



GROAGEZ

Les sacrifiés de l'île Lédan

Le Mourioche

<https://linktr.ee/lemourioche>



# Avant-propos

## À propos de ce scénario

Dans ce scénario, les personnages joueurs enquêtent sur la disparition d'une jeune fille. De surprises en découvertes, ils vont à la rencontre de l'histoire du village de Guernévez, faite d'occultisme et de sombres manipulations. Au fil de l'histoire, ils seront amenés à rencontrer de nombreux personnages non-joueurs, à découvrir des indices étranges, et même à se battre pour leur vie.

Ce scénario offre un haut niveau de détail. L'intention est de permettre au meneur de jeu de le faire jouer immédiatement après l'avoir lu, sans avoir besoin de préparer quoi que ce soit. Sa présentation linéaire lui facilite la vie tout au long de la partie.

Les joueurs s'incarnent eux-même à l'âge de 12, 13 ou 14 ans. L'histoire prend place dans les années 90, dans un petit village breton de bord de mer, où ils sont venus passer les vacances d'été.

Bien entendu, si les joueurs ne sont pas à l'aise avec l'idée de s'incarner eux-mêmes, ils peuvent tout à fait créer un personnage de toute pièce.

En outre, comme il s'agit d'une enquête, les personnages joueurs devront interroger de nombreuses personnes, récolter des indices, démêler le vrai du faux... À chaque occasion, s'ils ne posent pas toutes les questions qu'ils pourraient et ne récoltent pas tous les indices, ce n'est pas grave. L'histoire peut quand même avancer.

## À propos du système de jeu

Le système de jeu utilisé par ce scénario est Basic Roleplaying. Il s'agit d'un système de jeu de rôle générique, publié par Chaosium, Inc. Le document de référence du système est téléchargeable gratuitement sur le site de l'éditeur : <https://www.chaosium.com/content/FreePDFs/BRP/BRP%20SRD%201.0%20Fr.pdf>.

Ce système est souple et adaptable. Toutefois, sentez-vous libre d'adapter le scénario à un autre système si vous préférez.

Pour créer les personnages, utilisez une fiche de personnage par joueur. La fiche est dans le document de référence du système. Utilisez les règles normales de Basic Roleplaying, avec quelques différences. En effet, les personnages joueurs étant des adolescents, il faut adapter leurs caractéristiques et compétences :

- Un personnage ne peut pas avoir une caractéristique supérieure à 16
- Pour tirer les caractéristiques de FOR, CON, POU, DEX et APP, utilisez 2d6
- Pour tirer la TAI, utilisez 1d6+6
- Pour tirer l'INT, utilisez 2d6+6
- Les personnages disposent de  $INT \times 10 + 100$  points de compétence à répartir

Les compétences que les personnages peuvent posséder sont les suivantes : Arts Martiaux, Bagarre, Baratin, Connaissance (Spécialité), Déguisement, Discrétion, Écoute, Empathie, Escalade, Esquive, Lancer, Langue (Spécialité), Manipulation, Marchandage, Monte (Spécialité), Natation, Navigation, Observation, Passe-passe, Persuasion, Pilotage (spécialité), Pister, Recherche, Saisie, Saut, Sens, Vol.

Cette liste n'est pas figée. Il peut y avoir des exceptions, si elles sont motivées.

## À propos des encadrés

Dans ce scénario, vous trouvez un certain nombre d'encadrés destinés à faciliter la lecture et à mettre en avant certaines informations.

**Les indices** Afin de ne pas les manquer, dans une scène donnée, les indices susceptibles d'aider les personnages joueurs à la résolution d'une quête sont présentés ainsi :



Description de l'indice

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

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

Texte à imprimer

**Les adversaires** Pendant leur aventure, les personnages joueurs rencontrent des créatures et des méchants, qui viennent se mettre en travers de leur chemin. Pour synthétiser les informations nécessaires aux combats, elles sont présentées comme suit :

### Nom · Type de créature

Sous titre

Présentation éventuelle

<b>FOR</b> xx	<b>CON</b> xx	<b>TAI</b> xx
<b>INT</b> xx	<b>POU</b> xx	<b>DEX</b> xx
<b>APP</b> xx	<b>PPOU</b> xx	<b>DEP</b> xx

**PV** □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

**Arme 1** x% **Dégâts** xd6

**Arme 2** y% **Dégâts** yd6

**Esquive** z%

**Capacité 1** Description de la capacité 1

**Capacité 2** Description de la capacité 2

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

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

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



Élément d'histoire

## À propos de l'auteur

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

garçons, que j'initie aux jeux de rôles, notamment avec Chroniques Oubliées fantasy pour les plus âgés, et Donjons & Chenapans<sup>1</sup> pour les plus jeunes.



un jeu de rôle gratuit pour jouer avec ses enfants dès 4 ans

Création  
Gus&CO

Feuille de personnage  
Jérôme SOLEIL

Scénario et Illustrations  
Julien VERONNEAU

Mise en Page  
Sébastien CARCELES

J'écris des scénarios de différents styles : fantasy, contemporain, horreur, aventure... Je les partage gratuitement<sup>2</sup>. Si vous souhaitez me remercier et m'encourager à écrire d'autres scénarios, vous pouvez me payer un café<sup>3</sup>.

Enfin, pour me donner votre avis, m'indiquer une erreur ou faire une réclamation, envoyez-moi un email : [lemouriochejdr@gmail.com](mailto:lemouriochejdr@gmail.com)

---

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

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

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

Merci !

## Propriété intellectuelle

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

La photo utilisée en couverture est de Isaak Burke<sup>4</sup>, publiée sous licence Unsplash<sup>5</sup>.

Certaines illustrations ont été générées à l'aide de la plateforme Midjourney<sup>6</sup> et sont reproduites ici en conformité avec les conditions d'utilisation de Midjourney. Toute reproduction, représentation, diffusion ou utilisation, même partielle, de ces images sans autorisation écrite est strictement interdite et pourra faire l'objet de poursuites judiciaires conformément aux lois et réglementations en vigueur en matière de propriété intellectuelle.

Enfin, le plan du village a été généré grâce aux outils de Watabou<sup>7</sup>.

---

4. <https://unsplash.com/es/@isaacburkevideo>

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

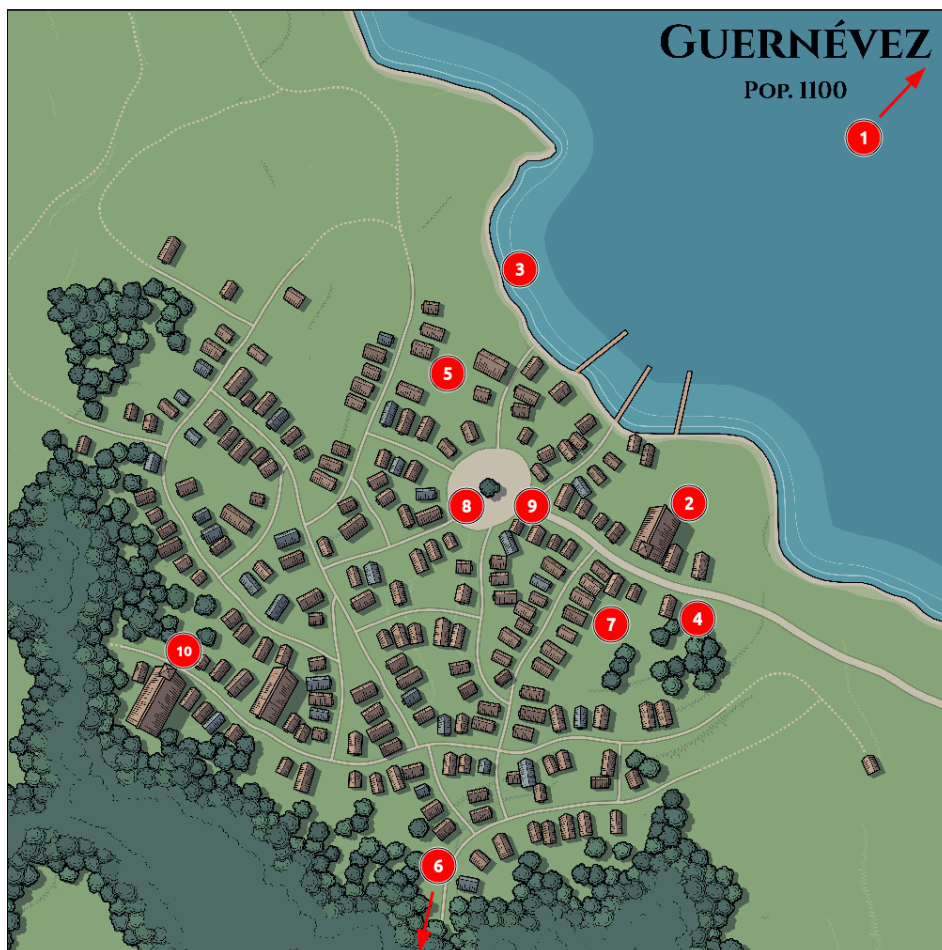
6. <https://www.midjourney.com>

7. <https://watabou.github.io/village-generator>



# Contexte

L'histoire se déroule dans le village de Guernévez, en Bretagne, en 1996. Guernévez est un petit village de 590 habitants, situé dans les Côtes d'Armor. Il est isolé entre la mer d'un côté, et la forêt de forêt de Coat-an-Noz de l'autre.



- 1 - Île Lédan
- 2 - Mairie
- 3 - Plage de la baie
- 4 - Lavoir
- 5 - Camping municipal

- 6 - Penty de Rozenn
- 7 - Maison de Soizig et de Éléa
- 8 - Épicerie / maison d'Armelle
- 9 - Bar PMU "L'entracte"
- 10 - Manoir Kernault

Pendant près de 10 ans, le village a traversé une belle période de prospérité. Les récoltes sont bonnes, la pêche fructueuse et, à quelques exceptions près, ses habitants ont été heureux et en bonne santé.

Mais ces quelques dernières années ont vu la situation se dégrader : dépressions, alcoolisme, maladies et décès se sont abattus sur le village. Les habitants sont devenus tristes, renfermés, et les jeunes ont quitté le village pour aller travailler en ville.

## **Éléa, 13 ans**

C'est la petite fille de Soizig, et la petite nièce de Rozenn. Elle n'a jamais connu son père, qui a disparu avant sa naissance. Sa mère, Gaelle, est en hôpital psychiatrique depuis plusieurs années.

Elle est courageuse, sympathique et intrépide. Rousse, les cheveux longs et bouclés, tous les garçons sont amoureux d'elle mais elle s'en moque.

Elle raconte à qui veut l'entendre que son seul souhait dans la vie est de devenir druidesse et herboriste, comme sa grande tante Rozenn.

Sa motivation est de faire sortir sa mère de l'hôpital psychiatrique, et elle est prête à tout pour y arriver.

## **Soizig, 72 ans**

Habitante du village depuis toujours, Soizig élève sa petite fille Éléa depuis la l'hospitalisation de sa mère, Gaelle. Elle est en mauvaise santé, et a du mal à se déplacer.

Elle est très croyante, et va à la messe tous les dimanches. En même temps, elle est très superstitieuse, et croit aux légendes et aux contes de fées.

Sa maison est située près du bourg, non loin de l'épicerie, le commerce que Soizig tenait dans le temps. Aujourd'hui c'est Claude et Annie, les parents d'Armelle, qui tiennent le commerce. Ils proposent de bons produits et sont très appréciés par les habitants.

La maison mériterait bien des rénovations, mais Soizig ne dispose que d'une toute petite

retraite. À l'arrière se trouve un jardin, avec un petit potager. Il borde une prairie, au bout de laquelle se trouve un bois.

## **Rozenn, 61 ans**

Rozenn est la sœur cadette de Soizig. À cause de leur grande différence d'âge, elles n'ont jamais été très proches.

Les deux femmes sont en froid, depuis des années, et elles ne se parlent pas beaucoup.

Rozenn a été mariée, un temps, à Gérard, agriculteur. Mais, malgré ses espoirs, elle n'a jamais pu avoir d'enfants. La vie à la ferme ne lui convenait pas. Elle a fini par quitter Gérard pour reprendre sa liberté.

Après quelques années passées à travailler à Brest en tant que sage-femme, elle est revenue au village. Elle s'est installée dans un penty, situé dans les bois à quelques kilomètres de distance, qui avait appartenu à la famille de sa mère.

Certains la désignent comme une groac'h, c'est à dire une vieille sorcière. Et c'est vrai qu'elle vit à l'écart de tous. Parfois, on vient la consulter, quand on a un problème qu'on ne sait pas résoudre autrement. Ses connaissances et ses pratiques ésotériques aident les habitants, mais personne ne s'en vante.

Les plus jeunes la prennent surtout pour une vieille folle qui dit la bonne aventure.

## **Gaëlle, 45 ans**

Gaëlle est la mère d'Éléa. Elle est en hôpital psychiatrique depuis la disparition de son mari, des années auparavant. Elle est dépressive, et a des accès de violence.

## **Armelle, 13 ans**

Armelle est la meilleure amie d'Éléa.

Brunette, les cheveux courts, elle est très jolie. Elle est très intelligente, et a de très bonnes notes à l'école. Passionnée d'occultisme et de surnaturel, elle aime le maquillage noir et les bijoux en argent, mais elle n'en porte pas souvent.

Elle est la fille des épiciers du village, Claude et Annie. Ils vivent dans le logement situé au dessus de l'épicerie.

## **Nicolas, 15 ans**

Nicolas vit seul avec son père, Jean-Michel, alcoolique et violent. Sa mère est décédée il y a plusieurs années.

Nicolas est également le cousin d'Éléa, mais éloigné.

Il est grand, brun, les cheveux très courts, presque rasés. Un peu enrobé, il est très sportif et pratique le football.

Même s'il est très intelligent, il a de très mauvaises notes à l'école. Sur son fidèle MBK Booster 50cc, un rutilant scooter, il parcourt la campagne et les chemins forestiers. Avec ses amis Nolan et Thomas, du lycée agricole Robert Le Floc'h, il traîne au parc ou lavoir du village, pour boire des bières et fumer des cigarettes. Ils rêvent du jour où ils pourront aller draguer les filles au Délicatessen, le bar branché de la ville voisine.

