

Les Escrocs feront pousser le blé

Ce petit scénario entraînera les PJs dans une escroquerie à la mode montagnoise. Il est nécessaire que les personnages parlent le montagnois et aient de bonnes manières. Vous pouvez jouer cette histoire de façon douce et subtile ou alors lancer une course-poursuite à travers le pays. L'extension « Montaigne » peut s'avérer très utile mais pas indispensable, moyennant quelques modifications.

L'histoire commence à Lierre-Vallée en Aury (Montaigne), pendant le festival des Lys. Les Pjs profitent de la fête, de la boisson et des filles. C'est dans ce cadre que l'un des PJs (le plus malin du groupe, ou au contraire le plus idiot) est abordé par deux nobles frères et sœurs : Eloise de Mont-raphon et Damien de Mont-raphon. Prétendant que c'est Théus lui-même qui a placé le PJ sur leur route, ils lui font comprendre qu'ils ont grand besoin de lui.

L'escroquerie, ça se récupère toujours

Damien et Eloise ne sont pas nobles. Ils sont escrocs. Et ils sont plutôt doués. Voici ce qu'ils préparent : Actuellement, le baron Hugh Lévêque de l'Aury est en ville afin de faire quelques mondanités. CE baron possède des terres bien plus au Sud qui sont très mal exploitées. Mais, il ne s'en soucie guère ; la famine étant l'affaire des paysans. Se faisant passés pour des nobles entreprenants, Eloise et Damien de Mont-raphon parviennent à le convaincre qu'il faut faire quelques choses. Ils prétendent connaître personnellement le Chevalier Alain de Reinald, un spécialiste en agriculture, connu dans toute la Montaigne. Il faut savoir que cet érudit fait des merveilles avec les terres cultivables. Son nom a suffi à convaincre le Baron. Alors, le baron se doit de débloquer des fonds pour permettre au Chevalier de Reinald de commencer la rénovation et l'achat d'outils agricoles avant les prochains ensemencements. Initialement, Alain, Eloise et Damien devaient rejoindre le baron à Lierre-Vallée. Mais, rien n'est simple en Montaigne. Alain est aussi un membre prometteur du Collège Invisible. Il traite sur l'agriculture et la philosophie. De plus, il a souvent eu certaines nuits de débauches qui lui ont fait du tort. L'un de ces derniers traités de philosophie « *Le Ciel est sur moi* » a sévèrement critiqué les interdits apportés par le dernier prophète Vaticin. Vous devinez la suite. L'inquisition la retrouvé un matin et l'a proprement assassiné, maquillant tout cela en duel (ils ont même fournis les témoins). Bref, il est mort. Le plan des escrocs est à l'eau. C'est là qu'ils rencontrent le PJ sélectionné par vos soins. En effet, il est le sosie quasiment parfait d'Alain de Reinald !! La nouvelle de sa mort n'a pas encore fait le tour du pays (il est mort, loin, où vous voudrez mais loin). En faisant jouer la fibre patriotique du PJ et leur charme, ils expliquent que le PJ doit se faire passer pour Alain de Reinald afin de duper un baron pour le convaincre de ne pas laisser mourir son peuple de faim. Ils se garderont d'expliquer qu'ils vont extorquer des guilders au baron. Tous ceux qui suivent le PJ (le reste du groupe) fera la suite du Chevalier (spadassin, domestique, courtisane...). Ils ont une journée pour vêtir et éduquer, apprendre l'étiquette et le style de tout noble montagnois à la Cour. Les PJs vont faire leur entrée à l'occasion d'un dîner donné par le baron.

Ce soir, nous dînons chez le baron

Le baron est un homme un peu niet et parfois vulgaire. Il a été mis à l'écart du reste de la famille par manque de combativité. Il demeure tout de même un gentilhomme.

