

Tan Noz

"Le Naufrageur"



2017



"Terre de Bretagne, terre de légendes, dans tes entrailles palpitent mes racines, toi qui te nourris de la chair de mes ancêtres. Au gré de tes chemins creux je sillonne ton ventre fécond comme l'amant, de ses doigts fébriles, caresse celui de sa bien aimée. Sans lassitude je t'explore. Je frissonne sous la violence de ton ciel d'orage. Subjugué par la sarabande des mouettes frôlant l'écume, mon regard se perd dans les lames noires qui se brisent contre le roc en grognant. Ce récit mêle réalité et imaginaire, bien qu'ici la frontière entre les deux mondes puisse paraître mince. Avez-vous déjà vu la brume se lever au petit matin sur les Monts d'Arrée, ramper sur la lande où fleurit la bruyère, s'élever tel un fantôme d'éther et se déchirer en lambeaux sur les crocs de Roc Trévezel ? Vous seriez surpris de vous retrouver tremblant quand mugit le noroit. Car dans les rafales gouailleuses qui vous emportent, on croirait percevoir les grincements de la charrette de l'Ankou".

Gwalch'mei

Règles

Dans cette histoire interactive, vous allez jouer le rôle d'un écrivain à succès qui traverse une période d'incertitude, car tout ce qui façonne sa vie est soudain remis en question.

Il faudra au préalable définir ce personnage par quelques compétences qui permettront de résoudre des situations où le destin prédomine sur la seule volonté. Votre expérience, vos prédispositions dans différents domaines d'aptitude sont autant de paramètres qui peuvent faire pencher la balance vers la réussite ou l'échec.

Ainsi, vous avez **11** points à répartir dans les caractéristiques suivantes (avec un minimum autorisé de **3**).



Mental (MEN) : détermine votre équilibre psychique, votre propension à gérer le stress et à réagir face à des événements où le trop plein d'émotions peut vous déstabiliser.



Physique (PHY) : résume à la fois votre état de santé, la vigueur dont vous faite preuve, la résistance aux afflictions et la force musculaire.



Intuition (INT) : un mélange de perspicacité, d'observation et de chance. Certains peuvent y voir une sorte de 6ème sens tandis que d'autres optent pour une explication plus rationnelle basée sur une faculté de perception plus ou moins développée.

Cette répartition effectuée, souvenez-vous maintenant de l'interview que vous avez accordée à cette journaliste de *Télérama*, suite à l'immense succès littéraire de votre premier roman.

3 Septembre 2012...

A - Pierre Braz, bonjour ! Merci de nous accorder cet entretien. Quel état d'esprit êtes-vous après la sortie tonitruante de votre premier ouvrage, "*Le racines du déclin*", et les dizaines de sollicitations auxquelles vous avez dû répondre ?

- 1) Exténué ! Le quotidien d'un écrivain est d'habitude plus serein ! Toute cette agitation est assez nouvelle pour moi. J'avoue avoir parfois du mal à concevoir ce qui m'arrive.
- 2) Excité ! J'essaye de profiter de chaque instant et je me dis que ce succès est aussi inattendu qu'incroyable. Et peut-être éphémère ! Hors de question que je boude mon plaisir.
- 3) Lucide ! Cela fait partie du métier d'auteur et j'essaye de faire preuve d'autant de professionnalisme que possible.

B - Dans ce roman très noir, vous dépeignez la décadence d'une civilisation antique à travers trois personnages aux destins liés mais condamnés d'avance. On a envie de vous demander si cette désillusion fait partie de votre caractère ou est-ce-que ceci n'est que pure fiction ?

- 1) Dans tout premier roman, il doit y avoir une propension plus ou moins consciente de la part l'auteur à distiller des sentiments enfouis et des émotions personnelles. Je ne déroge pas à la règle sur ce point-là.
- 2) C'est un peu un cliché éculé si vous me le permettez. Je vois ce récit comme une réflexion sur un sujet qui m'a inspiré à un moment donné, sans plus d'introspection. C'est un travail en soi qui n'a rien à voir avec une appropriation trop intime de l'œuvre ou une volonté d'exprimer une frustration quelconque.

C - J'ai entendu dire que vous vous adonnez à une passion aux antipodes de l'écriture !

1) Vous voulez sans doute parler du parachutisme. En effet, j'ai attrapé le virus contre toute attente à l'armée grâce à un instructeur formidable et depuis j'essaye de pratiquer cette activité dès que j'en ai la possibilité. C'est

un plaisir indéfinissable et un moyen de lutter contre le stress tout à fait concluant...

2) Ah oui ! La boxe anglaise. Evidemment. Mon père m'emmenait aux matchs de quartier quand j'étais gosse. Il avait lui même entamé une carrière amateur avant de se blesser gravement à l'épaule alors qu'il travaillait comme ouvrier métallurgiste en Lorraine. Je crois qu'il a aimé me voir enfiler les gants et prendre la succession de ses rêves brisés en quelque sorte.

3) La plongée sous-marine m'a toujours fasciné. Le monde du silence, l'immensité bleue et la noirceur des abysses. C'est le berceau de la vie et une sorte d'instinct primal me rappelle sans cesse à lui. J'ai toujours été attiré par l'océan, même si mon grand-père me rappelait qu'il fallait s'en méfier. Rester humble car la mer est une "voleuse" selon ses termes.

D - Comment gère-t-on une réussite aussi fulgurante ? Le passage de l'ombre à la lumière n'est pas, par sa brutalité, antinomique à la vie recluse d'un écrivain ?

1) L'important est de toujours garder en tête d'où on vient. Savoir que l'on peut compter sur ses proches et que la tempête médiatique, les louanges et récompenses ne sont que des moments éphémères, plaisants certes, mais qui ne reflètent pas la réalité sur le long terme.

2) Je ne vois pas pourquoi l'écrivain devrait se résumer à un personnage froid, solitaire et taciturne. La notoriété est une chance quand on sait raison garder. Je ne me lasse pas de rencontrer les gens, parler de mon travail.

3) Je prends les choses comme elles arrivent. Je ne pose pas de jugement de valeur avant d'exprimer mes sentiments. J'estime qu'en ayant la prétention de vouloir être lu, c'est la moindre des politesses que de répondre à ses lecteurs sans se cacher derrière une posture trop distante.

E - Si vous aviez une heure devant vous, sans aucune sollicitation, qu'en feriez vous.

- 1) J'irais faire un footing en forêt pour me vider la tête !
- 2) Je ne sais pas, vous inviter à boire un verre ?
- 3) Le requiem de Mozart, très fort sur une bonne chaîne Hi-fi.
- 4) L'exposition sur Modigliani à Orset me tenterait bien.

F - Dernière question ! Avez-vous un nouveau projet en tête ou déjà en cours ?

1) A vrai dire non. Je suis encore sous l'emprise de ce bouquin à qui j'ai le sentiment de devoir beaucoup. Pour l'instant, j'aspire à le porter, à le défendre jusqu'à ce que le lien s'estompe naturellement.

2) Oui, pour moi "*Les racines du déclin*" ne m'appartient déjà plus. Dès le moment où j'ai envoyé le manuscrit à l'éditeur, il m'avait échappé. Et c'est bien comme ça. Une œuvre n'est jamais terminée, on décide simplement que l'on a atteint un niveau d'exigence qui nous semble suffisant pour la proposer à un autre que soi. Du coup, je me suis mis immédiatement à l'ouvrage et cet état d'esprit, tourné vers l'avenir, me permet d'affronter avec sérénité les critiques et les déconvenues.

3) J'ai des idées, mais cela est encore trop frais. J'ai besoin d'autre chose. De bouger, voyager, vivre de nouvelles expériences avant de me remettre face à mon ordinateur et me torturer la conscience avec des questions métaphysiques sur ma légitimité en tant qu'auteur.

Reportez-vous maintenant au tableau ci-dessous et corrigez les caractéristiques en fonction de vos réponses.

Question	Réponse	Modificateur
A	1	/
	2	INT + 1
	3	MEN + 1
B	1	INT + 1
	2	MEN + 1
C	1	MEN + 1 ; PHY + 1
	2	PHY + 1
	3	MEN + 1 ; INT + 1
D	1	MEN + 1
	2	/
	3	INT + 1
E	1	PHY + 1
	2	INT + 1
	3	/
	4	/
F	1	/
	2	MEN + 1
	3	INT + 1

Lorsqu'il vous sera demandé de tester une des trois caractéristiques, reportez-vous simplement au tableau qui figure dans le paragraphe. Lancez un dé et déterminez, en fonction de votre score, la réussite ou l'échec de la tentative.

Enfin, une fois au cours de cette aventure vous aurez le droit de relancer le dé pour essayer de faire basculer un destin qui paraît s'acharner !

Vendredi 31 octobre 2014...

Quelques sonneries dans le vide, puis un grésillement. Une voix douce, aux intonations suaves, annonce sans emphase stérile l'absence de sa propriétaire. Un autre timbre synthétique, impersonnel, lui succède et vous invite à laisser un message. S'ensuit un "bip" qui assèche la gorge et donne cette impression de se tenir seul sur scène, face à une salle pleine de regards inquisiteurs et de bouches figées. Un glas sinistre tout au plus.

- Rosanne ?... C'est... C'est moi. Je... Je suis désolé pour ces derniers jours. C'était pas...Enfin...Ce n'était pas ce que je désirais. Tu connais la pression terrible que j'ai avec mon bouquin. J'arrive à rien et j'ai tendance à me débarrasser de la patate chaude en la jetant sur ceux qui m'entourent. Tu sais...Tu le sais bien.

Vous hésitez, consterné par la vacuité de vos propos. Cette recherche systématique de raisons puérides afin de justifier votre caractère tempétueux et vos mots blessants vous insupporte. Mais il est trop tard pour faire machine arrière.

- Je vais partir quelques jours, poursuivez-vous. J'espère terminer mon manuscrit et j'en profiterai pour réfléchir un peu à ce qui nous arrive. Le seul endroit qui me vienne en tête, c'est *Coatven*. J'y serais au calme et je pourrais me repentir de tout le mal dont je suis capable envers les personnes qui m'entoure.

Vous accentuez le "repentir", si singulier dans votre bouche, mais jureriez que l'effet tombe à plat.

- Car je t'aime Rosy. Je t'aime...

La nuit est déjà victorieuse lorsque vous quittez la RN12, trente kilomètres après la baie de Saint-Brieuc. Des départementales sinueuses, bordées de murs de fougères, succèdent à la voie rapide et votre berline allemande s'enfonce au son de ses huit cylindres dans le giron tiède des terres de Bretagne. Défilent des paysages de landes nimbées d'argent, de hameaux endormis ramassés autour de leurs chapelles, prieurés ou églises gothiques dont les silhouettes pointues se découpent

sur le ciel d'encre. La croyance demeure ici plus qu'un héritage désuet. Une fois dépassée les grappes de maisons aux toits d'ardoise s'étalent des forêts de chênes sillonnées de chemins creux et d'étroits valons aux rivières secrètes.

Coatven, 6 kms. Il était temps. La fatigue que n'ont pas su endiguer le thermos de café -désormais froid- et le paquet de cigarettes chiffonné sur le siège passager commence à avoir raison de votre vigilance. Une pluie torrentielle s'abat sur la route sans interruption depuis la Sarthe. De quoi vous faire regretter un manque de rigueur incurable en ce qui concerne les tâches domestiques, comme le bricolage, le ménage, la gestion comptable ou... l'entretien des automobiles ! Les deux balais d'essuie-glaces agonisants répandent sur le pare-brise une pellicule épaisse d'eau grasse qui accentue encore plus la réverbération des phares à chaque fois que vous croisez un véhicule anonyme. Leur clarté éblouissante se diffracte à travers l'habitacle pour vous laisser aveugle d'interminable secondes avant que la nuit ne se referme dans le sillage de votre voiture.

Vous franchissez un croisement où les panneaux indicateurs ont été estampillés d'affiches qui masquent en partie le nom des localités rédigées en français. La revendication qu'elles portent est claire « E Brezhoneg !⁽¹⁾ ». Ici le poids des traditions a creusé des ravines profondes dans les mémoires et votre esprit est tiraillé par une dualité de sentiments qui s'opposent, entre racines et raison.

Le village, berceau de votre héritage maternel, est plongé dans l'obscurité la plus totale. Recherche d'économie oblige, l'extinction des feux s'opère vers 22h30, la civilisation capitulant face au crépuscule et au règne des ténèbres.