## **Nolan et Thomas, 15 ans**

Nolan et Thomas sont les meilleurs amis de Nicolas. Fréquentant le lycée agricole Robert Le Floc'h, ils sont en internat la semaine, et rentrent chez eux le week-end. Frères jumeaux, ils sont très proches l'un de l'autre, et se partagent un vieux scooter Honda.

Les cheveux longs et bouclés, ils sont très beaux et attirent souvent les regards des filles.

## **Jean-Michel, 54 ans**

Jean-Michel est le père de Nicolas. Cantonnier depuis ses 16 ans, il a toujours vécu dans le village.

Il est alcoolique, et a perdu son travail il y a quelques années. Il vit seul avec son fils, et a du mal à joindre les deux bouts. Avec Nicolas, ils ont eu des problèmes de logement, et ont du passer quelques mois dans un foyer, avant s'installer dans un logement social fourni par la mairie.

Depuis la mort de sa femme, décédée d'un cancer quelques années auparavant, il a sombré dans la dépression. Sa relation avec son fils est très conflictuelle, et ce dernier est souvent obligé de le ramener chez eux, ivre mort, du bar PMU "L'entracte" où il passe l'essentiel de son temps.

## La famille Goyon

Le père est Jean-Christian Goyon. Ancien maire du village, il s'est marié à Aline Goyon, lui donnant ainsi la propriété du manoir Kernault.

C'est une famille bourgeois, qui a fait fortune dans la fabrication de papier au XIXème siècle.

Leur fille ainée, Léontine, est avocate.

Le cadet, Constant, est aujourd'hui marié à Marie et est père de deux filles en bas âge. Il est haut fonctionnaire dans l'administration.

La famille a déménagé à Paris il y a un peu moins d'une quinzaine d'années, au moment où Jean-Christian est élu député. À ce moment-là, la papéterie est vendue, mais pas le manoir.

## La groac'h

La groac'h est une créature légendaire, une sorte de fée, ou peut-être de sorcière, qui vit dans les bois et les marais, ou sur des îles.

Elle est souvent décrite comme une vieille femme, mais peut aussi prendre l'apparence d'une jeune fille. Elle est la gardienne de trésors, et peut les donner à ceux qui la servent. Elle peut aussi guérir les maladies, ou en occasionner.

Plutôt aimable au premier abord, elle est susceptible, et peut facilement prendre ombrage. Elle devient alors particulièrement dangereuse.

De temps en temps, des villageois lui livrent une personne, généralement un jeune homme, mais pas toujours, qu'elle garde auprès d'elle pendant 10 ans. En échange, elle leur donne un trésor : la bonne santé, la richesse, ou la fertilité de la terre.

Au bout de ces 10 ans, elle le transforme en poisson, qu'elle sert à ses hôtes. Alternative-ment, elle le transforme en homme-poisson, et le garde auprès d'elle afin qu'il reste à son service.



Le dernier jeune homme que le village de Guernévez a livré à la Groac'h est Marc, il y a 14 ans. Il est le père d'Éléa, et le mari de Gaëlle.

Après la disparition de Marc, Gaëlle a été internée en hôpital psychiatrique.

Ce sacrifice a permis au village de prospérer, et de se développer. Il a aussi permis à une certaine famille de s'enrichir et de s'élever socialement : la famille Goyon.

Mais la période de prospérité est terminée, et les villageois commencent à s'inquiéter. Ils savent, de façon diffuse, que la groac'h va bientôt réclamer un nouveau sacrifice.

# Le concours de nage

À Guernévez, on se baigne dans la petite plage de la baie, plus abritée que la côte. L'eau y est également plus chaude.

En face de la plage, la pointe s'écharpe en petits îlots, dont le plus grand s'appelle l'île Lédan. De l'autre côté, quelques bateaux de plaisance sont au mouillage, tandis que les bateaux de pêche sont à quai.

Les personnages joueurs, en vacances au petit camping municipal de Guernévez, passent régulièrement l'après-midi à la plage, où ils ont fait la connaissance de Éléa et Armelle quelques jours auparavant.

Ils peuvent décider eux-même du background de leurs personnages, mais ils doivent être en vacances à Guernévez.

Dans la baie, le clapotis des vagues et le cri des mouettes se mêlent aux rires des enfants qui jouent dans l'eau. Le soleil brille intensément, et la chaleur est étouffante. Des parasols multicolores sont plantés dans le sable, et des serviettes de bain sont étendues sur la plage.

Si les personnages joueurs réussissent un **test de OBSERVATION facile**, ils remarquent trois adolescents, installés sur des scooters, qui les observent depuis la route qui longe la plage. Ils tiennent des canettes de bière à la main, et semblent se moquer d'eux.

Si elle est interrogée, Éléa indique :

– C'est Nicolas, mon cousin, et ses amis. Ils sont au lycée agricole avec lui. Ils sont un peu bêtes, mais pas méchants.

Nicolas est grand, et plutôt fort. Il a les cheveux coupés très courts, presque rasés. Ses traits sont durs et anguleux.

Quant à Nolan et Thomas, les jumeaux, ils ont les cheveux blonds et bouclés. Leurs traits sont angéliques, leur sourire charmeur.

S'ils réussissent un autre **test de OBSERVATION normal**, les personnages joueurs remarquent également une famille, composée d'un couple d'une trentaine d'années et de deux fillettes (2 et 5 ans). Pendant que les enfants jouent dans l'eau, les parents sont en train d'installer un petit moteur hors-bord sur un canot pneumatique, qu'ils viennent de mettre à l'eau, probablement en vue d'aller faire un tour dans la baie.



Il s'agit de Constant Goyon, le fils cadet de Jean-Christian Goyon, l'ancien maire du village et propriétaire du manoir Kernault. Avec sa femme Marie et leurs deux filles, Cécile et Sandrine, ils sont venus passer quelques jours de vacances au camping municipal de son village natal.



Cette après-midi là, ils sont en train de jouer au ballon dans l'eau, quand Éléa leur propose de faire un concours de nage. Celui qui nage le plus loin gagne.

- Je vous parie que j'arrive à l'île Lédan, dit Éléa.
- T'es folle, c'est super loin, répond Armelle. En plus, elle est hantée, il paraît. Moi, je ne vais pas plus loin que la bouée.

Elle désigne une bouée jaune, à une centaine de mètres de la plage, qui marque l'entrée de la baie.

Les personnages joueurs s'organisent pour faire la course. Ils doivent nager jusqu'à la bouée, et revenir. Les plus courageux peuvent continuer jusqu'à l'île Lédan, qui est à environ 300 mètres de la plage.

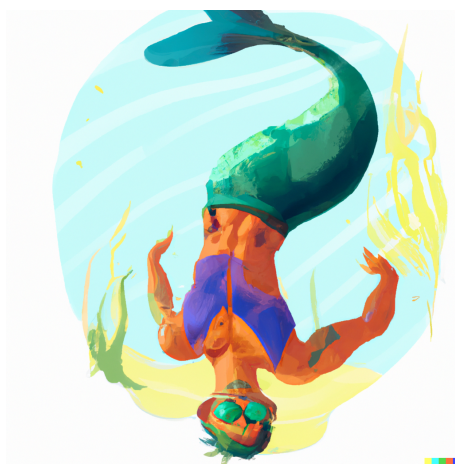
Pour avancer, découpez l'action en tours de jeu. Les personnages joueurs effectuent un **test de NATATION normal** (ou **test d'ENDURANCE (CON x 5) normal** si la compétence n'existe pas), avec un malus additionnel de 10 à chaque tour. Lorsqu'un personnage joueur échoue à un test, il est obligé de faire demi-tour, et de revenir à la plage.

Le dernier personnage joueur encore en lice (ou les derniers, en cas d'égalité), lorsqu'il

finit par échouer à son test, se met soudain à paniquer. Il pense qu'il n'aura plus l'énergie de retourner jusqu'au rivage. Il boit une fois la tasse, puis deux, s'agite dans tous les sens en appelant à l'aide de son mieux.

Un **test d'IDÉE (INT x 5) normal** réussi lui donnera peut-être envie de se diriger plutôt vers l'île Lédan, toute proche à présent. Au loin, un bateau de pêche croise, mais les marins à bord ne semblent pas l'avoir remarqué.

À bout de force, il commence à plonger et à faire des apnées de plus en plus longues. Une réussite à un **test de PLONGÉE normal** peut lui donner la sensation d'avoir un peu de répit, voir qu'il va s'en sortir.



Mais au bout d'un moment, il croit son heure arrivée et commence à sombrer, quand il voit soudain un curieux gros poisson<sup>8</sup> lui tourner autour. Il lui percute les jambes, lui tire bizarrement les vêtements.



On dirait un mélange entre un homme et un poisson. Son visage est incontestablement humain, mais comme aplati sur les deux côtés, avec des yeux de poissons. Il possède à la fois des bras et une queue de poisson.

Tout à coup, des mains saisissent les poignets du personnage joueur, et l'entraînent vers le haut. Il perd connaissance.



En attendant, les personnages joueurs ont pu s'organiser et donner l'alerte, même si la plage est non surveillée. Qu'ils l'aient fait ou non, c'est le père de famille qui mettait à

8. Une illustration imprimable est disponible dans les aides de jeu

l'eau son canot pneumatique qui a repéré le personnage joueur en difficulté, et qui est parti à son secours.

– J'ai bien cru qu'il allait y passer, celui-là! lance-t-il aux personnages joueurs, pas plus inquiet que cela. C'est quand même pas très prudent de s'éloigner comme ça. Surtout en direction de cette île.

Le personnage joueur a incontestablement gagné le concours. Mais dans son esprit, les images sont floues et il n'est plus très sûr de ce qu'il a vu.

Les personnages joueurs, s'ils ont un peu de présence d'esprit, peuvent interroger le père de famille.

### **À propos de son identité**

S'il est interrogé, le père de famille se présente en donnant son prénom seulement (Constant), et ne donne son nom (Goyon) que si les personnages joueurs insistent. Si besoin d'expliquer cette étrange réticence, il peut indiquer qu'il est le fils de Jean-Christian Goyon, l'ancien maire, et que ce nom est connu de tous au village. Il aime autant passer des vacances incognito et profiter de son village natal, sans faire émerger d'anciennes histoires.

Il indique qu'il est en vacances au camping municipal, avec sa femme et ses deux filles. Il est natif du village, où il a vécu avant de partir faire ses études à Paris.

### **À propos de l'endroit où le personnage joueur a été sauvé**

Il était en train de tester le canot, avant d'aller faire une balade en famille, quand il a vu le personnage joueur se débattre. Avec son zodiac, il a pu le rejoindre, mais lentement, car son moteur est peu puissant.

### **À propos du gros poisson**

Au moment de le sortir de l'eau, il a vu le gros poisson tourner autour du personnage joueur, mais il n'a pas pu l'identifier. Il semblait énorme, et il n'a pas pu voir s'il avait des bras ou des jambes, si les personnages joueurs lui soufflent l'idée, cela le fait bien rigoler.

### **À propos de l'île Lédan**

Constant ne s'en approche pas s'il peut éviter. Dans le coin, elle est considérée comme maudite. Il recommande aux personnages joueurs de ne pas y aller, et de ne jamais s'en approcher. D'ailleurs, il n'y a pas de bateau qui y va, et il n'y a pas de plage, donc pas de baignade possible, et on ne peut pas y accoster.

# La visite

Comme tous les soirs, avant le dîner, les personnages joueurs vaquent à leurs occupations, alors que leurs parents prennent un verre au petit bar du camping.

Éléa les retrouve, pour leur proposer de venir visiter le manoir des disparus, situé un peu plus haut, dans le village :

– Vous savez, le manoir, là-haut, dans le village ? On dit que des gens y ont disparu. Vous voulez venir le visiter avec nous ? J’y vais avec mon cousin. C’est un con, mais il a une pince pour couper la chaîne. Y’aura ma copine Armelle, aussi.

Elle leur donne rendez-vous sur place, à 23h, après leur avoir expliqué comment s’en rendre.

Les personnages joueurs peuvent s’organiser comme ils l’entendent pour échapper à la surveillance de leurs parents et quitter le camping. Par exemple, ils peuvent décider de se coucher tôt et de sortir en cachette. Un **test de DISCRETION normal** réussi leur permet de sortir sans se faire remarquer, alors qu’un échec les fera passer par une explication houleuse avec leurs parents. Il faudra se montrer convainquant pour ne pas se faire priver de Game Boy pendant le reste des vacances !



Le manoir est situé en bordure du village, à plus d’un kilomètre du camping. Il est entouré d’un grand parc, qui s’étend jusqu’à la forêt de Coat-an-Noz.

Il est ceinturé d’un haut mur de pierre, surmonté de tessons de bouteille. Du côté de la rue principale, un portail en fer forgé, rouillé et dégingué, est fermé par une lourde chaîne et un gros cadenas.

Devant le portail attendent Nicolas et ses copains, toujours assis sur leurs scooters, leurs casques à la main. Nicolas prend la parole quand les personnages joueurs arrivent, et s'adresse à Éléa :

- T'es folle, Éléa, on ne va pas emmener ces gamins avec nous !
- Ferme-la, Nicolas, répond Éléa. C'est juste des copains de vacances, ils sont sympas.

Le regard que leur jette Nicolas en dit long sur ce qu'il pense de la proposition d'Éléa.

De leur côté, Armelle et Nolan discutent. Armelle est maquillée en noir et elle porte un bracelet en argent. Elle est vêtue d'une robe légère noire en dentelle.

Elle semble très enthousiaste quand elle s'adresse à Nolan :

- Mais si, tu vas voir, ça va être génial ! Il paraît que les derniers qui sont venus n'en sont jamais sortis. On va peut-être découvrir quelque chose !
- Je ne sais pas si c'est une bonne idée. Ça te dirait pas qu'on aille se promener au village, plutôt ? Juste tous les deux ?

