit avec empressement. Et, c'est les larmes aux yeux, que le Comte fait descendre son fils dans la crypte, referme la trappe et scelle ainsi le destin du petit haïtien. En bas, sa mère l'attend, le regard mauvais. Le reste serait trop triste à raconter. Ce jour là, l'âme de Marie-Rose s'est définitivement éteinte...

Mais elle n'en reste pas là. Et à l'automne 1898, c'est Mélinda qu'elle réclame. Le Comte, effondré, mais avant tout guidé par la peur et l'égoïsme, se résigne à lui donner l'enfant en utilisant le même stratagème que pour Aimé.

Et finalement, afin d'achever de détruire le Comte, en octobre 1900, Marie-Rose exige le sacrifice du petit Thibault. Archibald, dont le cœur est mort et l'âme est desséchée, s'exécute presque automatiquement, sans même verser une larme. Et quand son fils disparaît dans la crypte, il referme machinalement la trappe, abandonnant sa dernière progéniture et donnant ainsi raison à la malédiction qui pèse depuis fort longtemps sur la famille des Kerisquillien...

PREMIER ENTRETIEN



Lors du premier entretien avec le Comte et la Comtesse, les PJs n'obtiendront rien du Comte, qui, visiblement, n'est pas prêt à coopérer avec des diseurs de bonne aventure. En effet, il considère (ou plutôt, feint de considérer devant les enquêteurs) l'ésotérisme comme une pratique puérile et ridicule. D'ailleurs, il s'en ira, agacé, avant la fin de la conversation.

La Comtesse, quant à elle, se montrera beaucoup plus loquace. De sa part, les PJs pourront apprendre les choses suivantes :

- Si les PJs interrogent Élise sur les circonstances dans lesquelles ses trois enfants ont disparu :
 - Le jour de la disparition d'Aimé (le 18 octobre 1896), Gertrude en avait la garde. Mais, trop occupée par les facéties de Mélinda et Thibault (courant partout dans la salle à manger), elle ne s'est pas rendu-compte de l'absence de l'aîné. Comme celui-ci aimait beaucoup jouer à cache-cache, la gouvernante a d'abord cru qu'il était parti se dissimuler derrière un meuble, ou bien dehors, à l'abri d'un arbre. Elle l'a cherché partout. La Comtesse a cherché avec elle. Elles ne l'ont jamais retrouvé.
 - Le jour de la disparition de Mélinda (le 23 octobre 1898), elle et son frère (Thibault) jouaient dans le parc en compagnie de la Comtesse et de la gouvernante. Thibault a soudainement été pris de nausées, puis de vomissements. La Comtesse a donc demandé à Gertrude de courir chercher du linge propre pour le petit garçon et elle est restée auprès

de lui pour le consoler. Dans la panique, l'espace d'un instant, les deux femmes ont perdu de vue Mélinda. De retour des cuisines, la gouvernante a tout de suite remarqué l'absence de la petite fille. Elles ont eu beau chercher dans tout le domaine, l'enfant est restée introuvable.

- Le jour de la disparition de Thibault (le 20 octobre 1900), Gertrude en avait la garde. Elle était dans le parc avec le petit garçon. Peut-être à cause d'un déjeuner trop copieux et/ou du poids des tâches associées à la fonction de gouvernante, elle s'est sentie fatiguée. Elle s'est allongée dans l'herbe tout en surveillant le fils de la Comtesse qui courait après des papillons. Puis la fatigue s'est fait plus lourde et Gertrude a eu du mal à garder les yeux ouverts. Finalement, elle s'est assoupie un moment. Quand elle s'est réveillée, Thibault avait lui aussi disparu. La gouvernante et la Comtesse ont eu beau faire le tour de la propriété et fouiller le manoir, il n'est pas réapparu.

Note au Maître du jeu : C'est le Comte qui est responsable des vomissements de Thibault et de l'assoupissement de Gertrude. Comme il avait besoin de créer une diversion afin d'emmener ses enfants dans la chapelle sans être vu, il est entré dans la cabane de Gaspard (alors que le petit vieux taillait les rosiers) et il a d'abord volé une potion vomitive, puis, deux ans plus tard, une potion soporifique au jardinier (qui, nous allons le voir, est plus que jardinier). Gaspard ne s'est aperçu de rien.

- Si les PJs demandent quel âge avaient les enfants de la Comtesse quand ils ont disparu : cette dernière leur dira qu'ils avaient tous 6 ans.
- Si les PJs veulent en savoir plus sur la santé physique et psychologique des enfants : physiologiquement parlant, les trois chérubins se sont toujours portés à merveille. D'ailleurs, la Comtesse ne cachera pas sa surprise quant à la nausée et aux vomissements soudains de Thibault le jour de la disparition de Mélinda. Sur le plan psychologique, en revanche, le bilan est plus contrasté. En effet, si Aimé était un enfant joyeux et énergique, son frère et sa soeur avaient des personnalités plus sombres et énigmatiques. Après la disparition d'Aimé, Mélinda est devenue associable, mélancolique et, le plus souvent, muette. Elle se réfugiait dans sa chambre, au milieu de ses poupées, et elle ne parlait guère à ses parents et à sa nourrice. Thibault, quant à lui, après la disparition de Mélinda, a peu à peu développé un tempérament violent et vindicatif. Son hostilité envers le monde, quand elle ne se manifestait par des crises de rage, s'exprimait alors à travers les dessins du petit garçon. Ceux-ci étaient le plus souvent dépourvus de couleurs (excepté l'utilisation abondante du rouge) et ils dépeignaient presque toujours des scènes sanglantes où Mélinda était à chaque fois assassinée, et même parfois découpée en morceaux, par un être thérianthrope (mi-homme

mi-animal) aux dents acérées et au regard cruel. Bien sûr, ce comportement inquiétant ne manqua pas d'alarmer ses parents et sa nourrice, qui décidèrent de couper court à ce genre de représentations macabres en lui confisquant ses cahiers. Mais quand Thibault se mit alors à graffiter les murs avec tout ce qui lui passait par la main, l'interdiction fut levée, et les cahiers, restitués à leur propriétaire...

- Si les PJs veulent en savoir plus sur la routine quotidienne des enfants :
Tous les jours (sauf le dimanche [messe le matin, quartier libre l'après-midi]) :
8h-9h : lever, toilette, petit-déjeuner.
9h-10h30 : lecture, écriture.
10h30-11h : pause récréative dans le parc (ou à l'intérieur si pluie).
11h-12h : initiation artistique (dessin, peinture, musique, etc.).
12h-14h : déjeuner, sieste.
14h-15h30 : mathématiques.
15h30-18h : goûter, jeux dans le parc ou jeux de société dans le manoir.
18h-19h : quartier libre dans la chambre.
19h-20h : dîner.
20h : coucher.
- Si les PJs veulent en savoir plus sur la routine quotidienne de la Comtesse : celle-ci passe le plus clair de son temps dans sa chambre à téléphoner à ses amies mondaines. Le téléphone étant un objet de luxe commercialisé depuis peu à la fin du XIX^{ème} siècle, la Comtesse, fascinée par cet intrigant objet technologique, use et abuse de ce moyen de communication magique au grand désespoir de son mari à qui elle ne parle plus guère. Elle oublie ainsi, pour un instant, son chagrin en se réfugiant dans cet embryon de virtualité, cet "ailleurs" plus léger où même la tragédie paraît lointaine et inoffensive. Outre cela, une fois par mois, elle se rend dans un salon de thé pour y retrouver la mondanité brestoise et s'enquérir des derniers ragots. Enfin, à quelques occasions durant l'année, elle accompagne son mari à des dîners mondains (à Brest ou à Paris).
- Si les PJs veulent en savoir plus sur le Comte : en sa présence, la Comtesse ne dira rien spécial à son sujet (de peur de le froisser). Cependant, si la question est posée après qu'Archibald s'est retiré de la conversation, Élise avouera aux PJs que son époux a beaucoup changé depuis ces dernières années, son état physique aussi bien que psychologique allant toujours en s'empirant. Il a beaucoup vieilli (plus qu'il n'aurait dû), son visage s'est ridé et obscurci. Il est devenu morne, froid et renfermé, comme inaccessible et indifférent aux choses de la vie. Bien entendu, elle met cela sur le compte de la disparition de leurs enfants.
- Si les PJs veulent en savoir plus sur Gertrude : la Comtesse a une haute opinion de sa gouvernante, qu'elle considère comme une femme bonne et intègre. Elle ne lui en veut pas de s'être assoupie le jour de la disparition de

Thibault. Elise pense même que si Gertrude s'est endormie un moment dans l'herbe ce jour-là, c'est un peu de leur faute à elle et à son mari, car ils lui donnent bien trop de travail. Gérer l'entretien d'un manoir immense et la garde d'un enfant en bas âge, c'est extrêmement fatigant. À partir de là, pas étonnant d'avoir, de temps à autre, des baisses d'attention. Finalement, Elise se désigne elle-même comme la principale coupable de la disparition de ses enfants ; ce qui ne manque pas de l'émouvoir.

- Si les PJs veulent en savoir plus sur Gaspard : la Comtesse affectionne particulièrement le vieux jardinier. Il est à son service depuis de nombreuses années et elle n'a jamais eu à s'en plaindre.

Note au Maître du jeu : Élise ne mentionnera à aucun moment lors de cette première conversation le fait qu'elle est restée inféconde jusqu'en 1892. Elle ne parlera pas non plus de l'aide magique apportée par Gaspard le jardinier afin de résoudre ce problème. Enfin, elle taira aussi, pour le moment, les origines haïtiennes d'Aimé. Tout cela sera peu à peu révélé par l'enquête des PJs.

- Si les PJs désirent voir une photo de famille : la Comtesse leur dira qu'il y a de nombreuses photos accrochées aux murs, au premier étage, dans les chambres des enfants.
- A la fin de la conversation, Elise semble hésiter, puis, à demi-mot, comme si cela semblait l'effrayer terriblement, elle mentionne la présence inquiétante d'une ombre humanoïde qui apparaît le soir, à l'orée de la forêt. Parfois, elle croit qu'il s'agit de l'un de ses enfants qui rentre à la maison, mais l'ombre est trop grande pour cela. Et elle a beau scruter les ténèbres, la forme, qui demeure non identifiable, s'évanouit déjà dans la masse sombre de la forêt. Sa première apparition date de l'époque où Aimé a disparu. Pendant quelques temps encore après que l'aîné s'est volatilisé (durant environ un mois), la silhouette pouvait être aperçue la nuit ou au crépuscule, passant, dans le lointain, entre les chênes du parc. Puis, l'ombre n'a plus fait parler d'elle jusqu'au jour de la disparition de Mélinda. A ce moment-là, elle est réapparue et elle est demeurée visible une fois encore pendant environ un mois. Puis, elle a disparu de nouveau et elle a réapparu de nouveau le jour de la disparition de Thibault. Et cela fait maintenant presque un mois qu'on peut voir la nuit, à la faveur de la lune, errer cette ombre fantomatique aux abords de la forêt. Élise ne manquera pas de mentionner à ce sujet que la police n'a rien fait jusqu'à présent pour identifier cette silhouette et elle ne cache sa rancœur envers l'inspecteur ROULEAU, chargé de l'enquête.

Note au Maître du jeu : il s'agit en réalité du Rôdeur de la nuit qui n'est autre que Robert CASSEBOIS, le chasseur habitant dans la cabane en pleine forêt. Le Comte de Kerisquillien l'a engagé pour deux raisons : 1. Convaincre les habitants du manoir

que la menace vient de l'extérieur et attirer les enquêteurs sur une fausse piste (apparemment la police, d'ailleurs plus par paresse que par intelligence, ne semble pas avoir mordu à l'hameçon). 2. Effrayer les bonnes gens engagées par madame la Comtesse (détectives privés, occultistes, mais aussi les PJs !) afin de les chasser le plus vite possible du domaine (même s'il est peu probable que cette perfide manoeuvre affecte le moral de nos intrépides aventuriers ; et même tout au contraire, cela pourrait bien attiser leur curiosité !). C'est donc en échange d'une coquette somme d'argent (qu'il conserve farouchement dans sa cabane) que Robert le chasseur se vêt d'une cape noire et rôde sur la propriété des Kerisquillien en espérant effaroucher qui le verra. Il pourra d'ailleurs être aperçu chaque soir (si l'on observe au bon moment) pendant tout le séjour des PJs au manoir. Enfin, notons ici que Robert ne connaît pas vraiment les tenants et les aboutissants de son manège nocturne et qu'il ne sait pas non plus que l'homme encapuchonné qu'il a aperçu à deux reprises en compagnie d'un enfant il y a de cela plusieurs années n'est autre que le Comte de Kerisquillien lui même ! Mais nous reviendrons sur l'histoire du Rôdeur en temps voulu...

DÉROULEMENT DES FAITS : JOUR 1 (APRÈS-MIDI)

Au terme de la conversation avec la Comtesse, il est environ 14 heures. Celle-ci s'étant retirée dans sa chambre, les PJs seront libres de suivre 3 pistes vraisemblables :

- Interrogatoire du personnel : Gertrude et Gaspard.
NB : le Comte, quand à lui, refusera systématiquement le dialogue avec les enquêteurs et il restera toute l'après midi enfermé dans son bureau, refusant d'ouvrir la porte aux PJs et ne cédant ni devant la flatterie, ni devant la menace.
- Fouille du manoir.
- Fouille des alentours de la propriété.

Interrogatoire du personnel

GERTRUDE



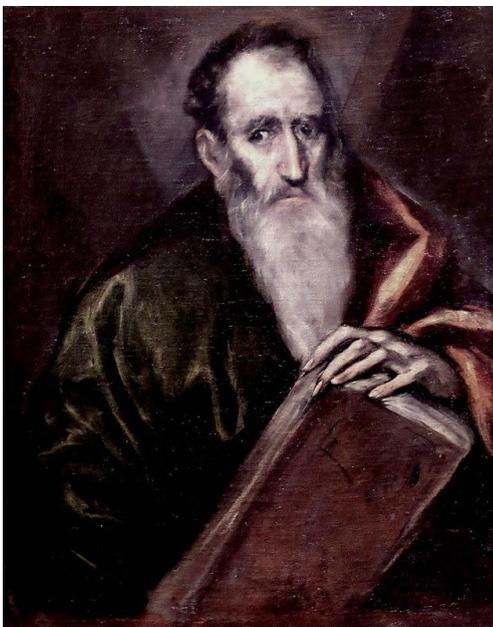
La gouvernante du manoir des Kerisquillien, toujours aussi revêche et austère que d'habitude, se pliera de mauvaise grâce à l'interrogatoire des PJs. Voilà ce qu'ils pourront apprendre d'elle :

- Gertrude révélera exactement les mêmes informations que la Comtesse (cf. interrogatoire ci-dessus) et donnera la même version des faits que cette dernière.
- Si les PJs demandent à la gouvernante si elle nourrit quelque culpabilité quant à la disparition des enfants : celle-ci répondra par la négative. Pour elle, c'est de la faute d'Élise si tout cela est arrivé. En effet, Gertrude pense que la Comtesse aurait dû embaucher une nourrice à plein temps pour surveiller sa progéniture au lieu de faire des économies de bouts de chandelle et de surcharger de travail son personnel. Ainsi, pour Gertrude, sans être totalement avare, le caractère exagérément économe d'Élise a peut-être causé la perte de ses enfants ; et même si la malheureuse ne l'avouera jamais ouvertement, elle en a parfaitement conscience et le regrette chaque jour.
- Si les PJs demandent à la gouvernante si son assoupissement, le jour de la disparition de Thibault, pourrait être d'origine malveillante : celle-ci répondra par la négative. Pour elle, un déjeuner trop copieux cumulé à une fatigue due à l'aridité de son labeur sont la cause de cet assoupissement.
- Si les PJs veulent en savoir plus sur la Comtesse : Gertrude, sans non plus détester son employeuse, se dira mécontente de la masse de travail qu'elle lui donne à faire quotidiennement et avouera même caresser le désir de rendre son tablier. En effet, avec l'âge (60 ans), la gouvernante ne sent plus la force d'entretenir cette grande bâtisse, et après 20 ans de bons et loyaux services, elle aimerait qu'on allège son fardeau, notamment en engageant plus de personnel. Elle ira même jusqu'à suggérer que ce n'est pas plus mal que ces trois petits monstres aient disparu. En effet, ils lui donnaient fort mal à la tête et alourdissaient encore davantage le poids de ses tâches quotidiennes. Puis, elle se reprendra aussitôt et fera amende honorable en précisant que ses mots ont dépassé ses pensées et qu'elle ne veut en aucun cas souhaiter du mal à ces chers petits.
- Si les PJs veulent en savoir plus sur le rôle exact que Gertrude jouait dans l'éducation des enfants : elle répondra qu'elle jouait à la fois le rôle de nourrice et celui de précepteur (les chérubins étant encore trop jeunes pour se rendre à l'école à Lesneven [située à une dizaine de kilomètres de Kerlouan]). En somme, ils étaient accrochés à ses jupons 24 heures sur 24 !
- Si les PJs veulent en savoir plus sur la routine quotidienne de Gertrude : quand les enfants étaient encore au manoir, sa routine suivait celle des chérubins (cf. routine quotidienne des enfants ci-dessus). Outre cette tâche, la gouvernante allait deux fois par semaine au village, le mardi matin et le vendredi matin (avant que les enfants se réveillent), pour acheter à boire et à manger, et, chaque après-midi, pendant la sieste des petits, elle passait environ une heure à faire le ménage dans le manoir. Une heure, c'est bien peu pour une aussi grande bâtisse, ce qui explique les toiles d'araignées et la

poussière qui s'accumule dans les coins. D'ailleurs, à ce sujet, Gertrude ne cache pas son empressement à ce que les PJs bouclent leur enquête et s'en aillent, car leur présence entraîne une surcharge de travail désagréable. Enfin, pour ce qui est de la cuisine, elle préparait des repas simples, soit avant le lever des chérubins, soit après leur coucher, et elle se faisait aider par la Comtesse quand les Kerisquillien recevaient des invités.

