



Voici une aventure idéale pour un groupe de personnages débutants : une intrigue simple et un décor très ouvert leur permettent d'exploiter au mieux toutes leur facultés. Il leur faudra cependant agir avec la plus grande prudence, s'ils veulent parvenir à élucider le mystère qui s'offre à eux, sans risquer le pire...



# Le cri du ménestrel

Comme on peut l'imaginer, c'est dans un décor féérique que vont évoluer les personnages. La caravane parvient à Huelgoat par un bel après-midi d'été et l'on installe le campement au bord du lac. Tout est rassemblé pour susciter la rêverie. Chaque site, chaque image fait vivre une foule de croyances et bientôt les ménestrels se lancent dans un concours de chants et de poésies sous un soleil bienveillant qui les baigne de chaleur...

C'est à présent qu'ils vont être confrontés à la légende, sous le regard amusé des fées et des korrigans et de tous leurs congénères du Petit Peuple des forêts bretonnes.

naguère de quitter la caravane en compagnie de sa femme qui ne pouvait se résoudre à abandonner leur fille, alors âgée de deux ans. Il vit depuis avec sa famille, dans un hameau situé sur les bords de la Mare aux Fées. Il y a créé une « école » où il enseigne aux jeunes bardes locaux tous ses secrets d'ancien troubadour : le chant, l'écriture, la composition, la jonglerie, le mime, la danse et... l'art de la séduction. Excellent comédien et très bon interprète, il s'est forgé une solide réputation à travers le pays et nombreux sont ceux qui parcourent de grandes distances pour suivre son enseignement, moyennant d'importantes rétributions...

Yvon semble avoir parfaitement réussi sa retraite. Pourtant ceux qui l'ont bien connu devinent que sous son apparence réjouie, le chevalier cache un douloureux secret et la joie des retrouvailles autour du feu est bien vite ternie. Interrogé avec insistance par ses vieux amis, Yvon, gêné d'abord, finit par céder. Il avoue la cause de son tracas : les élèves disparaissent un à un de son « école » (la grande ferme où il les accueille), et nul ne sait ce qui leur advient... Il sera bientôt seul, abandonné par tous ses élèves qu'une peur superstitieuse commence à envahir. De plus, et c'est plus grave encore, ces disparitions ont fini par faire naître un insidieux sentiment de malaise dans le pays et l'on évoque à présent sorcellerie et malédiction... Yvon craint le pire pour sa famille et lui-même. Il demande assistance à ses frères de la caravane. Ceux-ci sont-ils prêts à la lui accorder ?

## Mais place au décor

La caravane sillone le doux pays de Bretagne et elle est parvenue en Haute-Cornouaille, au cœur de la luxuriante forêt de Huelgoat (ou Huelcolt, comme on dit alors). L'endroit est magnifique, magique, propice au rêve et à l'évasion et l'on se laisse emporter avec délice dans ses rêves, en parcourant du regard son dessin tourmenté. L'imagination fertile des ménestrels vagabonde au gré des sites dont les noms enchanteurs sont aujourd'hui encore porteurs de bien des mythes et autres contes populaires : La Rivière d'Argent, La Grotte du Diable, Le Gouffre, La roche tremblante...

La Rivière d'Argent part du Lac de Huelgoat et se déverse à travers le Chaos, succession de blocs granitiques, sur lesquels l'eau rebondit, cascade, danse et miroite dans la lumière, faisant entendre son chant qui ricoche et s'amplifie dans les bois comme autant de voix mélodieuses... Une légende veut que des géants se livrent ici un combat titanesque et se projetent maintes énormes rochers et qu'ils gisent à présent sous les pierres, prisonniers d'un très ancien enchantement.

