

# La vie n'est qu'une farce

Ce scénario fait suite au "*Rimailleur ferraille*" du livre de base de la première édition. Dans celui-ci, les personnages se sont attiré les bonnes grâces du Baron de Sanceny qui vient d'être nommé Lieutenant-général de justice à Villeroux.

## Je vous parle d'un temps que les moins de vingt ans ne peuvent pas connaître...

Au XVI<sup>e</sup> siècle, il y a de nombreuses façons de devenir noble : par la naissance ou par des charges. Si l'on n'y arrive pas on peut toujours faire semblant. C'est ce que fit Étienne Plessans avocat à Grenoble. Il a racheté le manoir d'un noble désargenté rêvant d'aventure : Maximilien-Henri, Dieudonné Pierre Marie baron de Sanceny. Maximilien-Henri devint Pantalon : un des personnages de la commedia dell'arte. Il fonda une troupe de théâtre ambulant et put enfin tenter d'introduire ce genre théâtral en France, mais sans grand succès. Maximilien-Henri ayant quitté la scène, Étienne put reprendre son rôle, il se fit appeler Étienne Plessans de Sanceny. Son fils Hercule se fait renommer Maximilien-Hercule Plessans de Sanceny lors de sa confirmation et se fait appeler baron. Vingt ans après, une campagne militaire en Italie et un rapprochement opportun avec les Guise, personne ne doute que Maximilien-Hercule soit un usurpateur. Étienne est mort d'un accident de chasse et Maximilien-Henri décède un mois avant le début du scénario d'une pneumonie. La seule personne qui s'intéresse encore à cette vieille histoire est Andromède de Sanceny, la fille de feu Maximilien-Henri qui veut s'engager comme officier dans l'armée de Louis de Bourbon. Ses lettres de noblesse lui permettraient de gagner la crédibilité, que son sexe ne lui donne pas.

## Acte I

### Scène I : Le grand départ

Suite au *Rimailleur ferraille*, le baron de Sanceny II invite les PJ à habiter à Villeroux. Il leur offre le gîte et le couvert. Il les aide à s'établir, il leur paye des cours avec un maître d'armes et leur fait des lettres de recommandation auprès des personnes qu'ils voudraient rencontrer. Le baron ne connaît pas Villeroux. Il ne sait pas ce qu'il s'y passe, qui est qui et qui fait quoi et à qui se fier. Il a décidé de passer par les PJ et il prêt à mettre le prix pour favoriser leur intégration.

Quelques jours après leur arrivée à Villeroux, un acteur au chômage, Matamor, se présente au baron. Il cherche une place de domestique. Il est engagé comme valet pour les PJ. La rencontre est cocasse. Ils voient arriver un gros homme armé d'une forte épée. Il se dirige vers eux. Il n'y a guère de doute, il a fière allure avec cette attitude martiale. Mais quand Thésée,

un des chiens du baron, lui fonce dessus en aboyant. Matamor lance un grand cri aigu et court se réfugier dans un arbre de la cour. Charge aux PJ, de calmer le chien.

## **Interlude**

Laissons quelques temps à ce pauvre Matamor pour se remettre de ses émotions. Les jours suivants, les PJ peuvent commencer leur nouvelle vie, prendre leurs premiers cours d'escrime, tenter d'installer un commerce, visiter la ville, rencontrer des personnes. S'ils le demandent, Matamor leur raconte sa vie, qu'il était un comédien au chômage. Par contre, il tait être le véritable baron de Sanceny. Et oui, comme nous l'avons vu dans l'introduction, Maximilien-Hercule Plessans s'est attribué le titre de baron abandonné par son propriétaire légitime, il y a une vingtaine d'année. Maximilien-Henri est mort récemment. Son fils, Archimède de Sanceny dit Matamor, vient d'hériter, théoriquement, de son titre. Il s'en moque un peu. Par contre sa soeur Andromède de Sanceny dit Colombine y tient plus, cela lui permettrait d'être reconnu comme noble et de s'engager dans l'armée de Louis de Bourbon. Et comme c'est mademoiselle qui porte la culotte, ce pauvre Matamor a dû s'engager comme domestique afin de pouvoir accéder aux appartements du baron. Il espère trouver un document permettant de prouver que ce dernier est un imposteur et retrouver son titre.

## **Scène II - trouver l'objet**

Matamor cherche un document qui n'existe pas. Il n'y a pas de document prouvant que le baron de Sanceny est un imposteur. Il demande à son ami le Docteur, également membre de la troupe de feu Pantalon, son assistance pour analyser les documents utilisables. Il l'invite régulièrement dans l'hôtel particulier de Sanceny, pour jouer aux dés, boire des coups et discuter avec les PJ. Mais pendant que ceux-ci ont le dos tourné, il lit et analyse les documents les plus intéressants. Un seul est utilisable : l'acte de vente des terres de Sanceny à Étienne Plessans rédigé par un notaire d'origine écossaise : MacGuffin. Cet acte permettrait d'intenter un procès contre le baron et ainsi prouver qu'il a usurpé son titre. Cela implique un procès, long et coûteux. Il ne pense pas, à raison, que ce procès soit gagnable : Matamor n'est pas assez riche pour payer des juristes si le baron utilise les recours que sa fortune permet. Il explique son point de vue au reste de la troupe et abandonne le projet. Colombine s'entête, elle ne baisse pas les bras. Si son frère a peur de voler ce document, elle s'en charge. Mais d'abord il faut attendre le moment opportun : que le baron soit absent de chez lui..

