

ARKHANE ASYLUM

# VAESEN

## LA CHANDELLE DU LUNEUX

UN MYSTÈRE DE SÉBASTIEN MINTOFF



Un mystère pour *Vaesen*  
*Le jeu de rôle d'horreur scandinave*

# LA CHANDELLE DU LUNEUX

UN MYSTÈRE DE SÉBASTIEN MINTOFF

Relecture par Robin Schulz

Ce mystère entraînera vos PJ vers Grisslehamn, un morne hameau côtier au nord-est d'Uppsala et occupera environ une dizaine d'heures de jeu. Il vous sera tout à fait possible de réduire ce temps au gré de vos envies, en raccourcissant ou supprimant certaines étapes, celle du voyage par exemple. Le titre du mystère fait référence au terme que les anciens utilisaient pour désigner une personne frappée de cécité, un « luneux ».

Un incendie criminel a ravagé le chantier naval du village et un jeune homme aveugle, Sören Gryning, est le principal suspect. Il clame pourtant son innocence et sollicite l'aide des PJ. Une fois sur place, les personnages joueurs ne tarderont pas à constater l'implication d'un gårdstomte (cf. *Vaesen*, page 138). Le gnome vindicatif fomenté une vengeance sanglante après avoir perdu sa compagne, une askefroa (cf. *Vaesen*, page 130), dont on a coupé le frêne pour construire un navire de pêche, récemment mis à flot. Véritable auteur de l'incendie, le gårdstomte ne tarde pas à laisser dans son sillage les tristes victimes de sa colère, dans une série de meurtres à la macabre mise en scène en lien avec une chanson ancienne. Sans l'intervention des personnages joueurs, le sang ne cessera de couler. Mais un malheur ne venant jamais seul, les habitants de Grisslehamn apprendront bientôt la mort soudaine de l'équipage du navire. Malgré la colère de Nyström Noak, armateur et patron de pêche, personne n'aura le courage de monter à bord. Lorsque les personnages joueurs s'y risqueront, poussés par leur enquête, ils devront faire face à l'askefroa, dont l'esprit hante désormais le grément du navire maudit.

Une publication **Arkane Asylum Publishing**



# TABLE DES MATIÈRES

<b>INTRODUCTION</b> .....	<b>3</b>
Prélude .....	3
Le gnome .....	3
Le luneux .....	4
Conflits.....	4
Invitation .....	6
Indices à Uppsala.....	6
Le trajet.....	7
Grisslehamn .....	8
Arrivée .....	9
Compte à rebours.....	9
Catastrophe .....	10
<b>LIEUX</b> .....	<b>11</b>
La cellule du luneux et la demeure de Noak.....	11
Le chantier naval .....	13
Le fournil d'Ebbe Frisk .....	14
L'étable de Hilda Lantz .....	15
La fuite du mercier .....	16
La mesure dans les bois .....	16
La souche du frêne .....	17
<b>CONFRONTATION</b> .....	<b>18</b>
<b>CONSÉQUENCES</b> .....	<b>19</b>
<b>AIDE DE JEU</b> .....	<b>20</b>



# LA CHANDELLE DU LUNEUX

---

## PRÉLUDE

Dans un premier temps, nous vous exposerons le contexte et les conflits de ce mystère, avant de vous soumettre l'invitation qui devra plonger les PJ dans une histoire qui n'attend plus qu'eux. Après avoir établi le compte à rebours des événements et les catastrophes possibles si les personnages joueurs n'agissent pas à temps, nous vous présenterons Grisslehamn, ses principaux PNJ et ses alentours.

Mais avant tout, attardons-nous un instant sur certains aspects constituant le terreau de ce mystère.

La rancœur et la cupidité nourrissent cette sombre histoire. Nyström Noak est un fils de pêcheur issu d'une des familles pauvres de Grisslehamn. Lorsque la vieille barcasse des Noak sombra en mer et son père dans l'alcool, le jeune Nyström fut contraint de mûrir plus vite que les enfants de son âge. Les jurons et les coups paternels achevèrent de le précipiter sur la route, et à douze ans il alla user sa jeunesse vers Uppsala. Il en revint vingt ans plus tard, avec l'aisance d'un bourgeois parvenu et la froideur d'un voyou endurci. Il racheta la principale pêcherie de la localité et le chantier naval à prix d'or, relançant l'activité du hameau grâce à sa fortune. D'aucuns pensent qu'elle est en partie bien mal acquise, mais l'on se garde toutefois de le dire à voix haute. Nyström Noak suscite la crainte plus que le respect, et le hameau est trop dépendant des investissements de cet homme pour trouver l'audace de lui tenir tête. Aussi, personne ne trouva rien à redire lorsque l'homme eut l'ambition de construire un ketch, voilier de pêche pouvant embarquer à son bord une quinzaine de marins et disposant d'un tonnage respectable. Il obtint même le soutien financier de trois habitants (cf. encart « PNJ du hameau », page 8). Homme sans attrait pour la religion et les croyances païennes, Noak fit prestement taire les remarques évoquant le courroux

des esprits sylvestres lorsqu'il ordonna la découpe du robuste et ancien frêne du bosquet. Une fois encore, personne ne s'y opposa. Seul Albin Ekman, le vieux charpentier, s'en vint à la faveur de la nuit planter six clous de fer dans la souche du frêne, ainsi que le faisaient jadis ceux qui voulaient se prémunir de la colère d'une askefroa. L'étourdi Albin fut négligent malgré lui. Car six clous, c'est un de moins qu'il ne l'aurait fallu pour définitivement supprimer le vaesen, mais suffisamment toutefois pour assoupir son esprit. L'on put donc entamer la construction du ketch et bientôt, le chantier naval vibra des échos lancés par les coups de maillet, les lames dentelées des scies et les vrilles aiguës des chignoles. Prisonnière de son frêne abattu, l'askefroa souffrit alors en silence, durant les dix mois du chantier. Une fois achevé, le ketch fut baptisé « La Vaillante » juste avant son départ pour trois mois de pêche sur la mer Baltique. Dans sa nouvelle prison de bois, l'askefroa endura docilement son sort, jusqu'à ce que les six clous plantés dans la souche de son arbre, à Grisslehamn, n'en furent enfin retirés. L'esprit de l'épouse du frêne put enfin s'éveiller, alors que La Vaillante achevait sa campagne de pêche et entamait son retour vers le village.

## LE GNOME

Chandelle, unique gårdstomte du hameau et vieil époux de l'askefroa, n'était point là lorsque le frêne fut abattu. Le gnome était alors dans un bourg au sud, plus loin sur la côte. Des années auparavant, il y avait accompagné Sören Gryning, orphelin originaire de Grisslehamn. Jadis, le gnome Chandelle a juré protection à cet enfant, après que celui-ci a perdu la vue, une partie du visage brûlé, un soir funeste où un malheureux incendie a emporté la famille et ses biens. Bravant les flammes, le petit Sören était entré dans l'étable attenante au foyer

familial pour y sauver la vieille mule prisonnière du brasier. L'incendie dévora la charpente usée de la vieille mesure et emporta les parents en les ensevelissant sous les braises. L'enfant y laissa la vue et fut alors frappé par le don de Clairvoyance. Touché par sa bravoure et son triste sort, le gnome se mit en tête de veiller sur lui. Lorsque Sören fut recueilli par son oncle, dans un village plus au sud, il ne dit rien de son don et le gârdstomte, discret, se fit le gardien de la demeure. Le temps des vaesen n'étant pas celui des humains, l'askefroa et le gnome se quittèrent sans chagrin. Les deux amants sauraient patienter jusqu'à leurs retrouvailles prochaines : la vie d'un homme étant fugace, Chandelle serait libéré de son serment de protection bien assez tôt. Pendant cette période, pour apaiser les chagrins de l'enfant, il lui fredonnait souvent une chanson d'autrefois, que Sören a fini par connaître par cœur et qu'il entonne désormais parfois (cf. « *La Complainte du luneux* », en page suivante). Quand vint le moment pour le jeune homme de revenir dans son hameau natal, le gârdstomte protecteur le suivit encore, heureux de revoir plus tôt que prévu son aimée. Allant à la clairière de ses amours anciens, Chandelle n'y trouva que la souche du grand frêne assassiné, six clous plantés dans l'écorce. Il arracha rageusement ces derniers et se mit en quête de vengeance, armé d'une cognée aussi lourde que sa rancœur.

## LE LUNEUX

Sören Gryning est né à Grisslehamn, sous la toiture fragile d'une hutte de pêcheur. Sa mère était chandelière et jamais ne manquait d'allumer une bougie chaque soir que son époux passait en mer, en saison de pêche. Par une douteuse ironie, c'est le feu qui précipitera la fin de la famille Gryning. Une nuit d'orage où parents et enfant étaient endormis, une foudre folle et vorace frappa le vieux sapin tordu adossé à la hutte, libérant les flammes sauvages d'un incendie indomptable. D'un bond rageur, il roгна les flancs de l'étable attenante. Le tout jeune Sören s'y précipita pour secourir la vieille mule affolée. Brûlé au visage, il perdit la vue ainsi que ses deux parents, cruellement retenus par une poutre affalée et noircie par le brasier. L'enfant reçut le don de Clairvoyance et l'indéfectible fidélité du gnome jadis lié à la demeure désormais détruite. Tous deux, ils s'en allèrent vivre à quelques kilomètres au sud de Grisslehamn, chez l'oncle de Sören. L'enfant continua

à y apprendre le métier de sa mère, à dompter l'étrange mariage de sa Clairvoyance et sa cécité. Devenu jeune adulte, Sören décide de s'en retourner au hameau de son enfance. Marchant au côté d'un compagnon que personne ou presque ne saurait voir, ils fredonnent à l'unisson cette chanson ancienne que le gnome lui a apprise les soirs de peine. Quand ce mystère commence, Sören et Chandelle sont de retour à Grisslehamn depuis trois jours.