- Si les PJs demandent quel est le montant de la solde touchée par Gertrude : elle leur répondra que celle-ci est légèrement supérieure à la solde moyenne d'une gouvernante dans le milieu mondain. Cela dit, le salaire touché n'est pas à la hauteur des tâches requises.
- Si les PJs veulent en savoir plus sur Gaspard : Gertrude est en bons termes avec Gaspard, mais elle avouera (en bonne chrétienne qu'elle est) qu'elle le trouve parfois un peu mystérieux, voire étrange. Toujours en train de préparer ses décoctions médicinales au lieu de jardiner, elle se demande ce qu'il fabrique exactement dans sa cabane (dans laquelle il dort et passe le plus clair de son temps). Si les PJs demandent si Gaspard pourraient avoir drogué, ou même empoisonné, les petits, elle ne saura pas répondre. C'est vrai qu'au premier abord, avec son air sympathique et sa mine rieuse, il fait plutôt penser à un petit vieux inoffensif, mais qui sait les secrets qui pourraient se cacher derrière cette bouille joviale et au fond de cette cabane crasseuse...
- Si les PJs veulent en savoir plus sur le Comte : cf. interrogatoire de la Comtesse ci-dessus.
- Si les PJs veulent en savoir plus sur le Rôdeur : cf. interrogatoire de la Comtesse ci-dessus.

GASPARD



Gaspard est un petit vieux jovial et souriant que les PJs trouveront dans sa cabane en train de préparer une mixture à base de plantes, de fleurs et d'écorces d'arbres. La cabane est en désordre. On y trouve aussi bien des outils de jardinage que des fioles et des potions posées sur la table et les étagères, en passant par tout un panel de végétaux et de racines traînant un peu partout dans la pièce. Il y a aussi un lit de fortune sur lequel on trouve des livres qui semblent être des traités de naturopathie mais aussi de vieux manuscrits enluminés dont les titres évoquent la magie et l'ésotérisme.

Quand les PJs entreront, Gaspard s'excusera pour le désordre. Puis, il invitera les investigateurs à s'asseoir et à partager une gnole avec lui (libre à eux d'accepter ou non). Une fois que tout le monde sera installé, voilà ce qu'il pourra apprendre aux enquêteurs :

- Si les PJs veulent en savoir plus sur la routine quotidienne de Gaspard : le vieux jardinier (60 ans) a le même emploi du temps depuis 1882 (date de son embauche au manoir des Kerisquillien). Le matin, il s'occupe du domaine. Il tond la pelouse, taille les arbustes, arrose les plantes... L'après-midi, il va se promener dans la forêt pour cueillir ou ramasser de quoi préparer ses potions (plantes, fleurs, sève, écorces, racines, baies, champignons, insectes,...). Et le soir, il prépare des mixtures dans sa cabane (dans laquelle il dort d'ailleurs le plus souvent, préférant le calme de son abri de jardin à la vie mondaine et luxueuse du manoir).
- Si les PJs demandent quels rapports Gaspard entretenait avec les enfants : il répondra que leurs rapports étaient bons. Le jardinier aimait bien les 3 petits et ils semblaient bien l'aimer en retour. Il voyait les chérubins le matin, lors de leur pause récréative. Quand il faisait beau, il leur montrait les plantes et les fleurs qui parsèment les parterres du domaine et il leur expliquait les différentes propriétés naturopathiques qui leur sont associées. Ensuite, après le cours de botanique, le jardinier allait chercher quelque sucrerie dans sa cabane qu'il distribuait aux enfants. Puis, les trois petits allaient folâtrer et gambader dans le parc. Si les PJs abordent le sujet de la disparition de Thibault, Gaspard leur dira qu'il n'a rien vu, car, comme toutes les après-midi depuis 20 ans, il était parti en forêt pour récolter les ingrédients nécessaires à ses décoctions.
- Si les PJs veulent en savoir plus sur le Comte : cf. interrogatoire de la Comtesse ci-dessus.
- Si les PJs veulent en savoir plus sur la Comtesse : Gaspard et Élise entretiennent de bons rapports. Le jardinier a toujours aimé travailler à son service, car elle lui laisse du temps libre et n'est pas constamment sur son dos pour lui demander des comptes (contrairement à la pauvre Gertrude, qui, étonnamment, ne nourrit aucune rancune au sujet de ce favoritisme).

Note au Maître du jeu : Gaspard ne mentionnera pas l'aide ésotérique qu'il a apporté à la Comtesse pour qu'elle retrouve sa fécondité. Cependant, si, au cours de leur enquête, les PJs sont parvenus à faire le lien entre la subite fertilité d'Elise et les pouvoirs magiques du jardinier, ce dernier ne tentera pas non plus de leur cacher la vérité et il avouera de bonne grâce qu'il n'est pas qu'un simple herboriste.

- Si les PJs veulent en savoir plus sur Gertrude : Gaspard décrira leurs rapports comme cordiaux, mais distants. En effet, la gouvernante semble

avoir peur de lui pour une raison qui lui échappe, et, autant que faire se peut, elle passe son temps à l'éviter. Cela dit, loin de le départir de sa bonne humeur habituelle, cette attitude a plutôt tendance à faire rire le jardinier.

- Si les PJs veulent en savoir plus sur le Rôdeur : Gaspard ne l'a jamais vu, car, le soir, il reste enfermé dans sa cabane. Il ne pourra donc pas en dire plus à ce sujet.
- Si les PJs interrogent Gaspard sur son hobby d'herboriste : il est plus que probable qu'à la vue de l'intérieur de la cabane du jardinier les PJs se posent des questions sur les activités "extra-professionnelles" de celui-ci. Gaspard admettra avoir des notions de naturopathie, et, tout en montrant les fioles rangées sur ses étagères, il dira préparer des remèdes contre certains maux, comme le mal de dos, le mal de ventre ou encore l'insomnie. Si les PJs, à la vue des manuscrits posés sur le lit traitant d'ésotérisme et de magie, insistent pour en savoir plus sur le sujet, le vieux monsieur arborera un large sourire et avouera être plus qu'un simple herboriste. Il confiera alors aux PJs être un mage blanc et un guérisseur expérimenté. Il refusera cependant d'enseigner ces arts occultes aux investigateurs si ceux-ci lui en font la demande. La magie, ce n'est pas une recette de cuisine pour apprenti sorcier ! En revanche, si on lui pose la question sur les origines de son savoir, il sera plus que ravi d'en faire le récit. C'est dans les années 1860, lors d'un voyage aux Etats-Unis, et plus précisément à la Nouvelle-Orléans, que le jardinier a été initié à la magie blanche par la célébrité Marie Laveau : grande prêtresse vaudou et guérisseuse de renom. Elle l'a pris sous son aile et lui a enseigné tous les secrets de l'ésotérisme. Au début, Gaspard ne devait rester que quelques semaines en Amérique, mais sa vie venait de basculer. Finalement, il est devenu l'amant de Marie Laveau et il est resté à la Nouvelle-Orléans jusqu'à la mort de son mentor, en 1881. Lorsqu'il est revenu en France, dans sa Bretagne natale, il désirait obtenir un travail tranquille, près de la nature, et c'est ainsi qu'il est entré au service du Comte et de la Comtesse de Kerisquillien. Il a eu alors tout le loisir d'approfondir ses connaissances en naturopathie et en herboristerie.
- Si le jardinier trouve un des PJs particulièrement sympathique, il lui donnera une potion de nyctalopie (vision nocturne pendant 1 nuit). Cependant, il se gardera bien de lui révéler explicitement à quoi sert ce breuvage. Il se contentera de lui lancer l'énigmatique : "Bois cette fiole, si, dans les ténèbres, tu veux voir la lumière..." Le PJ en question fera usage de cette potion comme bon lui semblera.

Note au Maître du jeu : Nous rappelons ici, à toute fin utile, que Gaspard n'est pas au courant des manigances du Comte. Il ne sait donc rien sur l'"empoisonnement" de Thibault le jour de ses nausées (par une fiole vomitive) et de Gertrude le jour de

son assoupissement (par une fiole soporifique). En outre, il ne s'est pas aperçu de la disparition de ces 2 fioles. Il n'aura donc aucun commentaire à faire à ce sujet.

Fouille du manoir

Cave

Bonnes bouteilles de vin, victuailles.
Aucun indice utile pour l'enquête.

Rez-de-chaussée

Hall d'entrée

Armure de chevalier ayant appartenu au premier Comte de Kerisquillien.
Aucun indice utile pour l'enquête.

Salle à manger et de réception

Grande table de banquet, tableaux de maître (Vinci, Raphaël, Titien, Goya, Monet...), têtes d'animaux empaillés, piano.
Aucun indice utile pour l'enquête.

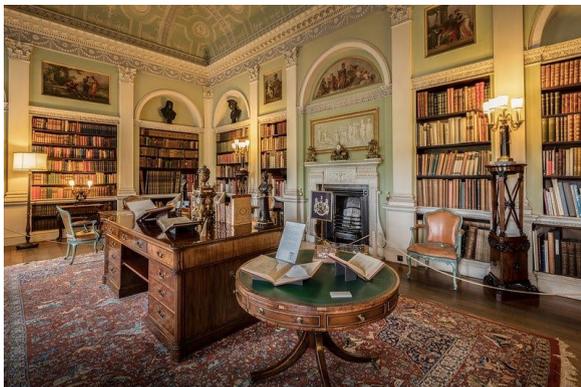
Petit salon-bibliothèque



Fauteuils en cuir, guéridon, mini-bar.

Dans la bibliothèque, les PJs pourront trouver un vieux manuscrit relatant l'histoire de la famille et du manoir des Kerisquillien (Annexe 3).

Bureau du Comte



Tapis oriental, mappemonde, boîtes de thé, tableaux représentant certains des aïeux les plus illustres de la lignée de Kerisquillien, téléphone.

Une étagère avec des livres : la plupart d'entre eux ont trait au commerce international et à la culture du thé. On trouve aussi un livre de comptes dans lequel Archibald figure en tant que gérant de la société de thé de la famille

Guérandière. En effet, Emile Guérandière (le père d'Élise) a délégué la direction de sa compagnie à son gendre, même s'il en reste l'actionnaire majoritaire.

Un secrétaire en bois massif dans lequel les PJs trouveront les lettres de Marie-Rose (Annexe 4) ainsi que le contrat de vente du petit Aimé (Annexe 5).

Les PJs ne sont pas les bienvenus dans le bureau du Comte. Ils pourront, cependant, tenter de s'y introduire en l'absence de son propriétaire (la nuit, par exemple). Attention, la porte est fermée à clé et la serrure devra être crochetée proprement et du premier coup (1 seul jet de crochetage possible) afin qu'Archibald ne se rende pas compte de l'intrusion. Si le Comte s'aperçoit de l'effraction, il soupçonnera directement les PJs. Un jet en Barratin ou en Persuasion sera alors nécessaire pour apaiser ses soupçons. Si le jet échoue, Archibald sera convaincu de la culpabilité des PJs et il leur demandera de quitter le château. Ces derniers ne devront leur salut qu'à l'intervention énergique de la Comtesse. Je vous laisse alors imaginer les relations entre le Comte et les PJs jusqu'à la fin du scénario.

Dépendances

Cuisines

Aucun indice utile pour l'enquête.

Chapelle de la Sainte Vierge



Bancs de prière, autel, vieux manuscrits traitant de religion, tableaux représentant des scènes bibliques, statue en pierre du Christ sur la croix, quelques cierges.

Sous le tapis de l'allée principale qui mène à l'autel se trouve une trappe qui mène à une ancienne crypte. Le mécanisme pour ouvrir cette trappe n'est connu que du Comte (même l'auteur de ce scénario n'en connaît ni l'emplacement ni la combinaison).

Ce qui se trouve dans la crypte sera décrit dans un chapitre ultérieur.

Si les PJs veulent entrer dans la chapelle, ils devront demander la clé au Comte. Celui-ci feindra de l'avoir égarée (alors qu'en réalité elle est dans sa poche) et il promettra aux investigateurs de leur ouvrir le lieu saint dès qu'il aura retrouvé le trousseau correspondant. Le Comte n'a aucune envie que les enquêteurs découvrent ses manigances et il s'arrangera pour ne jamais "retrouver" la clé. Si les PJs demandent au Comte s'il peuvent le fouiller, celui-ci refusera catégoriquement et sera même prêt à se battre pour défendre son intimité. Peu importe l'issue du combat et peu importe que les PJs trouvent la clé ou non, dans ce cas, ils seront instantanément bannis du château (quitte à appeler la police pour cela). Finalement, le Comte cédera sous la menace et produira la clé, en fin de scénario, lors d'une scène que nous décrivons plus loin.

Nous précisons ici qu'il serait vain de tenter de forcer la massive porte de la chapelle. Il n'en résulterait que des ecchymoses et des épaules démises. Le crochetage de la serrure s'avérera lui aussi impossible.

1er étage

Chambre du Comte et de la Comtesse

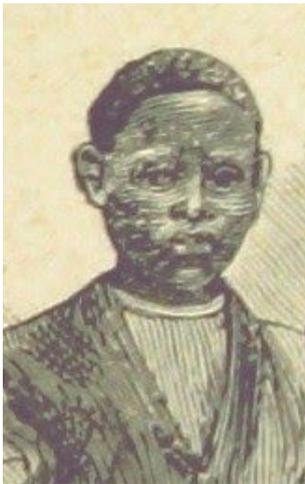
Lit à baldaquin, grande armoire remplie de vêtements, téléphone sur la table de chevet.

Photos de famille (sur lesquelles les PJs pourront se rendre compte que le petit Aimé est d'origine étrangère).

Une boîte de somnifères : le Comte et la Comtesse souffrent de troubles du sommeil depuis la disparition de leurs enfants. Les PJs pourront peut-être croire à tort que c'est le Comte et/ou la Comtesse qui ont drogué la gouvernante le jour de la disparition de Thibault.

La Comtesse autorisera les PJs à fouiller sa chambre. Par contre, si l'on demande au Comte, celui-ci s'y opposera.

Chambre d'Aimé



Décoration colorée de type caribéenne.

Photos de famille.

Une poupée vaudou offerte par la mère biologique d'Aimé et faisant office de talisman protecteur (Annexe 6). Si les PJs montrent cette poupée au jardinier, ce dernier leur confirmera qu'il s'agit bien d'une poupée vaudou haïtienne. Couramment utilisée dans les rituels magiques, il ne saura cependant pas dire quelle est la fonction précise de cet artefact. Cette poupée, constituant une fausse piste de plus, pourra peut-être amener les PJs à faire tout un tas de conjectures aussi folles les unes que les autres : Le petit garçon pratiquait-il la magie noire ? Était-il possédé par

quelque esprit maléfique ? Est-il responsable de la disparition de son frère et de sa soeur ?...

NB : Si les PJs désirent faire des recherches sur ce qu'est la pratique vaudou, ils trouveront un ouvrage consacré à ce sujet dans la bibliothèque du petit salon (Annexe 7) ; ou bien ils pourront demander conseil à Gaspard qui leur prêtera un livre similaire.

