

LA MALEDICTION DE L'ILE DE SEIN

PREAMBULE

Ce scénario destiné au jeu "Maléfices" est basé sur quelques faits historiques et légendaires de l'île de Sein.

Pour les besoins du scénario, les personnages devront se trouver en Bretagne au début de la partie et s'intéresser aux affaires étranges.

SYNOPSIS

Le 6 décembre 1796, un riche couple nommés Kergasoil se trouvait à bord d'un navire sur le point d'arriver au port de Brest par un horrible temps brumeux. Au passage de l'île de Sein, le capitaine vit une lueur qu'il prit pour une aide au passage des récifs des habitants de l'île qui indiquaient le chemin à suivre à bord de barques. Mais il découvrit trop tard que le but de ces lumières étaient de les y précipiter et non de l'en sauver. Le navire vient s'y écraser et sombrer. Les survivants étaient peu nombreux. Ils purent apercevoir quelques villageois se battre sur la plage pour récupérer le contenu de l'épave. A leur côté, quelques vaches vauquaient difficilement, les pattes liées et une lanterne accrochée aux cornes.

Maëlle Kergasoil mit au monde un enfant, avant de rejoindre son mari dans la mort. Ce sont les villageois qui ont élevé l'enfant qui finit par apprendre son passé et partit pour le continent pour réclamer son dû. Mais il fut reçu comme un usurpateur et dû se résigner à vivre pauvrement. Il transmet son histoire à ses descendants qui la transmirent aux leurs et peu à peu la haine envers les Sénans grandit.

Les descendants retournèrent sur l'île afin de préparer leur vengeance.

Un siècle a passé. Hubert Kergasoil est le tenancier de la vieille auberge de l'île et est prêt à châtier les coupables. Il se rend chez la vieille Gwenaëlle Kerrigen, fille d'une femme vengeresse possédant le "don de vouer" (cf documents joints) dont elle usait pour gagner sa vie. Mais Gwenaëlle se refuse à porter sur ses mains le sang d'une personne même coupable comme le faisait sa mère. Hubert ne lui laisse pas le choix et la menace de mille maux jusqu'à ce qu'elle accepte.

Elle pratique donc le rituel et confie à Hubert des bourses contenant du sable, des œufs, des épingles et quelques petits os et lui explique qu'il faut les placer près de la personnes sur laquelle s'abattra la vengeance, accompagné d'un peu d'eau pour provoquer la noyade qu'il désirait.

Mais pour ces rituels, elle continue à jouer un rôle essentiel, car elle pactise avec les mauvais Esprits de l'eau qui demandent à être calmés après chaque mort, faute de quoi, ces derniers se déchaîneraient et l'île serait menacée.

C'est par Gwen Gazec que Hubert commencera.

L'AVENTURE COMMENCE...

Nous sommes le 2 décembre 1896. Un article paraît dans le journal "La Gazette de Quimperle", attirant probablement l'attention des personnages (sinon, vous aurez fini la partie avant même de la commencer) :

Le mystère du noyé de l'Ile de Sein

Hier, un homme, *Gwen Gazec*, a été découvert mort dans son lit. Le médecin de Brest qui a constaté le décès s'interroge sur sa cause. En effet, ses poumons étaient remplis d'eau et d'algues, comme s'il s'était noyé. Or, aux dires de sa veuve, il n'aurait pas quitté son lit.

Erwan Ploujo

L'île de Sein est une île située à la pointe Sud-Est de la Bretagne. Pour s'y rendre, les joueurs pourront aller à Brest en train, voire en voiture, puis trouver un bateau de pêcheur.

L'ARRIVEE A L'ILE DE SEIN (4 DECEMBRE)

Lorsqu'ils arriveront sur l'île, les joueurs pourront se rendre à différents endroits pour rencontrer les PNJ dans l'ordre de leur choix.

Description de l'île

Les joueurs arriveront en plein brouillard hivernal. Le vent soufflera fort et la mer sera agitée (attention au mal de mer). Fort heureusement, le phare et la corne de brume leur permettra d'accoster sans encombre au petit port du village.

Le paysage démontre la sécheresse du lieu et la rigueur des vents violents : une terre aride, brûlée par le sel et le soleil, quasiment sans arbre. Les maisons basses aux murs épais n'ont que de petites ouvertures.