## **Second interlude**

Pendant que Colombine attend, les PJ ne restent pas les bras ballants. Ils ont une nouvelle vie à faire. Ils ont des leçons à recevoir et d'autres à donner, des livres à lire, à écrire ou à publier. De l'argent à dépenser ou à gagner, des coeurs à prendre. Le baron leur a donné les clefs pour que le PJ réussissent, à eux d'ouvrir les portes.

Au yeux des joueurs, il n'y a pas la moindre différence entre ces deux interludes. Donnez des points d'expériences à vos joueurs, permettez-leur d'accéder à quelques compétences au

niveau 1. Utilisez Matamor et le Docteur comme intermédiaire entre les PJ et leurs professeurs, partenaires ou maîtres. Puis cessez d'utiliser le personnage du Docteur.

### **Scène III - Couvrez ce sein que je ne saurais voir**

Le baron de Sanceny doit s'absenter quelques jours pour affaire : il doit assister au procès d'un caïman (un brigand) qui disposerait de complicité parmi les notables de Villeroux. Il emmène femme et valet, laissant les PJ seuls avec les chiens. C'est le moment que Colombine choisit pour passer à l'action. Elle attend que l'un des PJ masculins sorte pour être témoin d'une fausse agression : Arlequin déguisé en garnement s'empare du collier de Colombine et ce faisant, arrache la moitié du corsage de la belle. Le corsage en question est bien évidemment truqué. Ne laissez pas trop longtemps le PJ courir après le garnement. Colombine veut que le PJ la fasse pénétrer chez le baron et surtout lui permette de passer les chiens.

*“Monsieur, Monsieur, vous ne pouvez me laisser ainsi. Laissez ce chenapan, Ce collier n'est que verroterie que m'a offert un enfant amoureux de ma personne. Mais voyez ce qu'il a fait de mon corsage. Je ne peux décemment pas rentrer dans cette tenue. Je vous en pris, laissez moi rentrer chez vous, que je racomode ma robe.”*

La ruse est grossière, mais elle a le mérite d'être bien préparée et bien exécutée. De plus qui pourrait résister à une femme en détresse arborant de si jolis seins. Si le PJ fait entrer Colombine, dès qu'elle est dans les lieux, elle le maîtrise et vole l'acte de vente. Sinon, elle le maîtrise dans la rue et son frère lui ouvre les portes de l'hôtel particulier.

## **Acte II**

Que font les PJ une fois que leur camarade a repris ses esprits ? Ils devraient rapidement comprendre qu'ils ont été volés.

### **Poursuivre Colombine**

Si les PJ sont rapides, ils peuvent se lancer à la poursuite de Colombine. Cela risque d'être difficile puisqu'ils n'ont pas la moindre idée de la direction qu'elle a prise. S'ils sont très réactifs, ils peuvent essayer de demander aux passants s'ils n'ont pas vu une jeune femme un peu boulotte au corsage un désordre. Au prix de plusieurs tests en charme et orientation, ils obtiennent une vague direction : elle s'est enfuit dans un quartier pauvre et assez insalubre. En ratissant le quartier pendant plusieurs heures, et au prix de plusieurs tests, ils trouvent quelqu'un ayant vue “une donzelle les mamelons au vent se réfugier chez le Chien Fou. Un vieil estropié qui s'entoure d'une meute. Si les personnages ont été jusqu'ici, ils ont été très efficaces, c'est le moment de leur mettre des bâtons dans les roues en leur faisant croiser une bande de caïmans

### **Faire l'inventaire de ce qui a été volé**

Les PJ devraient faire l'inventaire pour savoir ce qui a été volé, et ils voient que le cabinet du baron a été forcé. C'est la seule pièce qui semble avoir été visitée. Les PJ ne savent pas ce qui manque, mais ils voient un dossier d'archives ouvert sur la table. S'ils examinent plus

précisément, ils trouvent des lettres datées de vingt ans. Elles sont presque toutes destinées à un certain Étienne Plessans. Il y a aussi de nombreux brouillons de lettres, les brouillons des courriers d'Étienne Plessans, ainsi qu'un livre de compte de la maison de Sanceny. Si on examine plus attentivement les lettres, en réussissant un test de droit, les PJ apprennent qu'Étienne Plessans était avocat à Grenoble. Le seul nom qui évoque quelque chose est celui de Maximilien-Henri baron de Sanceny. Si l'on compulse le livre de compte et si l'on réussit un test de comptabilité, on comprend que Maximilien-Henri a des problèmes avec ses finances. Étudier plus précisément ces documents demande plusieurs jours, mais si un personnage s'y consacre et qu'il réussit un test de lire et écrire, il apprend que :