Chambre de Mélinda



Décoration florale, photos de famille, de nombreuses poupées en chiffon ou en porcelaine.
Aucun indice utile pour l'enquête.

Chambre de Thibault



Photos de famille déchirées, murs et fenêtres graffités en noir et rouge.

Sous le lit, les PJs trouveront les dessins du petit garçon (Annexe 8). Ceux-ci sont le plus souvent dépourvus de couleurs (excepté l'utilisation abondante du rouge) et ils dépeignent presque toujours des scènes sanglantes où Mélinda est à chaque fois assassinée, et même parfois découpée en morceaux, par un être thérianthrope (mi-homme mi-animal) aux dents acérées et au regard cruel.

2ème étage

Chambre de Gertrude



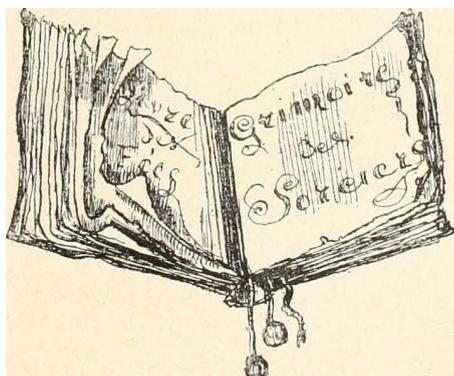
Chambre propre et bien rangée, livres sur les méthodes d'enseignement, manuels de calcul, d'écriture et de lecture, Bible et recueils de prières.

Caché sous le matelas, se trouve le journal intime de la gouvernante (Annexe 9). Elle y rend compte de la dégradation progressive de ses conditions de travail et de l'humeur générale des habitants du manoir au fil des disparitions des enfants. Dans la dernière partie du journal, elle confie son coupable

soulagement quant à la diminution de sa charge de travail liée à l'absence des petits. Est-elle vraiment si monstrueuse ? Ce sera aux PJs de tirer tout cela au clair...

La Comtesse a donné son autorisation : la chambre peut être fouillée sans problème.

Chambre de Gaspard



Chambre en grand désordre et crasseuse qui semble avoir été totalement laissée à l'abandon, ouvrages sur la naturopathie et l'herboristerie, traités de pharmacologie, bocaux contenant des herbes séchées.

Vieux manuscrits rédigés dans une langue occulte portant sur la magie blanche et les pratiques ésotériques. Si ces manuscrits sont montrés à Gaspard, celui-ci avertira les PJs de ne pas manipuler ce genre d'ouvrage à la légère : il s'agit de livres très spéciaux qu'il ne vaut mieux pas ouvrir si l'on est pas initié. Si un PJ réussit un jet en Occultisme, il pourra déduire de lui-même (sans avoir à interroger Gaspard) la nature ésotérique des manuscrits en question (sans toutefois parvenir à en déchiffrer le contenu).

De nombreuses fioles contenant des liquides colorés. Si les PJs décident de les montrer à Gaspard, celui-ci leur confisquera gentiment en leur précisant encore une fois qu'il faut éviter de toucher ce que l'on ne connaît pas. Si un PJ s'aventure à ouvrir l'une de ces fioles et à en boire le contenu, faites-lui faire un jet de Chance. S'il est chanceux, la potion lui sera bénéfique (le MJ pourra alors décider d'augmenter une des caractéristiques du personnage [Ex. : points de vie, de santé mentale ou de magie, pourcentage d'une compétence au choix, etc.]). Si le PJ est malchanceux, la potion s'avère nocive (le MJ pourra alors décider de diminuer une des caractéristiques du personnage).

La Comtesse a donné son autorisation : la chambre peut être fouillée sans problème.

Grenier

Multitude de bibelots entassés depuis des années par la famille des Kerisquillien : malles de vêtements, meubles, caisses ayant contenues du thé, vieux jouets, instruments de musique,...

Aucun indice utile pour l'enquête.

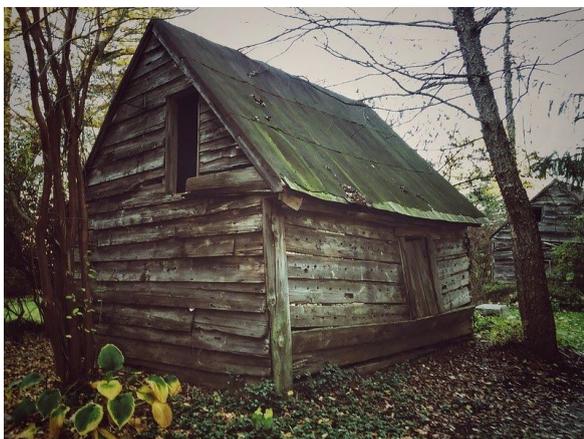
Tour



Au fond du grenier, il y a une porte scellée dont personne n'a la clé (perdue depuis fort longtemps) qui mène à la tour en pierre qu'on aperçoit de loin quand on arrive au manoir. Les PJs pourront tenter d'ouvrir la porte par diverses moyens (Crochetage, Force,...).

Une fois ouverte, celle-ci donne sur un vieil escalier en pierre recouvert de moisissures et de toiles d'araignées. En haut de cet escalier, se trouve une petite salle circulaire uniquement éclairée par des meurtrières. Dans un coin de la salle, adossé à un mur, gît un squelette qui tient un coffre entre ses mains. Le coffre est scellé. Les PJs pourront tenter de l'ouvrir en utilisant les mêmes méthodes que pour faire céder la porte de la tour. Une fois le coffre ouvert, il révèle une dague dont la lame est en diamant et le manche en bois, en argent et en or. Cette dague se nomme la Dague diamantine (Annexe 10). C'est une arme magique qui parvient à blesser les créatures maléfiques là où les armes traditionnelles échouent (dégâts : 1D8 points de vie et 1D4 points de magie [quelque soit l'adversaire]). Si un PJ réussit un jet d'Occultisme, il reconnaîtra immédiatement la Dague diamantine et se souviendra de ses propriétés magiques. Ces informations pourront aussi être obtenues si les PJs se rendent à la bibliothèque de Brest (il n'y a pas de livre traitant de ce sujet au manoir) et qu'un jet en Bibliothèque est réussi par l'un d'entre eux. En outre, Gaspard pourra lui aussi informer les PJs si on lui montre la dague. Le vieux jardinier demandera alors gentiment aux PJs de la lui confier, car il s'agit d'une arme puissante qui ne doit pas être mise entre toutes les mains. Si les PJs refusent de donner la dague, Gaspard n'insistera pas et il rappellera simplement aux investigateurs qu'il faut faire extrêmement attention avec la magie. Si les PJs enquêtent sur le squelette de la tour, tentent de retracer les origines de la Dague diamantine et s'évertuent à découvrir pourquoi elle se trouvait dans la tour du manoir des Kerisquillien, il seront sans doute déçus, car personne n'en sait rien (pas même l'auteur de ce scénario !).

Fouille des alentours de la propriété



Les PJs seront certainement tentés, à un moment ou à un autre, de faire le tour de la propriété et peut-être même d'entrer dans la forêt de chênes qui en fait le tour. Les investigateurs ne trouveront rien dans le parc lui-même. S'ils entrent dans le bois, après quelques rangées de chênes, ils constateront la présence d'un mur d'enceinte de plusieurs mètres de haut qui fait le tour du domaine. S'ils suivent ce mur, ils noteront une brèche dans celui-ci (côté Est). Un jet en Trouver objet caché leur permettra alors de découvrir un morceau d'étoffe noir (appartenant à la cape du rôdeur). Un second jet réussi en Trouver objet caché révélera la présence de traces de pas dans la boue.

Les empreintes semblent être d'origine humaine. La taille et la forme de celles-ci indiquent qu'il s'agit certainement d'un adulte de sexe masculin.

Si les PJs décident de suivre les traces de pas, ils devront enjamber le mur d'enceinte, là où il est éboulé, et s'engouffrer dans la forêt. Les empreintes n'étant pas toujours claires, un jet en Pister devra être réussi afin de parvenir à les suivre jusqu'au bout. Elles mènent à la cabane de Marcel CASSEBOIS, le chasseur. Il faut environ 1h de marche pour l'atteindre. À première vue, la cabane semble vide. Si les PJs décident de s'y introduire, ils devront crocheter la serrure (Jet en Crochetage) ou tenter de défoncer la porte (Jet en Force). Ils pourront aussi, s'ils le souhaitent, briser un carreau afin d'ouvrir la fenêtre. Une fois à l'intérieur, ils trouveront une petite pièce crasseuse et en désordre dans laquelle il y a : une table, une chaise, une petite cheminée, un matelas posé à même le sol, du matériel de chasse (fusil de chasse, cartouches, poignard) et quelques peaux de lapins qui pendent aux murs. Si les PJs fouillent la cabane, sous le matelas, ils trouveront la fameuse cape noire déchirée qui permet à Marcel de jouer son rôle de "Rôdeur de la nuit". Si les investigateurs pensent à fouiller la cape, ils y trouveront une coquette somme d'argent (1000 Francs), qu'ils pourront décider d'emporter ou non. Si les PJs décident de retourner au manoir, ils devront réussir un jet en Pister ou en Orientation afin de ne pas se tromper de chemin. En cas d'échec, nos aventuriers erreront dans la forêt jusqu'à ce qu'un jet soit réussi (un laps de temps de 1h se sera écoulé entre chaque jet). Etant donné que nous sommes en automne et qu'il fait froid quand il fait nuit, chaque tranche d'une heure que les PJs passeront dans la forêt, après le coucher du soleil, leur fera perdre 1 point de vie et 1D4 points de santé mentale. Si les PJs décident d'attendre le retour de Marcel, ils pourront soit le faire ostensiblement en demeurant dans la cabane, soit discrètement en se cachant derrière les arbres. Dans tous les cas, Marcel ne se montrera pas et les PJs attendront vainement son retour, autant de temps qu'il le faudra, jusqu'à ce qu'ils se découragent et qu'ils décident de rentrer. S'ils ont attendu dans la cabane, ils ont pu faire du feu et aucun malus ne leur sera appliqué. Par contre, s'ils attendent dehors, dans le froid, une fois la nuit tombée, ils perdront 1 point de vie et 1D4 points de santé mentale par heure d'attente. Finalement, à moins qu'ils désirent se transformer en ermite, ou en glaçon, ils prendront le chemin du retour (cf. modalités de retour décrites ci-dessus).

DÉROULEMENT DES FAITS : JOUR 1 (SOIRÉE ET NUIT)

Après avoir passé l'après-midi à mener leur enquête, les PJs seront rappelés au manoir afin de prendre le dîner avec le Comte et la Comtesse (sauf s'ils sont perdus et errent dans la forêt !).

Le dîner

Le repas est servi à 20h. La Comtesse est déjà attablée et elle invite les PJs et Joël à venir s'asseoir autour de la table de la salle à manger. Son mari n'ayant pas répondu à l'appel, elle ira le chercher dans son bureau et il s'exécutera alors de mauvaise grâce. La nourriture est excellente : cocktail de fruits de mer en entrée, sanglier au miel avec gratin de pommes de terre et julienne de légumes en plat de résistance, plateau de fromages et fruits en dessert, le tout arrosé d'un excellent vin. Cependant, l'ambiance n'est pas à la hauteur de la nourriture. Et, si la Comtesse fait des efforts pour entretenir la jovialité du repas en demandant aux PJs s'ils ont fait quelques découvertes aujourd'hui, le Comte, quant à lui, reste muet comme une tombe et se contente de grogner et de pousser des soupirs. C'est au moment où Gertrude apportera le plateau de fromages que Joël proposera de faire une séance de spiritisme pour faire avancer l'enquête. Le Comte, qui n'avait rien dit jusqu'à là, s'emportera vivement en qualifiant le spiritisme de jeu puéril et en assurant ses convives que ce n'est pas en pratiquant la magie ou quelque activité ésotérique qu'on parviendra à retrouver ses enfants. Bien entendu, la Comtesse n'est pas de cet avis (si elle a engagé Joël, c'est bien pour ses compétences en occultisme). Le Comte est rouge de colère, mais il préfère se retirer après avoir donné un coup de poing rageur sur la table. On l'entendra fulminer jusqu'à ce qu'il claque la porte de son bureau. La Comtesse s'excuse auprès de ses hôtes pour le caractère de plus en plus insupportable de son mari. Elle demande à Gertrude de débarrasser la table et elle prie Joël de débiter la séance.

La séance de spiritisme



Joël propose de faire la séance dans le petit salon-bibliothèque : un endroit plus intime pour ce genre de réunion. Les membres présents sont : Joël, la Comtesse et les PJs qui le souhaitent (Gertrude n'y participe pas du fait de ses convictions religieuses [en effet, la ferveur catholique se marie mal avec l'ésotérisme]). Joël demandera aimablement aux membres présents de s'asseoir autour de la petite table, de se tenir les mains et de fermer les yeux. Puis il murmurera : “Je

vais vous demander de respirer lentement, mais profondément. Inspiration, expiration, inspiration, expiration, inspiration, expiration. Esprits des enfants,

souhaitez-vous communiquer avec nous ce soir ? Si oui, frappez une fois. Si non, frappez deux fois". On entend alors un coup qui est frappé. "*Madame la Comtesse, si vous souhaitez poser une question à vos enfants ou à l'un d'entre eux, faites-le maintenant*". La Comtesse tremble un peu, elle hésite puis elle finit par murmurer : "*Mes chers petits, est-ce que vous êtes ensemble ?*". Un coup est frappé. Joël reprend la parole. "*Si vous le permettez, je vais moi aussi poser une question. Êtes-vous heureux là où vous êtes ?*". Deux coups sont frappés. La Comtesse ne peut retenir un sanglot de tristesse. C'est à présent aux PJs de poser leurs questions. Chaque PJ a le droit de poser une question aux enfants (avec un total maximum de trois questions posées [les autres PJs devront restés silencieux pendant toute la séance de spiritisme]).

Note pour le maître du jeu : le MJ pourra jouer de ruse pour que la vérité ne soit pas révélée trop tôt ni trop facilement. Ainsi, à la question suivante : "*Êtes-vous dans la chapelle ?*", il pourra répondre non, car les enfants sont dans la crypte. Cela obligera les PJs à poser des questions précises afin d'obtenir des réponses claires.

Après que les PJs ont posé trois questions, la Comtesse, psychologiquement exténuée, éclatera en sanglots et partira se réfugier dans sa chambre, mettant ainsi fin à la séance.

Les événements de la nuit



Après la séance de spiritisme, les PJs (accompagnés de Joël, s'ils le souhaitent [sinon celui-ci ira se coucher]) peuvent raisonnablement entreprendre deux actions :

- Fouiller le bureau du Comte (cf. chapitre sur la fouille du manoir).

- Aller vérifier si le Rôdeur est en train de rôder. Malheureusement pour eux, cette nuit là, il n'y a personne à ce moment là, ni sur le domaine, ni dans la forêt, ni dans la cabane du chasseur. Ils rentreront donc bredouilles de leurs investigations nocturnes et ils iront se coucher.

La répartition des lits sera libre entre les trois chambres des enfants (chaque chambre pouvant accueillir deux personnes). S'il y a plus de 5 PJs, certains de nos investigateurs seront obligés de se contenter de lits de camp dans la salle à manger. Quand les PJs dormiront, le MJ fera faire un jet en Écouter à chaque joueur. Si le jet est raté, le personnage en question continuera tranquillement à dormir. En revanche,

s'il est réussi, celui-ci se réveillera et entendra des bruits de pas dans le couloir du 1er étage. Libre à lui de se rendormir ou bien d'aller voir ce qui se passe. Le temps qu'il ouvre la porte (discrètement ou non) et qu'il se décide à suivre ce mystérieux inconnu, l'auteur des pas aura déjà emprunté les escaliers menant au rez-de-chaussée. Le téméraire PJ, se penchant à la rambarde, aura alors juste le temps de deviner l'ombre d'une femme dans le petit salon-bibliothèque se dirigeant vers la salle à la manger. La filature se poursuivra ensuite jusqu'aux cuisines où l'intrépide PJ découvrira qu'il s'agit en réalité de Gertrude, en pleine crise de somnambulisme, qui est venue se préparer un en-cas nocturne. Un jet réussi en Médecine, en Psychologie ou en Psychanalyse permettra au PJ de comprendre immédiatement la situation. Sinon, il devra attendre une bonne minute et une dizaine de phrases incohérentes de la part de la gouvernante avant qu'un jet en Éducation ou en Intelligence ne lui donne l'occasion d'appréhender l'état de Gertrude. Si le jet est raté, le PJ n'aura jamais entendu parler de somnambulisme et il ne saisira pas ce qui est en train de se passer. En revanche, si le jet est réussi, il finira par comprendre que la gouvernante est en fait endormie. Dans tous les cas, plusieurs options s'offriront à lui : il pourra soit décider de la laisser tranquille et de retourner se coucher, soit décider de ne pas la réveiller et d'amorcer un dialogue psychédélique avec elle (à la fin de la conversation, Gertrude retournera gentiment dans sa chambre), soit décider de la réveiller. Si la gouvernante est réveillée, après quelques secondes d'hébétude, elle se reprendra, et, d'un ton plutôt arrogant, elle lancera : *"Qu'est-ce que vous faites dans ma chambre ?!"*. Après un moment de confusion, Gertrude se rendra compte qu'elle vient de faire une nouvelle crise de somnambulisme et elle expliquera au PJ en quoi consiste cette pathologie (si celui-ci ne l'a pas déjà deviné). Finalement, tout le monde retournera se coucher : la gouvernante, un peu gênée, et le PJ, certainement le sourire aux lèvres...

