

Suite de scénarios non-officiels pour les Lames du Cardinal • Ne peut être vendu

TÉTRALOGIE ARTEFAL LAMES DU CARDINAL



Ce document pdf est doté de Signets (*Bookmarks*) parfois appelés Table des Matières.
Pensez à activer cette fonction pour une meilleure navigation au sein de ce document...

La Tétralogie Artefal, scénarios pour les Lames du Cardinal

pour le jeu 2.K.P.D.P. « Les Lames du Cardinal »



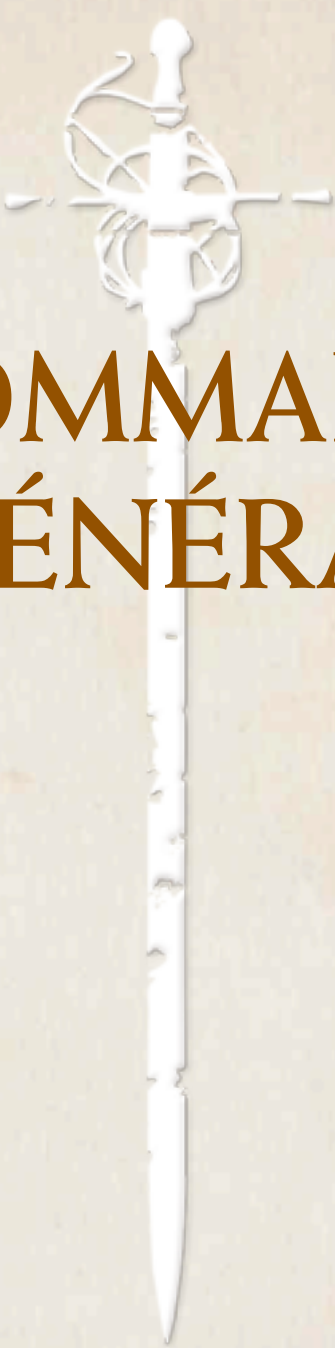
Rédaction et illustration des scénarios
« Artefal »

Relecture, corrections & mise en pages
David « Mystery Man From Outerspace » Bercovici

<http://tinyurl.com/ResLamCrd>

Vous trouverez d'autres scénarios et des aides de jeu pour le jeu de rôle Les Lames du Cardinal ici :
<http://tinyurl.com/ResLamCrd> (c'est gratuit, c'est en libre téléchargement et, bien sûr, c'est légal...)





SOMMAIRE GÉNÉRAL

Préambule.....	1
Le premier scénario : 1-Dragonnade.....	5
Le deuxième scénario : 2-La Volte des dupes.....	21
Le troisième scénario : 3-L'Homme au masque de verre, partie 1 : L'Affaire des Pierres de Bohème.....	35
Le quatrième scénario : 4-L'Homme au masque de verre, partie 2 : Peur sur Venise.....	55





Tétralogie Artefal pour les Lames du Cardinal : « 1-Dragonnade »



Cette mission s'inspire d'une Instance du Cardinal Mazarin (encadré p 21 Livre 1) ainsi que du film « *Le Pacte des loups* » pour l'ambiance de la *dragonnade*. L'intrigue peut être largement développée en s'inscrivant sur une trame plus vaste dont les mots clefs sont : Jansénisme, Nicolas Pavillon, opposition Jésuites/Jansénistes, opposition Sœurs de Port-Royal/Sœurs de Saint-Georges, Fronde. Ainsi, un *Maître de la Jusquiame* imaginatif devrait pouvoir créer des ponts pour relier la trame de la campagne présentée dans la boîte de base.

SOMMAIRE

Introduction.....	6	Acte III : La Tarasque et la Sainte	11
La Situation de départ	6	Scène 1 : Ouverture – La Dragonnade	11
Indices aux joueurs	6	Scène 2 : La Chasse à courre.....	12
Préparation du MJ	6	Scène 3 : Tarasque attaque !.....	12
Introduction.....	6	Acte IV : Le Pacte des Jansénistes	13
L'Intrigue	6	Scène 1 : Ouverture – Soupçons et doutes	13
L'Arcane.....	7	Scène 2 : Enquête dans la vallée	13
Déroulement de la mission.....	7	Scène 3 : Port-Royal	14
Acte I : Jusquiame damnée.....	7	Scène 4 : La Nuit des Augustes.....	15
Scène 1 : Ouverture – Le Rendez-vous.....	7	Conclusion	16
Scène 2 : Contrebande.....	7	Annexes :	
Scène 3 : Voleur.....	8	Carte de la vallée de la Chevreuse.....	10
Scène 4 : Rapport.....	8	Plan de la Solitude	17
Acte II : La Traque au drac.....	9	Personnages principaux	18
Scène 1 : Enquête à Paris	9	Caractéristiques de la tarasque entraînée.....	19
Scène 2 : Sur la route	11		

Introduction

Cette mission s'inspire d'une *Instance* du **Cardinal Mazarin** (encadré p 21 Livre 1) ainsi que du film « *Le Pacte des loups* » pour l'ambiance de la *dragonnade*. L'intrigue peut être largement développée en s'inscrivant sur une trame plus vaste dont les mots clefs sont : *Jansénisme*, **Nicolas Pavillon**, opposition *Jésuites/Jansénistes*, opposition *Sœurs de Port-Royal/Sœurs de Saint-Georges*, *Fronde*. Ainsi, un *Maître de la Jusquiamie* imaginaire devrait pouvoir créer des ponts pour relier la trame de la campagne présentée dans la boîte de base.

À noter que j'ai pris une liberté avec le bestiaire en inventant l'existence de créatures hybrides s'inspirant des cartes *Cavaliers du Tarot des Ombres*, mais ce détail n'a pas une importance majeure dans le scénario et peut être supprimé sans mal.

Dater la mission : cette mission a lieu avant le scénario du LdB et peut servir d'introduction à cette dernière en évoquant, au fil des interactions, l'affaiblissement de **Louis XIII** et en introduisant des personnages importants. Disons donc, fin 1642 ou début 1643.

Durée du scénario : l'aventure devrait pouvoir se jouer en deux sessions avec une coupure après l'acte III.

Rivière draconique : « *La Tisserande oubliée* » impose des intempéries ce qui colle bien à la saison et à l'ambiance du scénario. Prévoyez néanmoins une accalmie au début de l'Acte III (scène 1), ce qui engendrera un calme relatif avant la tempête...

La situation de départ

Des rixes ont lieu dans les quartiers alentours à *Notre-Dame-des-Écailles* depuis environ une semaine. Des indices tendraient à prouver que ces agitations seraient dues à un trafic de *Jusquiamie dorée*. Le **Cardinal** ne peut tolérer que la situation se dégrade ainsi. En effet, certains détracteurs pourraient profiter d'une agitation publique pour fragiliser sa toute nouvelle situation politique. De plus, la contrebande de *Jusquiamie* est inacceptable en les murs de *Paris*. Les **Lames** doivent y mettre un terme rapidement et découvrir s'il y a là l'œuvre sous-jacente d'opposants politiques ou d'ennemis de la *France*.

Indices aux joueurs

- **Hommes de cour** : Des gentils-hommes auraient approvisionné des soirées libertines en *Jusquiamie dorée* au cours de la semaine écoulée.

- **Combattants** : Un acheteur de *Jusquiamie* a été identifié par les mousquetaires/gardes du Cardinal/Prévôté (selon la source du joueur). Il s'agit de **Norbert Damazin**, riche tanneur atteint de la *ranse* (son œil droit est ransé).

- **Lettres** :

Une rumeur inquiète les parisiens au sujet de la présence d'une *sile géante* ou d'une *vyverne sauvage* aux abords de *Paris* (source : *la Gazette*).

Un médecin aurait acheté de la *Jusquiamie* dans le quartier des *Écailles* pour s'en servir d'onction miraculeuse (source : un contact).

- **Roturiers** : Les *dracs* sont particulièrement énervés en ce moment et des bandes organisent des bastonnades sur les quais environnant *Notre-Dame-des-Écailles* (source : rumeurs).

Préparation du MJ

Un groupe d'intrigants, nommé le *Cercle des Augustes*, s'est cristallisé autour de l'*abbaye de Port-Royal*, tous liés au courant politico-religieux du *Jansénisme* (lire encadré p 15). **Antoine Arnauld** et **Sœur Agnès**, sous l'influence de l'*abbé Saint-Cyran* (actuellement embastillé) et avec le soutien financier de la **Duchesse de Longueville**, ont décidé de faire émerger le *Jansénisme* en tant que réelle force politique et religieuse contestataire. En effet, les idées jansénistes avant-gardistes parlent au peuple mais elles sont étouffées par le pouvoir royal et par la papauté. Les objectifs de ce cercle secret sont les suivants :

Démontrer qu'il existe un contre-pouvoir quant à la lutte contre les *dragons* en l'espèce des *Sœurs de Port-Royal-des-champs* par opposition aux *Sœurs de Saint-Georges*.

Faire connaître les idées du *Jansénisme* au peuple et à la noblesse en diffusant un livre écrit par **Antoine Arnauld**, *De la fréquente communion*.

L'intrigue

Un *drac noir* mercenaire et maître-bête du nom de **Kershan** a été engagé par le *Cercle des Augustes* pour transformer une *tarasque* domestique en *tarasque* enragée. Il en a les compétences d'autant qu'il a déserté une compagnie d'élite de cheveu-légers espagnols. Il drogue

la bête à la *Jusquiamé* ce qui a pour conséquence de la rendre dépendante et de décupler ses instincts de saurien.

Parallèlement, le *drac noir* commet plusieurs assassinats qu'il maquille en attaques bestiales en différents lieux de la *vallée de la Chevreuse*. Il fait naître ainsi une paranoïa dans la région.

Au moment opportun, la *tarasque* sera abattue devant témoins crédibles par l'**abbesse Angélique**. Son *saint acte* sera alors reconnu en *pays de France* et porté à la connaissance du **pape**, ce qui crédibilisera l'importance de *Port-Royal*.

Dans la foulée, la diffusion du livre *janséniste* sera lancée et rendra populaire la communauté *janséniste*. Une graine subversive sera plantée, restera à la faire germer.

L'arcane

Il y a bien entendu un *arcane* qui œuvre dans l'ombre. Il s'agit du *Pèlerin Immobile*, membre de l'*ex Loge des Arcanes*. Il est connu sous sa forme humaine en tant que **Nicolas Pavillon**, homme d'église respecté de la région toulousaine. Resté dans l'ombre depuis la chute de l'*Hérésiarche*, c'est un *Dernier-Né* qui complot discrètement afin que la *Loge* puisse renaître de ses cendres. Mais, c'est pourtant lui qui influence et qui guide le Cercle secret de *Port-Royal*. Sa richesse improbable lui permet de soutenir le mouvement *janséniste* à travers la **Duchesse de Longueville** dont il est l'amant. Il fut l'élève de **Saint-Cyran** mais en réalité c'est lui qui a inspiré le maître et qui l'a détourné de sa formation jésuite (tout comme la **Duchesse de Longueville** d'ailleurs). C'est encore lui qui a envoyé **Kershan** à

Port-Royal en le débauchant grâce à ses contacts espagnols.

Enfin, profitant d'un pèlerinage en *Palestine*, il a réussi à convaincre **Sœur Agnès** de rejoindre ses idéaux. Il l'a initiée à l'alchimie. Récemment, il lui demande de faire un cadeau à sa sœur sous la forme d'une pseudo relique sacrée retrouvée en *Terre Sainte*. En réalité, il s'agit d'une croix enduite de *draconite* que **Nicolas Pavillon** a fait fabriquer pour ses propres desseins...

Déroulement de la mission

Acte I : Jusquiamé damnée

Scène 1 : Ouverture – Le rendez-vous

L'aube pointe le bout de ses rayons blafards alors qu'un épais brouillard s'élève de la *Seine* tel un linceul vapoureux. Les **Lames** ont rendez-vous avec un vendeur de *Jusquiamé*. C'est avec lui que le **Sieur Norbert Damaizin** doit faire un échange : louis d'or contre plusieurs flasques de *Jusquiamé dorée*. **Norbert** s'en sert pour soigner sa *ranse*. Les **Lames** sont devant un ponton du *quai des Célestins* qui fait face au *quartier des Écaillés*. Le vendeur, **Théo Bois-de-pied** (car il a une jambe de bois), se tient devant eux, une lourde caisse posée à son pied.

Le MJ doit demander aux joueurs leur présence ou non sur le ponton, leur position et surtout qui se fait passer pour **Sieur Damaizin**. Si jamais, le joueur se faisant passer pour l'acheteur oublie de se grimer (au moins un bandeau sur son œil soi-disant ransé), l'homme en face d'eux sent tout de suite

l'entourloupe et il n'y aura aucune discussion avant le combat. Dans tous les cas, après quelques échanges tendus, **Théo** ouvre la caisse et dévoile son contenu : il s'agit du véritable **Damaizin** (il vit encore mais à ce moment les personnages peuvent en douter). **Théo** menace alors Les **Lames** visibles et appelle à la rescousse quatre comparses qui attendaient à proximité.

Décors

- Un escalier en bois branlant qui permet d'atteindre une barque à un mètre en dessous.
- Quelques paniers en osier et des cordages répartis sur le ponton.
- Un ponton aux planches bien vermoulues...

Le combat bien que rapide doit donner le ton et être cinématographique au possible. Gageons que certaines **Lames** se seront placées tactiquement dans l'ombre et intercepteront les malfrats.

L'unijambiste, quant à lui, fera feu dès que possible puis attaquera en tirant son sabre. Une tactique peut consister à mettre l'*école d'escrime italienne* à profit pour l'obliger à se déplacer outre mesure. Si le joueur y pense, diminuer à 0 son potentiel de Défense. Quoi qu'il en soit, il ne se battra pas à mort mais sera réticent à parler.

Scène 2 : Contrebande

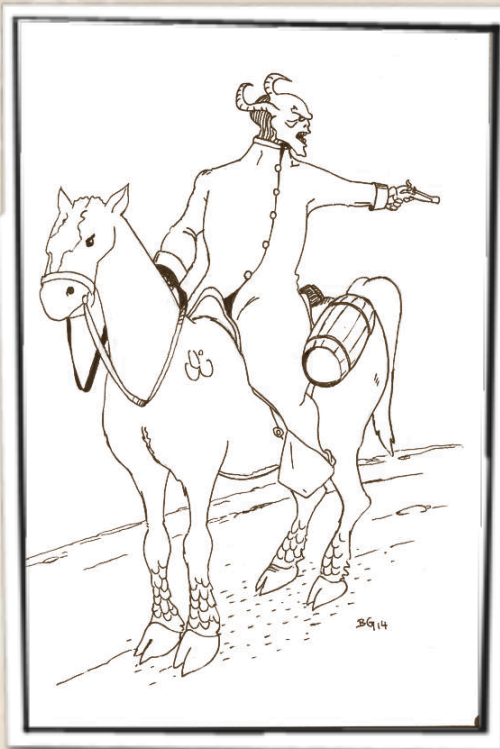
Théo Bois-de-Pied est en effet à la tête d'un trafic de *Jusquiamé dorée*. Il s'agit d'une reconversion récente suite à un voyage dans la cité séparatiste de *la Rochelle*, où il s'est créé quelques contacts auprès des *marins de Nouvelle France*.

Jusqu'à présent, il vendait illégalement quelques produits interdits en provenance des *Caraiïbes* ou nécessitant une patente royale. Il a trouvé plus rentable la vente de *Jusquiamé*. Mais plus dangereuse aussi car, outre à quelques gentils-hommes, il en a aussi vendu à des *dracs* des *Écailles*, ce qui a eu pour conséquence de les rendre frénétiques. D'ailleurs, une bande traque son repaire de-puis quelques jours créant du remue-ménage dans le quartier... En explorant ou en le passant à la question, les PJs pourront découvrir l'entrée dérobée sous le ponton qui, en suivant un étroit couloir humide, mène dans la cave d'une bâtisse du quartier. Sur place, on peut trouver un stock important de *Jusquiamé* : une cinquantaine de flasques alignées sur un présentoir métallique ainsi que trois tonnelets vides. Mais, ce n'est pas tout...

Scène 3 : Voleur

Un malfrat qui devait garder les lieux gît dans une mare de sang la nuque brisée et le nez enfoncé. Il devient évident que quelqu'un est passé pour faire son marché. D'après **Théo**, il manque deux tonnelets !

En accédant à l'étage, on découvre un autre cadavre qui n'a même pas dégainé sa rapière. Un jeune *dragonnet* lèche en vain les plaies de feu-son-maître, en couinant plaintivement. Le *dragonnet* a un étui de cuir vide fixé à sa patte. Il s'agit sans doute d'un reptile dressé à porter des messages. Éventuellement, un joueur entreprenant pourra très bien se l'approprier. Il



s'appelle **Postillon**. Le malfrat quant à lui a été tué par une lame effilée et on peut retrouver sur son corps un papier roulé où est écrit :

« *En accord pour patchaquer la bourdille. Deux rois pour un moribond et ses fontes hors les murs. Rendez-vous à l'heure et lieu dits.*

Virgile. »

Si Les **Lames** réagissent vite, ils ont le temps d'apercevoir un cavalier fuyant bride abattue dans la rue.

Un test de vigilance : **1 réussite** : un homme de forte stature encapuchonné. Deux tonnelets sur selle. **2 réussites** : La capuche mal ajustée laisse apparaître les protubérances reptiliennes d'un *drac noir*. **3 réussites** : Les sabots et les tibias de la monture ont été fagotés avec du tissu. Mais, il peine à camoufler des écailles... L'animal est sans doute un *équidon*.

Toute tentative de poursuite échoue. Le cavalier disparaît rapidement dans les venelles parisiennes

encore peu encombrées. Si nécessaire, dépensez un *point de Jusquiamé* pour faire taire la grogne éventuelle des joueurs.

Scène 4 : Rapport

À partir de là, Les **Lames** doivent agir diligemment. Ils peuvent, entre autres :


- Détruire/confisquer le stock de *Jusquiamé* (fortement conseillé s'ils ne veulent pas se faire taper sur la cheville...).

- Faire écrouer **Théo Bois-de-pied** au *Châtelet*.

- Se lancer sans ordre à la poursuite du voleur de *Jusquiamé* : après tout, il a dérobé une grande quantité du précieux liquide. Que veut-il en faire ? Où va-t-il ? Un *drac noir* dans *Paris* est sans doute un danger important ? La *Griffe noire* peut-elle être impliquée ?

- Faire leur rapport au **capitaine de Laincourt** à l'hôtel de *Chevry* : Les **Lames** trouvent leur capitaine revenant du *Palais-Cardinal*. Il est légèrement agacé par une entrevue qu'il vient d'avoir avec **Son Éminence**. Ce dernier veut que ses **Lames** jouent au garde chiourme en escortant des personnalités désirant « *chasser le dragon...* » En effet, une *dragonnade* a été organisée le lendemain pour, selon **Laincourt**, amuser la galerie du *Louvre*. Une compagnie d'arquebusiers commandée par le **Grand Condé** a été dépêchée pour traquer une *bête saurienne* qui aurait attaqué plusieurs personnes dans la *vallée de la Chevreuse*. Aussi, toute la cour se donne-t-elle rendez-vous au *château de la Madeleine*, dont le point de vue est imprenable sur la vallée en contrebas, pour assister à cette chasse.

Les équidons



On les appelle aussi vulgairement les *chimères*. Il s'agit d'un hybride entre le cheval et le reptile, obtenu en nourrissant un poulain au lait de *Jusquiam* pendant sa première année. Le lait de *Jusquiam* est un composé alchimique à base de *Jusquiam*, mis au point par un éleveur d'Andalousie. Il permet de révéler les caractéristiques *draconiques* d'un étalon. Les *chimères* sont malheureusement stériles.

Les capacités des *équidons* sont une grande robustesse (capacité de transport améliorée), une protection écaillée (armure 1) et des changements de direction rapides grâce à leurs sabots fendus.

Néanmoins, la difficulté et le coût d'élevage font qu'il existe peu de compagnies de chevaux légers *équidons*. Elles furent créées par le roi d'Espagne Philippe II. À l'heure actuelle, il n'y a qu'un seul haras qui réussisse la transformation des *chimères*. Il se trouve près de Castille-la-Manche.

Pour anecdote, Cervantès raconte dans sa célèbre œuvre que Rossinante, le cheval de Don Quichotte était un *équidon*.



En écoutant le rapport des PJs, le **capitaine** est d'autant plus frustré que ses **Lames** ont d'autres dragons à fouetter ! Il leur donne donc un jour et une nuit pour retrouver le *drac noir*. Mais, elles devront impérativement se trouver sur les *Hauts de Chevreuse* au petit matin pour aller garder damoisselles et damoiseaux qui s'apprêtent à passer une journée frivole. Le **capitaine de Laincourt** s'en va en pestant non sans faire une remarque silencieuse au vieilx.

Acte II : La traque au drac

Scène 1 : Enquête à Paris

Les joueurs ont un espace de liberté pour mener leur enquête et localiser le *drac noir*. Voici quelques options possibles.

- Pénétrer *Notre-Dame-des-Écailles* : Pas facile et la présence d'un *Sang-mêlé* dans le groupe paraît indispensable pour cette option... Ils peuvent rechercher la bande de *dracs* énervés dont **Théo** leur a parlé. Ainsi, ils peuvent les « calmer » un bon coup et en profiter pour se renseigner sur le passage d'un *drac noir* en ville. Ils obtiendront son nom, **Kershan**, et apprendront qu'il revient régulièrement aux *Écailles* depuis deux mois en quête de *Jusquiam*. La dernière fois, il n'en a pas trouvé et a tué le *drac* qui lui en fournissait jusqu'alors. « Je lui ai aussitôt parlé de l'humain *Théo Bois-de-pied*... ».