La maison recluse au creux d'un redan naturel du socle granitique paraît assoupie, avalée par les plantes grimpantes et les lauriers cerise qui envahissent la cour et masquent les fenêtres. Un tour de clef et vous pénétrez dans un royaume d'ombres grises vaguement familières. Vous êtes saisi par le froid, l'humidité et l'absence qui imprègnent les murs. Cette simple habitation de lavandières est restée dans la famille depuis des décennies même si presque personne ne s'y rend. Votre frère, chaque été réalise quelques travaux, repousse le délabrement lié à l'abandon, s'occupe de remplir la cuve de fioul et de colmater les fuites du toit. On la garde comme une relique précieuse, les vestiges d'un passé qu'on refuse à voir

disparaître corps et âme au fond d'un océan d'oubli. Qu'importe si personne n'y réside. L'essentiel est de savoir qu'elle est toujours là. Dans cet immuable écrin de vos souvenirs d'enfance résonnent encore, dans le jardin en friche, les rires francs qui précèdent les après-midi au bord de mer.



Par habitude, vous gagnez à tâtons le débarras afin d'actionner le disjoncteur et d'ouvrir le robinet d'eau. Tel l'urgentiste devant l'inanimé, par quelques gestes précis, vous redonnez vie à l'endroit, en silence et avec méthode.

Une fouille rapide du placard de la cuisine permet d'exhumer une boîte rouillée qui renferme des feuilles de thé sans arôme. Ça fera bien l'affaire. En attendant que l'eau frémissse, vous déambulez dans chaque pièce comme au musée. Votre regard s'accroche aux photos jaunies, aux calendriers du siècle dernier sur lesquels on a entouré des dates au crayon bille. Des anniversaires, un mariage qui sait !

Les meubles lourds, si sombres, en merisier, réduisent l'espace vital disponible et vous obligent à des contorsions pour explorer les recoins où reposent les bibelots sur des napperons blancs. Le confort a toujours été des plus spartiates et témoigne d'un temps où la vie se déroulait à l'extérieur. La maison c'est pour y manger et dormir. Ne pas caserner ! Les images du passé vous reviennent et un vague à l'âme tenace s'accroche à vos pensées qui affluent.

Le thé est trop chaud. La brûlure soudaine vous arrache une grimace de répulsion. Vous reposez la tasse fumante et empoignez votre parka doublée. Malgré la fatigue, vous sentez que l'insomnie qui vous accompagne depuis plusieurs semaines vous empêchera une nouvelle fois de trouver un peu de repos. Les draps sont gelés et autant profiter d'une balade nocturne, auréolé des volutes d'une dernière cigarette.

Rendez-vous au **1**.

Vos pas vous mènent en bas de la côte que vous dévaliez enfant pour aller explorer le village. Face à vous, l'ombre massive d'un dragon assoupi, une vieille demeure que les gens appellent *Milliget*.



C'est une étrange maison qui vous a toujours intrigué. Sa large carcasse s'enfonce dans les berges boueuses du *Guer* dont le cours tumultueux vient lécher un muret d'enceinte érigé au droit des eaux vives. Colonisé par les joncs et les renoncules, il assure encore son rôle de rempart face aux caprices de la rivière si prompte à surgir hors de son lit pour s'en aller explorer le village jusqu'à l'église dont elle aime baigner la nef. L'endroit est triste, austère. Seules quelques blanches callitriches fleurissent ses abords, leurs tiges grêles, ballottées par le courant, ondulent comme des mouchoirs qu'on agite dans le sillage du voyageur sur le départ.

Vous l'aviez toujours trouvée vaguement lugubre mais ne compreniez pas pourquoi les habitants du cru l'évitaient soigneusement. Sa simple évocation créait le malaise. On se signait pour conjurer le mauvais sort et on pressait le pas, prétextant des affaires qui ne pouvaient souffrir d'aucun retard.

A bien y réfléchir, vous vous demandiez pourquoi dans ce cas on ne l'avait pas réduite en miettes à grands renforts de bulldozers. Aussi loin que remontait votre mémoire, vous l'aviez toujours connue inhabitée et en ruines. Ce n'était pourtant pas une vulgaire bicoque, impersonnelle et reproductible.

L'architecte à l'origine de sa construction avait sans doute voulu laisser s'exprimer une imagination débordante. Nombreux jugèrent le concept farfelu et le résultat de mauvais gout. Les murs opéraient des circonvolutions fantasques. Le tout prenait des allures d'un assemblage chaotique sans cohérence ni légitimité. La demeure regorgeait de recoins obscurs que dissimulaient des saillies biscornues évoquant plus des boursouflures minérales que de la maçonnerie.

Le toit d'ardoises cascadaient en plusieurs pans irréguliers et formait un escalier improbable au gré des brisures de la charpente. Au premier coup d'œil il était bien difficile de distinguer le pignon tant rien ne paraissait symétrique. Une herbe folle et drue envahissait la cour à l'abandon et colonisait l'espace autour des dépendances. Des gravats et des outils rouillés reposaient en tas épars comme autant de promesses d'une rénovation invariablement ajournée. Ceinte par les eaux, on accédait à l'escalier principal par une venelle étroite qui débouchait sur un porche imposant.

La brise du soir se lève et vous fait frissonner. Vous remontez votre col, passez une main dans vos cheveux bravaches qui montent au front lorsque, sur le point de tourner les talons, vous remarquez une lueur vacillante à l'une des fenêtres du second étage. Persuadé que vos sens vous jouent un tour, et qu'il s'agit sans doute d'un reflet de lune, vous clignez des yeux et approchez de quelques mètres, abandonnant le couvert du frêne sous lequel vous vous dérobiez à l'averse.

Pas de doute ! Quelqu'un explore la maison. La lumière tremblotante vous rend néanmoins dubitatif. Elle évoque plus le chandelier ou le flambeau qu'une traditionnelle lampe torche. Qui aurait l'idée saugrenue de traverser la galerie d'une bâtisse en ruine, à la tombée de nuit, équipé de la sorte ? Des adolescents à la recherche de sensations fortes ou un marginal en quête d'un abri sont les premières idées qui vous viennent en tête.

Les carreaux des battants sont si épais et poussiéreux qu'il vous est impossible d'entrapercevoir quoi que soit d'autre, encore moins de distinguer une silhouette.



Vous suivez un moment la déambulation du visiteur qui passe lentement d'une pièce à l'autre, trahi par ce halo phosphorescent. Soudain, il s'immobilise et un léger trouble vous envahi. Une voix intérieure vous conjure de prendre vos jambes à votre cou et de courir sans vous retourner jusqu'au foyer familial. Pourtant, vos muscles refusent de répondre à cette incompréhensible supplique.

Aussi étrange que cela puisse paraître, la lumière gagne subitement en intensité jusqu'à devenir aussi scintillante qu'une boule de feu. Il vous faut vous protéger les yeux en levant le bras car la clarté soudaine est aveuglante. Vous détournez un instant le regard et lorsque vous contemplez à nouveau la maison, la lumière a disparue. Pire que cela, la présence même semble avoir déserté les lieux. Vous ne parvenez pas à expliquer ce malaise qui perdure. Sous la maigre lune, la bâtisse paraît plus vieille que jamais. Ses toits troués forment des abîmes de noirceur qui accélèrent la déliquescence des intérieurs et la pourriture des boiseries.

Si, encore sous le choc de cette mésaventure, vous vous décidez enfin à rentrer chez vous, allez au **34**. Si votre curiosité, attisée par cet événement inexplicable, vous pousse à vous rapprocher de la demeure, rendez-vous au **40**.

2

Etes vous en train perdre la tête ? Vous vous éveillez une nouvelle fois en sursaut. Un vent d'ouest pousse en travers des paquets de pluie contre les fenêtres de la façade exposée. Les volets claquent à se rompre, la charpente geint sous l'effort mais ce navire échoué fait le dos rond au plus fort de la tempête.

Dans quel cauchemar avez vous basculé la nuit dernière ? Cela paraît si irrationnel que vous ne négligez pas la possibilité d'avoir tout imaginé. Peut-être souffrez vous d'une commotion, stigmaté invisible de l'accident et que tel un somnambule vous avez erré dans les limbes, aux frontières de la démence.

Malgré le temps, vous sortez sans prendre la peine d'avalier un café. Et la première chose que vous voyez vous replonge dans les affres de la nuit précédente.

Un gros chien noir se tient sur le seuil. Comme vous l'observez, il se redresse du paillason sur lequel il était couché et vous jette un regard énigmatique. On dirait qu'il vous invite à le suivre.

Si vous lui emboitez le pas, allez au **24**. Si vous refermez la porte afin de boucler vos valises dans la ferme intention de rentrer sur Paris, d'oublier cette histoire et de consulter un spécialiste, rendez-vous au **42**.

3

Vous mettez quelques secondes à vous rendre compte de l'absurdité de cette proposition insolite. Aider cette femme à laver son linge en pleine nuit alors que vous ne comprenez toujours pas ce qui s'est passé dans la demeure *Milliget* !

Mais au moment d'exprimer votre refus, vous ressentez confusément la supplique de la lavandière qui fait écho au plus profond de votre être. Elle paraît si exténuée, faible et désemparée que la décision vous semble soudain plus difficile à prendre que prévue.

Testez la caractéristique « **Intuition** ».

Score	Résultat du jet de dé	
	Réussite	Echec
7 ou +	2 à 6	1
5 ou 6	4 à 6	1 à 3
4 ou -	5 ou 6	1 à 4

En cas de réussite, allez au **32**. Un échec vous conduira au **22**.

4

Vous actionnez l'interrupteur du bout des doigts, les yeux rivés sur la fenêtre. La lumière rassurante laisse place à une obscurité froide et la pièce paraît se ratatiner comme une pomme gâtée. Empoissés d'ombres, les murs se rétractent et les objets usuels revêtent un aspect menaçant.

Le bruit de pas a cessé. Vous devinez une présence derrière la vitre qui observe à l'intérieur avec avidité mais les ténèbres se font pèlerine et dissimulent le voyeur.

Le sang pulse à vos tempes, la respiration s'accélère, haletante. Vous sentez l'animosité, le danger palpable, la peur irrépressible qui suinte des murs.

Un choc contre le verre et vous frissonnez, craignant que le carreau ne cède. La paume d'une main blafarde, flétrie. Et puis l'autre qui cogne à son tour. Des ongles acérés crissent sur le verre alors qu'un visage de cauchemar se colle au carreau comme celui d'un visiteur curieux à un aquarium. Vous découvrez une face ridée et blême, aux traits émaciés, qui luit d'une faible lueur surnaturelle. Ses yeux sans paupières ne sont que deux puits insondables plus noirs que la nuit. Les lèvres d'une bouche aux allures de cicatrice sont cousues grossièrement et déforment encore plus cette figure grotesque et hideuse.

Vos doigts se crispent sur les accoudoirs à s'en faire blanchir les phalanges sans que vous ne puissiez détacher votre regard de cette apparition chimérique. Sa tête

tourne lentement, jusqu'à atteindre des angles impossibles, tandis qu'elle scrute la pièce.

Et puis soudain, elle vous voit et sa bouche se tord quand elle esquisse un sourire grimaçant. Ses pupilles de ténèbres vous traversent pour fouailler votre âme. Vous transpirez, ressentez l'imminence de la mort, une panique effroyable.

Allez-vous :

- Allumer la lumière ? Rendez-vous au **43**.
- Crier à cette horreur de s'en aller tout en empoignant votre téléphone pour appeler la police ? Allez au **12**.

5

Vous vous précipitez vers la grille, pourchassé par les corbeaux dont l'agressivité s'accroît au fur et à mesure que vous approchez de la demeure *Milliget*. Soudain, une vingtaine de ces volatiles fondent sur vous. Si vous ne possédez pas l'amulette en forme de corbeau, allez immédiatement au **45**.

Testez la caractéristique « **Physique** ». Si vous êtes "blessé", retirez 2 à votre jet de dé et 1 si vous êtes "légèrement blessé".

Score	Résultat du jet de dé	
	Réussite	Echec
6 ou +	2 à 6	1
4 ou 5	4 à 6	1 à 3
3	5 ou 6	1 à 4

En cas d'échec, vous tombez lourdement au sol alors que les corbeaux passent à l'attaque, galvanisés par votre position de faiblesse. Allez au **45**.

Une réussite vous permet de franchir cette herse et de vous faufiler dans la maison maudite par une fenêtre brisée au rez-de-chaussée. Rendez-vous au **26**.