Nolan ne semble pas rassuré à l'idée de pénétrer dans le manoir, mais Armelle insiste :

- Allez, s'te plaît ! On aura tout le temps d'aller se promener demain. De toutes façons, si tu ne veux pas venir avec moi, t'as qu'à partir.

Ce qui semble finir de convaincre Nolan d'y aller.

Le portail principal est très exposé, côté rue, et semble difficile à forcer. Nicolas est effectivement venu avec une pince monseigneur, mais ce n'est pas sûr que cela suffise.

Les personnages joueurs peuvent néanmoins tenter le coup : un **test de RÉSISTANCE normal** réussi leur permet de forcer la chaîne ou le cadenas, mais cela sera difficile puisqu'ils ont une **TAI de 16**.

Ils doivent aussi réussir un **test de DISCRETION normal** pour ne pas se faire remarquer par les voisins. En cas d'échec, les chiens du voisinage se mettent à aboyer, et les lumières s'allument dans les maisons alentours. Nicolas et ses copains s'enfuient en vitesse, avant de revenir un peu plus tard, une fois la situation calmée.

De l'autre côté du manoir, un portillon permet de traverser le mur d'enceinte. Lui aussi en fer forgé, il est également maintenu fermé par une chaîne et un cadenas, mais beaucoup moins dimensionnés. Il suffira d'un **test de RÉSISTANCE normal** contre une **TAI de 10** pour l'ouvrir. En outre, il est beaucoup moins visible depuis la rue.

Dans tous les cas, Thomas, stressé, leur met la pression :

– Putain, vous faites trop de bruit, ça va faire rappliquer les flics ! Dépêchez-vous, on n'a pas que ça à faire !



Une fois dans le parc arboré du manoir, les personnages joueurs peuvent se rendre compte de son état d'abandon. Il a très peu de lumière. Les lampadaires de la rue sont masqués par les grands arbres qui bordent le mur d'enceinte. Les fenêtres sont toutes condamnées, et certains volets sont fermés.

### À propos de l'état du manoir

Le manoir est abandonné depuis au moins une décennie, d'après Nolan. Mais comme il a souvent été visité par les jeunes du coin, il s'est rapidement dégradé. Finalement, quelqu'un est venu le condamner, en fermant les volets et en clouant les portes et les fenêtres.

### À propos du propriétaire

D'après Thomas, le manoir appartient à une riche famille du village.

– Le mec était avocat, ou notaire, je ne sais plus, mais il n'avait pas acheté le manoir. Il était dans la famille de sa femme depuis des générations. Lorsqu'il est devenu député, ou sénateur ou je ne sais pas quoi, ils sont partis vivre à Paris. Le manoir a été laissé à l'abandon.

## À propos de cette infiltration

C'est la première fois que Nicolas et ses copains viennent ici. Ils ont entendu parler de cette histoire de disparitions, et ils ont voulu voir par eux-même.

## À propos des disparitions

Nicolas et ses copains ont entendu parler de cette histoire de disparitions, mais ils ne savent pas grand chose. Ils ont entendu dire que des gens étaient venus ici, et qu'ils n'étaient jamais ressortis.

D'après Nicolas, ça s'est passé il y a quelques années, mais ils ne savent pas exactement quand. Des touristes étaient venus au camping municipal, pendant les vacances d'été. Après une soirée trop arrosée, ils sont venus ici, et ils n'ont plus jamais été revus. Leurs affaires ont été retrouvées au camping, mais pas eux. Les recherches n'ont rien donné, et les gendarmes ont fini par abandonner.

Thomas n'est pas d'accord :

– C'est pas des touristes, c'est des gens du coin. Et ils ont pas disparu. Ils sont venus ici, et ils ont été sacrifiés, il paraît, par les gens qui vivaient là. C'est tout ce qu'on sait.



Entrer dans le manoir n'est pas si facile. La porte d'entrée est solide et verrouillée. Celle de la cuisine, à l'arrière, est murée.

Au rez-de-chaussée, tous les volets sont fermés, mais l'un d'entre eux est mal fixé. Un **test de OBSERVATION normal** réussi permet de le remarquer. La fenêtre, derrière, est intacte. C'est un simple vitrage.

Pour la casser, il suffira d'un **test de RÉSISTANCE normal** contre une **TAI de 3**.

Pour s'y faufiler sans se blesser, à cause des morceaux de verre, il faudra réussir un **test d'AGILITÉ (DEX x 5) facile**. Un échec occasionne une blessure légère et le personnage joueur perd un point de vie.

Une fois à l'intérieur, les uns et les autres se dispersent dans les pièces du rez-de-chaussée. Thomas et Nicolas partent d'un côté, Nolan et Armelle de l'autre, et Éléa avec les personnages joueurs.

Le manoir est presque vide. L'ameublement a été retiré en majeure partie, comme les cloisons d'ailleurs. Il ne reste que quelques meubles, en mauvais état, et des débris de verre et de bois. Les lustres ont disparu, ainsi que certaines boiseries murales et certains parquets, laissant apparaître de la terre battue mélangée à du sable.

### **À la cave**

Quelques marches descendent à la cave, qui est très sombre. C'est une petite pièce, qui ne contient rien d'intéressant, à part quelques bouteilles sans étiquette, et une vieille baignoire en fonte, rouillée.

Les personnages joueurs peuvent effectuer un **test de CHANCE (POU x 5) difficile** pour trouver une bouteille de vin, qui est encore buvable. En cas d'échec, ils tombent sur une bouteille de vin qui a tourné, et qui sent mauvais.

### **Au rez-de-chaussée**

On devine plusieurs pièces : un vestibule, une cuisine, une salle à manger, et un salon de réception.

Il y a un petit établi dans l'arrière-cuisine, dont le tiroir contient quelques outils rouillés, et un vieux couteau de cuisine oxydé.

### **Au premier étage**

Plusieurs pièces peuvent correspondre à des salles d'eau, des chambres ou des bureaux.

Dans l'une des chambres, les personnages joueurs trouvent de vieux draps, des couvertures et des oreillers, qui ont été abandonnés dans une armoire.

Elle contient également un chaudron en cuivre, abandonné au sol.

### **Au dernier étage**

Sous les toits, il y a une seule grande pièce, un unique grenier. Il représente l'intégralité de la surface du manoir. On y accède par une échelle de meunier, qui descend du plafond, au bout du couloir du premier étage.

Au centre du grenier se tient un très vieux sommier à ressorts. Sur celui-ci, une poupée de porcelaine est assise, les jambes croisées. Elle lance un regard figé et mauvais aux personnages joueurs qui viennent la déranger.



Quelqu'un a dû la placer dans cette position, et la fixer ainsi. Une bonne blague pour les prochains visiteurs.

Outre cette présence dérangeante, il y a dans le grenier un vieux coffre oublié. Il contient des vieux livres des années 60, partiellement désagrégés par les mites et l'humidité. Il y a aussi un vieux manteau de fourrure, qui sent mauvais, et un vieux chapeau haut de forme.

Les personnages joueurs trouvent également un lance-pierre, avec quelques billes. L'élastique est abîmé, mais pas fendu, et il est encore utilisable.

### Sous une marche de l'escalier

Alors que les personnages joueurs montent ou descendent l'escalier, ils peuvent remarquer, contre un **test de OBSERVATION facile** réussi, une marche mal fixée. Elle est en fait posée sur un axe, et peut pivoter. Derrière, un petit espace permet de cacher un objet de petite taille. En l'occurrence, il s'agit d'un coffret en bois, fermé par un cadenas. Il semble fragile et facile à forcer. Pour cela, les personnages joueurs doivent réussir un **test de RÉSISTANCE normal** contre une **TAI de 5**.



À l'intérieur, ils trouvent un vieux journal intime, qui date de 1983. Il est écrit à la main, et la plupart des pages sont illisibles, à cause de l'humidité.

Vous pouvez lire le journal à haute voix, ou bien donner aux personnages joueurs la copie qui se trouve dans les aides de jeu imprimables.

**13 janvier 1983** Il y a une groac'h. Elle vit [...] besoin d'un homme. Il y a une vieille qui sait comment s'y prendre, paraît-il. Elle l'aurait déjà fait il y a une vingtaine d'années. C'est mon grand oncle René qui avait été désigné, alors qu'il était encore adolescent.

**16 janvier 1983** Mère la connaît. La vieille sorcière s'appelle Rozenn. Il semblerait que ce soit une pratique [...] et que ça fonctionne.

Ça aura lieu cette nuit. Je préfère ne pas y penser.

**21 janvier 1983** René n'était pas d'accord, mais il n'a pas eu le choix. Il faut un sacrifié. Ça a été horrible, d'après Mère.

**27 août 1983** Père a été élu ! Nous déménageons à Paris, dans quelques semaines. Je suis très excité, mais Mère est triste de quitter [...] Jean-Michel s'occupera de la maison en notre absence. Père assure à Mère que nous serons de retour l'année prochaine, pour les vacances, mais je ne sais pas si elle y croit vraiment.

**29 août 1983** Les valises sont prêtes. La papeterie est vendue, et les meubles sont partis. Qui sait quelle allure aura le village quand nous reviendrons ?

**30 août 1983** Nous partons demain matin, à l'aube. Gaëlle a accouché d'une petite fille dans la nuit. Elle s'appelle Éléa. Elle est hystérique depuis des jours, et elle ne veut pas quitter l'hôpital. Je ne sais pas comment tout cela va se terminer.



Après cette découverte, les personnages joueurs souhaiteront probablement poser quelques questions à Éléa. Sauf s'ils se sont séparés d'elle pour une raison particulière, elle était avec eux au moment de la découverte du journal.

### À propos de Rozenn

C'est la sœur de sa grand-mère, et donc sa grand-tante. Elle vit dans un penty, dans les bois, à quelques kilomètres de Guernévez.

– Elle tire parfois les cartes et elle aide les gens qui ont des problèmes, mais ce n'est pas une sorcière pour autant.

### **À propos de Gaëlle**

Il s'agit sans aucun doute de sa mère. D'une manière ou d'une autre, cette histoire semble la concerner.

Gaëlle est internée en hôpital psychiatrique depuis que Éléa est toute petite. Elle est dans un établissement près de Brest.

Sous traitement, elle ne peut pas recevoir de visite. Elle ne voit sa fille que très rarement, une à deux fois par an, le temps d'une après-midi.

Éléa vit chez sa grand-mère Soizig, en centre ville.

### **À propos de Jean-Michel**

C'est le père de Nicolas. Elle ne le connaît pas bien. C'est une branche un peu éloignée de sa famille. Nicolas n'est pas son cousin germain, mais un cousin éloigné.

Pour autant qu'elle sache, il est cantonnier, et il vit seul avec son fils. Au décès de sa femme, il y a quelques années, il a sombré dans la dépression et l'alcool, et a perdu son travail.

Peut-être qu'il a été également gardien du manoir, mais elle n'en sait rien.

### **À propos de des autres personnes mentionnées dans le journal**

Elle ne les connaît pas.



Soudain, les personnages joueurs entendent des aboiements, et une voix qui s'approche. Un homme d'une cinquantaine d'années, l'air fatigué, vient de pénétrer dans le parc, accompagné d'un chien. Il arbore une barbe de trois jours, et porte une casquette de marin, d'où s'échappent des mèches de cheveux gris.

D'une main, il tient une puissante lampe torche. De l'autre, il tient en laisse un énorme molosse, qui aboie et tire dans tous les sens.

Depuis l'extérieur, alors que les personnages joueurs ne se sont pas encore dévoilés, il crie :

– Vous êtes sur une propriété privée ! Sortez d'ici, ou je lâche Pupuce !

## Pupuce · Chienne d'attaque

60 kg de muscle et d'amour

Pupuce est la chienne de Jean-Michel. Elle est entraînée au combat depuis son plus jeune âge mais, malheureusement pour elle, elle est très douillette et se laisse facilement déconcentrer.

<b>FOR</b> 13	<b>CON</b> 12	<b>TAI</b> 8
<b>INT</b> 5	<b>POU</b> 0	<b>DEX</b> 15
<b>APP</b> 10	<b>PPOU</b> 0	<b>DEP</b> 12

**PV** □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

**Crocs** 70% **Dégâts** 1d6

**Griffes** 80% **Dégâts** 1d3

**Esquive** 40%

**Pistage** Dotée d'un odorat et d'une ouïe surdéveloppés, Pupuce trouve sa proie dans n'importe quelles circonstances (sauf si les personnages joueurs réussissent un **test de DISCRETION difficile**).

**Douillette** À la première blessure reçue, Pupuce prend la fuite en couinant et pleurant comme si elle était à l'article de la mort.

À ce stade, les personnages joueurs ne savent pas où sont les autres (qui s'enfuient de leur côté en échappant à Jean-Michel et Pupuce). Un **test de OBSERVATION facile** leur permet d'entendre les scooters qui démarrent en trombe.

Si Éléa est présente, elle lâche :

– C'est Jean-Michel, le père de Nicolas ! Il faut qu'on se cache !

Jean-Michel n'est pas très grand, 1m65 au maximum, mais il est bien portant. Son visage est rougeaud, abîmé par l'alcool. Ses cheveux sont blancs et clairsemés. Il n'est peut être pas très vieux, moins de 50 ans, mais il ressemble à un vieil homme fatigué.

Ils ont très peu de temps pour décider de leur prochaine action.

- Ils peuvent se cacher, et attendre que Jean-Michel s'en aille. Dans ce cas, ils peuvent tenter un **test de DISCRETION difficile** pour ne pas se faire repérer. En cas d'échec, Jean-Michel lâche Pupuce, qui les flaire et les débusque rapidement.

Pupuce se montre agressive et attaque les personnages joueurs, mais elle est aussi douillette, et elle prend la fuite dès qu'elle est blessée.