Les habitants sont principalement des pêcheurs et cultivateurs de rares champs.

La vieille auberge de l'Ancre Rouillée

Ils pourront loger à l'Ancre Rouillée, une ancienne taverne où les quelques pêcheurs et ouvriers de l'île viennent se noyer dans des verres de rhum. Quelques filles de joie occupent les genoux de certains d'entre eux dans l'espoir de les soulager... de quelques pièces.

Lorsqu'elles verront les personnages arriver, elles ne manqueront pas de fondre sur la gente masculine.

C'est *Hubert Kergasoil* qui en est le tenancier. D'apparence bon vivant, il accueillera comme il se doit les visiteurs, cherchant à savoir la raison de leur présence et à minimiser l'événement pour inviter les personnages à repartir.

L'ambiance générale est, elle, plutôt à la méfiance. Partout où les personnages passeront, les langues se noueront et les regards se figeront dans une expression mauvaise.

La veuve Gazec

Les joueurs pourront se rendre chez le défunt. Ils seront alors accueillis par la veuve en sanglots. Les villageois se relaient au chevet de l'homme qui est paisiblement allongé sur son lit. Il a été toiletté comme il se doit et habillé comme pour un dimanche. Les personnages pourront voir que les traits de son visage sont figés, donnant à ce dernier une expression de terreur.

La veuve pourra leur expliquer (s'ils parviennent à apaiser un moment son chagrin) que son mari est mort durant la nuit et qu'elle s'en est rendue compte en l'entendant étouffer. Le temps d'allumer la lampe de son chevet et elle le découvrirait mort, le visage d'un homme terrorisé et de l'eau, ainsi que quelques algues sortant de sa bouche. Le reste de son corps était sec. Elle a appelé à l'aide et les voisins sont arrivés et se sont chargés du corps.

S'ils regardent sous le lit (quelle idée !), ils y trouveront une petite écuelle d'eau et une bourse contenant du sable, des œufs, des épingles et quelques petits os. La veuve n'aura aucune explication.

Les joueurs devront prendre garde à leurs paroles. Il ne serait de bon ton d'importuner la veuve et les villageois qui se relaient dans sa maison risquent de mal prendre le fait que des étrangers viennent les importuner.

Le recteur

Il s'agit du nom donné au curé d'une paroisse rurale bretonne.

LE PERSONNAGE

Le *Frère Janus* est un homme étonnant. Il s'agit d'un vieil homme habillé en marin : bonnet vissé sur la tête, un grand ciré jaune, des bottes et un pantalon sombres et un tricot flanqué sur une chemise molletonnée. Au-dessus de sa barbe, coincées sur son nez, de petites lunettes joignent les longs cheveux blancs entourant son visage maigre.

Ils trouveront certainement le frère dans son hagar en train de faire de la sculpture. Il confectionne les personnages pour la crèche de Noël, aidé par quelques gamins du village. A en croire les personnages bibliques et les multiples Jésus cloués sur leurs croix qui ornent quelques étagères, il s'agit là d'une véritable passion.

La malédiction de l'Ile de Sein

Frère Janus est un homme sympathique et très ouvert. Il aimera plaisanter et discuter de sujets divers. Il renverra les enfants chez leurs parents et proposera un petit verre de chouchen aux personnages.

LA MORT DE GAZEC

Concernant la mort de Gazec, il confirmera la présence d'eau et d'algues dans sa bouche, mais ne pourra en donner l'explication, mais gardera les pieds sur terre, préférant la thèse du meurtre que celle d'un mauvais sort.

IL POURRA EXPLIQUER AUX JOUEURS

Qu'il occupe ce poste depuis un an ;

que l'île fut convertie à la religion catholique très tardivement (XVIIème siècle), mais sans toutefois de heurs ;

que les îliens sont de bons croyants, même s'ils ont encore en tête des croyances de légendes païennes.

Le maire

Marcel Brizac est le maire, nouvellement élu par les îliens. Il est également le directeur de son école.

Il est un homme fier, hautin et égocentrique. Il aime le pouvoir et manipule son monde. Il n'appréciera pas beaucoup la visite des personnages s'ils ne le mettent pas en valeur et sourira à l'idée qu'ils se soient déplacés pour une banale histoire funèbre.