6

Vous poussez un juron en écrasant vos deux poings sur le volant. L'Audi S4 sort de révision et malgré la fiabilité vantée par le constructeur allemand, la berline de la firme d'*Ingoldstat* refuse de démarrer.

Bien que vos connaissances en mécanique automobile flirtent avec le zéro absolu, votre condition d'homme fait, nourri pas une éducation traditionnelle, vous pousse néanmoins à ouvrir le capot. Réflexe inutile, hérité d'une éducation familiale où les garçons aiment à plonger les mains dans le moteur et les ressortir pleines de cambouis en déclarant crânement "Mouai, ça doit être les injecteurs qui sont encrassés...".

Sauf qu'aucune révélation de la sorte ne vous traverse, comme par miracle, l'esprit alors que vous contemplez la mécanique compacte du véhicule. Afin de sauver l'honneur, vous saisissez la tirette orange pour vérifier le niveau d'huile puis secouez le vase d'expansion où barbotte le liquide de refroidissement. Rien à faire, le problème est plus sérieux qu'escompté.

Notez la mention "**En carafe**".

Si cette panne vous paraît suspecte (car aucun signe précurseur ne vous a alerté la vieille), vous pourriez au moins dévisser le cache-moteur afin de vérifier que tout est en ordre. Allez dans ce cas au **39**.

Si vous vous résignez à l'échec, il ne vous reste plus que la marche à pieds ! Rendez-vous au **28**.

7

Comme beaucoup de localités de campagne et plus encore en Bretagne, la vie communale s'organise autour de l'église. Commerces, services et commodités ne sont jamais loin du clocher qui ponctue les heures et la vie des habitants.

Le glas y résonne un peu trop car on meurt souvent à *Coatven*. Seuls les anciens sont restés, jusqu'à prendre racines, avant de retourner à la terre en emportant des bribes éparses de ce qui fait l'âme d'un village. Bientôt ne subsistera que la pierre froide quand la vie qui palpète aura déserté les rues. Le temps est un vampire qui se nourrit des souvenirs.



Vous achetez de quoi tenir quelques jours, piochant un peu au hasard dans les rayons mal achalandés de la superette. A la caisse, on prend son temps, on parle fort et les accents chantent fièrement leurs origines. Trégor ou Léon, Argoat ou Armor ? On s'interpelle et on plaisante. On appréhende l'hiver et on s'inquiète pour la fin du mois.

Sur le parking du magasin, vous scrutez le ciel qui hésite entre averse et éclaircies quand quelqu'un vous apostrophe.

Vous tournez la tête et repérez un singulier personnage assis contre le mur de l'abside. Il s'agit d'un vieil homme aux cheveux et à la barbe hirsutes. A son allure dépenaillée, son teint moribond et les crevasses qui lui creusent les joues, vous en déduisez qu'il doit vivre dans le plus grand dénuement. Peut-être un vagabond de passage.

Ayant réussi à capter votre attention, il agite le bras et vous fait signe d'approcher.

Si vous répondez favorablement à son invitation, allez au **36**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **44**.

8

Les épreuves que vous venez de traverser ont ébranlé votre lucidité et vous poussez la porte d'entrée de la maison familiale avec un certain soulagement. Une douche chaude vous débarrasse de la poussière et détend vos muscles contractés par la chute.

Vous ne savez pas trop quoi penser de tout cela, mais une chose est sûre, vous ne trouverez pas le sommeil tant la nervosité vous tient en éveil.

En désespoir de cause, vous allumez votre ordinateur dans le but de focaliser votre esprit au tourment sur autre chose.

Cette nuit là, une nouvelle fois, vous écrivez avec passion. Les mots viennent sans effort et défilent à l'écran comme si vous n'étiez que le vecteur d'une force éphémère, le creuset alchimique qui transforme en phrases des énergies intangibles.

Vous perdez la notion du temps et ne touchez même pas à l'assiette de charcuterie que vous vous étiez préparé, la repoussant négligemment au coin de la table.

Même le thé est froid, trop infusé.

Bien que galvanisé par cette pulsion créatrice, les forces vous abandonnent et vous sous surprenez à voyager dans un état de conscience proche de l'hypnose. Lors des rares moments de lucidité, vous découvrez à la relecture des passages entiers que vous n'avez pas le souvenir d'avoir rédigés.

Votre tête devient lourde et vos yeux fatiguent à force de fixer l'écran. Les murs de la pièce semblent danser autour de vous et vous piquez du nez dangereusement sur votre clavier.

Finalement, exténué, vous vous affaissez dans votre fauteuil, le dos raide et les épaules courbaturées. Vous ressentez le besoin de fermer les paupières un instant car votre vue se trouble. Rien qu'une petite minute. Et vous vous endormez.

Des cognements sourds, répétés. On frappe à la porte. Vous vous réveillez en sursaut, la nuque endolorie, le corps transi. Un coup d'œil à l'horloge murale suffit à vous alerter. 3h37. S'il n'y avait pas l'ancestrale lampe de bureau à ressorts toujours allumée, le monde ne serait que ténèbres. Par la fenêtre de la cuisine, la nuit dense rampe, ventre à terre, comme un fauve affamé.

De nouveaux les coups par séries de trois. Dans votre sommeil vous n'aviez pas la notion de leur brutalité. Ils sont si insistants que le vantail tremble sur ses gonds à chaque heurt tandis que le son se propage dans toute la maison.

Vous vous redressez, cherchez à reprendre pied, à rassembler vos idées.

Si vous êtes décidé à ouvrir la porte, rendez-vous au **37**. Si vous préférez ne pas bouger de votre siège et rester aussi immobile que possible, allez au **17**.

9

C'était prévisible ! Sous l'effet de la frustration, vous forcez plus que nécessaire, dans l'espoir hasardeux de déloger une vis récalcitrante coincée dans son axe. L'outil vous glisse des doigts et la pointe cruciforme vous lacère le bras posé en appui.

Vous pestez en étreignant la blessure et maudissez la mécanique autant que votre obstination. Après avoir effectué un bandage de fortune, vous capitulez face au mauvais sort et consentez à vous rendre au village à pieds.

Notez la mention "Blessé" puis rendez-vous au **28**.

Vous glissez une main dans la poche de votre veste et pestez sur votre manque de perspicacité. Le *Smartphone* offert par votre maison d'édition (accompagné pour l'occasion d'une épitaphe spirituelle sur papier cartonné faisant mention de la difficulté presque insurmontable à vous joindre) possède une application « lampe-torche » parmi des dizaines d'autres dont vous ne vous servez jamais. Cette fois, cet espion technologique va enfin pouvoir se rendre utile. Le faisceau du flash balaye les abords du porche et les murs suintants de la venelle. Vous passez le téléphone à travers la grille mais la puissance limitée de l'appareil ne permet pas d'atteindre la façade de la demeure.

Dans la boue, vous distinguez des traces dont la nature vous surprend. Elles ressemblent à celles qu'auraient pu laisser un chien ou un animal sauvage. Mais la profondeur à laquelle elles impriment le sol font plus penser à un ours qu'à un labrador.

Estomaqué par cette découverte incongrue autant que singulière, vous décidez de retourner à votre domicile d'un bon pas, l'esprit tiraillé par le doute.

Rendez-vous au **34**.

Hors de question de baisser les bras. Malgré la fatigue et les courbatures, vous puisez dans vos réserves d'énergie et vous mettez en quête de l'alliance égarée.

L'effondrement du plafond qui a précipité votre chute a engendré un tas de décombres impressionnant, mélange de planches brisées, de béton, de ferraille et d'ardoise. Avec le recul vous estimez vous en être plutôt bien sorti.

Vous essayez de vous organiser avec méthode pour occulter l'improbabilité d'un succès. Par les fissures lézardant les murs, vous entendez le gargouillis des eaux vives de la rivière. Le temps se consume en vaines recherches lorsqu'un autre bruit (au départ indistinct mais de plus en plus audible) attire votre attention. A

l'écoulement cristallin de l'eau se greffe un clapotis régulier. Comme celui que ferait une rame frappant la surface...

Vous vous précipitez vers la fenêtre la plus proche. Remontant le courant, debout sur une barque plate, un homme grand et sec progresse à l'aide d'une longue perche en bois. Un fanal autour duquel virevoltent des papillons de nuit pend à l'extrémité d'un espar tordu et éclaire son passage d'une lueur surnaturelle.

Alors qu'il approche, vous sentez un souffle gelé vous pétrifier jusqu'à l'âme. Ce n'est pas tant l'incongruité de la scène qui vous effraie mais bien le sinistre personnage qui s'avance dans la nuit. Comme il se rapproche, vous constatez sa maigreur cadavérique que masque à peine une longue cape noire. Son visage est camouflé par un feutre à larges bords duquel cascadenent des cheveux filasses, blancs comme un linceul.

La peur se transforme en terreur lorsqu'il lève la tête dans votre direction.

Testez la caractéristique « **Mental** ».

Score	Résultat du jet de dé	
	Réussite	Echec
7 ou +	2 à 6	1
5 ou 6	4 à 6	1 à 3
4 ou -	5 ou 6	1 à 4

En cas de réussite, allez au **49**. Un échec vous conduira au **25**.

12

Vous voulez hurler mais aucun son ne sort de votre bouche. Impossible de détacher le regard de cette abomination qui se repait de votre terreur. Vous frissonnez. Vos mains secouées de spasmes ne parviennent pas à saisir le portable qui tombe au sol. Les yeux écarquillés, vous sentez que votre conscience vacille sous les assauts répétés d'un esprit malsain. Quelque chose rue en vous, s'immisce par tous les pores de la peau et la douleur devient insupportable.

Vous clignez des yeux. Vous voilà sur le seuil de la maison, assailli par l'averse. Lui se tient à vos côtés, un sourire glaçant sur sa parodie de visage contrefait. Comme un pantin aux mains du marionnettiste, vous le suivez docilement. Une horde de rats se déverse le long des trottoirs et dans le ciel de cendres des nuées de corbeaux tournoient sans trêve. Toutes les lumières sont allumées dans la demeure *Milliget* qui vibre comme une marmite prête à déborder. On y entend des cris de souffrance et leurs échos déchirent la nuit.

La porte s'ouvre devant vous et c'est un froid barbare qui vous étreint. Les rires narquois résonnent depuis les pièces où se pressent des processions d'âmes éplorées qui, à la file indienne, courbe l'échine sous les coups de fouets de leurs maîtres cornus.

Article du Télégramme, Jeudi 13 Novembre 2014

Inquiétante disparition

Le romancier à succès, Pierre Braz, enfant du pays est toujours introuvable malgré l'important dispositif de recherche mis en place depuis qu'il n'a plus donné signe de vie, voilà plus de dix jours désormais. Pour rappel, alerté par la compagne de l'écrivain qui était sans nouvelle de ce dernier, la gendarmerie de Coatven en se rendant à son domicile avait constaté que celui-ci était vide, comme abandonné dans la précipitation.

Aucune piste n'est écartée mais le fait que l'auteur ait disparu en laissant ses papiers et ses affaires personnelles et qu'aucune transaction bancaire n'ait été constatée sur ses comptes en banque inquiète les enquêteurs. Enlèvement, suicide, disparition volontaire ? On disait l'homme dépressif et son séjour solitaire en Bretagne questionne encore sur ses motivations.

13

Mieux vaut se résigner à mettre sur le coup de la fatigue l'évènement si insolite de la nuit dernière ! Pourtant, alors que vous reprenez votre chemin, une vive lumière apparaît à l'une des fenêtres de la demeure *Milliget*. Son éclat est si intense que même en plein jour, vous êtes obligé de détourner les yeux. Cette fois, vous n'avez pas rêvé. Vous vous retournez par réflexe, avec l'espoir de prendre à témoin d'éventuels passants, mais personne n'est là pour s'ébahir d'un tel phénomène.

Vous devez en avoir le cœur net. Attiré comme un insecte par un néon, vous courez le long du *Guer*, bien décidé à élucider ce mystère. Rendez-vous au **47**.

14

Vous finissez par vous calmer et venez à bout des vis récalcitrantes. Vous ôtez enfin les panneaux en plastique qui cachent le moteur et sous le coup de la surprise, lâchez votre tournevis.