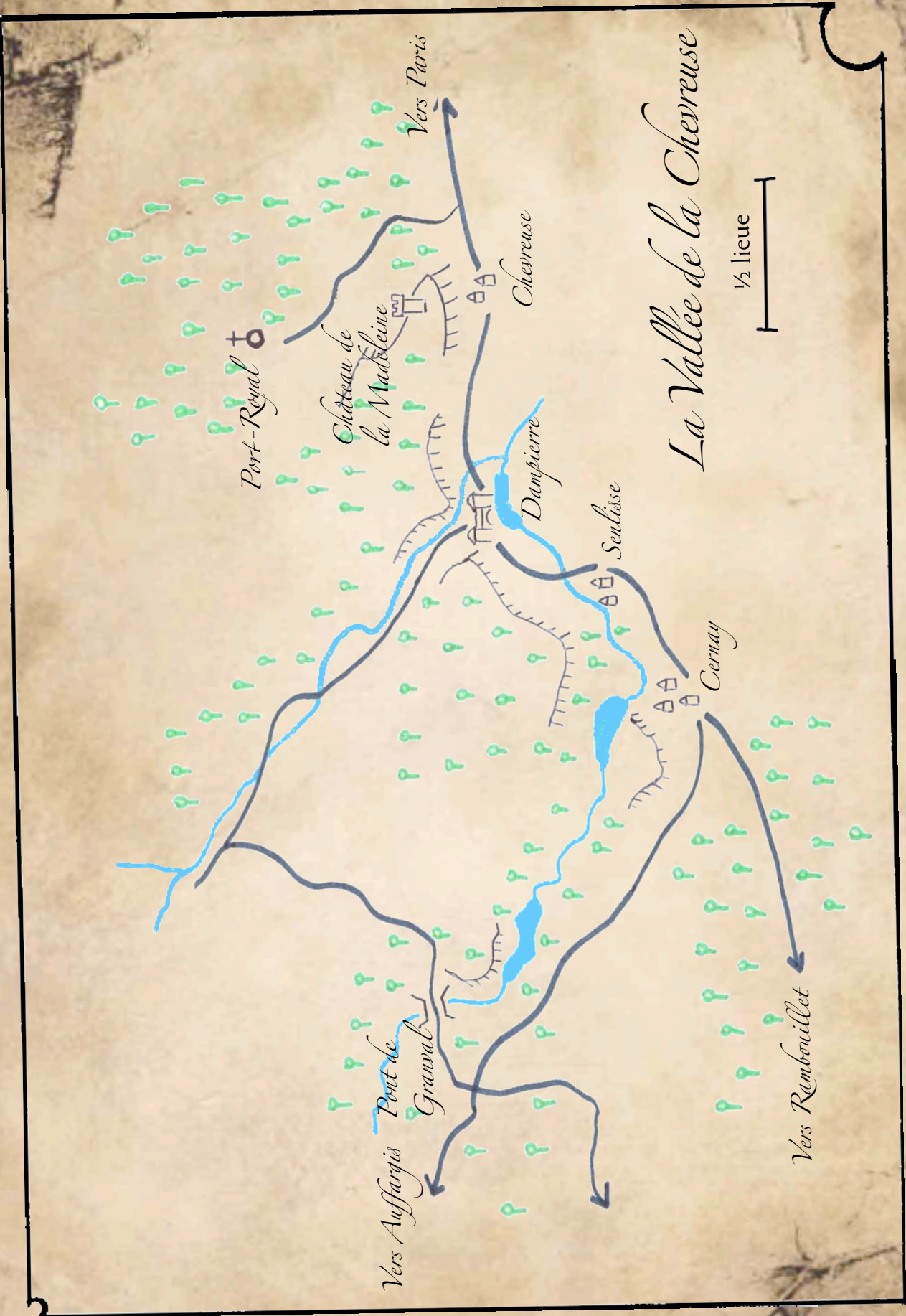
- Précisions pour mieux comprendre : Le *drac noir* a ensuite soudoyé un sbire de **Théo**, contre une bonne somme, afin qu'il lui donne accès à la cave à *Jusquiam* et qu'il lui organise une sortie de la ville discrète. C'est ainsi que le petit malfrat – le propriétaire de **Postillon** – a demandé à un ami contrebandier – **Virgile** – de convoier le *drac* et sa monture hors de

la cité. Mais, le *drac noir* a préféré faire le ménage en ne laissant aucun témoin derrière lui.

- Le message : décoder l'argot du contrebandier n'est pas difficile. Un certain **Virgile** sait comment filouter la milice et faire sortir une personne et son chargement pour deux louis d'or. Reste à retrouver ce « **Virgile** ».

Il n'y a que quatre façons de sortir de *Paris intra muros* : Franchir les remparts et ses douves fangeuses, emprunter une des portes, par la voie des airs ou par la *Seine*.

Les murs ne sont pas appropriés pour qui a un chargement conséquent et une monture « précieuse ». Les gardes des portes rapporteront qu'aucun *drac noir* n'a franchi les portes depuis leur ouverture ce matin ; ce genre d'individu n'est pas discret. À la tour d'**Urbain Gaget**, ce dernier leur affirme qu'aucun *drac* n'a loué de *vyverne* ni mis en gage un *équidon* mais il en profite pour renouveler son dévouement et sa discrétion au **cardinal**, précisant qu'il a déjà bien servi la *couronne* par le passé. Reste les bateleurs et cochers d'eau. Après un peu d'investigation, on désignera aux **Lames**, un certain **Virgile** à la patente douteuse qui se permet de faire de la concurrence aux passeurs officiels. *Bingo !* Selon l'heure de la journée, le bateleur en question sera juste de retour à *Paris* ou se préparera à un autre transport illégal. Une poursuite peut éventuellement s'engager sur les quais mais quoi qu'il en soit, il sera facile de lui faire avouer qu'il est bien celui qui a transporté le *drac noir*, sa monture et deux tonneaux pleins. Le *drac* était pressé et devait être à 7 h au plus tard à l'embarcadere de l'*Hostellerie de Sèvres* sur la route de *Versailles*. « Peu causant, le reptilien a payé rubis sur l'ongle même si nous avons eu du retard... ».



Scène 2 : Sur la route

La journée devrait être assez avancée lorsque Les **Lames** arriveront à l'*hostellerie*, au plus tôt il est aux alentours de midi. Le patron de l'*hostellerie* ne cachera pas qu'un étage de son auberge a été réservé cette nuit par une personne importante et sa suite : il s'agit de **Robert Arnauld d'Andilly**, fils aîné de la célèbre famille de nobles de robe parisienne. Il se rend à *Port-Royal-des-Champs*, visiter sa sœur qui en est l'abbesse. Leur départ a été quelque peu retardé pour un problème de coche. Mais, son carrosse s'est ébranlé vers 9 h en direction de la *vallée de la Chevreuse*...

Si les personnages ne perdent pas de temps, ils peuvent encore l'intercepter avant que le carrosse n'atteigne l'*abbaye*. Si ce n'est pas le cas, la cargaison illégale aura été soustraite du carrosse. Sinon, Les **Lames** devront faire face à un autre souci protocolaire. En effet, **Robert Arnauld** est un officier de sa **Majesté** et l'accuser de transporter de la *Jusquiamé* en contrebande ne devrait pas se dérouler simplement, d'autant que son père, bien qu'âgé, est encore procureur royal... Les joueurs devront se dépêtrer avec cette situation diplomatique tendue.

Le fin mot : **Kershan** a chargé avec l'aide d'un cocher complice les deux tonnelets dans une cache secrète du carrosse de **Robert Arnauld**, alors que le véhicule était encore à l'*hostellerie de Sèvres* (c'est ce qui a retardé le départ). **Robert** n'est donc absolument pas au courant du chargement illicite.

Les **Lames** devront jouer finement et peut-être se contenter de récupérer les tonnelets dissimulés

sous les banquettes de l'habitable. Une surprise les attend en ouvrant les tonnelets : la *Jusquiamé* a été réduite en poudre...

La nuit enveloppe rapidement la *vallée de la Chevreuse* et les personnages doivent trouver refuge quelque part (*Port-Royal* ; le *château de Dampierre* où une grande partie de la cour a été accueillie par la **duchesse de Chevreuse** ; au *château de la Madeleine* où leurs chevalières leur garantissent un laissez-passer ou dans toute autre auberge des environs).

Acte III : La tarasque et la Sainte

Scène 1 : Ouverture – La dragonnade

Les personnages découvrent le camp temporaire installé au pied des murailles du *château de la Madeleine*. Une délégation des *Sœurs de Port-Royal* est déjà présente et s'attèle à dresser les différentes tentes qui accueilleront sans tarder les courtisans. En effet, pour l'occasion, les nonnetissierandes ont fait don de toiles couleur ambrée provenant des ateliers de l'*abbaye*. Les religieuses sont dirigées par la **mère supérieure Angélique** en personne qui souhaite donner sa bénédiction aux chasseurs. Un pavillon temporaire a également été dressé à l'extrémité de l'éperon rocheux qui surplombe la *vallée de la Chevreuse*. Celui-ci abritera une tribune de laquelle les convives auront un point de vue panoramique idéal pour suivre le déroulement de la chasse. De nombreuses longues-vues sont alignées sur les tables où déjà les premiers mets sont servis. Les serviteurs s'activent en tous sens. Des fanions festifs sont ten-

dus. Un air de viole est porté par la brise. Une zone de jeux de quilles est arrangée contre les remparts. Une autre zone, sur les bords de la falaise, est réservée à l'enclos des *vyvernes* et leurs cavaliers qui attirent déjà les premières courtisanes. Une foule se forme bientôt autour de deux éclaireurs *dracs* qui ont décidé de régler quelque différend selon leur tradition. Il ne manque bientôt plus que l'arrivée en fanfare de la compagnie d'arquebusiers du **Grand Condé**, suivi du **duc de Chevreuse** et sa suite, dont fait partie **Claude Pénélon** un naturaliste royal. Une ambiance de fête s'installe mais ça ne saurait durer...

Les convives : Lieu où on peut les rencontrer – comportement – indices

- **Le Grand Condé** : Tente militaire – organise les différents groupes : chasseurs locaux réclamant vengeance – les arquebusiers professionnels – les vyverniers – les hommes de cour plus ou moins dilettantes – les éclaireurs *dracs* incontrôlables.
- **Le duc de Chevreuse** : Tente panoramique – agit en maître de réception légèrement maladroit.
- **Gabriel de Rochechouart**, gouverneur de *Paris* (cf. livre 2 p 37) : Tente panoramique – confie les inquiétudes des Parisiens vis-à-vis de la bête.
- **La duchesse de Longueville**, sœur du **Grand Condé** : Jeu de quilles – s'amuse avec une futilité feinte et séductrice – ira s'entretenir discrètement avec **Antoine Arnauld** afin de discuter de l'emprisonnement de **Saint-Cyran** qu'elle a visité à la *Bastille* il y a peu.

- **Claude Pénélon**, le naturaliste royal : Tente panoramique ou discutant avec les éclaireurs *dracs* – en mission pour le **Roi** depuis une semaine – le **duc de Chevreuse** lui a octroyé un laboratoire au *château de Dampierre* où il a réuni ses recherches sur la bête – il a hâte de faire des croquis anatomiques de la bête – a du mal à identifier l'espèce de *dracomorphe* chassé – pense que c'est folie de chasser un *saurien* si on ne connaît pas son comportement et de donner quelques caractéristiques d'espèce : les *siles troglodytes*, les *vyvernes des Alpes*, les *cocadrilles* légendaires et les *tarasques* à l'ordoré étonnement développé.

- Les gens de **Chevreuse** : un peu partout – inquiets – paranoïaques – mais contents que la *dragonnade* ait lieu – description des attaques (cinq attaques éparpillées dans la vallée depuis presque un mois – les victimes ont eu des membres arrachés et dévorés puis qu'on ne les a pas retrouvés...)

- La **mère supérieure Angélique** : La chapelle – bénit les nobles et les chasseurs qui le désirent – elle utilise une croix à l'apparence effilée faite d'un métal sombre aux reflets bleutés – il s'agit d'une relique de **Saint Antoine** que sa sœur **Agnès** a ramenée de son pèlerinage en *Terre Sainte* – évoque quelques valeurs du *Jansénisme* – La bête est l'expression du jugement de *Dieu*.

- **Antoine Arnould** : Tribune panoramique – aime la rhétorique – exalté par les valeurs du *Jansénisme* notamment la liberté de penser – évoque l'éducation avant-gardiste de *Port-Royal* – évoque les *Solitaires* et Les *Petites Écoles*.

Événements

Deux événements relancent le rythme à tout moment dans l'ordre chronologique suivant.

Scène 2 : La chasse à courre

La disparition d'un frère et d'une sœur originaires de *Senlisse*, partis se promener le long du *ru-des-vaux-de-Cernay*. Les parents craignent que la bête n'ait encore frappé car des traces inquiétantes ont été relevées.

Le sang des chasseurs ne fait qu'un tour et en quelques minutes, l'effervescence submerge le camp. Les différents groupes s'élancent : arquebusiers du **Condé**, soldats de la garnison du *château de la Madeleine*, chasseurs divers menés par les *dracs*, tandis que les *vyvernes* prennent leur envol dans le ciel nuageux. Les **Lames** doivent prendre une décision : participer à la battue ou rester en observation sur le promontoire. Les **Lames** peuvent très bien se scinder en deux groupes (dans ce cas, ne pas oublier le gain d'un point de *Jusqu'ame* pour le MJ).

La traque débute logiquement à partir des traces découvertes le long du cours d'eau qui coule depuis *Auffargis* : l'empreinte est très large et fait penser à celles d'une *tarasque*. Mais, ce qui est étrange, c'est qu'on en découvre qu'une seule, alors qu'on est dans une zone limoneuse. Il devrait forcément en y avoir d'autres. Ce détail ne semble pas préoccuper les chasseurs qui se dirigent vers le Pont en pierre de *Granval*. C'est là qu'avec un peu d'observation, on peut retrouver les deux enfants qui se blottissent dans une anfractuosité d'un affleurement rocheux. L'ouverture est obstruée par un

éboulement peu naturel. Les enfants sont terrorisés mais en les rassurant, le garçon peut témoigner. Ils ont été poursuivis par la bête qui grognait et renâclait derrière eux. Ils ont fui pour finalement se cacher dans une faille providentielle. Mais, alors qu'ils pensaient être dévorés par le monstre, des pierres ont soudain obstrué le trou. Le frère a tout de même aperçu une patte écaillée terminée par un sabot fendu qui pourrait ressembler à celui d'un *équidon*. C'était il y a deux heures environ.

Si les personnages font immédiatement demi-tour et retournent au campement, ils pourront assister aux dernières rondes du combat... Une autre solution peut consister à demander un transport rapide par *vyverne*.

Scène 3 : Tarasque attaque !

L'attaque de la *tarasque frénétique* aura lieu sur le promontoire au pied du *château de la Madeleine*. Le camp a été déserté depuis plus d'une heure, lorsque les chevaux de l'enclos expriment une certaine nervosité. C'est le prélude à l'attaque brutale et sauvage d'une *tarasque* hurlante. Elle arrache et renverse tout sur son passage. L'animal enragé file droit vers la tente panoramique !

Le combat doit prendre en compte les décors à disposition :

- Les falaises à pic.
- Les toiles de tente et autres fanions qui peuvent freiner l'avancée du monstre ou au moins le décorer élégamment.
- Les tables recouvertes de victuailles prêtes à voltiger.

- La chapelle suspendue au bord du vide pouvant servir de refuge précaire et somme toute fragile.

- Le château : remparts, grille, cour intérieure.

L'animal est étonnement vélocé pour son espèce. Les **Lames** présentes doivent d'abord détourner l'attention du monstre, mettre à l'abri les convives paniqués puis affronter la créature en utilisant des armes appropriées (les halbardes des gardes du château peuvent faire l'affaire). On peut imaginer toutes sortes de tactiques incluant les défenses du château (mâchicoulis, jet de pierres, canon...) ou encore tendre un piège qui provoquerait la chute de la *tarasque* dans le vide. La *tarasque* est dans un premier temps obnubilée par la tente principale qu'elle finira par déchiqueter et mastiquer. Cela octroiera un répit aux héros mais la fureur du combat qui suivra n'en sera que décuplée. *Note* : Si la *tarasque* parvient à dévorer la tente, considérez qu'elle gagne un bonus de 2-3 points de *Jusquiamé*.

Quand la bête tombera finalement, un rebondissement clôturera la scène. En effet, alors que la *tarasque* semble avoir été vaincue, elle se relève soudain (ou réapparaît s'accrochant au bord de la falaise). C'est alors que **Mère Angélique** décoche un projectile avec un arc emprunté à un râtelier d'armes. Le reptile meurt sur le coup après quelques soubresauts. Le projectile n'est autre que son étrange crucifix. Une Sainte est révélée sous les bravos des personnes présentes. **Madame de Chevreuse** promet de faire une demande personnelle auprès du **pape**. Tous comparent **Mère Angélique** à **Sainte Marthe** qui vainquit une *tarasque* à Tarascon

en l'an de grâce 48. Déjà des hommes de cour pressent la nonne sur son éventuelle intention de créer un ordre anti-draconique, qui rivaliserait avec celui des *Sœurs de Saint-Georges*.

Acte IV : Le pacte des Jansénistes

Scène 1 : Ouverture – Soupçons et Doutes

La scène s'ouvre alors que Les **Lames** pansent leurs plaies dans une salle du *château de la Madeleine*. Rien ne vaut une bonne tablée pour faire le point. C'est une situation typique des *Lames du Cardinal*. D'autant que le commandant du fortin leur a mis à disposition tartines, beurre, charcuterie et bon vin en remerciement de leur aide. Une paysanne affable sera à leur service.

Questionnements : Tout d'abord, comment se fait-il qu'il ait été si difficile de traquer la bête quand on sait sa taille ? Pourquoi s'est-elle jetée sur la tente panoramique ? N'est-ce pas d'anciennes marques de fer visibles sur les pattes de la *tarasque* ? La disparition du frère et de la sœur ressemble à l'évidence à une diversion. Qui a orchestré cette mascarade ? Il pourrait y avoir des conséquences politiques à cet événement et des tensions pourraient même émerger entre plusieurs factions. Gageons que de forts soupçons commencent à peser sur l'abbesse. D'un autre côté est-ce raisonnable d'accuser une pieuse ? Il va falloir obtenir des preuves pour avancer.

Scène 2 : Enquête dans la vallée

Pister l'origine de la tarasque

Il sera aisé de suivre les traces de la bête à partir du château : elles mènent à la tanière du reptile. Elle est située dans une grotte à une lieue au nord du château dans une zone peu accessible. La grotte débouche sur un aven. Outre les restes d'un charnier où l'on peut retrouver les os des victimes ainsi que ceux d'animaux forestiers, on peut sentir que l'endroit est trop propre pour un repaire de bête sauvage. Si on explore le puits de l'aven, on découvre à son sommet, des traces de campement qui ont été elles aussi bien effacées. Bien que disloqué, un artisan habile peut reconstituer un treuil à poulie ainsi qu'une quintaine marquée par des traces de griffures et de morsures. Une pierre creuse a été retournée servant à l'évidence de récipient. Le fond de cette vasque improvisée a déteint en jaune : un résidu de *Jusquiamé*... Il y a un pilon enterré à proximité.

Il s'agit de l'endroit qui servit à dresser la *tarasque* et à rendre l'animal dépendant à la *Jusquiamé*. **Kershan** l'a fréquenté régulièrement. C'est lui qui a effacé son passage.

La toile de tente

Si un alchimiste l'analyse ou si on explore l'estomac du reptile (en cela le **naturaliste royal** peut aider), on peut avoir la preuve que le tissu était amidonné à la poudre de *Jusquiamé*. Ce qui a attiré inévitablement le monstre.

La relique

Si Les **Lames** arrivent à observer de près le crucifix de **Mère An-**

gélisque, elles pourront comprendre que le métal est un amalgame composé de fer et de *draconite*.

Interrogée avant qu'elle ne rejoigne *Port-Royal*, l'abbesse confirme que sa sœur **Agnès**, seconde du couvent et maîtresse-tisserande lui a fait don de l'objet sacré après son voyage en *Terre Sainte*, dont elle est revenue il y a six mois. Pour en savoir plus, il faudra rencontrer **Agnès** à l'abbaye.

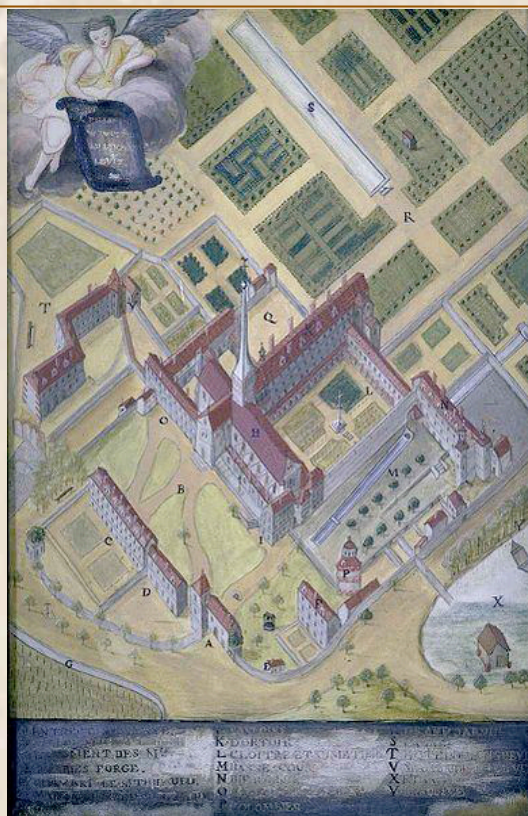
Le laboratoire du naturaliste

Le **naturaliste** est à présent convaincu que la *tarasque* n'a pas pu tuer les différentes victimes des dernières semaines.

Les blessures ne correspondent pas. Mais, il ne peut rien dire car on le fait chanter. En effet, juste après l'attaque de la *tarasque*, un homme masqué s'exprimant impeccablement lui a fait promettre de ne rien divulguer de cette découverte. Si fait, **Pénélon** n'aura jamais accès au poste d'enseignant du collège de la *Sorbonne* qu'il brigue depuis si longtemps. Quand Les **Lames** arrivent au *château de Dampierre*, propriété du **Duc de Chevreuse**, le **naturaliste** est en train d'effacer les preuves et les croquis des autopsies qu'il a pratiquées. En charge aux **Lames** de le convaincre de coopérer. On peut peut-être deviner que le maître-chanteur est **Antoine Arnauld** mais il n'y a aucune preuve.

Se renseigner sur le mouvement janséniste

Ces informations seront obtenues plus facilement à *Paris* auprès de contacts lettrés ou religieux. Utilisez l'encadré pour satisfaire les joueurs.



Tout ramène donc à l'abbaye de *Port-Royal*...

Scène 3 : Port-Royal

Diverses tactiques sont possibles : l'enquête officielle subtile (entrevues civilisées) ou brutale (fouille générale et interrogatoires) ou encore l'intrusion discrète et l'espionnage.

Description de Port-Royal

Port-Royal est l'une des plus puissantes abbayes du bassin parisien. Elle tire ses ressources de la possession de terres agricoles et forestières aux alentours et sur des terroirs plus éloignés.