Vous êtes libre de faire de ce PNJ un agent de la Société, errant sur les routes de la région pour servir au mieux les intérêts de celle-ci. Cela pourrait faciliter les relations avec les PJ, si vous n'avez pas déjà opté pour une autre solution liant ce PNJ aux personnages. Toutefois, il serait bon que Sören ne révèle sa possible allégeance à la Société que lorsqu'il sera pleinement assuré de la propre fidélité des PJ à cette cause. Ce qui pourrait prendre un peu de temps, s'ils restent également discrets quant à leur don et la véritable nature de leur mission.

Si on le questionne à propos des vaesen, il dira : « Je les vois distinctement, au milieu d'une mer de ténèbres éternelles et de brumes opaques. Comme la flamme d'une bougie dans une nuit sans lune et sans âge. »

## CONFLITS

Le principal conflit de ce mystère est donc nourri par l'ire du gnome Chandelle, rendu fou de chagrin par la disparition de son aimée, l'askefroa. Dès lors qu'il revient à Grisslehamn, il est déterminé à laver dans le sang l'affront qui a été fait à l'épouse du frêne. Il compte pour cela assassiner les principales personnes impliquées dans la construction du navire taillé dans le bois de son amante. Cela concerne Ebbe Frisk, Hilda Lantz et Teodor Nal, respectivement boulanger, chevière et mercier du hameau, qui ont participé au financement du chantier naval. Le gnome fomenta de les occire dans cet ordre, obsédé désormais par une ancienne chanson qu'il prenait jadis plaisir à fredonner et dont les couplets semblent guider sa fureur. Enfin, il projette de conclure sa sanglante vengeance par le meurtre de l'instigateur de toute cette entreprise, Nyström Noak. Sitôt revenu au hameau, ses tout premiers actes sont le meurtre du vieux charpentier, dont il tire quelques informations, puis l'incendie qui a dévoré la majeure partie du chantier naval. Le gârdstomte est le vrai

### LA COMPLAINTE DU LUNEUX

Cette chanson traditionnelle que nous nous permettrons d'emprunter au répertoire folklorique francophone le temps de ce mystère, ponctuera souvent ce scénario et donnera des indications aux PJ quant au déroulement des événements tragiques. Internet saura vous proposer quelques enregistrements. N'hésitez pas à placer cette comptine à divers moments qui vous paraîtront opportuns, en plus des endroits où le texte en fera mention. Après qu'il l'a entendu, un test d'ÉDUCATION réussi permettra à un PJ d'identifier cet air populaire et d'en retrouver les paroles. Ces dernières, et plus précisément celles qui ne sont pas en italique dans le texte, indiquent l'ordre dans lequel Chandelle frappera ses infortunées victimes. Fredonnée d'une petite voix rugueuse entre les mâchoires crispées du gnome, cette comptine pourrait faire son petit effet, au détour d'une errance dans les bois ou dans l'ombre d'une maison délabrée. Le chant doux que Sören laisse échapper depuis sa cellule, peut offrir un contraste qui saura troubler vos PJ et renforcer les interventions du vaesen.

*« Je suis aveugle, on me plaint et moi je plains tout le monde  
Mes deux yeux ne sont plus pleins, car ils ont perdu leur bombe  
Dans un malheur comme le mien, tu t'en, tu t'en, tu t'en moques*

*La chandelle ne vaut rien.*

*Je me lève dès le matin, j'm'en vais d'village en village  
L'un me donne un bout de pain, l'autre un morceau de fromage  
Et quelques fois par hasard, tu t'en, tu t'en, tu t'en moques*

*Un petit morceau de lard.*

*Je me moque du mercier et de toutes ses cassettes  
Je n'use point de papier encore moins de lunettes  
J'ai pour peigne mes dix doigts, tu t'en, tu t'en, tu t'en moques*

*Mes deux manches pour mouchoir.*

*J'ai mon chien et mon bâton, mes deux compagnons fidèles  
L'un me mène à tâtons, l'autre au bout d'une ficelle*

*N'aimeriez-vous pas bien mieux, tu t'en, tu t'en, tu t'en moques*

*Ces deux guides que deux yeux. »*

coupable, Sören est bel et bien innocent. Bannir le vaesen ou lui rendre son aimée sont les seuls espoirs de mettre un terme à la folie qui frappe Grisslehamn.

Le conflit secondaire est en lien avec Nyström Noak et ses affaires douteuses. L'homme tient sous sa coupe le hameau et pour l'heure personne n'envisage de contester son autorité. Les ambitions commerciales de Noak et les derniers investissements qu'il a pu faire pour donner un second souffle à l'activité de pêche le rendent d'autant plus vigilant quant à son emprise sur Grisslehamn. De plus, si l'homme souhaite véritablement donner un élan industriel au petit port du village, il projette en secret d'utiliser le nouveau navire pour faire de la contrebande, d'abord le long des côtes

suédoises, avant d'étendre ses activités vers celles de Finlande. Tout ceci le rend particulièrement nerveux à l'arrivée des PJ, qu'il considère comme une nuisance pour ses sombres projets. Il redoute que les nouveaux venus d'Uppsala ne fourrent leur nez aux mauvais endroits et ne révèlent ses illicites entreprises futures. À tel point qu'il se montrera imprudent en lançant ses deux hommes de main dans le sillage des PJ. En somme, sa paranoïa lui fera commettre une erreur, en ne restant pas discret et passif jusqu'au départ des personnages. Si Nyström est un homme bien peu fréquentable, violent même, il n'est toutefois pas un tueur impulsif. Cela explique qu'il garde Sören prisonnier sans avoir encore commis l'irréparable, et qu'il cherche d'abord à faire

### LA MONNAIE DE LEURS PIÈCES

Comment les bûcherons ont-ils pu approcher le frêne de l'askefroa sans que celle-ci ne les chasse ? La réponse se cache dans la triste histoire qui suit. Les PJ peuvent la découvrir en poussant la guérisseuse dans ses ultimes retranchements.

Leif Berglund, époux de la rebouteuse Ellinor, était le veneur de Grisslehamn. Un jour qu'il relevait ses pièges et collets, il fut mordu par un renard apeuré. La fatalité voulut que l'animal fût porteur de la rage, et que Leif soit contaminé, malgré les soins apportés à la blessure. Quand Leif se retrouva alité, Ellinor alors enceinte sollicita l'aide du hameau. Tous se détournèrent d'elle, terrifiés par le spectre d'une épidémie. Elle eut beau assurer que ce mal ne pouvait passer d'une personne à une autre, que peste et choléra étaient étrangers à cela, les portes restèrent désespérément closes. Jadis, on venait pourtant la voir pour des maux de toutes sortes, qu'elle s'appliquait à apaiser. Pourtant, rien n'y fit. Ceux qui ont souvent été si heureux de se remplir la panse avec le gibier quand la pêche était mauvaise, qui ont tant profité de la chaleur offerte par fourrures et cuirs tannés, qui ont joui des baumes et onguents préparés, n'ont rien voulu entendre. Les habitants du hameau se claquemurèrent dans leur peur et leur ignorance. Leif mourut après trois jours de grandes souffrances. Son épouse fut assaillie par la culpabilité et le chagrin, deux tourments dont le mariage donna naissance à la rancœur. Elle coupa tout lien avec les gens du village et jura d'un jour se venger. Le temps glissa sans guérir l'abcès. Quand l'occasion se présenta avec l'abattage du grand frêne, elle ne put repousser son désir de vengeance. Alors, à la faveur de la lune, la veille de la coupe, elle s'en alla oindre l'écorce de l'arbre majestueux d'une huile qui garderait l'épouse du frêne docile et muselée. Le lendemain, lorsque haches et scies éventrèrent le frêne vénérable, personne ne put entendre les cris ni subir le courroux de l'askefroa bâillonnée, prisonnière de son arbre.

fuir les PJ avant de se résoudre à user de manœuvres plus expéditives, en ultime recours. Pour le bien de ses affaires, Nyström Noak veut rester discret. Mais plus que tout, il n'acceptera jamais de voir son autorité et ses ambitions contrariées.

### INVITATION

Pour impliquer les joueurs et rendre les enjeux de cette histoire d'autant plus personnels, vous pouvez présenter Sören, dit « le luneux », comme un membre de la famille de l'un des PJ, ou bien un ami, dont ils pourraient connaître le don de Clairvoyance. Ils recevraient alors une lettre en provenance de Grisslehamn (cf. encart « La Lettre », en page suivante), rédigée sous la dictée de Sören. Vous avez aussi la possibilité de recourir aux personnages de Linnea Elfeklint (cf. *Vaesen*, page 83) ou bien encore celui du majordome Algot Frisk (cf. *Vaesen*, page 86). L'un comme l'autre solliciteront l'aide des PJ après avoir reçu une missive d'un proche en bien fâcheuse posture. N'étant pas en mesure d'intervenir directement, et ne souhaitant évidemment pas recourir à des solutions plus officielles au vu de la possibilité qu'un vaesen ne soit impliqué, ils s'en remettent donc à vous. Si la détresse du luneux et leur engagement auprès de la Société ne suffisent pas aux PJ, Frisk indiquera qu'il dispose de quelques économies pour couvrir leurs frais et Elfeklint saura les rétribuer par l'entremise d'un ordre donné à son notaire.

### INDICES À UPPSALA

Les préparatifs du voyage entrepris par les personnages peuvent leur permettre de gagner un Avantage (cf. *Vaesen*, pages 24 et 182). Aussi, ceux d'entre eux qui cherchent des indices avant leur départ peuvent glaner les informations suivantes :

- ✦ en premier lieu, il est aisé d'en apprendre davantage sur Grisslehamn. Ce hameau oublié sur la côte se trouve à une demi-journée de voyage depuis Uppsala, en faisant route vers le nord-est. La cinquantaine d'habitants y vivent pauvrement, principalement de la pêche ;
- ✦ jadis, la Société y a recensé la présence d'un gårdstomte, lié à la famille d'un pêcheur marié à



une cirière, sans qu'il ne soit fait mention d'une quelconque affaire sensible ;

- ❖ il semblerait que l'activité du modeste chantier naval de Grisslehamn ait été relancée par un homme ambitieux, un certain monsieur Noak. Ce dernier aurait mené quelques lucratives affaires à Uppsala après y avoir durement travaillé pendant une bonne partie de sa vie. Il s'en serait retourné à son hameau natal il y a quelques années ;
- ❖ un personnage ayant ses entrées dans le milieu interlope d'Uppsala peut apprendre que Nyström Noak doit une bonne partie de sa relative aisance financière aux activités illicites qu'il aurait menées en ville étant plus jeune, à priori des cambriolages et des vols à la tire.

