

## Couverture, accroche et paramètres



YZE

PWYW

# "La Dernière Vigile - Édition étendue"

YZE · Expérience 0-2 · 4-6 heures · Français

Cette nuit, quelqu'un doit rester éveillé pour le mensonge enfoui sous la chapelle.

### LA DERNIÈRE VIGILE - Édition étendue

Le vent ferme déjà les chemins quand les PJ atteignent Frêne-Bas. Les ajoncs ploient sous la gelée, les murets de schiste boivent la pluie fine, et la cloche de la chapelle sonne une fois de trop, comme si quelqu'un l'avait touchée de l'intérieur.

Dans la salle commune, la Vieille Heda repose encore assise sur sa chaise de veillée, manteau fermé, poignet cerclé d'une clochette de cuivre. Elle ne devait pas mourir avant l'aube. Depuis des générations, c'est elle qui guidait la dernière nuit de gel, celle où le hameau garde ses portes closes, ses lampes allumées et ses vérités prêtes. Car à Frêne-Bas, on ne veille pas seulement les morts. On veille quelque chose de plus ancien, de plus patient, enseveli sous les dalles de la chapelle et nourri par chaque silence utile.

Cette année, le rite s'est rompu avant son terme. Le fossoyeur ment. La doyenne préfère perdre un étranger que perdre la face. Les enfants entendent déjà leurs proches morts répondre derrière les murs. Le village sait qu'un étranger mort au bon endroit ferait un remplaçant acceptable.

Les PJ arrivent donc trop tôt pour fuir et trop tard pour rester neutres.

### Paramètres de session

- Système : Year Zero Engine, adaptation horreur folk rurale
- Joueurs : 3-5
- Durée : 4-6 heures
- Ton : lande bretonne, deuil mal fini, culpabilité collective, surnaturel qui imite l'intime
- Promesse : enquête villageoise sous pression, montée de stress, choix rituels, climax centré sur la vérité et le consentement plus que sur le combat frontal

### Avertissements de contenu

- Veillée funèbre et présence de cadavre
- Pression communautaire, bouc émissaire, culpabilité héritée
- Voix des morts, enfants en danger, panique nocturne
- Sacrifice possible de PNJ ou de PJ
- Fanatisme doux et violence née de la peur

### Résumé du conflit

Les PJ sont pris dans la dernière nuit de gel à Frêne-Bas, hameau où une vigile ancestrale maintient sous la chapelle une présence appelée Le Creux. Officiellement, le rite protège le village d'un ancien mal de lande. En vérité, il retient la mémoire déformée d'un crime fondateur : des affamés furent autrefois murés sous le sanctuaire, et le village apprit à appeler tradition ce qui n'était d'abord qu'une manière de survivre à la honte.

Heda, dernière gardienne du vrai protocole, est morte avant d'achever la veillée. Ivar a coupé un lien de laine rouge pour mettre fin au rite plus vite. Maela préfère maintenant tordre la cérémonie plutôt que d'admettre que les anciens ont conservé la moitié de la vérité. Nilsa sait que sa grand-mère répétait toujours : "On n'apaise rien tout seul, et jamais avec un mensonge."

## Contexte étendu, vérité cachée et compte de la Vigile

Frêne-Bas n'est guère plus qu'une douzaine de maisons serrées contre le vent, une salle commune, un puits, un lavoir de pierre et une chapelle bâtie au bord d'un ravin mangé de brume. Les habitants disent vivre "dans la dernière poche de terre avant la lande". L'hiver y dure trop longtemps. Les morts y sont veillés assis. On n'y prononce pas le nom d'un proche après le coucher du soleil si l'on ne veut pas lui donner un chemin pour revenir.

Chaque année, lors de la dernière nuit de gel, une Vigile se tient dans la chapelle. Un vivant veille devant la trappe du caveau. Trois témoins restent assez près pour répondre si la voix du dessous prend celle d'un disparu. La lampe de suif ne doit jamais s'éteindre. La laine rouge doit rester tendue entre autel, cloche et poignée de caveau. Avant l'aube, chacun doit nommer un mort et dire une vérité qu'il aurait préféré taire. Les villageois n'expliquent jamais le rite entièrement aux enfants. Ils disent seulement : "Sinon, la chapelle se rappelle."

### Vérité cachée pour le MJ

Le Creux n'est ni un démon chrétien ni un simple esprit local. Il est né en 1683, quand cinq familles de Frêne-Bas ont attiré six réfugiés affamés sous la chapelle inachevée et les y ont laissés mourir. Le lendemain, les coupables ont juré de raconter cela comme un "mal nécessaire".

La peur, la faim et les mensonges répétés ont tressé une présence. Des générations plus tard, Yuna Heda comprit qu'elle ne se calmait ni par la prière ni par le sang, mais par la vérité dite à plusieurs. Elle inventa la forme actuelle de la Vigile : un gardien, des témoins, une lumière, des noms vrais, des regrets vrais. Le rite ne guérit rien. Il maintient une trêve.

### Ce que veut Le Creux

Le Creux veut d'abord cesser d'être nié. Il se nourrit des demi-vérités, des remplacements commodes, des étrangers sacrifiés pour préserver la fiction d'un village "innocent". Il accepte la compagnie humaine si elle est lucide, et dévore vite ce qui vient à lui sous contrainte ou sous mensonge.