- Les deux hommes sont en terme courtois et que sur les dernières lettres ils sont en affaire pour vendre un bien d'une grande valeur
- Maximilien-Henri baron de Sanceny était un poète inspiré des auteurs italiens (en réussissant un test de littérature) ;
- Maximilien-Henri baron de Sanceny a une fille, Andromède, qui doit avoir maintenant une vingtaine d'année
- le frère de Maximilien-Henri baron de Sanceny est un chasseur boiteux
- Étienne Plessans a un fils qui vient de faire sa confirmation. A cette occasion, il a changé de prénom en Maxilien, en souvenir de l'amitié qui lie les deux hommes.

Le carnet permet d'apprendre :

- Que le baron est pauvre, il a de nombreux engagements financiers qu'il n'arrive pas à rembourser
- Que sur la fin du carnet, qui date des dernières lettres entre de Sanceny et Plessans, de nombreux achats ont été réalisés : un chariot, des vêtements, des livres, deux pistolets, trois épées, six dagues, beaucoup de tissus et trois chevaux.
- Que ces achats sont possibles grâce à une importante rentrée d'argent d'une forte somme d'argent (un millier de livres en plusieurs versements),

Si le PJ échoue à son test de lire et écrire, il se perd dans toute cette masse de lettres, il n'arrive pas à lire en diagonale et se concentre sur des morceaux sans information pertinente. Il peut quand même se concentrer sur un aspect des documents et trouver un des indices ci-dessus.

## **Enquêter sur Matamor**

Les PJ devraient comprendre que Colombine a bénéficié de complicités. Ils devraient interroger Matamor. Il s'appelle Armant Gros (c'est un mensonge). Il faisait partie de la troupe itinérante du grand Pantalon, son père (ça par contre c'est vrai). Celui-ci est mort, il y a deux mois. La troupe s'est plus ou moins dissoute. Il a quitté Toulouse, pour arriver à Villeroux. Il a essayé de jouer quelques numéros seul, mais sans grand succès. Il a appris qu'un nouveau lieutenant de justice, le baron de Sanceny, venait d'être nommé. Il a préféré se mettre à son service, au moins assez longtemps pour qu'il puisse travailler ses spectacles ou joindre une troupe (c'est une demi-vérité).

Il ment sur le fond mais dit la vérité pour les détails ainsi, si les PJ cherchent dans les tavernes de Villeroux, ils trouvent des personnes l'ayant vu jouer seul ou avec le Docteur. Ses numéros n'étaient pas encore au point. Il ne dit rien de Colombine et de son projet de se faire reconnaître

comme baron. Il pense qu'ils sont allés trop loin et nie toute implication. Il préfère jouer l'imbécile qu'avouer une quelconque complicité.

## **Enquêter sur le Docteur**

L'autre suspect dans cette affaire est le Docteur. Les PJ le trouvent sans trop de problèmes : il loge dans une auberge. Il gagne sa vie comme joueur professionnel et comme jongleur. Ils le rencontrent en compagnie d'Arlequin, un autre membre de la troupe.

Ils vivent en attendant la conclusion de cette affaire. Le Docteur raconte la même histoire que Matamor. Par contre si les PJ ont compris que le baron de Sanceny est un usurpateur et qu'il lui en parle, ou qu'ils s'en parlent à Matamor, il se propose comme intermédiaire pour une entrevue avec Colombine.

## **Acte III**

Dans cet acte, les personnages comprennent les dessous de l'histoire. L'ordre des scènes dépend des pistes que les PJ explorent. S'ils ont été efficaces, ils sont en mesure de régler cette affaire avant le retour du baron de Sanceny et de sauter la première scène.

### **Scène I : Ô rage, ô désespoir**

Le procès, auquel le baron assistait, fini, il rentre chez lui. Il découvre qu'un document lui a été volé. Il rentre dans un grand colère. Il met en doute leur intelligence, leur intégrité morale, la vertu de leur mère, leurs préférences sexuelles, et d'autres propos fort peu élégants que nous ne reproduisons pas ici. Puis il se met à respirer bruyamment, faire les cents pas, frapper une porte, lancer une grande expiration.

*Excusez-moi, je n'aurais jamais du vous parler tel que je viens de le faire. Je suis sincèrement navré. Je me suis emporté, ce n'était pas la bonne attitude à avoir.*

*Savez-vous ce qui m'a été volé ?*

L'attitude du baron pour la suite du scénario dépend de ce que les PJ lui répondent. S'ils ont compris que c'était un usurpateur. Il ne nie pas mais il ne confirmera jamais. Il dit avoir confiance dans la justice de son pays. Ce genre de document mal interprété peut laisser penser certaines choses. Il n'y tient pas. Il veut s'éviter un procès long, cher et mauvais pour son image, même s'il sait qu'à la fin il gagnera. Il propose aux PJ de se mettre en relation avec le voleur pour négocier avec lui. Il saura se montrer reconnaissant envers ceux qui l'aideront à résoudre ce problème.