Il orientera toutes les conversations vers lui, sa vie, son œuvre et tout particulièrement vers le nouveau phare de l'île (la Plate) dont il est très fier car il est le premier phare automatisé (!). Il s'appropriera d'ailleurs sans complexe sa conception (il expliquera qu'il était alors à le "leader" du conseil municipal) : 15 années de labeur, de défi contre la mer déchaînée et ses dangers pour en arriver à une œuvre mondialement reconnue.

Il ventera par là même le dévouement des Sénans au sauvetage en mer et ajoutera rêveusement sur la fin de leur mauvaise image de naufrageurs (mais ne tolérera pas que les personnages y fassent référence ou demandent des précisions).

Il invitera ensuite les PJ à se retirer afin qu'il puisse poursuivre le travail fort important d'un homme doué d'une immense responsabilité qu'il assume courageusement.

LE SOIR VENU...

A l'auberge

Lorsque la soirée aura été bien avancée, les clients se lanceront dans divers concours : beuverie, bras de fer... ce sera le moment pour les personnages de trouver une place parmi eux. S'ils parviennent à se faire suffisamment remarquer (par un exploit ou un gros échec), ils dérideront leurs interlocuteurs qui les inviteront à boire.

Mais à ce moment-là, il sera difficile de trouver une personne en état de répondre à des questions.

LOU RIGLEY

C'est un vieux loup de mer anglais, venu prendre une retraite bien méritée sur l'île. Face à son verre de whisky, il ne cessera de répéter qu'"il viendra tous les chercher". Avec le remplissage de son verre, sa langue de déliera.

Il parle du Bag Noz (cf aide de jeu) et de son occupant, l'Ankou, qui vient récupérer les morts et les emmener dans l'Autre Monde. Il l'a vu quand le Gazec est mort, l'emmener avec lui pour son dernier voyage.

Il prétendra que cette nuit, il est de retour. Que lui est assez près de la mort pour entendre les cris lugubres et froids du bateau qui vient d'aborder l'île dans l'attente d'un nouveau défunt.

Le Bag Noz

Si les joueurs s'aventurent dans la brume à la recherche du bateau, il verront un homme déambuler en vêtements de nuit jusqu'à l'embarcation. Il restera insensible à leur intervention et s'ils tentent de le saisir, ils s'apercevront qu'il s'agit en fait d'un fantôme.

L'Ankou est un vieil homme maigre qui semble très grand. Sa tête est enfouie dans un chapeau noir à large bord dont l'ombre cache son visage, ne laissant dépasser que de longs cheveux blancs. Son corps est enfoui dans un grand manteau qui ne laisse apparaître de maigres mains exsangues et effilées.

L'Ankou serait ravi d'accueillir les personnages à son bord pour les accompagner vers l'Autre Monde, vu que c'est sa tâche, mais cela signifierait la fin de la partie. Afin de bien faire comprendre cela aux joueurs (si vous allez dans ce sens), faites-leur sentir que plus ils s'approchent de l'embarcation, plus ils en sont attirés et sentent leur volonté et leurs forces s'amoinrir, jusqu'à être définitivement à la merci de l'Ankou.

Quoiqu'il advienne, le mort montera dans l'embarcation qui repartira ensuite se perdre dans la brume.

Un petit jet d'ouverture d'esprit serait le bienvenu.

Le second mort

Quand les personnages se réveillent, les pêcheurs sont déjà au large (départ 4 heures).

Soudain, un cri retentit.

Il s'agit de *madame Trémazoul*, une brave veuve venue apporter à manger à *Lann Penhil*, un vieil homme terminant sa vie au fond de son lit. Elle vient de le découvrir mort.

DANS LA CHAMBRE

Le corps est tordu dans son lit, les bras tendus vers le plafond. Ses yeux sont exorbités et un filet d'eau mélangé à quelques algues sort de sa bouche. Il semble s'être débattu.

Sous le lit, les personnages pourront trouver une petite écuelle d'eau et une bourse contenant du sable, des œufs, des épingles et quelques petits os.

En questionnant le voisinage, une femme pourra leur fournir ce renseignement : elle l'a vue se rendre dans la chambre de l'homme le soir même. Si les joueurs ne prennent pas garde, la nouvelle va vite faire le tour du village et jeter la suspicion sur la femme qui niera alors et se cloîtrera.

Ce qu'elle ne sait pas, c'est qu'elle y est entrée pour sauver l'homme, mais il était trop tard. Elle est rentrée chez elle précipitamment et s'y est enfermée, terrorisée.