Durites et fils électriques ont tous été grignotés, percés, réduits en charpie. Certains des coupables l'ont payé de leur vie. Des cadavres de gros rats noirs sont coincés dans les renforcements du bloc cylindre, écrasés par les tuyaux métalliques, éventrés par les injecteurs. Quelle folie les a poussés à un tel acharnement ? Comment se sont-ils infiltrés jusque là ? A plat ventre, vous constatez qu'une flaque d'huile se répand sous le châssis et que des trous grossiers percent le carter et les flexibles.

C'est incompréhensible. Vous n'avez jamais vu ça et l'éccœurement provoqué par la vision de ces rongeurs réduits en bouillie -dont les viscères se répandent en guirlandes violacées- vous arrache une grimace de dégoût.

Cette fois il ne vous reste plus d'autre choix que de descendre au village à pieds. Allez au **28**.

Le garage n'est qu'à quelques centaines de mètres de la place et vous décidez de profiter de l'occasion pour aller signaler la panne de votre Audi. L'entreprise familiale résiste au temps et à la désertification des campagnes. Elle se transmet de génération en génération si bien que l'enseigne fait la fierté du village, modèle d'une réussite basée sur la pugnacité et la transmission. Enfant, vous veniez avec vos frères explorer les hangars où patientaient les camions démantelés, avides de farfouiller dans les carcasses d'acier, s'imaginant dompter ces engins colossaux qui exhalaient des odeurs de graisse, d'essence et de liberté.

Autour d'un café, vous expliquez la situation à l'épouse du patron parti dépanner un routier sur la RN12. Rendez-vous est pris pour lundi. Un mécano passera dans la matinée et une voiture vous sera prêtée si jamais la réparation s'éternise.

Vous la remerciez et quittez soulagé la concession. Pourtant, alors que vous marchez en direction de l'église, vous n'arrivez pas à vous départir de la désagréable impression d'être suivi. En proie au doute, vous vous retournez brusquement pour constater qu'un gros chien noir vous file à bonne distance.

Aussitôt repéré, il décampe ventre à terre et disparaît au détour d'une ruelle. Il faut admettre que le fumet des saucisses aux herbes se répand depuis votre sac de courses en un sillage olfactif à s'en damner les babines !

Rendez-vous au **20**.

La pleine lune recouvre les rues endormies d'un voile d'argent qui souligne les toits et les saupoudre d'une patine scintillante. La nuit est si électrique qu'elle vous oppresse, la faute à cette voute céleste où palpète une myriade d'étoiles et qui paraît vouloir vous écraser de son immensité.

Au détour du square du 8 mai 1945, vous prenez la direction de la côte qui mène à votre logis. Mais en passant à proximité de l'ancien lavoir, vous discernez une silhouette penchée sur le bassin, une brouette en bois à ses côtés.



Si vous désirez voir ce qui s'y passe, allez au **30**. Si vous continuez sans vous arrêter, rendez-vous au **8**.

17

Est-ce la peur qui vous paralyse ? Vous sentez intimement le danger qui se distille dans vos veines et accélère votre rythme cardiaque. Entre chaque série de trois coups contre la porte vous croyez percevoir une respiration rauque, difficile, ainsi que le frottement désagréable d'une étoffe grossière.

La bouche sèche, vous n'osez esquisser le moindre geste. Un pas lourd, qui s'éloigne. Non ! Il longe le mur. Du regard, vous devancez son mouvement pour comprendre son intention. La fenêtre ! Les volets ne sont pas fermés et la lumière que dispense la lampe de bureau trahit votre présence, tout en vous empêchant par sa clarté de percer les ombres au dehors.

Si vous éteignez la lampe et restez toujours figé sur votre siège, rendez-vous au **4**. Si vous ne préférez pas vous retrouver dans le noir et que vous plongez sous le bureau, rendez-vous au **48**.

18

L'idée semble folle mais la situation l'est encore plus. Sans hésiter vous dévalez la berge et après avoir pataugé dans la boue, trouvez l'entrée de la canalisation qui passe sous la rivière. Vous activez la fonction lampe-torche de votre téléphone et rampez dans l'étroit boyau de béton dont la voute ressuie de grosses gouttes scintillantes.

Vous luttez contre la claustrophobie, ignorez les battements de votre cœur qui s'accélèrent mais lorsque le faisceau mordoré illumine des dizaines de paires d'yeux inquisiteurs, la panique vous gagne.

Impossible de faire demi-tour quand une meute de rats s'élance sur vous dans un concert de couinements aigus.

Si vous possédez l'amulette en forme de rat, allez au **29**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **45**.

19

Vous êtes soulagé de trouver Loïc derrière son comptoir. Vous connaissez depuis des années cet homme posé, sportif émérite, et vous appréciez tant à la fois sa discrétion que son empathie naturelle. Ce pharmacien connaît chacun de ses clients et le tutoiement est souvent de rigueur. Ici, on vous considère avec respect. Vous êtes un nom, un visage, pas juste un numéro de sécurité sociale inscrite sur une carte vitale. On prend le temps d'expliquer, de rassurer, de conseiller et personne dans la file d'attente n'y trouve à redire.

Avec la maison de retraite toute proche, il faut se confronter chaque jour à la vieillesse qui use, la maladie que plus rien ne combat, la lassitude. Les traitements lourds passent un peu mieux quand quelques mots en breton rassurent.

Loïc vous accueille avec chaleur en vous demandant de vos nouvelles mais fait la grimace en découvrant l'entaille qui zèbre votre bras.

- *Gast* ⁽¹⁾ ! Tu ne t'es pas raté ! C'est pas joli mais la plaie n'est pas profonde. Enfin ça nécessiterait quand même deux ou trois points.

Vous lui avouez que vous venez d'arriver et que vous n'avez pas trop envie de courir à l'hôpital ou chez un médecin.

- C'est un conseil que je te donne répond-il en haussant les épaules avant de disparaître derrière ses rayonnages à tiroirs.

- Comment vont tes parents ? vous demande-t-il en poussant la voix depuis l'arrière-boutique.

- Bien, ils vont bien, répondez-vous sur le même ton.

Il revient les bras chargés de plusieurs boîtes (compresses, antiseptique sans alcool, pansements, suture adhésive) et affiche un grand sourire.

- Tant mieux !

Après avoir réglé vos achats, vous vous attardez un peu, le temps de prendre des nouvelles du village et de ses habitants. Votre voisine Hanah est décédée le mois dernier, le bouquiniste au coin de la rue a fermé ainsi que la boulangerie. On organise une course à pieds dans le but de financer la lutte contre la mucoviscidose et le maire se bat afin que le bureau de poste reste ouvert encore quelque temps.

Vous lui promettez de consulter, si la blessure ne se referme pas ou s'infecte, et de repasser le voir avant de retourner sur Paris.

- Kenavo Pierre !

Modifiez la mention "**blessé**" en "**légèrement blessé**" puis rendez-vous au 7.

⁽¹⁾ Juron classique en breton (Vache ! ou Putain !)

Une fois rentré, vous passez le reste de la journée à ventiler un peu les pièces où l'odeur de renfermé et de moisissure vous fiche la nausée. Ces vieilles habitations en granite que l'on nomme ici *penly*, sont aussi connues pour dégager beaucoup de radon, d'où la nécessité de renouveler l'air régulièrement.

Dans le ciel, défilent des nuages menaçants, mais à part quelques brèves ondées, le temps se maintient. En début de soirée, vous prenez place face à l'ordinateur en espérant que l'inspiration de la veille ne s'est pas tarie.

Pour la première fois depuis votre arrivée, vous ressentez la solitude. La nuit s'est installée et les ombres grises s'allongent depuis les recoins de la pièce jusqu'en lisière du halo de la lampe de bureau. La maison est pleine de bruit. Le vrombissement sourd de la chaudière, les volets de la chambre qui claquent à chaque coup de vent, les cavalcades des souris au grenier, les grincements des solives.

Vous vous amusez de cette symphonie improvisée mais lorsqu'au milieu de ces sons familiers vous percevez une voix plaintive étranglée, qui semble vous chuchoter à l'oreille, votre pouls s'accélère.

- *Viens !*

Vous bondissez sur vos pieds, et regardez partout autour de vous comme si vous imaginiez trouver quelqu'un penché sur votre nuque. Personne, bien entendu. L'horloge murale couvre de son tic-tac monotone les battements de votre cœur qui met du temps à recouvrer un rythme normal.

Vous repensez à la demeure *Milliget*, vos pensées convergentes sont obnubilées par ce lieu sordide. Il y a quelque chose là-bas que vous devez découvrir, qui semble vous attendre. Vous en avez la conviction.

Au terme d'une nuit agitée, vous déjeunez d'une tasse de café et d'une crêpe bien beurrée avant de vous prendre à nouveau le chemin du village.

Dans les rayons timides du soleil matinal, la demeure *Milliget* ne paraît pas autre chose qu'une vieille propriété laissée à l'abandon. Vous franchissez le *Guer* qui borde son flanc sud en empruntant le pont de pierre à doubles arches depuis lequel vous pêchiez enfant, en compagnie de vos frères. Du cours limpide d'antan ne subsiste qu'une rivière boueuse où des algues filandreuses nourries des rejets azotés croissent jusqu'à asphyxier son lit.



L'étrange évènement de la veille vous pousse à examiner la propriété avec circonspection. Accoudé au parapet, vous vous attendez à voir surgir une silhouette fantomatique qui vous pousserait à penser que vous n'avez pas été sujet à une hallucination.

Testez la caractéristique « **Intuition** ».

Score	Résultat du jet de dé	
	Réussite	Echec
7 ou +	2 à 6	1
5 ou 6	4 à 6	1 à 3
4 ou -	5 ou 6	1 à 4

En cas de réussite, allez au **33**. Un échec vous conduira au **41**.



Vous ouvrez les yeux. Une douleur lancinante vous transperce le dos mais vous estimez n'avoir rien de cassé (même si vous avez du mal à fermer le poing de la main gauche).

Une violente quinte de toux vous ébranle. Vous crachez sang et poussière tandis que vous dégagez les gravats qui vous recouvrent. C'est alors que vous réalisez que vous avez terriblement froid. Dehors, il fait nuit.

Malgré la souffrance qui claquemure votre corps contusionné, vous vous relevez sans attendre, aiguillonné par la peur. A travers les fenêtres, une lune ronde illumine en flaques d'argent la demeure *Milliget*.

Les pièces aux recoins obscurs paraissent plus grandes qu'en plein jour. Moins délabrées aussi. C'est comme si la maison avait recouvré une certaine allure, une fierté hautaine, qu'elle révélait là un autre visage. Elle devenait ainsi beaucoup moins accueillante, si elle l'avait jamais été, hostile même.

Vous greloitez et l'envie de vomir se fait irrépissible. Bon sang, mais que s'est-il passé ? Comment avez-vous pu rester aussi longtemps évanoui ? Soudain un terrible pressentiment vous étroit. Celui d'avoir été volé alors que vous étiez inconscient. Vous vérifiez, anxieux, l'état de vos possessions. Portefeuille, téléphone portable, montre, clefs du domicile et celles de la voiture... Tout est là et ne paraît pas trop avoir souffert de cette terrible chute. Vous respirez plus calmement avant que l'évidence ne vous transperce tel un coup de poignard. Votre alliance ! Vous avez perdu votre alliance ! Vous accordez à ce simple anneau d'or un attachement particulier. La symbolique a toujours eu pour vous une importance presque dogmatique et votre cartésianisme s'arrête aux signes que peuvent nous envoyer le destin. Et ceci est de mauvais augure.

Si vous préférez ne pas vous attarder et désirez rentrer au plus vite, allez au **16**. Si vous comptez bien retrouver votre bague de mariage, même si l'expression

"chercher une aiguille dans une botte de foin" prend ici sa signification la plus littérale, rendez-vous au **11**.

22

Vous ne sauriez expliquer pourquoi vous acceptez d'être ainsi mis à contribution par la lavandière de nuit mais, votre résolution comme infléchie par une force supérieure, vous voilà le drap trempé en main.

- Tords mon bon gars ! vous dit la femme à l'autre bout sur un ton qui trahit l'impatience.

Si vous tordez le linge ainsi qu'elle vous le demande afin de l'essorer, allez au **46**. Si au contraire vous tournez dans le même sens qu'elle (ce qui laissera toujours l'étoffe détendue), refusant délibérément d'êtreindre le linge, rendez-vous au **35**.

23

L'obscurité est si dense, confortée par un troupeau de nuages amassés dans un ciel de plomb, que vous discernez à peine vos mains à travers la grille. Vous n'arrivez pas à vous expliquer la soudaine pulsion qui vous a poussé jusqu'à l'entrée de la demeure alors que c'est de la crainte, presque de la peur, que vous avez senti instinctivement.