L'abbaye a été construite au XII^e siècle sur les vestiges d'une tribu celte ayant probablement adulé les dragons. Des tunnels témoignant d'anciens rites courent sous les bâtiments et les relient entre eux. Les religieux les ont conservés pour

s'en servir de refuge éventuel, mais peu de personnes connaissent leur existence. C'est dans une ancienne grotte peinte de glyphes rituels que **Kershan** a trouvé refuge.

Protégé par un mur d'enceinte, le site est constitué de plusieurs corps de bâtiments : l'abbaye en elle-même, l'aile des Solitaires et l'hôtel de Longueville. Le tout enferme comme un écrin un vaste verger bien entretenu. D'autres bâtiments et maisons sont éparpillés à proximité du mur d'enceinte. Des champs (principalement de chanvre) parsèment les environs.

L'abbaye : on y accède par une grille contrôlée par une nonnecerbère peu com-mode. Elle est constituée de l'église de style gothique et du couvent. Les lieux sont calmes et austères. On croise des Sœurs portant croix rouge de laine sur robe blanche.

La **mère supérieure Angélique**, secondée par sa sœur **Agnès**, guide cette communauté avec une main de fer, imposant une vie stricte de recueillement et proche de la nature. Elle connaît parfaitement la communauté puisqu'elle en est l'abbesse depuis l'âge de sept ans. Elle a les droits seigneuriaux sur le domaine.

Les *Sœurs de Port-Royal* sont des nonnes-tisserandes. Elles possèdent un grand atelier et des bassins de teinture. C'est leur principale source de revenus outre les dons. Elles prodiguent également soins aux malades et aux blessés, ce qui explique la création d'un hameau autour de *Port-Royal*. On remarque enfin la présence d'un grand pigeonier.

Le Jansénisme

Le *Jansénisme* est un mouvement religieux puis politique qui apparaît au XVII^e siècle. Il s'oppose autant à l'*absolutisme royal* qu'à certaines évolutions de l'*Église catholique*.

Il s'appuie sur un ouvrage référent : l'*Augustinus* écrit par **Jansénius** un théologien hollandais controversé.

Les *Jansénistes* pensent que le Salut est entre les mains de Dieu et que les hommes n'y peuvent rien. De ce fait, point besoin de rechercher la Grâce. C'est ainsi que le courant de la liberté de pensée commence à se développer. On prône aussi le rapprochement vers une nature prodigieuse et le rejet de la richesse.

En France, c'est **Saint-Cyran** et la famille **Arnauld** qui sont le fer de lance *janséniste*. D'ailleurs, **Saint-Cyran** n'hésite pas à critiquer les choix de **Richelieu** en matière de politique étrangère. C'est ce qui le mènera à la Bastille en 1638.

Le mouvement recueille une large sympathie auprès du peuple et de certains gentilshommes. Ces derniers constitueront les *Solitaires de Port-Royal*, où se trouve le cœur du *Jansénisme* français. Les *Solitaires* apporteront une éducation alternative sous la forme des *Petites Écoles*.

Les détracteurs voient des résurgences de traditions *draconiques* dissimulées entre les lignes de l'*Augustinus*.

Antoine Arnauld et plus tard **Blaise Pascal** soutiendront le mouvement grâce à leur talent d'écrivain et d'orateur.

Historiquement, les *Jansénistes* seront perçus comme une menace par le *pouvoir royal* et *papal* et l'abbaye de Port-Royal finira rasée à la poudre en 1713.

Les *Solitaires* : il s'agit d'un groupe de gentilshommes et lettrés adhérant aux préceptes du *Jansénisme*. Ils sont regroupés dans un grand corps de logis d'apparence modeste. Parmi eux, on trouve un certain nombre de bretteurs qui peuvent constituer une opposition honnête le cas échéant. C'est ici que l'on peut rencontrer **Antoine Arnauld**, ainsi que **Robert** son frère aîné. Ce dernier a pour projet d'assécher les marécages autour de l'étang sous l'abbaye. Ce bâtiment abrite un petit pensionnat d'une quarantaine d'enfants de quatre à quinze ans qui profitent des enseignements des « *Petites Écoles* ». On y apprend le grec et le latin mais aussi la pensée nouvelle du *Jansénisme*. **Jean Racine** fait d'ailleurs partie des élèves ; il a quatre ans à cette époque.

L'hôtel de Longueville : les lieux sont vides actuellement, bien que luxueux. Officiellement, la **duchesse** a choisi *Port-Royal* pour échapper à l'air parisien vicié en période estivale. D'aucun s'étonne tout de même qu'elle ait choisi un lieu si isolé.

Le hameau : Des paysans ou artisans regroupés sous la protection de l'abbaye. On cultive principalement le chanvre afin de fournir les ateliers des sœurs. Les gens sont un peu méfiants vis-à-vis des étrangers car **Ernest** le chanvrière s'est fait voler sa *tarasque*, il y a deux mois de cela...

Une enquête rapide : Quelle que soit la méthode (fouiller, interroger, espionner), Les **Lames** doivent rapidement obtenir plusieurs informations :

La **Sœur Agnès** est louche : Elle est fuyante et mal à l'aise. De plus, elle a la fonction de maîtresse-tisserande et à l'évidence,

elle pratique l'*alchimie*. Elle possède un petit laboratoire alchimique, officiellement pour créer de nouvelles teintures. C'est bien elle qui a mélangé la *Jusquiam* avec la teinture ambrée qui a servi à colorer la tente panoramique. **Sœur Agnès** est en contact étroit avec le *drac noir* et elle lui a octroyé un refuge sous l'abbaye. Une correspondance peut être découverte dans sa cellule où elle apparaît très proche de l'évêque **d'Alet**, un certain **Nicolas Pavillon**. Une des dernières lettres évoque « *le bon usage d'un objet* », « *de faire bon accueil à un ami du sud* » et « *que les idéaux qu'ils ont partagés au cours de leur pèlerinage se mettent enfin en place* ».

Un rendez-vous secret : Un message codé peut être découvert chez **Agnès** ou dans la chambre d'**Antoine Arnauld** indiquant qu'un rendez-vous réunissant le *Cercle des Augustes* doit se tenir sous peu. La rencontre doit avoir lieu à la *Solitude*. Il sera aisé d'apprendre que « la Solitude » est un demi-cercle de pierres où les religieuses vont se recueillir en silence parfois plusieurs jours. Il se trouve dans la forêt à moins d'une lieue de l'abbaye.

Scène 4 : La nuit des Augustes

Il s'agit du final. Un groupe d'une trentaine de personnes s'est réuni à la lueur de flambeaux sur ce qui ressemble à un ancien lieu de culte païen. Les personnes présentes portent des masques ou de lourds manteaux à capuchon pour dissimuler leur identité. Il y a autant d'hommes que de femmes. Trois spadassins gardent les montures et deux carrosses anonymes à proximité.

L'assemblée se gargarise d'idéaux et tous portent une toastée à leur plan de conquête du *royaume de France* depuis l'intérieur.

Un homme, apparu comme par sorcellerie, prend soudain la parole. Derrière lui, on peut deviner le *drac noir*. « *Alors que le pays se délite et se fragilise, que les nouveaux responsables sont des incompetents, il est temps de porter un coup décisif en soulevant le peuple et en le ralliant à notre cause... Demain, le royaume sera inondé d'une propagande qui nous est favorable tandis que même le pape ne pourra plus récuser ceux qui œuvrent à Port-Royal. Chaque Auguste est prêt à faire tourner les engrenages idoines et porter haut la bannière janséniste. Port-Royal sera la nouvelle Babylone et à l'instar de cette pauvre tarasque sacrifiée tantôt, Port-Royal fera bientôt trembler les Puissants de la capitale.* »

À tout moment, Les **Lames** peuvent intervenir mais si elles tardent trop, précipitez l'action : le *drac noir* aura une intuition et ses sens reptiliens mettront à jour les intrus. C'est aussitôt la débandade... Les *Augustes* courent en tout sens, essayant de rejoindre leurs chevaux ou leur coche. Les **Lames** devront choisir leurs cibles (cf. plan en annexes p 17). Cinq spadassins supplémentaires se révèlent parmi l'assistance mais **Kershan** sera leur plus grand défi. Il entraîne aussitôt le maître d'assemblée dans un passage sous la *Solitude* qui les ramène vers l'*abbaye*. Les galeries souterraines hantées par des *siles* voraces seront donc le théâtre du dernier affrontement. L'idéal serait qu'une folle poursuite amène Les **Lames** jusqu'à la salle des bassins à teinture.

Décors

- Quatre bassins rectangulaires remplis de teinture poisseuse.
- Passerelles de bois instables chevauchant les bassins.
- Draps étendus sur fil, constituant un labyrinthe inextricable.

Voici donc quelques éléments pour un final acrobatique sinon coloré. Considérez **Kershan** comme un *drac noir* d'élite et le maître d'assemblée comme un *mousquetaire*, augmenté d'1 action de réserve et de 2 points de Ténacité. **Kershan** peut également « invoquer » son *équidon* grâce à un point de *Jusqu'ame*, rajoutant un adversaire surprise.

Conclusion

Gageons que de nombreux *Augustes* s'échapperont, laissant autant d'ouvertures et de prolongements possibles à notre intrigue.

Les Augustes présents lors de l'assemblée :

- **Antoine Arnauld**.
- La **duchesse de Longueville**.
- **Sœur Agnès**.
- Un imprimeur parisien.
- Le maître d'assemblée : **Nicolas Pavillon** ou son âme damnée selon les développements scénaristiques que vous voulez donner à cette affaire.
- Tout autre PNJ servant les futurs desseins du MJ.

Sœur Agnès et **Antoine** opposeront une résistance de façade. **Agnès** pouvant tout de même surprendre un adversaire avec la

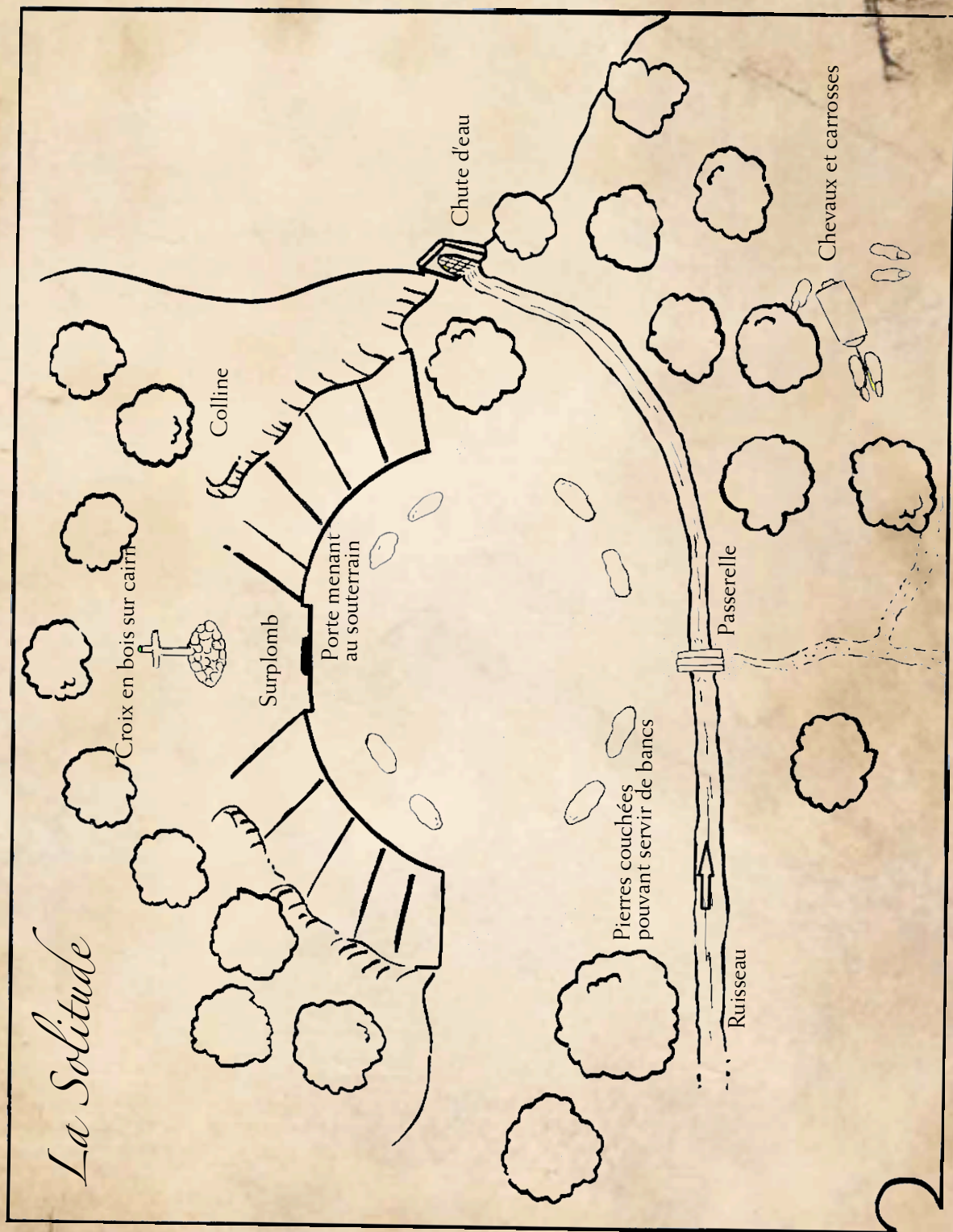
projection d'un flacon de vitriol. **Antoine Arnauld** tirera l'épée mais renoncera à la première estafilade. Quant à la **duchesse**, sa fuite en carrosse sera couverte par quelques gardes du corps. Si elle est arrêtée, elle se servira de son grand frère pour échapper aux sanctions.

La **mère supérieure Angélique**, bien que *Janséniste* convaincue, n'est en fait qu'un pion pour sa sœur **Agnès** et **Antoine Arnauld**. Elle n'est même pas présente à l'assemblée. Une solution consisterait à ouvrir les yeux de l'**abbesse**, afin qu'elle se referme sur elle-même et qu'elle impose un isolement aux religieuses de l'*abbaye*. Elle renoncerait ainsi à se faire valoir auprès du **pape** ainsi qu'à rivaliser avec les *sœurs de Saint-Georges*. Elle couperait également tous les ponts avec sa famille, notamment sa propre sœur à qui elle imposerait un exil loin de *Port-Royal*.

La diffusion du livre d'**Antoine Arnauld** peut être empêchée par un *édit royal* si une demande est faite auprès de **Mazarin**. Néanmoins, des centaines de livres ont déjà été imprimés et il est fort possible que l'ouvrage circule tout de même dans divers milieux. Un livre interdit est d'autant plus attractif. Les idées *jansénistes* se propageront malgré tout mais moins rapidement que prévu.

L'Histoire indique que c'est à *Port-Royal* que sont nées les premières idées républicaines qui mèneront un siècle plus tard à la *Révolution*.

Un jour, Toujours !



Annexes :

Personnages principaux

Les Jansénistes

Jacqueline Marie Angélique Arnauld : née en 1591, troisième des vingt enfants d'**Antoine Arnauld** père ; **Mère Angélique** est une religieuse réformatrice de *Port-Royal*. Naïve dans ses convictions. Son père fraude auprès de *Rome* pour la placer en la fonction d'abbesse à *Port-Royal* alors qu'elle n'a que onze ans. Ses premières années au couvent sont difficiles car elle a été élevée dans un environnement « folâtre » et libertin. Pour échapper à la pression des premières années, elle conserve un coin secret dans la forêt où elle développe un passe-temps salvateur : le tir à l'arc dans un cadre naturel propice à la contemplation. Sa rencontre avec **Saint-Cyran** (un proche de la famille **Arnauld**), achève de la convertir au *Jansénisme*.

Sœur Agnès : jeune sœur d'**Angélique**, a toujours été dans son ombre. Agitée par une certaine rancœur envers la réussite de son aînée, elle décide de faire un pèlerinage en *Terre Sainte*. C'est au cours de celui-ci qu'elle rencontre **Nicolas Pavillon**. Il sut lire en elle ses faiblesses et les exploite en la mêlant à ses intrigues. **Sœur Agnès** est amère et déteste sa sœur.

Antoine Arnauld : né en 1612, vingt-et-unième fils de la famille, surnommé le **Grand Arnauld**. C'est un philosophe et mathématicien, chef de file des *Jansénistes*. L'influence de **Saint-Cyran** l'attire vers le *Jansénisme*. Ses qualités d'homme de lettres font de lui

l'orateur du mouvement français. Son livre *De la fréquente communion* est une étape primordiale pour rendre le *Jansénisme* intelligible au grand public. Il est proche de la **duchesse de Longueville** mais ne connaît pas l'identité de leur mécène secret, **Nicolas Pavillon**.

Anne Geneviève de Bourbon dite la **duchesse de Longueville** : née en 1619, dans la prison du château de Vincennes. Fille d'**Henri II de Bourbon** et sœur du **Grand Condé**, ainsi que du **prince de Conti**. Éduquée strictement par les *jésuites*, elle s'émancipe en 1642 en épousant le vieux **Henri II d'Orléans**. Elle garde de très mauvais souvenirs de son éducation religieuse ce qui la pousse dans les bras des *Jansénistes* surtout parce que ces derniers s'opposent aux *jésuites*. C'est **Nicolas Pavillon** qui se sert de ce levier pour la rallier. Elle devient également son amante en cédant à son charme *draconique*. La **duchesse** est une séductrice ravissante qui maîtrise l'art de la diplomatie.

La Griffé noire

Nicolas Pavillon, dit le *Pèlerin Immobile* : dissimulé sous les traits du généreux **Évêque d'Alet** de la région Toulousaine. *Dernier-Né*, il souhaite faire revivre la *Loge des Arcanes* et se venger du *royaume de France*. Pour autant, il ne rejoint pas les plans de la *Première Loge* dont il se défie. En pilotant dans l'ombre le mouvement *janséniste*, il souhaite déstabiliser le *pouvoir royal* mais ne se prive pas pour s'opposer également à l'*Espagne*. D'ailleurs, il essuie quelques revers face aux agents de la *Griffe noire*

aux *Pays-Bas* où il tente de la même façon de secouer le joug espagnol en se servant de *l'Augustinus* (lire encadré sur le *Jansénisme* p 15). Il patiente dans l'ombre en attendant que le nouveau **maître des Arcanes** se dresse : le *Pèlerin Immobile* est totalement dévoué à celui qui vient de prendre le contrôle du *château d'If* (voir supplément *Arcanes*).

Kershan : *Drac noir*, maître-bête, déserteur d'une compagnie de cheveu-légers *Irskens* espagnols, il devient mercenaire solitaire pour le compte du *Pèlerin Immobile*.

Les indépendants (ou presque)

Louis II de Bourbon-Condé dit le **Grand Condé** : Commandant de l'armée de *Picardie*, il est diligent avec une compagnie d'arquebusiers pour organiser la *draconnade* de *Chevreuse*.

Claude de Lorraine, duc de Chevreuse : Il fait office d'hôte dans ce scénario. Son épouse est en exil en *Flandres espagnols* mais il sait qu'elle prépare son retour à *Paris*. C'est un homme de peu d'envergure, manipulé par sa femme.

Robert Arnauld d'Andilly : Il est l'aîné des vingt enfants de l'avocat patriarche. C'est autant un homme de finances au service de l'état qu'un homme de guerre. C'est lui qui présente **Saint-Cyran** à sa sœur **Angélique**. Séduit par le concept, il rejoint de ce fait le mouvement *janséniste*. En 1643, il a pour intention de se retirer définitivement à *Port-Royal* en tant que *Solitaire* mais son désir est freiné par la **Reine** qui veut lui confier l'éducation du jeune **Dauphin**...

La tarasque entraînée

L'animal est hors du commun et doit constituer un véritable défi pour les personnages. Or, pour des **Lames en groupe**, se défaire d'un adversaire unique est plutôt chose aisée en général. Les caractéristiques de la *tarasque* sont donc revues à la hausse, en gardant à l'esprit que son armure exige des attaques poussées pour pouvoir blesser et que les dégâts de la bête sont majorés de 2 par rapport à la taille des **Lames**, soit 4 dégâts pour chaque touche (*aoutch 1*). À ceci, on peut lui joindre des coups spéciaux uniques, jouables comme une action en réserve ou une feinte.

Taille 5 Att 4 Def 2
Armure 2 Ténacité 9

Jusqu'ame : jusqu'à 3 si le *saurien* a pu dévorer la toile.

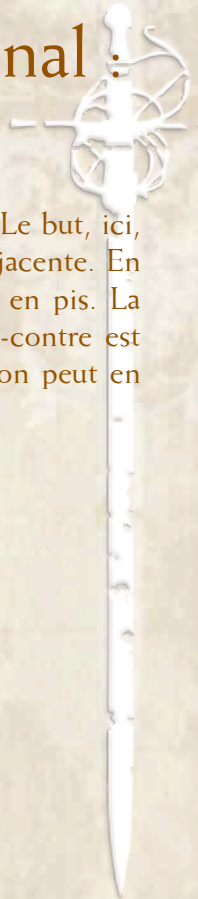
Coups spéciaux :

- *Charge bestiale* : Course et écrasement. Destruction de tout ce qui est sur sa trajectoire : 1 défense nécessaire pour plonger au sol plus éventuellement une autre pour sauver une damoiselle sans défense. Fin de l'assaut immédiatement. Remélangez le paquet.
- *Balayage caudale* : Attaque de zone qui touche plusieurs **Lames** sur un flanc de l'animal. 2 cartes de Défense nécessaires pour éviter les dégâts spéciaux (2 au total moins un pour chaque carte défensive jouée).
- *Crachat acide* : un point de dégât imparable au visage d'une **Lame** au contact. Impose la défausse d'une carte en main (au choix du joueur).

LES LAMES DU CARDINAL



Tétralogie Artefal pour les Lames du Cardinal : « 2-La Volte des dupes »



L'idée de cette mission est née du croisement entre deux instances du Livret 1 (p 32 et p 53). Le but, ici, n'est pas de défaire un complot de grande envergure, même s'il y a bien une conspiration sous-jacente. En revanche, il s'agit de mettre en scène une nuit rocambolesque où les choses vont aller de mal en pis. La pression doit monter d'un cran à chaque scène au fil des rebondissements. L'intrigue décrite ci-contre est composée de plusieurs strates qui se révéleront au fur et à mesure. Enfin, même si, au départ, on peut en douter, l'enjeu du scénario va se révéler majeur et peut-être initier des relations historiques...