Il désire trois choses :

- une voix consentante qui ne nie pas ce qu'elle entend
- des noms exacts pour les morts murés
- la fin de l'habitude qui transforme chaque hiver la faute commune en rituel à moitié compris

### Les quatre forces en jeu

- Maela Sorne et les anciens : sauver le hameau sans exposer la vérité entière
- Nilsa, Soizic et les consciences fatiguées : accomplir le rite correctement, quitte à briser le silence transmis
- Ivar, Ronan et les partisans de la solution brutale : offrir un remplaçant, brûler la chapelle ou fuir avant l'aube
- Le Creux : forcer les vivants à choisir entre aveu, offrande et abandon

### Compteur partagé - Le Compte de la Vigile

Utilisez un compteur de 0 à 8.

Ajoutez 1 au Compte à chaque :

- Push Roll raté sur une action centrale
- mensonge public entendu par la communauté
- bruit violent dans la chapelle ou autour du caveau
- lampe de suif renversée, cloche sonnée au mauvais moment ou cercle de sel brisé
- abandon d'un témoin seul face aux voix

- découverte d'une vérité majeure qui déclenche accusation ou panique au lieu de clarification

Effets recommandés :

- 0-2 : froid localisé, craquements sous les dalles, corneilles qui regardent les fenêtres
- 3-4 : la voix d'Heda répond, les morts familiers parlent derrière les portes, les enfants rêvent d'un escalier sous la chapelle
- 5-6 : les liens de laine saignent une humidité noire, les bêtes refusent l'enclos, la trappe gonfle et la lande semble écouter
- 7-8 : Le Creux prend forme, le caveau force, et le climax ne peut plus être retardé

Réduisez le Compte de 1 quand :

- une vérité coûteuse est dite publiquement et acceptée
- les PJ réparent un élément concret du rite de Heda
- un moment de réconfort sincère permet à quelqu'un de nommer sa peur au lieu de la projeter
- les restes ou les noms des victimes murées sont traités avec dignité

### Rappel Push Roll

Dans ce scénario, pousser un jet doit laisser une trace visible. Une réussite poussée peut coûter une blessure légère, un point de stress, une suspicion supplémentaire, un objet rituel abîmé ou un détail intime arraché par Le Creux. Si un PJ pousse un jet alors qu'il se trouve seul dans la chapelle, faites-lui entendre une voix qui connaît un souvenir précis qu'il n'a jamais raconté au groupe.

## Acte 1 : arrivée à Frêne-Bas et première veillée

L'Acte 1 doit installer d'abord une évidence simple : personne à Frêne-Bas n'est totalement innocent, mais tous ne sont pas également lâches. Le hameau doit paraître assez humain pour qu'on hésite à le condamner en bloc.

### À lire aux joueurs

Le chemin creux disparaît sous une boue gelée que la pluie ne ramollit même plus. Des branches de sorbier battent contre les pierres des maisons. On sent du suif, de la laine mouillée, de la soupe trop longtemps tenue au feu. Sur la place, personne ne parle fort. Au fond de la salle commune, une vieille femme repose droite sur sa chaise, comme si on l'avait surprise en train d'écouter quelque chose derrière le mur. Son poignet porte une clochette. Sa bouche est fermée par un fil noir. Pourtant, au moment où la porte se referme derrière vous, la cloche tinte d'elle-même.

### Scène d'ouverture - Le corps d'Heda et le besoin d'un remplaçant

Les PJ arrivent au milieu d'une dispute étouffée. La veillée funèbre n'est pas terminée. Personne n'ose encore descendre Heda de sa chaise. Maela exige qu'on garde l'ordre. Ivar veut déplacer le corps avant que "ça commence". Soizic distribue de la tisane brûlante à des mains qui tremblent. Nilsa fixe les étrangers comme si elle les attendait depuis plusieurs heures.

Ce que les PJ peuvent comprendre ici :

- Heda est morte d'épuisement ou de frayeur, pas de maladie
- la clochette de cuivre ne devrait tinter que si la gardienne s'endort
- le village n'est pas seulement endeuillé ; il est en retard sur quelque chose de vital

Tests utiles :

- Observation ou INTELLIGENCE, danger 2 : voir sous les ongles d'Heda de la terre noire récente, comme si elle avait essayé de retenir une trappe
- EMPATHIE, danger 2 : sentir que la peur de Maela vise moins la mort d'Heda que ce qui va suivre sans elle
- Manipulation ou Commandement, danger 2 : imposer un peu de calme et obtenir qu'on explique au moins la version officielle du rite

### Les PNJ à poser rapidement

#### Maela Sorne

Doyenne sèche, regard de silex, parole économe. Elle sait presque tout mais ne livre que ce qui permet de maintenir la cohésion. Son objectif immédiat est simple : finir la nuit sans effondrement public.

#### Ivar Tallec

Fossoyeur au dos cassé, mains terreuses, odeur de cave. Il a coupé un lien de laine rouge plus tôt dans la soirée, persuadé que le rite de Heda devenait folie. Il regrette déjà son geste mais n'a pas le courage de l'avouer.

#### Nilsa Heda

Douze ans, manteau trop grand, visage fermé de fatigue. Elle a entendu sa grand-mère répéter les vraies consignes. Elle est terrifiée, mais moins que les adultes. Elle sait surtout que la Vigile ne peut pas être tenue par orgueil solitaire.

#### Soizic Keraudren

Tenancière de la salle commune, ancienne accoucheuse, femme solide qui a appris à mentir pour la paix civile. Elle veut protéger Nilsa et éviter qu'un étranger soit livré au caveau "au nom de la nécessité".