Si vous décidez d'affilier Sören à la Société, vous pouvez ajouter un indice dans un vieux registre de Gyllencreutz, qui mentionne seulement un jeune enfant portant son nom et indiquant que sa trace a été perdue au sud de Grisslehamn, il y a plusieurs années. Selon le temps que vous souhaitez accorder à cette phase de jeu, vous pouvez disséminer les précédentes informations à travers plusieurs lieux et rencontres à Uppsala, ou au contraire les rassembler au même endroit. Des tests d'**ÉDUCATION** ou d'**INVESTIGATION** peuvent être demandés aux PJ impliqués dans la recherche d'indices. Toutefois, en cas d'échec, vous pouvez rendre ces éléments tout de même accessibles aux personnages, mais seulement en échange d'un État préjudiciable ou d'un incident à gérer. En s'aventurant dans les ruelles malfamées de la ville sur la piste du passé de Noak, un PJ pourrait y faire quelque mauvaise rencontre, par exemple. Un autre qui s'intéresserait à la mention du gnome pourrait bien tomber sur le rituel de bannissement de ce vaesen ou sur une partie de ces aptitudes magiques, mais dans une version incomplète et erronée cependant. Rien n'est jamais gratuit.

## LE TRAJET

Grisslehamn se trouve à une dizaine d'heures de voyage en calèche, et chaque PJ devrait avoir l'occasion de gagner un Avantage en jouant une courte scène durant ce déplacement (cf. *Vaesen*, pages 24 et 182). Si le temps vous manque, vous pouvez user d'une ellipse et démarquer la partie avec l'arrivée des personnages au hameau.

## LA LETTRE

Si Nyström Noak est un homme de peu de foi, il a tout de même accordé au pasteur de la paroisse un très bref entretien avec Sören. C'est à cette occasion que le jeune homme a pu lui dicter le contenu du billet, adressé selon vos besoins à un PNJ d'Uppsala ou directement à l'un des PJ du groupe.

« N'ayant personne d'autre à qui demander secours et me trouvant dans une situation que je ne peux gérer seul, je vous supplie de bien vouloir me faire parvenir de l'aide à Grisslehamn. Il y a beaucoup à dire, mais je ne peux être plus précis dans cette lettre, car le temps presse cruellement. Je dicte ce billet au bon pasteur de notre paroisse, qui a déjà fait beaucoup et qui voudrait faire plus encore. Il accueillera l'assistance que vous voudrez bien m'envoyer, le temps de leur séjour, si vous acceptez de m'apporter votre aide. Je regrette de vous mettre dans l'embarras, mais vous êtes mon unique espoir. Je crains de n'avoir pas d'autre solution que de solliciter votre entourage. Et leur clairvoyance. »

Le dessin naïf d'une bougie est visible dans le coin droit inférieur de la feuille, sous une croix fébrilement tracée en guise de signature au-dessous du nom « SÖREN GRYNING », écrit dans la même calligraphie que celle du reste du courrier. Le pasteur ne sait pas ce que signifie ce dessin, qu'il a accepté de faire devant la détresse de Sören. Celui-ci ne sachant écrire, il a signé la lettre d'une croix. Selon ce qui servira au mieux vos desseins, vous pouvez décider que Sören a sciemment dicté le mot « clairvoyance », à moins qu'il ne s'agisse d'une liberté prise par le pasteur Folke, plus érudit qu'il n'y paraît sur la question des vaesen et des « enfants du jeudi ». Absent durant ce mystère, Folke pourrait revenir vers les PJ pour un prochain mystère de votre cru.

Vous pouvez lire ou paraphraser le texte qui suit aux PJ, pour amorcer leur trajet et débiter ce mystère.

Le cocher replie prestement le journal qui lui tenait compagnie alors que vous approchez de la calèche réservée. Depuis la gare centrale d'Uppsala, il y a une bonne demi-journée de route à parcourir pour atteindre Grisslehamn, qui n'intéresse personne et qu'aucun train ne dessert. La grande horloge qui surplombe le bâtiment affirme qu'il sera 9 h dans quelques minutes. Vos bagages chargés et n'attendant pas d'autres voyageurs, le cocher passe la main aux deux chevaux dociles, sans que de nombreux lieux resteraient isolés. Les cieux retiennent un orage estival qui semble n'en plus finir d'enfler, sous la lumière pâle d'un soleil usé par les courtes nuits d'été. Le mois d'août étire ses journées avec langueur, qui empiètent sans vergogne sur des nuits d'une poignée d'heures à peine, sans que l'astre solaire ne quitte jamais véritablement l'horizon. Pourtant, en s'éloignant des pavés de la ville et de ses noires fumées, la campagne est agitée par l'activité besogneuse des petites gens. On se prépare à l'automne trop bref et à l'hiver si rude qui s'en viennent. Le voyage fait défiler les heures et des peintures de paysage aux champs d'herbe sèche et jaunie. Soudain, l'église médiévale d'Häverö crève la monotonie du décor. Sous l'un des plus vieux clochers de Suède, il est temps de faire une brève halte. Tout est calme, silencieux, suspendu. Votre carrosse reprend sa route pour avaler les derniers lieux de votre trajet. Vous traversez des eaux sombres et indolentes, enjambees par les pierres d'un pont sans âge, pour vous faire avaler par l'épaisse forêt qui vous attend au-delà. Les troncs serrés des épicéas se courbent et s'élancent vers la route, curieux de voir qui s'en vient. Bientôt, alors que le coche quitte la frondaison du bosquet touffu, le chemin herbeux laisse place à une route rocailleuse, et l'air pesant se charge d'embruns qui ne sauraient mentir : la côte et Grisslehamn ne sont plus bien loin.

## GRISSEHAMN

### PNJ DU HAMEAU

Certains PNJ disposent d'un renvoi vers les règles et les profils des pages 166 et 167 du livre de base de *Vaesen*, dont les informations pourraient vous être utiles selon la tournure des événements.

- ✦ **Albin Ekman** : charpentier du hameau ; porté disparu ; assassiné par Chandelle.
- ✦ **Cilla Berglund** : jeune femme indépendante, fille de la rebouteuse ; chasseuse svelte au regard franc ; respecte les traditions anciennes, la faune et la flore. (Profil du chasseur)
- ✦ **Ebbe Frisk** : boulanger et associé de Noak ; première victime du gnome Chandelle.
- ✦ **Ellinor Berglund** : rebouteuse compétente ; sagesse rude et ancienne au fond des yeux ; respectueuse des rites de jadis et des vaesen. (Profil du médecin)
- ✦ **Hilda Lantz** : chevière ; associée de Noak ; deuxième victime du gnome Chandelle.
- ✦ **Nyström Noak** : armateur et homme influent de la localité ; respecté, car craint ; passé douteux et cicatrices au visage ; déterminé et habitué à ce qu'on lui obéisse. (Profil du soldat)
- ✦ **Sören Gryning** : jeune homme aveugle protégé par le gärdstomte Chandelle ; accusé de l'incendie criminel du chantier naval, il est pourtant innocent.
- ✦ **Teodor Nal** : mercier et associé de Noak ; troisième victime du gnome Chandelle.
- ✦ **Tobias et Valdsam** : hommes de main de Nyström Noak. (Profil du docker)

## ARRIVÉE

C'est sans doute la rudesse du paysage, l'isolement et la pauvreté des lieux qui sauteront aux yeux des visiteurs. Le frêle hameau semble s'accrocher comme il peut sur le rivage rocailleux, face à la mer Baltique. Tout semble inerte sous la lumière triste d'un interminable jour d'été. Les modestes demeures affichent la peinture écaillée de leurs planches tordues. Les toitures irrégulières accrochent un ciel bas, lourd, cendreuse. Un soleil délavé n'en finit plus de s'agripper à l'horizon, lançant de maigres bras jaunes sur les flots mornes du rivage. L'air traîne partout des relents de saumure. Et le clapotis de la mer ne cesse de se répandre partout comme autant d'inconsolables sanglots.

Grisslehamn ne dispose d'aucune auberge et le temps de leur séjour ici, les personnages pourront loger chez le pasteur Folke, à une demi-heure de marche du hameau. Lorsque les PJ se présentent à lui, il est sur le départ. Il s'apprête à apporter son soutien à une communauté frappée par un terrible accident sur un site minier, à deux jours de voyage vers le nord-ouest. Après avoir invité les PJ à disposer des lieux comme s'ils étaient chez eux, tout le temps qu'il le voudront, il prend la route, non sans enjoindre les personnages à prendre garde à Nyström Noak, « homme de peu de foi et parfois de grande colère ». Les lits de camp, le poêle à bois et le confort, certes spartiate, de la maison du pasteur, assureront toutefois aux PJ un refuge durant leur enquête. Une calèche passera à Grisslehamn pour retourner vers Uppsala, dans une semaine.

## COMPTE À REBOURS

Les étapes ci-dessous vous serviront de résumé listant les moments clés de ce mystère. Vous pourrez également y retrouver des opportunités de relancer l'intrigue, en cas de temps morts ou de fausse route des PJ. Certains éléments ne seront peut-être pas exploités, selon la progression des joueurs, et d'autres seront évités grâce à leurs actions. Espérons-le, du moins. S'il est important de soigner le rythme de votre partie, il faudra toutefois laisser les personnages agir entre chaque étape. Aussi, les PJ passeront peut-être d'un point à un autre sans suivre la chronologie proposée. Ceci n'est pas grave, vous pourrez toujours replacer une scène plus tard, au gré de vos envies et du temps de jeu dont vous disposez.

## AMBIANCE

Ce mystère se passe en été, période durant laquelle cette région de la Suède connaît de longues journées sans véritable nuit. Le soleil décroît vers 22 heures seulement, sans disparaître totalement et pour revenir bien vite, vers 3 heures du matin.