LE LENDEMAIN ... (5 DECEMBRE)

L'arrivée du curé

La matinée sera marquée par le bruit d'un mulet qui entre dans le village. Un vieux curé (Père Janus) le sermonne, assis sur son dos, pendant qu'un garçon les suit en rêvassant. Il s'agit d'*Yves Lebreuc*, un enfant de cœur du village. Le curé ira d'abord boire un petit coup de chouchen avant d'entamer la cérémonie d'enterrement.

L'enterrement de Gwen Gazec : la possession

Après l'office où les joueurs trouveront principalement les femmes (les hommes sont au travail) et pourront remarquer la présence discrète de *Gwanaëlle Kerrigen*, placée isolément au fond de la petite chapelle, qui se retirera avant la fin de l'office.

Puis, le cercueil sera emmené au cimetière.

Alors que le curé bénira une dernière fois le corps, *Yves Lebreuc*, l'enfant de cœur, sera pris d'une crise de démence : il hurlera et se débattrra en criant à l'aide. De l'eau sortira de sa bouche. Une petite fille, *Maëlle Barlec*, criera : « Il va se noyer ! Sauvez-le ! » alors que sa mère tentera de la faire taire et partira avec elle vers leur maison.

La seule chance de sauver Yves sera alors d'improviser un **exorcisme** à l'aide du curé. Le garçon tombera alors dans un coma duquel il ne sortira que si les personnages parviennent à

lever la malédiction. Dans la poche du garçon, les personnages trouveront une petite bourse humide contenant la même chose que celle trouvée sous le lit des précédentes victimes. Attention, si au cours de la partie les personnages tentent d'emmener le garçon hors du village, ce dernier sera pris de crises et de vomissements et son état s'aggravera progressivement jusqu'à la mort.

Si les personnages interrogent les femmes, elles affirmeront toutes avoir vu Gwenaëlle jeter un sort au garçon en l'obligeant par exemple à lui faire avaler un crapaud. Sur ce point, vous pouvez laisser aller votre imagination.

C'est la panique

Les personnages auront alors à faire face aux villageoises terrorisées : crises de larmes, prières... le curé tentera de les rassurer alors qu'elles répèteront sans cesse qu'elles sont maudites, que le village est maudit, que c'est la fin du monde... Finalement, le curé leur proposera de bénir le village et c'est une véritable procession qui se met en branle et parcourra le village, le curé à sa tête.

Gwenaëlle Kerrigen

Elle ouvrira sa porte après une longue hésitation et une bonne dose d'arguments de la part des personnages. Elle tentera de la cacher, mais elle sera terrorisée et horrifiée d'être à l'origine de ces morts.

Elle ne pourra leur avouer la vérité car cela provoquerait la colère d'Hubert qui s'empresserait de la tuer. Cela ne pourrait que conduire à la destruction de l'île.

Lorsqu'ils ressortent de chez elle, les joueurs pourront faire **un jet de chance difficile** pour découvrir Hubert caché dans un buisson. Il justifiera sa présence par sa curiosité de suivre leur enquête en ce moment délicat, confiant que les personnages découvriront la vérité rapidement. Il agrémentera son discours d'un charmant sourire.

Maëlle Barlec

Elle possède un don : celui de pouvoir s'immiscer dans les rêves des gens. Elle sera difficile à atteindre car sa mère la coupe de toute relation extérieure, craignant qu'on la fasse interner pour cette histoire de vision. Il faudra donc une bonne part de persuasion ou d'ingéniosité pour l'interroger.

Elle révélera qu'elle voyait chaque victime sur un bateau perdu dans une tempête. Soudain, ils voyaient une lueur qu'ils prenaient pour un phare et le capitaine faisait orienter l'embarcation dans leur direction. Mais au bout d'un petit moment, ils entendaient un grand bruit et tout le monde paniquait. Le bateau coulait et les victimes se retrouvaient à la mer et après quelques tentatives désespérées, ils se noyaient. Sa vision se terminait quand ils mourraient, mis à part pour Yves où elles se finit lorsque la noyade commença.

La mine d'information

Les villageois se refuseront à avouer la vérité sur leur passé, mais l'écrivain et occasionnellement journaliste *Erwan Ploujo*, qui habite dans une maison isolée à la sortie du village, possède une bibliothèque très fournie où les joueurs pourront trouver l'histoire du village.