Si PJ les n'ont pas compris la nature du vol, le baron est moins conciliant : il ne comprend pas exactement ce qu'on lui a volé et attend de voir comment les choses évoluent

NB : ne jouez pas le début de cette scène, décrivez la aux joueurs. Si les joueurs se font engueuler parce qu'ils sont tombés dans le piège que leur a tendu le scénario, ils risquent d'en vouloir au baron et le scénario perdrait de son intérêt.

## **Scène II - interroger la maison de Sanceny**

Si l'on interroge le baron sur Maximilien-Henri de Sanceny. Il prétend que Maximilien est son prénom, Henri est son nom de famille et Sanceny est sa ville natale (il ment). C'est un ami de feu son père Étienne de Sanceny. Il était acteur et se faisait appeler Pantalon, un personnage issu de la Commedia dell'Arte, un style de spectacle d'origine italienne. Il l'a vu la dernière fois il y a cinq ou six ans à Lyon. Sa troupe comportait une douzaine de personnes dont plusieurs très jolies femmes, en particulier Isabella une grande brune aux yeux bleus magnifique. Pantalon était gros, assez grand, portait une barbe bien taillée. Il avait un fils d'une douzaine d'années et une fille adolescente, qui est probablement devenue une très belle femme si elle ne s'est pas trop empâtée. Les PJ peuvent obtenir une partie de ces informations auprès des autres membres de la maison.

## **Scène III - Demander des explications**

Si les joueurs ont suivi, ils devraient faire le rapprochement entre le Pantalon (Maximilien-Henri de Sanceny) et le Pantalon (le directeur de la troupe de Matamor). Mis devant le fait, Matamor joue l'imbécile : il avoue être le fils de Maximilien-Henri de Sanceny. Deux mois auparavant, son père est mort, Matamor ne savait pas trop où aller. Il a décidé de tenter sa chance auprès d'un mécène de son père. Il ne sait pas très bien ce qu'il veut et où il en est : il est perdu. Il ne comprend pas. Si les PJ le pressent trop, il leur dit de voir avec le Docteur, qui a tout compris.

## **Scène IV - Viens voir, viens voir le docteur, non n'aie pas peur !**

Le Docteur a effectivement tout compris. Il prétend avoir mené son enquête. Il leur confirme ce qu'ils savent déjà, mais craint de leur apprendre quelques choses qu'ils ne savent pas encore.

*Des amis à moi sont impliqués dans cette aventure. J'aimerais qu'il ne leur arrive rien de fâcheux. Je ne veux pas non plus attendre à la réputation de Monsieur de Sancey. Je ne comprends guère pourquoi, mais Colombine veut recouvrer sa noblesse et elle pense avoir un document lui permettant ceci. Je gage de la convaincre de restituer son bien à Monsieur de Sanceny si vous arriviez à l'anoblir..*

Si les personnages arguent que c'est impossible, il peut leur donner l'adresse du logement de Colombine à condition que les PJ payent un an de gages à Matamor (une somme assez dérisoire). Il leur demande d'éviter de faire du mal à Colombine.

Si les PJ essaient de voir avec Arlequin plutôt qu'avec le Docteur, elle peut servir d'intermédiaire pour rendre le MacGuffin contre l'annoblissement. Par contre, elle ne vend ni ne donne l'adresse de Colombine.

Si les joueurs préfèrent que ce soit le baron qui traite avec le Docteur, ils doivent trouver un lieu neutre et discret. En effet, le lieutenant criminel de Guyenne ne traite pas ses affaires dans des tavernes au su de tous et le Docteur ne veut pas se jeter dans un piège manifeste.

## **Scène V - Happy End**

Le seul moyen d'anoblir Colombine est qu'elle épouse un noble. Un PJ masculin, noble,

célibataire et attaché au baron peut se dévouer. Le baron est ravi du dévouement du PJ. Il lui jure sa reconnaissance éternelle. Il offre de payer le mariage, mais quelque chose de discret. Il est peu probable que la famille du personnage apprécie.

Les PJ peuvent organiser un mariage entre Colombine et un vieux noble libidineux et veuf. Il faut se défaire de la famille de l'ancêtre. Ceci peut faire l'objet d'un autre scénario ou être arrangé par le baron.

Mais la solution la plus élégante c'est de marier Colombine et l'un des fils du baron de Sanceny. Madame garderait son nom de Sanceny. Ironiquement qu'elle se marie à l'un ou l'autre des fils du baron, celui-ci tombe amoureux de son épouse. Le militaire trouve en Colombine une égale et le médecin trouve un soutien dans sa foi.