SOMMAIRE

Introduction et conclusion alternatives :

Si le *Maître de la Jusqu'ame* désire faire de ce scénario une introduction à l'univers des *Lames du Cardinal*, on peut imaginer que cette mission soit un « test d'embauche » : au terme de celle-ci, **Laincourt** jugera de leur réussite et confirmera éventuellement leur intégration aux **Lames**. Ainsi, l'aventure pourrait s'achever sur la remise officielle de la fameuse chevalière. **Laincourt** les remerciera de la part de **Mazarin** et leur demandera de venir au *château de Chevry* à la fin du mois, par une lettre cachetée du **Cardinal** contenant la chevalière fleurdelisée.

Introduction.....	22	Acte II : Cherchez la dame !.....	26
La Situation de départ	22	Scène 1 : Les Frères de la Samaritaine.....	26
Indices aux joueurs	22	Scène 2 : L'Hôtel de Lionne.....	27
Préparation du MJ	22	Scène 3 : L'Hôtel de Gramont	27
L'Intrigue	22	Scène 4 : L'Officier corrompu.....	28
Déroulement de la mission.....	24	Acte III : Le Rituel de la tour	28
Acte I : Traquenard nocturne.....	24	Conclusion	30
Scène 1 : Ouverture – Un rendez-vous		Annexes :	
...inattendu.....	24	Plan de la Tour	29
Scène 2 : Soufflons un peu.....	25	Personnages principaux	31
Scène 3 : Retour au Pont-au-Change.....	25	Le Piège du Pont-au-Change	32

Introduction

L'idée de cette mission est née du croisement entre deux instances du Livret 1 (p 32 et p 53). Le but, ici, n'est pas de défaire un complot de grande envergure, même s'il y a bien une conspiration sous-jacente. En revanche, il s'agit de mettre en scène une nuit rocambolesque où les choses vont aller de mal en pis. La pression doit monter d'un cran à chaque scène au fil des rebondissements. L'intrigue décrite ci-contre est composée de plusieurs strates qui se révéleront au fur et à mesure. Enfin, même si, au départ, on peut en douter, l'enjeu du scénario va se révéler majeur et peut-être initier des relations historiques...

Dater la mission : En 1643 mais avant le décès de Louis XIII. Si on la situe après, il y a moins de raisons pour que la Reine agisse discrètement.

Durée du scénario : Cette aventure a été conçue pour être jouée en une estocade. Elle peut être idéale pour jouer en convention. Joueurs comme personnages n'auront qu'une nuit intense pour régler leur problème.

Rivière draconique : « L'Enlumineur aveugle » peut correspondre à la situation : impulsivité et agressivité exacerbée des protagonistes. Un malus en Bagarre peut s'avérer réellement gênant et justifiera une éventuelle Conjuración d'arcane.

La situation de départ

Paule de Lionne, marquise de Fresnes, doit être protégée par les Lames. En effet, son époux, Hugues de Lionne est un diplomate important et proche de Mazarin. Le Cardinal a envoyé celui-ci en mission en Italie où, depuis plusieurs mois, il négocie âprement mais habilement une entente entre la papauté et le Duc de Parme (lire encadré p 23). Le marquis de Fresnes craint de subir des pressions et il a demandé à Mazarin de couvrir ses arrières afin d'œuvrer sereinement. Ainsi depuis une semaine, les héros agissent sous couverture auprès de Madame de Lionne en tant que gentilhomme protecteur, soubrette, valet de coche ou tout simplement à distance. Ils sont assez discrets pour ne pas alarmer la marquise et efficaces pour contrer tout danger. Pourtant, les choses vont soudain mal tourner...

Indices aux joueurs

• **Hommes de cour :** Paule participe à la promenade quotidienne de la Reine dans les jardins des Tuileries. Elle fait partie de la vingtaine de dames de compagnie qui divertit Sa Majesté. Il y a eu, semble-t-il, un rapprochement récent entre les deux femmes.

• **Combattants :** Madame de Lionne a été approchée par un galant, fils du Duc de Gramont, lors d'une soirée chez La Sovange, il y a trois jours. Il s'est montré légèrement pressant mais Madame de Lionne l'a finalement débouté.

• **Lettrés :** Paule de Lionne héberge depuis peu sa cousine Célestine Payen qui se destine à des études dans un collège jésuite parisien.

• **Roturiers :** Il y a deux jours, la marquise est restée près d'une heure en extase devant les bijoux d'un joaillier du Pont-au-Change.

Préparation du MJ

L'intrigue

Première strate : Francesco Erizzo, le doge de Venise ne voit pas d'un très bon œil la réconciliation entre Parme et la Papauté. En effet, Parme est en difficulté financière et Venise profite largement de cette situation économique. La cité sur pilotis achète à bas prix le parmesan et d'autres produits qu'elle revend au Moyen-Orient notamment à Constantinople. Les marchands vénitiens font donc des marges confortables. Si Hugues de Lionne parvient à une réconciliation, Rome risque d'épancher les dettes contractées auprès du pape et ça, ce n'est pas bon pour les affaires de Venise... Le Doge veut donc faire échouer les négociations en menaçant le diplomate français. Il envoie donc son émissaire de confiance Guiseppe Tirandi di Matretto, qui est de surcroît maître de magie, escorté par cinq gardes dalmates afin d'enlever Paule de Lionne.

Deuxième strate : Matretto connaît bien Paris et y a de nombreux contacts à la cour du Louvre comme à la cour des Miracles. Il demande à être l'hôte de marque du Duc de Gramont (avec qui il est aussi en affaire afin d'obtenir des informations sur la guerre en Lorraine). Puis, il organise une surveillance de la marquise. Après un contact maladroit du fils du duc de Gramont (chez la Sovange), il perçoit l'intérêt qu'elle porte à une bijouterie du Pont-au-Change. Matretto y envoie ses

hommes de main qui prennent connaissance d'un rendez-vous nocturne entre le propriétaire **Urbain Sandré** et **Madame de Lionne**. C'est à ce moment que s'effectuera l'enlèvement... Les *Dalmates* séquestrent la famille du joaillier le forçant à coopérer et s'aménagent une porte de sortie en perçant une cloison donnant sur une maison mitoyenne.

De son côté **Matretto** engage les *Frères de la Samaritaine* (Livret 1 p 59) pour attaquer un carrosse qui, soi-disant, transporte des fonds et des bijoux précieux (L'italien prétexte qu'il veut récupérer une relique appartenant au patrimoine vénitien). Cette attaque servira de diversion pour couvrir la fuite des *Dalmates*.

Enfin, **Matretto** qui a des accointances avec la milice demande un abri sûr à un officier du guet (au passage, il le paye grassement pour qu'il fournisse la clé d'un tourniquet – Livret 1 p 53). **La marquise** sera donc emmenée dans une tour abandonnée des remparts parisiens proche de la *porte Saint-Antoine*.

Dernière strate : Anne d'Autriche entretient une correspondance secrète avec son frère **Philippe IV, roi d'Espagne**. **Louis XIII** s'en doute depuis longtemps et a renforcé la surveillance des déplacements de sa femme. Il a même fait perquisitionner jusque dans le *couvent du Val-de-grâce* où elle fait parfois retraite, mais en vain... En *Espagne*, des éminences grises de **Philippe IV** lui ont suggéré d'utiliser ce lien affectif pour influencer la **Reine de France**. Leur plan est de lui envoyer en cadeau la chevalière de la mère d'**Anne d'Autriche**. Le bijou aura préalablement été « préparé » magiquement par un rituel de renforcement affectif.

Ainsi, **Anne d'Autriche** devrait développer des sentiments exacerbés à l'endroit de sa mère et par conséquence à l'endroit de sa patrie d'origine. La *Griffe noire*, qui tire les ficelles, espère bien dans un proche avenir que la **Reine de France** obtienne de nouvelles responsabilités politiques qui tourneraient enfin à l'avantage de l'*Espagne*.

Anne d'Autriche va donc recevoir ce cadeau par voie habituelle : c'est-à-dire par l'intermédiaire d'un certain joaillier, sympathisant espagnol ! La **Reine** qui est devenue proche de **Madame de Lionne** va lui demander un service : aller retirer la chevalière au *Pont-au-Change*. **Paule de Lionne** accepte, touchée par l'affection que la **Reine** porte à sa mère (et pi on ne refuse rien à la **Reine** !). Une première rencontre a lieu (deux jours avant) où le rendez-vous nocturne est fixé avec **Urbain Sandré**. Mais, juste avant la rencontre, **Anne d'Autriche**, impatiente, se ravise et décide d'aller elle-même chercher la chevalière. Elle rejoint donc discrètement l'*hôtel de Lionne*. Elle est sans escorte mis à part une dame de confiance. Sur place, elle convainc son amie de lui céder sa place dans le carrosse...



Le jeu de dupes est en place et risque de réserver des surprises à chacun des protagonistes !

Le Duché de Parme

En 1640, l'*Italie* est morcelée en plusieurs états indépendants mais sous forte influence espagnole.

Le *duché de Parme* est l'un d'eux. C'est le **pape Paul III**, qui crée le *duché* en 1545. Il est gouverné, à l'origine, par la famille **Farnèse**, à laquelle appartient justement le **pontife**. Le *duché* parvient à garder une certaine autonomie et son intégrité territoriale malgré les prétentions de la *France*, de l'*Espagne* et de l'*Autriche*. Néanmoins, *Parme* reste ouvertement bienveillant à l'égard de la *France* et st probablement son seul allié au-delà des *Alpes*.

Le **duc Odoard Farnèse** endette lourdement le *duché* pour financer son armée notamment auprès de la *papauté*. Ceci met le *duché* dans une position de faiblesse économique dont profitent ses sœurs rivales italiennes, notamment *Venise*.

D'autant plus que des susceptibilités d'étiquette enveniment rapidement la situation entre *Parme* et le *Saint-Siège*. À partir de là, **Urbain VIII** ordonne que l'état *parmesan* règle ses dettes astronomiques (sa propriété même est engagée auprès des *Mont-de-piété* romains !).

En 1642, **Mazarin** engage son meilleur ambassadeur pour tenter de régler le conflit politico-économique de *Parme*.

Le **cardinal** espère ainsi consolider les bonnes grâces d'un état voisin, tiraillé de toutes parts.

La *République de Venise* suit ces tribulations de près car jusqu'à présent l'endettement de *Parme* lui a été bénéfique et de plus, un rapprochement évident entre la

France et **Odoard Farnèse** pourrait mécontenter l'*Espagne* qui est le premier allié du **Doge**.

Déroulement de la mission

Acte I : Traquenard nocturne

Scène 1 : Ouverture – Un rendez-vous inattendu

L'aventure commence *in media res*. Les **Lames** sont légèrement désorganisées. En effet, la **marquise de Fresnes** a brusquement changé ses habitudes en commandant un carrosse sans armoiries un peu avant neuf heures du soir. Une des **Lames** se faisant passer pour cocher ou valet de coche a pu se joindre à l'équipée nocturne. **Paule** accompagnée d'une dame de compagnie a donc embarqué *incognito* pour rejoindre l'*enseigne du fer à cheval* au *Pont-au-Change*. Une **Lame** présente à l'*hôtel de Lionne* a juste eu le temps de prévenir le reste du groupe.

Les **Lames** se regroupent donc devant la bijouterie d'un certain joaillier. Il est neuf heures. Sur ordre, le cocher vient de faire demi-tour au milieu du pont le plus large de *Paris* et se tient prêt à repartir vers la *rive droite*. Cinq minutes plus tôt, Madame **de Lionne** et sa suivante ont pénétré l'établissement en frappant deux coups rapides suivis d'un coup long...

Le temps que les **Lames** se posent quelques questions tactiques, les événements se précipitent : plusieurs individus, arborant tous un feutre à plumet au bord retroussé d'un côté, sont en approche venant de l'*île de la Cité*. C'est à peu près au même moment que la

porte de la boutique s'ouvre et laisse sortir les deux femmes entrées plus tôt (un observateur peut noter que les deux femmes semblent pressées et sont couvertes d'une cape à capuchon).

La fuite semble justifiée quand on réalise qu'une dizaine d'hommes au feutre se précipitent maintenant épée au poing vers le carrosse. Ce réflexe va les pousser tout droit dans un piège (cf. annexes p 32 pour mieux visualiser le piège du *Pont-au-Change*).

En effet, côté *rive droite*, le *Pont-au-Change* se termine en Y. La branche de droite sera bientôt obstruée par une *tarasque* qui referme lentement mais sûrement le passage...

3 choix possibles

- S'arrêter ou faire demi-tour et affronter les dix brigands. Le défi est largement à la portée de quatre ou cinq **Lames**. Mais des renforts provenant des toits et de la *rive droite* risquent de compliquer l'affaire.

- Tenter sa chance : la *tarasque* est lente. Si le cocher est un personnage, il peut tester sa compétence d'équitation. **3 réussites** : ça passe / **2 réussites** : ça secoue et ça arrache une portière mais ça passe / **1 réussite ou 1 échec** : ça se fracasse et l'on découvre qu'une *tarasque* est aussi très solide (plus qu'un car-rosse en tout cas !).

- Prendre l'autre branche : le choix logique. Mais, il mène directement dans le piège tendu. Tendu à l'instar d'une chaîne de tourniquet qui a été déverrouillée au bout du pont... Un test de vigilance sera nécessaire pour apercevoir les maillons qui s'apprêtent à arracher roues, essieu et faucher mortellement l'attelage. Si cela se produit, l'accident risquera d'être mortel sinon grave pour les passagers. Une horde de mendiants complices ne tardera pas à fondre alors sur le véhicule démantibulé.

Quel que soit le scénario, un homme armé d'une rapière sautera sur le toit du carrosse depuis un balcon et deux cavaliers le prendront en chasse en émergeant d'une porte cochère.



Le Pont-au-Change avant l'incendie de 1633.

Le Pont-au-Change

Ce pont d'abord nommé *Grand-Pont* subit plusieurs crues et fut presque détruit par un incendie en 1633 lors de l'attaque de l'archéen. On en aperçoit encore quelques stigmates. Le pont fut reconstruit à partir de 1639 aux frais de ses occupants : le pont en maçonnerie comprend sept arches et reste le plus large de la capitale (38 mètres). Des maisons de plusieurs étages le bordent surplombant la *Seine*. Elles appartiennent pour la plupart à des joailliers ou des orfèvres.

Il tient son nom des changeurs ou courtiers de change qui y tenaient leur banc pour changer les monnaies. Ils contrôlaient et régulaient les dettes des communautés agricoles déchargeant leurs marchandises au *Port-au-foin* tout proche.

Décors pour la scène

- Enseignes nombreuses gênant la cavalcade.
- Toit du carrosse pour un duel acrobatique.
- Partie latérale du carrosse arrachée permettant à un poursuivant de sauter dans l'habitacle et entamer un combat au milieu des deux passagères hystériques.
- La chaîne du tourniquet qui peut servir d'objectif tactique.
- Divers objets encombrant le pont : tonneau, auvent, tas de paille, étales, etc.

Scène 2 : Soufflons un peu...

Les **Lames** auront pu fuir par l'île de la *Cité* ou en longeant les *quais de la rive droite* en direction du *Pont-Neuf* ou encore passer devant le *Châtelet*, remonter la *rue Saint-Denis* et prendre à droite dans la *rue Saint-Honoré* pour finalement rejoindre la *rue neuve-des-Champs*, où se situe l'*hôtel de Lionne*.

Paranoïaques, les héros peuvent aussi décider de rentrer directement à l'*hôtel de Chevry* pour mettre tout le monde à l'abri.

S'ils sont tombés dans le piège, après un combat éprouvant, ils seront secourus par une patrouille du *Châtelet* attirée par le raffut.

Où qu'ils soient, cette scène doit s'achever par un choc.

Premier rebondissement : les passagères du carrosse ne sont pas **Madame de Lionne** et sa dame de compagnie ! À leur place, il y a deux jeunes femmes, dont une d'à peine treize ans, en pleurs et terrorisées... Elles bredouillent qu'on les a forcées à prendre la place des deux dames qui avaient rendez-vous avec leur père, **Urbain Sandré**, joaillier de son état. Elles sont les filles du bijoutier.

Scène 3 : Retour au Pont-au-Change

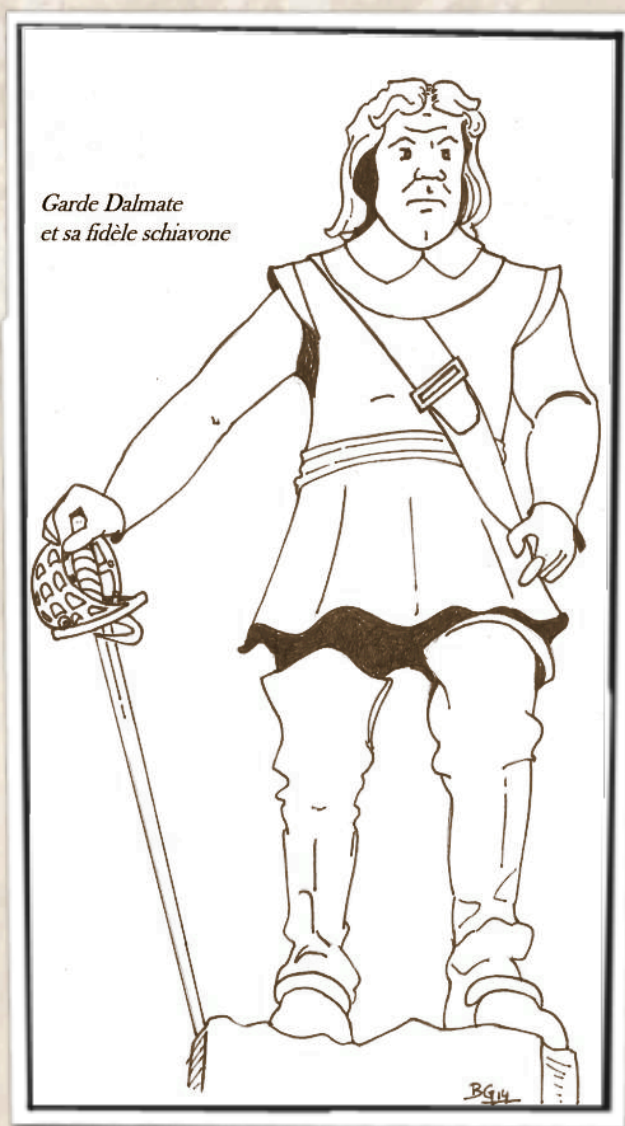
La famille **Sandré** est séquestrée depuis le matin même par trois individus. Leurs intentions sont évidentes : organiser l'enlèvement de la « dame ». Les spadassins ont enfoncé une cloison ouvrant un passage communiquant avec la

maison d'à côté (le propriétaire – un courtier – a été égorgé). Après avoir été capturées, « les dames » ont été descendues par une fenêtre jusque dans une embarcation qui attendait sous le pont. On peut trouver l'épouse de **Sandré** enfermée dans la chambre. Quant à lui, il gît dans son sang dans le cabinet où il a reçu ses invitées nocturnes.

Indices

- L'épouse, **Carla**, est d'origine espagnole. Elle sait que son mari venait de recevoir une commande spéciale en provenance de *Madrid* : une chevalière. C'est ce bijou qui intéressait la « *Dona* ». **Carla** peut témoigner que cette chevalière porte les armoiries royales espagnoles.
- Les spadassins avaient tous une épée dont la garde enveloppe la main et rejoint le pommeau : on peut reconnaître à cette description une *schiaffone* vénitienne.
- Les hommes ont fait un bruit-de-tous-les-dragons qui a fait trembler les murs de la maison (lorsqu'ils ont percé la paroi mitoyenne).
- Enfin, les brutes ont forcé ses filles à donner le change, en enfilant les capes des « *Donas* ». Ils ont promis de les laisser en vie, elle et son bébé **Diégo**, si elles jouaient le jeu suffisamment longtemps pour couvrir leur fuite.

En fouillant la maison mitoyenne, la piste est froide mais ils peuvent en conclure que les kidnappeurs se sont échappés par le fleuve.



Garde Dalmate
et sa fidèle schiavone

Acte II : Cherchez la dame !

Cet acte décrit la folle course que les personnages engagent afin de retrouver la **marquise** enlevée. Avec, au bout du compte, un nouveau rebondissement. Les scènes suivantes peuvent être jouées dans le désordre et même pour certaines ignorées. Il suffira de placer les indices manquants sur les autres lieux visités. De plus, cette liste n'est pas exhaustive. Les joueurs peuvent avoir d'autres idées comme consulter un contact, se renseigner auprès d'un maître d'arme pour en apprendre plus sur les *schiavone*, se renseigner sur la situation politico-économique de *Parme*, etc.

Scène 1 : Les Frères de la Samaritaine

On arrive ici en : interrogeant un malfrat prisonnier ; se renseignant sur les bandes organisées ; interrogeant l'officier du guet corrompu.

La *bande des Plumets* est actuellement sous les ordres des *Frères de la Samaritaine*, république de coupe-gorges sous la tutelle du **Grand Hubain**. Ce chef, soi-disant miraculé de la *grande ranse*, dirige une cour des miracles hiérarchisée qui contrôle les quais environnants. Il joue sur un certain mysticisme pour conserver le pouvoir. Son gouvernement se tient sur un bateau qui est en permanence à

quai du *Port-au-Foin*. Il est secondé par des *cagoux* (lieutenants) à qui il délègue les différents « services » de sa communauté : les *marfaux* (souteneurs), les *piètres* (faux estropiés), les *malingreux* (faux malades), les voleurs et les assassins.

Les **Lames** vont devoir tenter une approche musclée ou diplomatique pour en apprendre plus. Le *Port-au-foin* est presque un quartier flottant. C'est là où sont déchargés les produits agricoles en provenance de l'extérieur de *Paris*. Il est situé juste à côté du *Pont-au-Change* et il est adjoint de nombreux quais en bois.

Le **Grand Hubain** reçoit sur son bateau-gouvernement dans une vaste cabine, grouillant de malandrins sentant l'huile et la sueur. Des *piètres* au regard bistre attendent vautrés dans leur hamac ou perchés sur un câble de bordage. Quelques filles débraillées gloussent aux côtés de leur maître. Deux *cagoux* armés d'une gaffe ou d'un mousquet toisent les importuns dans une ambiance très tendue. Le « trône » du **Grand Hubain** est calé entre deux tonneaux. Le *Plumet* responsable de l'échec du vol est suspendu ligoté à un crochet...