- Ils peuvent se dévoiler, et tenter de discuter avec Jean-Michel. Dans ce cas, ils peuvent tenter un **test de CHARISME difficile** pour le convaincre de les laisser tranquille. En cas d'échec, il leur passe un savon et les renvoie chez eux. Il les avertit qu'il va prévenir leurs parents, et qu'ils vont avoir des problèmes avec la gendarmerie, qui les convoquera le lendemain (c'est du bluff).
- Ils peuvent tenter de s'enfuir, en escaladant le mur d'enceinte. Jean-Michel les repère et lâche le chien. Pour escalader, ils doivent réussir un **test d'ESCALADE difficile** pour ne pas se blesser. En cas d'échec, ils tombent et se blessent légèrement. Pupuce les attaque de même. Jean-Michel les renvoie chez eux, sans oublier de leur passer un savon, comme dans le cas précédent.

# La disparition

Le lendemain, c'est jour de marché sur la place du village. En fin de matinée, les personnages joueurs s'y rendent avec leurs parents, pour faire quelques courses. Ils s'y retrouvent naturellement, pendant que les adultes discutent entre eux.

Leur expédition de la veille au manoir ne semble pas avoir eu de conséquences, malgré les menaces de Jean-Michel. Ils n'ont pas été convoqués par la gendarmerie, et leurs parents ne semblent pas au courant de leur escapade nocturne.

Un petit groupe de personnes sort de l'église, surtout des personnes âgées. Elles se dirigent vers la place du marché, où elles se mêlent aux autres villageois. Parmi elles se trouvent Éléa, qui vient vers eux, l'air sombre et inquiet.

– J'ai accompagné ma grand-mère à la messe, ce matin. Qu'est-ce que c'est chiant ! Mais c'est important pour elle.

Puis, baissant la voix :

– Je ne sais pas si vous êtes déjà au courant : Armelle n'est pas rentrée chez elle hier soir. Je suis super super inquiète. J'ai vu ses parents ce matin à l'épicerie. Ils revenaient tout juste de la gendarmerie. Mais les flics ne feront rien avant plusieurs jours. Vous voulez bien m'aider à la retrouver ?

Les personnages joueurs peuvent avoir immédiatement des questions à poser à Éléa.

**Est-ce que Armelle aurait pu fuguer ?**

D'après Éléa, c'est impossible. Ça ne lui ressemble pas du tout.

## Où est-ce qu'elle aime se rendre ? Les endroits où elle pourrait être allée ?

Hormis chez elle, au-dessus de de l'épicerie, il y a :

- La plage de la baie, qui est son endroit préféré au village.
- Le lavoir, où elle va parfois avec Nolan.
- Le cimetière, où elle aime bien trainer.

## Pourrait-il s'agir d'un enlèvement ?

Éléa n'y croit pas. Qui voudrait enlever Armelle ?

- Nolan ? C'est un gentil, mais sous une mauvaise influence, qui sait ?
- Thomas ? Il est un peu bizarre, mais il est trop timide pour faire du mal à une mouche.
- Nicolas ? Il est un peu con, mais il n'est pas méchant. Pas à ce point là en tout cas.
- Jean-Michel ? Il est bizarre, et c'est un vieux pervers, mais il boit tellement qu'il aurait déjà du mal à s'enlever lui-même du bar pour rentrer jusqu'à son lit.

À propos d'Armelle, elle ajoute :

— C'est une fille super gentille, mais elle n'a pas d'argent, et elle n'a pas d'ennemis.



Au bout d'un moment, Éléa annonce qu'elle doit partir pour faire les courses pour sa grand-mère. Elle leur donne rendez-vous à 14h, pour commencer les recherches. Les personnages joueurs choisissent le lieu de rendez-vous.



Éléa ne viendra pas à ce rendez-vous. Elle disparaît à son tour, et les personnages joueurs ne la reverront plus jusqu'à la toute fin de l'histoire.

# L'enquête

Dans l'ordre qu'ils souhaitent, les personnages joueurs peuvent mener l'enquête dans les lieux suivants :

- Le lavoir, pour y trouver Nicolas, Thomas et Nolan
- La plage, où il n'y a rien
- Le penty, pour y trouver Rozenn
- L'épicerie, pour y trouver les parents d'Armelle
- Le bar PMU "L'entracte", pour y trouver Jean-Michel
- La maison de Soizig et Éléa
- Le coin bibliothèque de la mairie, pour chercher des informations
- Le camping municipal, pour y rencontrer Constant Goyon
- Le cimetière

## Le lavoir

Le lavoir est situé à l'entrée du village, à côté de la route principale. Les personnages joueurs y trouvent Nicolas, Thomas et Nolan, qui sont en train de discuter en fumant des cigarettes.

Le scooter de Nicolas est bien là, mais pas celui de Thomas et Nolan, qui sont venus à vélo.

Leur vieux scooter Honda a été volé la veille, sur la place du village, en début de matinée. Il faut dire qu'il est facile à emporter : le neiman est cassé et il démarre sans clé.

– C'est pas grave, dit Thomas. On l'a acheté 500 francs à un mec du village voisin, il y a quelques mois. On va en racheter un autre.

## **Qui est au courant que leur scooter est si facile à voler ?**

À peu près tout le monde dans le village, mais surtout les jeunes. En tout cas, pas des touristes ni des étrangers.

### **Rappel des faits**

C'est surtout Nolan qui raconte :

– On s'est fâché assez vite, Armelle et moi. J'avais envie de revenir au village, pourquoi pas venir ici au lavoir, mais elle voulait absolument visiter le manoir. Du coup, je suis parti tout seul, et je l'ai laissée là-bas.

Au final, ils n'auront passé que quelques minutes tous les deux dans le manoir.

Thomas et Nicolas, de leur côté, sont partis visiter les différentes pièces. Ils ont pris la fuite dès qu'ils ont entendu Jean-Michel arriver avec sa chienne. Au moment de partir, ils ont retrouvé Nolan, qui les attendait là où étaient garés les scooters. Ils n'ont vu Armelle à aucun moment.

### **À propos de Jean-Michel**

C'est un vieil alcoolique, qui passe ses journées au bar. Il est facile à trouver, il suffit d'aller au bar PMU "L'entracte".

Il faut croire qu'il a encore quelques obligations, parce qu'il n'a pas traîné pour aller au manoir hier soir.

Comment a-t-il été prévenu ? C'est un mystère. Peut-être qu'un voisin garde l'œil ouvert sur le manoir pour le prévenir en cas de besoin.

### **À propos du manoir**

C'était leur première visite là-bas. D'autres jeunes du village, plus âgés, y allaient parfois, mais ils n'ont jamais voulu les emmener. C'était avant que le manoir soit totalement vidé et muré.

### **À propos d'Armelle**

Nolan considère qu'elle est sa petite amie, mais elle ne semble pas partager son avis. Enfin, ça dépend des jours.

## À propos de Rozenn

C'est juste une vieille folle qui vit dans la forêt. Certains au village disent que c'est une sorcière.

## À propos d'ancienne magie, de sorcellerie ou d'une groac'h

Ils ne savent rien à ce sujet.

## La plage

Il n'y a rien de spécial là-bas, et rien à trouver. Comme d'habitude, il y a des familles, des baigneurs, des pêcheurs à pied, et des touristes.

## Le penty

Rozenn vit dans un penty, c'est-à-dire une petite maison en pierre, dans les bois, à quelques kilomètres de Guernévez. Le bâtiment fait moins de 40m<sup>2</sup> au sol, et l'étage ne permet sans doute pas d'y tenir debout. Les toilettes sont dans une cabane, au fond du jardin.

Elle travaille au jardin quand les personnages joueurs arrivent. Échevelée, le teint rougi par le soleil, elle les regarde durement approcher de chez elle.

– Qu'est-ce que vous me voulez ? Vous n'êtes pas du village, vous. Vous êtes des touristes, c'est ça ? J'ai beaucoup de travail aujourd'hui, je n'ai pas le temps de vous parler.

Car effectivement, elle est en train de fendre et de corder du bois, ce qui n'est pas un exercice facile pour une femme de plus de 60 ans.

Les personnages joueurs peuvent proposer leur aide. Elle accepte s'ils réussissent un **test de CHARISME normal** et qu'ils expliquent clairement leurs motivations. Elle est bien sûr sensible à la disparition d'Armelle, et elle accepte de leur parler.

## À propos de Armelle

Elle ne la connaît pas :

– Je ne sais pas ce qui est arrivé à cette pauvre fille. Je ne la connaissais pas, mais je l’ai vue quelques fois, à l’épicerie ou avec ses copains. Elle est gentille, mais elle a toujours l’air un peu perdue. Je ne sais pas ce qu’elle faisait avec ces garçons. Ils sont un peu bizarres, vous ne trouvez pas ?

### **À propos de Jean-Michel**

Ils se sont déjà croisés au bar, mais elle ne lui a jamais parlé. Et elle ne le connaît pas plus que ça.

### **À propos de Nicolas, Nolan et Thomas**

Elle ne les connaît pas. Ce sont des jeunes gens, et elle, elle vit plutôt à l’écart de la vie du village.

### **À propos de Éléa, Soizig et Gaëlle**

Elle révèle seulement le minimum, mais ne souhaite pas rentrer dans le détail, surtout avec des étrangers :

- Soizig est sa sœur, et la grand-mère de Éléa.
- Gaëlle est la fille de Soizig, et la mère de Éléa.
- Éléa est la fille de Gaëlle, et la petite-fille de Soizig.

### **À propos du manoir**

Il appartenait à la famille Goyon. C’est une famille de bourgeois, qui a fait fortune dans la fabrication de papier, au 19<sup>ème</sup> siècle. D’après elle, ils profitent de la faiblesse des gens pour gagner en richesse et en influence.

### **À propos du journal et des révélations qu’il contient**

Elle nie toute implication dans cette histoire.

Si les personnages joueurs réussissent un **test d’EMPATHIE difficile**, ils peuvent remarquer qu’elle ment, mais il n’ont pas beaucoup d’éléments pour le prouver.

Si jamais les personnages joueurs insistent trop, elle les menace :

– Je vous ai dit que je n’avais pas le temps de parler. Maintenant, vous allez partir, ou je vais vous faire partir.

Elle fait mine de se saisir de sa hache, qui est posé contre le mur de sa maison.

### **À propos d'ancienne magie, de sorcellerie ou d'une groac'h**

Ce ne sont pas des sujets pour eux. Elle s'emporte :

– Vous ne savez rien des vieilles légendes ! Et ça ne vous regarde pas, si vous n'êtes pas d'ici !

Si les personnages joueurs insistent et réussissent un **test de CHARISME difficile**, elle conclut, l'air légèrement effrayée :

– Quoi que vous fassiez, ne vous approchez pas d'elle. Et si vous ne pouvez pas faire autrement que de lui parler, ne la vexez surtout pas. Elle est très susceptible, et encore plus dangereuse.

## **L'épicerie**

L'épicerie est ouverte de 9h à 19h. Elle est tenue par les parents d'Armelle : Claude est à la manutention, tandis que Annie tient la caisse. C'est une modeste épicerie, qui vend un peu de tout, mais surtout des produits de première nécessité.

Annie, la petite cinquantaine, les cheveux gris et courts, est en train de servir une cliente. On devine son stress à son agitation. Sa fille a disparu depuis la veille, et personne n'a de nouvelles.

Claude, petite moustache sur un visage rougeaud, range des articles sur les rayonnages. Il arbore un air renfrogné.

Après que les personnages joueurs se soient présentés, Claude et Annie ne voient pas bien comment ils pourraient les aider. Mais à ce stade, ils sont désespérés et ils sont prêts à tout pour retrouver leur fille. Ils acceptent donc de répondre à leurs questions, si les personnages joueurs veulent bien leur en dire plus sur les événements de la veille.

### **À propos de la nuit précédente**

Ils ne savent que ce qu'à expliqué Éléa. Ils posent des questions aux personnages joueurs, pour en savoir plus, mais ils n'ont rien à leur apprendre.

— À quelle heure les personnages joueurs l'ont-ils vue pour la dernière fois ?

- Avec qui était-elle quand ils se sont séparés ?
- A-t-elle parlé de quelque chose de particulier ? Ou d'un endroit où elle souhaitait se rendre ?
- Avait-elle des problèmes avec quelqu'un ?
- Avait-elle l'air agité, ou préoccupé, ou encore inquiet ?

### **À propos d'Armelle**

C'est une jeune fille réservée, qui veut se faire discrète, malgré son acoutrement parfois voyant. Toujours polie avec les clients, elle ne se plaint jamais. Elle ne pose jamais de problème, elle aide au magasin, elle fait ses devoirs, elle est toujours à l'heure. C'est vraiment la fille parfaite, sans histoire.

Il y a bien son côté gothique : elle aime le maquillage noir et les bijoux en argent, mais ça n'a jamais posé de problème à qui que ce soit, à part peut-être au curé qui voit ça d'un mauvais œil.

### **À propos de la gendarmerie**

La gendarmerie n'est pas dans le village, il faut parcourir 30 km pour y aller. Il n'y a pas non plus de police municipale.

Claude et Annie sont donc allés voir les gendarmes, mais ils ont été renvoyés chez eux sans être pris au sérieux.

Annie, tremblante, déclare :

– Ils nous ont dit qu'il fallait attendre 48 heures avant de déclarer une disparition. Que c'était sûrement une fugue. Qu'elle était partie avec son petit ami, et qu'elle allait revenir.

Claude s'empporte, furieux :

– Quelle bande d'enfoirés ! Ils en ont strictement rien à foutre !

### **À propos de Rozenn**

C'est une cliente charmante, une ancienne du village, qui vient régulièrement faire ses courses. Quel est le rapport avec la disparition de leur fille ?

### **À propos de Nolan et Thomas**

Armelle a parlé une ou deux fois de Nolan, pour qui elle semble avoir le béguin. On dirait qu'elle l'aime bien. Ce n'est pas un mauvais bougre, pas plus que son frère Thomas.

### **À propos de Nicolas et Jean-Michel**

Nicolas, d'après eux, est un garçon qui cherche les ennuis. Et qui les trouve parfois. L'an dernier, il a essayé de voler un pack de bières à l'épicerie. Claude l'a surpris, et il lui a remonté les bretelles.