#### Ronan Beuzec

Sonneur de cloche et gardien de chapelle, boiteux depuis un hiver de verglas. Il boit trop quand la lande parle. Il pense qu'il vaudrait mieux brûler le sanctuaire plutôt que perpétuer le mensonge.

### Yann Eozen

Berger du haut ravin, premier à avoir vu les corneilles tourner autour de la chapelle avant la mort d'Heda. Il n'aime pas les anciens, mais il leur obéit encore par habitude.

### Scène 1 - Le récit officiel

Si les PJ réclament des explications, Maela donne la version admise : "Chaque fin d'hiver, un vivant veille dans la chapelle. Cela apaise les voix des morts. Heda faisait cela depuis des années. Cette fois, elle a faibli. Il faut reprendre le fil et tenir jusqu'à l'aube."

Cette explication est à la fois vraie et mensongère. Elle omet volontairement :

- qu'il faut plusieurs témoins, pas un seul gardien
- que les voix vivent surtout les menteurs et les remplaçants forcés
- que la chapelle contient une trappe menant à un caveau bien plus ancien qu'elle

### Premiers présages recommandés

- Une des bougies placées près de Heda brûle en vert pâle une seconde puis reprend une flamme normale.
- Un chien refuse d'entrer sur la place et recule en grondant vers le ravin.
- Quelqu'un derrière les PJ murmure le nom d'un proche mort ; quand ils se retournent, personne n'a bougé.
- Le fil noir qui ferme la bouche d'Heda se tend légèrement, comme si elle voulait parler.

### Hooks immédiats pour les PJ

- Un PJ reconnaît son propre nom gravé à l'intérieur de la cloche de la chapelle.
- Un autre a déjà rêvé d'une vieille femme lui tendant une clé de caveau.
- Quelqu'un a demandé aux PJ d'assister aux funérailles d'Heda sans expliquer pourquoi.
- La route étant coupée, quitter Frêne-Bas avant l'aube implique traverser la lande sous la tempête.

À la fin de cette page, les PJ doivent comprendre que la nuit ne sera pas une simple veillée rurale. Quelque chose attend que le village choisisse un gardien, et les étrangers sont déjà regardés comme une solution possible.

## Acte 1 : explorer le village, ses secrets et ses loyalités fatiguées

L'Acte 1 gagne en force si les PJ circulent dans un Frêne-Bas compact, lisible, mais saturé de non-dits. Chaque lieu doit offrir à la fois une information et une coloration morale.

### Zones à jouer en priorité

#### La salle commune

Centre social, morgue improvisée, lieu des débats. On y trouve le corps d'Heda, les anciens, la peur collective et de quoi calmer ou chauffer une foule.

#### La maison d'Heda

Petit logis propre, herbes suspendues, carnet de noms barrés, miche de pain durcie qui cache une clé de caveau, laine rouge, sel gris et notes griffonnées sur le vrai rituel.

#### La chapelle Saint-Ronan-des-Brumes

Bâtiment de granit plus ancien que sa cloche. L'autel est récent, la trappe ne l'est pas. Le sol sonne faux au centre. L'air y reste plus froid qu'au dehors.

#### Le puits et l'if

Lieu des confidences et des présages. De nuit, l'eau reflète parfois un visage mort au lieu de celui qui se penche.

#### Le lavoir sous la pente

Ancien endroit d'échanges et de médiances. Les pierres y portent des entailles qui ressemblent à des comptes rituels.

#### Le haut ravin

Chemin des bêtes et des fuites. On y voit la chapelle par le côté, avec sa base plus ancienne que le reste. Yann y a trouvé des traces de terre fraîche remontée du dessous.

#### Chaîne d'indices recommandée

1. Dans la maison d'Heda, les PJ trouvent un carnet où reviennent trois phrases : "Ne jamais nommer à moitié", "Quatre voix valent mieux qu'un héros", "Si Maela ment encore, le caveau prendra un enfant." 2. Une observation de la chapelle révèle qu'un lien de laine rouge a été coupé net, pas rompu par l'usage. 3. Nilsa confirme que sa grand-mère cherchait depuis des semaines "les noms d'avant le village", comme si le rite perdait de son efficacité faute de mémoire complète. 4. Sous une dalle du lavoir, Soizic a caché une vieille liste de familles datant de plusieurs générations, où certaines lignées sont marquées d'un signe noir. 5. Au haut ravin, Yann montre des empreintes de pieds nus allant de la chapelle vers la brume avant de revenir... ou de s'y dissoudre.

#### Comment jouer les relations humaines

Le village ne doit pas ressembler à un bloc hostile uniforme.

- Maela protège réellement Frêne-Bas, mais confond protection et contrôle du récit.
- Soizic a déjà menti à la Vigile autrefois pour sauver son frère ; elle sait le prix réel de ce type d'arrangement.
- Ronan hait la chapelle parce que sa femme s'y est brisée lors d'une ancienne panique.
- Ivar n'a pas coupé le lien par cruauté, mais par lassitude.

#### Scènes d'interaction utiles

##### La confiance de Nilsa

Si les PJ lui offrent une vraie écoute, elle explique qu'Heda répétait toujours qu'il ne fallait jamais laisser "les vieux choisir seuls le prix de la nuit". Elle connaît aussi un fragment de cantique en vieux breton que sa grand-mère réservait au moment où les voix montaient.

##### La pression de Maela

Maela peut proposer un marché raisonnable en apparence : qu'un des PJ veille seul "un moment seulement", le temps que le village s'organise. Si personne n'accepte, elle commence à distiller l'idée que les étrangers attirent la malchance.