DÉROULEMENT DES FAITS : JOUR 2 (MATIN)



Lorsque les PJs se réveillent, il est déjà 10h du matin. L'air de la campagne les a fait dormir plus longtemps que d'habitude. On frappe à la porte. C'est Gertrude, la mine renfrognée, qui apporte le petit-déjeuner. Quand les investigateurs auront fini de manger, ils descendront au rez-de-chaussée pour saluer la Comtesse. Ils trouveront alors celle-ci en pleine altercation avec un homme en uniforme de police. C'est Charles ROULEAU, le responsable de l'enquête sur la disparition des enfants. Il se fait remonter les bretelles par une Comtesse excédée par son incompetence. En effet, cette dernière lui reproche de n'avoir rien fait pour résoudre ce mystère. Lui, quand il parvient à en placer une, essaye tant bien que mal de se défendre en arguant qu'il est débordé par toutes ces disparitions et qu'il

n'a pas quatre bras. Il paraît presque soulagé quand les PJs se joignent à la conversation et il leur lance un sourire désespéré. Lorsqu'Élise s'aperçoit de la présence de ses hôtes, elle baisse d'un ton et s'enquiert de leur santé. Puis, elle laisse littéralement l'inspecteur en plan avec les PJs, non sans avoir lancé un dernier regard de reproche au pauvre ROULEAU. Une fois la Comtesse partie, les investigateurs pourront, s'ils le souhaitent, interroger le policier. Si on lui fait des reproches, celui-ci finira par admettre, d'un air penaud, qu'il n'a effectivement pas tout mis en oeuvre (voire même rien du tout !) pour retrouver les petits de la Comtesse. Et il se défendra piétrement en prétextant que c'est parce que son commissariat est fort loin du manoir des Kerisquillien (il est situé à Lesneven [à une dizaine de kilomètres de Kerlouan]), que ça lui fait faire beaucoup de routes et que la Comtesse n'est pas la seule à avoir perdu un enfant. Il faut s'occuper de tout le monde et la région est grande ! Heureusement que la Comtesse n'est pas là pour entendre ça...

Si les PJs interrogent l'inspecteur ROULEAU sur les autres disparitions, celui-ci, heureux de changer de sujet, confiera aux investigateurs que deux familles du village de Kerlouan ont elles aussi signalé une disparition d'enfant. Il s'agit de la famille GROSJEAN, dont le fils (Léon) a disparu en octobre 1892, et de la famille DUFOUR, dont le fils (Bernard) a disparu en octobre 1894 (les enfants ont tous deux disparu le 31 du mois, jour de la fête de la Samain). Le policier paraît tout fier d'avoir pu délivrer (enfin !) une information utile pour l'enquête et il sourit bêtement aux PJs. Il ne pourra cependant pas en dire plus et la conversation s'achèvera par les politesses d'usage.

DÉROULEMENT DES FAITS : JOUR 2 (APRÈS-MIDI)

Après le départ du policier, les PJs auront la possibilité de prendre le déjeuner, s'ils le souhaitent (Gertrude se fera naturellement un plaisir de le leur préparer quelque chose à manger), puis ils se remettront à la tâche. Ils pourront alors reprendre l'enquête là où ils l'avaient laissée hier en fin de journée et plusieurs options s'offrent à eux :

- Poursuivre la fouille du manoir et/ou de la propriété (cf. ci-dessus).
- Se rendre au village pour interroger les familles GROSJEAN et DUFOUR.
- Se rendre au port de Brest afin de vérifier dans les archives si une certaine Marie-Rose BONVOILA a bien accosté en Bretagne au début des années 1890.
- Réinterroger la Comtesse, Gertrude et Gaspard.
- Interroger le Comte.

Au village



Le village de Kerlouan, gravitant autour du manoir des Kerisquillien, est composé d'une dizaine de petites maisons en pierre dans lesquelles habitent des paysans, mais aussi quelques artisans.

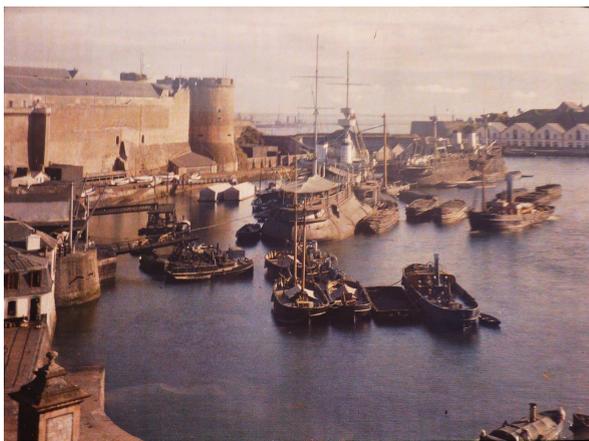
Si les PJs décident d'aller interroger la famille DUFOUR, ils seront reçus par une vieille femme aveugle. C'est la

grand-mère du petit Bernard. Elle recevra les PJs froidement en leur disant que son petit-fils a bel et bien disparu il y a 6 ans, le 31 octobre 1894, et que ses parents se sont suicidés de désespoir, quelques temps après, en se jetant dans l'océan du haut des falaises. Depuis, la vieille vit seule et elle n'a rien d'autre à ajouter. Les PJs n'obtiendront rien de plus auprès de cette femme qui reste persuadée que c'est le diable qui a emporté les membres de sa famille. D'ailleurs, elle commence à suspecter les PJs d'être eux aussi des agents du démon. Ils feraient mieux de s'éclipser avant que le scandale n'éclate...

Si les PJs décident d'aller interroger la famille GROSJEAN, ils seront reçus par les parents du petit Léon. Ces derniers, s'exprimant avec un fort accent et dans un français campagnard mêlé de patois breton, confirmeront que leur fils a disparu il y a de cela 8 ans, le 31 octobre 1892. Ils paraissent tous les deux fort attristés par cette disparition et la mère ne peut s'empêcher d'éclater en sanglots. Si les PJs demandent au couple de leur parler de la disparition de Léon, le père leur révélera que celle-ci a eu lieu de nuit, car, quand, au matin, il est venu pour réveiller son fils qui dormait dans l'étable, celui-ci avait disparu. Si les PJs demandent pourquoi Léon dormait dans l'étable, le père répondra que le petit avait été puni la veille au soir et qu'on l'avait envoyé dormir avec les animaux pour lui apprendre la politesse. Le couple n'en sait pas plus à ce sujet. Ils n'ont rien entendu et rien vu la nuit du drame. Comme on peut l'imaginer, le père se sent coupable d'avoir envoyé son fils dans la gueule du loup et il se met lui aussi à verser de grosses larmes. Si les PJs demandent aux parents s'ils ont noté quelque chose de remarquable, ou d'étrange, le jour de la disparition de Léon, ou bien les jours précédents ou suivants celle-ci, ils hésiteront un moment. Puis la femme finira par se souvenir de quelque chose. Elle ne saurait dire si l'événement qu'elle va relater s'est produit avant ou après la disparition de Léon, mais, en tout cas, il lui est contemporain. Un matin, alors qu'elle se rendait au marché, elle a été témoin d'une altercation entre Monsieur le Comte de Kerisquillien et une femme noire (elle insiste bien sur la couleur de peau de cette femme, car c'est une apparition bien exotique pour cette paysanne bretonne de la fin du XIX^{ème} siècle !). La demoiselle en question devait avoir une trentaine d'années et parlait un français approximatif avec un fort accent étranger. Elle hurlait au niveau de la grande grille d'entrée donnant accès au parc du manoir, tandis que le Comte, à

l'abri derrière le portail qu'il se gardait bien d'ouvrir, tentait, tant bien que mal, de contenir une colère qui lui avait rougi la face. La mère de Léon est arrivée trop tard pour comprendre l'objet de la dispute. La femme noire avait déjà tourné les talons et paraissait jurer dans une langue étrangère. Puis elle s'est éloignée en continuant à pester jusqu'à disparaître du décor. Elle n'est jamais revenue. Si les PJs demandent à la mère de Léon où cette femme noire est allée, elle sera bien incapable de répondre. D'ailleurs, elle et son mari sont fatigués à présent et ils aimeraient se reposer. Il est temps pour les investigateurs de les laisser en paix...

Brest



Si les PJs se rendent à Brest afin de vérifier dans les archives si une certaine Marie-Rose BONVOILA a bien accosté en Bretagne au début des années 1890, ils trouveront la réponse à la capitainerie du port. Si on lui parle gentiment et on lui graisse un peu la patte, l'archiviste de la capitainerie confirmera sans peine qu'une certaine Marie-Rose BONVOILA, d'origine haïtienne, était effectivement à bord du navire "L'Étoile" (en provenance du Havre) et a débarqué au port de

Brest le 18 mai 1892. Si les PJs demandent pourquoi le bateau était en provenance du Havre, l'archiviste leur répondra que c'est l'escale obligée pour tous les bateaux en provenance d'outre-atlantique.

Deuxième couche

Le deuxième interrogatoire de Gertrude et de Gaspard n'apprendra rien de nouveau aux PJs.

En revanche, si l'on interroge de nouveau la Comtesse, celle-ci délivrera (ou confirmera) certaines informations qu'elle avait tues le jour d'avant :

- Elle avouera avoir été stérile jusqu'en 1892.
- Elle confirmera ne pas être la mère biologique d'Aimé, qui a été ramené par son mari après un voyage aux Antilles (Haïti) en 1890. La Comtesse ne sait pas que l'enfant a été acheté. Pour elle, il s'agit d'une adoption (même si le Comte ne lui a jamais montré, et pour cause, les papiers l'attestant). En outre, elle confiera aux investigateurs qu'elle a toujours rêvé d'avoir un enfant et qu'elle a accueilli l'arrivée d'Aimé comme un véritable miracle, peu importe sa

couleur et ses origines. Elle était enfin mère et enfin heureuse. Finalement, elle conclura en assurant qu'elle a toujours considéré Aimé comme son propre fils (au même titre que Mélinda et Thibault) et qu'elle a fait le maximum pour qu'il se sente chez lui au manoir. D'ailleurs, son passé caribéen n'a jamais été abordé par personne et le jovial chérubin ne s'en est jamais soucié. Quant au personnel, il avait reçu des consignes strictes afin de ne faire aucune différence entre les trois enfants et de ne faire aucune allusion quant aux origines du petit Aimé.

- Si les PJs insistent sur le caractère étrange, étonnant, voire déconcertant, de la subite fertilité de la Comtesse à partir de 1892, celle-ci finira par avouer que les naissances de Mélinda et de Thibault ne sont pas dues au hasard et que Gaspard le jardinier, grâce à ses fioles, a donné un petit coup de pouce à la vie.
- Si les PJs évoquent la malédiction des Kerisquillien, Élise dira ne pas croire en ces sornettes. D'ailleurs, n'a-t-elle pas réussi à avoir des enfants ? Si les PJs insistent sur l'accomplissement de la malédiction en pointant du doigt que, justement, il n'y a plus d'enfants, la Comtesse éclatera immédiatement en sanglots et ira se réfugier dans sa chambre.

Note au Maître du jeu : Si les investigateurs interrogent Gertrude et Gaspard à ce sujet, Gertrude se signera en disant qu'elle ne préfère pas penser aux oeuvres du Diable, quant à Gaspard, il avouera qu'il ne serait pas étonné si la malédiction existait vraiment, car il a toujours ressenti des mauvaises ondes émaner de la propriété des Kerisquillien, et encore plus aujourd'hui que jadis. Si les PJs demandent au jardinier combien cela fait de temps que ces "mauvaises ondes" se sont intensifiées, il réfléchira un moment, puis il répondra que cela date *grosso modo* de l'époque où Aimé est arrivé au manoir. Cependant, il ne voit pas de lien clair entre ces deux événements, car Aimé était un petit garçon fort jovial et sympathique qui apportait de la joie et du bonheur à sa famille.

- Si les PJs ont fouillé le bureau du Comte, ont pris connaissance de l'Annexe 5 (contrat de vente d'Aimé) et décident de révéler à la Comtesse que le petit garçon a été acheté et non pas adopté : elle se dira déçue que les choses se soient passées ainsi, certes. Cependant, étant donné la situation actuelle, cela ne semble clairement pas faire partie de la liste de ses préoccupations majeures et elle ne fera pas d'autres commentaires sur le sujet.
- Si les PJs ont fouillé le bureau du Comte, ont pris connaissance de l'Annexe 4 (les lettres de Marie-Rose) et décident de révéler à la Comtesse que la mère biologique du petit Aimé voulait récupérer sa progéniture : elle paraîtra complètement effondrée par la nouvelle et pestera contre les cachotteries de son mari. S'en suivra alors une scène de ménage entre les deux époux au cours de laquelle le Comte tentera de chasser les investigateurs du manoir et

la Comtesse protégera ces derniers en arguant que l'enquête n'a jamais autant avancé qu'avec eux et que si quelqu'un devait partir aujourd'hui ça ne serait certainement pas eux ! Puis, elle demandera à Archibald pourquoi il lui a caché la vérité. Celui-ci répondra alors que c'était pour la protéger et ne pas l'inquiéter. Il pensait pouvoir régler cette affaire sans avoir à troubler le bonheur et la sérénité de son épouse. Une fois la dispute terminée, Archibald retournera se terrer dans son bureau tandis qu'Elise demandera aux PJs s'ils pensent que cette Marie-Rose aurait pu faire du mal à ses enfants. Libre à eux de donner leur opinion sur le sujet. Dans tous les cas, il est clair que, jusqu'à la fin du scénario, la Comtesse gardera énormément de rancœur envers son mari pour avoir sciemment dissimulé des indices qui auraient pu faire avancer l'enquête. Si les PJs sont allés au village, ont appris de Madame GROSJEAN que le Comte et une femme noire (certainement Marie-Rose) se sont disputés devant les grilles de la propriété, il y a de cela environ 8 ans, et qu'ils décident d'en faire part à la Comtesse, celle-ci défaillera sous le poids de l'émotion et il faudra porter la malheureuse dans sa chambre. Quand elle se réveillera, la première chose qu'elle fera sera de maudire son mari. Puis, elle ira demander des comptes à Archibald en hurlant devant la porte de son bureau. Celui-ci répondra qu'il ne sait pas où est Marie-Rose, qu'il ne l'a jamais revue après le jour de la dispute et qu'il faut le laisser tranquille à présent. Élise s'évanouira de nouveau...

NB : Si les PJs évoquent l'altercation entre le Comte et une femme noire sans savoir qu'il s'agit de Marie-Rose (car ils n'ont pas fouillé le bureau du Comte et ils n'ont pas connaissance de l'Annexe 4 ni de l'Annexe 5), la Comtesse dira ne jamais avoir entendu parler de cette histoire et elle ajoutera que, à sa connaissance, Archibald n'a jamais fréquenté de gens de couleur. Surprise par cette rumeur, elle promettra aux enquêteurs de demander au Comte si cette dispute a bien eu lieu ou non (bien entendu, ce dernier s'empressera de nier en bloc ces allégations afin d'éviter les foudres de sa femme).