Quant à son père, Jean-Michel, est un ivrogne qui passe ses journées au bar. C'est un sale type. Lors de la fête du village de l'année précédente, fin saoul, il a fait des avances très déplacées à Armelle. Claude lui a mis son poing dans la figure, et il a fallu l'intervention des voisins pour qu'il se calme.

### **À propos du manoir et de la famille Goyon**

Le manoir appartenait dans le temps à la famille Goyon. Claude et Annie ne savent pas si c'est toujours le cas ou s'il a été vendu.

D'ailleurs, ils ne savent rien de particulier à ce sujet. Seulement que les Goyon étaient une famille de bourgeois, qui a fait fortune dans la fabrication de papier, et qu'ils ont déménagé, peut-être une dizaine d'années auparavant.

### **À propos de Éléa**

Une fille super, qui vient souvent les voir. Et même parfois donner un coup de main à l'épicerie, par exemple les jours d'inventaire. Armelle et elle passent beaucoup de temps ensemble.

### **À propos de Soizig et Gaëlle**

Ils ne les connaissent pas bien.

### **À propos d'ancienne magie, de sorcellerie ou d'une groac'h**

Pour Claude, ce sont des histoires, rien de plus que du folklore local.

Pour Annie en revanche, qui a toujours vécu au village, il y a peut-être un fond de vérité.

## **Le bar PMU "L'entracte"**

Quelque soit l'heure de la journée à laquelle les personnages joueurs arrivent au bar, Jean-Michel est là, en train de boire un verre. Il a déjà un petit coup dans le nez.

– Vous êtes qui, vous ? Vous pouvez pas laisser les gens tranquilles ? Foutus touristes avec leurs gosses ! Vous venez foutre le bordel dans mon village, et après vous repartez ! Ça vous a pas suffi de visiter le manoir ? Vous voulez voir toutes les maisons du village ou quoi ?

Il est agressif, et il ne se calme pas facilement. Les personnages joueurs doivent réussir un **test de CHARISME difficile** pour le calmer et lui faire dire quelque chose d'intéressant. S'ils échouent, et qu'ils n'ont pas de meilleure approche à proposer, un **test d'IDÉE (INT x 5) facile** leur permet de comprendre que tout se passe mieux avec un petit verre de blanc - ou deux.

### À propos de Armelle

Jean-Michel indique qu'il ne la connaît pas personnellement. Avec un air lubrique, il précise :

– C'est un joli brin de fille, si vous voulez mon avis. Elle va sûrement ravir quelques gars du coin. Moi-même, vous voyez, j'irais bien lui conter fleurette, si j'étais plus jeune. Enfin, on dit qu'en amour, les années ne comptent pas...

Si on lui parle de la disparition d'Armelle, il répond qu'elle a probablement fait une fugue, comme tous les adolescents de son âge.

Si on lui parle de la précédente fête au village, où il lui aurait fait des avances, il nie en bloc. Puis, si les personnages joueurs réussissent un **test de INTIMIDATION normal**, il avoue :

– C'est vrai, c'est vrai, mais je n'étais pas moi-même. J'avais trop bu, et je ne me souviens de rien. Et elle, elle n'a rien dit, elle n'a pas porté plainte. Elle m'a toujours beaucoup plu, cette petite.

Il ne semble pas désolé ni honteux. D'ailleurs, s'il y a une jeune fille parmi les personnages joueurs, il lui lance des regards lubriques.

### **À propos de Éléa**

Il n'a pas grand chose à dire à son sujet. De son point de vue c'est une petite peste, toujours à fourrer son nez dans les affaires des gens.

### **À propos de Soizig et Gaëlle**

Il n'a pas grand chose à en dire. Ils sont de la même famille, mais éloignée. Il sait que Gaëlle est internée dans un établissement psychiatrique, mais il ne sait pas où.

D'après lui, il doit y avoir un truc bizarre qui se transmet de génération en génération chez les femmes de cette famille.

### **À propos de Rozenn**

Tout le monde la connaît, donc lui aussi. D'un air sombre, il raconte :

– Ma femme a commencé à aller la voir, quand elle est tombée malade. Mais ça n'a servi à rien. À rien d'autre qu'à lui faire perdre son temps. C'est juste une vieille folle, cette Rozenn. Elle vous dit ce que vous voulez entendre.

### **À propos de Nolan et Thomas**

Ce sont deux garçons très bien. Des copains de son fils Nicolas.

### **À propos de Nicolas**

C'est un garçon difficile, surtout depuis la mort de sa mère.

– Je fais de mon mieux, vraiment. Mais plus j'essaie, et plus il me rejette. Je ne suis peut être pas le père qu'il lui faut.

### **À propos du manoir et de la famille Goyon**

Jean-Michel confirme qu'il en est bien le gardien, pour le compte de la famille Goyon. Même si la famille n'y habite plus depuis longtemps, et que le manoir est vide, désormais, il doit en assurer la surveillance.

Il appartient à Jean-Christian Goyon, qui a été longtemps le maire du village, et à son épouse Aline. Le manoir était déjà dans la famille d'Aline, qui est une héritière, notamment de la papeterie située à quelques kilomètres de là.

Lorsque Jean-Christian Goyon a été élu député, la famille a vendu la papeterie, et a déménagé à Paris. Jean-Christian a renoncé à son mandat de maire. Cela s'est passé une quinzaine d'années auparavant.

– C'est un homme très bien, ce M. Goyon. Il aurait sûrement pu cumuler les deux mandats, mais je crois savoir qu'il voulait s'investir pleinement dans son nouveau rôle. Il a toujours été très gentil avec moi.

Si on lui demande comment il a été prévenu de l'intrusion, il répond qu'un voisin lui a téléphoné pour le prévenir.

– C'est un copain de chasse. Il savait qu'il pouvait me joindre ici !

D'autant que le manoir a été visité plusieurs fois ces dernières années. C'est pour ça qu'il a été complètement vidé et muré. Et réparé aussi, notamment les fenêtres qui avaient été abîmées.

### À propos du journal trouvé au manoir

Il est sceptique à propos de l'existence de ce journal, sauf si les personnages joueurs le lui montrent.

– Il ne s'agit pas de l'écriture de M. Goyon, c'est sûr. Peut-être son fils ou sa fille ? Ils s'appellent comment déjà ? Gontran et Constantine, c'est ça ?

Quant aux révélations qu'il contient, il ne sait pas quoi en penser.

Si les personnages joueurs insistent et réussissent un **test de PERSUASION normal**, il leur confie qu'il y avait eu une drôle d'affaire au village, il y a une quinzaine d'années, avant que la famille Goyon ne déménage à Paris. Il ne connaît pas les détails, c'était une affaire de sorcellerie, ou quelque chose comme ça. Marc, le mari de Gaëlle, avait disparu. On a soupçonné un temps Rozenn, la tante de Gaëlle, mais elle a été blanchie.

### À propos d'ancienne magie, de sorcellerie ou d'une groac'h

Il n'est pas très enclin à discuter de ce sujet, sauf si les personnages joueurs réussissent un **test de PERSUASION normal**.

– Avez-vous déjà entendu parler de la groac’h ? Elle est dans pas mal de légendes locales. Des histoires de sorcellerie, surtout. Si vous croisez une vieille femme, qui vous promet des merveilles, méfiez-vous de ce qu’elle pourrait vous prendre en échange.

## La maison de Soizig et Éléa

Soizig est une mamie bretonne typique : grande, sèche, les yeux enfoncés dans leurs orbites, les cheveux blancs et courts. La maison est encombrée de bibelots, de meubles sombres en bois plein et de dentelles.

Elle est contente d’accueillir les personnages joueurs et d’avoir quelqu’un à qui parler. D’autant qu’elle est inquiète pour sa petite-fille, qui n’est toujours pas rentrée de ses courses.

– L’avez-vous vue depuis ce matin ? Je suis inquiète. Surtout que la petite Armelle a disparu. J’espère qu’elles vont vite rentrer.

Elle poursuit :

– Je ne sais pas ce qui se passe dans ce village. Il y a quelque chose qui cloche. Je ne sais pas quoi, mais je le sens. Et je ne suis pas la seule. Il y a des choses qui se passent, et qui ne sont pas normales. Je ne sais pas quoi, mais je le sens.

### À propos de Armelle

C’est une jeune fille charmante, qui vient souvent les voir. Elle est sans histoire, et elle est toujours polie et serviable. Elle ne ferait jamais de fugue, c’est sûr.

D’après Soizig, ce sera plus agréable qu’elle ne s’habille pas toujours en noir, mais que voulez-vous, les jeunes sont comme cela, n’est-ce pas ?

### À propos de Éléa

C’est sa petite-fille, et elle l’adore.

– Je suis contente que Éléa ait trouvé des nouveaux amis. Elle est un peu solitaire, et elle n’a pas beaucoup de copains, à part Armelle. Elle est un peu bizarre parfois, mais elle est gentille. Voulez-vous du thé ?

Soizig l’élève puis l’hospitalisation de Gaëlle, la mère de Éléa. Autant dire que ce n’est pas facile tous les jours.

### **À propos de Gaëlle**

Gaëlle est la fille de Soizig, et la mère de Éléa. Elle a toujours été un peu fragile, mais elle a sombré dans un très violente dépression après la naissance de sa fille.

Elle réside dans un établissement psychiatrique près de Brest, dont elle ne sort que très rarement. C’est la disparition de son mari, Marc, à la fin de sa grossesse, qui l’a fait basculer. Sans raison particulière, elle a accusé le maire de l’époque, Jean-Christian Goyon, d’avoir orchestré l’enlèvement de son mari.

– C’est un monsieur très bien, ce M. Goyon. Je n’ai jamais compris ce que Gaëlle lui reprochait. Il a même fait jouer ses relations pour lui trouver une prise en charge dans le meilleur établissement psychiatrique de la région.

### **À propos de Rozenn**

Il s’agit de sa sœur, plus jeune, avec qui elle ne s’entend pas très bien. C’est une vieille histoire, qu’elle ne tient pas à raconter.

Elle vit dans la forêt. Elle est réputée pour dire la bonne aventure, ou pour enlever le feu.

– Mais n’allez pas lui dire que c’est une sorcière ! Je ne sais pas si vous vous en sortiriez en un seul morceau !

Certains la croient folle, et c’est peut être un peu vrai.

### **À propos de Nolan et Thomas**

Ce sont des copains de Nicolas. Pas les plus idiots du village, ni les plus méchants, mais ils sont influençables.

## **À propos de Nicolas et Jean-Michel**

Malheureusement, c'est la famille la moins favorisée du village.

À une époque, Jean-Michel était dans les petits papiers du maire, Jean-Christian Goyon. Il était alors le cantonnier du village. C'était un homme bien, serviable, et qui faisait bien son travail.

Mais depuis la mort de sa femme, il a sombré dans l'alcool. Même son fils a pris ses distances avec lui, finalement.

Nicolas, lui, enchaîne tous les bêtises qu'il peut imaginer : fumer au lavoir, casser des vitres, voler des bouteilles d'alcool... Il a l'air de chercher les ennuis. C'est un garçon qui a besoin d'un cadre, et qui n'en a pas.

Par ailleurs, ils sont bien de la même famille, mais ils ne se parlent plus.

## **À propos du manoir et de la famille Goyon**

Ce sont des gens charmants, un peu aristo, mais très gentils. C'est dommage qu'on ne les voit plus tellement dans le village. Ils y avaient une place importante du temps où M. Goyon était maire.

Son épouse était femme au foyer, et elle s'occupait de leurs deux enfants, Constant et Léontine. Elle était très engagée dans la vie locale, comme les kermesses et les fest noz.

Ils sont partis à Paris après avoir vendu leur entreprise - une papeterie familiale - à un grand groupe industriel. Ils sont revenus quelques fois au village, mais ils ne sont jamais restés très longtemps.

## **À propos d'ancienne magie, de sorcellerie ou d'une groac'h**

Dans le temps, on racontait qu'une groac'h vivait dans les parages. Selon les légendes, cela pouvait être dans la forêt, dans les grottes de la baie ou au fond du puits. Parfois il s'agit d'une vieille femme, ou au contraire d'une jeune fille, ou encore parfois d'une fée.

Si vous lui donnez ce qu'elle attend, elle vous couvre de cadeaux et de bienfaits. Mais attention à ne pas la vexer, car elle peut se montrer très cruelle.

## **Le coin bibliothèque de la mairie**

Il n'y a pas de bibliothèque à proprement parler dans le village de Guernévez, mais la mairie dispose d'un petit coin documentaire.

La personne de l'accueil, un monsieur aimable, la petite cinquantaine, les cheveux grisonnants, accueille les personnages joueurs et les laisse seuls dans le coin bibliothèque. Il y a quelques livres sur l'histoire de la région, et quelques ouvrages plus anciens, sur la Bretagne et ses légendes. Il y a également des journaux locaux, qui datent de quelques années, en tout cas les numéros qui contiennent des articles qui concernent le village.

Un **test de RECHERCHE facile** réussi permet de trouver un article qui parle de la famille Goyon. Il est paru le 25 avril 1975, dans le journal "Le Petit Rennais".

Une messe en souvenir de René Goyon, fondateur de la papeterie Goyon, sera célébrée dimanche 1<sup>er</sup> mai à 10h30, en l'église Saint Joseph de Guernévez.

Le notable et industriel breton, qui a fait fortune dans la fabrication de papier, est porté disparu depuis le 15 avril dernier. Il avait 48 ans.

"La dépouille n'a malheureusement pas été retrouvée", a indiqué au Petit Rennais le commissaire Alain Kerrec, qui dirige l'enquête. "Le bateau qu'il avait pris pour aller pêcher a été retrouvé vide, à la dérive, entre l'île Lédan et l'île de Batz."

La cérémonie sera dirigée par Monseigneur Guétran de Larnivel, évêque de Rennes.

## Le camping municipal

Si les personnages joueurs font le lien pendant leur enquête, ils peuvent se rendre au camping municipal, pour y rencontrer Constant Goyon, le fils de Jean-Christian et Aline Goyon. S'ils manquent d'indices, ils peuvent y être aidés par un **test d'IDÉE (INT x 5) facile**. Comme certains auront peut-être noté son emplacement au camping, ils le trouvent sans difficulté.

