

# Le domaine de Kerlasgalen

Home made par [Lolof\\_lolof@hotmail.com](mailto:Lolof_lolof@hotmail.com) 1986 maj 02/2005

Ce scénario est la remise au goût du jour d'un scénario 3 mousquetaires, écrit il y a près de 20 ans sur les bancs de la fac avec un comparse de l'époque, Marc, roliste presque plus fanatique que moi... Certes je n'aurais pas écrit cela ainsi aujourd'hui mais il n'est pas non plus complètement inintéressant. A vous de voir !

A noter que les illustrations sont des modifications réalisées sur des images glanées sur Internet, donc si une personne détecte une violation des droits de la propriété, qu'elle me le dise pour une remise en règle immédiate. Merci et bon jeu !

## RESUME DU SCENARIO

Un gentilhomme, possesseur d'un domaine dans la Bretagne profonde, est accusé d'être une créature du Diable.

Interpeller par le côté surnaturel de l'affaire, les autorités pensent qu'il y a un lien avec les galériens. Des mousquetaires de l'ombre sont donc dépêchés...

La réalité est tout autre car il ne s'agit que d'une banale histoire de propriété qu'un homme peu scrupuleux essaye de faire basculer en sa faveur en faisant appel aux croyances locales.

Cette aventure pourrait s'intégrer comme une étape à part dans le périple des personnages, notamment au moment où ils seront tellement imprégnés d'extra terrestre que leurs raisonnements pourraient en être faussés et qu'une bête escroquerie pourrait les conduire à des élucubrations disproportionnées. Salvateur retour à la réalité.

## INTRODUCTION

Un gentilhomme, Jean Préfortier, possède depuis quelques mois un domaine (grande ferme fortifiée) près du village de Kerlasgalen en Bretagne profonde. Il a gagné cette propriété au jeu contre un autre gentilhomme, Loïc Plougastel, lors d'une rencontre à Paris.

Pour travailler sa terre et s'occuper de la maison, il a à son service une bonne cinquantaine de paysans et quelques domestiques, Mais depuis un certain temps les paysans et la majeure partie des domestiques refusent de travailler et accusent le gentilhomme d'être une créature du Diable. Sa faible intégration ne lui a permis de bien comprendre les tenants et aboutissants de ces élucubrations basées sur de vieilles croyances locales. Lassé des réactions des paysans du cru, le gentilhomme retourne à Paris pour trouver des hommes de mains de façon à retrouver la paix chez lui.



## A PARIS

Il va retrouver des amis faisant partie de différents milieux (clubs de gentilshommes, officiers dans l'armée, commerçants prospères, etc...) et qui pourront lui procurer les hommes dont il a besoin. Pour être sûr d'obtenir des réactions, il n'a pas hésité à parler de fantômes, de rituels impies, de choses inexplicables par la science...

Ayant eu vent de cette démarche et interpellés par les éléments surnaturels du récit du gentilhomme, les autorités des mousquetaires de l'ombre ont décidés de voir s'il n'y avait pas des galériens cachés derrière ces bizarreries.

Par leur réseau de contacts, ils se débrouilleront donc pour que les personnages des joueurs soient présentés comme les hommes de la situation.

Les PJ auront rendez-vous le soir de leurs engagements à 21 heures à l'auberge "A la bonne chope". Ils devront se présenter comme de simples hommes de main à Xavier Dunacle, aubergiste et ami du gentilhomme.

Le gentilhomme leur explique sa situation en omettant toute fois de dire qu'il est accusé d'être une créature du Diable, ainsi que tout élément surnaturel dont il a put entendre parler. Il ne veut pas affoler ses nouvelles recrues !

Donc il devrait y avoir une certaine surprise dans le groupe des mousquetaires à entendre à peu près ce discours : « Mes gens et mes paysans ne veulent plus travailler pour moi, merci de les remettre sur le droit chemin. »

Bien entendu, il leur promettra une récompense une fois le travail effectué.

## RETOUR EN BRETAGNE

Les six jours de voyage effectués dans le carrosse du gentilhomme se passent tranquillement et dans la monotonie. En arrivant enfin à Kerlasgalen, lors de la traverser du village, ils subiront des jets de pierres contre le carrosse, des crachats, et remarqueront des personnes qui se signent.