Grisslehamn n'est pas un lieu de passage et la personnalité de Noak pèse de tout son poids sur ce village au quotidien déjà bien lourd. Il y règne une suspicion permanente dès lors que les PJ arrivent : Noak pense qu'ils sont là pour ses affaires illicites ; les PJ peuvent croire que les meurtres sont l'œuvre de Noak pour couvrir ses arrières ; les gens du hameau se demandent bien qui sont ces gens d'Uppsala qui risquent de contrarier Nyström Noak et ce qu'ils viennent faire ici. Il y a toujours quelqu'un qui épie les personnages dans un coin, ou du moins a-t-on toujours l'impression qu'un regard pèse sur ses épaules. On peut apercevoir la silhouette de Nyström derrière la fenêtre de son bureau, tel un vautour sur sa branche surveillant son territoire. Et ses deux sbires, Tobias et Valdsam rôdent toujours non loin.

Enfin, la nature environnante peut se montrer une alliée précieuse pour vous. Elle cerne les PJ de toute part : à l'est, l'austérité de la mer Baltique, au sud quelques sournaises tourbières et partout ailleurs la forêt impérieuse. Il semblerait que Grisslehamn soit le bout d'un monde immémoré.

Toutefois, certains défis relevés trop tôt pourront s'avérer nettement plus dangereux pour les personnages qui n'auront su s'y préparer en glanant des informations durant les événements précédents. Ainsi, même s'ils restent libres de porter directement leur attention sur le navire, l'épreuve sera difficile pour ne pas dire mortelle si les PJ n'ont pas correctement préparé la confrontation avec l'askefroa.

1. Sur les lieux de l'incendie, divers indices rendent caduque la culpabilité de Sören. Les PJ peuvent lever la piste du surnaturel.
2. Le gnome pénètre dans la demeure du boulanger et assassine sauvagement ce dernier. Au matin, on découvre le cadavre d'Ebbe Frisk dans une sanglante mise en scène. Au matin suivant, la nouvelle victime du vaesen est retrouvée. Il s'agit de la chevrrière Hilda Lantz. C'est ensuite le meurtre du mercier Teodor Nal qui frappe le hameau.
3. Un rescapé du navire accoste sur les rives de Grisslehamn. Épuisé et terrorisé, il indique que tout le reste de l'équipage est mort sur le navire, qu'il affirme être hanté. Au large du hameau, on peut observer l'inquiétante silhouette du navire de pêche.

Les PJ sont les seuls capables de se rendre à bord. Ils y découvrent l'askefroa et font face à sa fureur. S'ils sont attentifs, les PJ pourront déterminer l'ordre des meurtres du gnome, notamment en prêtant attention à « La Complainte du luneux ». Il leur sera donc possible, par exemple, de mettre à l'abri la prochaine cible de la colère du vaesen, ou bien de surveiller l'endroit pour intervenir le moment venu. Se considérant dans son bon droit et sans une once de repentir, le gnome refusera toute forme de reddition. Il luttera contre les PJ et toute tentative de capture. Ils n'auront d'autres choix que d'accepter les termes d'un marché proposé par Chandelle malgré ses crimes, ou de lui faire subir le châtement d'un rituel (cf. « secret », page 139 de *Vaesen*). Pour mener ce dernier, l'un des clous ramassés dans les cendres du chantier naval ou bien jadis plantés dans la souche du frêne de l'askefroa est approprié. Si, d'une manière ou d'une autre, la confrontation avec le gårdstomte tourne à leur avantage trop tôt selon vous, vous pouvez utiliser l'arrivée du rescapé pour relancer ce mystère.

Enfin, nous vous invitons à adapter, si nécessaire, les descriptions et l'ambiance afin de veiller au confort des PJ qui pourraient être dérangés par le macabre de certaines scènes de ce mystère.

## CATASTROPHE

Les retrouvailles des deux amants vaesen précipitent la fin tragique de Grisslehamn, emporté dans un terrible incendie. Les survivants de la communauté sont jetés sur la route, dans la plus grande des misères. Leur vengeance accomplie, les deux vaesen disparaissent sur la mer, à bord du navire.

### CHRONOLOGIE DES ÉVÈNEMENTS DE GRISSEHAMN

En complément du compte à rebours, ce qui suit pourra vous servir à mener ce mystère.

1. Sören et Chandelle reviennent à Grisslehamn. Chandelle découvre le frêne abattu et la disparition de l'askefroa.
2. +1 jour : Chandelle assassine le charpentier qui fit office de bûcheron et de bourreau, après avoir appris de celui-ci la construction du navire. L'homme est pour l'heure porté disparu. Le soir même, Chandelle incendie le chantier naval. Sören est tenu coupable et fait prisonnier.
3. +2 jours : Sören adresse une missive à Uppsala et demande de l'aide.
4. +3 jours : Chandelle rôde et cherche les noms des responsables de la construction du navire.
5. +4 jours : arrivée des PJ à Grisslehamn. Chandelle assassine Ebbe Frisk, le boulanger.
6. +5 jours : Chandelle assassine Hilda Lantz, la chevrrière.
7. +7 jours : Chandelle assassine Teodor Nal, le mercier.
8. +8 jours : un rescapé du navire hanté par l'askefroa accoste à Grisslehamn.

## LIEUX

S'il est fort probable que les PJ se rendent tout d'abord auprès de Sören et du lieu de l'incendie, ils auront ensuite la possibilité d'explorer les divers endroits du hameau au gré de leur enquête. Celle-ci sera toutefois marquée par les meurtres de Chandelle, le gårdstomte. Chaque lieu propose des éléments permettant de mieux saisir ce qui se trame. Certains offrent des informations précieuses pour contrer les agissements des vaesen et leur colère. Le modus operandi du vaesen assassin est détaillé pour chacun des crimes, mais les agissements des PJ viendront peut-être le chambouler. Chandelle préférera la fuite pour revenir plus tard poursuivre sa besogne et il se montrera hostile si l'on cherche à le retenir.

Notez que les hommes de main de Noak garderont un œil discret sur les PJ dès le début de leur enquête. Ils chercheront à faire partir les personnages, de manière plus ou moins courtoise, avant d'user de méthodes beaucoup plus expéditives si les PJ ne prennent pas leur avertissement au sérieux. Laconiques et menaçants, un sourire peu engageant épinglé aux lèvres, ils invitent les personnages à rentrer chez eux. Ils leur assurent que : « Les affaires de Grisslehamn ne concernent que les gens de Grisslehamn. » Selon le nombre de PJ, en cas de combat, ajoutez un jeune homme du hameau récemment recruté par Tobias. Vous pouvez utiliser les profils du « docker » pour les deux limiers de Noak et celui du « gamin des rues » pour l'éventuelle recrue, consultable à la page 166 du Livre de base de *Vaesen*. S'ils sont maîtrisés et poussés dans leurs retranchements par un solide interrogatoire (ce sont des durs à cuire), les PJ peuvent leur soutirer des informations. Tobias parlera d'une discussion qu'il a eue avec Nyström, durant laquelle ce dernier évoquait la possible mise en scène du suicide de Sören, que l'on retrouverait pendu dans la cave, si Noak n'avait aucune autre solution pour couvrir ses arrières. Valdsam indique également que personne n'est allé prévenir la police du district, contrairement à ce que Noak a laissé entendre juste après l'incendie, en feignant d'envoyer son homme de main prévenir les autorités.

### SECONDE CHANCE

Si les PJ sont mis sur la touche par les limiers de Noak, ils seront faits prisonniers dans la cave de Nyström, le temps que celui-ci les interroge et ne décide de leur sort. Si vous ne souhaitez pas que la partie s'achève ainsi et pour la relancer, plusieurs options s'offrent à vous. D'abord, même si la chose s'avérera ardue, vous pouvez laisser les PJ vous surprendre en vous proposant une idée inattendue pour s'échapper. Ensuite, vous avez à votre disposition un PNJ tout indiqué pour secourir vos PJ et votre partie : Cilla Berglund. Elle se soucie du sort des PJ, car ils sont les seuls à s'inquiéter de celui de son ami Sören. La jeune femme, qui garde un œil sur l'avancée des investigations des personnages, se glissera dans le hameau comme l'ombre d'une bête égarée pour venir donner aux PJ un couteau de chasse, à la faveur du soupirail de la cave. Elle ne pourra faire guère plus sans se mettre réellement en danger et s'éclipsera vers les bois aussi furtivement qu'elle s'en est venue. Après avoir sectionné leurs liens, les PJ retrouvent leurs effets personnels dans la cuisine où ils émergent par la trappe, qu'un excès d'assurance de Noak n'aura pas verrouillée. Ils peuvent sortir de la demeure en toute discrétion ou en trombe. À moins qu'ils ne poussent leur chance en se risquant à monter à l'étage. Mais en cas de nouvel échec face aux hommes de Nyström, il n'y aura plus d'échappatoire...