### À propos du journal

Lorsque les personnages joueurs abordent ce sujet, ils doivent réussir un **test d'EMPATHIE difficile** pour remarquer chez Constant un très léger tressaillement, qui ne dure qu'un instant.

Il n'a pas grand chose à dire sur le sujet et, si on lui pose la question, assure qu'il n'en est pas l'auteur.

– Quelqu'un aura voulu vous jouer un tour. Moi, c'est ce que j'aurais fait, si je m'étais introduit dans un endroit pareil. Je vous aurais laissé un faux journal, pour vous faire peur.

## À propos du manoir

Il a beaucoup de bons souvenirs là-bas, mais il n'y est pas retourné depuis longtemps. Et il ne regrette pas d'avoir quitté le village.

– Après le départ de ma famille, la maison a été fortement dégradée. Des gens s'y introduisent pour s'amuser, n'est-ce pas ? Père a donc décidé de la vider. Il ne peut pas la vendre, car Mère y est attachée. Elle espère y revenir un jour, pour y passer sa retraite.

## À propos de Jean-Michel

Constant ne le connaît pas vraiment, même s'il voit très bien de qui il s'agit.

– En tant que cantonnier du village, c'était assez naturel pour Père de le missionner pour surveiller la maison. C'était plutôt un bon choix, vous ne trouvez pas ?

## À propos de Nicolas, Nolan, Thomas, Armelle, Rozenn, Éléa, Marc, Gaëlle, Soizig...

Il ne les connaît pas et n'a rien à dire à leur sujet.

## À propos de sorcellerie, de groac'h ou d'ancienne magie

Si les personnages joueurs mentionnent le mot "groac'h", il réagit immédiatement, et il est très surpris qu'ils connaissent ce mot. Néanmoins il ne peut rien leur apprendre de particulier : c'est un personnage de légende, auquel on prête des pouvoirs extraordinaires, ainsi qu'une grande susceptibilité.

Un **test d'EMPATHIE normal** permet néanmoins de remarquer qu'il en sait bien plus qu'il ne le dit.

## Le cimetière

Il n'y a rien n'y personne ici. Si les personnages joueurs cherchent bien, ils trouvent la tombe de René Goyon. Elle porte les dates "04/09/1926 - 15/04/1975", ainsi que l'épithaphe "Ici repose un cœur généreux, dont les pas ont tracé des chemins vers la lumière. Dans l'ombre, il a porté le fardeau des autres, sacrifiant ses propres rêves pour alléger les souffrances. Son dernier souffle a été un don, sa mémoire un phare pour ceux qui cherchent la bonté. Que la terre lui soit douce, car il a semé des graines d'amour."

# Le Fest Noz

L'été, chaque village organise sa fête populaire et traditionnelle : le Fest Noz. Chacun y est le bienvenu : habitant du village ou d'un village voisin, touriste, officiel local ou anonyme... Tous les âges et tous les styles s'y mélangent. Dans une campagne où les activités sont rares, c'est un événement à ne pas manquer.

Les personnages joueurs s'y retrouvent donc naturellement ce soir-là, après leur après-midi d'enquête. Il fait beau, mais lourd. Le ciel est à peine voilé, mais on sent qu'il se charge en électricité et qu'un orage se prépare.

D'un côté de la place principale du village, une petite scène a été montée pour l'occasion. Deux jeunes filles, d'une quinzaine d'années, y interprètent à capela un chant traditionnel breton. Devant la scène, le public danse en rond, suivant des pas que tous semblent connaître. Au centre, un grand feu irradie et réchauffe les danseurs, rendant étouffante cette déjà chaude soirée d'été.

De l'autre côté de la place, on a installé des barnums et tonnelles. Sous certains d'entre eux, on cuisine des crêpes, des saucisses et des frites. Des boissons sont servies dans des gobelets jetables. Sous d'autres, des tables et des bancs sont installés, permettant à qui le souhaite de s'installer pour dîner.

Jean-Michel y est d'ailleurs assis. Il boit un verre avec quelques amis, des hommes du même âge que lui, dont certains que les personnages joueurs ont déjà croisé au bar PMU.

En les voyant, il s'exclame en levant son verre :

– Yerc'h mat, les jeunes ! Et pas de bêtise ce soir, hein, je vous ai à l'œil.

Il semble déjà bien éméché.

Cette fois, s'il y a une jeune fille dans le groupe de personnages joueurs, Jean-Michel lui lance carrément des regards insistants :

– Mais peut-être qu'il y en a une parmi vous qui aimerait que lui inflige une punition ? Hein, ma jolie ?



Sous le barnum des crêpes, Rozenn et Soizig discutent à voix basse, tout en travaillant. L'une fait de la pâte, tandis que l'autre, à la billig, fait cuire les crêpes pour les clients.

Les personnages joueurs sont surpris, puisqu'ils savent qu'elles ne s'entendent pas. Ils peuvent décider de les confronter, mais dans ce cas elles n'accepteront pas de révéler de quoi elles parlent.

Il est beaucoup plus simple de les espionner discrètement, grâce à un **test de DISCRETION facile**.

– Je suis tellement inquiète pour elle, dit Soizig. Son père en a été victime, puis sa mère, et maintenant ce serait son tour ?

– Je ne sais pas, répond Rozenn. Il y a peut-être quelque chose d'étrange dans notre famille, sinon on n'aurait jamais pu faire ça. Tu étais d'accord à l'époque, il me semble. C'est bien toi qui m'y a encouragée, n'est-ce pas ?

– C'était pour le bien de tous, et quand bien même, c'était une erreur. Je te l'ai déjà dit. Tu devrais, toi aussi, te repentir pour cela.

– Auprès de qui ? s'exclame Rozenn avec colère. Jésus ? Sa mère ? Ton dieu aveugle et cruel ?

– Je ne veux pas me disputer avec toi maintenant, Rozenn. J'ai juste peur pour la petite. Pour *les* petites. C'est impossible, de toutes façons. Qui serait en train de négocier, si ce n'est pas toi ?

– Je l'ignore. Peut-être le fils Goyon ? Il est retour au village, on dirait. Ça ne peut pas être un hasard.

– Mais... un homme ? Est-ce que la groac'h accepterait de...

– Chut ! Ne dit pas ce mot à voix haute. On pourrait nous entendre. *Elle* pourrait nous entendre, même à cette distance.

Les deux femmes mettent un terme ainsi à leur conversation. Même si les personnages joueurs les questionnent, elle ne donnent pas plus d'informations et refusent catégoriquement d'en parler.



Pendant la soirée, les personnages joueurs croisent naturellement Nicolas, Thomas et Nolan, posés d'un côté de l'église. Ils sont encore sur leurs montures quand les personnages joueurs les aperçoivent : Nicolas sur son fidèle Booster et les jumeaux sur leurs vélos.

Si les personnages joueurs les interpellent à ce sujet, ils indiquent qu'ils n'ont toujours pas retrouvé leur scooter, mais qu'ils n'ont pas beaucoup cherché non plus.

Bien sûr, ni Armelle ni Éléa ne sont avec eux. Nicolas demande, une leur d'inquiétude dans le regard :

– Vous avez vu Armelle ? Et ma cousine ? Ce n'est pas son genre de disparaître comme ça. Elle ne manquerait pas le Fest Noz.

S'ils ne l'avaient pas déjà compris, les personnages joueurs se rendent compte que quelque chose ne va pas et que Éléa a disparu pour de bon.



La soirée avance sans que les personnages joueurs ne progressent vraiment, quoi qu'ils tentent. Les groupes se suivent sur la scène, les danseurs suivent et les personnages joueurs piétinent.

Au bout d'un moment, ce sont Nolan et Thomas viennent à eux, tout excités :

– Eh, venez vite à la plage ! Il va y avoir une baston !

Ils sont repartis avant même que les personnages joueurs puissent leur poser des questions.

Et en effet, lorsqu'ils arrivent à la plage, ils constatent une altercation entre Jean-Michel et Constant Goyon.

En observant la scène, les personnages joueurs constatent deux choses .



Premièrement, grâce à un **test de OBSERVATION facile**, ils remarquent que le scooter qui avait disparu est garé, ou plutôt abandonné, devant l'embarcadère, tout près de la plage.

Deuxième, Nicolas, l'air blasé, est assis sur un rocher, une bière à la main. Si les personnages joueurs s'adressent à lui, il lâche laconiquement :

– J’attends qu’il soit KO pour pouvoir le ramener à la maison. Ça ne devrait plus tarder, maintenant. Il se fait toujours aplatis. À croire que c’est ce qu’il cherche.

Le vent se lève et on entend le tonnerre dans le lointain.

De son côté, Jean-Michel a attrapé Constant par le col et le tient fermement contre lui :

– Vous revoilà dans le coin, et une gamine disparaît. C’est une drôle de coïncidence, vous ne trouvez pas ?

Constant, loin de se laisser faire, le repousse brutalement.

– Tu déliras complètement, Jean-Michel. Tu sais très bien quelles sont les forces à l’œuvre ici, et comme toujours, tu n’arrives pas à gérer. Tu n’es qu’un lâche, en plus d’être une épave.

Sans prévenir, Jean-Michel lui envoie un crochet du droit, en plein dans la mâchoire. Constant titube et crache un peu de sang. Jean-Michel se met à crier :

– C’est votre faute si j’en suis là ! On m’a mis à l’écart, on m’a mis de côté ! On me respectait ici, quand votre père était encore là.

Il se met soudain à pleurer.

– J’ai tout donné pour Monsieur Goyon, j’ai tout fait pour votre famille. Quand il a fallu amener Marc sur l’île, qui s’en est chargé, hein ? Quand il a fallu écarter Gaëlle pour vous sauver les miches, à vous et votre famille, qui s’en est occupé ? Et quand la groac’h a commencé à réclamer, qui...

Il est interrompu par Constant, qui abat une pierre sur sa tête. Jean-Michel perd connaissance, un filet de sang s’écoulant de son cuir chevelu.

– Fin de partie.

C'est Nicolas qui a lâché ça à voix basse. Désabusé, il se lève pour aller ramasser son père.



Grâce à l'aura et l'influence de Jean-Christian Goyon, Jean-Michel était un personnage important du village. Mais au départ de la famille Goyon, et plus encore au décès de Jean-Christian, Jean-Michel a perdu son statut social, au moment même où, suite au décès de son épouse, il sombrait dans l'alcool et la dépression.

Tant bien que mal, Nicolas relève son père, qui est à demi conscient. Ils partent tous les deux. Les personnages joueurs peuvent proposer leur aide, même si cela ne change pas grand chose : Jean-Michel est KO pour le reste de la soirée.



Après l'altercation, Constant s'assied sur un rocher pour reprendre ses esprits. Thomas et Nolan, déçus par le manque d'action, ont quitté les lieux. Les personnages joueurs sont donc seuls avec lui.

– Éloignez-vous de l'eau. Nous ne voulons pas être écoutés.



Il craint que Marc, sous sa forme d'homme-poisson, ne les écoute et rapporte ses propos à la groac'h. Il a bien trop peur d'elle pour prendre un tel risque.

Constant se montre prêt à leur dire ce qu'il sait, car deux jeunes filles ont disparu et qu'il ne veut pas alourdir encore sa conscience. Il raconte.

– C’est bien moi qui ait rédigé le journal que vous avez trouvé au manoir. Mais au préalable, vous devez promettre que vous ne raconterez rien de tout ceci. Déjà parce qu’on ne vous croirait jamais, ou bien on vous prendrait pour des fous. Mais aussi parce que le village et ses habitants auraient beaucoup à perdre.

Les personnages joueurs doivent réussir un **test de PERSUASION facile** pour le convaincre qu’ils tiendront leur langue.

– C’était il y a presque 15 ans, j’étais adolescent, et je n’avais pas voix au chapitre de toutes façons.

Ma mère connaissait cette rebouteuse, Rozenn. Elle avait été sage-femme, elle aussi, et elles avaient parfois travaillé ensemble. Cette femme lui a dit que le cycle de la groac’h se terminait. Tout fonctionne par cycle, paraît-il.

Je ne sais pas vraiment comment tout cela fonctionne. D’après ce que je sais, tous les quinze ou vingt ans, la groac’h de l’île Lédan réclame un sacrifice. En échange, elle nous couvre de bienfaits.

Ma famille en a bénéficié plusieurs fois, et par ricochet, c’est tout le village qui en a tiré profit.

Je ne veux pas vous donner de faux espoirs, mais il n’est peut être pas encore trop tard pour vos amies.

Les personnages joueurs auront probablement des questions à poser à Constant.

### **À propos de l’île Lédan**

C’est l’île en face de la baie. Constant ne veut pas y aller, mais il accepte de prêter son zodiac, actuellement amarré à l’embarcadère.

### **À propos de la groac’h**

Constant ne l’a jamais vue et il ne sait pas à quoi elle ressemble. Il s’agirait d’une espèce de fée, ou une autre créature du même genre.

Il s’agit d’un secret partagé par bon nombre d’habitants du village, mais aucun n’accep-

tera d'en parler aux personnages joueurs. Les villageois sont partagés entre la crainte, l'espoir de bénéficier des largesses de la groac'h, et l'horreur devant le prix à payer.

### **À propos du journal**

Il l'avait laissé au manoir, non en tant qu'indice ou élément à charge, mais pour laisser derrière lui cet épisode et ainsi pouvoir commencer une nouvelle vie à Paris.

### **À propos de René**

Il s'agit bien de son grand oncle, le frère de son grand-père paternel. Il ne sait rien de son histoire, si ce n'est qu'il a disparu en mer, alors qu'il était parti pêcher. Officiellement, du moins, car il paraît qu'il avait en fait rejoint la groac'h, ce qui avait largement bénéficié à la famille Goyon, mais aussi à la papeterie et à ses employés.

### **À propos de Gaëlle et Marc**

C'est bien Marc qui a été choisi pour rejoindre la groac'h alors que Gaëlle était enceinte de Éléa. Gaëlle avait déjà une santé mentale fragile, à l'époque. Jean-Christian Goyon l'a éloignée du village en la faisant interner dans une clinique psychiatrique, près de Brest.