Il est fort à parier que la négociation d'informations risque de tourner au vinaigre au moindre écart des **Lames**. Néanmoins, cela peut donner l'occasion d'une belle scène de combat dans un endroit confiné et encombré de cordages, de hamacs et autres lampes à huile suspendues. Il peut d'ailleurs être tactiquement intéressant de libérer le prisonnier qui sera par la suite plus enclin à parler aux personnages. Les joueurs peuvent aussi bien proposer de venger l'honneur du **Grand Hubain** en retrouvant son commanditaire.

Informations obtenues : Les Plumets sont actuellement sous sa coupe et servent le **Grand Hubain** en tant que mercenaires occasionnels. Il a eu recours à ses brigands pour un coup spécial qu'un gentilhomme au fort accent italien lui a passé commande. L'homme, protégé par deux spadassins armés de *schiavone*, lui a demandé de récupérer un collier, une « *inestimable relique de son pays* » dont le transport secret devait s'ébranler depuis le *Pont-au-Change* vers neuf heures du soir. Le pigeon l'a payé une bonne partie d'avance et lui a même pro-

posé de garder tout autre butin que le carrosse était censé protéger. Malgré les doutes d'un de ses cagoux, le **Grand Hubain** a cru à cette histoire. L'aubaine était trop belle ! Mais, au final, il n'y avait pas de butin... L'avance perçue compense néanmoins la perte, d'autant que l'italien lui a fourni en plus une clé de tourniquet qu'il a obtenue auprès d'un officier du guet corrompu, un certain **Guy Lachaux**. Dernière information plus ou moins anecdotique, il a remarqué un « CX » moulé sur la garde des *schiafone*. Note au MJ : cette information est surtout utile si l'on fait jouer ensuite « Le masque de verre ». Il s'agit de la marque du *Conseil des Dix* vénitien.

Scène 2 : L'Hôtel de Lionne

On arrive ici en : ramenant le carrosse ; utilisant l'indice des Lettrés.

Cette scène est surtout destinée à installer le second rebondissement. En effet, la cousine **Célestine Payen** n'a rien à voir avec l'histoire... Elle est un prétexte pour revenir à l'hôtel de Lionne si jamais les personnages choisissent un autre refuge.

De retour à la demeure de la *rue Neuve-des-champs*, les **Lames** auront le choc de trouver la **marquise** faisant les cent pas dans son salon. Elle est tout d'abord surprise de la présence au grand complet des personnages mais elle masque mal son angoisse. S'ils sont revenus avec le carrosse, elle s'enquiert aussitôt des passagères... Apprenant la situation, elle est obligée d'avouer : contre son gré, elle a couvert la sortie nocturne de la **Reine** elle-même ! Mais, peut-on refuser quelque chose à **Sa Majesté** ?!...

À ce stade, les joueurs sont sans doute en train de réaliser l'ampleur du désastre : on a enlevé la **Reine de France** !

Scène 3 : L'Hôtel de Gramont

On arrive ici en : utilisant l'indice des Combattants ; se renseignant sur les sympathisants vénitiens à Paris.

Le **duc de Gramont** et son fils accueillent actuellement un émissaire du **Doge** en visite à Paris. Officiellement, le diplomate italien a préféré ce logement à celui du luxueux *hôtel des ambassadeurs extraordinaires* (situé *faubourg Saint-Germain*) selon lui moins intimiste. D'autant que, toujours officiellement, **Matretto** connaît **Gramont** pour l'avoir côtoyé dans les différentes cours européennes. Certains hommes de cour peuvent pourtant s'étonner de ce choix car l'émissaire vénitien est réputé pour adorer le faste.

Le **duc Antoine de Gramont** pourra être rencontré ainsi que son fils, pour s'expliquer sur son attitude outrageante vis-à-vis de la **marquise de Fresnes**. Néanmoins, l'entretien sera une impasse, si ce n'est le fort malaise, induit par les questions concernant **Paul de Lionne**. Le fils, nommé également **Antoine**, sera pressé d'écourter la conversation et promettra de faire envoyer des excuses écrites à la **marquise**.

Des personnages curieux pourront remarquer une activité louche autour du pigeonnier de l'hôtel de Gramont. Il est situé dans un petit parc à l'arrière du corps de logis. Le fils **Gramont** pourra être surpris en train de préparer un envoi par *dragonnet*. Le *dragonnet* est bagué, indiquant son appartenance

à une messagerie vénitienne. Le courrier, s'il est intercepté, révélera l'odieux chantage en cours. Il est manuscrit en italien d'une écriture soignée :

« *La marquise est entre nos mains. Vous pouvez commencer la pression. J'attends vos instructions en retour.*

M. »



Mise en scène

Le **Maître de la Jusquiam** doit maintenir un rythme haletant à l'aventure. Plusieurs subterfuges de mise en scène sont possibles.

Premièrement, afin d'éviter des interrogatoires fastidieux ou une investigation un peu longue, à la manière des romans, on peut abuser d'ellipses. Si une conversation avec le **duc de Gramont** risque d'être inintéressante d'un point de vue *roleplay*, pourquoi ne pas décrire uniquement la sortie sur les marches de l'hôtel particulier avec les informations de l'entretien en tête.

Le **Maître de la Jusquiam** peut gérer le temps de jeu à sa guise, en octroyant les indices nécessaires pour atteindre la scène finale plus rapidement. Pas besoin de jouer chaque scène de l'enquête de l'Acte II ! Par exemple, les **Lames** peuvent surprendre un *garde dalmate* chez **Antoine Gramont** et le suivre jusqu'au repaire de la tour...

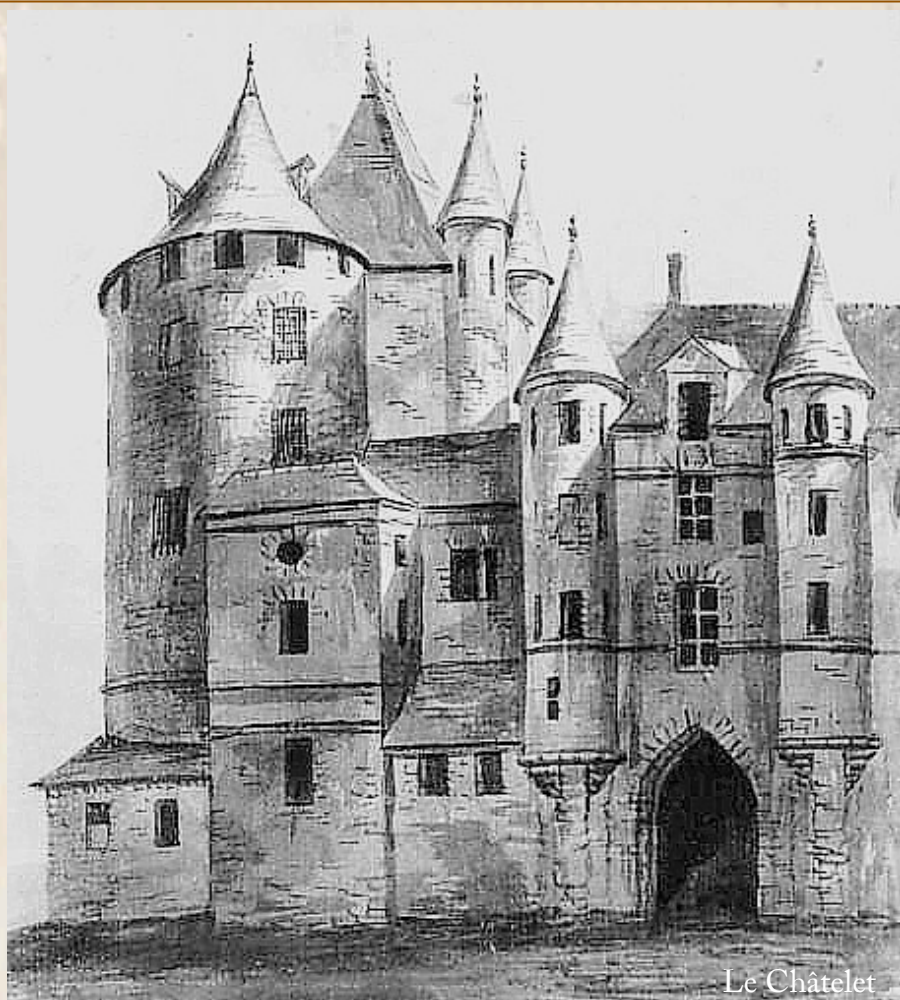
Scène 4 : L'officier corrompu

On arrive ici en : suivant l'indice de la clé de tourniquet ; en interrogeant les *Frères de la Samaritaine*.

Guy Lachaux est un officier de la Prévôté corrompu et de la pire espèce. Les joueurs vont adorer le détester. Il est ventripotent sale et puant. Il a toujours un trousseau de clés à la main comme si c'était la marque de son pouvoir absolu. Il abuse largement de ses prérogatives. On peut le trouver au *Châtelet*. Il est responsable des clés de la ville ; façon de parler. Sa fonction lui permet de visiter librement les prisonniers dans les geôles. D'ailleurs, il n'est pas rare qu'il négocie la libération des filles de joie en nature... C'est lui qui conserve et gère les clés des tourniquets et il garde aussi les clés permettant d'accéder, en cas de siège, aux tours de défense désuètes qui jalonnent les vieux remparts de la cité.

Il a eu affaire par le passé à **Matretto** et c'est avec plaisir qu'il lui a, de nouveau, rendu service. Cette fois-ci, il lui a donné la clé du tourniquet du *Pont-au-Change* ainsi que la clé d'accès d'une tour isolée de la *rue du Rempart* à cent mètres de la *porte Saint-Antoine*.

Les joueurs devraient prendre un malin plaisir à lui soutirer ces informations, surtout s'ils le trouvent en train de maltraiter une jeune fille dans la *conciergerie du Châtelet*...



Acte III : Le rituel de la tour

Une fois le repaire de **Matretto** localisé, il va s'agir de le prendre d'assaut. D'autant qu'une dernière surprise attend nos héros...

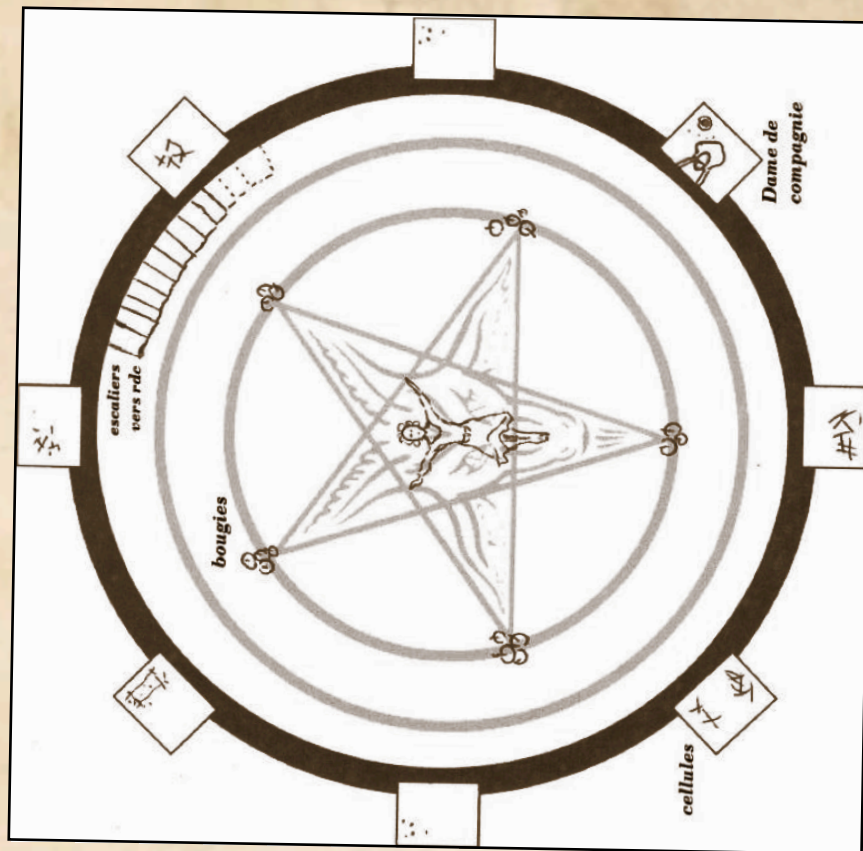
En effet, après le rapt, **Matretto** a donné rendez-vous à ses sbires dans les sous-sols de cette tour abandonnée pour juger de leur réussite. Mais, en retirant la cagoule qui dissimulait le visage de la soi-disante **marquise de Fresnes**, il faillit s'évanouir. Le visage d'**Anne d'Autriche** apparaît le dévisageant d'une manière dédaigneuse : « *Bonsoir, Signor di Matretto.* » À l'évidence, la **Reine** l'avait déjà croisé à la cour et l'avait reconnu. **Matretto** panique aussitôt et se voit déjà pendu à un gibet de potence sur la *place de Grève*...

Mais, le vénitien a encore des ressources car il est *maître de magie*. Il décide alors de soumettre la **Reine** à un rituel d'oubli... Il souhaite effacer la trace de son identité dans la mémoire de la femme et par extension le souvenir des derniers événements. Il veut absolument éviter un schisme diplomatique ou même entraîner *Venise* dans une guerre contre le *royaume de France* !

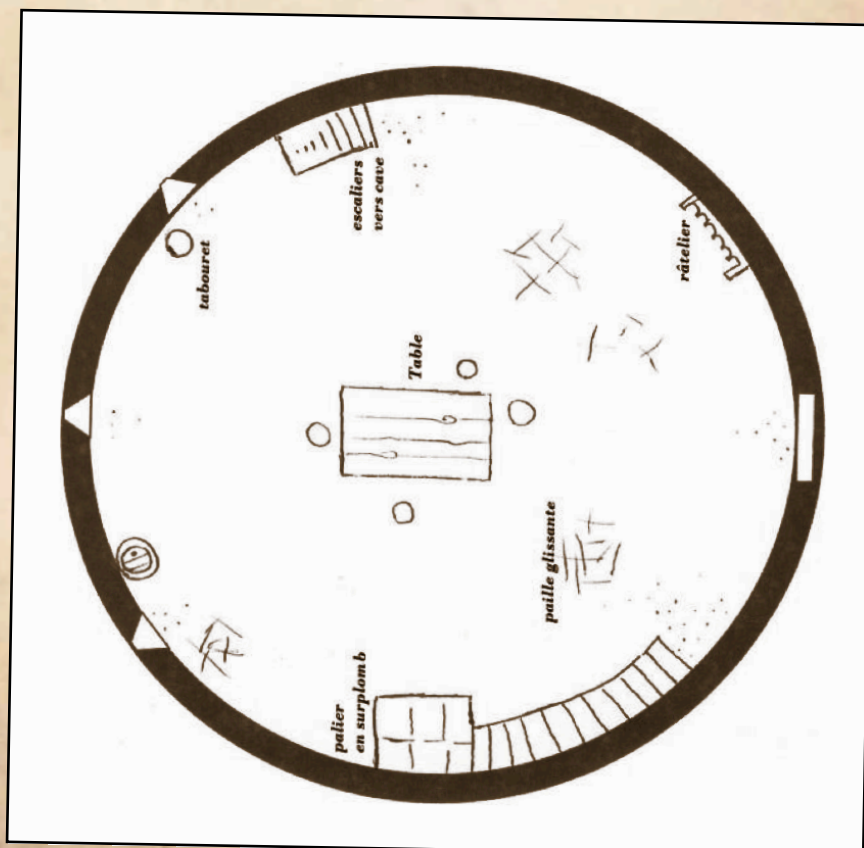
Matretto trace un pentacle sur les dalles de la salle sous la tour. Il dispose des bougies en cire noire qui projettent déjà des ombres inquiétantes. La **Reine** est alors étendue au centre d'un mandala complexe, constitué de *glyphes draconiques* tracées au sol. Déjà, une voix rauque, teintée d'un accent italien, se répercute en écho d'une étrange mélodie, dans le vieil édifice de pierre froide... Ce

« Plan de la Tour »

Salle du rituel



Rez-de-chaussée



rituel est lié à l'arcane de « *L'alchimiste des Ombres* ».

Le seul moyen d'empêcher le rituel est d'interrompre **Matretto** dans son œuvre de sorcellerie. Les cinq *gardes dalmates* ne vont pas laisser faire si facilement...

Décors pour la scène (cf. page précédente le plan de la tour)

- Rez-de-chaussée : une salle ronde faiblement éclairée par un lustre de fer forgé dégoulinant d'une vieille cire figée en stalactites. **Le Borgne, le Balafré et le Béat** sont aux aguets. Une table. Un râtelier à hallebardes. De la paille glissante sur le sol. L'incantation s'élève depuis l'escalier et doit contribuer à démontrer l'urgence de la situation.

- Premier étage : accès au chemin de ronde. **Le Tatoué** embusqué et armé d'une arquebuse. Meurtrières. Fossé boueux en contrebas.

- Vers la cave : Un escalier de pierre étroit sans rambarde menant à la salle du rituel. Il est défendu par **le Barbu**.

- La salle rituelle : **Matretto** à l'apex du pentacle – la **Reine** ligotée les bras écartés – sa dame de compagnie enfermée dans une des huit cellules cernant la pièce circulaire. Des bougies de jais.

Une fois les gardes défaits, **Matretto** interrompra sa magie rituelle mais invoquera une magie plus immédiate, basée sur l'arcane du « *Maître d'armes aux flambeaux* ». Ainsi, tel un marionnettiste, il animera les ombres de la salle qui deviendront autant de bretteurs d'obscurité. À chaque assaut, deux silhouettes fantomatiques par personnage surgiront

pour croiser le fer. Doubler ce nombre pour un joueur ayant pour arcane opposé « *L'Assassin sans visage* ». Le défi des **Lames** sera de se débarrasser des ombres puis de placer d'éventuelles attaques surnuméraires sur le *maître de magie* ou bien sur les bougies de jais (afin de noyer les bretteurs d'ombre dans une obscurité totale). Dans ce dernier cas, **Matretto** en profitera pour tenter de fuir.

Il faut cinq touches pour éteindre toutes les bougies et encore faut-il les placer aux cinq pointes du pentacle (l'attaquant doit donc utiliser des figures pour se placer à l'endroit idoine).

Conclusion

Il est peu probable que **Matretto** s'en sorte. L'idéal serait qu'il soit traîné devant la justice royale. Dans tous les cas, **Hugues de Lionne** peut maintenant mener ses négociations à bien. *Parme* sera libérée de ses dettes dans quelques mois. Le **Doge** risque d'être dans ses petits souliers vernis suite à cette affaire surtout si elle est révélée publiquement. Quoi qu'il en soit, le traité entre **Urbain VIII** et **Farnèse** va affaiblir l'économie vénitienne.

Reste à éclaircir la situation de la **Reine**. Bien que choquée, elle sera tout d'abord reconnaissante du sauvetage héroïque mais elle demandera la plus grande discrétion aux **Lames** sur ces événements. Ensuite, elle écrira sur le champ une missive destinée au **cardinal Mazarin**, sollicitant au plus tôt une entrevue non-officielle afin de le remercier. On peut imaginer qu'il s'agit des prémices d'une coopération naissante... et ce, grâce aux personnages ! Si la chevalière est évoquée, un personnage sen-

sible à la magie (*sœur de Saint Georges* ou *maître de magie*) pourra identifier quelque maléfice dans les étranges arabesques gravées à l'intérieur de la bague. La **Reine** conservera le bijou mais sera doublement reconnaissante à l'endroit des **Lames** de l'avoir avertie du danger.

Les opposants

Les gardes du corps dalmates :
le Borgne, le Balafré,
le Béat et le Barbu.

Att 3 Def 3 Ténacité 4
Armés d'une *schiaivone*.

Le capitaine dalmate : le Tatoué.

Att 4 Def 3 Ténacité 4
Armé d'une *schiaivone*.
Protection (tatouages
draconiques) (1)

Matretto :

Att 2 Def 2 +2 pts
de *Jusqu'ame* Ténacité 5
Armé d'une dague.

Bretteurs d'ombre :

Att 2 Def 1 Ténacité 1
Armés d'une lame d'ombre.

Les personnages sont à présent connus d'**Anne d'Autriche** et elle saura s'en souvenir. Il ne reste plus qu'à escorter la **Reine** jusqu'aux *Tuileries* en toute discrétion. Sous une porte cochère du palais, la **Reine de France** se retournera une dernière fois, leur adressant un signe de tête révérencieux.

Un jour, Toujours !

Annexes :

Personnages principaux

Hugues de Lionne, marquis de Fresnes : il s'agit sans doute du plus habile négociateur de son siècle mais sa gloire fut étouffée dans l'œuf par **Mazarin** lui-même qui s'attribua ses succès diplomatiques. L'Histoire a presque oublié son nom. Pourtant, il fut le représentant de la *France* dans les plus grands traités de l'époque, notamment celui de *Westphalie* qui vit la conclusion de la *Guerre de Trente ans*. Il fut remarqué par **Mazarin** à *Rome* en 1639 et celui-ci l'entraîna dans son sillage lorsqu'il se mit au service de **Richelieu** à *Paris*. On décrit **Hugues de Lionne** comme un bon-vivant qui sut profiter des fastes de ses voyages. Son dévouement envers la *couronne de France* ne fut jamais remis en doute. Il est actuellement pressenti pour intégrer l'*Ordre du Saint Esprit*.