##### L'aveu incomplet d'Ivar

Pris seul, Ivar admet qu'il a "desserré quelque chose". Il parle d'abord d'un lien devenu inutile, puis finit par reconnaître qu'Heda l'avait supplié de ne pas toucher à la laine rouge.

##### La peur de Ronan

Ronan offre la solution la plus simple et la plus mauvaise : mettre le feu à la chapelle, emporter Nilsa et laisser la lande avaler le reste. Il n'est pas fou ; il est épuisé.

##### Fin d'Acte 1

L'Acte 1 se clôt idéalement lorsque les PJ comprennent trois faits.

- La Vigile n'est pas une superstition creuse ; elle contenait effectivement quelque chose.
- Le rite de cette année est incomplet parce qu'Heda est morte et qu'Ivar l'a saboté.
- Le village est déjà en train de préparer soit un remplaçant commode, soit un nouveau mensonge collectif.

À ce stade, les PJ devraient choisir un premier levier : réparer le rite, enquêter sur l'origine réelle, protéger Nilsa, confronter Maela, ou tenter de quitter Frêne-Bas en sachant que la lande n'est plus neutre.

## Acte 2 : complications dramatiques et vérité du caveau

L'Acte 2 commence quand le scénario cesse d'être une simple enquête de village et devient une lutte ouverte entre versions concurrentes du passé. Les révélations ne doivent pas calmer la nuit. Elles doivent obliger chacun à montrer ce qu'il préfère perdre.

### Déclencheurs possibles

Passez à l'Acte 2 dès qu'un des éléments suivants survient :

- les PJ ouvrent ou approchent de la trappe de caveau
- le Compte de la Vigile atteint 4 ou plus
- Heda parle avec la voix d'un proche d'un PJ
- Nilsa disparaît brièvement ou se rend seule à la chapelle

### Révélation 1 - Le crime fondateur

Le carnet d'Heda, croisé avec la liste du lavoir et un vieux parchemin coincé dans le pupitre de la chapelle, permet de reconstituer la vérité. Frêne-Bas a été sauvé un hiver de famine en refusant l'hospitalité, puis en enterrant vivant le problème. Le premier rite n'était pas une protection mais une manière de continuer à dormir au-dessus des morts qu'on avait décidé de ne pas voir.

Les six victimes étaient :

- Bran le saunier
- Katell son épouse
- Enora, leur fille
- Maon, leur fils
- un vieil homme sans nom certain, noté seulement "l'oncle"
- une femme blessée, peut-être déjà mourante, nommée Mecer dans certaines notes

Cette imprécision sur les noms explique pourquoi Le Creux devient plus instable : le village a gardé le rite mais perdu sa mémoire exacte. Heda cherchait à réparer cela avant sa mort.

### Révélation 2 - Heda voulait finir le cycle, pas seulement le maintenir

Les notes plus récentes d'Heda montrent qu'elle ne cherchait plus à gagner un hiver de plus. Elle voulait exhumer les os, faire dire publiquement le vrai récit et tenter enfin un exorcisme collectif. Elle savait que Maela ne l'accepterait pas de son vivant, car reconnaître la faute entière aurait effondré l'autorité des anciens.

### Révélation 3 - Ivar a servi de déclencheur

Ivar a coupé un lien de laine parce que Maela lui a laissé entendre qu'Heda préparait "une honte inutile". Il n'a pas agi par fidélité à la doyenne, mais par refus de voir une vieille femme briser seule la paix du village. En d'autres termes, il a préféré le compromis connu au risque moral. C'est exactement ce dont Le Creux se nourrit.

### Scènes de complication recommandées

#### La bouche d'Heda s'ouvre

Quand le Compte monte assez haut, le fil noir qui lui ferme la bouche casse. Heda ne se relève pas, mais elle parle. Elle appelle Nilsa par son prénom, puis un PJ par un nom intime, puis Maela par le nom de son grand-père, celui d'un des premiers coupables.

Effets utiles :

- tous les présents gagnent 1 stress si personne ne reprend le contrôle
- Maela gifle le premier qui ose dire que Heda "revient"

- Nilsa confirme que la voix n'est pas celle de sa grand-mère, même si elle l'emprunte

#### La chapelle qui respire

Les murs de la chapelle prennent une humidité tiède comme une peau. La laine rouge boit l'eau noire. Le sel craque. Une oreille collée à la trappe entend soit un chant d'enfant, soit des ongles lents, selon le besoin du moment.

Tests utiles :

- INTELLIGENCE ou Observation, danger 3 : comprendre que les coups répondent aux noms prononcés
- EMPATHIE, danger 2 : sentir qui, parmi les villageois, est sur le point de céder à la panique ou à la violence
- Technique ou Survie, danger 2 : réparer temporairement lampe, cercle et laine pour retarder le pire

#### La disparition de Nilsa

Utilisez-la si vous voulez pousser vers l'action. Nilsa se rend à la chapelle ou au ravin, persuadée qu'elle doit "remplacer" Heda. Ce n'est pas un caprice héroïque : elle a compris que les adultes mentent déjà. La retrouver à temps peut offrir un moment de vérité ou déclencher un affrontement moral avec Maela.