# L'île dans la tempête

L'orage éclate. Les éclairs tombent autour des personnages joueurs et le tonnerre indique qu'ils ne sont pas loin.

À l'embarcadère, ils descendent maladroitement dans le petit zodiac de Constant. Il leur faut réussir un **test d'AGILITÉ (DEX x 5) facile** pour ne pas tomber (échec normal : au fond du bateau, échec critique : à l'eau).

Par ailleurs, il faut réussir un **test d'IDÉE (INT x 5) normal** pour réussir à démarrer le petit moteur hors bord. Sinon, il faudra aller chercher l'aide de Constant, toujours assis sur un rocher.

Entre le vent, l'orage et les vagues, le trajet jusqu'à l'île Lédan s'annonce laborieux. Le pilote de l'embarcation doit réussir un premier **test de PILOTAGE normal**. En cas d'échec, il est désorienté et pense s'être perdu (en réalité, les personnages joueurs progressent quand même dans la bonne direction).

L'île est réputée inaccostable, surtout dans ces conditions météo. Alors qu'ils en approchent, une énorme vague manque de renverser l'embarcation. Le pilote doit effectuer un **test de PILOTAGE difficile**. En cas de réussite au test, il parvient de justesse à la maîtriser. En cas d'échec, le moteur cale, et les personnages joueurs se croient perdus : le bateau va se renverser et ils vont sombrer avec lui.

Tout à coup, le buste d'un homme émerge de l'eau, juste devant eux. De l'eau jusqu'à la taille, c'est comme s'il se tenait debout sur un rochet immergé. Les deux mains posées sur le boudin avant du zodiac, il le stabilise et l'empêche de se renverser.

Son visage est difforme : comme celui d'un poisson, il est aplati des deux côtés. Les yeux sont grands, ronds et dépourvus de paupières. En outre, il possède des branchies au niveau du cou.

Il passe le bras par dessus le boudin du zodiac, attrape l'amarre et, sans dire un mot,

replonge dans la mer, le bateau à la remorque.



Il s'agit de Marc, le père d'Éléa. Il est toujours au service de la groac'h, après 14 ans, mais il est soucieux d'aider sa fille à quitter l'île. C'est pourquoi il aide les personnages joueurs à y débarquer.



La créature tire l'embarcation et, lentement, l'amène de l'autre côté de l'île. Le moteur du zodiac ne démarre plus. Les personnages joueurs n'ont pas d'autre choix que de patienter, ballottés par le vent et les vagues.

Soudain, entre les rochers sur lesquels se brise la houle, une faille apparaît. Elle est deux fois large comme le zodiac. Ses parois rocheuses et acérées semblent monter jusqu'au ciel, retirant encore à la faible luminosité ambiante.

L'homme-poisson s'y engage, l'embarcation à sa suite. Au gré des vagues, elle se rapproche parfois dangereusement d'une parois ou de l'autre, avec le risque de s'y percer. Si besoin, les personnages joueurs peuvent faire un **test d'IDÉE (INT x 5) facile** pour remarquer qu'il serait prudent de se maintenir à distance des arêtes les plus saillantes.

En cas d'échec à ce test, ou si les personnages joueurs ne se préoccupent pas du problème, ou encore si vous voulez ajouter de la difficulté, ils doivent faire de leur mieux avec un **test de RÉSISTANCE difficile** contre une **TAI de 12**. S'ils échouent, le boudin du zodiac se perce et se dégonfle. L'air s'échappe rapidement, et ils risquent bien de finir à l'eau si cette faille est trop longue à parcourir.

Tout à coup, une voix féminine, et juvénile, se fait entendre :

– Ah, c'est toi ! Qui nous amènes-tu, cette fois-ci ?

La créature, réapparue à la surface, ne répond pas. Peut-être n'en est-elle pas capable. Son visage reste sans expression. Toutefois, elle continue de tirer lentement le zodiac à travers la faille.

Dans la pénombre, les personnages joueurs parviennent à peine à distinguer celle qui a parlé. C'est une jeune femme, à qui on donnerait tout juste 18 ans. Menue, le visage enfantin, des longs cheveux noirs ondulés, elle semble totalement inoffensive. Elle porte une tunique, très simple, d'un blanc écru. Elle semble à peine mouillée, malgré la pluie

battante. Pieds nus, elle se déplace d'un rocher à l'autre comme si c'était une douce moquette, en sautillant.

Elle s'adresse aux personnages joueurs, sans agressivité mais avec fermeté :

– Qui êtes-vous, jeunes gens ? Et que faites-vous là par une nuit pareille ?  
Ne savez-vous donc pas que cette île est interdite ?

Un **test d'OCCULTISME facile** révèle aux personnages joueurs qu'il s'agit de la groac'h, et qu'il vaut mieux rester prudents.

Les personnages joueurs vont peut-être tenter de justifier leur présence, malgré l'interdiction, avec des explications au sujet d'Éléa, de son amie, etc.

Même s'ils délivrent un discours extrêmement clair, et avec beaucoup d'assurance, la jeune fille se met immédiatement sur la défensive. Elle les interrompt fréquemment pour demander des explications supplémentaires, qu'elle n'écoute pas. Elle cherche à les embrouiller et s'énerve pour un rien à la première occasion.

– Et vous pensez vraiment que cette histoire à dormir debout vous autorise à débarquer de la sorte ? Vous envahissez mon territoire. Vous n'avez rien à faire ici !

Elle s'énerve tant et plus et rien, aucune explication, excuse, justification ou menace, ne semble valable à ses yeux.

– Puisqu'il en est ainsi, puisque vous ne voulez pas vous montrer raisonnables, vous en paierez le prix !

À ces mots, l'homme-poisson reste saisi d'effroi un instant, avant de disparaître dans l'eau noire.



Si la groac'h se fâche si facilement, c'est par intérêt. Elle manigance pour mettre un nouvel homme à son service, et pour l'instant, elle n'a que des jeunes filles sous la main. Donc elle n'hésite pas à en rajouter et à faire monter le ton. Elle espère retenir les personnages joueurs sur l'île Lédan pour en conserver au moins un à son service.

Comme un reflux qui reviendrait du fin fond de la faille, une énorme vague soulève tout d'un coup l'avant du zodiac. Avant qu'ils ne comprennent ce qu'il leur arrive, les personnages joueurs sont éjectés dans l'eau glacée.

Heureusement pour eux, le fond de la faille est proche : à peine ont-ils nagé une dizaine de mètres que leurs pieds touchent déjà le sol, qui remonte en pente douce. Pour cela, ils doivent tout de même réussir un **test de NATATION facile**, afin d'arriver sur une petite plage, large de quelques mètres à peine. En cas d'échec, ils boivent la tasse tellement fort qu'ils subissent une blessure. Enfin, en cas d'échec critique, ils manquent de se noyer et subissent deux blessures. Dans ce cas, c'est à nouveau à l'homme-poisson qu'ils devront leur salut.



Quand les personnages joueurs arrivent sur la plage, trempés et transis de froid, la jeune fille a disparu. Leur zodiac, retourné, a été emporté vers le large.



Une petite barque en bois, munie d'une godille, a toutefois été tirée un peu plus haut sur la berge.

Juste au dessus de la petite plage, la faille se poursuit, comme un couloir dans la roche. En le suivant sur quelques mètres, les personnages joueurs arrivent dans une pièce qui semble creusée au cœur de l'île. Elle est petite, d'au maximum 30 mètres carrés, et elle est aménagée sommairement pour en faire un lieu de vie.

Des bougies disposées ça et là diffusent une chiche lumière. Un foyer est creusé dans un coin, sur lequel brûle un feu, apportant un peu de chaleur qui attire irrésistiblement les personnages joueurs gelés. La fumée s'échappe par un boyau rocheux, qui rejoint la surface.

Des poissons séchés sont suspendus au dessus d'une cuisine rustique. On y voit également des bocaux au contenu douteux, des pots en terre cuite et des boîtes en fer.

Près de là est installée une table, auprès de laquelle se tient une dame âgée. Assise sur une chaise, elle somnole, pas dérangée par la présence des personnages joueurs.

Sur le lit en bois, une jeune fille dort paisiblement. Les personnages joueurs reconnaissent immédiatement Armelle. Près d'elle, sur une autre chaise, est assise Éléa. La tête penchée sur Armelle, car elle était en train de lui murmurer quelque chose, elle tourne soudain la tête vers eux.

– Ah, vous voilà ! Vous... vous ? Que faites-vous ici ?

Son expression est à la fois surprise et atterrée.

Les personnages joueurs, peut-être surpris également, vont probablement s'expliquer et rapidement poser des questions.

– Vous ne devriez pas être là ! Ce n'est pas votre histoire. Ce n'était pas à vous de venir.

Puis, pour elle-même :

– Enfin, je savais que ça pouvait arriver...

S'adressant à nouveau aux personnages joueurs :

– Bon, maintenant que vous êtes là, j'imagine qu'on peut discuter, n'est-ce pas ?

### **À propos d'Armelle et de leur disparition**

– J'avais besoin que certaines personnes viennent ici. De leur plein gré. Et je ne voyais pas comment faire autrement.

Elle désigne Armelle :

– J’ai du... l’aider à se reposer.

Sur la table traînent une théière et une tasse, qu’elle montre d’un signe du menton. Un voile passe dans son regard.

– Mais vous êtes là, maintenant. Tout peut s’arranger.

Si on lui demande, Éléa explique qu’elle attendait en réalité Nolan et Thomas.

### **À propos de pourquoi elle voulait faire venir du monde sur l’île**

Éléa esquive le sujet et préfère ne pas répondre.

– C’est une histoire de famille, et elle ne vous concerne pas.

Même si les personnages joueurs réussissent un test quelconque, elle ne révèle rien de plus que :

– J’ai besoin que Nolan et Thomas viennent jusqu’ici. Est-ce que vous les avez vu ? Vous savez où ils sont ?

### **À propos de pourquoi Nolan et Thomas seraient venus**

Éléa a tenté de les attirer jusqu’ici, de les mettre sur la bonne piste en leur volant leur scooter. Comme ils avaient, ensemble, projeté une expédition sur l’île Lédan, elle pensait qu’ils comprendraient et qu’ils viendraient.

Nolan, amoureux d’Armelle, aurait du comprendre qu’elle était sur l’île. Il aurait du venir la chercher, et son frère ne l’aurait pas laissé partir seul.

### **À propos de la vieille dame**

– Ne vous inquiétez pas, c'est Mamm-gozh. Enfin, pas la mienne, mais c'est elle qui m'a dit de l'appeler comme ça. Elle habite ici, dans cette grotte. Je crois.

Éléa s'approche d'elle, et lui secoue doucement l'épaule.

– Mamm-gozh, réveille-toi. Mes amis sont arrivés.

# La groac'h

Tout à coup, un rire cristallin et distordu se fait entendre derrière eux, en provenance de la faille. Sauf s'ils réussissent un **test de CHANCE (POU x 5) difficile**, les personnages joueurs se retournent, surpris. Mais dans le noir de la faille, ils ne distinguent rien.

Alors qu'ils se tournent à nouveau, ils découvrent la vieille dame, les yeux écarquillés. Ils sont intégralement blancs, sans pupille. D'une voix légèrement chevrotante, elle demande à Éléa :

- Tu m'avais parlé de deux hommes. Lesquels sont-ils, ma fille ?
- Ceux que tu veux, Mamm-gozh. Ça n'a plus d'importance, maintenant.

La vieille femme désigne deux d'entre les personnages joueurs.

- Ceux-là, alors. Commençons.

S'il n'y a pas assez de personnages masculins parmi les personnages joueurs, Mamm-gozh désignera des femmes en précisant qu'ils faudra bien s'en contenter.



La groac'h préfère avoir des hommes à son service que des femmes. Néanmoins, si elle n'a pas le choix, elle fait avec. Le genre mis à part, elle choisit ceux des personnages joueurs qui semblent avoir la meilleure forme physique.

Les personnages joueurs ne peuvent que fuir ou attaquer la groac'h, s'ils sont assez téméraires pour cela. En tout cas, à ce stade, ils devraient comprendre qu'ils n'ont pas beaucoup d'options.

Dans les deux cas, alors qu'ils s'élancent (ou pas), ils se retrouvent soudain sous la mer, dans une grande bulle d'air. La lune les baigne d'une faible lueur. Sous leurs pieds, une fine couche de sable posée sur de la roche. Des pierres parsèment le sol, et il faut être vigilant pour ne pas trébucher.

La surface, elle, semble bien trop haute pour être atteinte à la nage.

Par endroits, à la place des parois de la bulle, on devine celles de la grotte. Mais elles ne semblent intangibles. Les personnages joueurs sont à la fois dans cette bulle d'air, posée sous la mer, et à l'intérieur de la grotte. Les deux réalités se superposent. Autour d'eux, le mobilier de la grotte a disparu, ainsi que Mamm-gozh, Armelle et Éléa.

Si on passe la main à l'extérieur de la bulle, l'eau glacée n'invite pas à y plonger tout entier. La seule issue est un couloir, constitué lui aussi d'une bulle d'air sous la mer, avec la même forme et positionné au même endroit que celui qui les a amené dans la grotte.

Au fur et à mesure que les personnages joueurs y progressent, il s'élargit de plus en plus, jusqu'à former une grande pièce hémisphérique d'une dizaine de mètres de diamètre. Ici, la lumière de la lune est plus forte. Le ciel s'est dégagé, et on aperçoit comme des reflets à la surface, plusieurs dizaines de mètres au-dessus.

La jeune fille, rencontrée en arrivant sur l'île, les y attend.

– Bienvenue, jeunes gens. Vous pouvez m'appeler Mamm-gozh. Je suis la groac'h de l'île Lédan. Certains vont retourner à la surface, mais deux d'entre vous viendront vivre ici avec moi, sur mon île et dans les eaux magnifiques qui l'entourent.