### LA CELLULE DU LUNEUX ET LA DEMEURE DE NOAK

En attendant d'être fixé sur son triste sort, Sören Gryning est maintenu captif dans la cave de la demeure de Noak. Il n'y subit aucun mauvais traitement, sinon ceux de l'isolement dans l'attente craintive de ce qu'il va lui arriver et, plus que tout, de l'impuissance face aux sombres agissements du gnome meurtrier. Depuis la cellule de sa cave et par l'entremise d'un soupirail au ras du sol, Sören entend ce qui se passe à l'extérieur. Il compose également avec l'odeur des cendres froides

de l'incendie, qui s'accroche dans l'air pour mieux tourmenter le pauvre jeune homme. L'habitation de Noak est celle de ses parents, morts depuis longtemps désormais. Il a entrepris des travaux de rénovation et d'agrandissement, qui ont donné une nouvelle jeunesse à la demeure, sans pour autant qu'elle n'en devienne luxueuse. Elle n'en dénote pas moins des autres foyers vétustes, d'autant qu'elle se situe au centre du village. Depuis la fenêtre du petit bureau à l'étage, Nyström Noak dispose d'une vue d'ensemble sur les activités de Grisslehamn ainsi que les allées et venues des habitants. Au rez-de-chaussée, la porte d'entrée donne directement dans la pièce principale, qu'un massif poêle à bois en fonte ouvragée s'emploie à réchauffer. Une horloge trahit son ennui en égrainant inlassablement les heures. Le reste du mobilier est d'un commun qui invite le visiteur à porter son attention sur un escalier menant à l'étage qui abrite une modeste chambre à coucher et un bureau plus petit encore. À l'opposé de cet escalier et en face du poêle à bois, une porte dessert la cuisine, au sein de laquelle une trappe non dissimulée conduit à la cave qui pour l'heure sert de cellule au pauvre Sören Gryning. On y accède en descendant sept marches qui conduisent à un bref couloir de pierre, au sol terreux et au bout duquel on trouve une cave d'une quinzaine de mètres carrés, encombrée de filets de pêche, de nasses et de cordages. Au centre, un solide poteau de soutien auquel Sören est rattaché par une longe de corde qui lui laisse la possibilité de s'approcher du soupirail constituant l'unique ouverture vers l'extérieur, sans pouvoir nullement espérer s'y glisser. Plusieurs couvertures de laine empilées lui font une literie, un tabouret et une caisse servent de table sur laquelle lui ont été servis ses derniers repas, sans qu'aucun couvert ne lui ait été fourni pour d'évidentes questions de sécurité. Les liens qui maintiennent poignets et chevilles de Sören sont noués par de solides nœuds marins, dans une corde épaisse.

### DÉFIS

Entrer ici ne sera pas une mince affaire. D'abord et avant tout, car la seule porte d'accès de la maison est toujours verrouillée dès lors que Noak n'est pas à l'intérieur, ainsi que le soir. La clé reste en permanence dans la poche du

gilet de Nyström. Un test de **DISCRÉTION** est indispensable pour crocheter la serrure. Évidemment, un test de **FORCE** pour enfoncer la porte entraînera directement une confrontation avec Noak et ses hommes de main (cf. ci-après). La vigilance exacerbée de Noak et son passé de cambrioleur le poussent à prendre certaines précautions qui peuvent sembler étonnantes en un lieu comme Grisslehamn. Mais l'infiltration des PJ tendrait à lui donner raison. Ainsi, un fil de pêche est tendu en travers de la troisième marche de l'escalier menant à l'étage. Le mince cordon est relié à un vase qui ne manquera pas de bruyamment dégringoler les marches avant de se briser, alertant Noak. Un test d'**INVESTIGATION** est nécessaire pour repérer le piège. L'Agilité et un test réussi d'un PJ permettent de prestement rattraper le vase dans sa chute, avant qu'il ne brise le silence.

Dans la cave et pour libérer le captif de ses entraves, un test de **FORCE** est autorisé, mais seulement si l'on dispose d'un outil tranchant approprié. Et il ne s'en trouve aucun dans la pièce souterraine. La cuisine n'abrite pas de couteaux suffisamment larges et aiguisés pour couper la robuste corde du prisonnier.

Si les PJ sont surpris par Noak dans leur tentative d'intrusion, la confrontation physique sera inévitable. Le propriétaire des lieux donnera l'alerte et ses hommes de main, Tobias et Valdsam, accourront pour débouler dans la maison deux tours plus tard, armés de gourdin (cf. *Vaesens*, bâton de combat, page 77). En cas de défaite, les PJ rejoindront Sören dans la cave. Vous pourrez relancer la partie en utilisant les propositions de l'encart « Seconde chance ».

### INDICES

S'ils se risquent à infiltrer ce lieu, les PJ peuvent y trouver à l'étage, dans les tiroirs du secrétaire, ce qui suit :

- ◆ un pistolet chargé (cf. *Vaesens*, page 77) ;
- ◆ un livre de comptes mentionnant les transactions illicites de Nyström à Uppsala ;
- ◆ quelques lettres d'une correspondance avec Åland, archipel finlandais, entérinant certains accords en lien avec des projets de contrebande ;
- ◆ accrochée au mur, une carte maritime de la mer Baltique (et quelques épingles piquées à divers endroits) corrobore les éléments donnés par les documents.

## LE CHANTIER NAVAL

Il n'en reste plus que ruines et tas de cendres. Un seul angle de mur est encore debout, soutenant la paroi accueillant la porte d'entrée, à moitié calcinée et branlante sus ses gonds noircis. Il flotte dans l'air l'odeur triste des cendres humides. Des particules grisâtres virevoltent parfois dans le souffle léger d'un vent timide, comme autant de papillons charbonneux égarés. Par superstition ou par crainte de Novak, aucune personne du hameau ne s'est attardée sur le lieu, depuis l'incendie.

Chandelle s'est changé en chat pour accéder à l'intérieur du bâtiment, depuis l'œil-de-bœuf sous la charpente, bondissant de caisses en tonneaux entreposés contre la bâtisse. Usant de son agilité féline, il a ainsi pu placer sous les poutres de la toiture et en quelques autres endroits, diverses choses pour favoriser le départ du feu et la propagation de l'incendie (cf. « Indices », ci-après). Sören a bien tenté de le raisonner, le suppliant en vain.

### DÉFIS

Le soir de l'incendie, un homme prénommé Jakob a vu Sören devant le chantier naval, tentant de réprimander un chat (le gnome Chandelle, ainsi métamorphosé). Jakob refusera catégoriquement de témoigner en public. D'abord, parce qu'il n'était pas censé être là, à cette heure tardive et éméché de surcroît, car cela suffirait à faire comprendre à ceux qui le connaissent qu'il était parti assouvir son penchant pour l'alcool, alors qu'il a promis de rester abstème. Enfin, il redoute plus que tout la colère de Nyström Noak, celui-ci refusant avec hargne d'entendre parler de superstitions païennes. Si l'on cherche à contraindre l'homme à témoigner, il tentera de fuir et de se cacher dans les bois. Un test d'**AGILITÉ** sera alors indispensable pour le maîtriser. S'il parvient à atteindre le bosquet, il faudra retrouver sa piste avec un test de **VIGILANCE**. Vous pourriez utiliser la fuite du témoin pour révéler le cadavre du charpentier Albin Ekman, retrouvé par Jakob si les PJ ne l'ont pas fait avant cela. Une autre solution constituerait à rassurer l'homme, ou au contraire l'effrayer, en réussissant un test de **MANIPULATION**.

S'ils s'attardent ici trop longtemps, ou ne sont pas assez discrets, les PJ risquent de se faire repérer par les hommes de main de Noak, qui commenceront alors à avoir de sérieux soupçons quant aux raisons de leur

### LE CHARPENTIER DISPARU

Albin Ekman fut la véritable première victime de Chandelle. Superstitieux, Albin venait souvent vérifier les clous plantés dans la souche de l'ancien frêne majestueux, dont il a malgré lui supervisé l'abattage. Surpris cette fois-ci par le gnome tenant une poignée de clous tordus, il fuit dans les bois où Chandelle le traque et finit par le capturer. Le vaesen a soutiré au vieil homme les informations qui l'ont mis sur la piste de ses futures victimes, avant de tuer le pauvre charpentier. Au gré des pérégrinations des PJ, vous pouvez leur faire découvrir le cadavre mutilé du malheureux homme. Affreusement découpé en deux parties distinctes au niveau de la taille, d'une coupe nette et puissante, le mort gît dans une clairière de hautes fougères. Six clous usés sont sauvagement plantés dans son cœur. Cette macabre découverte provoquera un test de **Terreur de niveau 1** chez les PJ.

présence à Grisslehamn. Ils en feront part à Nyström, leur employeur, qui leur ordonnera en retour de surveiller de près les PJ pendant leur séjour, redoutant qu'ils ne soient venus pour ses affaires criminelles.

### INDICES

En inspectant les lieux, grâce à de bonnes idées ou un test d'**INVESTIGATION**, les PJ peuvent trouver ce qui suit :

- ◆ sous les restes de la charpente de l'angle du mur rescapé, là où se trouvait la soupente du grenier, il est possible de trouver un fagot d'étaupe qui ne s'est pas consumé. Ceci explique la préservation de cette section du bâtiment. De plus, il est difficile d'imaginer un humain atteindre cet endroit en hauteur, rude d'accès, pour y placer pareil chose. Si l'entreprise n'est déjà pas aisée pour une personne valide, elle pourrait l'être moins encore pour un individu aveugle ;
- ◆ des copeaux de bois torsadés, communément appelés « wooden spills » et utilisés en guise d'allume-feu, peuvent être découverts dans les débris ou coincés dans l'interstice de deux planches brûlées ;

♦ interroger les habitants sera fastidieux, car tous sont terrorisés par Noak. Certains sont aussi craintifs à l'idée de représailles surnaturelles, en lien avec les esprits des bois, mais ils se garderont bien de le dire. Toutefois, en faisant preuve de patience, de manipulation ou encore d'intimidation, les PJ peuvent apprendre quelque chose. Un habitant nommé Jakob a été témoin de quelque chose, le soir de l'incendie : il a vu quelqu'un, « Le luneux ! » dit-il, parler à un chat. L'aveugle suppliait le chat de « revenir ici ! » et de « ne pas faire cela... ». L'animal faisait des allers-retours par l'œil-de-bœuf du grenier du chantier naval, en portant des choses dans sa gueule à chaque passage vers l'intérieur du bâtiment. Le plus frappant, c'est que « la sale bête s'arrêtait régulièrement, écoutant d'un air étrange les suppliques du luneux, pour mieux les ignorer d'un feulement sordide avant de reprendre ses manigances ! »

Dans sa colère, le gnome Chandelle ne se soucie guère de préserver son impunité et ne s'inquiète donc pas des traces qu'il pourrait laisser. Le vaesen ne redoute pas les habitants du hameau. S'il fait toutefois preuve d'un minimum de discrétion, en agissant à la faveur de la nuit par exemple, c'est seulement pour s'assurer la tranquillité suffisante à l'accomplissement de ses méfaits.