La Roche Tremblante se trouve au-dessus du Chaos. C'est une énorme masse rocheuse en équilibre instable sur le sol. Ici aussi, les légendes vont bon train : on raconte par exemple que la Roche Fantastique tourne sur elle-même lorsqu'elle entend sonner les douze coups de minuit... Toujours est-il que de son sommet on peut admirer la vallée qui s'étend à ses pieds, à la végétation dense et particulièrement verdoyante, aux nombreux accidents de terrain, aux grottes fréquentes. Parmi ces dernières on compte la Grotte du Diable. Il est dit en effet que le Malin avait élu domicile dans une grotte afin de garder l'un de ses trésors (et l'on découvrit, coïncidence troublante, des mines d'argent non loin)... La Rivière d'Argent continue de serpenter dans la vallée, et finit par se jeter dans le Gouffre, au fond duquel les eaux s'écrasent après une chute d'une dizaine de mètres, dans un fracas impressionnant... Elle s'échappe de nouveau plus bas dans la vallée, se perd dans la Mare aux Fées et finit sa course d'être en se fondant dans l'Aulne, dont elle renforce le cours.

## La légende de Dahud

Selon la légende, le Roi Gradlon, souverain de la ville d'Is — dont il possédait seul les clés — avait une fille prénommée Dahud. La princesse, comme bon nombre de ses concitoyens, menait une existence des plus chaotiques, au grand dam de son père.

Ainsi, elle choisissait régulièrement un amant parmi les jeunes hommes les plus séduisants du pays et, après lui avoir accordé ses faveurs, donnait l'ordre à ses gardes de le faire disparaître... Ils étraignaient alors le malheureux et emmenaient son cadavre au loin, pour le jeter dans le gouffre de Huelgoat.

Dahud devait pourtant chèrement payer ses exactions. La ville d'Is se trouvait protégée de la mer par une longue digue et une écluse. Le Diable vint à passer et séduisit la princesse. Il réussit à la convaincre de dérober les clés à son père le Roi, ce qu'elle fit. Le Diable ouvrit l'écluse, libérant les flots qui engloutirent Is et sa princesse meurtrière...

Voilà : vous possédez tous les éléments nécessaires à la mise en place de l'aventure. Vous possédez le décor, une immense forêt captivante, aux nombreux sites tous empreints d'un charme et d'un mystère indéfinissables, et vous connaissez une légende se rapportant aux lieux.

## Comment l'utiliser ?

Encore une fois, vous êtes très libres d'agir. Vous pouvez choisir l'année, voire le siècle. Il suffit d'amener la caravane au cœur de la forêt pour la plonger dans l'aventure. Pour vous aider, voici un exemple d'introduction.

Après avoir passé deux ou trois jours paradisiaques au bord de l'étang, les voyageurs s'apprentent à reprendre la route lorsqu'ils sont contactés par un de leurs anciens frères de route, Yvon. C'est un chevalier qui décida

## L'histoire

Elle est très simple. Dahud, la châtelaine d'Is, vient régulièrement en compagnie de quelques hommes d'armes au cœur de la forêt. Là, elle se promène à travers bois à la recherche de jeunes hommes, qu'elle n'a aucun mal à séduire grâce à sa grande beauté. Elle emmène alors ses amants dans une cabane au plus profond de la forêt. Puis, lorsqu'elle est lassée par sa nouvelle conquête, elle l'abandonne à ses gardes qui l'exécutent et vont jeter son cadavre dans le gouffre... Elle disparaît alors pour un certain temps, mais revient toujours, à la recherche de plaisirs nouveaux.

Elle ignore cependant qu'un observateur involontaire a été témoin d'une scène effroyable d'exécution : il s'agit d'un très vieil homme qui vit seul au fond des bois. Il est l'un des derniers descendants des druides qui peuplent jadis la forêt et disparaissent peu à peu, chassés par la nouvelle foi. Inoffensif et à demi-fou, il vit en solitaire, et ne quitte sa grotte que pour se livrer à la cueillette de baies sauvages et à la pêche. Interrogé avec tact et gentillesse (et une infinie