-Madame la baronne Asny Lévêque de l'Aury, 22ans, vendellar. Une femme avec le baron pour l'argent car elle a toujours préféré les jeunes filles (si un de vos PJs est féminine, amusez-vous...). Elle n'est pas perverse, elle n'aime pas les hommes c'est tout. C'est bien dommage car elle est

d'une beauté à couper le souffle et elle sait se mettre en valeur. Humainement, elle est intelligente et vénale. Elle n'est pas méchante, juste égoïste.

-Claude Lévêque de l'Aury, 17 ans, fils du baron. Il a hérité de la stupidité de son père. Heureusement car il s'est lancé maladroitement dans le crime. Il se voit comme le futur baron, et il pense qu'il est nécessaire d'avoir un pied dans l'ombre pour réaliser ces ambitions (prendre le contrôle de la famille ; oui, il ne doute de rien). D'abord, il se lance dans le proxénétisme, mais il espère bien se mettre à la contrebande de marchandise entre la Montaigne et l'Eisen ! Il a à sa disposition 6 brutes et une dizaine de filles qui travaillent pour lui. Pour couronner le tout, il n'est même pas discret. En clair, il va plus vous faire rire que vous gêner. Quoique...

-Capitaine Louis Perrin : un militaire en préretraite à Lierre-Vallée (41 ans, fatigué et a décidé de se prendre du bon temps dorénavant). Il passe sa soirée à s'empifrer et a faire semblant de surveiller le travail des gardes. Il se salit sa moustache en buvant son vin. Dans l'ensemble, il est gentil et peut même devenir familier avec des gens sympathique. Il conserve une influence considérable à la garde de la ville.

-Armand Dupaille est le peintre convoqué par le baron pour faire son portrait. Il a 28 ans mais fait plus. Il ne se sent pas à sa place à ce dîner. De plus, il est un peu voleur.

-Chevalier Jules Allais de Crieux est un noble de qualité qui vient de Charousse d'où il a été ridiculisé par un courtisan plus inspiré que lui. Mais, il prépare son retour. Pour l'instant, il va essayer de se mettre le baron dans la poche dans le but de renflouer ses caisses. Il voit donc d'un mauvais œil sa nouvelle lubie pour l'agriculture. Il est doué en parole et saura comment s'extraire sans mal de toute situation. Si quelqu'un lui cherche des poux dans la tête, il y a son spadassin castillan, Diego, qui règlera le problème.

-Il y a aussi tout un tas de notables et autres nobles sans importance. Mais, vous pouvez y intégrer des personnages de votre cru. Essayez de faire intervenir un personnage qui connaît personnellement le PJ qui est déguisé. Le reconnaîtra-t-il ? Comment s'esquiver pour éviter une inconfortable situation ? Vous pouvez même faire venir quelqu'un qui connaissait Alain de Reinald !! Amusez-vous. N'oubliez cependant pas qu'Eloise et Damien sont présents et qu'ils veulent le succès de cette opération. Ils aideront les PJs à sauvegarder leur secret.

Pour ce qui est des lettres de crédit qui doivent être signés par le baron, celui-ci promettra de s'en occuper dès demain mais seulement si les PJs sont convaincants. Il prendra même rendez-vous en début d'après-midi.

Le dîner se finit sans histoire à moins que à moins que les PJs suivent Claude, le fils, qui partira discrètement dans la nuit pour s'occuper de ces affaires malhonnêtes...

Comment cela ? Autre chose à faire ?

Le lendemain, le baron dira qu'il est débordé. En effet, il a décidé d'organiser une partie de chasse en l'honneur du Chevalier Jules Allais de Crieux. Il n'a le temps de rien signer. Par contre, il invite les PJs et les « Mont-raïon » à la chasse qui se déroulera sur les terres de sa famille, à l'Est de la ville, dans deux jours.

En deux jours, les joueurs peuvent faire bien des choses. Ils peuvent enquêter de leur côté. Sur le baron, cela ne donnera rien de très enrichissant. Sur les « Mont-raïon », ils semblent inconnus en Aury. Il y a bien un village Mont-raïon proche des terres du baron. Mais, aucune trace

de nobles administrants ces lieux. Ne poussez pas vos joueurs à enquêter sur eux. Faites-leur faire autre chose.