## LE FOURNIL D'EBBE FRISK

Un four à pain, trapu, occupe le centre de la demeure. Autour du plan de travail sur lequel la pâte est inlassablement pétrie, ustensiles de boulangerie et sacs de farine se disputent le maigre espace du lieu. Depuis le seuil et sur la droite, une porte donne sur une étroite chambre à coucher, refuge de la pauvre épouse d'Ebbe. Cette femme, Hanna, est tourmentée par une polyarthrite qui rampe sournoisement sous sa peau, ne lui laissant que bien peu de répit. Son état général s'est aggravé il y a quelques mois, et si Hanna lutte dignement contre la maladie, désormais celle-ci ne lui permet plus de quitter son lit.

Le soir du meurtre et comme pour l'incendie du chantier naval, Chandelle use de sa magie pour se métamorphoser en chat, afin de rentrer dans la demeure.

D'abord, il casse le carreau de la petite lucarne située à l'arrière de la maison. Puis, par l'ouverture ainsi créée et après s'être transformé, il s'y engouffre d'un bond de félin, sans nullement être inquiété par le poids de son arme grâce à sa force surnaturelle. Réveillé par le bruit du verre brisé, Ebbe Frisk s'extirpe de son lit. Son épouse, épuisée par l'insidieux mal qui la ronge, dort encore profondément. Dans la pénombre de la pièce principale, Ebbe est fauché par la lame d'une hache lui sectionnant la cheville. Son hurlement tire son épouse de son sommeil, mais celle-ci n'a pas la force de venir lui porter secours. Depuis le fond de son lit, le cœur ravagé par son impuissance, elle entend les derniers râles de terreur de son mari avant qu'ils ne soient étouffés par la farine que le gnome déverse sans discontinuer dans la bouche de sa pauvre victime, jusqu'à l'asphyxie fatale. Son méfait commis, Chandelle se hâte de quitter la scène par là où il y est entré, avant de disparaître jusqu'à son prochain crime.

## DÉFIS

En découvrant le crime et sa mise en scène, les PJ doivent surmonter un test de Terreur de niveau 1, avant de pouvoir inspecter l'endroit.

## INDICES

Sur le lieu du meurtre, partout l'albâtre de la farine est souillé par l'écarlate d'un sang épais, comme autant d'éclats de rubis dans des cendres froides. En observant le lieu du crime, on peut relever les choses suivantes :

- ♦ presque aucune trace d'effraction, sinon celles des bris de verre d'un carreau brisé depuis l'extérieur. La lucarne est bien trop réduite pour pouvoir laisser passer un humain, pas même un enfant ;
- ♦ dans la farine, quelques empreintes sont visibles pour un œil attentif. Des pattes de chat, mais aussi d'une paire de petites bottes que l'on croirait être celles de quelques jouets ou marionnettes. Reste enfin le plus frappant sans doute : piquetées à intervalles réguliers dans un même alignement, des empreintes blanches sur une latte brune du plancher, en direction de la lucarne fracturée, montrent les petites bottes devenir soudainement pattes de chat ;
- ♦ la dépouille de la victime a le pied gauche sectionné au niveau de la cheville, dont l'os a été tranché net par le fil d'une lame aiguisée et maniée avec grande



force. Une blessure à l'arrière du crâne atteste d'une lourde chute qui a dû étourdir le pauvre homme, que l'hémorragie de sa blessure au pied a probablement fini d'affaiblir, sans qu'il ne puisse trouver la force suffisante de se débattre pour se soustraire à la folie du tueur. De grandes quantités de farine ont obstrué les voies respiratoires de la victime, entraînant son décès ;

- ✦ six phalanges ont été coupées sur le corps d'Ebbe Frisk, dont les doigts ensanglantés ont été disposés à la hâte sur sa poitrine. La tranche est aussi nette que la blessure de la cheville gauche ;
- ✦ Hanna, ivre de chagrin, indique qu'elle a entendu une chanson brièvement fredonnée par une petite voix rocailleuse, en provenance de la pièce principale. Dans la terreur de l'instant, elle n'a pas pu saisir grand-chose, sinon que la comptine parlait d'un aveugle (cf. « *La Complainte du luneux* », page 5).

## L'ÉTABLE DE HILDA LANTZ

À la bordure du hameau, non loin des bois à l'est, est posée la demeure d'une femme, vivant seule ici avec un chien et des chèvres. De ces dernières, elle tire du lait et fait du fromage, garantissant ainsi sa maigre pitance. Accolée à sa petite hutte, l'étable abritant le troupeau caprin constituera le lieu du crime, là où le gnome Chandelle l'attirera pour se venger.

Le soir du meurtre, d'un murmure soufflé à l'oreille du chien gardant l'étable, Chandelle le fait aboyer, arrachant ainsi la chevre à son sommeil. Elle s'en va voir ce qu'il se passe et trouve son compagnon canin gémissant et apeuré, couché sous l'abreuvoir. En bordure de son champ de vision et du halo vacillant de sa bougie, elle semble voir une courte ombre longer le mur. L'instant d'après, une effroyable douleur dans l'arrière du genou la jette au sol, avant qu'une seconde fois la hache du gnome ne s'abatte lourdement, sur son crâne, tranchant net son cri naissant. D'un regard, le vaesen fait taire les bêlements nerveux des chèvres, qu'il maintient ensuite dans le calme cotonneux d'un enchantement, en fredonnant « *La Complainte du luneux* ». Il termine sa besogne malsaine, et s'en va après avoir soufflé la chandelle de sa victime.

## DÉFIS

Quand ils s'intéressent au cadavre de Lantz, les PJ attisent les grognements du chien de la victime, toujours terré sous la longue auge de bois, babines retroussées. Il n'est pas bien difficile de comprendre que l'animal a peur et qu'user de violence à son égard serait tout aussi inutile que triste. Prendre le temps de le réconforter, avec un test de **MANIPULATION** agrémenté d'un dé bonus si l'on joint de la nourriture à la tentative, finira par faire calmement sortir le chien de son refuge. Il se laissera alors approcher, caresser même, et offrira ainsi l'opportunité de recourir à un test d'**ÉDUCATION** pour associer à une manie qu'ont parfois les gårdstomtär (cf. *Vaesén*, page 138) les curieuses fines tresses nouées dans ses poils, autour de l'une de ses oreilles, dans un motif alambiqué de lignes croisées et péniblement démêlables.

Enfin et comme précédemment, les hommes de main de Noak rôdent non loin pour surveiller les PJ et peuvent intervenir si vous le désirez.

## INDICES

Lorsque les PJ inspecteront les lieux, ils trouveront les éléments suivants :

- ✦ aucun mal n'a été fait au chien, que l'on retrouve pourtant retranché sous l'abreuvoir, encore tremblant ;
- ✦ le cadavre de Hilda Lantz gît dans la paille poisseuse d'un sang encore tiède, le front fendu par une coupe profonde et si puissante que le crâne s'en est retrouvé fendu net. Autour du visage blafard et figé dans une expression de terreur, sont soigneusement disposés à intervalle régulier les six doigts tranchés de la victime ; l'arrière de son genou droit est sectionné jusqu'à l'os, d'une coupe aussi franche que celles des phalanges et du crâne ;
- ✦ sur le petit tabouret servant à la traite des chèvres, un bougeoir en étain dont la chandelle est soufflée. L'objet dénote en ce lieu ;
- ✦ l'unique pièce du foyer attenant à l'étable ne révèle aucune trace de lutte ni d'effraction. On peut constater qu'il manque l'un des deux bougeoirs de la table, en remarquant la marque arrondie laissée dans la poussière du bois et dans l'alignement du second bougeoir encore présent. Une tige de copeau torsadé a été jetée dans les cendres encore tièdes du petit feu de cheminée, après avoir sans doute

servi à allumer la chandelle du bougeoir manquant. Le lit de la victime est encore défait. Dans le tiroir du vaisselier, sur une feuille de papier jaunie et au milieu de diverses listes de tâches à faire, on peut trouver quelques indications de comptabilité, dont une somme versée il y a quelques mois, à « Monsieur Noak, pour le chantier du navire ».

## LA FUITE DU MERCIER

S'il ne sait pas pourquoi ils ont été assassinés, Teodor Nal a pourtant saisi que les crimes ont frappé deux associés financiers de Nyström Noak. Il ne lui en faut pas plus pour s'inquiéter de son sort et de celui de son épouse, Lotten. Quand bien même l'un des meurtres aurait été évité par les PJ, il ne fait confiance à personne et part se réfugier quelque temps chez son frère, dans une ferme au nord-ouest d'ici. Le couple Nal prépare en toute hâte et discrétion le départ, chargeant quelques rouleaux de leurs plus onéreux draps et tissus dans une charrette. Teodor refusera d'entendre d'éventuelles mises en garde des PJ et se montrera violent s'ils tentent de le contraindre à rester sous leur protection. Il n'a aucune foi en les PJ et les suspecterait presque, car « le malheur s'est abattu sur Grisslehamn en même temps que votre venue ! » À moins qu'ils n'aillent jusqu'à les séquestrer, les Nal quitteront le hameau séance tenante. Le lendemain, on retrouvera la charrette dételée, renversée dans le fossé de la route passant par les bois. Lotten est inconsciente, une blessure à la tête résultant de l'accident. Six doigts ensanglantés sont soigneusement disposés auprès d'elle. Le cheval broute docilement à quelques pas. Un corps d'homme, dont six phalanges sont tranchées, est suspendu dans les branches, par un singulier entrelacs de tissus et de draps blancs qu'une large auréole d'un rouge sombre et luisant vient souiller, sous un cou qui n'a plus de tête. Celle-ci est posée sur l'improbable piédestal que lui fait un rocher, dont les rainures brillent d'une sève vermeille qui s'écoule depuis le visage de Teodor Nal.

### INDICES

Une fois de plus, divers éléments en lien avec certaines caractéristiques des gnomes peuvent être notés.

- ◆ Six tresses solidement nouées ornent la crinière du cheval.
- ◆ Le corps lourd et massif du mercier nécessite une grande force pour être hissé là où il l'est.
- ◆ La décapitation est nette, régulière et faite avec une lame affûtée, maniée avec puissance.
- ◆ Lotten ne se souvient de rien, si ce n'est d'une courte silhouette trapue jaillissant sur le chemin, un instant avant que la charrette ne quitte la route brusquement. Il lui semble avoir entendu une petite voix grinçante fredonner une comptine évoquant un aveugle.