Si les PJ réussissent un jet de **Vigilance** assez difficile (13), ils pourront entendre quelques phrases dites par les villageois mais malheureusement en Breton ce qui limite fortement les chances qu'ils les comprennent :

- "On croyait l'avoir chassé"
- "Le Diable est de nouveau parmi nous"
- "Les druides, cette fois, vont frapper"

En passant devant l'église, le carrosse est arrêté par le curé qui se présente ensuite à la porte et s'adresse au gentilhomme: "Ce que je vous ai proposé est toujours valable, je vous attends à l'église quand vous voulez". Le gentilhomme aura un geste violent d'agacement puis criera au cochet de repartir. Il semble être très contrarié. (note pour le MJ : le gentilhomme sait que le curé a pour idée de l'exorciser).

Après quelques minutes, ils arrivent au domaine. Les bâtisses sont composées d'une maison d'habitation assez grande flanquée d'une tour carrée, une petite écurie, une étable, une grange et une remise où sont rangés les différents outils. La porte de la maison d'habitation est



ornée d'une chouette effraie crucifiée... Le gentilhomme expliquera alors aux PJ que les gens du village et les domestiques le prennent pour une créature du Diable et c'est pour cela qu'ils ne veulent plus travailler pour lui. Il les a même interrogés avec violence mais ils ne répétaient seulement qu'il était une créature diabolique et qu'il ne devait plus jamais les approcher.

Si par la suite les PJ veulent interroger un homme du village, ils n'obtiendront rien de plus. Tout d'abord ils se heurteront à la barrière de la langue car, ils sont fort peu nombreux à parler autre chose que le Breton. Et s'ils essayent d'employer la force, l'homme sera secouru par une dizaine de paysans armés de fourches et autres armes improvisées. Si les P-J veulent riposter, il faudra les impressionner en blessant assez gravement un des joueurs.

S'ils décident d'aller voir le curé, celui-ci en les voyant arriver se signera et enchaînera aussitôt : « Je suis content de voir que vous répondez à l'appel de Dieu et réfutez celui du Diable ».

Dans la conversation il leur dira que tout ce qui se passe n'est pas une affaire de druides comme le pensent les paysans mais bien une punition de Dieu pour une grave faute commise et qui n'a pas été avouée.

Et il leur dira que les nombreux paysans ont vu le fantôme d'un druide sous le dolmen de Carlaëc. Celui-ci lors de ses apparitions exigeait le départ du gentilhomme sous le prétexte que son influence maléfique apporterait au village, malheurs, famines et épidémies. (Quelques anecdotes libres au choix du MJ comme par exemple, un bouc noir qui serait vu régulièrement depuis lors errant la lande à la tombée de la nuit).



Ne croyant à aucune de ces superstitions, le prêtre ne peut que se désoler que la christianisation de cette région soit si superficielle à un point tel qu'il existe encore un vieux fou, vivant dans la forêt de Malcagan, qui se fait passer pour le descendant des druides auprès de la communauté.

Puis ils ne pourront plus rien savoir, le curé leur proposant simplement une confession et une bénédiction.

## VISITE AU VIEIL HOMME



Habitant en reclus dans une cabane, il se nomme Emile Desseneq et parle français. Quoique disent les personnages joueurs, il se lancera dans un long monologue où il explique toutes sortes de choses sur les druides :

- Prêtres, enseignants, sages, ils possèdent toutes les sciences et tous les savoirs. La magie n'a pas de secret pour eux.
- Ils sont responsables des hommages aux dieux qui sont rendus lors des fêtes notamment Samain, Beltaine, Imbolc et Lughnasad.
- Ils pratiquent des sacrifices humains, la cueillette du gui ainsi que des oracles

En cas de questions plus précises il n'acceptera de parler que dans la communauté d'esprit. Aucune remarque ne le fera céder, il se réfugiera derrière des arguments ésotériques du genre :

« L'homme pour acquérir la sagesse, la connaissance, doit suivre

une sorte d'initiation, comme la vive les vrais héros. Il doit passer pour cela par de multiples états de l'être, et donc par plusieurs vies. Soyez dans celle là ce que vous fûtes et ce que vous serez. »

Concrètement il n'acceptera de partager son savoir qu'avec des hommes ayant récités avec lui une prière :