### **À propos de cet endroit**

C'est le palais de la groac'h. Elle règne sur ces lieux, qui sont une partie d'elle-même. Ceux qui resteront pourront le découvrir et en apprécier les beautés.

### **À propos de ceux qui resteront**

Ils seront à son service. Quelques années. Et ils seront heureux. En échange, ils ne manqueront de rien.

Ils auront à effectuer des tâches. Être ses yeux et ses oreilles, par exemple. Pêcher. Porter des messages. S'occuper des invités.

### À propos de ce qu'il se passera après

– S'ils servent bien, ils seront libérés. Sinon, ils seront servis aux invités.

Elle dit cela sur le ton de l'évidence, comme si c'était un sujet sans importance.

– Je ne reçois que des gens importants, figurez-vous. Des personnalités qui viennent des montagnes noires comme des mers profondes. Et il faut des mets de qualité, pour les satisfaire.



L'image de la jeune fille se trouble parfois et est remplacée par celle de la vieille femme, comme si les deux réalités étaient superposées.

Les personnages joueurs doivent choisir. Ceux qui ont été désignés peuvent accepter.

Elle leur dit alors de la suivre, et elle traverse la paroi de la bulle, comme si elle n'existait pas. Après être entrés dans l'eau, les personnages joueurs commencent à se transformer. Leurs visages s'aplatissent, leurs yeux s'agrandissent, leurs mains se transforment en nageoires. Le courant les emporte à la suite de la groac'h. Ils sont perdus.

Si, au contraire, ils refusent de se plier à la volonté de la groac'h, ils vont devoir se battre pour leur vie. Il est probable qu'ils n'attaquent pas brutalement la groac'h, mais qu'ils cherchent quoi faire, qu'ils hésitent ou qu'ils échafaudent un plan.

Cependant, Mamm-gozh n'est pas née de la dernière pluie. Elle s'est préparée à cette éventualité, et si les personnages joueurs donnent l'impression qu'ils ne coopéreront pas, ses deux versions d'elle-même se superposent l'une sur l'autre de plus en plus vite, elle s'emporte :

– PERSONNE ne me manque de respect ! PERSONNE ne me désobéit !  
Puisque vous ne voulez pas m'honorer pour tout ce que j'apporte à votre  
village depuis des siècles, je vais faire en sorte que vous ne puissiez plus  
jamais en profiter !

Un vent soudain, tournoyant, se lève dans la bulle d'air. À la place des jambes de la  
groac'h poussent huit tentacules, alors que son tronc et sa tête restent ceux de la jeune  
fille. Ses cheveux volent, soufflés par le vent. Son visage s'assombrit, ne laissant briller  
que ses deux yeux blancs, écarquillés et vides.

Son bras droit, quand à lui, craque et se tord, comme si des os se brisaient. À-coup par  
à-coup, il s'allonge, s'élargit, et se transforme en une sorte de pince de crabe.

À une vitesse étonnante, elle fond sur les deux personnages joueurs désignés pour rester  
à son service. D'un mouvement de pince, elle les éjecte au loin.

## Mamm Gozh · Groac'h

Mamie en mode furax

<b>FOR</b> 12	<b>CON</b> 9	<b>TAI</b> 9
<b>INT</b> 17	<b>POU</b> 18	<b>DEX</b> 9
<b>APP</b> 15	<b>PPOU</b> 18	<b>DEP</b> 20

**PV**

**Pince géante** 70% **Dégâts** 1d6  
**Gros coquillage** 55% **Dégâts** 1d3 + 1  
**Esquive** 40%

**Éjection dans l'eau** Mamm Gozh peut éjecter un personnage joueur dans l'eau, en le faisant passer à travers la bulle. Il commence alors à se transformer lentement en homme-poisson, et il est coincé dans là.

Pour en sortir, il peut espérer que quelqu'un vienne le tirer jusqu'à la bulle d'air, ou se débattre pour y arriver seul. Dans les deux cas, il faudra réussir un **test de RÉSISTANCE normal** contre une **TAI de 11** (un effort combiné sera beaucoup plus efficace). La transformation inverse s'amorce alors et dure pendant tout le round suivant, l'empêchant d'agir.

Si le personnage joueur passe plus de 10 tours dans l'eau, alors il est définitivement transformé.

**Pince géante** Avec sa pince, Mamm Gozh, attrape des membres pour les broyer ou en casser les os, cogne violemment, et coince son adversaire pour le frapper au visage de l'autre main, avec un gros coquillage.

**Tentacules** Grâce à ses tentacules, défiant les lois de la physique, elle se déplace à toute allure et peut attaquer n'importe quel personnage joueur présent dans la bulle d'air, où qu'il soit.

**Attaques multiples** Elle bénéficie de deux attaques par tour de combat.

Quand le combat commence, les personnages joueurs ont à leur disposition des pierres ou des outils qu'ils ont pu récolter pendant la partie.

En début de combat, elle tâche d'épargner les deux personnages joueurs désignés, en les mettant à l'écart et en les poussant dans l'eau pour que leur transformation commence. Mais au fil des tours de combat, elle s'attaque de plus en plus à eux, comme aux autres.

Alors qu'elle a subit beaucoup de dégâts (et probablement les personnages joueurs également), ses tentacules se transforment en jambes. Ensanglantée, elle titube, sa pince et son bras encore humain serrés contre son torse. Désormais elle arbore son visage de vieille femme, qui laisse apparaître des traits fatigués.

Dans le même temps, la bulle d'eau s'estompe et la grotte réapparaît, ainsi que Éléa et Armelle, toujours endormie.

Mamm-gozh déclare avec difficulté :

– Vous... Vous n'avez pas le droit... Je régnais déjà sur cet endroit quand vos ancêtres cassaient des coquillages avec des cailloux pour en manger la chair crue. Ils m'ont vénéré, vous savez. Nombreux sont ceux qui me vénèrent encore.

Elle prend quelques secondes pour reprendre son souffle avant de poursuivre :

– Mais vos offenses sont impardonnables. Ce village ne verra pas le prochain été.

Éléa semble tout à coup mesurer la portée de cette menace :

– Mamm-gozh, non ! Ne fait pas ça, je t'en prie...

Tombant à genoux, elle se met à sangloter.

Les personnages joueurs peuvent souhaiter intervenir, notamment pour tenter de détourner la groac'h de ses funestes projets, mais à moins d'avoir des arguments très solides et de réussir un **test de PERSUASION difficile**, ils ne parviennent à rien.

Mamm-gozh, sans un regard pour Éléa qui l'appelle pourtant, quitte la grotte par le couloir, au bout duquel elle s'enfonce dans la mer.

# Retour à terre

Alors que les personnages joueurs quittent l'île sur la barque en bois, Éléa ne leur adresse pas la parole. De temps en temps, elle renifle bruyamment. Armelle ne se réveille pas pendant qu'on la transporte.

La pluie s'est calmée, mais le vent reste fort et la mer agitée. Heureusement, les éléments poussent la barque en direction de la terre.

Pendant la traversée, non loin devant eux, un buste émerge au dessus des flots. L'homme-poisson fixe Éléa qui, hésitante, lui fait un timide signe de la main. Hochant la tête, son étrange visage toujours dépourvu d'expression, la créature replonge.

Après cela, Éléa semble se détendre un peu et accepte de répondre aux questions qu'on lui pose.

## À propos de la raison pour laquelle Éléa a orchestré tout cela

– C'est à cause de ma mère. Elle est enfermée depuis si longtemps. Mamm-gozh aurait pu faire ça pour moi. Elle aurait pu faire en sorte que maman revienne.

## À propos de son plan

Éléa avait appris par sa grande tante que le cycle de la groac'h allait se terminer. Et donc, que celle-ci serait prête à offrir à nouveau ses faveurs, en échange d'une (ou plusieurs) personne mise à son service. Son plan était de livrer Nolan et Thomas, et en échange que la groac'h fasse revenir sa mère à la maison.

– J’ai choisi Nolan et Thomas, car c’étaient les plus faciles à attirer. L’un est amoureux d’Armelle, et l’autre ne laisserait jamais son frère partir seul. En plus, on avait déjà discuté ensemble de faire une expédition sur l’île Lédan. Je leur ai laissé leur scooter près des bateaux exprès, ils auraient du comprendre. Il fallait qu’ils aillent sur l’île de leur plein gré.

### **À propos d’Armelle**

C’est une fondue d’occultisme, d’histoires de sorcières et de ce genre de trucs. Éléa a réussi à la convaincre de venir explorer l’île. C’était son stratagème pour y attirer Nolan.

– Je lui ai dit qu’on allait découvrir tous les secrets de la groac’h, et que ma tante m’avait expliqué comment trouver la grotte.

### **À propos de l’homme-poisson**

Elle raconte (ou confirme, selon ce que les personnages joueurs ont compris à ce stade) qu’il s’agit de son père, Marc. C’est le dernier homme du village à avoir été mis au service de la groac’h.

### **À propos de Gaëlle**

Gaëlle a été internée de force dans une clinique psychiatrique, à plus de cent kilomètres d’ici, par Jean-Christian Goyon.

– Je ne connais pas tous les détails de cette histoire, mais c’est ma tante Rozenn qui m’a expliqué que ma mère n’a jamais été folle. Elle n’a juste pas supporté que son mari, mon père, soit offert à la groac’h. C’est pourquoi elle a été mise à l’écart.

### **À propos de la famille Goyon**

Cette famille a largement bénéficié des échanges avec la groac’h au fil des décénies. EN sacrifiant des jeunes hommes du village, elle a gagné en richesse et en pouvoir. À une époque, tout le village en tirait des bénéfices. Mais c’est fini maintenant, et les Goyon sont partis de toutes façons, emportant toutes leurs richesses avec eux.

# Épilogue

À ce stade, la partie est terminée.

De retour à Guernévez, Éléa a raconté aux habitants du village qu'elles étaient toutes les deux, Armelle et elle, allées sur l'île Lédan pour s'amuser, ne pensant pas à mal, puis qu'Armelle y avait perdu connaissance pour une raison mystérieuse. La tempête l'avait empêché d'aller chercher des secours.

Heureusement, les personnages joueurs étaient venus à leur secours, malgré les conditions difficiles.

Toutefois, l'île Lédan reste un endroit à part. Les habitants de Guernévez savent que l'histoire est plus complexe que cela. Jusqu'à la fin des vacances, les personnages joueurs n'ont rencontré que méfiance et suspicion à leur endroit, malgré les remerciements officiels des autorités locales et des familles d'Armelle et d'Éléa.



Quelques mois plus tard, l'hiver venu, les personnages joueurs apprennent aux informations télévisées que la côte du village de Guernévez a subi de très fortes marées, accompagnées d'une puissante tempête. Le village, submergé, a été rayé de la carte de la Bretagne. Des dizaines de personnes ont disparu et des centaines ont dû être évacuées en urgence.

Le village ne sera jamais reconstruit.

Parmis les personnages joueurs, ceux qui sont très attentifs aux journaux télévisés apprennent par ailleurs que le député Jean-Christian Goyon (RPR) a été mis en examen pour trafic d'influence ainsi que pour d'autres malversations. Une victime présumée, une femme prénommée Gaëlle, qui était internée par erreur depuis plus d'une décennie, a pu rentrer chez elle.

# Aides de jeu imprimables

Imprimez et distribuez les aides de jeu, présentes dans les pages suivantes, au moment opportun de l'histoire. Alternativement, vous pouvez également les dessiner, si vous préférez révéler le terrain au fur et à mesure que les personnages joueurs le découvrent.

# Guernévez

# GUERNÉVEZ

POP. 1100



# Homme-poisson



## Journal trouvé dans le manoir

**13 janvier 1983** Il y a une groac'h. Elle vit [...] besoin d'un homme. Il y a une vieille qui sait comment s'y prendre, paraît-il. Elle l'aurait déjà fait il y a une vingtaine d'années. C'est mon grand oncle René qui avait été désigné, alors qu'il était encore adolescent.

**16 janvier 1983** Mère la connaît. La vieille sorcière s'appelle Rozenn. Il semblerait que ce soit une pratique [...] et que ça fonctionne.

Ça aura lieu cette nuit. Je préfère ne pas y penser.

**21 janvier 1983** René n'était pas d'accord, mais il n'a pas eu le choix. Il faut un sacrifié. Ça a été horrible, d'après Mère.

**27 août 1983** Père a été élu ! Nous déménageons à Paris, dans quelques semaines. Je suis très excité, mais Mère est triste de quitter [...] Jean-Michel s'occupera de la maison en notre absence. Père assure à Mère que nous seront de retour l'année prochaine, pour les vacances, mais je ne sais pas si elle y croit vraiment.

**29 août 1983** Les valises sont prêtes. La papeterie est vendue, et les meubles sont partis. Qui sait quelle allure aura le village quand nous reviendrons ?

**30 août 1983** Nous partons demain matin, à l'aube. Gaëlle a accouché d'une petite fille dans la nuit. Elle s'appelle Éléa. Elle est hystérique depuis des jours, et elle ne veut pas quitter l'hôpital. Je ne sais pas comment tout cela va se terminer.

## Nécrologie de René Goyon

Une messe en souvenir de René Goyon, fondateur de la papeterie Goyon, sera célébrée dimanche 1<sup>er</sup> mai à 10h30, en l'église Saint Joseph de Guernévez.

Le notable et industriel breton, qui a fait fortune dans la fabrication de papier, est porté disparu depuis le 15 avril dernier. Il avait 48 ans.

"La dépouille n'a malheureusement pas été retrouvée", a indiqué au Petit Rennais le commissaire Alain Kerrec, qui dirige l'enquête. "Le bateau qu'il avait pris pour aller pêcher a été retrouvé vide, à la dérive, entre l'île Lédan et l'île de Batz."

La cérémonie sera dirigée par Monseigneur Guétran de Larnivel, évêque de Rennes.



# Table des matières

Avant-propos	i
Contexte	1
Le concours de nage	7
La visite	11
La disparition	21
L'enquête	23
Le Fest Noz	38
L'île dans la tempête	46
La groac'h	53
Retour à terre	59
Épilogue	61
Aides de jeu imprimables	62