- Si les PJs décident de parler de la Dague diamantine à la Comtesse : elle dira ignorer tout de cet artefact. Si les PJs révèlent à Elise qu'ils ont trouvé cette arme dans la tour du manoir, cette dernière demandera alors aux enquêteurs si elle peut la récupérer. Si ceux-ci désirent la conserver, ils devront réussir un jet en Baratin ou en Persuasion afin de convaincre la Comtesse que cette arme doit rester entre leurs mains. En cas d'échec, la Comtesse insistera malgré tout pour qu'on lui restitue la dague. La réticence des PJs serait alors considérée comme extrêmement grossière et ils seraient immédiatement expulsés de la propriété (quitte à faire appel à la police pour cela !).

Confrontation avec le Comte



Nécessairement, à un moment ou à un autre, les PJs seront amenés à se confronter au Comte afin d'obtenir des éclaircissements et faire avancer l'enquête. Si le premier jour celui-ci avait catégoriquement refusé de recevoir les investigateurs dans son bureau et n'avait pas souhaité dialoguer avec eux durant les repas, en revanche, le deuxième jour, il n'aura d'autre choix que de céder devant l'insistance des PJs, qui ont réuni suffisamment d'éléments pour délier la langue de leur hôte.

Ainsi, lorsque nos enquêteurs frapperont à la porte du bureau d'Archibald, celui-ci refusera tout d'abord de les voir, mais il se résoudra finalement à les laisser entrer si les PJs se montrent un tant soit peu persévérants. Voici les principales questions qui pourraient être soulevées durant l'interrogatoire du Comte :

- Si les PJs évoquent l'infécondité de la Comtesse et l'adoption/achat d'Aimé : le Comte confirmera aux PJs que, sa femme ne parvenant pas à enfanter, il est bel et bien allé à Haïti pour adopter un enfant afin d'apaiser la peine de son épouse. En outre, il ajoutera qu'il n'a point voulu entamer cette démarche en France, car il considère ce pays comme beaucoup trop procédurier, avec cette administration, toute cette paperasse et tous ces gratte-papiers qui rendent les choses trop longues et trop compliquées. Si les PJs ont fouillé le bureau du Comte et ont connaissance de l'Annexe 5 (contrat de vente d'Aimé), Archibald n'aura d'autre choix que d'avouer de mauvaise grâce qu'il a effectivement acheté l'enfant, car, pour des raisons de temps, il n'avait pas la possibilité de mener à terme une procédure d'adoption en bonne et due forme. Un peu étonné, il demandera tout d'abord aux PJs comment ils ont obtenu cette information. Mais il comprendra très vite (que les PJs tentent de lui mentir ou non) que la seule manière de découvrir son petit secret était de fouiller le secrétaire de son bureau. Il explosera alors de colère et menacera de chasser les enquêteurs du manoir. Cependant, si les PJs font preuve d'un peu d'audace et de persuasion ("Voulez-vous que nous allions révéler la vérité à votre épouse ?", "Souhaitez-vous vraiment faire barrière à l'enquête, et, se faisant, peut-être mettre en péril la vie de vos enfants ?", etc.), le Comte finira par revenir à de meilleurs sentiments. Si les PJs demandent à Archibald si lui-même désirait avoir un enfant, il confiera aux investigateurs que, initialement, cela lui était bien égal et qu'il souhaitait seulement faire plaisir à sa femme, mais, une fois en présence d'Aimé, la joie de vivre qui émanait du petit lui a fait voir la paternité d'un bon oeil et il était plutôt content de s'être

lancé dans cette aventure. Bien entendu, il ne s'est pas autant attaché que la Comtesse à l'enfant, mais il aimait bien ce gamin jovial et énergique, et, pour tout dire, même s'il n'en était pas le père biologique, Aimé était son petit préféré.

- Si les PJs abordent le sujet de la fécondité miraculeuse de la Comtesse : Archibald ne trouvera pas cela miraculeux du tout. Pour lui, il s'agit d'un phénomène naturel qui s'est déjà produit avec d'autres femmes par le passé et qui se reproduira de nouveau. Si les PJs décident de révéler au Comte que Gaspard est un réalité un mage blanc et qu'il est à l'origine de la subite fécondité de sa femme. Le Comte rira au nez des enquêteurs, et, d'un ton condescendant, il leur conseillera vivement d'arrêter de boire.

Note au Maître du jeu : Bien entendu, cette condescendance est feinte. Il sait que la magie existe et il est le premier à en subir les effets. Cependant, il ignorait que son jardinier était un magicien et il comprend mieux maintenant comment son épouse est parvenue à vaincre sa stérilité.

- Si les PJs abordent le sujet de la malédiction des Kerisquillien : encore une fois, le Comte feindra de ne pas croire en ces sornettes et il se moquera des investigateurs, dont la naïveté n'a d'égale que la stupidité !

Note au Maître du jeu : Au début, Archibald ne pensait pas que cette malédiction était réelle. Cependant, après avoir constaté de ses propres yeux que la magie existe vraiment et après avoir perdu ses trois enfants, il commence à croire que la famille des Kerisquillien est bel et bien maudite...

- Si les PJs veulent en savoir plus sur les circonstances de la disparition des enfants : Archibald ne pourra rien dire à ce sujet. En effet, comme nos enquêteurs l'ont constaté durant leur séjour au manoir, le Comte passe le plus clair de son temps enfermé dans son bureau. Il n'a donc rien vu ni entendu le jour des 3 disparitions.
- Si les PJs veulent en savoir plus sur les relations qu'entretenait le Comte avec ses enfants : celui-ci répondra qu'il ne passait pas beaucoup de temps avec eux. Archibald est un homme occupé et il n'avait pas le temps de faire mumuse avec sa progéniture ni celui de de s'occuper de leur instruction et de leur éducation. Il ajoutera simplement qu'il avait une légère préférence pour Aimé, dont la jovialité et l'entrain savaient le charmer. Au contraire, il avait du mal à supporter Thibault et ses épouvantables crises de rage. Quant à Mélinda, le Comte avouera ne pas l'avoir vue bien souvent. C'était une petite fille solitaire qui préférait la compagnie de ses poupées à celle des hommes.

- Si les PJs veulent en savoir plus sur les relations qu'entretient le Comte avec le personnel : là encore, Archibald confiera aux enquêteurs qu'il ne passe que peu de temps avec eux. Parfois, il lui arrive de leur donner quelque directive concernant l'entretien du manoir ou de la propriété. Cependant, on peut pas dire le Comte connaisse suffisamment son personnel pour se forger une opinion à leur égard.
- Si les PJs veulent en savoir plus sur les relations qu'entretient le Comte avec sa femme : celui-ci déclarera que leur couple est uni (même en ces temps sombres) et il fera l'éloge de sa femme en la qualifiant de "bonne épouse" et de "bonne mère". Archibald notera cependant que, pour les raisons évidentes que l'on connaît, Élise devient de plus en plus taciturne et dépressive. Elle ne désire plus vraiment communiquer avec son mari, elle passe le plus clair de son temps dans sa chambre à téléphoner à des connaissances mondaines afin d'oublier le présent et la réalité et elle se gave de somnifères dans l'espoir de récupérer un sommeil qu'elle a perdu il y a bien longtemps. En somme, le Comte se dit passivement inquiet au sujet de la santé mentale de sa femme...
- Si les PJs évoquent le sujet du Rôdeur de la nuit : le Comte affirmera qu'il n'a jamais vu ce maraudeur. Elise et Gertrude lui en ont effectivement parlé, mais il ne l'a personnellement jamais aperçu. Cependant, il ne doute pas de la parole de sa femme et il conseillera aux investigateurs de rester sur leurs gardes et de ne pas prendre cette histoire à la légère.
- Si les PJs désirent connaître la routine quotidienne du Comte : comme précisé plus haut, celui-ci passe la plupart de son temps dans son bureau à compulsiver des dossiers, signer des papiers, éplucher les comptes,... En un mot, à diriger la compagnie de thé de son beau-père (Émile Guérandière). Parfois, il se rend à des dîners mondains à Brest ou à Paris (essentiellement pour y parler affaires).
- Si les PJs décident de parler de la Dague diamantine au Comte : il dira ignorer tout de cet artefact. Si les PJs révèlent à Archibald qu'ils ont trouvé cette arme dans la tour du manoir, ce dernier demandera alors aux enquêteurs de la lui restituer. La réticence des PJs serait alors considérée comme extrêmement grossière et ils seraient immédiatement expulsés de la propriété (quitte à faire appel à la police pour cela !).
- Si les PJs ont fouillé le bureau du Comte, ont pris connaissance de l'Annexe 4 (les lettres de Marie-Rose) et décident d'aborder ce sujet : un peu étonné, Archibald demandera tout d'abord aux PJs comment ils ont obtenu cette information. Mais il comprendra très vite (que les PJs tentent de lui mentir ou non) que la seule manière de découvrir son petit secret était de fouiller le secrétaire de son bureau. Il explosera alors de colère et menacera de chasser les enquêteurs du manoir. Cependant, si les PJs font preuve d'un peu d'audace et de persuasion ("Voulez-vous que nous allions révéler la vérité à

vosre épouse ?”, “Souhaitez-vous vraiment faire barrière à l’enquête, et, se faisant, peut-être mettre en péril la vie de vos enfants ?”, etc.), le Comte finira par revenir à de meilleurs sentiments. Il avouera alors de mauvaise grâce qu’il a effectivement échangé une correspondance avec la mère biologique du petit Aimé. Si les PJs demandent pourquoi il n’a pas fait part de cet échange épistolaire aux policiers et aux enquêteurs, Archibald répondra qu’il n’a pas jugé utile de le faire car n’a jamais cru en l’authenticité des menaces proférées par Marie-Rose. Pour lui, c’était du bluff, une mascarade de la part de Madame BONVOILA, certainement orchestrée dans le but sous-jacent de soutirer de l’argent à la famille Kerisquillien. Archibald s’avouera alors fier de n’avoir pas cédé au chantage et d’avoir dit à cette dame qu’on ne joue pas avec les sentiments des gens et qu’il faut savoir respecter ses engagements. Cependant, si les PJs sont allés au village, ont appris de Madame GROSJEAN que le Comte et une femme noire (certainement Marie-Rose) se sont disputés devant les grilles de la propriété, il y a de cela environ 8 ans, et qu’ils décident d’en faire part à leur interlocuteur, celui-ci cessera immédiatement de se pavaner et blêmira d’un coup. Honteux d’avoir été percé à jour, il concèdera d’une voix bougonne qu’il y a bien eu une altercation entre lui et Madame BONVOILA. Mais il précisera aussitôt que cela n’a eu lieu qu’une seule fois, il y a de nombreuses années, et que la Haïtienne, une fois chassée, n’est jamais revenue importuner ni lui ni sa famille . Il n’y a donc aucune inquiétude à se faire de ce côté-là. Pour lui, cette femme n’était qu’une folle dont il est venu facilement à bout. Avec les fous c’est comme ça, il faut savoir rester ferme et tout se termine toujours très bien... Si les PJs demandent au Comte s’il pense malgré tout qu’il y ait la moindre chance que Marie-Rose BONVOILA ait pu causer du tort à ses enfants, celui-ci répondra que, même si l’on ne peut être sûr de rien, personnellement, il n’y croit pas. En effet, si cette dame était restée 8 ans dans la région (surtout avec sa peau d’ébène), on aurait fini par remarquer sa présence. Or, personne n’a jamais entendu parler d’une femme noire se promenant dans la campagne bretonne, un enfant sous le bras, ni à Kerlouan, ni ailleurs ! Finalement, afin de se faire pardonner pour ses cachotteries (et éventuellement pour dissiper les suspicions à son égard), le Comte mettra un terme à cet entretien en promettant aux PJs qu’à partir de maintenant il ne dissimulera plus aucun indice pouvant faire avancer l’enquête.

NB : Si les PJs évoquent l’altercation entre le Comte et une femme noire sans savoir qu’il s’agit de Marie-Rose (car ils n’ont pas fouillé le bureau du Comte et ils n’ont pas connaissance de l’Annexe 4 ni de l’Annexe 5), Archibald dira aux investigateurs qu’il ne faut pas écouter les commérages des villageois, que la pauvre femme qui a raconté cette histoire a dû être victime d’une hallucination et qu’une telle dispute n’a jamais eu lieu.

DÉROULEMENT DES FAITS : JOUR 2 (SOIRÉE ET NUIT)

Le début de soirée se passera comme la veille avec un dîner suivi d'une séance de spiritisme à laquelle le Comte et Gertrude ne participeront évidemment pas et qui s'achèvera, comme le soir précédent, par une crise de larmes de la Comtesse (surtout si elle apprend la mort de ses enfants). Une fois Élise ramenée à sa chambre et apaisée par les somnifères, le calme reviendra au manoir et les PJs auront les mains libres pour poursuivre leur enquête.

NB : nous laissons le soin au Maître du jeu de décider de la question posée par Joël et par la Comtesse durant la séance (en fonction des questions déjà posées par les PJs la veille). Si les enquêteurs ont compris (pendant la séance ou au travers de leur enquête) que les enfants sont dans la crypte de la chapelle et ils désirent qu'on leur ouvre les portes de celle-ci, reportez-vous à la section "Chapelle de la Sainte Vierge" du chapitre "Fouille du manoir" ci-dessus.

Le Rôdeur



À présent, il est l'heure pour nos investigateurs d'aller voir dehors si le Rôdeur de la nuit est de sortie. Or, ce soir, ils ont de la chance et ils ne tardent pas à apercevoir une ombre fugace se dessiner à la lisière de la forêt. Si les PJs décident de poursuivre cette ombre, ils devront tout d'abord faire un jet de Discrétion :

- En cas d'échec du jet de Discrétion, l'ombre se dissipera dans la nuit. Les investigateurs pourront alors attendre qu'une nouvelle occasion se présente la nuit suivante, ou, s'ils en ont l'idée, s'engouffrer dans la forêt et tenter de retrouver la cabane du chasseur où ce dernier est parti se réfugier. Dans ce cas, ils devront réussir un jet en Pister ou en Orientation afin de ne pas se tromper de chemin (avec un malus de seulement 20% à cause de l'obscurité s'ils sont retournés au manoir pour prendre une lampe à huile et un malus de 50% s'ils pensent pouvoir retrouver le chemin avec leur sixième sens de ninja [aucun malus ne sera appliqué au PJ qui aura bu la potion de nyctalopie donnée par Gaspard]). En cas d'échec du jet de Pister/Orientation, nos aventuriers erreront dans la forêt jusqu'à ce qu'un jet soit réussi (un laps de temps de 1h se sera écoulé entre chaque jet). Étant donné que nous sommes en automne et qu'il fait froid quand il fait nuit, chaque tranche d'une heure que les PJs passeront dans la forêt leur fera perdre 1 point de vie et 1D4 points de santé mentale. Une fois arrivés à la cabane, les PJs verront la lueur d'une

lampe à huile briller derrière les carreaux crasseux de la petite bicoque. Marcel est à l'intérieur et il ne sait pas qu'il a été suivi. Les investigateurs pourront alors tenter d'échafauder un stratagème afin de le prendre par surprise. Dans tous les cas cependant, peu importe le plan mis en place par nos enquêteurs, quand le chasseur s'apercevra que des importuns sont sur le pas de sa porte, il se montrera agressif (cf. scène de combat ci-dessous).

- En cas de réussite du jet de Discrétion, les PJs parviendront à se rapprocher assez près de la silhouette pour déterminer qu'elle appartient à un homme de sexe masculin. Mais, au moment où ils seront sur le point de le rejoindre, celui-ci se mettra à courir et s'enfoncera dans les bois. Si les PJs le souhaitent, une course poursuite s'engagera alors. Le chasseur a deux paliers d'avance sur ses poursuivants et il parviendra à les semer s'il réussit à en avoir cinq. Afin de déterminer qui de Marcel ou des PJs gagne un palier à chaque round, le Maître du jeu jettera un D100 pour son PNJ et les joueurs impliqués dans la poursuite feront de même pour leur personnage respectif : si le chasseur obtient le score le plus haut, il aura gagné un palier, les PJs qui auront obtenus un score plus haut que le chasseur auront gagné un palier sur lui et ceux qui auront obtenu un score plus bas que lui en auront perdu un. Vous répétez cette opération jusqu'à ce que Marcel sème les investigateurs ou que ceux-ci le rattrape. En plus de cela, à chaque round, chaque participant à la course-poursuite fera un jet de D100 séparément (non applicable au PJ ayant pris la potion de nyctalopie) afin savoir si, à cause de l'obscurité, il s'est pris un arbre en pleine face ou non. Si le résultat est inférieur ou égal à 50%, le sprinter est parvenu à éviter les obstacles durant ce round. Dans le cas contraire, il faudra faire un jet de Chance. Si le jet est réussi, ce n'est qu'une égratignure sans conséquences. Si le jet est raté, le sprinter s'est violemment heurté à plus robuste que lui et il perd un point de vie. Finalement, si au terme de cette course-poursuite le chasseur parvient à s'enfuir, reportez-vous à la section ci-dessus ("En cas d'échec du jet de Discrétion"). En revanche, si le chasseur est rattrapé par les PJs (ou du moins l'un d'entre eux), il se montrera agressif (cf. scène de combat ci-dessous).