**Accordez-nous ô Déeses votre protection,  
Et avec votre protection, la force,  
Et avec la force, la sagesse,  
Et avec la sagesse, le savoir,  
Et avec le savoir, le sens de la justice,  
Et avec le sens de la justice, l'amour,  
Et avec l'amour, l'amour de toutes formes de vie,  
Et dans l'amour de toutes formes de vies, l'amour des Dieux et des Déeses,  
De l'Innommable, de l'Innommable.**

Après ce rituel il pourra parler plus précisément de la région et notamment les liens suivant avec le druidisme

- Les sacrifices humains étaient pratiqués en haut de la falaise de Ploumaëc, sur la grande pierre près du menhir. Et ceci au crépuscule lors des nuits de pleine lune.
- La cueillette du gui était réalisée sur un chêne dans la forêt de Malcagan et ceci à l'aide d'une serpe en or. Chêne qui existe encore de nos jours
- Lors des oracles, le druide officiait sous le dolmen de Carlaëc. Cela n'avait lieu qu'en fin d'après-midi quand le soleil et la lune sont présent dans le ciel et que le monde des esprits est proche du monde des vivants.



## AU DOLMEN DE CARLAËC

Quand ils y arrivent, et ce quelle que soit l'heure, ils voient un homme âgé, barbu, avec de longs cheveux blancs, de teint très pâle, portant une robe blanche et une serpette en bronze attachée à sa ceinture.

S'il y prête attention et qu'ils réussissent un jet de **Vigilance** moyen (10) ils se rendent compte qu'elle n'est pas en or.

Le druide s'adresse au gentilhomme (s'il est présent!!),: "Puisque tu es revenu, je vais devoir libérer moi-même mon pays de ta présence et par la même occasion du Diable que tu sers,"

Si le gentilhomme n'est pas là il s'en prendra aux joueurs dans des termes à peu près identiques.

Le druide ayant fini de parler, il se crée aussitôt un grand nuage de fumée. La fumée dissipée le druide aura disparu.

Si un jet **d'Humanité et science** difficile (15) est réussi le joueur apprend que c'est en fait une réaction chimique qui a permis de faire cette fumée.

Un jet de **Vigilance** ne relèvera aucune trace. Avec un **Filoutage** très difficile (20) réussi les joueurs pourraient trouver l'entrée secrète du dolmen mais se serait se priver de quelques scènes intéressantes.



## DANS LE DOMAINE DU GENTILHOMME

L'ancien propriétaire n'a pas donné signe de vie depuis qu'il a perdu sa maison familiale au jeu. Veuf, il a préféré quitter la région avec son fils pour essayer d'oublier sa vie perdue.

Il n'y a rien de particulier à noter sur cette bâtisse hors d'âge si ce n'est qu'il existe dans la chambre du gentilhomme un passage secret qui arrive, derrière une boiserie et emmené dans la forêt de Malcagan.

Le soir suivant la visite de mousquetaires au dolmen, le gentilhomme sera enlevé par 4 larrons venus par le passage secret. Les PJ ne se rendront compte de sa disparition que le lendemain. Sur un jet de **Filoutage** facile (7) réussis, les PJ verront des traces de boue allant du lit à une cloison du mur. Avec un nouveau jet de **Filoutage** moyen (10) réussis, ils peuvent trouver le passage secret et l'ouvrir.

Juste derrière la boiserie de la chambre, il y a un petit bureau avec 3 livres qui traitent des vieilles croyances en Bretagne et plus particulièrement celles autour des Druides.

Un livre est rester ouvert sur une page où il est expliqué que souvent sous les dolmens il existait une cache aménagée lors de l'invasion de la Bretagne par les romains pour que les druides échappent aux persécutions qu'ils subissaient.

Cette pièce secrète se poursuit par un boyau qui débouche dans un chêne creux de la forêt. Là aussi il y a des traces de bottes mais elles se perdent rapidement.

## AU DOLMEN

Possédant cette fois l'information utile, sur un jet **Filoutage** assez difficile (13) réussi, ils pourront trouver l'entrée de la cache. C'est une dalle qui coulisse sur le coté aidée dans sa mobilité par un contre poids. On descend ensuite dans la cache par une échelle creusée à même la pierre. L'alerte sera immédiatement donnée par les deux larrons qui sont dans la cachette.

Il y aura lutte car ceux-ci veulent profiter de leur situation défensive favorable mais ils ne sont pas suicidaires, de même qu'ils ne possèdent pas de panache.