#### Dilemmes moraux à mettre sur la table

- Faut-il exposer tout de suite le crime fondateur à un village terrorisé, au risque de déclencher une foule et de faire monter le Compte ?
- Faut-il laisser Maela préserver l'ordre encore une heure pour gagner du temps rituel, même si cela prolonge le mensonge ?
- Faut-il utiliser Ivar comme témoin essentiel alors que sa lâcheté a rompu la nuit ?
- Faut-il protéger Nilsa du savoir, ou reconnaître qu'elle est déjà celle qui comprend le mieux le rite ?
- Faut-il accepter qu'un PJ serve de gardien principal, sachant que Le Creux adore les étrangers qui n'ont aucune dette envers le village ?

#### Comment le surnaturel devient certain

À ce stade, ne laissez plus de doute sur la réalité du phénomène.

- des voix répondent depuis le puits avec le timbre exact de morts connus
- les cloches de cuivre suspendues dans la maison d'Heda tintent au même rythme que des coups sous la chapelle
- une silhouette faite de laine, de boue et de mâchoires se dessine parfois derrière la porte du caveau
- les cornelles du ravin répètent un mot ou un prénom en croissant presque juste

L'important est que Le Creux reste lié au vrai drame humain. Ce n'est pas "une horreur abstraite sous une église". C'est un assemblage de honte, de faim, de peur et de générations qui ont préféré la formule au deuil.

## Acte 2 : parler avec Le Creux et préparer la rupture

La seconde moitié de l'Acte 2 fait passer le scénario de la découverte au dialogue dangereux. Le Creux n'est pas bavard, mais il est intelligent à sa façon. Il comprend les trous dans les récits et les exploite avec une précision cruelle.

### Premier contact net

Quand un PJ reste seul ou presque seul dans la chapelle, avec la lampe basse et le Compte à 5 ou plus, la voix du dessous cesse d'imiter seulement les morts récents. Elle parle pour elle-même.

Vous pouvez commencer ainsi : "Vous appelez cela veiller. Nous appelons cela nous retenir sous vos pieds."

Ou : "Chaque hiver, vous venez nous donner des noms incomplets et vous appelez cela justice."

Ne jouez pas Le Creux comme un monstre braillard. Sa parole doit être calme, presque fatiguée. Ce qui effraie n'est pas son volume. C'est sa justesse.

### Ce que Le Creux révèle si on l'écoute

- Heda savait que la Vigile n'avait plus qu'une ou deux années d'efficacité, parce que les noms transmis étaient faux ou tronqués.
- Maela a toujours su qu'un exorcisme véritable exigerait une confession publique des lignées fondatrices.
- Le caveau ne réclame pas un mort à chaque hiver ; il réclame qu'on cesse de remplacer les morts exacts par une version arrangeante de l'histoire.
- Un gardien offert contre son gré ne ferme rien durablement. Cela donne seulement à la chose une voix plus maniable pour l'hiver suivant.

### Ce que veut vraiment Maela

Maela n'est pas une cultiste de l'horreur. Elle croit simplement qu'un village qui s'effondre pendant une tempête mourra plus sûrement qu'en maintenant le rite de travers. Son péché est d'avoir pris la stabilité pour une innocence.

### Les trois routes vers le point de rupture

À ce stade, les PJ doivent pouvoir discerner trois solutions majeures.

#### 1. Sacrifice collectif

Le village accepte enfin de payer ensemble : chaque maison apporte quelque chose d'irremplaçable, chaque ancien nomme sa faute, et un cercle de sang partagé remplace le faux gardien unique. Cette solution ferme Le Creux pour une génération peut-être, mais marque profondément Frêne-Bas.

#### 2. Rituel d'exorcisme

Les os doivent être remontés, les noms retrouvés autant que possible, la cloche sonnée treize fois, la laine rouge remplacée non pour tenir les morts dessous mais pour guider leur départ. C'est la solution la plus juste, mais aussi celle qui peut détruire l'autorité locale et la chapelle elle-même.

#### 3. Fuite et abandon

Les PJ et quelques survivants quittent Frêne-Bas par le haut ravin ou le chemin des tourbières, en laissant le hameau à sa dette. C'est peut-être la seule option si la communauté refuse toute vérité et si le Compte grimpe trop vite.

### Comment la chapelle se transforme avant le climax

À 6 ou plus sur le Compte :

- la nef devient trop grande intérieurement, comme si l'espace sous le dallage gagnait du terrain
- les visages des statues sont mangés par l'humidité jusqu'à ressembler à ceux des victimes oubliées

• la cloche sonne sans choc visible quand quelqu'un ment sous son toit

• un PJ voit la trappe entrouverte alors qu'elle est encore fermée pour les autres

### Passer à l'Acte 3

Le vrai basculement se produit quand les PJ ne peuvent plus seulement enquêter. Il faut alors choisir qui se tient où, qui parle vrai devant qui, et quelle dette on accepte de porter.

Faites converger l'action autour de trois lieux :

- la salle commune, si la vérité doit être dite à tous avant le rite final
- la chapelle, si l'on tente encore de contenir ou d'exorciser
- le haut ravin, si la fuite devient une option réelle

À la fin de cette page, le groupe doit sentir que la nuit a cessé d'offrir des chemins neutres. Chacune des solutions coûte quelque chose d'irréversible.

### Acte 3 : la trappe s'ouvre et le village doit choisir

Le climax commence quand le Compte atteint 7, quand la lampe de veille s'éteint sans être rallumée à temps, ou quand la vérité sur les morts murés est dite devant le village entier. La trappe du caveau se soulève alors avec un bruit de planches humides. L'air devient plus chaud au ras du sol et plus froid aux épaules. La voix d'Heda se mêle à d'autres, plus anciennes, moins humaines.