Puisqu'il n'a plus le choix, Marcel dégaine un poignard (dégâts : 1D8 pts de vie/ compétence : 50%) et il attaque le PJ le plus proche de lui. Cependant, à la première blessure qu'on lui infligera, le chasseur déposera les armes et il se rendra. Les investigateurs auront alors certainement envie de lui demander à quoi rime toute cette mascarade (ce qu'il fera sans se faire prier si un revolver est plaqué sur sa tempe, ou un couteau, sous sa gorge).

Marcel avouera avoir été engagé par le Comte pour errer, la nuit, autour de son domaine, vêtu d'une cape noire. Il ajoutera en ignorer les raisons (même s'il se doute qu'il doit s'agir là d'effrayer quelqu'un, peut-être afin de l'éloigner). Le Comte ne lui a rien dit à ce sujet et comme le travail paye bien et n'est en aucun cas

dangereux ni fastidieux, de son côté, il n'a pas non plus cherché à poser trop de questions. Ce n'est jamais bon de poser trop de questions !

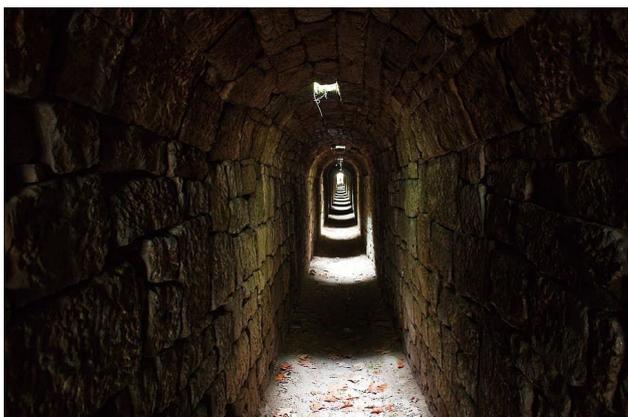
Si les PJs demandent au chasseur s'il a quelque chose à voir avec la disparition des enfants du Comte et de la Comtesse, celui-ci jurera ses grands dieux que non. Effectivement, il a entendu parlé de ces disparitions, mais il n'y est pour rien. Depuis le début, il s'en tient à son rôle de rôdeur qu'il commence à regretter d'avoir accepté. Marcel ne veut pas d'ennuis avec la police et il est tout à fait prêt à collaborer. D'ailleurs, pour prouver sa bonne foi, il aimerait faire une confidence qui pourrait peut-être intéresser les enquêteurs. Il y a de cela environ huit ans, puis une nouvelle fois deux ans plus tard, il a aperçu, de nuit, depuis sa cabane, un homme vêtu d'une cape noire qui marchait en direction de l'Est avec un enfant sous le bras. Si les PJs lui demandent pourquoi il n'est pas intervenu (ou pourquoi il n'est pas allé prévenir les autorités), le chasseur répondra qu'on lui a toujours appris à se mêler de ses affaires. Se mêler des affaires des autres, c'est s'attirer des ennuis inutiles et personne n'a pas besoin d'ennuis inutiles ! En outre, Marcel ajoutera qu'il craignait de tomber nez à nez avec un mage noir ou un être de la nuit, dont il a une peur bleue. D'ailleurs, quand il part rôder aux abords de la propriété des Kerisquillien, il emporte toujours son crucifix avec lui. Enfin, il conclura en mettant en garde les investigateurs sur toutes les choses étranges que l'on peut croiser dans une forêt bretonne. Il faut faire extrêmement attention si l'on ne veut pas faire des mauvaises rencontres...

Nous laissons ici le soin aux PJs de décider du sort de Marcel CASSEBOIS.

Une fois cela réglé, les enquêteurs verront deux options s'offrir à eux :

- Retourner au manoir afin de confronter une dernière fois Archibald de Kerisquillien lors d'un règlement de comptes final.
- S'enfoncer dans la forêt en direction de l'Est (sur les pas de l'homme à la cape noire) dans l'espoir de trouver quelque indice sur le chemin.

Ultime confrontation



Les PJs ont décidé de retourner au manoir pour avoir une petite conversation avec le Comte. S'ils sont au niveau de la cabane du chasseur, ils devront tenter un jet en Orientation ou en Pister afin de retrouver leur chemin avec le même malus et les mêmes conséquences en cas d'échec du jet qu'à l'aller (si les investigateurs étaient arrivés jusque là sans lampe, Marcel pourra leur en prêter une). Si,

en revanche, ils sont parvenus à rattraper le chasseur lors de la course-poursuite, ils ne sont pas loin de la propriété des Kerisquillien et ils parviendront facilement à sortir de la forêt.

Une fois arrivés au manoir, les PJs trouveront le Comte dans son bureau. Comme d'habitude, il refusera d'abord d'ouvrir la porte, mais il finira par céder devant l'insistance des enquêteurs. Ces derniers se mettront alors certainement à poser des questions désagréables : "Dans quel but, précisément, avez-vous engagé Marcel CASSEBOIS ? Nous imaginons bien que ce n'est pas simplement pour jouer les épouvantails. Était-ce pour lui faire porter le chapeau pour les enfants ? Monsieur, avez-vous quelque lien que ce soit avec la disparition de vos fils et de votre fille ? Marcel nous a révélé qu'il avait aperçu dans la forêt, il y a des années de cela, un homme vêtu d'une cape noire qui se dirigeait vers l'Est en emportant un enfant sous le bras. Est-ce que cela vous évoque quelque chose ? Y aurait-il la moindre chance que cet homme ce soit vous ? " Le Comte niera tout en bloc, s'emportera, jurera, proférera des menaces. Puis, finalement, voyant que son manège ne fonctionnera pas cette fois-ci, il se taira un instant, prendra une longue inspiration et s'adressera aux PJs d'un ton calme et froid : "Vous voulez comprendre ? J'ai retrouvé la clé de la chapelle. Je vais vous montrer quelque chose..."

Il est possible qu'à ce stade du scénario les PJs se méfient suffisamment d'Archibald pour ne pas lui faire confiance. Si ceux-ci refusent de suivre le Comte dans la chapelle, ce dernier n'insistera pas et il s'y rendra seul. Muré dans un silence que rien ne pourra briser, il s'assiera sur un banc de prière et il attendra patiemment que les investigateurs viennent le rejoindre. Si les PJs décident de ne pas entrer dans le lieu saint, Archibald montera se coucher aux premières lueurs de l'aube. Puis, il reviendra s'asseoir au même endroit après son réveil jusqu'à l'heure du déjeuner, puis toute l'après-midi jusqu'à l'heure du dîner, puis toute la soirée et toute la nuit. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'au moins l'un des PJs accepte de rentrer dans le lieu saint (cf. scène de combat ci-dessous).

Note au Maître du jeu : Eh oui ! Le Comte a définitivement perdu la raison !

À partir de ce moment-là, si, à quelque moment que ce soit, l'un des investigateurs s'avise d'empêcher physiquement Archibald de se mouvoir dans le manoir, essaye de le fouiller pour vérifier s'il est armé ou tente de lui arracher la clé de la chapelle des mains, celui-ci sortira son revolver et tentera de tuer tous les PJs qui seront dans son champ de vision (cf. scène de combat ci-dessous).

Si les PJs acceptent de suivre le Comte dans la chapelle, celui-ci leur expliquera l'histoire du lieu et il les invitera ensuite à se recueillir un instant dans la prière (libre à eux d'accepter ou non). Puis, il soulèvera le tapis de l'allée centrale, actionnera un mécanisme connu de lui seul et la trappe de la crypte s'ouvrira. Il tentera alors de jeter le PJ le plus proche de lui dans l'ancre obscur. Un jet comparatif de Force (avec

un D100) devra est réalisé entre Archibald et le PJ en question afin de déterminer le succès ou l'échec de l'action. Archibald a 30% dans la compétence Force.

NB : si les deux protagonistes obtiennent un résultat supérieur à leur pourcentage de Force, l'action est considérée comme ratée. Si les deux protagonistes obtiennent un résultat inférieur à leur pourcentage de Force, celui des deux qui possède le pourcentage de Force le plus élevé l'emportera. Bien évidemment, si l'un réussit son jet et l'autre le rate, le résultat coule de source...

Si le Comte parvient à jeter le PJ dans la crypte, ce dernier ira se fracasser contre les marches en pierre jusqu'au bas des escaliers et il perdra 1D6 pts de vie. Puis, le Comte sortira son revolver (dégâts : 1D8 / compétence : 30%) et il tentera de tuer tous les PJs présents dans la chapelle (s'il n'y a qu'un PJ qui joue ce scénario et qu'il s'est fait projeter dans les escaliers, le Comte descendra la crypte, revolver en main, pour l'achever).

Si le Comte ne parvient pas à jeter le PJ, il sortira son arme pour le tuer, lui et tous les autres, bien entendu !

S'en suivra alors un combat à mort entre Archibald et les investigateurs.

Lorsque le Comte aura perdu tous ses points de vie, il s'écroulera au sol. Tout en agonisant, il suppliera alors les PJs de descendre dans la crypte et d'en finir avec cette abomination, et, seulement ensuite, il leur racontera toute l'histoire. Libre à nos aventuriers de choisir la meilleure option. Choisiront-ils d'achever Archibald sur le champs ou bien de l'épargner ? Décideront-ils de refermer la trappe sur ce qui ne devrait jamais voir le jour ou bien auront-ils l'audace de descendre dans l'ancre de la Bête ?

NB : Dans tous les cas, le Comte ne dira rien aux enquêteurs tant que Marie-Rose ne sera pas morte. En outre, si Archibald a été terrassé avant d'avoir ouvert la trappe, il révélera alors à ce moment-là aux investigateurs le secret du mécanisme d'ouverture.

Dans l'éventualité (la plus probable) où les PJs décideraient de s'aventurer dans la crypte, reportez-vous au chapitre où ce lieu est décrit (cf. ci-dessous).

NB : En bas des escaliers, il y a une lampe à huile que l'on peut allumer pour percer les ténèbres de cet endroit maudit...

Sur les pas de l'homme à la cape noire...



Les PJs ont décidé de s'enfoncer dans la forêt en direction de l'Est (sur les pas de l'homme à la cape noire) dans l'espoir de trouver quelque indice sur le chemin. S'ils préfèrent attendre que le jour se lève pour entreprendre cette quête, vous suivrez les mêmes modalités de retour au manoir que dans le chapitre "Ultime confrontation" (cf.ci-dessus), puis, au matin, ils entreront dans les bois et partiront dans la direction

indiquée par Marcel la veille. Si, en revanche, les investigateurs désirent partir sans attendre, le chasseur les conduira jusqu'à sa cabane (s'ils n'y étaient pas déjà) et il leur prêtera une lampe à huile (s'ils n'en avaient pas) pour percer le manteau d'obscurité. Vous ferez alors faire un jet en Orientation à vos joueurs (avec un malus de 20% s'ils sont partis de nuit [non applicable au PJ ayant pris la potion de nyctalopie]). Si le jet est réussi, nos aventuriers finiront par tomber sur un puits (après une heure de marche depuis la cabane du chasseur et deux heures de marche depuis la lisière de la forêt). En revanche, si le jet est raté, ceux-ci erreront dans la forêt jusqu'à ce qu'un jet soit réussi (un laps de temps de 1h se sera écoulé entre chaque jet). Comme à l'accoutumée, chaque tranche d'une heure passée de nuit à errer sans but leur fera perdre 1 point de vie et 1D4 points de santé mentale (en revanche, de jour, à part une perte de temps, cette errance n'occasionnera aucun désagrément aux investigateurs).

NB : À tout moment, les PJs pourront décider de passer le reste de la nuit dans la forêt en attendant le petit matin (il reste environ 8 heures avant que le jour ne se lève à partir du moment où ils prennent congé de Marcel). En espérant qu'ils n'en arrivent pas là, si, malgré tout, tel est leur choix, ils feront un jet en Survie. En cas de réussite, ils seront parvenus à trouver un abri naturel et aucun dommage ne leur sera infligé. En cas d'échec, ils auront dormi dans le froid automnal, sous une pluie battante, et ils devront en subir les conséquences : 1 point de vie et 1D4 points de Santé Mentale leur seront retirés par heure de nuit passée sans abri dans la forêt.

Si les PJs demandent l'hospitalité à Marcel, celui-ci acceptera. Il fera un feu dans la cheminée de sa cabane et il invitera nos aventuriers à dormir par terre en attendant les premières lueurs de l'aube.

Note au Maître du jeu : Pendant leur marche dans les bois, il est possible qu'un animal sauvage (sanglier, loup, ours,...) s'attaque aux investigateurs. Nous laissons le soin au MJ de planifier (ou non) cette infortunée rencontre. Et même au cas où aucun animal ne viendrait molester physiquement nos enquêteurs, il est envisageable que ceux-ci soient témoins de hurlements sinistres et de bruissements étranges...

Une fois arrivés au puits, les PJs s'apercevront que celui-ci ne contient pas d'eau et qu'une corde, attachée à la margelle, s'enfonce dans ses profondeurs. Si un PJ lance une pierre à l'intérieur du puits, il pourra évaluer sa hauteur approximative à une dizaine de mètres. Il n'y a pas le choix. Il faut descendre avec la corde pour aller voir ce qu'il y a en bas. Un jet devra être alors réalisé par les joueurs : Force + Dextérité ÷ 2. En cas de réussite, la descente s'est effectuée sans encombre. En cas d'échec, demandez à votre joueur de tenter un jet de chance. S'il est chanceux, son personnage a lâché la corde à quelques mètres du sol et la chute n'est pas très grave. En conséquence, il ne perdra que 1D4 points de vie. En revanche, s'il est

malchanceux, son personnage a chuté depuis beaucoup plus haut et les dommages risquent d'être bien plus sérieux. Il perdra alors 1D10 points de vie.

Une fois au sol, les PJ verront un tunnel qui part à l'horizontale. S'ils n'ont pas de lampe à huile, ils pourront en trouver une accrochée à une paroi. En éclairant le tunnel, les investigateurs se rendront alors compte qu'il est extrêmement étroit et profond. Ils s'y engageront (que faire d'autre !), et, après une heure de marche à slalomer entre les rats et les flaques d'eau, ils déboucheront sur une intersection :

- Si les PJ décident d'aller à droite : au bout de 10 minutes de marche, ils tomberont sur un cul-de-sac formant comme une alcôve. Dans cette alcôve se trouve un autel servant à réaliser des rituels vaudous. Sur l'autel reposent un crâne humain, des restes d'animaux sacrifiés, des bougies, un verre d'alcool et une poupée vaudou percée d'aiguilles. Autour de l'autel, des lettres de sang ont été formées sur les parois. Un jet réussi en Occultisme permettra au PJ d'établir qu'il s'agit bien d'un site consacré à la pratique de la magie noire et que les lettres de sang écrites sur les murs sont en réalité un langage occulte à travers lequel le sorcier s'adresse au Diable pour lui demander certains pouvoirs magiques. Une réussite critique en Occultisme permettra en outre au PJ d'affirmer qu'il s'agit là d'un rituel vaudou haïtien et que la poupée percée d'aiguilles est en fait le symbole de la victime réelle que le sorcier veut tourmenter. Un jet réussi en Psychologie/Psychanalyse permettra enfin au PJ de s'apercevoir que la poupée représente en réalité Monsieur le Comte de Kerisquillien lui-même ! Forts de toutes ces découvertes, les investigateurs n'auront plus alors qu'à rebrousser chemin et emprunter l'autre voie.
- Si les PJ décident d'aller à gauche : au bout d'une heure de marche, ils tomberont sur la fameuse crypte décrite au chapitre suivant...