Il n'y a pas qu'eux qui vont mettre ces deux jours à profit. L'Inquisition a eu vent du retour d'Alain de Reinald. Ils trouvent curieux que cet hérétique soit revenu de la Mort comme ça. Ils vont lancé un de leurs agents : Ambroise. Celui-ci va se faire embaucher comme domestique auprès du baron afin de comprendre ce qui se passe. Ambroise est un professionnel et il y a peu de chance que les PJs le remarquent.

Le jour de la chasse est arrivé. Dès le levé du soleil, les chiens et les rabatteurs sont près. Le baron sait faire une chose : organiser des festivités. Sa partie de chasse est une réussite. Ambroise observe tout le monde et en particulier le faux Alain de Reinald. Jules Allais de Crioux lance une saillie aiguisée à la face de l'un des jeunes nobles présents ; cette affaire se finit sur un duel au premier sang de spadassin à spadassin. Diego gagne. Claude sera absent, encore une fois. La baronne ne sera pas présente pour cause de grasse matinée abusive. Si le PJ qui joue le Chevalier Alain de Reinald est particulièrement bon, il peut réussir à tromper Ambroise. Dans ce cas, celui-ci cherchera à finir le travail tout en se demandant comment il a survécu au premier assassinat. Il a le choix : le couteau, le poison, l'attentat au pistolet... Du classique quoi. Laissez tout de même une chance de survie à votre PJ. Une intervention imprévue du capitaine, quelqu'un boit dans son verre avant lui... Mais il est fort probable que le PJ commette une faute qui passera inaperçue aux yeux des autres convives, mais pas pour Ambroise. Il comprend peu à peu les intervenants de l'histoire même s'il ne comprend qu'une partie du « complot » (un mot qui revient souvent dans ces rapports). Alors, il tentera de faire chanter le PJ en lui glissant habilement un petit mot dans sa poche. Ce mot dit : « Je connais votre secret. Si vous ne voulez pas qu'il soit éventé, apportez 500 guilders au pied du grand chêne, situé au nord de la propriété ». Puis il enverra Claude (qu'il a grillé aussi mais c'était inévitable) à la tombée de la nuit près de ce chêne en lui disant de ne pas se faire repérer (en espérant qu'il le soit suffisamment pour être identifié par les PJs tout en s'enfuyant au premier bruit). Ainsi, il reporte les soupçons sur quelqu'un d'autre. Il faut savoir qu'Alain de Reinald a fait du mal à l'Eglise Vaticine. Si les PJs sont bien obéissants, Ambroise pense aborder celui qui se fait passer pour Alain de Reinald afin de le convaincre de réparer le mal que celui-ci a fait, en faisant des déclarations publiques où il ferait vœux de contrition et demanderait pardon à Théus... Ce travail pourrait même être rémunéré. C'est à vous de voir jusqu'où ce petit jeu peut aller.

Il reste notre escroquerie à régler. A un moment (quand vous en aurez assez de repousser l'inévitable), le baron voudra signer les lettres de crédit au porteur. A peine les a-t-il signé, que les « Mont-raçon » les prennent en main tout en félicitant le baron pour ses choix éclairés (la somme s'élève à 15 000 guilders). C'est là que, comme dans toute bonne pièce de Molière, un intrus inconnu débarque en toute hâte. Il s'agit d'Edouard de Danceney, un petit noble très amis avec le baron. Edouard a été attaqué sur la route par Damien et Eloise (il fallait bien trouvé de quoi financer leur coup, on ne se fait pas passer pour noble si on est pauvre), tous les deux masqués, et il a perdu tout ce qu'il avait sur lui. Mais, il est content de voir que le baron a au moins récupéré son carrosse !!! En effet, le carrosse qu'ont utilisé les PJs et les « Mont-raçon » pour venir est le sien. Et il est garé juste devant la demeure du baron. Inutile de dire que les deux escrocs vont s'enfuir discrètement (avec les lettres de crédit) en profitant de la confusion apportée par Edouard. Si les PJs ne réagissent pas vite pour les rattraper, les escrocs s'en iront avec leur magot vers les terres du baron pour changer les lettres en argent. Les PJs peuvent les rattrapé là-bas, mais c'est leur dernière chance. Bien entendu, les PJs seront accusés d'usurpation d'identité, d'escroquerie, d'extorsion de fond. Le baron devra les livrer à la justice afin de ne pas perdre la face et être la risée de sa famille une fois de plus.