#### Disposition dramatique recommandée

Pour que la scène prenne toute sa force, placez idéalement en même temps :

- Maela, obligée d'assumer ou de nier publiquement le crime fondateur
- Ivar, dont l'aveu peut soit sauver le rite, soit le briser complètement
- Nilsa, qui comprend le sens véritable de la Vigile et refuse d'être tenue à l'écart
- Soizic ou Ronan, représentant le village ordinaire qui veut surtout survivre
- Le Creux, visible par fragments : racines laineuses, os de mains, peaux sèches, mâchoires prises dans la boue

#### Comment montrer Le Creux

Le Creux ne surgit pas comme une bête unique. C'est une forme tressée.

- des mains faites de laine imbibée sortent d'abord par la fente
- un visage se compose de plusieurs bouches empruntées
- des racines noires tiennent des os comme on porte des outils
- les voix n'utilisent jamais un prénom au hasard ; elles visent juste

#### Ce que Le Creux dit au village

Choisissez une ou deux phrases qui frappent.

- "Vous m'avez appris à parler avec vos morts."
- "Chaque hiver vous appelez paix ce qui n'est qu'un report."
- "Lequel de vous va encore décider qu'un autre vaut mieux que la vérité ?"

#### Actions majeures possibles

##### 1. Forcer la confession publique

Les PJ amènent Maela, Ivar et les lignées fondatrices à dire enfin ce qui s'est passé. Cette option n'est pas encore l'exorcisme complet, mais elle peut rendre possibles les deux solutions rituelles.

Jets utiles :

- Commandement ou EMPATHIE, danger 4 : empêcher la foule de basculer dans la chasse au coupable
- Manipulation, danger 3 : faire céder Ivar ou Maela au bon moment
- Observation, danger 2 : repérer quand Le Creux se nourrit d'une phrase incomplète

##### 2. Tenir la chapelle

Quelqu'un doit garder la lampe, la laine et le cercle pendant que les autres préparent l'une des trois résolutions. C'est le rôle le plus ingrat et le plus exposé.

Jets utiles :

- INTELLIGENCE ou Survie, danger 4 : maintenir le dispositif rituel sous pression

- FORCE ou AGILITÉ, danger 3 : empêcher une poussée du caveau ou retenir un villageois paniqué

#### 3. Choisir l'issue

Une fois les vérités centrales sorties, les PJ doivent s'engager.

- sacrifice collectif si le village accepte de payer ensemble
- exorcisme si les noms et les os sont réunis
- fuite si tout cela devient impossible

#### Comment jouer la foule

La communauté de Frêne-Bas doit paraître dangereuse parce qu'elle a peur, pas parce qu'elle devient soudain démoniaque.

- certains veulent livrer Ivar
- d'autres veulent que les étrangers règlent le problème
- quelques-uns, souvent les plus jeunes, demandent seulement qu'on arrête de parler à moitié
- Soizic peut devenir le pivot moral qui empêche un lynchage

#### Sacrifice possible d'un PJ

Si un PJ veut prendre la place du gardien principal, donnez-lui une vraie scène de choix : le sacrifice compte davantage s'il s'accompagne d'une parole vraie que d'une simple perte de Santé.

#### Conseils de rythme

- faites monter la scène par vagues : aveu, panique, reprise, apparition, nouvelle décision
- n'étrez pas le combat physique ; Le Creux ne doit jamais devenir un simple sac de points de vie
- récompensez immédiatement les paroles vraies par un léger recul du monstre ou du Compte
- punissez les solutions commodes par des voix plus précises, pas seulement par des dégâts

Le but de cette page est d'amener le groupe au bord d'un choix irréversible où la bonne question n'est plus "Comment survivre ?" mais "Qu'acceptons-nous enfin de reconnaître ?"

### Acte 3 : trois fins alternatives et leurs retombées

Les trois fins ci-dessous correspondent aux issues demandées par la structure du scénario. Elles peuvent être jouées telles quelles ou nuancées selon les survivants, l'état du village et les vérités encore tues.

#### Fin A - Sacrifice collectif

Condition : Maela cède, les maisons de Frêne-Bas acceptent de payer ensemble, et les PJ obtiennent que personne ne soit livré seul au caveau.

Rituel : Chaque foyer apporte au cercle un objet de lignée, un peu de son propre sang et une faute dite sans détour. La cloche sonne une fois par confession. La laine rouge relie non plus la trappe à la doyenne, mais toutes les mains présentes. Le Creux se gorge de ces aveux et de cette douleur partagée, puis retombe lentement sous les dalles.

Résultat : L'aube arrive sans que la trappe ne cède davantage. Frêne-Bas survit, mais ne pourra plus prétendre à l'innocence. Certains objets brûlés ou enterrés cette nuit étaient les derniers symboles de prestige de vieilles familles. Les anciens perdent une partie de leur autorité sacrée, et la solidarité qui reste a un goût amer mais propre.

Coût :

- plusieurs villageois finissent la nuit marqués, épuisés ou blessés
- le hameau devra vivre avec une pauvreté accrue après avoir détruit une part de ses biens et réserves symboliques
- Le Creux n'est pas exorcisé ; il est apaisé pour longtemps, à condition que la mémoire ne soit plus confisquée

#### Fin B - Rituel d'exorcisme

Condition : les PJ retrouvent ou reconstituent les noms des victimes, remontent leurs os ou une part suffisante de leurs restes, et imposent une vérité publique avant l'aube.