La Bête de la crypte



Les PJ arrivent dans une salle traversée par de nombreuses arches de pierre. Les murs sont constitués de caveaux de moines dont les plus anciens datent du VI^{ème} siècle. Au sol, il y a des ossements. Si les PJ s'approchent de ceux-ci, ils remarqueront une gourmette attachée à un radius d'enfant. Sur cette gourmette un prénom est inscrit : Aimé. Un peu plus loin, un autre squelette d'enfant révèle un autre prénom : Mélinda. Cette découverte fera perdre 1D10 points de Santé Mentale aux investigateurs. Mais ce n'est que le début, car nos aventuriers entendent à présent

des sons qui proviennent de derrière l'une des arches de la crypte. C'est comme si

quelqu'un rongerait quelque chose. Puis, ce bruit est suivi d'un grognement rauque qui fait froid dans le dos. Si les PJs sont assez valeureux (ou fous !) pour aller voir ce qui se passe derrière cette arche, ils apercevront alors une femme monstrueuse en train de dévorer le cadavre totalement putréfié d'un petit garçon. Il est plus que probable qu'à ce stade les PJs aient compris qu'il s'agit là de Thibault (ce qui ne les empêchera pas cependant de perdre 1D20 points de Santé Mentale à la vue de cette indicible horreur !). Marie-Rose délaisse un instant son repas décomposé et elle se redresse. Elle est nue. Son visage tout entier, dont le nez est absent, est une moue de haine et de souffrance. Ses cheveux hirsutes sont dressés sur son crâne. Ses yeux, d'un blanc laiteux, sont exagérément exorbités. De sa bouche pleine de sang sort une écume glaireuse qui tombe jusqu'au sol. De son corps noueux et squelettique pendent des lambeaux de chair morte, laissant transparaître des côtes et une mâchoire jaunâtres. Ses ongles de pieds et de mains sont devenus des griffes à force de gratter la terre et de déchirer des cadavres. Seules de rares parties de son corps, plus ou moins bien conservées, laissent deviner que Marie-Rose a été, il y a fort longtemps de cela, une femme à la peau d'ébène. Tout le reste est brûlé, crasseux, putréfié ou ensanglanté...

Le zombie s'approche alors lentement des investigateurs. C'est Joël qui réagit le premier. Il se rue sur la bête. Mais celle-ci le repousse et le griffe violemment au visage. Joël hurle de douleur et il va se recroqueviller dans un coin de la crypte, à l'écart du combat. C'est donc à présent aux PJs de tenter leur chance face au zombie. Marie-Rose (qui possède 13 points de vie) peut soit se battre au corps à corps (dégâts : 1D6 / compétence : 60%) soit mordre/griffer sa victime (dégâts : 1D4 / compétence : 30%).

NB : Si par malheur un PJ est griffé/mordu par le zombie, il deviendra lui-même un zombie après 1D10+1D20 jours de transformation (ce qui est le cas du pauvre Joël). Nous laissons au MJ la liberté de décider si cette transformation est inéluctable ou bien si elle peut être contrecarrée par la magie blanche (grâce à l'aide de Gaspard par exemple).

Si les PJs sont en possession de la Dague diamantine (dégâts : 1D8 points de vie et 1D4 points de magie), c'est le moment de s'en servir. S'ils ne l'ont pas trouvée, ils pourront malgré tout blesser le monstre avec une arme conventionnelle. Cependant, le dommage infligé sera de 1D4 points de vie (et aucun point de magie, bien évidemment), quelle que soit l'arme ou la technique utilisée (corps à corps, arme blanche, arme à feu,...). Si les investigateurs ont trouvé la Dague diamantine mais qu'ils l'ont cédée à Gaspard, à Élise ou à Archibald, il est à présent trop tard pour aller la récupérer et ils devront affronter le zombie sans elle (cf. règles de combat ci-dessus).

Après avoir terrassé le monstre, si les PJs ne se sont pas encore débarrassés du Comte, celui-ci apparaîtra alors dans leur dos en ricanant. Il les remerciera pour le coup de main avant de sortir un revolver de sa poche pour tuer tout le monde. S'en suivra un combat à mort entre Archibald et les investigateurs.

Lorsque le Comte aura perdu tous ses points de vie, il s'écroulera au sol. Tout en agonisant, il se résignera alors à raconter toute l'histoire aux PJs, si ceux-ci en ont fait la demande (cf. chapitre ci-dessus "Les dessous de l'affaire"). Ensuite, libre à nos aventuriers de choisir s'ils préfèrent épargner Archibald ou bien l'abattre sur le champ.

NB : Encore une fois, nous laissons le soin au MJ de décider si le sort funeste du Comte est scellé ou bien s'il peut encore être sauvé (par la médecine ou peut-être même par la magie).

Dans tous les cas, à la fin du récit fait par Archibald, Gaspard apparaîtra à son tour dans le dos des investigateurs. Il leur expliquera avoir été alerté par une vague inhabituellement massive d'ondes maléfiques. À la vue du cadavre du Comte et de celui du zombie, il comprendra tout de suite ce qui s'est passé et pourquoi il ressentait toutes ces mauvaises vibrations émaner du manoir des Kerisquillien. Pendant que les PJs informent le vieux jardinier de tous les détails de l'affaire, celui initiera alors un rituel magique de purification en faisant circuler ses mains au-dessus de la dépouille de Marie-Rose. Bientôt, le corps est entièrement réduit en cendres. Une fois le rituel accompli, Gaspard se retournera vers les investigateurs, et, d'un ton grave et solennel, il les enjointra à ne révéler à personne ce qui s'est passé dans cette crypte. Les gens ne comprendraient pas et ces révélations pourraient apporter de très gros ennuis aux PJs. En effet, inutile de préciser le sort que l'on réserve aux fous et aux illuminés en cette fin de XIX^{ème} siècle...

Une fois établi que ce serait le Comte qui serait désigné comme seul responsable de tous ces infanticides, Gaspard, Joël et PJs remonteront au manoir par la chapelle, et, avec toutes les pincettes nécessaires, tenteront d'expliquer la situation à la Comtesse en utilisant un maximum d'euphémismes et de métaphores. Cela n'empêchera cependant pas celle-ci de s'évanouir et elle devra être montée *illico presto* dans sa chambre.

Ensuite, la police et un médecin seront appelés. Le médecin administrera quelque calmant à Elise afin d'apaiser ses souffrances et il pourra aussi éventuellement s'occuper d'Archibald (si les PJs l'ont laissé en vie et si le MJ a décidé que son état n'est pas désespéré). En ce qui concerne le Comte, le médecin affirmera qu'il doit être hospitalisé en urgence et il appellera une ambulance pour qu'il soit transporté à l'hôpital de Brest. Pour ce qu'il est de la police, les PJs auront droit à la visite de l'inspecteur Charles ROULEAU. Celui-ci demandera à voir la crypte et il prendra la déposition des PJs, de Gaspard et de Joël. Tout cela sera bâclé assez vite, et, après avoir brillamment "conclu" qu'Archibald de Kerisquillien était coupable des meurtres d'Aimé, de Mélinda et de Thibault, le policier affirmera fièrement que cette affaire peut à présent être considérée comme "classée". Un peu déçu de ne pas avoir été applaudi pour cette magnifique phrase performative, l'inspecteur ROULEAU se contentera de serrer la main des enquêteurs avant de d'éclipser furtivement, un sourire extatique aux lèvres...

EPILOGUE



Il est temps pour les PJs de faire leurs adieux à la Comtesse, ainsi qu'à gouvernante et au jardinier. Élise est dans un sale état. Elle doit être constamment bourrée de calmants et de somnifères pour ne pas mettre en oeuvre ses idées suicidaires et ses pulsions de mort. Heureusement, Gertrude a finalement décidé de ne pas rendre son tablier et de rester auprès d'elle pour l'aider à surmonter cette terrible épreuve. Quant à Gaspard, il est déjà retourné dans sa cabane pour tenter de

concocter une potion de bonheur.

Comme promis, chaque PJ (ainsi que Joël) reçoit un chèque de 10 000 francs avant de quitter le manoir.

NB : N'oubliez pas de décider qui garde la Dague diamantine (dont le potentiel magique et la valeur pécuniaire sont inestimables !).

Puis il est l'heure de faire le voyage de retour jusqu'à Paris (cf. chapitre ci-dessus "Le voyage").

Les PJs peuvent alors goûter à un repos mérité... Jusqu'à ce que, une semaine plus tard, l'un d'eux reçoive un appel désespéré. C'est Joël au bout du fil. La griffure infligée par le zombie s'est infectée. Elle est purulente et elle semble même s'élargir. En outre, le malheureux à tout le temps faim, mais aucun des aliments qu'il ingère ne le rassasie. Tout cela l'inquiète. Il ne parvient plus à fermer l'oeil. Il s'est même surpris un soir à rôder près d'un cimetière. Joël aimerait faire quelque chose, mais il ne sait pas à qui se confier. Pourrait-il passer un moment au domicile de l'investigateur pour lui montrer sa blessure et bavarder un peu ?

FIN

ANNEXE 1 - LETTRE D'INVITATION CHEZ JOËL GARNIER

À Paris
Le 15 Novembre 1900

Estimé(e) collègue,

J'aurais aimé vous convier à un dîner dans mon modeste Hôtel particulier (Hôtel des abbés de Fécamp), au 5 Rue Hautefeuille, le 18 Novembre, à 20h00. En effet, j'ai reçu, il y a quelques jours, une requête des plus intrigantes dont je souhaiterais vous faire part autour d'un verre et de quelques victuailles. Je ne doute pas, au vu de nos précédentes collaborations, que cette affaire saura titiller votre fibre d'enquêteur. J'espère vous compter parmi mes invités.

A bientôt,

Joël GARNIER

ANNEXE 2 - LETTRE DE LA COMTESSE À JOËL GARNIER

De : Madame La Comtesse Élise de Kerisquillien

*À Kerlouan,
Le 10 Novembre 1900*

À Monsieur Joël GARNIER, spirite émérite,

C'est en ma qualité de mère désespérée et non de Comtesse que je me permets de vous contacter, via cette missive, afin d'exploiter vos dons de spirite.

En effet, vous constituez mon ultime espoir de reconstituer ma famille, victime de multiples malheurs.

Ayant déjà été privée de mes deux premiers enfants, mon époux et moi-même tentions de continuer à vivre, tant bien que mal, malgré la douleur de leur absence. Toutefois, l'infortune vient de nouveau de frapper aux portes de notre manoir. Il y a de cela presque un mois, le dernier de mes enfants, Thibault, a disparu sans laisser la moindre trace.

La police de notre contrée bretonne n'a toujours pas pu le retrouver. Les détectives et autres occultistes auxquels j'ai fait appel n'ont pas été plus efficaces.

Je me tourne donc vers vous dans un ultime espoir de contacter mon cher petit. Je vous attends dans notre manoir, situé dans la ville de Kerlouan, près de Brest, en Bretagne, accompagné, si vous le souhaitez, des esprits les plus brillants de votre entourage (toutes les bonnes âmes souhaitant nous venir en aide sont les bienvenues). Vous serez nourris et logés sur place, le temps de votre enquête, et je compte bien vous rémunérer à la hauteur de votre renommée.

Dans l'attente impatiente de votre réponse,

Je vous prie d'agréer mes sincères salutations,

Madame la Comtesse Élise de Kerisquillien

ANNEXE 3 - HISTOIRE DE LA FAMILLE ET DU MANOIR DES KERISQUILLIEN

Le petit village de Kerlouan fut érigé, au Vème siècle, sur les ruines d'un ancien site sacré où les druides venaient célébrer la nature. Au VIème siècle, le hameau accueille une petite communauté de moines irlandais venus évangéliser la Bretagne, et un monastère est alors bâti à l'endroit où des centaines d'années plus tard le manoir des Kerisquillien sera construit. À partir du XIIème siècle, le monastère devient une abbaye cistercienne et le restera jusque dans les années 1590. En effet, à cette époque, les guerres de religion font rage dans le royaume de France et une révolte protestante obligera la communauté religieuse à s'exiler. Le bâtiment religieux, quant à lui, sera pillé, puis détruit (à l'exception de la petite chapelle de la Sainte Vierge qui est, aujourd'hui encore, attenante au manoir des Kerisquillien). Au début du XVIIème siècle, une fois le calme revenu en Bretagne, une famille noble et puissante (les Kerisquillien) décide de s'installer dans le petit village de Kerlouan, qui est alors à l'abandon. Le Comte Ernest de Kerisquillien (le père de Jean-Honoré de Kerisquillien) fait bâtir un manoir sur les ruines de l'abbaye cistercienne et fait restaurer la chapelle de la Sainte Vierge...

La famille des Kerisquillien est fort ancienne et ses origines se perdent dans les méandres du Moyen-âge. Il s'agit d'une famille extrêmement puissante et fortunée qui a longtemps joué un rôle politique de premier ordre au temps des rois de France. Il n'est donc pas surprenant que Louis XIII lui-même fasse appel à Jean-Honoré de Kerisquillien au moment où la Guerre de 30 ans fait rage en Europe, pendant la première moitié du XVIIème siècle. Le Roi a besoin d'argent et de soldats afin de mener campagne contre l'ennemi : les Habsbourg. Cependant, Jean-Honoré, petit homme pleutre et avare, se mure dans le silence et refuse de venir au secours du souverain. Louis XIII ne le lui pardonnera jamais et il lui envoie une lettre dans laquelle il condamne sa lâcheté par une malédiction (prononcée par un mage noir de sa cour [peut-être le Cardinal de Richelieu]) qui devra peser sur sa famille pour les siècles à venir : *“L'aîné de chaque génération de Kerisquillien ne pourra en aucun cas avoir de descendance.”*...

ANNEXE 4 - LETTRES MARIE-ROSE

De : Madame Marie-Rose BONVOILA

*Le 29 Octobre 1890,
À Port-au-Prince,*

À Monsieur Le Comte De Kerisquillien,

Je vous adresse cette missive afin de vous faire part de mes profonds remords concernant la transaction que nous avons effectuée concernant mon cher Aimé.

Mon coeur de mère saigne depuis que je vous ai abandonné la chair de ma chair.

Je ne puis plus souffrir de vivre sans mon fils à mes côtés.

Je souhaite à tout prix retrouver mon Aimé.

Je suis prête à sacrifier mes finances et bien plus pour l'avoir de nouveau avec moi.

Monsieur le Comte, c'est une mère éplorée qui vous demande de lui rendre son fils bien-aimé.

J'attends impatiemment votre réponse,

Sincères salutations,

Marie-Rose BONVOILA

De : Madame Marie-Rose BONVOILA

*Le 18 Janvier 1891,
À Port-au-Prince,*

À Monsieur Le Comte De Kerisquillien,

C'est avec beaucoup de peine que j'ai reçu votre lettre de refus concernant le retour de mon fils à Haïti, à mes côtés.

Je vous réitère ma demande et vous supplie à genoux de me rendre mon Aimé. Chaque jour sans lui m'est insupportable. Il n'y pas une seconde où le remord ne me tiraille pas.

Je ne suis plus que l'ombre de moi-même depuis son départ.

S'il vous plaît, rendez-moi mon fils.

Rendez-moi mon fils.

J'ai réuni l'argent de notre transaction et bien plus. Vous serez complètement dédommagé.

J'ai besoin plus que jamais d'Aimé. Son absence est en train de me tuer.

Une mère désespérée qui ne souhaite que retrouver l'être le plus cher à ses yeux,

Marie-Rose BONVOILA

De : Madame Marie-Rose BONVOILA

*Le 02 Mars 1891,
À Port-au-Prince,*

À Monsieur Le Comte De Kerisquillien,

Comment osez-vous empêcher une mère et son fils de se retrouver ?

N'avez-vous jamais commis d'erreur ?

Je vous jure sur toute la Création que si Aimé ne m'est pas rendu, je déchaînerai toute la colère du ciel et de la terre sur vous et votre famille.

Ne croyez pas que votre statut vous protégera contre le courroux d'une mère privée de sa chair.

Ignorez-vous de quoi je suis capable et jusqu'où je suis prête à aller pour récupérer mon petit ?

Si vous n'accédez pas à ma requête, vous le regretterez amèrement.

Marie-Rose BONVOILA

ANNEXE 5 - CONTRAT DE VENTE

CONTRAT DE VENTE

Vendeur : Madame Marie-Rose BONVOILA
Vend à : Monsieur le Comte Archibald De Kerisquillien
Adresse : Manoir des Kerisquillien, Kerlouan, FRANCE

L'enfant : Aimé BONVOILA
De sexe : Masculin
Date de naissance : 05 janvier 1890
Certificat de naissance : Fourni en pièce jointe
Lien du vendeur avec L'enfant : Mère

Le vendeur, Madame Marie-Rose BONVOILA, **renonce à tous ses droits en tant que parent de l'enfant** Aimé BONVOILA **et cède sans condition la charge totale de l'éducation et des soins de l'enfant sus-cité à Monsieur le Comte Archibald De Kerisquillien à compter du 02 juin 1890 pour la somme de** Dix mille (10 000) Dollars US.