Les PJs s'enfuient, vont en prison, s'évadent, ou s'engagent dans l'armée pour raccourcir leur peine. C'est à vous de voir. Normalement, ils n'ont tué personne ; ils ne seront pas condamnés à mort.

Les XP :

0 à 1 pour l'interprétation du personnage

+2 à +3 si les PJs attrapent les escrocs

+1 si les PJs démantèlent le réseau criminel de Claude

+2 si les PJs attrapent Ambroise

Les PNJs :

-Eloise (scélérat): Gaillardise : 2, Dextérité : 2, Esprit : 4, Détermination : 2, Panache : 2.

Avantages : éblouissante, sens aiguë. Compétences : Danse : 2, Eloquence : 4, Etiquette : 3,

Mode : 4, Cancanier : 3, Intrigant : 1, Pique-assiette : 5, Séduction : 3, Sincérité : 2, Discrétion : 1,

Tâches domestique : 1, Marchandage : 1, Déplacement silencieux : 3, Filature : 2, Déguisement : 2,

Equitation : 2, Sauter en selle : 1, Course de vitesse : 4, Escalade : 2, jeu de jambe : 4, Lancer : 1,

Sauter : 2, Nager : 1.

-Damien (scélérat) : Gaillardise : 3, Dextérité : 3, Esprit : 3, Détermination : 2, Panache : 3.

Avantages : Réflexes de combat, dur à cuir, compagnon de l'école d'escrime : Scarron.

Compétences : Danse : 1, Eloquence : 2, Etiquette : 4, Mode : 3, Diplomatie : 1, Séduction : 4,

Sincérité : 3, Attaque (armes à feu) : 2, Attaque (combat de rue) : 3, Attaque (armes improvisées) :

4, coup aux yeux : 1, Parade (armes improvisées) : 3, Attaque (escrime) : 2, Parade (escrime) : 4,

Déplacement silencieux : 3, Filature : 4. Ecole d'escrime Scarron : Corps à corps : 4, Double parade

(armes improvisées/couteau) : 5, Exploiter les faiblesses (Scarron) : 4, Marquer (armes

improvisées) : 4.

-Ambroise (vilain) : Gaillardise : 3, Dextérité : 3, Esprit : 3, Détermination : 4, Panache : 3.

Avantage : apprenti de l'école du boucher. Compétences : Discrétion : 4, Etiquette : 3, Mode : 3,

Tâches domestiques : 4, Cancanier : 1, Déplacement silencieux : 3, Filature : 5, Déguisement : 2,

Dissimulation : 3, Falsification : 1, Attaque (couteau) : 2, Parade (couteau) : 4, lancer (couteau) : 2,

Diagnostic : 2, Premier soins : 3, Charlatanisme : 4. Ecole d'escrime boucher : Coup puissant

(couteau) : 3, Double parade (couteau) : 1, Exploiter les faiblesse (boucher) : 2, Riposte : 2.

-Claude (vilain) : Comme vous voulez, il n'est là que pour se faire avoir. Adaptez le niveau de sa bande de brutes en fonctions des PJs.

- Jules Allais de Crieux (vilain, archétype du noble montagnois) et Diego (homme de main, archétype du spadassin castillan).

Amusez-vous bien !!!

Cyrille BRUNEAU