



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Méthode du Dr Chestel > Scénarios > Vincent Le Braz >  
**Les beaux draps**

## Les beaux draps

Histoire du patient : Vincent Le Braz

mercredi 26 août 2009, par [Daniel Danjean](#)



### HISTOIRE DU PATIENT : Vincent Le Braz.

---

### LES LIEUX

#### L'arrivée des soigneurs

Vous vous retrouvez dans une barque à fond plat, sur un marécage en pleine nuit. Il n'y a ni étoile, ni lune. Le froid a depuis longtemps traversé vos vêtements. L'air sent le moisi et des doigts de brume s'insinuent sous vos chapeaux...

Leur guide (cheveux longs, gros souliers ferrés, knickers bouffant blanc et veste de laine) pousse l'embarcation avec une perche en renâclant. Le cheval qui vous accompagne semble calme.

Tous les masques sont habillés comme des chouans nobles lors de la Révolution française, et pour cause...

Un jet de MAT permet de préciser l'état de la tenue (les femmes sont habillées en hommes) :

- **2** : pieds nus et en loques

- **3-4** : sabots, pantalon sale, chemise épaisse, bonnet phrygien rouge

- **5-6-7** : tenue citadine comprenant mocassins à bouts carrés et boucle carrée, chaussettes blanches, pantalon bouffant, carmagnole (veste courte), écharpe, chapeau tricorne, manteau de voyage et fusil à un coup

- **8-9** : tenue de cavalier avec bottes, pantalon, pourpoint, écharpe et épée

- **10-11** : tenue de noble bien chaude et pratique avec des bottes montantes, une épée et un pistolet

**12** : au choix (tenue de ski rembourrée par exemple, mais attention aux anachronismes)

On entend au loin le hennissement de chevaux. Soudain un coup de feu éclate, tuant le guide qui tombe à l'eau avec la perche. Le cheval se cabre, la barque tangue et prend l'eau. Pour ne pas tomber il faut réussir un jet de COM ou de DEP supérieur à 7, et pour calmer le cheval un jet de SYM supérieur à 9. On entend de nouveaux coups de feu, des cris "pas de quartier", "trahison", des bruits de lutte, des râles... Tout cela devrait pousser les soigneurs à fuir dans la nuit abandonnant leur cheval qui ne veut plus avancer. Il ne seront pas poursuivis (ou juste pour vous amuser un peu). Bientôt il se met à tomber un crachin insistant.

#### L'époque


Bien entendu les soigneurs n'ont pas de montres modernes avec calendrier (sauf en cas de 12 !). Le seul moyen de connaître la date est de la demander à un autochtone. Or le calendrier républicain est institué depuis plus d'un an, et certaines personnes peuvent y voir la demande d'un espion pour savoir



à quel camp il a affaire.

Nous sommes en l'an III, la 4 nivôse (24 décembre 1794). La révolte vendéenne a été écrasée. Carrier Jean-Baptiste, le bourreau de Nantes qui a fait noyer les insurgés, a été condamné à mort un an après les faits par la République. Mais les blancs (royalistes) et les bleus (républicains) sont encore en guerre et des bandes armées sillonnent le pays. On y trouve beaucoup de réfugiés qui ont fuit les guillotines (la Grande Terreur date de juin-juillet 1794). Un bon jet de SOC permet de s'en souvenir et de comprendre sa présence dans le coin.

### La Roche aux fées

 Le froid, la fatigue et l'humidité épuisent les personnages qui subissent tous une blessure légère. Les moins couverts voient leur blessure augmenter d'un rang et si le personnage ne réussit pas un jet de FOR, il tombe d'épuisement. Si un abri n'est pas trouvé, les blessures vont s'aggraver.

Ils trouvent enfin un cercle de 42 pierres dressées au centre duquel s'élève un dolmen. L'endroit est sec et on peut s'y abriter.

Au petit matin les masques sont réveillés par deux voix, une masculine et l'autre féminine, qui comptent péniblement. "... dix sept, dix...huit, dix neuf, dix et dix... vingt, vingt et un..." jusqu'à 43 pour l'homme. "... dix, douze, treize, quatorze, quinze, dix sept, dix huit, dix neuf..." jusqu'à 40 pour la femme.

Il s'agit de Gwen Le Braz et d'Armand Guennec. Les personnages ont trouvé refuge dans la Roche aux fées et d'après la tradition, les jeunes gens désirant s'unir faisaient le tour de la roche, la fille par la gauche et le garçon par la droite. S'ils avaient compté le même nombre de pierres tout était pour le mieux. Si la différence était de plus de deux il valait mieux renoncer.