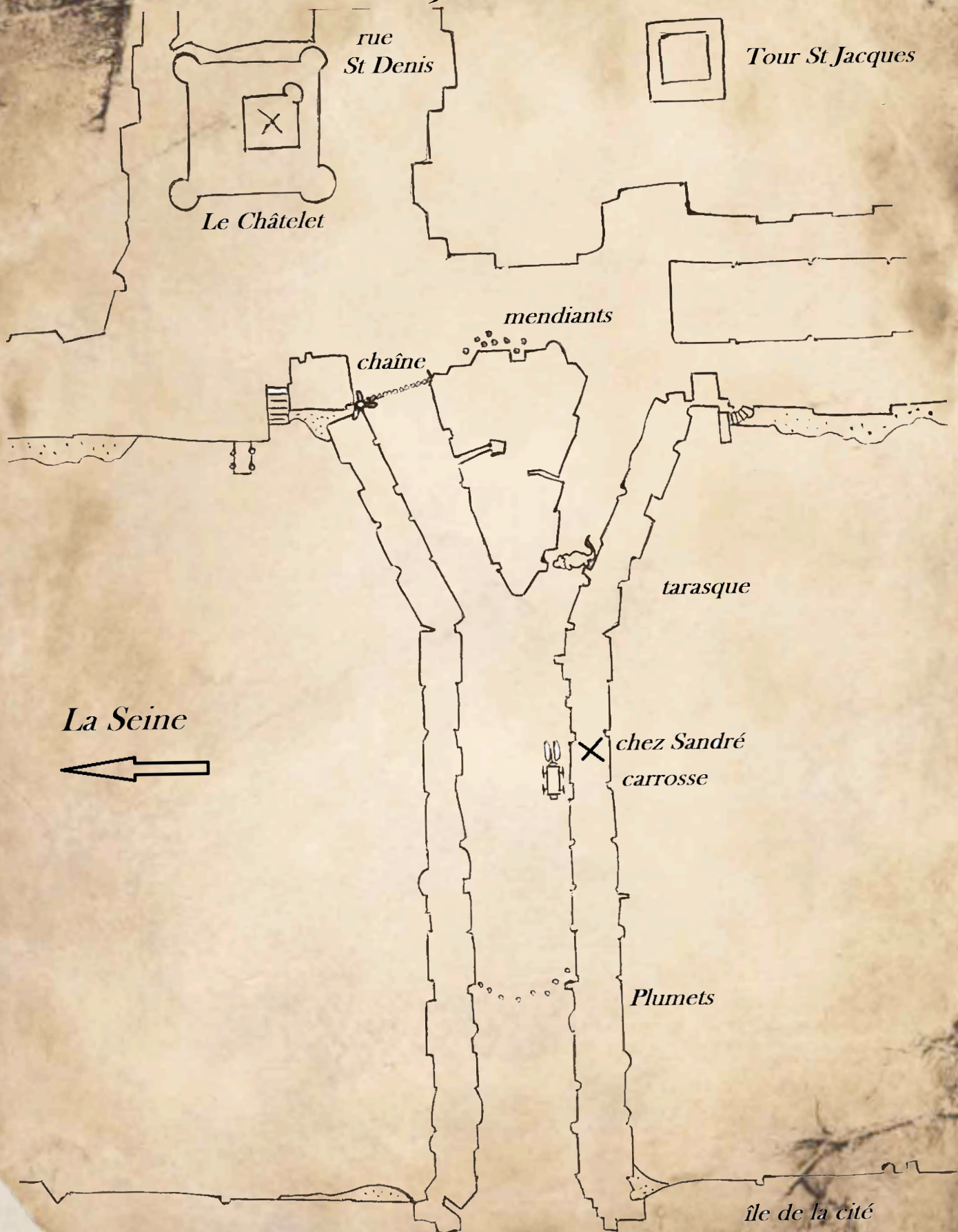
Paule de Lionne née Payen : fille unique d'un parlementaire sans grande envergure. **Paule** est une belle jeune femme romantique, qui a été déçue par son mariage avec un époux trop souvent absent et probablement infidèle. C'est sans doute une solitude commune qui a induit un rapprochement empathique avec **Anne d'Autriche**. **Paule** est la nouvelle confidente de la **Reine**, ce qui n'est pas sans créer quelques jalousies.

Le Duc de Gramont : il est également gouverneur de *Bayonne* entraînant des accointances malvenues avec les *Espagnols*. Ambassadeur peu scrupuleux, il fréquente les cours italiennes ainsi que celle de *Madrid*. Il n'hésite pas à sympathiser avec l'ennemi pour y trouver son propre intérêt financier. Il vend notamment des informations aux émissaires vénitiens concernant la guerre en *Lorraine*. Il est en quelque sorte le sombre reflet d'**Hugues de Lionne**.

Guiseppe Tirandi di Matretto : ambassadeur et émissaire de confiance du **Doge**. Il a été son *maître de magie* durant plusieurs années avant que **Francesco Erizzo** ne l'envoie hanter les cours européennes en quête de secrets à acheter ou à vendre. Il a eu pour mentor un *Dernier-Né* nommé **Le Phénicien** qui tient une place importante dans la campagne du « Masque de verre ». Marqué par l'influence des *dragons*, un début de *ranse* est visible lorsqu'il ne porte pas ses gants de soie blanche. Il ne se sépare jamais de sa canne daguée, décorée d'entrelacs à caractère *draconique*, identifiables seulement par les initiés.



« Le piège du Pont-au-Change »



LES LAMES DU CARDINAL



Tétralogie Artefal pour les Lames du Cardinal : « 3-L'Homme au masque de verre (partie 1) »

L'idée de ce scénario résulte de ma visite au musée du verre de Murano à Venise où est décrite la rivalité qu'il y avait au XVII^e siècle entre le cristal de Bohême et le verre de Murano. De plus, la nature des Pierres de Bohême évoquées dans les romans (ainsi que dans le livret 1 p 49) m'a toujours intrigué. C'est tout le thème de cette aventure. Les joueurs comme le *Maître de la Jusquame* vont devoir démêler un imbroglio parfois complexe mais nécessaire pour amener plusieurs rebondissements. Plusieurs factions aux objectifs convergents vont s'opposer tout au long de l'histoire. Les joueurs devront faire face à une puissante loge de la Garra negra, une société secrète fanatisée et à un terrible tueur solitaire manipulé par un esprit très ancien. Il faudra composer avec des ennemis féroces, peut-être s'allier à des fanatiques, s'impliquer dans des intrigues qui les dépassent mais ils devraient au final sauvegarder Paris d'un terrible danger, semblant faire écho à un passé pas si lointain. Inspis : Viddocq (le film) ; Le Scorpion (la BD) ; Venise (mon voyage).

SOMMAIRE

Introduction.....	36	Scène 6 : Interactions et alliances	45
Préparation du MJ	36		
L'Intrigue dans son ensemble	36	Acte III : Où les choses deviennent claires	
Déroulement de la mission	38	...comme du cristal	46
Partie 1. L'Affaire des Pierres de Bohême.....	38	Scène 1 : « Qui a un toit de verre, ne doit	
L'Intrigue parisienne	38	...jamais briser les tuiles de son voisin »	46
		Scène 2 : « Il ne faut jamais lancer de pierre	
Acte I : Des Lames dans un magasin de verre.....	40	...quand on habite une maison de verre »	47
Scène 1 : Ouverture – Filature cousue de fil blanc....	40	Scène 3 : « Filles et verres sont toujours	
Scène 2 : « Qui casse les verres, les paie. »	42	...en danger »	47
		Conclusion	48
Acte II : « La vérité est au fond du verre »	42	Annexes	49
Scène 1 : La demeure de Lazlo et l'altercation....	43	Personnages principaux	49
Scène 2 : La Tour Gaget et l'accident de vyverne.	43	Récompenses et Jusquame	49
Scène 3 : L'Enclos du Temple et l'intrusion nocturne.	43	Plan de l'atelier de Linart Gonthier.....	50
Scène 4 : Le Marquis Fontespan et la morgue		Lettre au Phénicien	51
...du Châtelet	43	Plan du camp des Bohémiens.....	52
Scène 5 : La rosace de la cathédrale et			
...l'énigme de la recette alchimique.....	44		

Introduction :

L'idée de ce scénario résulte de ma visite au musée du verre de *Murano* à *Venise* où est décrite la rivalité qu'il y avait au XVII^e siècle entre le cristal de *Bohème* et le verre de *Murano*. De plus, la nature des Pierres de Bohême évoquées dans les romans (ainsi que dans le livret 1 p 49) m'a toujours intrigué. C'est tout le thème de cette aventure.

Les joueurs comme le *Maître de la Jusqu'ame* vont devoir démêler un imbroglio parfois complexe mais nécessaire pour amener plusieurs rebondissements. Plusieurs factions aux objectifs convergents vont s'opposer tout au long de l'histoire. Les joueurs devront faire face à une puissante loge de la *Garra negra*, une société secrète fanatisée et à un terrible tueur solitaire manipulé par un esprit très ancien. Il faudra composer avec des ennemis féroces, peut-être s'allier à des fanatiques, s'impliquer dans des intrigues qui les dépassent mais ils devraient au final sauvegarder *Paris* d'un terrible danger, semblant faire écho à un passé pas si lointain.

Inspis : *Viddocq* (le film) ; *Le Scorpion* (la BD) ; *Venise* (mon voyage).

Dater la mission : Début 1643 quelques semaines avant le mois de février mais après le scénario « La Volte des dupes ».

Durée du scénario : Cette aventure à un enjeu épique et se rapproche d'une mini-campagne. Ici est présentée la première partie uniquement, même si la suite est souvent évoquée. Il faut prévoir de nombreuses séances pour en venir à bout.

Rivière draconique Partie 1 : « *Le Chevalier au dragon* » (orages violents lors des scènes importantes).

Lien avec « La Volte des dupes » : on peut aisément faire un lien entre les deux scénarios en imaginant que **Matretto** est/était au service direct du *Conseil des Dix*. Cet artifice scénaristique permet d'impliquer les personnages au cœur de l'intrigue.

Préparation du MJ : L'intrigue dans son ensemble.

Avag de Sébaste et **Lazlo Eichenfeuer** sont deux membres de la société secrète allemande : la *Fraternité du Crépuscule doré*. Ils ont chacun le grade d'initié et servent ce groupe d'ésotéristes et d'alchimistes en quête de la *Sapience* ainsi que du *Grand Œuvre*. La *Sapience* étant l'accès aux pouvoirs *draconiques* et le *Grand Œuvre alchimique* étant la quête de l'immortalité. Cette congrégation possède d'autre part un grand secret. Ces *Frères* ont connaissance du lieu de stase d'un *archéen*. Les membres du *Crépuscule doré* ont d'ailleurs au fil des siècles lentement dévié de leurs objectifs principaux pour s'ériger en *gardiens du dragon endormi*, même si de temps à autres, ils s'octroient le droit de ponctionner le sang du grand reptile pour les besoins d'une expérience ou dans le cadre de leur culte. Ils s'enfermèrent donc dans une dévotion stérile et jalouse.

Lassés des idées sclérosées de leurs frères, **Avag** et **Lazlo** s'accordèrent pour rompre leurs vœux. Ainsi, ils volèrent du sang de l'*archéen* puis s'enfuirent vers leurs propres destinées.

Avag rejoint *Venise*, qui de par sa position stratégique aux portes de l'*Orient*, semblait être une bonne option. Mais, il arriva en pleine

épidémie de lèpre et de *ranse*. C'est là qu'il attira l'attention de la *Griffe noire* en démontrant ses qualités de médecin, lorsqu'il aida à soulager les ransés, isolés sur l'île de *San Lazarro*.

Quant à **Lazlo**, il poussa son périple jusqu'à *Prague*, où il devint souffleur de verre et verrier-alchimiste en utilisant ses compétences en transmutation de la matière. Il parvint à donner une réputation de solidité et de pureté au *cristal de Bohème* et alimenta ainsi la rivalité entre *Prague* et *Venise*. Mais, la *Guerre de Trente ans* était aux portes de la capitale bohémienne. Aussi, il préféra s'exiler pour plus de sûreté vers la *Lorraine* d'autant que les espions du *Crépuscule doré* étaient sur ses traces. L'accueil à la cour de *Nancy* fut chaleureux mais ne dura pas. En effet, nous étions en 1633 et l'invasion française fut lancée... **Lazlo** fut capturé dans les mois qui suivirent en tant qu'espion germain et embastillé à *Paris*. Cependant, sa situation put évoluer quand **Louis XIII** apprit sa qualité de verrier-alchimiste bohémien et il le gracia à la seule condition d'œuvrer pour la *France*. Il s'agissait de travailler de concert avec le talentueux maître-verrier **Linart Gonthier** afin d'améliorer la brillance des *Pierres de Bohème* servant de phares aux vyverniers parisiens. Ainsi, il créa une recette alchimique secrète mêlant *cristal de Bohème* et *sang de dragon*. Il confia par correspondance l'aboutissement de ses recherches à son ami **Avag**, avec qui il était resté en contact par ailleurs. **Louis XIII**, satisfait du travail de **Lazlo** et **Linart**, imposa la poursuite de cette coopération. C'est ainsi que les maîtres-verriers renouvèrent la rosace de la *cathédrale Notre-Dame*, détruite lors de l'attaque de

l'*archéen*, puis s'attelèrent à d'autres projets comme la *chapelle du Louvre* ou encore la décoration du *pavillon de chasse de Versailles*.

Plus récemment, à *Venise*, en échange de son amphore de *sang d'archéen*, **Avag de Sébaste** passa un pacte de protection avec la *Loge de la Griffé noire*, dont l'interface avec la société vénitienne n'est autre que le *Conseil des Dix* (lire CX ci-contre). La *maîtresse de la Loge*, la tristement célèbre **Intrigante**, vit en ce don l'occasion de s'attacher la protection d'un *archéen*. *Venise* bénéficierait alors d'un protecteur impressionnant et un moyen d'écraser ses ennemis. Son symbole héraldique, un lion ailé foulant un dragon allongé, prendrait ainsi toute sa signification. La *Sérénissime* pourrait connaître un nouvel âge d'or et inspirer la crainte en *Europe*.

Détentrice d'un antique texte transcrivant le rituel de création d'une *sphère d'âme* et avec sa composante principale en main (le *sang d'archéen*), l'**Intrigante** devenait capable d'emprisonner l'*âme du dragon endormi*... Elle fit alors appel à la meilleure et plus ancienne famille de verriers-alchimistes de *Murano* : les **Barovier**. Le patriarche **Fabrizio** et son fils **Angelo** sont connus pour leurs compétences de souffleurs de verre. Ils se lancent alors dans la conception du *globe*. Mais, les **Barovier** cachent un lourd secret : **Angelo** est atteint de la *grande ranse*. Il l'a attrapée à force de dévouement envers le **Doge** mais surtout en utilisant une canne de souffleur taillée dans un *os de dragon* et il en nourrit à présent une forte rancune. Il décide alors de détourner le *sang du dragon* pour se confectionner un *masque de verre* qui, il en est sûr,

lui permettra de guérir. Le *masque* lui octroie bien des capacités régénératrices (tant qu'il porte le *masque*) mais il le met surtout en contact télépathique avec l'*archéen*... Et l'esprit du *dragon* a tôt fait d'écraser celui d'**Angelo** qui tombe rapidement sous le contrôle du reptile... L'*archéen* analyse d'abord la situation et comprend que la *Loge de la Griffé noire* est un danger pour lui. Il souhaite préparer le terrain avant de faire un retour fracassant. Son but est d'envoyer sa marionnette assassiner les membres du *Conseil des Dix*. Mais en exécutant sa première cible, **Angelo** découvre les projets de la *Loge vénitienne*...

En effet, parallèlement, l'**Intrigante** s'aperçoit rapidement du vol de l'amphore et identifie le coupable mais elle le croit en fuite. Elle torture **Fabrizio Barovier** et le conserve prisonnier. De son côté, **Avag** assure à la *maîtresse de la Loge* que tout n'est pas perdu : il sait que son ami **Lazlo** a utilisé son volume de *sang* pour créer les *Pierres de Bohème parisiennes*. Il suffit de les récupérer en les substituant par des répliques et d'appliquer une transmutation inverse sur les originaux. Le problème est que seul son ami possède la *recette alchimique inédite*... Il va falloir la lui soutirer !



CX

Le *Conseil des Dix* est un organe de justice parallèle et obscur, destiné à protéger *Venise* contre les traîtres et les comploteurs. Initialement créé en 1310 pour juger les auteurs d'un complot d'envergure menaçant le **Doge**, son existence était limitée dans le temps. Il n'a en réalité jamais disparu. Bien au contraire, ce *Conseil* est devenu permanent et son influence n'a cessé de croître jusqu'à devenir un outil de répression et de terreur. Le *Conseil des Dix* surveillait même les agissements du **Doge** à son insu.

Il possède sa propre troupe portant des armes gravées d'un « CX ». Les *gardes dalmates* constituent son unité d'élite. Ce *Conseil* est très ténébreux presque sectaire. La rumeur raconte que ses membres usent de rituels de Justice à la limite de l'ésotérisme pour rendre ses verdicts. Dix personnes le constituent (d'où son nom) en plus du **Doge** et de ses conseillers. Lors de leur réunion dans la salle du tribunal spécial, au second étage du *Palais des Doges*, les Dix portent traditionnellement la *Bauta* (masque blanc typiquement vénitien). Le plafond y est recouvert de fresques peignant sous forme d'allégories les pouvoirs du *Conseil*.

Sous les *bautas* se cachent des hommes et des *dragons* vendus à la *Loge vénitienne* de la *Griffe noire*. D'ailleurs, souvent les deux entités se confondent dans l'esprit des gens qui savent...

Une équipe est aussitôt montée, composée d'agents de la *Griffe noire* appuyés par une troupe de *dracs* directement sortis du *ghetto de Venise*. Le **Phénicien**, mentor de **Matretto** prend aussitôt la tête du groupe, en effet, quel que soit la conclusion du scénario « La Volte des dupes », à n'en pas douter, celui-ci a des affaires à régler avec les *Lames du cardinal* (cf. annexes p 49)...



Le Masque de verre

Déroulement de la mission :

Partie 1. L'affaire des Pierres de Bohème.

L'intrigue parisienne :

Les **Lames** vont intervenir dans cet échiquier alors que la partie a commencé depuis plus d'une semaine. Les agents de la *Loge* ont tenté de capturer **Lazlo** à J -8 mais celui-ci s'est échappé et a trouvé refuge dans la demeure léguée par son ami **Linart Gonthier**. Il comprend que ses attaquants en veulent à ses *Pierres* et il demande à un groupe de Bohémiens alliés, ayant dressé un camp à l'extérieur de *Paris*, de l'aider à récupérer ses œuvres en danger. Les Bohémiens parviennent à récupérer la *Pierre* de la *Tour Gaget* juste avant l'intervention des agents de la *Griffe noire* (J -7). Ces derniers sont les témoins impuissants du vol (qui provoque au passage un accident de *vyverne*). Certains agents décident malgré tout de positionner leur substitut de *Pierre* (l'échange, du coup, passe presque inaperçu), tandis que d'autres prennent en filature les Bohémiens jusqu'à leur campement. La *Griffe noire* débâche alors un des Bohémiens, le **montreur d'ours**. Ce traître à son peuple donne des informations

aux *agents draconiques* contre monnaie sonnante et trébuchante. C'est ainsi que le vol de la *Pierre* de l'*Enclos du Temple* est contré à J -4. Les membres de la *Loge vénitienne* s'emparent de celle-ci et effectuent l'échange mais ils sont chassés rapidement par les *gardes noirs de Saint Georges*.

Dans le même temps, les agents de la *Griffe noire* cherchent une solution pour obtenir la recette alchimique : **Lazlo** restant introuvable, la *Loge* envoie deux exécuteurs de basses-œuvres, **Darius** et **Le Fléau**, pour retrouver l'ancien collègue de **Lazlo**, **Linart Gonthier**. Les deux truands confondent le père, qui est décédé il y a quelques mois, avec le fils, **Linart** dit « **le Jeune** ». Ce dernier est aussi verrier et a hérité de l'atelier de son père à *Paris*. C'est là que **Darius** et **Le Fléau** se chargent de l'interroger avec finesse. Ce que les deux compères ne savent pas, c'est qu'ils sont arrivés trop tard... **Angelo** les a précédés et l'a déjà interrogé. Il fouille de fond en comble l'atelier quand les agents de la *Griffe noire* arrivent. Instinctivement, il se fait passer pour **Linart** « **le Jeune** » espérant en apprendre plus sur les importuns. À noter que le *Masque de verre*/**Angelo** enquête depuis J -4 dans la capitale française et qu'il a dû commettre un meurtre pour régénérer son *masque* : il a tué le **marquis de Forestan** qui appartient à la faune nocturne parisienne (voir la *malédiction du masque*). Nous en sommes là quand les **Lames** mettent leur grain de sel dans cette affaire compliquée.

Et que font les *Frères du Crépuscule doré* me direz-vous ? Eh bien, ils sont légèrement à la traîne dans cette histoire ; mais ils remontent une piste qui devrait les mener



Rebondissements principaux

- Le fils **Gonthier** est en réalité **Angelo**, le *Masque de verre*.
- Les *Pierres de Bohème* sont des répliques.
- **Lazlo** est un *dragon* sympathisant des *Gardiens*.
- Les copies des *Pierres* contiennent un maléfice implanté par la *Loge vénitienne* (Partie 2).

directement au refuge de **Lazlo**... Considérez que leur intervention peut occurrer selon votre désir de MJ, pour relancer l'action ou idéalement lors de la rencontre entre les personnages et **Lazlo**.

Les objectifs des factions

– Le plan du *Conseil des Dix* : enlever **Lazlo** pour lui soutirer la formule alchimique et remplacer les *Pierres de Bohème* par des copies préparées à Murano par **Fabrizio Barovier** lui-même.

– Le plan de **Lazlo** : réussissant à échapper à ses ravisseurs, il se cache dans une maison héritée de **Linart Gonthier**, décédé il y a quelques mois (en 1642) et il fait appel à des amis bohémiens pour essayer de récupérer les *Pierres* avant la *Griffe noire*.

– Le plan de l'archéen : envoyer le *Masque de verre* à Paris récupérer les *Pierres de Bohème* afin de les détruire et ainsi se soustraire à l'influence éventuelle de la *Loge vénitienne*. Un objectif secondaire apparaît, si **Angelo** apprend l'existence de la *recette alchimique*. Il tentera alors de s'en emparer également.

– Le plan du *Crépuscule doré* : traquer **Lazlo** en remontant la piste lorraine jusqu'à Paris et le tuer avec une *lame en acier-mage*.

La situation de départ :

Le **capitaine de Laincourt** demande aux **Lames** de s'intéresser à la disparition d'un certain **Lazlo Eikhenfeuer**. Bien que celui-ci soit issu de la roture, il semble être reconnu pour ses compétences de verrier. Le **Roi** lui a fait commande de plusieurs ouvrages dont la rénovation de la rosace de *No-*

tre-Dame. Il est absent depuis plus d'une semaine de son chantier actuel au *Louvre*. La fouille de son logis n'a rien donné. Le fait que **Lazlo** ait été emprisonné il y a presque dix ans, pour suspicion d'espionnage, justifie l'implication des **Lames**.

Indices aux joueurs :

• **Hommes de cour** : Le **marquis de Forestan**, un gentilhomme habitué au milieu libertin, a été assassiné dans des conditions horribles il y a 4 jours (sources : contact ou rumeur d'antichambres).