LA NUIT TOMBEE...

Le retour de l'Ankou

L'Ankou accostera à la nuit tombée et viendra s'asseoir sur les rochers, face à la mer qui se déchaîne, signe qu'il allait se produire un grand danger.

Le rituel de Gwenaëlle

Peu après minuit, Gwenaëlle tentera un rituel pour stopper Hubert. Dans son grenier, elle fera un cercle de lumière et entrera en transe en prononçant des paroles incompréhensibles pour les non-initiés (**spiritualité +4 ou affinité particulière**).

Lorsque le rituel commencera, un vent violent s'abat sur le village. Hubert ressentira un malaise et comprendra immédiatement qu'elle tente de rompre le sortilège. Il partira alors pour la tuer.

Sur place, il la poignardera, provoquant la tempête.

Si les personnages sont alors présents, il tentera de les convaincre qu'elle lance une incantation destinée à déclencher une tempête qui détruira l'île et cherchera à stopper violemment le rituel, provoquant la perte de son âme et la tempête.

Si les joueurs se retournent contre Hubert, ce dernier fondra dans une terrible colère, répandant rageusement le contenu des bourses qu'il porte sur lui. Ce blasphème provoquera la colère des esprits de l'eau et... la tempête !

Si Hubert est neutralisé, il blasphèmera et provoquera la même colère et la même tempête.

Tous les choix mènent à la tempête

En réalité, le 6 décembre 1896, une violente tempête s'abattit sur l'île qui fut alors quasiment engloutie. Il serait dommage de faire une entorse historique...

Le sol se mettra donc à trembler, le vent deviendra si fort que les vitres finiront par éclater. Le ciel et la mer se déchaîneront. Les vagues s'abattront de plus en plus loin dans les terres,

jusqu'à les recouvrir. Un bruit énorme et terrifiant retentira. Il s'agira du phare de la Plate dont le sommet n'aura pas résisté à la tempête (fait historique - petite pensée émue pour le maire).

Le seul recours pour les personnages et les villageois sera de se réfugier sur le toit des maisons (ce qui fut le cas historiquement).

La tension monte...

Si les personnages attendent impatiemment la fin du rituel de Gwenaëlle, faites monter la tension... et l'eau qui envahiront progressivement le grenier (attention à l'extinction des bougies). Au dernier moment, alors qu'elle menace de se noyer, le rituel prendra fin et la tempête également.

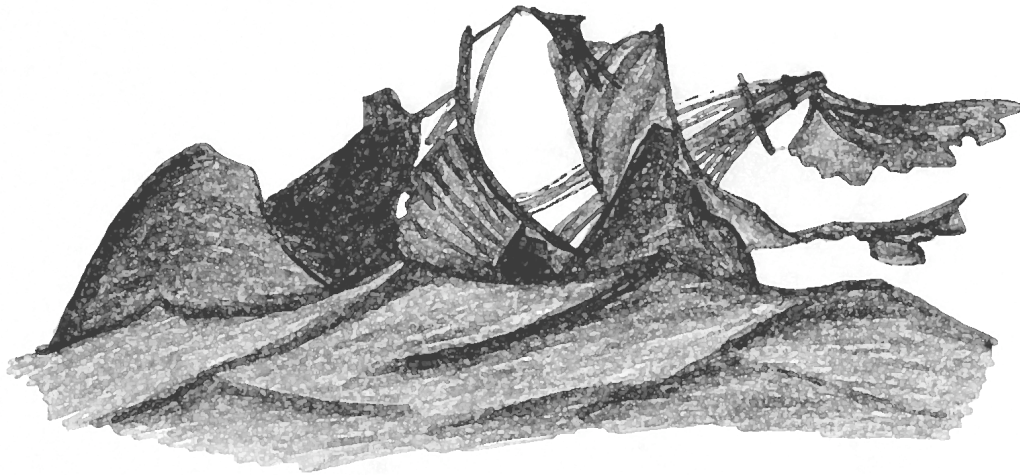
Sinon, décrivez la situation désastreuse dans laquelle se trouveront les personnages : agrippés au toit l'une maison (espérons qu'ils ne choisissent pas de se rendre dans le phare) ou sinon noyés, chahutés par des vagues... dans laquelle ils leur semble presque apercevoir des visages. Lorsqu'ils auront l'impression de toucher à leur fin, la tempête se calmera progressivement et ils finiront par plonger dans le sommeil, épuisés.