## **Scène VI - L'explication**

Si les personnages n'ont pas compris les tenants et les aboutissants de l'histoire, au bout de quelques jours le baron fait le rapprochement entre Matamor et Pantalon. Il a les moyens de mener un interrogatoire plus musclé que les PJ et fait craquer Matamor qui raconte tout. Il avoue aussi le lieu où se cache Colombine. Il envoie les PJ récupérer le document.

## **Scène VII - Bloody End**

Les personnages peuvent préférer récupérer le MacGuffin manu militari. Ils doivent obtenir l'adresse de Colombine. Elle loge avec son oncle Ulysse dans un immeuble du quartier le plus miséreux de la ville, chez maître Brun. Maître Brun est un très riche tanneur. Sa demeure se situe entre une tannerie et un abattoir. Entre les tanins, le bétail et le sang, le quartier pue. La maison de maître Brun est un manoir. Le corps du bâtiment est habité par le propriétaire, sa famille et quelques-uns de ses beaux-fils qui sont ses meilleurs ouvriers. Une des ailes est la tannerie proprement dite. L'autre aile sert de logements pour quelques familles pauvres et d'hôtellerie pour les bouviers qui mènent leurs bêtes à l'abattoir. Des bassins occupent la moitié de la cour. Dans l'autre moitié, il y a une charrette à laquelle il manque une roue, un clochard unijambiste y dort. Dès que le PJ arrivent une dizaine de chiens les entourent, jappent et quémangent de la nourriture. Ils ne sont pas agressifs mais ils empêchent toute approche discrète. Les PJ auront bien du mal à s'en défaire.

Si les PJ interrogent les tanneurs au sujet de Colombine, ceux-ci maugréent d'être dérangé pendant leur travail et leur diront d'interroger l'autre loque inutile en pointant du doigt le handicapé endormi sur la charrette. Le handicapé en question est Ulysse : l'oncle, mentor et protecteur de Colombine. Depuis un mois, il dresse quelques chiens pour que ceux-ci gardent la demeure de maître Brun. Dès qu'Ulysse comprend que les PJ sont là pour sa nièce, il hurle "Colombine, ils sont là, fuis !". Ulysse est un vieux soldat, il a des caractéristiques très diminuées mais reste redoutable. Puis il passe à l'attaque, aidé de ses chiens. La suite de la scène dépend du goût des joueurs pour les armes :

- Si les personnages sont aguerris, l'attaque d'Ulysse devrait blesser son interlocuteur qui ne s'attend probablement pas à être attaqué par un mendiant. Pendant qu'un personnage tente de disperser la meute, un autre affronte Ulysse. Le reste du groupe s'engage dans une course poursuite avec Colombine. Ils courent entre les bains de tanins, passent par

l'abattoir avec ses boeufs fraîchement égorgés et ses équarrisseurs armés de hachoirs. Ils sont poursuivis par les quelques chiens de la meute ayant échappé à la vigilance du PJ chargé de les contenir. La course se termine par un duel à l'épée avec Colombine dans une étable remplie de bétail affolé.

- Si les joueurs ne sont pas spécialement attiré par les prouesses martiales, ils affrontent Ulysse et ses chiens. Au moment où Colombine arrive dans la cour, Ulysse dégaine un pistolet et tire sur un des PJ, mais l'arme explose. Ulysse entretenait mal ses armes. Colombine est effondrée. Elle sait plus ou moins que le procès ne mènera nulle part, mais elle se battait par fierté. Son oncle mort, elle rend le MacGuffin sans difficulté et pleure.

## **Le MacGuffin**

Maintenant que les PJ ont récupéré ce MacGuffin, qu'ont-ils entre les mains ? Allan MacGuffin est un notaire catholique écossais. Il a quitté Édimbourg en 1432. Il s'est établi à Valence, où il a enseigné le droit à l'université. Étienne Plessans fut un de ses élèves. Allan rédige l'acte de vente de la propriété de Sanceny à Étienne Plessans. Dans cet acte, le vendeur et l'acheteur sont clairement identifiés. Ce document ne prouve pas que Maximilien-Hercule Plessans de Sanceny n'est pas baron comme il le prétend, mais c'est suffisant pour intenter un procès. Le baron étant un imposteur, il perdrait ce procès si celui-ci arrive à terme. Il a suffisamment d'argent pour faire traîner ce procès en longueur ce qui provoquerait la ruine d'un accusateur peu fortuné.

Le baron ne peut pas détruire ce document, car si un jour son imposture est découverte, ce document lui permettrait de prouver qu'il est le propriétaire légitime des terres de Sanceny. Avec ce document entre les mains, les PJ ne peuvent pas faire grand chose. Ils peuvent tenter de faire chanter le baron, mais il ne gagnerait pas autant qu'en s'attirant ses faveurs. Ils pourront tenter d'utiliser dans quelques temps ce document pour nuire au baron, mais c'est une autre histoire.