S'ils fouillent la maison du mercier, les PJ peuvent trouver une trace écrite à propos d'une somme versée à Nyström Noak, « pour la construction d'un navire, Åland et les futurs projets de N.N ». Les PJ qui auraient trouvé dans le bureau de Noak des indices concernant la contrebande auraient raison d'associer la note de Teodor à cela.

## LA MASURE DANS LES BOIS

C'est ici que vivent Ellinor et Cilla Berglund. Ce lieu peut devenir un havre pour les PJ, le temps de ce mystère. L'humble habitation est protégée des vaesen et de leur sorcellerie et les compétences de la guérisseuse fournissent un atout de poids aux personnages qui voudraient se départir d'un État. Ceci en fait un endroit précieux. Il serait même envisageable de mettre à l'abri les prochaines victimes de Chandelle, qui sera bien incapable de pénétrer dans la mesure, sans y avoir été invité par Ellinor ou sa fille. Hélas ! il faudra faire preuve de conviction pour convaincre la rebouteuse (cf. l'encart « *La Monnaie de leurs pièces* », page 6). Et elles ne cachent pas leur inimitié pour Nyström Noak. Exploiter la piste rhétorique de l'altruisme et du don de guérison de la rebouteuse permettrait de percer la carapace de cette femme endurcie.

### INDICES

C'est aussi à cet endroit que les PJ peuvent récupérer des informations en lien avec les types de vaesen impliqués dans ce mystère, et notamment les rituels de bannissement, s'ils n'ont pas obtenu ses éléments lors de leurs préparatifs à Uppsala. Il faudra convaincre la rebouteuse avec les bons arguments et un test de

**MANIPULATION.** À moins que les PJ n'usent d'une solution moins avouable, en s'infiltrant dans la demeure pour y voler ce dont ils ont besoin, avec une réussite à un test de **DISCRÉTION**.

## LA SOUCHE DU FRÊNE

À l'orée des bois encerclant le nord-ouest de Grisslehamn, non loin du chemin, on distingue ce qu'il reste d'un tronc massif. Mais plus encore, c'est l'absence évidente de l'arbre abattu qui remplit tout l'espace, pourtant cerné par quantité d'autres cimes. Deux ou trois arbres, les plus proches de la souche du frêne, sont avachis et paraissent mourants. Il se dégage de l'endroit une profonde mélancolie que l'on ne saurait expliquer de prime abord.

### DÉFIS

Une réussite à un test d'**ÉDUCATION** fait comprendre aux PJ concernés qu'il s'agit là du cadavre d'un frêne et que cette essence est prisée pour construire des navires. Aussi, le passage des PJ en ce lieu se prête particulièrement à la découverte du cadavre d'Albin Ekman, si vous n'avez pas déjà exploité cet événement (cf. l'encart « *Le Charpentier disparu* », page 13).

### INDICES

En passant un peu de temps à cet endroit, voici ce que l'on finit par découvrir :

- ◆ six trous sont disséminés, tout autour de la circonférence de la souche massive. De chaque trou, profond d'une dizaine de centimètres, s'est écoulée en saignée désormais durcie une sève, que l'on pourrait aisément prendre pour du sang séché ;
- ◆ les racines de la souche grouillent de vermine et l'écorce est infestée d'une myriade de petits vers blancs. Un test d'**ÉDUCATION** révèle qu'il s'agit en fait d'asticots tels que ceux qui prolifèrent à certaines étapes de la décomposition d'un cadavre ;
- ◆ auprès d'enfants qui ont pour habitude de jouer non loin, il est possible d'apprendre qu'ils ont entendu « une petite voix de vieux » fredonner une chanson « un peu triste, qui parle d'un aveugle » (cf. « *La Complainte du luneux* », page 5). Ils n'ont pourtant rien vu d'autre qu'un chat, lorsqu'il se sont approchés de la voix.

## LA VAILLANTE, NAVIRE MAUDIT

Au moment qui vous semblera le plus opportun, ou après le troisième meurtre, un homme épuisé, trempé, grelottant de peur et de froid, fait son entrée. Il titube, hagard, jusqu'au centre du hameau et s'y affale. Il est identifié par les habitants comme étant Nils, un des marins partis en mer il y a quelques semaines pour pêcher à bord de La Vaillante, le navire construit par Noak. Après avoir repris ses esprits ou du moins le peu qu'il lui en reste, il pointe un doigt tremblant vers la mer. La sinistre silhouette du navire attend au large, toutes voiles carguées. Il explique avoir nagé depuis La Vaillante, dont il a fui alors que l'équipage se faisait décimer par le navire devenu possédé. Un test d'**INSPIRATION** permet de suffisamment calmer le marin ébranlé, assez pour que les PJ puissent comprendre dans son discours confus les éléments suivants.

**Une réussite :** il y a quelques jours, divers accidents inexplicables ont frappé cinq des quinze hommes d'équipage. Lourdes chutes depuis le gréement malgré vent et mer calmes ; drisses surnoisées qui fauchent les malchanceux sont quelques-unes des misères qui se sont abattues sur La Vaillante. Certains ont été sévèrement blessés, d'autres sont décédés ou disparus en mer.

**Deux réussites :** l'eau douce de la réserve s'est retrouvée infestée de têtards et les provisions de nourriture ont été envahies par une horde de fourmis, pendant que les poissons pourtant récemment pêchés se sont mis à grouiller de vers.

**Trois réussites :** des cris de douleurs déchirants ont éclaté à bord, sans qu'aucun membre de l'équipage n'en soit l'auteur. Le bois du navire s'est tordu dans d'effroyables grincements et le visage émacié d'une femme au regard furieux, empli de larmes, a crevé le bois du grand mât. Elle hurlait un mot, « Chandelle », et réclamait son époux. L'instant d'après, tout ne fut plus qu'un déferlement de rage, de ronces et de racines.

Lorsque le corps d'un des hommes de l'équipage s'est retrouvé à moitié englouti par les planches du pont, qui s'entrouvrirent puis se refermèrent subitement comme une gueule infernale, bloquant le pauvre pêcheur dans une étreinte lui brisant les côtes, Nils se jeta par-dessus bord. Il nagea comme un damné, sous les rires sardoniques et spectraux qui agitèrent le gréement. Quand le rescapé s'en vint raconter son histoire, si le gnome Chandelle n'a pas été neutralisé plus tôt, il comprend que son épouse a survécu et ne fait plus

qu'un avec le navire. Il se met en tête de monter à bord pour la rejoindre, mais incapable de réaliser seul cette entreprise, il cherchera à approcher discrètement les PJ pour leur soumettre un marché. Le gnome promet de partir avec l'askefroa et de ne jamais plus revenir à Grisslehamn. Il ajoute qu'il est le seul à pouvoir apaiser le vaesen en furie. Si les PJ refusent, il entrera dans une colère noire et tentera de s'enfuir en maudissant ses interlocuteurs. Il reviendra au hameau quelques heures plus tard, pour contraindre par la force Nils ou un autre malheureux habitant, exigeant qu'on le mène sans plus tarder dans une barque vers le navire maudit.

Seuls ou avec Chandelle, si les PJ veulent mettre un terme aux sombres tourments de Grisslehamn, ils devront aller au-devant de l'askefroa, en montant à bord de La Vaillante. Une barque les y conduira. Nyström Noak s'opposera farouchement à toute solution qui lui ferait perdre son navire. Il ira même jusqu'à rejoindre les PJ à bord pour lutter avec ou contre eux, selon leurs agissements.

## CONFRONTATION

L'odeur du poisson en décomposition est à peine soutenable. Le vrombissement d'un millier de mouches tourmente le silence. Les planches du pont sont soulevées ou enfoncées en divers endroits, des giclures rouge sombre s'étendent un peu partout. Tout le tour du bastingage est difforme, douloureusement tordu. Tout grince sinistrement, comme si La Vaillante était percluse de douleurs lui arrachant des plaintes contenues. Quelque part, quelque chose tape régulièrement contre la coque, au gré du clapotis de l'onde. C'est le corps d'un marin pris dans les drisses qui le gardent pendu par-dessus bord, après lui avoir brisé la nuque. L'entrepont n'est plus qu'un espace dévasté, où l'air vicié et saturé par un puissant parfum d'humus est insupportable. Une légion de vers blancs se tortille et rampe sur le sol, des colonies de fourmis sombres grouillent partout ailleurs. Par-delà cette désolation, tout au fond de la cale, on entend les sanglots nerveux d'un pêcheur rescapé. Un test de Terreur de niveau 1 est indispensable pour aller jusqu'à lui. Il

peut être sauvé, mais il ne bougera pas sans que l'on aille le chercher. Une réussite à un test d'**INSPIRATION** rassurera l'infortuné, qui acceptera de faire le trajet jusqu'au-dehors sans qu'il n'ait besoin d'aide. Un échec à ce test contraindra un PJ à le prendre en charge pour sortir d'ici, sans pouvoir rien entreprendre d'autre. Soudain, un cri suraigu déchire les cieus, alors que le navire craque et que des ronces ne s'entortillent autour des mâts. L'askefroa fait son entrée. La vision de son corps torturé, à demi extirpé du gréement, entraîne un test de Terreur niveau 2 (qui se substitue à celui indiqué dans le profil de ce vaesen). Elle hurle et pleure tout en cherchant en vain à se désenchâsser du navire, dans une horrible parodie d'accouchement cauchemardesque.