Fin...

Le lendemain matin, ils seront réveillés par des sauveteurs venus chercher les Sénans. Si elle est toujours vivante, Gwenaëlle pourra alors révéler toute l'histoire aux personnages.

Sinon, c'est vous qui ferez cette révélation aux joueurs.

LES NAUFRAGES ET NAUFRAGEURS DE L'ILE DE SEIN



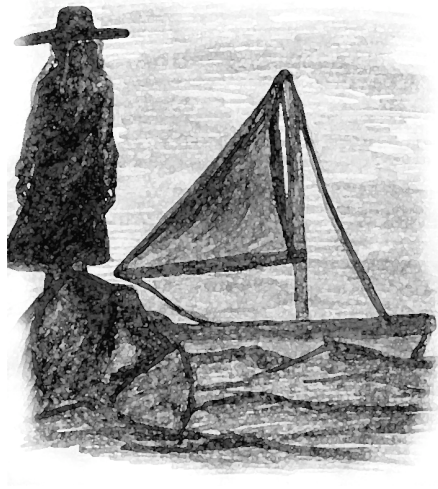
L'île de Sein a la particularité d'être au centre des perpétuelles tempêtes qui sévissent dans la région. Ses abords rocheux en font un piège où vont s'engouffrer et sombrer les navires. Ce sont ces naufragés qui peuplèrent initialement l'île et qui s'y établirent progressivement.

Selon des récits et des témoignages, ces naufragés parvenaient à survivre grâce aux matériaux issus des épaves, en attendant de trouver le moyen de regagner le continent. Ils provoquaient ces naufrages en allumant des feux sur les falaises afin d'attirer les bateaux. Pour éviter que les survivants revendiquent leurs biens, ces derniers étaient achevés.

Le siècle dernier marqua la fin de ces activités avec de nouvelles lois condamnant cette pratique et la peine de mort à qui ne la respecterait pas. L'île changea alors de politique. N'étant plus contraint à la survie, les Sénans devinrent des sauveteurs. Néanmoins, le 6 décembre 1796, la Kergalene, un navire marchand, vint se jeter sur la grève. Tous ses occupants trouvèrent la mort. Une enquête fut ouverte afin de déterminer les raisons de ce naufrage. De lourds soupçons pesèrent quant aux agissements de certains îliens, mais faute de preuve, l'affaire fut délaissée.

La construction récente de phares et l'investissement sans cesse croissant des îliens dans le domaine du sauvetage en mer placent de nos jours ces naufrages dans un passé révolu.

L'ANKOU



L'Ankou est l'ouvrier de la mort qui mène les défunts dans l'Autre Monde à bord de son bateau, le Bag Noz, que l'on reconnaît au bruit lugubre qu'il produit et à sa voile toujours déployée semblant jouir d'un vent toujours identique. L'Ankou a l'apparence d'un vieil homme maigre portant un manteau sombre et un chapeau à large bord qui cache son visage ou d'un squelette armée d'une faux. Une fois le mort embarqué, il disparaît vers les hautes eaux.

Mais il plus redouté par les pêcheurs qu'il tente d'attirer au large pour un funeste voyage. Ces derniers ont leur foi pour seul retour. Malheureux sont ceux qui le trouvent assis sur des rochers, car c'est là le signe qu'il attend de nombreux morts prochains. Ils ne pourront alors que prier pour l'âme de ceux qu'il emmènera tantôt.

LES VEUVES DE L'ILE DE SEIN



Les veuves sénanes ont un pouvoir ancestral. Elles sont capables de contrôler des Esprit des Eaux et ainsi de "vouer à la mer".

Ainsi scellent-elles le destin de îliens, rendant justice à qui peut en payer le prix en condamnant des hommes à périr par les eaux. Elles placent alors à leurs côtés une bourse contenant des ingrédients bien choisis et une coupelle d'eau.

La chose est risquée, et pour le demandeur, et pour la veuve qui s'expose au courroux des esprits s'ils jugent que le prix à payer n'est pas à la hauteur de leur intervention ou que la veuve vient à être incapable de les contrôler. Offusqués ou libérés, ils sont alors capables de terribles dévastations.