Les deux jeunes gens vont ramener les personnages au village ("les lois de l'hospitalité sont sacrées, si vous avez été accepté par les fées nous devons vous aider"). Si les masques ne viennent pas à eux ils les débusqueront.

### Le village

Il se trouve géographiquement à une trentaine de kilomètres de Rennes. Il est composé de petits îlots de quelques dizaines de mètres chaque. Des haies touffues morcellent les petits jardins et procurent un semblant d'intimité. Un marais peu profond encercle le tout. Cette pauvre terre n'appartient à aucun noble et assure juste la subsistance du village. Quelques poules et une vache sont la seule richesse. La pêche est la principale activité des habitants. La seule source d'eau potable vient d'une source près de la maison Le Braz.

Cette source alimente un grand bassin de pierre : le lavoir. Pour laver le linge on le porte sur une brouette, on le trempe dans l'eau puis on le savonne avec des cendres, ensuite on le rince, on le tord (habituellement ceci se fait à deux mais il y a un arbre fourchu avec lequel on peut se débrouiller seul) et on le fait sécher, si possible à la lune, en l'étendant sur des haies.

Les pommiers sont présents partout et servent de points de jonction aux haies.

Le village est juste assez grand pour le nombre d'habitants. Il possède une salle commune pour les veillées qui sert également de modeste bistrot, des granges et une maison abandonnée.

---

## QUE VA T-IL SE PASSER ?

### Les protagonistes

On remarquera que le patient a adapté l'histoire de Blanche-Neige.

- *Gwen Le Braz*

Fille de Gérard Le Braz, soeur de René et Jean, c'est la plus belle fille du village. On la surnomme Blanche. Sa mère est morte en la mettant au monde



et c'est Armelle Le Braz qui l'a élevée.

- *Armand Guennec*

Soupirant de Gwen, il rêve de partir en mer et de devenir un prince dans un pays exotique, d'où le surnom de Prince qu'on lui donne souvent par dérision.

- *Armelle Le Braz*

Ancêtre de Vincent Le Braz. C'est une belle-mère abusive qui porte le deuil de son mari depuis moins d'un mois. Elle a la phobie de l'eau depuis que son époux est mort en mer au cour d'une tempête qui a rejeté son corps fracassé sur les rochers. Elle ne se lave plus, détruit tout ce qui se rapporte aux bateaux (jouets d'enfant, draps qui claquent au vent tels des voiles, plancher en bois, embarcations, filets de pêche). Riche et autoritaire, elle mène le village d'une main de fer. Elle porte des habits noirs comme son âme et tout le monde l'appelle la Chouette dans son dos.

- *Gontier*

Le charbonnier est l'actuel amant d'Armelle. Lui aussi est habillé de noir. Sa maîtresse l'a persuadé de tuer Gwen et de faire porter le chapeau aux bandits errants. On pourra le voir errer près du lavoir, lorsque la jeune fille s'y trouve, avec un sabre qu'il ne porte pas habituellement.

- *Bernier*

Dit Prof, c'est l'instituteur du village et un fabricant de harpes celtiques. Il lit lors des veillées des histoires de la bibliothèque bleue (petits livres pas chers imprimés sur du mauvais papier et recouverts de papier bleu).

- *Aymon*

Dit Simplet, est toujours près à rendre service mais son aide est limitée. Il ne s'exprime pas très bien et oublie ce qu'il voulait dire si la phrase est trop longue.

- *Foulque*

Dit le Grincheux. Ses paroles préférées : "les soigneurs ne sont que des affameurs, des parasites", "le village est maudit et l'Ankou rode". L'Ankou est la mort locale qui porte un grand chapeau, un bâton et qui est suivi d'une charrette qui grince. Superstitieux, il verra toujours une influence surnaturelle dans le plus petit événement inattendu. D'après lui, les signes ne trompent pas : la vache donne moins de lait, les poules pondent des oeufs de plus en plus fragiles, la lune est rousse et les feux follets se sont multipliés.

- *Maugis*

Le Vieux, réputé pour sa tendance à somnoler. On le trouvera endormi à des endroits incongrus. Un peu sourd, mal voyant, il radote sur son passé de marin pendant des heures et raconte comment la Chouette était belle dans sa jeunesse, comme la Blanche.

- *Aëlis*

Atteinte de tuberculose, elle promène sa silhouette malade dans le village en toussotant. Elle adore se faire plaindre et on peut ainsi facilement gagner son amitié. C'est la femme d'Aymon le Simplet.

- *Jehanne*

Elle est la joie de vivre du village, elle chante souvent et joue de la harpe. Elle accompagne Bernier lors des veillées et des fêtes et les mauvaises langues diront qu'elle fait travailler ses deux bouches. Elle est mariée à Foulque.