## **Personnages**

**Le baron Maximilien-Hercule Plessans de Sanceny** et sa maisonnée cf

Les membres de la troupe de feu Maximilien-Henri de Sanceny dit Pantalón, se font appeler dans la vie par leurs noms de scène et gardent des vêtements inspirés de leur personnages. Ils sont toujours un peu en représentation.

### **Colombine - Andromède de Sanceny**

#### Portrait physique

Colombine est une jeune femme grande et dodue. Elle a un visage rond avec une jolie bouche lippue et des cheveux châtain coiffés dans un chignon simple. Elle porte de jolies robes noires

rehaussées de blanc. Si elle doit séduire, sur scène par exemple, elle n'hésite pas à porter de grands décolletés mettant en avant sa grâce tétonnière.

#### Portrait moral

Colombine a traversé tous les milieux de la société depuis son enfance, grâce au théâtre et à son père. Elle trouve le monde superficiel et la société sclérosée. Elle pense que les institutions, la noblesse, l'Église et la justice sont corrompues, que ses membres ne sont, pour la plupart, que motivés par leurs propres intérêts souvent aux dépens du bien public. Elle s'est ralliée à la réforme et veut maintenant rejoindre l'armée de Louis de Bourbon. Elle pense qu'il est capable d'établir la Réforme et ainsi d'assainir le pays. Elle est courageuse mais têtue, travailleuse mais joyeuse.

#### Colombine sur scène

Elle joue le rôle de la belle jeune femme ingénue convoitée par les hommes.

#### Colombine dans la troupe

C'est elle qui dirige la troupe, depuis la mort de son père

**Grâce** : Courtoisie

**Providence** : Fille Prodigue (D6)

**Bienveillance** : 9

**Savoir : Limitée (D6)**

**Mémoriser** : 2

Lire et écrire 3

**Sensibilité : Étriquée (D6)**

**Perception 2**

Perspicacité 3

Vénerie 2

**Entregent : Badine (D8)**

**Charme** : 3

Baratin 3

Pose 3

Comédie 5

**Puissance : Délicat (D8)**

**Bonus Dégâts** : 0

**Pièces d'armures lourdes** : 5

**Efforts** : 3

Lutte 5

Bagarre 3

**Complexion : Dispose (D8)**

**Endurance** 3

Dive Bouteille 2

**Adresse : Leste (D10)**

**Course** : 4

**Initiative** : 4

**Action / tour** : 3

Escrime 5  
Esquive 4  
Lancer 3

## **Matamor - Archimède de Sanceny**

### Portrait physique

Matamor est grassouillet, il a un visage joufflu et les cheveux châains. Il porte des vêtements de couleurs vives avec force rubans, boutons et fanfreluches. Il porte au coté droit une forte-épée dont le fourreau est orné de pompons.

### Portrait moral

Matamor est le frère de Colombine, s'ils ont quelques ressemblances physiques, moralement ils sont plus différents. Matamor est doux et contemplatif. Il aime écrire, blaguer, boire, danser, jouer et faire l'amour avec Arlequin. Il suit sa soeur dans cette aventure, même s'il n'a que peu d'envie de récupérer son titre de baron.

### Matamor sur scène

le personnage de Matamor est fanfaron, grand coureur de jupon mais lâche.

### Matamor dans la troupe

Matamor compose les stances que les acteurs récitent plus ou moins.

**Grâce** : Disciple de Thalie

**Providence** : Fils Prodigue (D6)

**Bienveillance** : 10

**Savoir : Mélé (D8)**

**Mémoriser** : 3

Étiquette 3

Lire et écrire 4

Italien 3

Cosmologie 3

**Sensibilité : Fin (D10)**

**Perception** : 4

Perspicacité 4

Littérature 4

**Entregent : Badin (D8)**

**Charme** : 3

Baratin 3

Pose 2

Intimidation 3

Comédie 5

**Puissance : Délicat (D6)**

**Bonus Dégâts** : -1

**Pièces d'armures lourdes** : 3

**Efforts** : 2

**Complexion : Languide (D6)**

**Endurance : 2**

Dive Bouteille 3

**Adresse : Empesé (D4)**

**Course : 1**

**Initiative : 1**

**Action / tour : 1**

## **Le Docteur - Simon Grolé**

### Portrait physique

Le docteur est de taille moyenne, de corpulence moyenne, d'âge moyen, les cheveux poivre et sel et le sourcil très fourni. Il s'habille de manière assez modeste, avec des habits ternes mais avec de très belles fraises ayant vieilli, ainsi que des chapeaux de belles factures mais abîmés.

### Portrait moral

Le Docteur est un ancien étudiant en droit ayant abandonné ses études il y a une dizaine d'années, fatigué de la pédanterie, de la bêtise et de la suffisance de ses professeurs. Il s'est alors joint à la troupe pour découvrir par ses propres yeux le monde.