• **Combattants** : Des témoins parlent d'une altercation bruyante il y a environ une semaine dans une venelle à proximité de la demeure de **Lazlo Eikhenfeuer** (sources : contacts du personnage).

• **Lettres** : Un contrat circule dans les milieux louches parisiens depuis environ dix jours. Une prime de cent louis d'or sera versée pour toute information concernant les *Lames du cardinal*. Un supplément de cinq cents louis est offert pour chacune de leurs têtes (sources : contact ou affichettes dans tavernes louches...)

• **Roturiers** : Il y a sept jours, un vyvernier messenger s'est écrasé faisant s'effondrer le toit d'une maison de la *rue de la fontaine vide*, à proximité de la *Tour Gaget* (libre à vous de donner cette dernière indication si vous voulez complexifier l'enquête) (sources : la *Gazette*).

• **Libre** (fausse piste optionnelle) : Des flacons de *Jusqu'ame* ont été confisqués à plusieurs noctambules sur le *quai des Célestins* (clin d'œil avec le scénario « Dragonnade »).

Une chronologie bienvenue :

J -15 ans : **Lazlo Eikhenfeuer** s'exile à Prague et **Avag de Sébaste** se cache à Venise.

J -10 ans : **Lazlo**, traqué par le *Crépuscule doré*, se réfugie à la cour de Nancy.

J -9 ans : **Lazlo** est fait prisonnier en Lorraine par les Français.

J -8 ans : **Lazlo** est gracié par le **Roi**. **Lazlo** et **Linart Gonthier** se mettent au travail.

J -1 an : Le *Crépuscule doré* menace à nouveau **Avag**. Il négocie une alliance avec la *Loge vénitienne* : il offre le *Sang de l'archéen* contre une protection durable.

J -40 : L'**Intrigante** passe commande auprès des **Barovier** pour une *sphère* faite à base de *sang de dragon*.

J -35 : **Angelo** est possédé par l'archéen et devient le *masque de verre*, marionnette draconique.

J -34 : **Angelo** obéit à la faim morbide du *masque* et commet son premier meurtre à Venise, en échange, il est en rémission.

J -30 : La *Loge vénitienne* s'aperçoit de la disparition du *Sang* et demande des comptes à **Fabrizio Barovier**.

J -29 : **Avag** propose une solution à l'**Intrigante**. **Fabrizio** doit créer des copies des *Pierres de Bohème parisiennes*.

J -18 : Les *Pierres* sont achevées. L'équipe du *mentor* de **Matretto** est prête.

J -12 : **Angelo** assassine un membre du *Conseil des Dix* et apprend par là même le projet de la *Loge vénitienne*.

J -11 : L'équipe vénitienne arrive à *Paris*. Les *dracs* se cachent dans *Notre-Dame-des-écailles*.

J -10 : **Le Phénicien** place un contrat sur les **Lames**.

J -8 : Tentative de rapt de **Lazlo**.

J -7 : Vol de la *Tour Gaget*, accident de *vyverne* et camp bohémien découvert par les agents de la *Griffe noire*.

J -4 : Vol de l'*Enclos du Temple*. Assassinat du **marquis de Forestan**.

J -1 : Vol du *Palais Cardinal* par la *Griffe noire* (sans accroc). **Angelo** séquestre **Linart « le Jeune »** et l'interroge.

Jour J : **Angelo** fouille l'atelier **Gonthier** tandis que **Darius** et **Le Fléau** pénètrent dans ce dernier...

Acte I : Des Lames dans un magasin de verre...

Scène 1 : Ouverture – Filature cousue de fil blanc.

Un contact des **Lames** (le **Coësre** ou le **grand Hubain** de « La Volte des dupes ») a appris qu'un traîne-rapière du nom de **Pescalune** aurait participé à un « coup » dans le quartier de **Lazlo**, il y a environ huit jours. La piste mérite d'être vérifiée...

L'aventure commence *in media res* alors que les **Lames** sont en planque devant le logis misérable de **Pescalune**. Soudain le coquin sort de chez lui et le *show* commence. Le plus judicieux est de le suivre. Si les joueurs préfèrent l'intercepter immédiatement, ils risquent de se priver de quelques indices intéressants.

Sinon, la filature débute. **Pescalune** est un reître de peu d'envergure, sous les ordres de **Darius** et **Le Fléau**. **Pescalune** remonte la rue, qui en ce début de matinée est déjà bondée : les portefaix se taillent un chemin entre charrettes à bras et habitants du quartier ; cette foultitude bigarrée joue des coudes, hurle et piétine la boue acide qui recouvre le sol parisien...

Décrivez la filature avec moult détails, obligez les personnages à improviser des attitudes adéquates comme emprunter un feutre à un passant tout en se camouflant sous une guenille qui pend à l'auvent d'une échoppe, ou encore marcher nonchalamment en croquant une pomme habilement subtilisée sur un étal... Demandez quelques épreuves de Furtivité ou d'Adaptation niveau facile pour la mise en bouche.

Pescalune mène les **Lames** sur le

Pont-neuf, seul pont non bâti de *Paris*. Ce dernier est largement congestionné : décrire les chaises à porteurs qui patientent les unes derrière les autres et surtout un attelage dont le chariot supporte un amoncellement de meubles instables. **Pescalune** taille sa route jusqu'à un élargissement en demi-lune dédié aux marchands ambulants ou aux saltimbanques. Justement, un **montreur d'ours** bohémien se donne en spectacle. Notre vilain s'y attarde un moment et récompense la prestation en glissant quelque chose dans l'escarcelle... Une **Lame** aura peut-être l'intuition d'aller jeter un coup d'œil de plus près et de découvrir que l'homme a donné une grosse bourse au Bohémien... Pour noyer le poisson et cet événement, on peut ajouter un échange bref avec un cavalier qui n'a rien à voir avec notre histoire. Quoi qu'il en soit, **Pescalune** continue jusqu'au bout du *pont* et s'assoit soudain sur le parapet. C'est à ce moment qu'il est masqué par l'attelage évoqué plus haut... Lorsque la vue se dégage, il a bien entendu disparu ! Une épreuve très difficile en *Vigilance* est nécessaire pour s'apercevoir qu'il a sauté en contrebas sur les berges. Il remonte déjà sur les quais par un escalier et risque de s'éclipser si les héros ne réagissent pas...

Heureusement, sa destination est toute proche sur les bords de rive, presque en face du *Port-au-foin* : il est entré par une large double-porte dans un atelier de verrerie. On aperçoit une fenêtre ouverte à l'étage. Une venelle étroite longe aussi l'édifice et permet de découvrir un haut mur de pierre qui protège une arrière-cour. Deux chevaux y patientent dont l'un est sellé. Il y a également un chariot servant au transport des vitres.



Là, de nouveau une double-porte permet d'accéder à l'atelier d'où plusieurs voix s'élèvent. Il s'agit du lieu de travail et d'habitation de **Linart « le Jeune » Gonthier**. À l'intérieur, **Darius le nain** et **Fléau le colosse** croient interroger leur cible, accompagnés par quatre spadassins et bien entendu **Pescalune**. **Linart/Angelo** est suspendu pieds et poings liés, tête à l'envers, au-dessus d'un bac de verre pilé. Il est maintenu par un spadassin qui joue avec la corde et prend plaisir à égratigner le visage du prisonnier. Tout autour d'eux, il y a des vitraux qui pendent comme des mobiles, notamment une grande rosace qui encombre le passage vers la cour. Les **Lames** peuvent écouter un bout d'interrogatoire mais ils doivent sentir l'urgence de la situation...

Premier combat : comme des *tarasques* dans un magasin de vitraux.

Décor pour la scène :

- Vitraux suspendus et des cordes à poulie avec sacs lestés qui les

maintiennent à hauteur d'épaules. On peut facilement les trancher et créer une pluie de verre (pouvant majorer les dégâts). Ou bien en poussant les vitres colorées, générer des balanciers qui génèrent les esquives.

- Escaliers en bois montant à une mezzanine. On y accède en passant par la fenêtre ouverte.
- Un bac de verre pilé central. Une chute de corps risque d'être définitivement malvenue.
- Une grande rosace montée sur cadre devant la sortie côté cour.
- Deux chevaux dans la cour.

Tactique :

Darius et **Le Fléau** donnent l'ordre aux autres de couvrir leur fuite (au besoin **Le Fléau** ouvre le passage avec une charge furieuse. Un point de *Jusqu'ame* permettra l'évasion si nécessaire). Ils sont suivis par **Pescalune**. Les trois s'égailent donc dans les rues de *Paris*. Dans l'atelier, trois spadassins ti-

rent l'épée tandis que le dernier armé d'un pistolet menace de lâcher la corde de **Linart**...

Gageons qu'au moins une **Lame** poursuive les fuyards et qu'elle mette la priorité sur **Pescalune**. Ce dernier fuit vers le *Pont-neuf*. Une tactique spectaculaire consisterait à prendre le cheval sellé (celui d'**Angelo**) et de traverser la rosace, puis galoper sur le quai et au moment où **Pescalune** s'enfonce dans la foule du *Pont-Neuf*, bondir de toits en toits de chaises à porteurs pour finalement le plaquer au sol. Si les joueurs jouent cette poursuite avec panache, pensez à leur octroyer plusieurs PU sans hésiter ! S'ils se séparent (hautement probable) récupérer des points de *Jusqu'ame* pour aider **Darius** et **Le Fléau** à s'échapper grâce à un tour de passe-passe (**Le nain** peut passer par un petit soupirail et **Le Fléau** peut assommer – et un point de *Jusqu'ame*, un ! – son poursuivant en l'attendant au détour d'une rue).

Les opposants

Les spadassins :

L'homme au pistolet,
l'homme à la plume de paon,
l'homme qui louche, l'homme
aux oreilles décollées.

Att 1 Def 2 Ténacité 1
Armé d'une rapière. Un
pistolet.

Darius : Le nain.

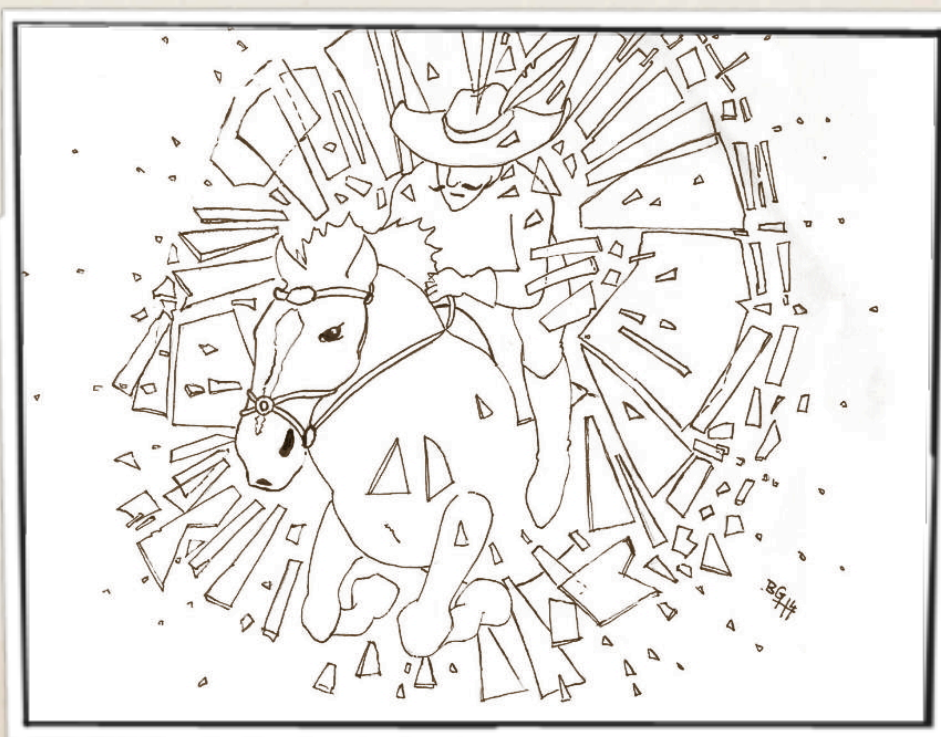
Att 2 Def 3 (+1) Ténacité 5
Armé d'une dague.

Le Fléau : Le colosse.

Att 3 Def 3 Ténacité 7
Protection contre les coups
contondants : 2.

Pescalune : Le filou agile.

Att 2 Def 2 Ténacité 3
Armé d'une rapière.



Scène 2 : « Qui casse les verres, les paie. »

Une fois le calme revenu, les **Lames** vont pouvoir faire le point et ramasser le verre cassé.

Interroger les spadassins : ce sont de simples hommes de main engagés pour l'occasion par **Darius** et **Le Fléau**. Ils ne savent rien d'autre.

Interroger Pescalune : si on le secoue un peu, il explique que ses chefs (**Darius** et **Le Fléau**) sont à la recherche d'une « recette secrète » que les gens de l'atelier sont censés posséder. Actuellement ses chefs et lui travaillent pour des gens plutôt inquiétants et discrets mais qui payent bien. Ils ne les a jamais vus mais il sait que **Darius** les rencontre régulièrement à la *Queue de dragon*, une taverne mal famée. Quant à son implication dans « l'altercation » près du logis de **Lazlo**, il reconnaît que cela faisait partie d'une précédente mission. Néanmoins, l'enlèvement a mal tourné et leur cible s'est échappée... Il n'en sait guère plus puisque son rôle était de faire le guet.

Si on lui parle du **montreur d'ours**, il dira simplement qu'il adore ce genre de représentation. Poussé dans ses retranchements, il pourrait finir par révéler qu'il s'agit d'un indic...

Fouiller l'atelier : On peut se rendre compte que l'atelier a déjà été fouillé. Dans la mezzanine, on trouve un bureau en désordre où sont éparpillés les projets et les dessins d'ouvrages réalisés (notamment la rosace ouest de *Notre-Dame*) ; la comptabilité rend compte d'une accumulation croissante de dettes depuis la mort du père et enfin une partie plus personnelle, où sont rangées des lettres d'un notaire concernant la succession. Le contenu touche à la relance d'honoraires non perçus afin de clore le dossier de l'héritage. Le nom du notaire est **maître Christian Barrière**.

Parler avec Linart/Angelo : **Angelo** joue le jeu du jeune homme éprouvé et candide. Il confirme que les brutes l'ont molesté pour savoir où il avait caché « son secret ». Il ne sait pas quel peut être ce « secret ». Ils lui ont promis une mort horrible à l'instar de « son ami **Lazlo** ». Le problème est que **Lazlo** n'est pas son ami mais celui de son père... À l'évidence, **Darius** et compagnie l'ont confondu avec le maître-verrier décédé.

S'il n'est pas soupçonné par les **Lames**, **Angelo** continuera à se faire passer pour **Linart** « le Jeune » et les accompagnera volontiers « pour percer ce mystère ». D'ailleurs, sa présence facilitera la piste du notaire (cf. acte II).

Note 1 : **Angelo** doit impérativement rester en vie pour la Partie 2.

Note 2 : il séquestre le vrai **Linart** pour qu'il lui serve de sacrifice.

Celui-ci est ligoté et bâillonné dans le coffre d'une chambre-taudis louée dans une rue mal famée.

Le montreur d'ours : Faites en sorte que les personnages ne le retrouvent pas d'emblée, cela pourrait générer un rebondissement lors de l'Acte III au camp des Bohémiens. Si cela s'avère impossible, récompenser les joueurs (après tout, ils ont été perspicaces) et organiser la confrontation. Celle-ci sera forcément brutale. L'homme manie la hache et il a un ours à ses côtés... En plus, il est barbu (l'homme pas l'ours !).



Acte II : « La vérité est au fond du verre. »

Les joueurs vont devoir reconstituer un puzzle complexe de preuves à travers une longue investigation où ils devront prendre les devants s'ils veulent progresser. Cet acte est présenté de façon synthétique pour une raison pratique. Il faut garder en tête que l'enquête doit rester libre, n'hésitez pas à rebondir sur les idées des joueurs même si celles-ci ne sont pas prévues dans le scénario. Les scènes suivantes sont néanmoins les pistes les plus probables. Pour garder un bon rythme, il ne faut pas hésiter à jouer en ellipse. Ne gardez que les scènes qui vous amusent. Si elles deviennent ennuyeuses, pensez : « fondu enchaîné ».



Le montreur d'ours : barbu.

Att 2 Def 2 (+1) Ténacité 5
Armé d'une hache mais aussi de couteaux de lancer.

L'ours : enchaîné.

Att 3 Def 1(+1) Ténacité 7
Taille 4

Armé de griffe et de crocs.
Feinte spéciale : écrasement
(1 fois par combat, annule 2 cartes de défense).

Scène 1 : La demeure de Lazlo et l'altercation.

On arrive ici en : en suivant l'indice des combattants ou en parlant à **Pescalune**.

Lieu : La maison de **Lazlo** confortable et remplie de bibelots en verre.

Intervenants : habitants du quartier témoins de la rixe ou mendiants.

Indices obtenus :

Chez Lazlo : La fouille ne révèle rien mis à part un récipient caché qui a contenu de la Jusquiamme dorée.

Dans la rue : L'échec du rapt semble se confirmer, pourtant un homme seul a échappé à une dizaine d'assaillants. Cela peut néanmoins s'expliquer car une ombre ailée, ressemblant à une *vyverne*, a été aperçue s'envolant. De nombreux coups de feu ont retenti. Un pistage est possible (grâce à des témoins ou aux *vyverniers* royaux ou à des marques de sang séché/de toitures endommagées attestant que le reptile fut blessé). La piste mène au *fau-bourg Saint Roch* sur le clocher d'une église où on peut noter qu'une *vyverne* n'aurait pu se poser que si son cavalier était très compétent (d'ailleurs des traces de griffes d'une petite *vyverne* sont visibles).

Scène 2 : La Tour Gaget et l'accident de vyverne.

On arrive ici en : en suivant l'indice des roturiers.

Lieu : La *Tour Gaget* et la maison au toit effondré à une rue de la *Tour*.

Intervenants : Propriétaire de la maison. **Sieur Gaget**. Le messager.

Indices obtenus :

L'accident : le *vyvernier* a une

jambe cassée et l'animal est soigné chez **Sieur Urbain Gaget**. Il semble que la *Pierre* ne brillait plus lorsque le messager a atterri. Il a raté le perchoir. Mais, **Gaget** ne croit pas ça possible.

La Pierre de Bohème : elle fonctionne très bien. À proximité, elle est aveuglante. Elle emmagasine la lumière du soleil pendant la journée et la restitue toute la nuit. On ne l'a jamais vu faiblir même en hiver et surtout depuis son remplacement. En effet, il y a huit ans, **Louis XIII** a demandé à deux maîtres-verriers (dont l'un deux était de *Prague*) de créer des *Pierres* plus efficaces et plus solides. Il ne se souvient pas de leurs noms.

Examiner la Pierre de Bohème : elle est jaune et elle est taillée en pomme de pin haute de 40 cm. Elle est empalée et vissée d'un quart de tour sur un pieu métallique qui pointe au faite du toit. On peut apercevoir la signature de **Barovier** moulée dans le verre. Une recherche peut apprendre qu'il s'agit du plus célèbre souffleur de verre de *Murano*. Il y a deux tuiles brisées sur le toit et si on examine les murs en contrebas, on découvre un glyphe tracé au charbon de bois. Une recherche permet de savoir qu'il s'agit de signes utilisés par les Bohémiens pour marquer certains lieux ou donner des indications. Celui-ci veut dire « en haut ».

Scène 3 : L'enclos du temple et l'intrusion nocturne.

On arrive ici en : par déduction ou grâce à un contact.

Lieu : *L'enclos du Temple* actuellement reconverti en couvent des *Sœurs de Saint Georges*.

Intervenants : La **mère Marie-Agnès de Vaudreuil** ou plus vraisemblablement le **capitaine Fran-**

çois Reynault d'Ombreuse.

Indices obtenus : il y a quatre jours, il y a eu une tentative d'intrusion par les toits. Mais, elle a été rapidement déjouée. Néanmoins, deux choses sont à noter : primo, les intrus, au nombre de quatre ou cinq, ont été habiles à se soustraire aux poursuites et second, il semble qu'il y ait eu un désaccord entre eux puisqu'il y a eu un combat sur les toits (cela a sans doute précipité l'échec de leur tentative d'ailleurs).

L'examen de la Pierre blanche révèle bien la signature de **Barovier** et confirme le fait que c'est une copie. La brillance est moindre mais à peine discernable.

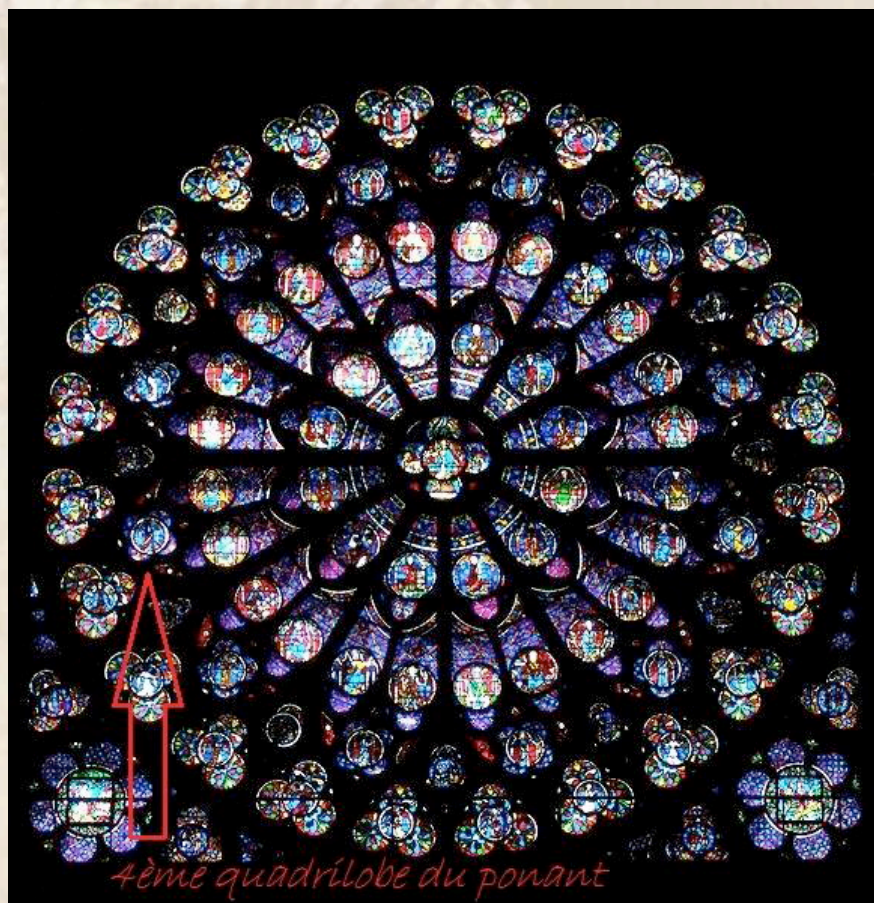
Scène 4 : Le marquis Fontespan et la morgue du Châtelet.