La somme de : Dix mille (10 000) Dollars US **a été remise en main propre en espèces devant témoin, le 02 juin 1890.**

L'acheteur Monsieur Archibald De Kerisquillien **devient donc le père adoptif de l'enfant** Aimé BONVOILA **à compter du 02 juin 1890.**

Fait en triple exemplaire devant notaire à : Port-au-Prince (Haïti)
Le : 02 juin 1890

Signature du vendeur :
Marie-Rose BONVOILA

Signature de l'acheteur :
Archibald De Kerisquillien

ANNEXE 6 - POUPÉE VAUDOU



ANNEXE 7 - OUVRAGE SUR LE VAUDOU

Le vaudou est une religion animiste originaire d'Afrique de l'ouest. Avec la traite négrière, la culture vaudoue s'est étendue à l'Amérique (Louisiane) et aux îles des Caraïbes (notamment Haïti). Elle se caractérise par des rites d'« incorporation » (possession volontaire et provisoire par les esprits du prêtre vaudou ou d'une personne désignée par celui-ci), des sacrifices d'animaux, la croyance aux morts vivants (zombies) et en la possibilité de leur création artificielle, ainsi que la pratique de la sorcellerie sur des poupées à épingles (poupées vaudous)...

ANNEXE 8 - DESSIN DE THIBAUT



ANNEXE 9 - JOURNAL DE GERTRUDE

Le 01 Septembre 1880

Je suis bien en vaine d'avoir trouvé ce poste de gouvernante. Je dois remercier la mère de madame la Comtesse de Kerisquillien de m'avoir introduit auprès de sa fille. Mes talents de domestique à la maison de campagne de la famille Guérandière ont enfin été reconnus.

Moi, Gertrude PENNETON, gouvernante auprès d'un Comte et d'une Comtesse ! Voilà de quoi faire jaser dans mon village natal, d'autant que la solde est plutôt avantageuse.

Mon avenir s'annonce radieux !...

Le 20 Janvier 1895.

Je suis exténuée !

Je ne suis pas sûre de pouvoir tenir bien longtemps avec la charge de travail que m'impose Madame la Comtesse. Il est loin le temps où je me croyais chanceuse d'avoir obtenu ce poste.

Je suis seule à devoir effectuer les tâches de gouvernante, nourrice, précepteur et cuisinière. J'en ai fait part à plusieurs reprises à Madame la Comtesse, mais, malgré de vagues promesses, rien n'a jamais été fait pour arranger les choses.

Avec un marmot, c'était encore possible de s'en sortir, mais il a fallu qu'elle en ponde trois. Et qui doit s'occuper de la marmaille en plus de la tenue du château ? C'est Gertrude, la bonne poire !

Je ne sais pas si je vais pouvoir tenir un jour de plus à supporter les cris de ces sots de gamins. Ne serait-ce qu'un de moins, me ferait véritablement des vacances !

Si la Comtesse ne m'offre pas une autre alternative qu'une maigre augmentation de ma solde, je quitterai ce manoir sans me retourner. Je ne souhaite pas y laisser ma santé mentale ou ma vie...

Le 28 Octobre 1900.

Voilà quelques jours que Thibault, le dernier enfant de la Comtesse a lui aussi disparu. J'avais averti Madame la Comtesse que ma charge de travail était trop lourde, mais elle a fait la sourde oreille ; d'autant que Thibault était quand même difficilement gérable depuis la disparition de sa soeur, Mélinda. Ce qui devait arriver est arrivé. J'étais épuisée ! Pour une fois qu'il ne faisait pas de crise de nerf, forcément, je me suis assoupie.

L'ambiance était déjà morose avec la disparition d' Aimé et de Mélinda, mais là, c'est carrément devenu l'enfer ! Le Comte et la Comtesse se murent de plus en plus dans le silence. Madame la Comtesse pleure tous les jours...

Ce qui arrive à mes employeurs m'attriste, bien évidemment, mais, au fond de moi, je ne peux m'empêcher de sentir un poids en moins sur mes épaules.

Je suis certainement une mauvaise chrétienne de penser ainsi. Ce sont sûrement ces années de dur labeur qui m'ont marquée.

L'envie de quitter cette demeure est de plus en plus pressante.

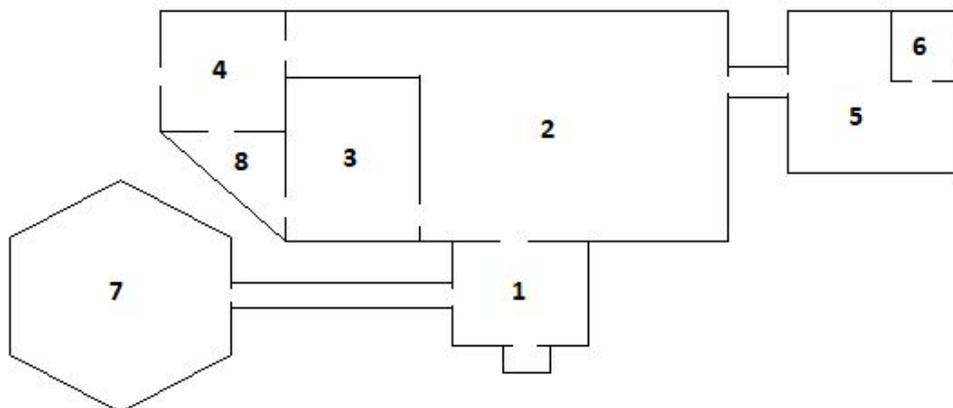
J'espère que la prière m'aidera à soigner ma conscience perturbée...

ANNEXE 10 - LA DAGUE DIAMANTINE



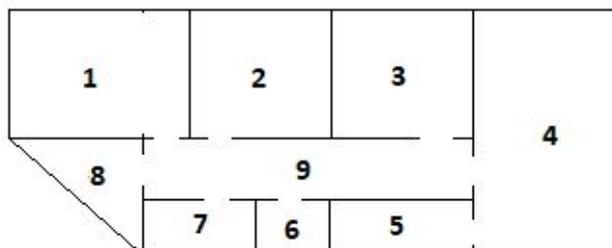
ANNEXE 11 - PLAN DU MANOIR

Rez-de-chaussée



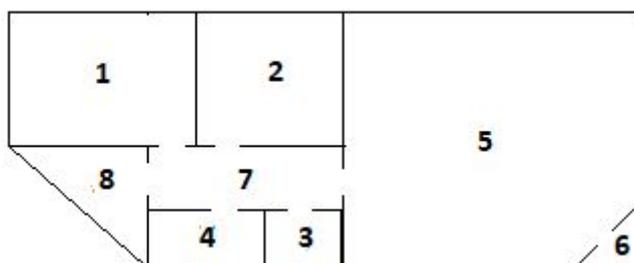
- 1 : Hall d'entrée ;
- 2 : Salle de réception/Salle à manger ;
- 3 : Petit salon et Bibliothèque ;
- 4 : Bureau du Comte ;
- 5 : Cuisines ;
- 6 : Cellier ;
- 7 : Chapelle de la Sainte-Vierge ;
- 8 : Escalier menant aux étages et à la cave.

1er étage



- 1 : Ancienne chambre d'Aimé ;
- 2 : Ancienne chambre de Mélinda ;
- 3 : Ancienne chambre de Thibault ;
- 4 : Appartements du Comte et de la Comtesse ;
- 5 : Salle de bain du Comte et de la Comtesse ;
- 6 : Toilettes des enfants ;
- 7 : Salle de bain des enfants ;
- 8 : Escaliers menant aux étages inférieurs et supérieurs ;
- 9 : Couloir.

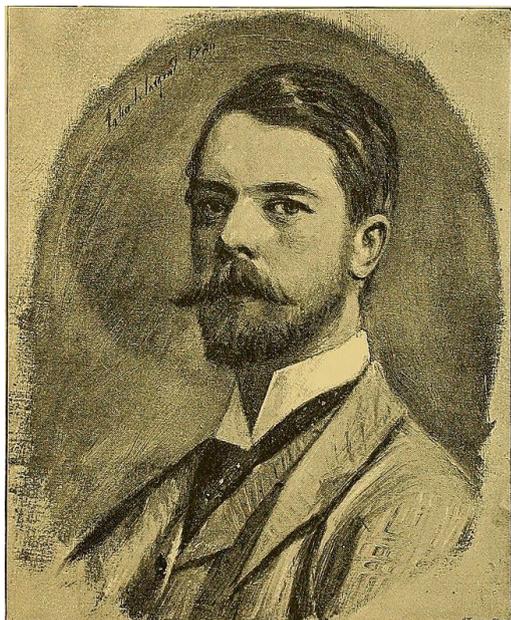
2ème étage



- 1 : Chambre de Gertrude ;
- 2 : Chambre de Gaspard ;
- 3 : Toilettes ;
- 4 : Salle de bains ;
- 5 : Grenier ;
- 6 : Accès à la tour ;
- 7 : Couloir ;
- 8 : Escalier menant aux étages inférieurs.

FICHES DE PERSONNAGES NON JOUEUR

Joël GARNIER



Âge : 30 ans

Métier : Spirite

FORCE : 45

DEXTÉRITÉ : 55

POUVOIR : 65

CONSTITUTION : 60

APPARENCE : 60

EDUCATION : 50

TAILLE : 60

INTELLIGENCE : 55

Points de vie : 12

Points de magie : 13

Points de santé mentale : 65

Points de chance : 40

COMPÉTENCES DU PNJ			
Baratin : 70	Bibliothèque : 45	Charme : 60	Corps à corps* : 45
Crochetage : 30	Discretion : 60	Ecouter : 50	Imposture : 70
Latin : 20	Occultisme : 70	Persuasion : 30	Pickpocket : 30
Premiers soins : 35	Psychologie : 55	Trouver objet caché : 50	

* Dégâts : 1D4 pts de vie.

ARMES				
Nom	Compétence %	Dégâts	Portée	Capacité
Calibre 45	40	1D10+2	15m	7

Équipement : Jeu de tarots.

Le Comte Archibald de Kerisquillien



Âge : 40 ans

Métier : Directeur de la compagnie de thé de la famille Guérandière

FORCE : 30

DEXTÉRITÉ : 35

POUVOIR : 40

CONSTITUTION : 30

APPARENCE : 20

EDUCATION : 70

TAILLE : 60

INTELLIGENCE : 60

Points de vie : 9

Points de santé mentale : 40

Points de magie : 8

Points de chance : 20

COMPÉTENCES DU PNJ			
Art (Peinture) : 50	Baratin : 60	Bibliothèque : 55	Corps à corps* : 30
Discrétion : 50	Droit : 60	Ecouter : 60	Histoire : 45
Imposture : 65	Latin : 30	Occultisme : 40	Orientation : 55
Persuasion : 40	Pister : 55	Premiers soins : 30	TOC : 40

* Dégâts : 1D4 pts de vie.

ARMES				
Nom	Compétence %	Dégâts	Portée	Capacité
Canne-épée	40	1D6	Allonge	/
Calibre 32	30	1D8	15m	8

Équipement : Clé de la chapelle.

Marcel CASSEBOIS



Âge : 35 ans
Métier : Chasseur

FORCE : 60
DEXTÉRITÉ : 50
POUVOIR : 20
CONSTITUTION : 65
APPARENCE : 25
EDUCATION : 20
TAILLE : 65
INTELLIGENCE : 30

Points de vie : 13

Points de magie : 4

Points de santé mentale : 20

Points de chance : 35

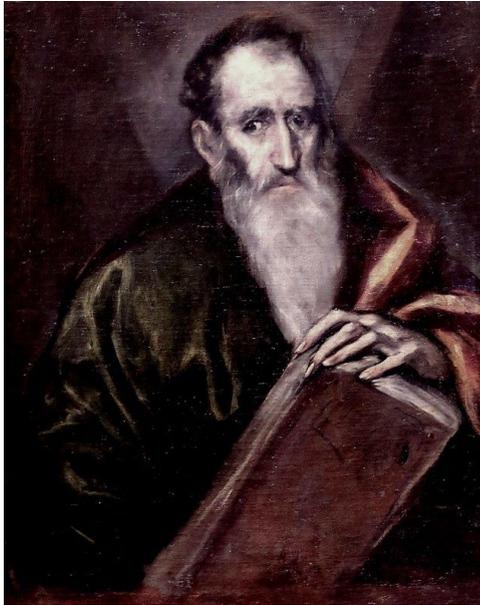
COMPÉTENCES DU PNJ			
Baratin : 30	Corps à corps* : 60	Crochetage : 20	Discrétion : 80
Ecouter : 70	Imposture : 30	Intimidation : 55	Orientation : 65
Pister : 65	Premiers soins : 40	Survie : 60	TOC : 50

* Dégâts : 1D4 pts de vie.

ARMES				
Nom	Compétence %	Dégâts	Portée	Capacité
Poignard	50	1D8	Allonge	/
Fusil cal. 12	60	2D6	20m	2

Équipement : Appeau, manteau d'hiver, flasque de gnole.

Gaspard BOISVERT



Âge : 60 ans

Métier : Jardinier (Mage blanc)

FORCE : 20

DEXTÉRITÉ : 40

POUVOIR : 85

CONSTITUTION : 45

APPARENCE : 30

EDUCATION : 60

TAILLE : 45

INTELLIGENCE : 70

Points de vie : 9

Points de magie : 17

Points de santé mentale : 85

Points de chance : 60

COMPÉTENCES DU PNJ			
Art (paysagiste): 60	Baratin : 45	Bibliothèque : 50	Corps à corps** : 30
Crochetage : 25	Discrétion : 60	Ecouter : 60	Histoire : 50
Imposture : 40	Intimidation : 45	Latin : 50	Langue occulte* : 70
Occultisme : 85	Orientation : 65	Persuasion : 40	Pister : 65
Premiers soins : 50	Psychologie : 40	Science (Botanique) : 60	
Science (Naturopathie) : 60		Survie : 45	TOC : 55

* Langue de la magie ** Dégâts : 1D4 pts de vie.

Équipement :

Fioles : fumigène (écran de fumée pendant 1 min), poison (dégâts : 1D10 si ingérée), acide (dégâts : 1D6), premiers soins (+1D6 pts de vie), nyctalopie (vision nocturne pendant 1 nuit), soporifique (1D12 heures de sommeil si ingérée).

Sorts :

- Paralysie (coût : 1D10 pts de magie + 1D10 pts de santé mentale) : si jet de Pouvoir réussi, paralyse la victime pendant 1D4 round.

- Cercle de protection (coût : 1D6 pts de magie + 1D6 pts de santé mentale) : si jet de Pouvoir réussi, prémunit ceux qui se trouvent dans le cercle contre les attaques magiques d'êtres maléfiques pendant 1D6 round.

Marie-Rose BONVOILA (Zombie)



Âge : 30 ans

Métier : Inconnu

FORCE : 80

DEXTÉRITÉ : 30

POUVOIR : 75

CONSTITUTION : 80

APPARENCE : 10

EDUCATION : 10

TAILLE : 50

INTELLIGENCE : 30

Points de vie : 13

Points de santé mentale : 10

Points de magie : 15

Points de chance : 20

COMPÉTENCES DU PNJ			
Baratin : 30	Ecouter : 50	Grimper : 40	Intimidation : 80
Langue occulte*: 55	Mythe : 25	Occultisme : 70	Orientation : 60
Persuasion : 30	Pister : 60	Survie : 75	TOC : 50

*Langue de la magie

ARMES				
Nom	Compétence %	Dégâts	Portée	Capacité
Corps à corps	60	1D6	Allonge	/
Morsure/Griffure**	30	1D4	Allonge	/

**Si le zombie atteint sa cible, la personne griffée ou mordue deviendra elle-même un zombie après 1D20+1D10 jours de transformation.

Équipement :

Matériel de rituel vaudou.

Sorts :

- Flétrissement (coût : 1D20 pts de magie + 1D20 pts de santé mentale) : si jet de Pouvoir réussi, cause le vieillissement prématuré de la victime de 3D20 années.

- Provoquer des cauchemars (coût : 1D6 pts de magie + 1D6 pts de santé mentale) : si jet de Pouvoir réussi, la victime de ce sort fera des cauchemars pendant 1D10 nuits.

Perte de santé mentale causée aux PJs : -1D20 pts.