- *Geneviève*

La Petite est une personne timide qui rougit et bafouille dès qu'on lui adresse la parole.

### **Événements et indices**

A leur arrivée au village, les masques sont conduits dans une vieille grange où ils peuvent dormir dans la paille sèche. Les jeunes gens leur demandent de ne pas bouger tant que la Chouette n'est pas prévenue de leur présence. Ils leur apportent quelques crêpes, un peu froides mais bien bonnes



quand même.

#### - *Armelle le Braz*

Lorsque la Chouette arrive, elle leur demande d'où ils viennent, ce qu'il comptent faire et combien de temps ils vont rester. Elle n'apprécie visiblement pas leur présence mais ne veut pas les chasser par peur des traditions et pour ne pas froisser d'éventuels espions. De plus, certains des soigneurs sont sûrement armés et il faut mieux les avoir dans son camp.

Le lendemain, dimanche, la messe doit avoir lieu dans la salle commune. A cette occasion un curé et des gens des villages voisins viendront. Elle leur demande d'être discrets s'ils veulent y participer. Un refus sera très mal vu (des espions républicains sans doute).

En sortant elle crie après des enfants qui jouent avec des bateaux faits de feuilles d'arbre et de brindilles. Elle écrase les fragiles jouets sous son pied et crie qu'elle en touchera deux mots à leurs parents.

#### - *Le bois à brûler*

Dans un coin du village on trouvera un tas de bois à brûler. Facile de voir qu'il s'agit en fait de lattes de plancher et des restes de barques que la Chouette a fait détruire.

#### - *Le pressoir*

Une forte odeur d'alcool provient de la réserve de cidre. Les hommes valides et la Chouette s'y réunissent le matin pour discuter. Les vieillards y passent le reste de la journée à discuter et à raconter des histoires aux enfants. Après s'être lié d'amitié, on pourra y apprendre les différents potins du village, en particulier la mort de Le Braz.

Si les masques décident de travailler au pressoir ou de le surveiller, ils remarqueront qu'il y a quelques pommes rouges au milieu des vertes. On ne peut les trouver que sur trois arbres : celui près du lavoir, un autre près de la maison Le Braz et le troisième près de la maison du charbonnier. Mise en place du

drame.

La même information peut s'obtenir si l'on observe les pommiers directement.

#### - *Gontier*

L'après-midi du premier jour, le charbonnier Gontier aigüise un vieux sabre sur la place du village. Il monopolise ainsi la seule pierre à aigüiser du village sous le prétexte qu'il a entraperçu des bandits et qu'il faut songer à se défendre.

#### - *La lessive*

La Chouette crie après sa belle-fille qui trouve pénible de laver les draps tous les jours. Elle envoie Gwen au lavoir tard le soir, afin qu'elle y soit seule. Grincheux dira discrètement près des masques, que l'odeur de son mari imprègne toujours le tissu et que cela la dérange quand elle trompe sa mémoire avec le charbonnier.

Interrogé, il dira que les signes annoncent un grand malheur, un assassinat... (voir également plus haut)

#### - *L'assassinat*

Gontier tentera d'assassiner Gwen dès que les soigneurs auront compris ce qui se passe. Avant, décidez qu'elle trouve toujours quelqu'un pour l'accompagner et discuter avec elle.

Si on ne fait rien, Gwen, mortellement frappée, se traînera avec les draps dans la maison familiale et y mourra sans pouvoir dire le nom de son assassin. Officiellement, Gwen aura été violente par des bandits de passage.

---

## COMMENT CONCLURE ?

Vincent s'estime victime d'une malédiction et il est persuadé de payer pour une faute commise par une de ses ancêtres, Armelle Le Braz. Celle-ci aurait obligé sa fille à laver les draps souillés un soir pour



qu'elle puisse être assassiné tranquillement par son amant Gontier. Après ce drame, le fils aîné est parti à la poursuite des bandits et n'est jamais revenu. Le cadet quitta le pays sur un bateau pour faire fortune aux Indes.

Le moyen le plus simple de guérir le patient est de sauver Gwen. Si l'on empêche l'assassinat, les soigneurs quittent immédiatement l'Intracos. Le patient ne se croit plus maudit. Des séquelles dépendront de la façon dont les joueurs s'y sont pris.

On peut aussi la débarrasser du linge avant qu'elle s'effondre dans la maison pour détruire le lien

drap-malédiction.

A noter qu'en empêchant l'assassinat on agit pas directement sur les événements réels mais uniquement sur le souvenir qu'en a Vincent. Même si le frère cadet ne part pas en mer faire fortune, il n'y a pas de modification de la réalité présente du patient, donc pas de risque de paradoxe temporel.

**P.-S.**

Auteur : Daniel Danjean