Si Chandelle est présent ou si les PJ l'évoquent, elle aura un bref instant de lucidité. L'épouse du frêne jurera alors de laisser le hameau et ses habitants en paix, si on lui livre à bord la souche de son frêne et qu'on lui assure la possibilité de prendre le large vers d'autres rivages plus cléments. Elle oubliera même la rebouteuse à l'origine de son malheur. Vous pourriez même épaisir le dilemme en laissant l'épouse du frêne réclamer aussi le retour de son aimé, Chandelle, s'il n'est pas déjà présent. Elle entre dans une grande fureur si elle vient à essayer un refus, ou pire, à apprendre la mort de son époux. Dans tous les cas et comme pour le gârdstomte, elle refusera de se rendre et si les PJ ne renoncent pas à la laisser partir, ils se verront alors contraints de lutter pour bannir l'askefroa (cf. « Secret », page 131 de *Vaesen*). Durant le combat, considérez que toutes les aptitudes magiques de la vaesen en lien avec un environnement forestier sont possibles à bord, les mâts devant arbres et le sol tapis de racines. Si Chandelle est monté sur La Vaillante d'une manière ou d'une autre, il s'opposera aux PJ. Soit les époux s'allient et se dressent ensemble contre leurs adversaires, soit l'askefroa peut lui reprocher de n'avoir pas été là pour l'aider et elle le considérera comme un ennemi, au même titre que les PJ. Si le gnome survit après avoir aidé malgré lui à lutter contre l'askefroa, il attaquera alors les personnages, qu'ils considèrent comme responsables de tout ceci.

## CONSÉQUENCES

Si l'un des deux vaesen survit sans avoir obtenu satisfaction de leurs exigences auprès des PJ, ce sera la fin de Grisslehamn. Chandelle et sa hache reviennent pour terminer la morbide besogne avant de livrer le hameau aux flammes d'un grand feu qui dévorera les lieux. Si le gnome a appris l'histoire de l'encart « La monnaie de leurs pièces », il tourmentera sans relâche la rebouteuse et sa fille terrées dans la mesure protégée, qui deviendra pourtant leur tombeau : on les retrouvera mortes de déshydratation. L'askefroa dirigera La Vaillante toutes voiles dehors contre les rives, éperonnant rageusement le hameau. Depuis la carcasse éventrée du navire, elle étendra cent bras de ronces et de racines depuis lesquels elle laissera s'abattre sa fureur, étranglant, transperçant, étouffant sans relâche. Dans ce chaos, la flamme d'une chandelle renversée chantera les premières notes du grand brasier qui consumera tout. L'incendie emportera le chagrin et l'esprit de l'épouse du frêne.

Rien de tout ceci ne pourra être évité par Sören, pauvre témoin aveugle et impuissant de cette tragédie. Il traînera son bâton et sa peine sur les chemins, sans que jamais plus « La Complainte du luneux » ne puisse le consoler.





# AIDE DE JEU

## LETTRE DU LUNEUX

*N'ayant personne d'autre à qui demander secours et me trouvant dans une situation que je ne peux gérer seul, je vous supplie de bien vouloir me faire parvenir de l'aide à Grisslehamn.*

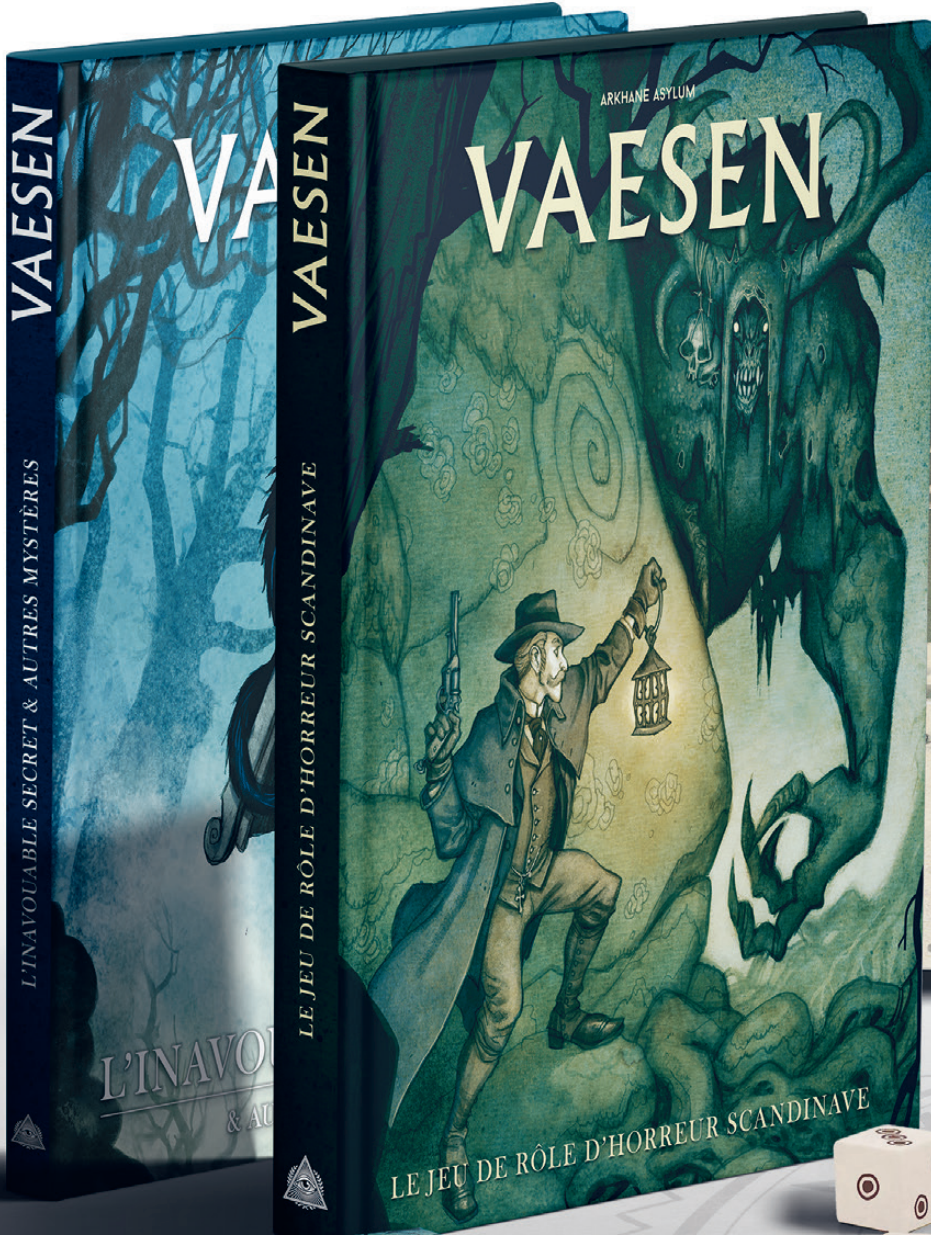
*Il y a beaucoup à dire, mais je ne peux être plus précis dans cette lettre, car le temps presse cruellement. Je dicte ce billet au bon pasteur de notre paroisse, qui a déjà fait beaucoup et qui voudrait faire plus encore. Il accueillera l'assistance que vous voudrez bien m'envoyer, le temps de leur séjour, si vous acceptez de m'apporter votre aide.*

*Je regrette de vous mettre dans l'embarras, mais vous êtes mon unique espoir. Je crains de n'avoir pas d'autre solution que de solliciter votre entourage. Et leur clémence.*

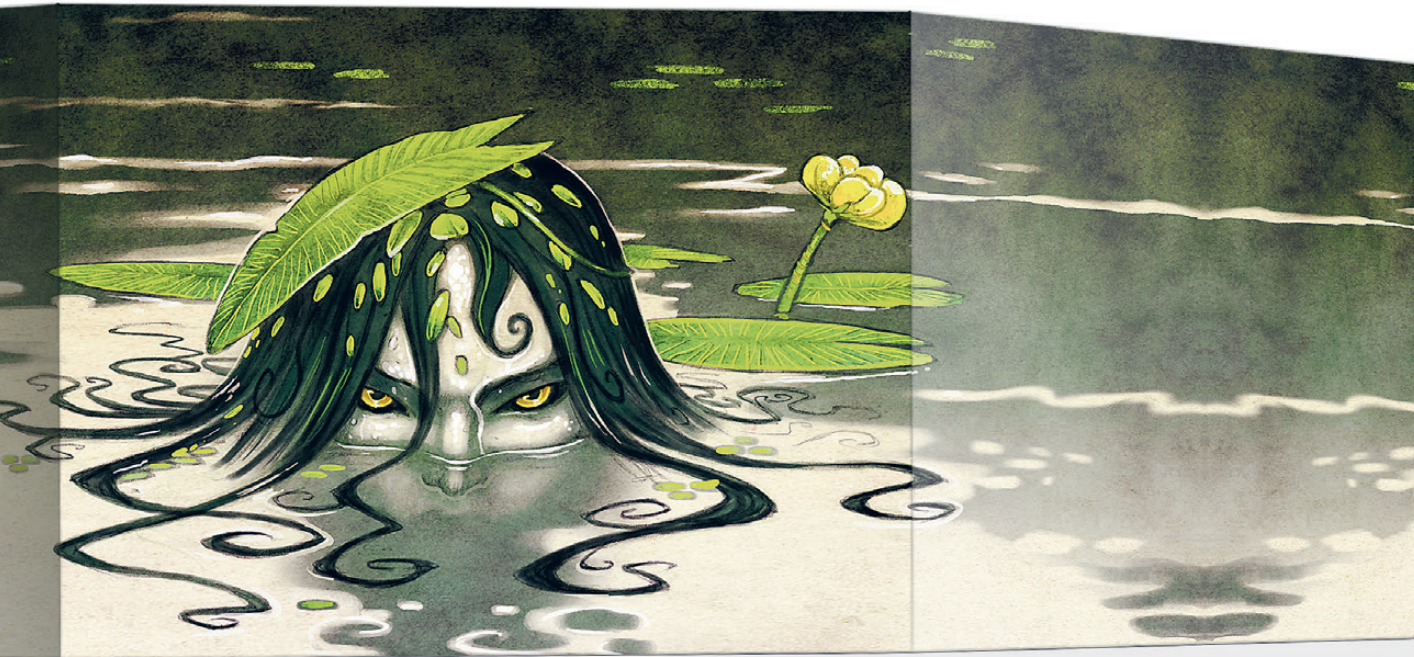
*Sören Gryning*











RETROUVEZ TOUTE LA GAMME **VAESEN**  
SUR [ARKHANE-ASYLUM.FR](http://ARKHANE-ASYLUM.FR)





WWW.ARKHANE-ASYLUM.FR