### Le Docteur sur scène

Le Docteur joue sur scène un savant digne de ceux qui l'ont dégoûté des études. Son personnage est ignare, vaniteux, souvent libidineux et pédant, citant souvent à tort et à travers des auteurs inventés dans un mauvais latin de cuisine.

### Docteur dans la troupe

Docteur gère l'argent de la troupe

**Grâce** : Disciple de Clio

**Providence** : Pauvre Pêcheur (D4)

**Bienveillance** : 8

**Savoir : Lettré (D10)**

**Mémoriser** : 4

Lire et écrire 5

Italien 3

Cosmologie 5

Droit 3

Latin 3

**Sensibilité : Fin (D8)**

**Perception** : 3

Perspicacité 3

Littérature 3

**Entregent : Badin (D8)**

**Charme** : 3

Baratin 3

Mendier 3

Comédie 5

Discrétion 2

**Puissance : Délicat (D6)**

**Bonus Dégâts : -1**

**Pièces d'armures lourdes : 3**

**Efforts : 2**

**Complexion : Languide (D6)**

**Endurance : 2**

**Adresse : Gauche (D6)**

**Course : 2**

**Initiative : 2**

**Action / tour : 2**

*Acrobatie 4*

*Jonglage 4*

*Jeu de dés 5*

*Jeu de cartes 4*

## **Arlequin - Étienne Druon**

Portrait physique

Arlequin est une petite femme brune et menuë. Elle est habillée en tenue d'homme bariolée.

Portrait moral

Arlequin est une petite femme dynamique toujours à faire

Arlequin sur scène

Arlequin joue le rôle d'un valet rusé amoureux de Colombine. La différence de taille entre les deux actrices fait souvent rire le public. C'est un rôle d'homme.

Arlequin dans la troupe

Arlequin est la costumière et la maquilleuse de la troupe, et elle est douée

**Grâce** : Doigts de fée

**Providence** : Fille Prodigue (D6)

**Bienveillance** : 10

**Savoir : Limitée (D6)**

**Mémoriser 2**

**Sensibilité : Fin (D8)**

**Perception 3**

Perspicacité 3

**Entregent : Badin (D8)**

**Charme 3**

Baratin 3

Mendier 3

Comédie 5

Discrétion 2

**Puissance : Délicat (D6)**

**Bonus Dégâts : -1**

**Pièces d'armures lourdes : 3**

**Efforts : 2**

**Complexion : Languide (D6)**

**Endurance : 2**

**Adresse : Gauche (D6)**

**Course : 2**

**Initiative : 2**

**Action / tour : 2**

*Acrobatie 4*

*Jonglage 4*

*Jeu de dés 5*

*Jeu de cartes 4*

## **Ulysse de Sanceny**

### Portrait physique

Ulysse est vieux. Une trentaine d'années auparavant, une blessure aux pieds s'est infectée et s'est gangrenée. Il a eu le pied droit amputé. Il a de longs cheveux gris et sales, une barbe mal entretenue. De profondes rides marquent son visage. Il paraît beaucoup plus vieux que ses 43 ans. Cachés sous de lourds vêtements rapiécés, il porte une rapière, deux dagues et deux pistolets. Il dissimule sous des loques un pourpoint de buffle maculé.

### Portrait moral

Ulysse est l'oncle de Colombine et de Matamor. Son moral a été très affecté par son infirmité. Il est, depuis, d'un naturel sombre et mélancolique. Il est dépressif avec des tendances suicidaires depuis plusieurs années et est devenu alcoolique. Il ne prend pas soin de lui, il y a plusieurs mois qu'il ne s'est pas lavé. Quand il est utile, il se sent exister et est heureux, parfois. Il s'occupe de ses chiens et il enseigne à Colombine la seule chose qu'il connaît : le métier des armes. Mais sa pupille n'a plus grand chose à apprendre. Il sent sa fin approcher, il n'attend plus rien de la vie et va probablement mourir sous les coups des PJ.

### Ulysse dans la troupe

Ulysse ne joue pas dans la troupe. Par contre il dresse des chiens à faire des tours savants. Il ne montre pas ces tours. Colombine ou Arlequin s'en occupe.