Il est désormais temps de rentrer chez vous. Allez au **34**.

24

Incompréhensible ! Même si cela dépasse la raison, vous vous résignez à suivre le chien qui dévale la pente en direction du square. Là, sur un banc abrité de l'averse par les branches généreuses d'un chêne séculaire, l'étrange vagabond à la tignasse blanche que vous avez aperçu au village est occupé à jeter quelques miettes de pain à une nuée de moineaux.

Le molosse vient se coucher sous les jambes de son maître qui détourne la tête et vous observe approcher. Vous n'avez pas envie de tergiverser ni d'entamer une joute verbale aussi vaine qu'inutile. Votre intuition vous pousse à croire que sa présence ici n'est pas le simple fruit du hasard.

- Pouvez-vous m'expliquer ce qui se passe ?
- Quel jour est-on ? s'enquiert-il d'une voix pointue.
- Quoi ? Hé bien, nous sommes dimanche je crois...
- Quelle date je vous prie ? articule-t-il lentement comme s'il avait affaire à un benêt.
- Nous sommes le 2 Novembre ! Etes vous satisfait ?
- Qu'est ce que cela représente pour vous ?
- Pas grand chose, je ne suis pas croyant, la toussaint n'évoque rien à mes yeux, sauf peut-être une incitation à se souvenir de mes grands-parents.

Vous êtes agacé par ces questions si éloignées de vos préoccupations. Comme s'il s'apercevait de votre impatience, le vieil homme anticipe d'éventuels reproches.

- La *Sambain* mon ami. Pour les anciens, ce sont les trois nuits qui n'appartiennent ni à l'année qui fut ni à celle qui vient. Et ce soir sera la dernière du cycle ! Le voile entre le monde des morts et celui des vivants est si mince que les premiers viennent rendre visite aux seconds.

L'existence est ainsi faite que des choses que l'on croyait réservé aux illuminés la veille prennent un tout autre sens lorsqu'on est confronté en personne à l'impensable.

- Que savez-vous d'autre ? parvenez-vous à formuler sans trop savoir ce que vous attendez comme réponse.

- Je sais que vous avez été envouté par un être perfide, un naufrageur, dans la maison en ruine près de la rivière. Un esprit servile qui traque les âmes affaiblies, les attire afin de les donner en pâture à son maître.

- Je ne comprends rien à ce que vous racontez.

L'homme arrête alors de nourrir les passereaux affamés qui s'envolent aussitôt à tire d'aile tandis que le chien se recroqueville en boule sous le banc avant d'émettre des jappements plaintifs. Les rafales de vent se font plus inquisitrices et le froid se renforce. Le ton de votre interlocuteur devient grave et ses yeux trahissent l'anxiété.

- Je dis que vous avez été choisi par une chose malfaisante, qu'elle a jeté son dévolu sur vous et qu'elle désire votre âme pour tourmenter ce monde. Le *Tan Noz* vous a emmené à elle et le rituel est sur le point de s'achever.

- Quel rituel ? De quoi parlez-vous ?

- Appelez-le démon, fantôme si vous préférez. Une engeance méprisante qui ne connaît pas le repos. Vous avez pénétré dans son antre et d'une manière ou d'une autre, elle vous a damné. La *Sambain* lui permet d'accéder temporairement à notre monde et elle compte bien venir vous chercher et voler votre âme !

Vous repensez alors à l'incursion hasardeuse entre les murs de la demeure *Milliget* et le long moment où vous êtes resté inconscient.

- Que puis-je faire ? lancez-vous dans un souffle. Dois-je m'enfuir ?

- Non, cela ne changerait rien au lien toxique qui vous unit désormais à lui. La seule façon de briser ce maléfice est d'honorer vos morts, vos ancêtres. Rentrez chez-vous, préparez un repas digne de ce nom, dressez la table, laissez ouverte la porte, allumez les lumières dans les allées du jardin et à l'intérieur de la maison. Ça attirera les défunts qui y résidaient avant vous. Ils viendront et s'opposeront au mal qui ne saura lutter contre cette communauté. Ils le repousseront dans les limbes.

- Et moi ?

- Vous ? Ne restez pas là-bas si c'est ce que vous demandez ! Tenez vous tranquille dans un lieu où vous ne serez pas seul. Attendez minuit. Le spectre aura été chassé par les défunts et vous pourrez rentrer chez vous, débarrassé de l'envoutement.

Votre esprit rationnel lutte pour s'exprimer dans ce débat mais ne parvient qu'à une timide estocade.

- Est-ce que ceci à un sens ? Suis-je en train de rêver ?

Un sourire de compassion illumine le visage de ce personnage de conte pendant que son chien lui lèche les doigts.

- Je sais que tout ceci est une épreuve nouvelle. Vos convictions sont ébranlées, mais vous savez la vérité au fond de vous désormais. Vous sentez sa présence nauséabonde n'est-ce pas ?

Vous ne pouvez qu'acquiescer, tête basse et éprouver soudain une immense fatigue.

- Ah oui ! N'oubliez pas de suspendre le trépied de l'âtre puis de balayer la maison de façon à ce que l'aire en soit nette. Vous mettrez le balai dans un coin, la tête en bas ! Alors vous quitterez les lieux, sans toucher au repas qui est destiné aux morts ! C'est important, surtout n'y touchez pas ! Et laissez toutes les lumières allumées, n'oubliez pas !

Vous redressez la tête et entendez l'orage gronder au loin.

- Qui êtes-vous ?

Le sourire se fait plus large, bienveillant.

- Ah, ça !

23h35

Vous reposez la bolée de cidre et demandez l'addition. Les ballades irlandaises jouées au *uilleann pipes* que diffusent les enceintes de la crêperie vous bercent dans un demi-sommeil.

Après avoir suivi à la lettre les recommandations du vagabond, vous aviez décidé de passer la soirée à l'unique restaurant du village, bien évidemment spécialisé dans les galettes de blé noir. C'était une bonne idée. La salle surchauffée par les *billig*, les conversations anodines des clients et l'ambiance chaleureuse avaient réussi à apaiser un peu votre tourment.

Vous repensez aux derniers jours écoulés, à cette situation délirante, à votre vie, au destin et vous triturez au fond de votre poche la curieuse amulette que vous a remis le vieil homme avant de vous quitter. "Ces êtres sombres aiment la compagnie d'animaux dévoyés, cela vous protégera" avait-il dit.

Choisissez avant de continuer votre lecture, la forme qu'avait cette amulette :

- *Un corbeau.*
- *Un serpent.*
- *Un ours.*
- *Un rat.*

Vous réalisez alors que votre téléphone portable est resté éteint toute la journée, fâcheuse habitude que vous avez prise dès que le moral est au plus bas. Votre entourage vous le reproche souvent mais vous éprouvez parfois le besoin de solitude. Par réflexe vous appuyez sur la touche "marche/arrêt".

Au premier *sms* qui s'affiche, vous lâchez la tasse que vous teniez en main. La faïence explose en morceaux sur le parquet.

23h11 "Sympa ton accueil, les lumières et le coq au vin, mais j'aurai préféré que tu sois là en personne ! Je t'attends, biz. Rosy"

Rosanne...

Tremblant, le souffle coupé, vous faites défiler les messages qu'elle vous a adressé toute la journée. Entre les "Tu me manques" et les "Bon OK, tu as encore oublié d'allumer ton portable, je t'envoie une fusée de détresse, regarde le ciel !" elle vous prévient qu'elle prend la route pour vous rejoindre à *Coatven*.

Vous bousculez la table, renversez les chaises, vous excusez au passage auprès de la serveuse interloquée en lançant quelques billets sur le comptoir. La nuit se referme sur vous. Les poumons s'embrasent au terme d'une course effrénée. La C4 blanche est garée près de l'Audi et la maison familiale... plongée dans le noir. Le séjour dévasté, le manteau grenat à même le sol, le sac de voyage sur le canapé, son parfum que dévore l'odeur rance de la pourriture.

Vous comprenez. La demeure *Milliget* ! Vous courez encore. Les nuages s'agglutinent au dessus de vous en un troupeau d'ombres laminées. L'ancre où règne le mal s'agite. A l'intérieur des murs, vous entendez un cri terrorisé.

Avec la pluie de la veille, la rivière est en crue et tenter de franchir à la nage ses eaux glacées qui bouillonnent rageusement paraît suicidaire. Vous pourriez faire le tour par la passerelle, mais cela vous ferait perdre de précieuses minutes. Des corbeaux furieux croassent en tournoyant dans le ciel et certains de plus en plus téméraires vous frôlent de leurs serres.

Il ne faut pas rester planté là.

Si vous avez noté la mention "**l'entrée des artistes**" et que vous désirez tenter votre chance par là, rendez-vous au **18**. Dans le cas contraire (ou si vous ne le voulez pas), il ne vous reste guère d'autre choix que d'escalader la grille de l'entrée en allant au **5**.

25

De toutes vos forces, vous essayez d'échapper à l'emprise féroce de cette engeance qu'a vomi les ténèbres. Lorsque les rayons de lune illuminent son visage, vous vous mettez à suffoquer. Deux cratères noirs insondables crèvent un cuir parcheminé qui coule comme de la cire sur des os saillants.

Impossible de reprendre votre souffle tandis que l'*Ankou* esquisse un sourire. Sa bouche n'est qu'une balafre immonde qui s'étire d'une joue à l'autre.

Vous vous noyez dans votre propre terreur, incapable d'alimenter en air vos poumons embrasés. L'instant d'après, vous tombez à genou tandis que votre vue se brouille. Derrière vous, des êtres contrefaits, demi-hommes en redingotes, sortent à tour de rôle de leurs sombres cachettes, armés de couteaux et de haches, leurs rires moqueurs accompagnant votre agonie.

Ces *Tan Noz*, ignobles naufrageurs, vous auront attirés ici, pour que le frêle esquif de votre existence, malmené par les incertitudes de la vie ne s'échoue sur les rivages de l'enfance.

Article du Télégramme, lundi 03 Novembre 2014

L'auteur et romancier à succès, Pierre Braz, enfant du pays, a été retrouvé mort ce dimanche sur les berges du Guer par un pêcheur à la ligne. Les causes du décès seraient naturelles d'après le professeur Jacques Lebon du CHU de Guingamp. Selon les premières hypothèses, l'écrivain qui était revenu à Coatven pour quelques jours aurait succombé à une crise cardiaque foudroyante lors d'une promenade nocturne dont il était coutumier d'après ses proches. Il laisse derrière lui une épouse inconsolable, une famille éplorée et des milliers de lecteurs orphelins.

26

C'est comme si la demeure *Milliget* honnissait votre incursion. Sur les murs des pièces que vous traversez, un sang pâteux dégouline en trainées onctueuses. Partout les portes s'ouvrent à la volée avant de claquer contre le bâti. Des gémissements mêlés à des pleurs étouffés vous parviennent des quatre coins de la maison et le froid se fait si intense qu'à chaque respiration vous expirez une vapeur laiteuse.

Enfin vous parvenez dans la grande salle à colonnes où vous avez chuté la vieille et les découvrez de dos. Ils se tiennent face à un mur aveugle qui rayonne d'un éclat intense. Rosanne dodeline sans cesse, la tête déjetée en arrière et les membres raides comme si elle était paralysée, hypnotisée. A ses côtés se tient une longue silhouette décharnée, emmaillotée dans des haillons noirs en lambeaux. Son crâne osseux est parsemé de touffes de cheveux filasse mais ses contours restent flous, mouvant comme si cet être malfaisant ne pouvait tout à fait s'imprimer dans ce monde.

Vous sentez d'autres présences autour de vous. Des ombres chuchotantes qui vous effleurent.

Vous ne savez que faire et en désespoir de cause, hurlez à l'attention du spectre alors qu'il agrippe de ses phalanges blanchies l'épaule de votre compagne. Il faut l'empêcher à tout prix de la contraindre à franchir le portail immatériel les séparant du monde des morts.

Si vous criez :

- "Rosanne, mon amour !", allez au **50 (épilogue 1)**.
- "Arrête ! C'est moi que tu veux démon ! Prends moi à sa place !", allez au **50 (épilogue 2)**.