Rituel : La trappe est ouverte non pour nourrir Le Creux mais pour lui rendre ce qu'on lui a refusé : des noms, des témoins dignes, des morts traités comme morts. Treize coups de cloche, sel neuf, laine rouge replacée en cercle de passage, et la phrase d'Heda prononcée par plusieurs voix : "Nous ne vous gardons plus dessous."

Résultat : La chapelle craque, peut-être s'effondre en partie, et le ravin renvoie un souffle qui ressemble à une expiration trop longtemps retenue. Les voix cessent. Les silhouettes de laine se défont. Heda se tait enfin. Le village perd son sanctuaire, mais gagne peut-être la possibilité d'un avenir sans dette rituelle annuelle.

Coût :

- Maela peut être brisée politiquement ou humainement par ce qu'elle doit reconnaître
- Frêne-Bas perd le cœur symbolique autour duquel il se tenait
- les PJ laissent derrière eux un village libre mais nu, obligé de reconstruire son lien social sans le mensonge utile

#### Fin C - Fuite et abandon

Condition : le village refuse toute confession, la foule se retourne contre un bouc émissaire, ou les PJ jugent qu'aucune solution rituelle ne peut encore être menée avant l'ouverture totale du caveau.

Déroulement : Les PJ prennent Nilsa, Soizic, quelques volontaires ou seulement eux-mêmes, et quittent Frêne-Bas par le haut ravin ou les tourbières. Derrière eux, la chapelle cède peu à peu. Les cloches sonnent de travers. Les corneilles s'abattent sur les toits. La lande avale les cris à mesure qu'ils s'éloignent.

Résultat : Les survivants sauvent leur peau et emportent la vérité, mais le village est livré à ce qu'il a nourri. Frêne-Bas peut devenir une ruine habitée par des voix, un lieu maudit de campagne future, ou une plaie ouverte dans la mémoire régionale.

Coût :

- les PJ devront vivre avec l'abandon de ceux qu'ils n'ont pas pu convaincre
- Nilsa ou un autre survivant devient dépositaire d'une histoire qu'il faudra transmettre ailleurs
- Le Creux gagne un territoire entier au lieu d'une simple trappe, du moins jusqu'à ce que quelqu'un revienne finir le travail

#### Questions de débrief

- Quel personnage a payé le prix moral le plus juste, et lequel le plus commode ?
- Votre PJ aurait-il préféré un petit mensonge durable à une vérité destructrice ?
- Si l'on reparle un jour de Frêne-Bas, quel détail votre personnage dira en premier : la lande, la cloche, Heda, ou la faute fondatrice ?

#### Épilogues courts recommandés

- Nilsa recopie enfin les noms des morts sur une page neuve, sans rature.
- Maela, si elle survit, demande à être enterrée hors de la chapelle.
- Ivar reprend sa pelle, mais plus rien dans sa posture ne ressemble à la résignation.
- Une autre communauté de lande envoie plus tard une lettre ou un signe : elle connaissait aussi l'existence des Vigiles.

## Tables D6 et profils YZE des créatures

### Table D6 - Événements nocturnes à Frêne-Bas

- 1. La cloche de Heda tinte dans une pièce vide et tous les chiens du hameau se taisent en même temps.
- 2. Une porte close s'ouvre sur un courant d'air chaud qui sent la terre fraîche.
- 3. Un enfant décrit avec précision un lieu sous la chapelle où il n'est jamais allé.
- 4. Le fil noir sur la bouche d'un mort récent se défait tout seul.
- 5. Une des maisons se met à goutter de la boue depuis le plafond sans pluie intérieure visible.
- 6. Quelqu'un entend son propre prénom prononcé par une voix qui a dix ans de retard.

### Table D6 - Rencontres sur les chemins et près du ravin

- 1. Yann Eozen revient avec une brebis écorchée seulement sur la tête, comme si quelque chose avait voulu lui prendre la voix.
- 2. Un vieil homme mort l'hiver dernier marche au bord du ravin, puis n'est plus qu'un manteau accroché aux ajoncs.
- 3. Trois corneilles suivent silencieusement les PJ et croassent à l'unisson quand quelqu'un ment.
- 4. Ronan Beuzec, ivre et lucide à la fois, transporte de la poix vers la chapelle pour y mettre le feu.
- 5. Nilsa attend déjà au bon endroit, comme si elle avait entendu un appel que les autres n'entendaient pas.
- 6. Une silhouette de laine et d'os observe depuis le brouillard, immobile, puis se défait en racines noires.

### Table D6 - Présages de la Vigile

- 1. Du sel posé sur une table forme spontanément six petites lignes parallèles.
- 2. Un miroir ou un puits montre non le visage du spectateur mais celui d'un mort du hameau.
- 3. Les lanternes brûlent plus bas quand un mensonge est prononcé.
- 4. Les noms gravés sous la cloche semblent plus nombreux qu'une heure plus tôt.
- 5. Le vent apporte un chant d'enfant en vieux breton depuis la chapelle.
- 6. Le sol de la nef bat comme un cœur sous les pieds du gardien.

### Profils YZE compacts - Créatures et manifestations

#### Le Creux sous la chapelle - Entité de faim, de laine et de voix

ATTRIBUTS : FORCE 4 · AGILITÉ 2 · INTELLIGENCE 3 · EMPATHIE 2 Santé 6 Compétences : Observation 3 · Manipulation 3 · Corps à corps 2 ATK Mains d'os et de laine +2 [1 blessure + 1 stress] · Portée C Particularités :

- Immunisé à la peur ordinaire
- Se nourrit des demi-vérités : à chaque mensonge public, récupère 1 Santé si la fiction s'y prête
- Recul rituel : perd 1 Santé ou recule d'un cran narratif quand un nom exact et une vérité coûteuse sont dits dans la chapelle

POUSSÉE : si Le Creux pousse une interaction et obtient des 1, il révèle à haute voix un secret intime d'un témoin et fait gagner 1 stress à tous ceux qui l'entendent.