### Les larrons:

Esprit : 2	Superbe : 4	Filoutage 1d8	Ils sont équipés de rapières, de poignards et de gilet en cuir apportant une protection de 1.
Corps : 6	Santé : 12	Bagarre 1d8	
		Escrime 1d8	
		Gymnastique 1d8	
		Vigilance 1d8	

Les PJ peuvent trouver dans la cache: les traces de vie de 5 ou 6 personnes, des habits de druides, de la poudre de théâtre, des perruques, des produits chimiques, un calendrier avec un jour coché: "Pleine lune". C'est le soir même. Il y a également 300L.

Un des larrons ne se fera pas prier pour révéler ce qu'il sait : leur employeur veut tuer ce soir le gentilhomme près du menhir sur la falaise. Il y est parti avec 3 hommes et le prisonnier, il y a une heure.

## A LA PIERRE DE SACRIFICE

La recherche du menhir et de la pierre de sacrifice doit durer assez longtemps pour que les PJ y arrivent au crépuscule !

Les villageois ne veulent pas en parler : pour eux c'est un haut lieu de leur croyance païenne et il est entaché d'étrangeté, d'inquiétude et de respect.

La zone est sauvage, inculte, battue par les embruns et les très fortes bourrasques de vent de mer. Zigzaguant parmi les bruyères, les genêts et les ajoncs, ils finiront par voir le gentilhomme attaché sur une grande pierre plate, avec un druide prêt à le sacrifier à l'aide d'un poignard.

Le druide a de fortes chances de voir arriver les PJ sauf si ceux-ci réussissent un jet de **Vigilance** assez difficile (13).

Les P-J peuvent quant à eux, voir 3 larrons dissimulés dans les fourrés en réussissant un jet de **Vigilance** moyen (10).

Dés que le druide aperçoit les P-J, il interrompt son simulacre et crie aussitôt "Faites leur rendre gorge !".



Note : Quoi que fassent les P-J, le maître de jeu doit provoquer le combat entre eux et les larrons. Les caractéristiques des larrons sont les mêmes que celles des larrons présents sous le dolmen. Le druide s'enfuira dans les landes le long de la côte.



Si un des PJ arrive à rattraper le druide, celui-ci lui lancera son poignard puis combattra avec la rapière dissimulée sous sa robe (il a aussi un pistolet)

### Le druide (Yann Plougastel)

Esprit : 6	Superbe : 12
Corps : 4	Santé : 8
Prestige : 1	Panache : 1d10

Escrime 1d10	Tir 1d8
Equitation 1d8	Vigilance 1d8
Comédie & jeu 1d12	Savoir-vivre 1d8
Humanité & science 1d8	

A noter qu'il parle Français, Latin et Breton.

Il est équipé de sa robe de druide qui ne l'aide pas à courir, d'une rapière, d'une dague de belle manufacture, d'un pistolet à silex sans recharge possible.

S'il n'est pas rattrapé ou s'il se sent vaincu, il sautera du haut de la falaise. On ne retrouvera plus jamais son corps.

Si pendant la lutte 2 larrons sont hors de combat, l'autre se rendra. En le questionnant les PJ apprendront le fin mot de l'histoire.

Ce druide n'est autre que Yann Plougastel, le fils de Loïc Plougastel, l'ancien propriétaire du domaine qui s'est suicidé suite à la perte au jeu de son bien. Yann n'a pas pu supporter l'idée de perdre le domaine et son père. Il a juré de se venger en tuant le gentilhomme trop chanceux. Pour qu'il ne soit pas soupçonné, il va commettre son crime sous le couvert d'une histoire de vieilles croyances bretonnes ! Mettant ainsi le crime sur le dos des druides toujours bien présent dans l'esprit de la paysannerie. Il a engagé hors de Bretagne des hommes de main qu'il a payé avec une somme alléchante pour s'assurer leur service.

Avec le témoignage des larrons le gentilhomme arrivera sans peine à montrer aux paysans que toute cette histoire n'était qu'une supercherie. Mais un doute subsiste le corps du "druide" n'a pas été retrouvé !

Le gentilhomme récompensera les PJ selon leur rang social mais cela ne dépassera pas les 500L. Au maître de jeu d'apprécier la perception de leur « exploit » coté mousquetaire de l'ombre.