27

Le village a changé. Comme une vieille guimbarde arrêtée sur le bord de la route, *Coatven* regarde passer le siècle nouveau sans parvenir à retrouver sa place dans le trafic. Pourtant, vous ne vous pouvez vous empêcher de songer que ça a quelque chose de rassurant. Le temps, les soubresauts d'un monde affolé, le poids de cette obligation de "réussite sociale" ne paraissent pas avoir de prise réelle ici. Même si cette utopie signifie être condamné à disparaître. Aux yeux du visiteur pressé, c'est un endroit perdu et sinistre, bien loin du progrès et des chimères qui l'accompagnent.



Chemin faisant, vous vous étonnez des nuées de corbeaux qui s'agglutinent sur les toits d'ardoise. Aussi loin que remontent vos souvenirs, ils ont toujours été les maîtres des airs, mais cette fois, leur nombre vous étonne. Les oiseaux aux noirs plumages paraissent agités. Des bandes entières se livrent à d'impressionnantes manœuvres dans le ciel tourmenté. Ils croassent à en vous en casser les oreilles et ne cessent de se chamailler entre eux pour une place de choix sur une faitière ou un coin d'antenne.

Quelques gouttes commencent à tintinnabuler autour de vous, assombrissant par taches rondes le trottoir. N'ayant rien prévu pour faire face à l'averse, vous décidez de mettre un terme à votre flânerie et de rentrer à la maison.

Rendez-vous au **20**.

28

Le centre de *Coatven* est depuis longtemps déserté. Les panneaux "*A vendre*" accrochés aux frontons des maisons, ou glissés derrière des vitrines poussiéreuses d'anciens commerces vides de tout mobilier, jalonnent votre marche. Il faut puiser dans vos souvenirs d'enfant pour redonner vie à ces lieux abandonnés. Ici, la

quincaillerie où l'on achetait les articles de pêche avant de partir à la mer en rêvant de prises miraculeuses. Là, le bistrot et son emblématique patron, large comme un tonneau, aux joues écarlates, qui vous réclamait d'une voix de stentor les 3000 francs nécessaire pour le journal du grand-père alors que vous serriez entre vos doigts une grosse pièce argentée de 5. Là encore, le magasin de chaussures où l'on se rendait à la fin de l'été. On franchissait le seuil avec un pincement au cœur car dans les odeurs de cuir neuf et de cirage commandait celle de la rentrée scolaire. Et en face, la crêperie d'Ivonne ! Au dessus des tables graisseuses pendaient ces horribles rubans jaunes et gluants auxquels se collaient les grosses mouches vrombissantes (quand elles ne tombaient pas directement dans la pâte grumeleuse préparée dans une bassine à même le sol).

Avec la fermeture de la papeterie, un peu plus loin dans la vallée, les gens étaient parti courir après un autre travail en ville et ne subsistaient ici que des images fugaces d'un passé révolu.

Quelques têtes blanches arpentent lentement les trottoirs, parfois appuyés sur leur canne et vous croyez pouvoir donner des noms à certains de ces visages parcheminés.

A l'angle de la rue des Tilleuls, face aux anciennes halles, on accède à la maison de retraite et à la pharmacie. Avec la superette (à l'ombre de l'église) ouverte même le dimanche matin, on avait atteint là le centre névralgique du village.

Si vous êtes blessé et que vous désirez passer à la pharmacie, rendez-vous au **19**. Dans le cas contraire (ou si vous ne désirez pas), allez au **7**.

29

Par instinct, vous étreignez au fond de votre poche le présent du vagabond. La horde de rongeurs déferle et vous submerge comme une vague écœurante. Vous fermez les yeux, pensant mourir sous leurs griffes et leurs dents, mais ils ne font que vous piétiner et s'enfuient au dehors. Dans le silence recouvert, vous tremblez de tous vos membres.

Pas question de flancher maintenant ! Vous serrez les poings et continuez cette douloureuse reptation. Enfin, au dessus de vous apparait une vague clarté à travers une grille grossière. Une échelle aux barreaux rouillés permet d'y accéder par un puits maçonné.

Armé de la seule résolution du condamné, vous soulevez la grille qui ne résiste pas à une simple poussée.

Rendez-vous au 26.

30

Vous avancez en direction du lavoir et observez avec étonnement une femme sans âge qui râpe ses genoux sur une large dalle patinée de la margelle du bassin. Ne s'accordant nulle trêve, cassée en deux, elle s'échine à laver, frapper et essorer des draps qu'elle tire d'une grosse lessiveuse en cuivre. L'eau savonneuse gicle en grandes éclaboussures au rythme de son battoir qu'elle utilise avec détermination sur le linge détrempe.

C'est une pauvre lavandière, vêtue d'une robe simple et la tête emmaillotée dans un fichu grossier. Ses traits ont quelque chose de vaguement familier et sans vous en apercevoir, vous vous êtes approché suffisamment près pour qu'elle se rende compte à son tour de votre présence.

- Oh mon bon gars ! chuchote-t-elle d'une voix plaintive. C'est une chance que tu passes ici à c't'heure. J'ai encore tant à faire et je suis seule à la tâche. Je n'y arriverai jamais !

Elle redresse alors le menton et le visage que vous découvrez vous laisse sans voix. Cette femme ressemble trait pour trait à votre grand-mère maternelle bien que vous ne l'ayez jamais connu autrement qu'en photographies de piètres qualités.

Un sourire timide barre son visage fatigué alors qu'elle vous tend l'extrémité d'un drap mouillé pour que vous l'aidiez à le tordre.

Si vous accédez à sa requête, rendez-vous au **22**. Si vous la déclinez, allez au **3**.

31

La manœuvre se révèle encore plus ardue que ce que vous redoutiez. Vous grimacez sous l'effort et cherchez du bout des doigts une prise convenable afin de vous tracter tandis que vos jambes pendent encore dans le vide.

Au terme d'un effort intense, vous agrippez l'embase d'une poutre de soutènement et, alors que vous confortez votre position, il vous semble percevoir un rire espiègle qui résonne dans toute la demeure.

L'instant d'après, la poutre cède avec fracas. Le sol de l'étage s'effondre dans un nuage de poussière, vous emportant comme un fétu de paille. Vous retombez lourdement sur la dalle de béton au rez-de-chaussée. Ensevelis par les décombres, vous perdez connaissance.

Rendez-vous au **21**.

32

Sans réfléchir, vous lui lancez au visage :

- Diwasket ho poan ha me diwasko ma hini ! ⁽¹⁾

Les mots viennent sans que vous ne puissiez en expliquer l'origine. Vous connaissez des rudiments de breton mais ne le parlez pas couramment. Cette phrase, pourtant, c'est votre grand-père qui, un peu avant sa mort, vous avait demandé de l'apprendre par cœur. A l'époque, vous n'aviez pas voulu le contrarier d'autant que cela paraissait important à ses yeux. Son ton grave vous avait intrigué. "N'oublie pas ces mots ! Ils sont pour la *Vaouez o welc'hiñ* ! ⁽²⁾".

La lavandière vous observe, interloquée, et ne répond rien. Elle se contente de ramasser son drap et s'en retourne à son dur labeur.

⁽¹⁾ Essorez vos pleurs(peines) et moi j'essorerai les miens (miennes).

⁽²⁾ La lavandière de nuit.

Encore troublé par cette rencontre improbable, vous accélérez le pas afin de d'atteindre au plus vite votre foyer.

Rendez-vous au **8**.

33

Un clapot sonore, au niveau d'une des piles du pont, vous arrache à votre contemplation presque mystique de la demeure. Un ragondin vient de plonger dans les eaux boueuses du *Guer*, gonflé par les récentes pluies. Il se laisse porter par le courant avant de se diriger vers la berge. Le gros rongeur, pataud sur la terre ferme, est ici à son aise alors qu'il se dirige avec assurance vers ce qui ce ressemble à l'entrée d'une ancienne canalisation.

L'ouverture est une gueule béante et noire. La grille en fer qui devait en interdire l'accès a été arrachée. En partie noyée, elle est assez large pour qu'un homme puisse y ramper et se diriger droit vers la maison, passant sous la rivière. Peut-être aboutie-t-elle dans une cave ou un vide sanitaire.

Notez l'indice "**L'entrée des artistes**" et rendez-vous au **41**.

34

A bout de souffle, vous finissez de gravir le raidillon qui mène à votre refuge d'ermite. L'air s'est soudain refroidi et vous exhalez des bouffées cotonneuses qui s'élèvent en panaches timides. C'est en grelottant que vous poussez le vantail au vernis écaillé de la porte d'entrée après avoir cherché pendant de longues minutes la serrure dans l'obscurité. Il faudra décidément penser à installer un éclairage extérieur...

Bien que la chaudière ronronne à la cave et dispense un peu de chaleur qui diffuse à travers les pièces, vous entreprenez d'allumer un feu dans la vieille cheminée. Il était coutume d'y préparer les pommes de terre au lard, caramélisant des heures au fond d'une marmite que l'on posait sur le trépied au dessus de l'âtre. Vous ne

cessez de trembler et ne pouvez consentir à y voir là l'unique conséquence de votre promenade nocturne. L'étrange apparition de la demeure *Milliget* vous a ébranlé plus que de raison.



Ce n'est qu'au milieu de la nuit, alors que des flammes généreuses crépitent dans le foyer de granite que vous chassez enfin cette impression tenace.

Comme souvent, l'insomnie perturbe votre repos et c'est sans conviction que vous prenez place devant l'ordinateur portable afin de reprendre le chapitre entamé des semaines plus tôt. Votre regard reste fixé sur le curseur qui clignote, un brin provocateur. Il paraît vous narguer et demande « Alors ? Et maintenant ? On fait quoi ? »

Depuis cette époque, vous n'avez rien écrit de bon. Vous relisez en diagonale les dernières pages de votre prose et soufflez de désespoir. Le style est lourd, terne et on ressent à chaque mot la résignation de l'auteur.

Le temps de faire bouillir un peu d'eau pour une tasse de thé et vous vous remettez à l'œuvre. Vous fermez les yeux et respirez profondément. Quand vous les ouvrez à nouveau, vous effacez d'un clic le texte si peu inspiré et débutez un

autre essai. Les mots hésitent à se glisser jusqu'à vos doigts qui rechignent à leur tour à appuyer sur les touches.

Pourtant, l'un après l'autre, au départ laborieusement puis avec une fluidité naturelle, les voilà qu'ils s'invitent et s'enchaînent avec une harmonie que vous croyiez perdu. Il y a longtemps que vous n'avez pas ressenti cette sensation. Vous vous mettez à espérer que la digue qui empêchait votre esprit de se libérer a enfin cédé et que les flots de la création vont envahir la vallée de votre inspiration asséchée.

Craignant qu'il ne s'agisse que d'un sursaut temporaire, vous écrivez sans vous arrêter, jusqu'à l'épuisement.

Perclus de courbatures, vous émergez d'un sommeil lourd. Un frisson vous dévale l'échine. Les cendres froides et grises dans la cheminée n'ont pas su retarder l'agonie des flammes assez longtemps pour qu'elles dispensent encore un peu de chaleur.

Vous actionnez le soufflet à main qui repose sur un des linteaux sans parvenir à raviver les braises. De dépit, vous abandonnez l'idée, passez à la salle de bain pour vous débarbouiller en vitesse et scrutez l'état des poches qui vous mangent les joues. Vous passez une main sur votre menton rêche. Le fil d'un rasoir ne serait pas de trop.

Mais les placards sont vides ainsi que le frigo. Une douche rapide vous donne l'illusion d'un regain d'énergie qui vous encourage à mettre le nez dehors.

Le jardin scintille dans son manteau de rosée qu'effleure des pâles rayons trouant une voute de nuages paresseux.

Si vous souhaitez vous rendre au centre du village en voiture, allez au **6**. Si vous pensez qu'une marche et un peu d'air frais éclairciront vos idées, rendez-vous au **28**.

A chaque fois que lavandière tord vigoureusement dans un sens, vous détordez avec nonchalance. Le linge s'égoutte à peine et la femme commence à perdre patience. Malgré son âge, l'énergie qu'elle déploie à la tâche parait sans limite.

- *Paour Kaez*⁽¹⁾ ! Mais tords donc toujours ! *Malloz Doué*⁽²⁾ !

Le visage à l'apparente bonhomie se déforme sous la colère et n'a désormais plus rien d'amical. Vous comprenez le danger lorsqu'elle tente d'étreindre le linge en tous sens mais à chaque fois, vous faites preuve de promptitude et réagissez à temps pour éviter d'être entraîné dans une épreuve de force dont vous redoutez intimement l'issue.