#### Délaissé de la Vigile - Ancien gardien mal tenu, repris par le caveau

ATTRIBUTS : FORCE 3 · AGILITÉ 2 · INTELLIGENCE 1 · EMPATHIE 0 Santé 4 Compétences : Observation 2 · Corps à corps 2 · Endurance 2 ATK Ongles de terre +1 [1 blessure] · Portée C Particularités :

- Apparaît quand le rite est saboté ou quand un gardien fuit
- Répète les derniers mots qu'il a entendus avant de mourir
- Recule devant la clochette de cuivre d'Heda si quelqu'un la fait sonner sans peur

POUSSÉE : sur un 1, le Délaissé entraîne sa cible vers le sol ou la trappe et impose un test d'AGILITÉ pour ne pas tomber.

#### Corneilles du ravin - Essaim d'augure noirci par la lande

ATTRIBUTS : FORCE 1 · AGILITÉ 4 · INTELLIGENCE 1 · EMPATHIE 0 Santé 3 Compétences : Observation 3 · Mobilité 4 ATK Becs et ailes +1 [1 stress ou distraction] · Portée courte Particularités :

- Marquent les menteurs : elles suivent ou harcèlent celui qui vient de nier une vérité importante
- Dispersables par le feu, la cloche ou une offrande de grain jetée au bon moment
- Peuvent servir de présage plutôt que d'adversaire direct

POUSSÉE : sur un 1, l'essaim masque un détail capital ou sépare brièvement un PJ du reste du groupe.

#### Conseils d'utilisation mécanique

- Ne jouez pas Le Creux comme un ennemi à vider en Santé. Ses points servent à rythmer sa présence, pas à le réduire à un duel.
- Réservez le Délaissé de la Vigile aux moments où un choix lâche doit avoir une forme concrète.
- Utilisez les corneilles pour annoncer, compliquer ou moraliser une scène, plus que pour infliger des dégâts.

## Annexes, carte schématique et piste de campagne "Folklore YZE"

### Fiches PNJ express

#### Maela Sorne

But : sauver Frêne-Bas sans laisser s'effondrer l'ordre ancien.  
Secret : elle connaît depuis longtemps l'idée d'un exorcisme complet, mais l'a étouffée.

#### Ivar Tallec

But : survivre à la nuit sans devenir le seul coupable. Secret : c'est lui qui a coupé la laine rouge sur suggestion implicite de Maela.

#### Nilsa Heda

But : ne pas laisser sa grand-mère mourir pour rien. Secret : elle connaît un fragment du cantique final et l'emplacement de la clé de caveau.

#### Soizic Keraudren

But : empêcher le village de sacrifier quelqu'un par facilité.  
Secret : elle a déjà menti à une ancienne Vigile, ce qui la rend très sensible à la répétition du schéma.

#### Ronan Beuzec

But : détruire la chapelle avant qu'elle ne reprenne encore quelqu'un. Secret : sa femme a été brisée psychologiquement après une ancienne nuit de panique.

#### Yann Eozen

But : protéger ses bêtes et ne plus obéir aveuglément aux anciens. Secret : il a déjà vu une ouverture partielle du caveau enfant.

### Carte schématique de Frêne-Bas

```
```text N ^ lande haute / chemin coupé
```

[bergerie de Yann]

maisons basses - place - salle commune

maison Heda puits if ancien

lavoir ---- chapelle ---- haut ravin

trappe / caveau

brume, pierres, tourbières ```

### Piste de campagne - Folklore YZE

La Dernière Vigile peut ouvrir une campagne de folklore horrifique rural centrée sur des communautés isolées qui ont transformé d'anciens compromis en coutumes sacrées.

- d'autres hameaux pratiquent des "Vigiles" sous d'autres noms et cachent chacun une variation du même péché d'origine
- Nilsa ou un PJ devient collecteur de récits vrais, allant de village en village distinguer superstition utile, légende consolatrice et dette surnaturelle réelle
- une autorité extérieure découvre l'existence de ces rites et veut les éradiquer sans comprendre ce qu'ils contenaient
- Le Creux n'était qu'un nœud parmi d'autres, liés aux routes de famine et aux chapelles bâties sur des enterrements honteux

### Notice FTL

Produit sous licence Year Zero Engine par Tomas Härenstam / Free League Publishing. Ce produit est basé sur le Year Zero Engine Standard Reference Document, conçu par Tomas Härenstam et publié par Free League Publishing. Publié sous la Year Zero Engine Free Tabletop License (FTL).  
freeleaguepublishing.com

This work is based on the Year Zero Engine, product of Free League Publishing, and licensed for our use under the Free Tabletop License.  
Licence : <https://freeleaguepublishing.com/wp-content/uploads/2026/03/Year-Zero-Engine-Licence-Agreement-version-1.1.pdf>  
Contenu original MythCore. Ce scénario n'est pas un produit officiel Free League et n'est ni affilié, ni approuvé, ni sponsorisé par Free League Publishing.  
Divulgateur IA : texte et développement visuel assistés par IA générative, puis édités et finalisés par MythCore.