**Grâce** : dégainé coordonné, coup de Jarnac, robuste

**Providence** : Fils Prodigue (D6)

**Bienveillance** : 3

**Savoir : Sot (D4)**

**Mémoriser** : 1

Lire et écrire 3

Tactique 4

**Sensibilité : Étriqué (D6)**

**Perception** : 2

Perspicacité 2

Pister 6

Vénerie 8

**Entregent : Rustaud (D4)**

**Charme 1**

Intimidation 6

Enseignement 4

Dressage 7

Crier 4

Ordonner 4

**Puissance : Délicat (D6)**

**Bonus Dégâts : -1**

**Pièces d'armures lourdes : 3**

**Efforts : 2**

Bagarre 5

Lutte 5

Forcer 4

Armes d'hast 3

**Complexion : Languide (D6)**

**Endurance : 2**

Dive Bouteille 6

**Adresse : Empesé (D4)**

**Course : 1**

**Initiative : 1**

**Action / tour : 1**

Escrime 5

Main gauche 3

Braconnage 6

Lancer 4

Arquebusade 4

Chirurgie 4

Esquive 2

## Les chiens

Dans ce scénario, la troupe de Matamor et les PJ sont confrontés à des chiens, dont voici les caractéristiques. Ce sont des animaux, ils n'ont aucune notion de bienveillance, de providence ou de sensibilité. Ils ne disposent que de deux caractéristiques : instinct et puissance. Les tests se faisant de la même manière que d'habitude : on lance un dé en fonction de la caractéristique auquel on ajoute le score de la compétence. L'instinct regroupe les compétences sociales et intellectuels, puissance les compétences physique. Les compétences de base ne sont pas déterminées directement par une caractéristique caractéristique.

En combat, ils mordent (morsure dégât 1D3, arme "courte", test de morsure), puis ne lâchent plus leurs victime (ils luttent). Par souci de commodité, tous les coups touchent le tronc, sauf si un personnage vise une zone. Un chien au combat ayant un comportement très différent du combattant, la compétence escrime est totalement inefficace : il n'est pas possible de parer avec la compétence escrime ni même attaquer : les placements, les distances ne sont pas adaptés pour s'attaquer à un chien. Un escrimeur peu utiliser une arme d'escrime mais il l'utilise avec la compétence bagarre.

## **Thésée, Atlas et Samson, Mâtins de Naples**

Le mâtin de Naples est un chien énorme, plus lourd qu'un être humain (90kg). Ils sont très attachés au baron : à la moindre menace contre lui ils attaquent. Ils ne sont pas très intelligents et peuvent considérer une engueulade comme une agression. Ils sont aussi très méfiants envers les étrangers et aboient si un étranger seul se trouve dans la maison. Ils peuvent attaquer. Les premiers jours, le temps que les chiens s'habituent aux PJ, ils représentent un danger. Après ils sont plus affectueux tant qu'ils ne considèrent pas les PJ comme des dangers pour le baron. Au cours du scénario, ils s'habitueront aux PJ, à Matamor et au Docteur.

### **Instinct : Médiocre (D6)**

#### **Perception : 5**

Pistage 6

Pose 2

Mendier 2

Discrétion 2

Se cacher 2

### **Puissance : Bon (D10)**

#### **Bonus Dégâts : +1**

#### **Efforts : 5**

#### **Endurance : 5**

#### **Course : 7**

#### **Initiative : 1**

#### **Action / tour : 1**

*Natation 3*

*Saut 3*

*Forcer 5*

*Esquive 3*

*Morsure 3*

*Lutte 3*

*Intimidation 1*

## **Cerbère, Chimère, Carybde, Chiron, Cronos : corniauds**

Ulysse a recueilli ces chiens érrant lors de ses voyages, il les a soigné, éduqué et dressé. Ils lui sont très attachés. Il lui obéissent au doigt et à l'oeil. Ces corniauds sont des bâtards

**Instinct : Médiocre (D6)**

**Perception : 6**

Pistage 7

Pose 1

Mendier 3

Discrétion 3

Se cacher 3

**Puissance : Correct (D6)**

**Bonus Dégâts : -1**

**Efforts : 4**

**Endurance : 4**

**Course : 6**

**Initiative : 1**

**Action / tour : 2**

*Natation 3*

*Saut 3*

*Forcer 3*

*Esquive 3*

*Morsure 3*

*Lutte 3*

*Intimidation 2*

## **Méduse et Minotaure : molosses**

Les molosses sont de gros chiens utilisés pour garder les maisons ou les troupeaux. Ceux-ci sont assez peu agressifs

**Instinct : Médiocre (D6)**

**Perception : 5**

Pistage 6

Pose 1

Mendier 3

Discrétion 3

Se cacher 3

**Puissance : Correct (D8)**

**Bonus Dégâts : 0**

**Efforts : 4**

**Endurance : 5**

**Course : 5**

**Initiative : 1**

**Action / tour : 2**

*Natation 3*

*Saut 3*  
*Forcer 3*  
*Esquive 3*  
*Morsure 3*  
*Lutte 3*  
*Intimidation 3*

## **Briarée et Brontès : Bassets**

Le basset est un chien court sur pattes, d'où son nom. Ces chiens sont très peu dangereux pour les joueurs.

**Instinct : Correct (D8)**

**Perception : 6**

Pistage 7

Pose 1

Mendier 5

Discrétion 4

Se cacher 3

**Puissance : Médiocre (D6)**

**Bonus Dégâts : -3**

**Efforts : 3**

**Endurance : 3**

**Course : 1**

**Initiative : 1**

**Action / tour : 1**

*Natation 3*

*Saut 1*

*Forcer 1*

*Esquive 3*

*Morsure 2*

*Lutte 2*

*Intimidation 1*