Les minutes s'égrènent sans que vous ne puissiez lâcher le linceul trempé et c'est elle finalement qui se lasse de ce jeu dont elle n'obtient rien. Comme si la volonté qui vous avait attiré là desserrait son étau, vous recouvrez votre liberté alors que la mégère vocifère un chapelet d'insultes.

Ses traits émaciés expriment une animosité malsaine tandis que ses yeux injectés de sang jettent des éclairs.

- Vas-t'en ! Que la nuit t'avale et recrache tes os au petit matin !

Sans attendre davantage, vous abandonnez le drap et courez jusqu'à chez vous, plus très sûr de la réalité des évènements qui viennent de se dérouler.

Rendez-vous au **8**.

Vous n'aviez pas tout de suite remarqué mais un chien noir est lové en boule contre lui, se fondant dans l'ombre de l'édifice religieux. A peine dresse-t-il une oreille lorsque vous arrivez.

⁽¹⁾ Pauvre type !

⁽²⁾ Bordel de Dieu !

- Vous l'avez vu n'est-ce pas ? demande l'homme, un éclair de malice dans les yeux.

- De quoi parlez-vous ?

- Du Tan Noz pardi ?

- Du quoi ?

- Il t'a eu c'est ça ? Tu y es allé ?

- Désolé Monsieur, mais je ne vous suis pas, je ...

- Tu ne le sens pas ?

La tournure ridicule de cette conversation vous fait déjà regretter de vous être approché de quelqu'un qui, visiblement, n'a pas toute sa tête. Vous fouillez au fond de votre poche à la recherche de quelques pièces de monnaie.

- L'année s'achève ! Une autre commence ! Le voile est fragile. Les morts se pressent aux portes.

Vous ne pouvez vous empêcher de lever les yeux au ciel et faites aussitôt le rapprochement avec la date du jour.

- C'est une description poétique de la Toussaint, je dois l'avouer.

Vous affichez un sourire affable et lui tendez l'aumône.

L'homme ignore votre geste de compassion désuet et vous fixe intensément. Le ton de sa voix se fait plus grave alors que le chien se met à grogner.

- Restez chez vous ! Ignorez son appel ! Ne sortez pas la nuit !

Vous haussez les épaules et vous détournez de cet illuminé qui déblatère maintenant des imprécations mystiques en breton.

Rendez-vous au **44**.

L'esprit encore embrumé, les yeux rougis par le sommeil, vous vous dirigez d'un pas hésitant vers la porte d'entrée. A peine avez vous entrouvert le battant que votre sang se fige dans les veines. Qui croyiez vous trouver là sur le seuil, trempé par l'averse ? Votre cœur souhaitait Rosanne arborant une moue espiègle, à peine maquillée et les cheveux défaits mais ce n'est qu'une chose mauvaise qui vous surplombe, insensible aux rafales sifflantes qui fouaillent son ample redingote usée.

Un visage de terreur vous dévore du regard. Amas de cire dégoulinante en traînées molles sur des pommettes osseuses, orbites saillantes en guise de margelle pour des puits d'ombres sans fond, bouche tordue pareille à une vilaine cicatrice suppurante.

Vous sentez que le sol se dérobe sous vos pieds, que votre conscience vacille mais il est déjà trop tard. La volonté annihilée, vous succomez à la flagellation mentale que vous assène ce spectre surgit des ténèbres.

Vos yeux roulent dans leur orbites tandis que vous suivez, docile, ce nouveau maître à travers les rues endormies. Au loin, la demeure *Milliget* vous attend et avec elle, votre tombeau.

Article du Télégramme, Jeudi 13 Novembre 2014

Inquiétante disparition

Le romancier à succès, Pierre Braz, enfant du pays est toujours introuvable malgré l'important dispositif de recherche mis en place depuis qu'il n'a plus donné signe de vie, voilà plus de dix jours désormais. Pour rappel, alerté par la compagne de l'écrivain qui était sans nouvelle de ce dernier, la gendarmerie de Coatven en se rendant à son domicile constatait que celui-ci était vide, comme abandonné dans la précipitation.

Aucune piste n'est écartée mais le fait que l'auteur ait disparu en laissant ses affaires personnelles et qu'aucune transaction bancaire n'ait été constatée sur ses comptes en banque inquiète les enquêteurs. Enlèvement, suicide, disparition volontaire ? On disait l'homme dépressif et son séjour solitaire en Bretagne questionne encore sur ses motivations.

Au prix d'un effort soutenu, vous parvenez à vous rétablir après une traction digne d'un gymnaste. On se rassure comme on peut quand file les années...

Si le rez-de-chaussée vous avait paru en mauvais état, l'étage est pire. Les parquets gonflés par les infiltrations se décomposent comme la chair d'un cadavre et exhibe l'ossature putréfiée de poutres vermoulues. La charpente est à l'image du reste de l'édifice. Certaines parties du toit se sont affaissées et à en juger par les fientes de rats et d'oiseaux, de nouveaux locataires ont pris possession des lieux.

Vous avancez prudemment, poussé néanmoins par un étrange désir d'exploration. Vous cherchez à déterminer d'où a pu provenir l'intense lumière et qu'elle en était l'origine.

Il faut vous baisser pour accéder à certaines parties de la demeure où le bâti encadrant les ouvertures de portes s'est effondré. La progression s'avère de plus en plus périlleuse au regard de l'instabilité du sol. Vous envisagez de rebrousser chemin quand vous entendez un petit rire étouffé, espiègle, s'élever de la pièce d'à côté.

Abandonnant toute précaution vous accélérez le pas afin de surprendre celui qui se cache ici et semble se jouer de vous. Mais à peine avez parcouru trois mètres que dans un craquement sinistre, vous passez à travers le plancher.

Au terme d'une lourde chute, vous perdez connaissance. Rendez-vous au **21**.

Vous souhaitez en avoir le cœur net ! C'est peut-être simplement la batterie qui est morte ou quelque chose de plus grave comme une fuite du joint de culasse. Cela vous agace de ne pas savoir et c'est armé d'un vieux tournevis tordu déniché dans un des tiroirs de la cuisine que vous revenez au pas de charge vers votre voiture.

Bien sur, l'outil d'un autre âge n'est pas adapté à la tête des vis et la situation commence à vous énerver passablement.

Testez la caractéristique « **Mental** ».

Score	Résultat du jet de dé	
	Réussite	Echec
7 ou +	2 à 6	1
5 ou 6	4 à 6	1 à 3
4 ou -	5 ou 6	1 à 4

En cas de réussite, allez au **14**. Un échec vous conduira au **9**.

40

Vous ne pouvez rester sur un tel sentiment de frustration. Votre nature pragmatique refuse un épilogue aussi prématuré. Il vous faut trouver un sens tangible à cette apparition digne d'un film d'épouvante. Vu que vous n'envisagez pas de traverser le cours d'eau à la nage, vous franchissez le pont tout proche qui mène au centre bourg. Vous bifurquez ensuite sur votre droite aussitôt l'ouvrage traversé, et gagnez une courte venelle qui conduit au portail d'entrée.

Si jusque-là les rayons de lune vous ont permis de progresser sans trop de peine, les hauts murs de guingois qui encadrent l'étroit passage oblitèrent toute source de lumière. Vous avez atteint le royaume des ombres. L'odeur mélangée d'urine et de pourriture vous soulève le cœur. Vous hésitez. Enfin vos mains empoignent les barreaux d'une grille à la peinture écaillée. Une chaîne cadenassée solidarise les battants austères qui culminent à trois mètres de hauteur. Leur courbure évoque une vague menaçante et les pointes hérissées vers le ciel défient le visiteur de les franchir.

Si celui qui rôde à l'étage est passé par ici, c'est qu'il a pris beaucoup de risque. Vu la taille de la propriété, vous vous doutez qu'il existe d'autres passages peut-être moins dangereux.

Toutefois, vous estimez que votre curiosité frôlerait la déraison à pousser davantage cette impulsive investigation. Il est temps de rentrer, d'autant que la morsure d'un vent incisif vous gifle la peau.

Testez la caractéristique : « **Intuition** ».

Score	Résultat du jet de dé	
	Réussite	Echec
7 ou +	2 à 6	1
5 ou 6	4 à 6	1 à 3
4 ou -	5 ou 6	1 à 4

En cas de réussite, allez au **10**. Un échec vous conduira au **23**.

41

Si l'entrée principale de la demeure se trouve au bout d'une ruelle parallèle à la rivière juste après le pont, des accès annexes existent. Vous remarquez ainsi une porte entrouverte dans l'aile de la maison qui borde la rivière.

Le vantail peint en blanc est constitué de simples planches de bois qui pourrissent aux extrémités. Même depuis votre position, vous distinguez le cadenas brisé qui pend à la penne. Il vous suffirait de contourner la demeure par l'ouest et franchir le cours d'eau en empruntant la passerelle piétonnière qui donne sur la place de l'église. En longeant la rive vous arriveriez facilement à cet accès dérobé.



Si la curiosité vous pousse à jeter un coup d'œil à l'intérieur de la vieille bâtisse, allez au 47. Si vous jugez cette attitude irraisonnée, rendez-vous au 13.

42

Le retour à Paris s'effectue en train. Cette satané Audi est en panne et il était hors de question d'attendre que les réparations soient effectuées.

Mais rien ne semble apaisé. Au cours des jours suivant, vos insomnies s'aggravent et exacerbent la mélancolie qui vous gagne tout en aiguillonnant votre susceptibilité.

Impossible à nouveau d'écrire la moindre ligne correcte, vous n'avez même plus envie. Une profonde lassitude s'accroche à vous depuis le séjour à *Coatven*. Les rares périodes de sommeil sont peuplées de cauchemars qui vous laissent exsangue au réveil.

Amertume et manque de lucidité ont raison de votre couple sans que vous n'en éprouviez de remords. Et lorsque vous envoyez au diable le directeur d'édition avec des mots qui dépassent le cadre d'une simple fin de contrat, vous croyez vraiment avoir basculé dans la folie.

Les différents médecins que vous sollicitez sont formels. Vous ne souffrez d'aucun traumatisme consécutif à votre chute, mais d'un état dépressif et d'une fatigue chronique.

Fatigue... Tu parles !

Les yeux grands ouverts, vous fixez intensément le plafond au dessus de votre lit.

- Viens ! dis une voix dans l'obscurité. Fais-le !

Vous vous levez, la peau luisante de sueur, en proie à une forte fièvre. Ce qui vous tourmente ne vous laissera jamais en paix, vous le savez.

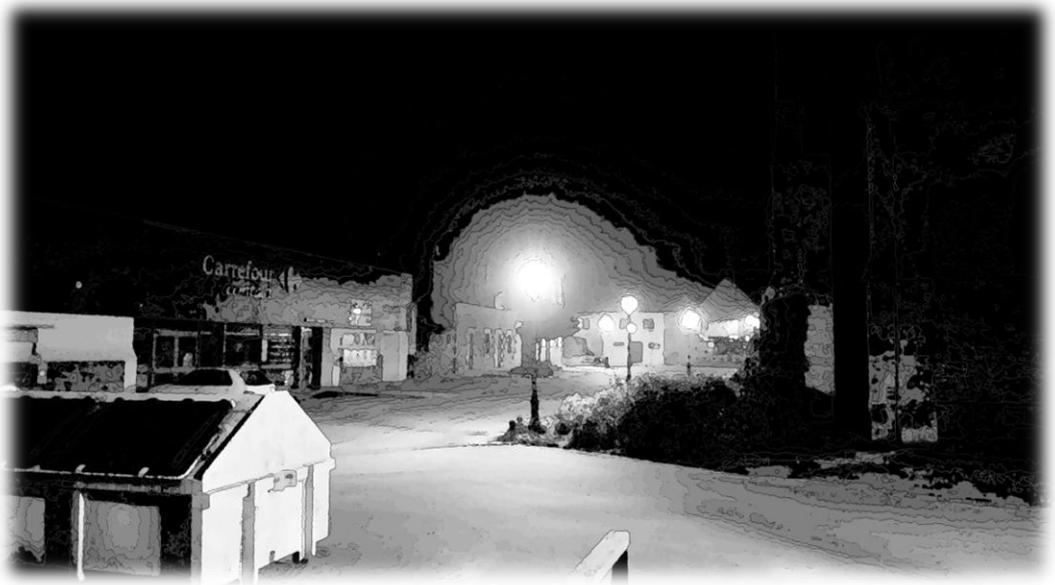
Où diable avez vous bien pu ranger les balles de ce pistolet ?

Vous vous précipitez sur l'interrupteur du plafonnier. La lumière crue dissipe en un éclair les ombres autant qu'elle vous éblouit. Vous allumez ainsi toutes les lumières de la maison, passant d'une pièce à l'autre. Lorsque vous regardez à nouveau par la fenêtre, le visiteur nocturne a disparu. Sa présence vous paraît après coup si irréaliste que vous essayez de vous raccrocher à l'idée que votre esprit vous joue des tours et que tout ceci n'est qu'illusion.

Mais l'odeur de pourriture qui flotte dans la pièce, la terrible impression de mort qui vous a étreint balayent cette tentative de rationalité. Encore sous le choc, vous fermez les volets, poussez l'armoire de la cuisine en travers de la porte d'entrée et restez éveillés jusqu'au matin, n'éteignant les lampes que lorsqu'une aube languide chasse les lambeaux de cette nuit d'épouvante.

Rendez-vous au 2.

La place du village s'anime au rythme du clocher qui égrène les heures.



Si vous détenez la mention "**En carafe**", rendez-vous au **15**. Si vous souhaitez vous promener un peu dans les rues de votre enfance, allez au **27**. Enfin si vous préférez rentrer sans tarder, rendez-vous au **20**.

45

La horde se rue sur vous et déchaîne sa férocité née de la multitude. Votre corps est impitoyablement déchiqueté par les griffes qui labourent la chair, crèvent les yeux, arrachent la peau. Incapable de vous protéger des assauts répétés, vous succombez sous le nombre, presque dévoré par les serviteurs du spectre. Réduit en une chose flasque, dégoulinante de sang, il ne lui restera plus qu'à se servir pour consommer votre âme offerte sur un plateau.

46

Dès le premier tour de linge, vous êtes surpris par la force démesurée de la vieille femme. Vous devez vous employer pour de ne pas être entraîné par le mouvement qu'elle impose.

Cela parait amuser la lavandière dont le visage paisible se transforme de seconde en seconde. Les traits se tirent puis se figent en un masque grimaçant et obscène. Un sourire moqueur s'ouvre sur une bouche édentée et les yeux se plissent pour ne laisser que deux fentes écarlates labourant une peau tavelée.

Vous essayez de lâcher prise mais constatez avec horreur que cela vous est impossible. Le drap s'est enroulé autour de vos poignets et gagne les bras. Vous suez sang et eau dans le but de vous extraire de cette gigue infernale mais la lavandière tord et détord avec toujours plus de vigueur.

Elle éclate d'un rire sinistre quand elle constate que vous ne pouvez plus résister et que vous n'êtes désormais entre ses mains qu'une marionnette désarticulée. Le linge, comme un serpent, s'enroule toujours davantage et vous enserre le torse puis le cou. Vous souhaitez crier, appeler au secours mais aucun son ne s'échappe de votre gorge en flamme.

Votre vue se brouille alors que vous croyez deviner une procession d'ombres surgir des ténèbres pour se repaître de votre agonie.

Article du Télégramme, lundi 03 Novembre 2014

L'auteur et romancier à succès, Pierre Braz, enfant du pays, a été retrouvé mort ce dimanche à l'ancien lavoir de Coatven. Les causes du décès seraient naturelles d'après le médecin Jacques Lebon du CHU de Guingamp. Selon les premières hypothèses, l'écrivain qui était revenu au village pour quelques jours aurait succombé à une crise cardiaque foudroyante lors d'une promenade nocturne dont il était coutumier d'après ses proches. Il laisse derrière lui une épouse inconsolable, une famille éplorée et des milliers de lecteurs orphelins.

47

Avec précaution, vous pénétrez dans le ventre fiévreux de la *Milliget*. L'état de délabrement de la demeure est extrême. La plupart des cloisons ont été abattues, des gravats s'amoncellent en tas épars quand ils ne jonchent pas le sol en trainées poudreuses. Une forte odeur d'algues en décomposition sature l'atmosphère. Quelques colonnes rectangulaires soutiennent des plafonds crevés où pendent des lambeaux d'une tapisserie d'un autre âge. De vieux matelas tachés de crasse moisissent dans un coin.

La lumière du jour jaillit par flaques à travers les ouvertures béantes du toit.

Les murs, mangés par une humidité tenace qui remonte en longs tentacules noirs depuis les entrailles, sont couverts de graffitis. Signatures énigmatiques et dessins maladroits, croquis obscènes représentant des phallus géants. Pourtant, au milieu de ce fouillis graphique, où les déclarations d'amour paraissent aussi sincères que naïves, une épitaphe plus singulière retient votre attention. Gravée sur les moellons rongés par le salpêtre, une phrase en breton prévient "*Goude an anjulus Beañ ermaez zo danjirus !*". Enfant, vous avez bien appris quelques mots de la bouche de votre grand-père, mais rien qui pourrait vous aider à traduire l'énigmatique message.

L'antinomie de cette composition presque artistique vous interpelle et vous pousse prendre quelques photos du pan de mur à l'aide de votre *Smartphone*.

Vous parcourez le rez-de-chaussée, enjambant les poutres, vous faufilant dans les ouvertures encombrées de débris. Certaines pièces ont été murées et vous finissez par vous demander comment le visiteur nocturne a pu accéder à l'étage.

Il y a bien ce trou qui crève le plafond du hall d'entrée, bien qu'il soit difficile d'accès de par sa hauteur et sa forme étroite. Se hisser jusque là, même en prenant appui sur des parpaings empilés, ne va pas être une mince affaire.

Testez la caractéristique « **Physique** ».

Score	Résultat du jet de dé	
	Réussite	Echec
6 ou +	2 à 6	1
4 ou 5	4 à 6	1 à 3
3	5 ou 6	1 à 4

En cas de réussite, allez au **38**. Un échec vous conduira au **31**.

48

Pris de court, vous vous réfugiez sous la table du bureau pour vous soustraire au regard du rôdeur. Pourtant, même ainsi caché comme un enfant sous son lit, vous sentez le ridicule de la situation et ne comprenez pas vraiment ce qui vous a poussé à un tel acte.

Mais lorsque vous entendez un bruit mat contre la fenêtre, vous sursautez. Risquant un coup d'œil furtif, ce que vous voyez vous fait l'effet d'un coup de poing dans l'estomac. Une gueule de cauchemar est collée contre la vitre et scrute intensément la pièce. La lumière que dispense la lampe de bureau vous empêche de détailler les contours de cette silhouette drapée d'ombres mais vous percevez l'absence de nez et de paupières, la bouche pareille à une cicatrice suppurante, les cheveux filasses et les plis de chairs mortifiées qui dégoulinent du crâne osseux.

Ses yeux sont deux abîmes insondables et il faut user de toute votre volonté pour détourner le regard et vous blottir derrière les tiroirs du meuble.

Vous transpirez à grosses gouttes et percevez une tension malsaine irradiée de cette présence maléfique. Et soudain, vous vous bouchez les oreilles en grimaçant. Cette chose innommable vient de pousser un terrible hurlement suraigu qui vous déchire les tympans. La maison aussi accuse aussi le choc. Des fissures viennent lézarder les murs et se propagent du sol au plafond, les cadres se décrochent de leurs crochets et se fracassent sur le carrelage. La vaisselle s'entrechoque avant de tomber à son tour et plusieurs ampoules explosent. Seule celle du bureau tient bon.

Au comble de l'horreur, une nuée de cafards déferlent de sous la porte d'entrée pour se répandre telle une vague noire immonde dans toute les pièces.

Vous restez un long moment sans bouger, hagard, bien après que le cri se soit estompé et que le calme lui ait succédé. Encore blême, vous sortez de votre cachette et constatez que le visiteur a disparu. Vous vous barricadez pour le reste de la nuit et restez éveillé jusqu'au petit matin, plus très sûr de posséder encore toute votre raison.

Rendez-vous au **2**.

49

Au dernier moment, vous détournez le regard, imposant votre volonté à l'intrusion brutale qui fouille l'intérieur de votre crâne. L'intensité de cette lutte est telle que vous manquez de vous effondrer. Vos jambes molles vous portent à peine et c'est comme si on vous enfonçait une vrille d'une oreille à l'autre.

A toutes jambes, vous fuyez de la demeure, sans vraiment comprendre ce qui arrive. Rendez-vous au **16**.

Epilogue 1

les larmes aux yeux vous criez son nom. Rosanne paraît percevoir votre voix, même perdue dans les brumes de son errance. Doucement, elle tourne la tête. Mais le démon resserre son étreinte et la pousse implacablement vers l'abîme. Des mains griffues attrapent à leur tour vos jambes et vos bras afin de vous empêcher d'avancer. Vous vous débattez, rugissez mais restez impuissant à conjurer le rituel.

La lumière crue qui jaillit du mur irradie jusqu'à devenir aussi incandescente qu'un astre en fusion. La demeure *Milliget* résonne des cris et des rires qui redoublent, bouillonne comme une marmite sur le point de déborder.

Vous hurlez une dernière fois, le crâne au supplice, avant de vous effondrer à genoux, tête basse.

La *Sambain* prend fin subitement. On éteint les lumières, on range le décor. Le vide et l'absence succède à cette frénésie cathartique. Vous restez là, désespéré, au cœur des ruines branlantes et grises. La nuit vous enveloppe une nouvelle fois.

Le temps d'après n'est que le reflet trouble de ce cauchemar qui a bouleversé votre quotidien. La suspicion laisse place au doute et bientôt aux accusations franches face à l'absence d'explications valables. Où est passée Mme Braz-Maurin ? Les enquêteurs sont au courant de vos problèmes de couple et ils ont retracé le parcours de Rosanne le jour de sa disparition. Sa voiture, ses affaires personnelles ont été retrouvés chez vous. Votre départ précipité de la crêperie, le déroulement des événements, tout paraît vous accuser. Même votre comportement lors de votre séjour à *Coatven* fait l'objet de soupçons. Deux habitants ont déclaré à la police vous avoir surpris en train de palabrer seul et à haute voix dans le square du village, le matin des faits.

Cerné, accusé, abattu, vous vous défendez mal selon vos amis (les derniers qu'il vous reste). Vous défendre ? En avez vous seulement envie. Vos pensées vous ramènent continuellement à la demeure *Milliget*, au spectre, à Rosanne...

Où est-elle désormais ? Souffre-t-elle ? A-t-elle peur ?

Vous vous accrochez à l'espoir de retourner là-bas, dans un an. Peut-être retrouverez-vous le vagabond que personne, à part vous, ne paraît avoir rencontré. Avec un peu de chance, vous pourrez arracher votre amour des griffes de son geôlier. Même si cette hypothèse est plus qu'improbable, vous vous raccrochez à cette idée pour ne pas sombrer définitivement.

Une sonnerie retentit.

- L'audience va reprendre M. Braz, vous souffle votre avocat.

Un sourire las aux lèvres, vous hochez la tête et le suivez dans le prétoire bondé.

Epilogue 2

A peine avez-vous prononcé ces mots que le spectre se fige avant de se retourner sans hâte. Sur son crâne grotesque, des lambeaux de chair mortifiée pendent mollement comme d'obscènes appendices. Au fond des orbites du démon brillent un feu ardent tandis que ses maxillaires jouent l'une sur l'autre pour mimer un rictus indescriptible.

Il considère un moment Rosanne, toujours plongée dans une inquiétante léthargie et paraît hésiter. Autour de vous se pressent des esprits éthérés, qui vous effleurent en tournoyant. Leur contact est désagréable, glacé. Dans les recoins de la pièce, des êtres contrefaits habillés de redingotes à gros boutons dorés se délectent du spectacle en se frottant les mains. Leurs doigts sont boudinés, tordus, exagérément poilus.

Des murmures agités comblent les silences, l'assemblée délibère, soupèse le poids des âmes comme on compare deux poulets à rôtir un jour de marché.

Puis, soudain, le maître de cérémonie entérine son choix. D'une chiquenaude, il repousse Rosanne qui s'effondre au sol avant de se recroqueviller, plus vulnérable

que jamais. D'un geste théâtral, le spectre tend son index squelettique vers vous sous les ovations déchainées de la cour. Vous déglutissez avec peine quand des dizaines de mains griffues s'accrochent à vos jambes, à vos bras, à vos cheveux et vous entraînent comme un fétu de paille à travers la pièce, vers votre destinée, vers l'autre monde.

Vous détournez une dernière fois la tête pour emporter l'image de votre amour perdu avant que la lumière ne vous avale, avant que ne vienne l'oubli.

Même le sacrifice à un prix.