On arrive ici en : en suivant l'indice des hommes de cour.

Lieu : La *morgue du Châtelet*. On y accède par un escalier isolé dans la cour du bastion médiéval. L'endroit bien que gardé est libre d'accès. Quelques soldats du guet officient sous un plafond de voûtes en ogive. Il est quadrillé par des alignements de colonnes nues et lépreuses. Des tables de pierre froide attendent les cadavres. L'endroit est lugubre et sent la mort.

Intervenants : Un officier livide mais zélé, éventuellement le lieutenant criminel de la prévôté.

Indices obtenus : Le **marquis de Fontespan** est toujours à la morgue car il est en attente que sa famille vienne le récupérer pour l'inhumer à *Troyes*, d'où il est originaire. Non, il n'y a pas eu de problème de conservation. En effet, le corps ressemble à une momie entièrement desséchée. On peut deviner un rictus d'horreur sur son visage. L'officier intrigué par l'affaire a diligenté des exempts pour enquêter. Il y a eu un



témoin : une fille de joie qui accompagnait le **marquis**. Elle affirme avoir échappé à la mort grâce à *Dieu*... Elle a vu son agresseur de près, mais son témoignage est confus : Alors que l'assassin était penché sur le gentilhomme, il s'est soudainement retourné et « son visage était le sien »...

Note : Elle a vu son propre reflet dans le *masque de verre* poli. On peut discerner une pointe de verre creux coincée entre deux côtes.

Scène 5 : La rosace de la cathédrale et l'énigme de la recette alchimique.

On arrive ici en : en suivant la piste des lettres notariées.

Lieu : L'officine de **maître Barrière**.

Intervenants : **Maître Barrière** et un clerc de notaire réduit en esclavage.

Indices obtenus : En échange de l'épanchement de ses frais, le notaire accepte de remettre au fils

Gonthier le dernier tronçon de l'héritage. Il s'agit d'un coffret contenant, un morceau de vitrail rouge circulaire d'environ une vingtaine de centimètres. Un texte sur parchemin y est associé. On peut lire en latin le texte suivant : « *Dans le quatrième quadrilobe du ponant à none* ». D'autre part, on peut apprendre en soudoyant le clerc qu'une partie de l'héritage a concerné **Lazlo Eikhenfeuer** : il a reçu la propriété d'une maisonnée dans le *faubourg Saint Roch*.

L'énigme de la rosace : Le texte fait référence à la rosace ouest de la cathédrale, celle-là même qui a été rénovée par **Lazlo** et **Gonthier**. Un quadrilobe est un médaillon en vitrail circulaire et adjacent de quatre lobes. La rosace ouest est constituée de cinq cercles concentriques de médaillons (le premier central en comprend quatre, le second en a douze, le troisième en a vingt-quatre, le quatrième en a douze quadrilobés

Les heures canoniales

Les heures canoniales correspondent aux offices liturgiques. Traditionnellement, la journée comporte sept heures canoniales et la nuit une :

- Matines ou vigiles : milieu de la nuit (minuit)
- Laudes : à l'aurore
- Prime : première heure du jour
- Tierce : troisième heure du jour
- Sexte : sixième heure du jour
- None : neuvième heure du jour
- Vêpres : le soir
- Complies : avant le coucher

séparé par autant de circulaires et le dernier en a à nouveau vingt-quatre mais trilobés). Il faut donc superposer le morceau de vitrail du notaire sur le quatrième médaillon quadrilobé (quatrième cercle) vers la gauche (le ponant c'est-à-dire à l'ouest) en partant du haut. Mais, il faut le faire à la bonne heure, en none qui correspond à la neuvième heure canoniale (environ 15 heures). À cette heure-là, le soleil frappe à plein rayon la rosace ouest de *Notre-Dame*. La superposition des vitraux révélera, par effet d'optique, la recette alchimique que **Gonthier** père a voulu léguer à son fils. Au passage le médaillon représente **Sainte Marthe** terrassant un dragon. L'information principale à tirer de la recette est que les *Pierres* sont faites avec du *sang de dragon*.

Il faudra une épreuve d'Athlétisme difficile pour jouer les acrobates sur la façade occidentale de

Notre-Dame. C'est la rosace frontale qu'il faut atteindre et on peut y accéder par la galerie ouverte qui relie les deux tours. Ensuite il faut escalader les bas-reliefs en prenant appui sur trois statues décoratives.

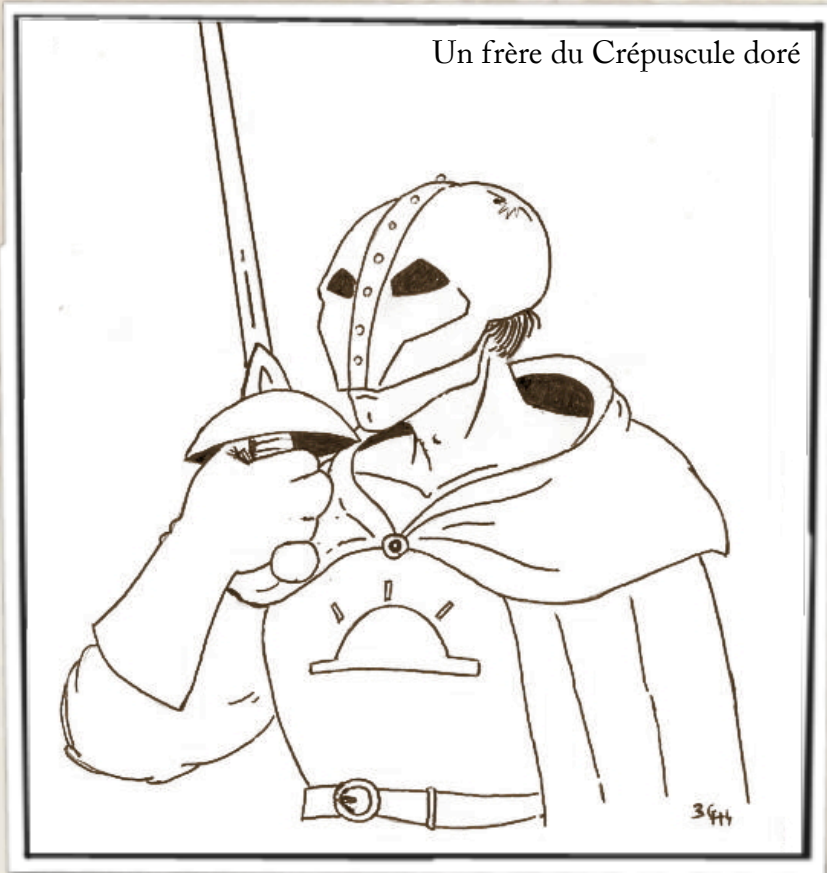
Note : on peut choisir ce moment pour mettre en scène un moment acrobatique sur les toits de *Notre-Dame*, surtout si **Angelo** accompagne les **Lames**. Celui-ci pourrait invoquer des *dragonnets noirs* pour déstabiliser l'équilibriste et tenter de récupérer la recette pour lui-même (en prenant l'apparence du *Masque de verre*). On peut même imaginer que le grimpeur se servent des *dragonnets* comme de parachutes improvisés. Cela promet une scène d'anthologie.

Scène 6 : Interactions et alliances.

On arrive ici en : en entrant en contact avec les autres factions – en interrogeant des hommes de mains capturés ou en les filant – en suivant la piste de la taverne nommée *La Queue de dragon*.

- C'est une phase diplomatique qui peut accélérer sensiblement l'enquête et éventuellement créer des alliances, notamment avec les *Frères du Crépuscule doré*. Ces derniers peuvent alors laisser transparaître leurs objectifs sans toutefois révéler leur grand secret ni le fait qu'ils pourchassent une créature qui a pris forme humaine. À travers cette alliance fragile, les **Lames** peuvent apprendre où se cache **Lazlo** (si jamais ils ont raté l'indice de la scène 5). Gardez en tête les plans de chaque groupe pour cette scène très libre.

- À *La Queue de dragon*, on peut espionner un agent de la *Griffe noire* venu transmettre des ordres à **Darius**. Le **nain** doit localiser le campement des « Bohémiens » ra-



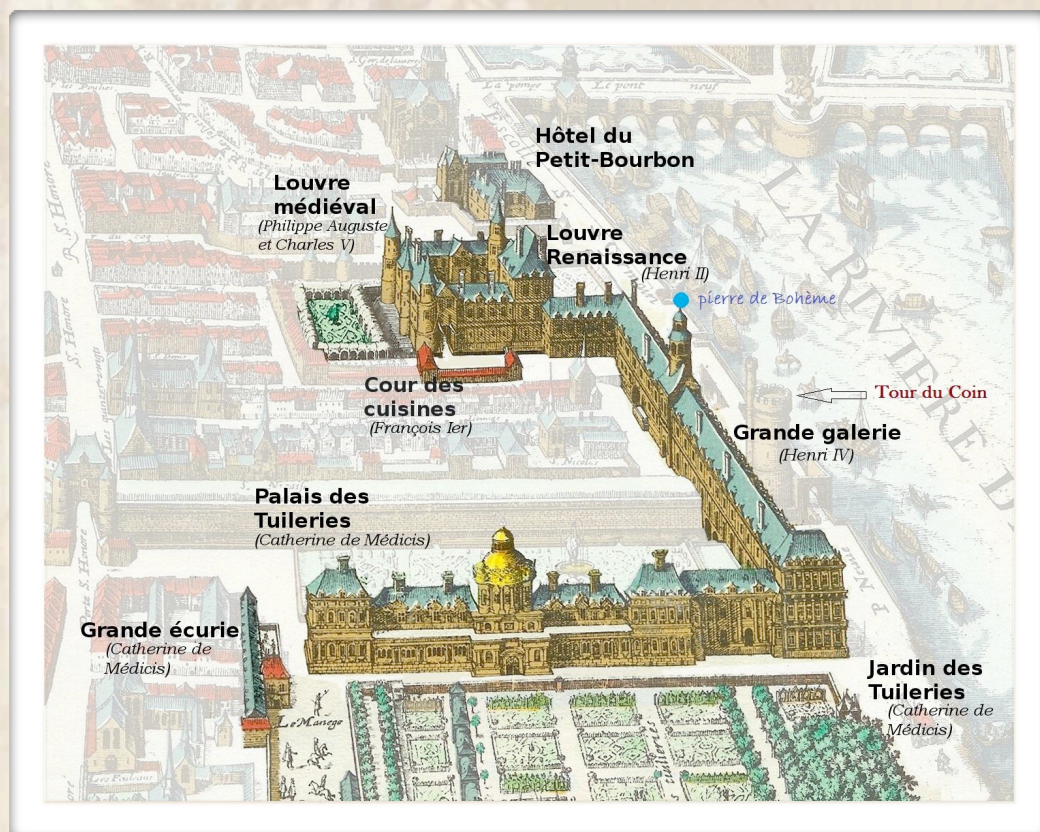
Un frère du Crépuscule doré

pidement car ils sont devenus gênants, en sus, un assaut se prépare car ils ont « quelque chose » que le *mestre* veut. On peut éventuellement remonter ainsi jusqu'au quartier général du **Phénicien** (un hôtel particulier appartenant à la famille **Gramont** – cf. « La Volte des dupes »). Mais, il faut alors s'attendre à une forte résistance : plusieurs *gardes dalmates* et un *dragon* enragé prêt à se venger des héros. Leur seul avantage est que le *dragon* n'a pas eu le temps de se gorger de *Jusqu'ame*. Le *dragon* rompra l'affrontement au premier revers et après une transformation incomplète, il s'envolera vers *Venise* selon les ordres qu'il a reçus (voir plus bas). Le combat devra donc être court mais féroce et terrifiant. Il aura lieu sur les pavés de la cour sous une pluie battante. Le reptile aura juste assez de force pour vomir une seule fois ses flammes dévorantes comme l'acide qui rongeront les briques de la façade.

Une fois les occupants mis en fuite, on peut apprendre sur place que des envois de marchandises ont eu lieu vers *Venise* récemment (après chaque vol en fait) à partir de *Notre-Dame-des-écailles*.

Note : Ce sont les *dracs* qui gèrent cette entreprise de contrebande.

De plus, une missive, écrite en italien et cachetée d'un CX, ordonne au *mentor* de rentrer diligemment car l'**Intrigante** a trouvé un moyen de transmuter les *Pierres* et de drainer le *Sang*. Ils n'ont plus besoin de la recette alchimique (cf. annexes p 51). Cette lettre peut se trouver dans le pourpoint déchiré du *dragon* ou dans son cabinet selon les situations. – Quant à **Angelo**, il tentera de dérober la recette aux **Lames**, si c'est possible, puis dans tous les cas, il s'éclipsera, faisant tomber le *masque* (en tout cas celui du faux **Linart**...) et rentrera à *Venise* rappelé en urgence, lui aussi, mais par l'*archéen*.



Acte III : Où les choses deviennent claires comme du cristal.

Cet acte présente les scènes d'action qui concluent chaque branche de l'enquête. Mise à part la scène 1, les deux autres peuvent être interverties, même s'il est vrai que la scène de combat du camp risque d'être la plus spectaculaire.

Scène 1 : Le vol des Pierres de Bohême.

Scène 2 : Le refuge de Lazlo.

Scène 3 : Le campement des Bohémiens.

Scène 1: « Qui a un toit de verre, ne doit jamais briser les tuiles de son voisin. »

On arrive ici en : par déduction. En effet, aux joueurs de comprendre que les trois autres *Pierres* ont déjà été dérobées et qu'il ne reste plus que celle-ci.

Les **Lames** doivent donc installer une surveillance nocturne sur les toits du Louvre, dominés par la brillance bleutée de la dernière Pierre véritable.

Cette nuit, on risque de voir des hussards sur le toit...

Si l'idée leur vient trop tôt par rapport au reste de l'enquête, le MJ n'a qu'à repousser le vol d'une nuit ou deux. La *Pierre* est positionnée à la pointe du *beffroi de la Grande Galerie* qui relie le palais du Louvre au palais des Tuileries. Les quatre agents de la *Griffe noire* vont déjouer la surveillance des gardes suisses et rejoindre le sommet du *beffroi*. Une fois sous la charpente, ils accéderont directement au toit conique et à la *Pierre*.

Les Bohémiens sont plus inventifs et usent de leurs compétences acrobatiques. Ils vont tendre une corde reliant la *Tour du Coin*, qui est un vestige sous-occupé de l'ancienne enceinte médiévale, et jouer aux funambules jusqu'à la *Pier-*

re. Un dernier invité peut se joindre à ce rendez-vous nocturne, il s'agit du *Masque de verre* qui, lui, passera par les toits du Louvre. Il se meut de façon quasi-surnaturelle...

Le coup de filet des personnages devrait être efficace pour le moins. Il doit se conclure par un combat sur sol instable et glissant (les tuiles d'ardoise) et surtout par l'échec du vol.

Interrogés, les agents *draconiques* confirmeront leurs intentions ainsi que l'attaque imminente du camp de Bohémiens dont le but est de récupérer la *Pierre jaune*

qu'ils ont volée.

Les Bohémiens peuvent être capturés ou suivis : ils ont laissé des traces de boue jaune qui indiquent qu'ils sont passés par les *Fossés-jaunes* (ils ont franchi les murailles). Les *Fossés-jaunes* sont des douves creusées dans une terre de couleur jaunâtre et longeant les remparts côté *Jardins des Tuileries* (donc pas très loin) jusqu'à la *porte Saint-Denis*. Ensuite des glyphes peuvent être repérés grâce à des épreuves d'Investigation très difficile. Le campement a été dressé dans le seul bois du *faubourg Saint-honoré* le long de la *Seine*.

Le *Masque de verre* tentera de détruire la *Pierre* en la jetant dans la *Seine*. S'il est acculé, il prendra la fuite de façon spectaculaire, en écartant les pans de sa cape, il fera surgir une nuée de *dragonnets* noir de jais qui étourdiront les témoins. L'instant d'après, il aura disparu (la dépense d'un point de *Jusqu'ame* sera bienvenue pour éviter une réclamation véhémement autour de la table...).

Les opposants

Les Frères :

Att 2 Def 2 Ténacité 1
Armé d'une épée longue.
Poitrine protégée par une
cuirasse et heaume (2).

Le Haut-Frère :

Att 3 Def 3 (+2) Ténacité 5
Armé d'une *pappenheimer*
en acier-mage.
Poitrine protégée par une
cuirasse et heaume (2).



Scène 2 : « Il ne faut jamais lancer de pierre quand on habite une maison de verre. »

On arrive ici en : en suivant la piste de l'altercation ou la piste du notaire ou par alliance avec les *Frères du Crépuscule doré*.

Cette ferme fortifiée du faubourg Saint-Roch sert de cachette à **Lazlo**. Elle est située dans l'ombre des moulins de la colline du même nom. Le *Dernier-né* a dû soigner ses blessures par projectiles suite à l'embuscade puis il a organisé le sauvetage de ses *Pierres*. Néanmoins, il est très peu sorti depuis, devenu presque paranoïaque.

Si l'approche est diplomate, les **Lames** devraient pouvoir s'en faire un allié de choix. Il assurera qu'il n'a jamais été un espion et de raconter ses tribulations depuis quinze ans. Il ne révélera pas sa nature de *dragon* sauf si tout l'accuse, ni l'existence d'un *archéen endormi*.

Mais, au moment où il explique ses travaux sur les *Pierres parisiennes*, les *Frères du Crépuscule* font tomber les masques... S'ils ont accompagné les héros, ils les trahissent ; sinon, ils donnent l'assaut de la maison en entrant par tous les accès en même temps ! Le *Haut-Frère* dégainé une rapière en *acier-mage* avec l'intention évidente de s'en servir contre **Lazlo**. Il ne souhaite pas de mal aux **Lames** a priori mais s'ils se mettent en travers de leur destinée, il frappera tel le bras vengeur du « *Seigneur ensommeillé !* », référence absconse à l'*archéen*. Les *Frères* sont des fanatiques et iront jusqu'au bout. Prévoir un fanatique par joueur plus le *Haut-Frère*.

Décors pour la scène

• **Intérieur :** Une salle commune avec une large cheminée ; de nombreux ustensiles, des marmites et des grappes de condiments suspendus.

• **Extérieur :** Un cerisier centenaire aux racines noueuses et apparentes ; une basse-cour avec une mare ; murets en pierres sèches ; épouvantail dans le champ environnant.

Scène 3 : « Filles et verres sont toujours en danger. »

On arrive ici en : guidé par un Bohémien ; en pistant un voleur du *Louvre* ; éventuellement en interrogeant le **montreur d'ours**.

Où l'on découvre cinq roulottes au bord du fleuve dans les bois, disposées en cercle.

L'arrivée au camp provoque l'émoi et la suspicion mais, si les personnages acceptent de subir quelques moqueries et l'échange d'un feutre contre un fez ottoman légèrement ridicule, ils auront réussi leur examen de passage. S'ils se réclament de **Lazlo**, les choses iront encore plus vite.

Un dernier moyen d'entrer dans les bonnes grâces des Bohémiens est de dénoncer le **montreur d'ours**.

Suivra un bon repas offert (du ragoût de hérisson à la sauce piquante !) ainsi qu'une démonstration de danse sensuelle au rythme des cymbalettes. Ils pourront même assister au jugement rituel du traître. Ce passage sert à créer une empathie et un lien affectif avec ces sympathiques Bohémiens (quoiqu'un peu turbulents...). Car le véritable défi est tout autre... L'assaut de la *Griffe noire* aura lieu pendant la nuit suivante et ils vont

tout donner pour récupérer la dernière *Pierre*. Il va donc falloir organiser la défense du camp de Bohémiens. Libre aux joueurs d'organiser des pièges, changer la position des roulottes.

Vers minuit, un brouillard ophidien s'insinue à travers le sous bois. Il est annonciateur d'un déluge de violence...



Les opposants

Les dracs gris :

Att 3 Def 1 Ténacité 3
Armé d'une rapière.

Agents de la Griffè noire :

Att 2 Def 2 Ténacité 3
Armé d'une rapière dont le pommeau est marqué d'un CX.

Les Bohémiens peuvent être utilisés de façon narrative pour « contrer » certains *dracs* ou comme cartes défensives. En ce cas, une *Lame* peut décider de « piocher » dans ce pool à tout moment. Chaque Bohémien ne peut servir qu'une fois et il est alors considéré comme mort ou gravement blessé.

Si trop de Bohémiens meurent, cela induira une moins-value en terme de PEX et de Contacts.

Décors pour la scène (cf. plan p 52) : Des hêtres ; le brouillard ; les roulottes ; un feu de camp central ; les bords de Seine avec ses joncs bienvenus.

Les opposants : une trentaine de *dracs* ; **Darius** et **Le Fléau** (si encore en état) et six agents de la *Griffè noire* (moins ceux qui ont déjà été défaits dans l'acte précédent – à la taverne ou au *Louvre*).

Tactique : Les *dracs* chargeront par les bois tandis que les agents arriveront par le fleuve. Il faut décrire un combat de masse confus où les personnages sont submergés de toutes parts. Les **Lames** doivent se servir des pièges tendus, de l'effet de surprise et peuvent compter sur une douzaine de solides gaillards quoique pas trop habitués à des affrontements directs de ce type. Ils devront gérer une prise d'otage ou encore se sacrifier pour prendre un coup à la place d'un jeune garçon... autant de situations héroïques !

Une fois sauvés, les Bohémiens reconnaissants remettront sans difficulté la *Pierre jaune* aux personnages et ces derniers viendront de gagner de nouveaux contacts.



Conclusion

Les **Lames** ont découvert que des agents de la *Griffè noire* ont pu s'échapper vers *Venise* avec au moins deux *Pierres de Bohème* (la

blanche et la rouge). Outre le fait que ces pierres soient la propriété du *trône de France*, il est particulièrement inquiétant de savoir que du *Sang d'archéen* est potentiellement entre les mains de la *Loge draconique*. À quoi peut bien leur servir du *sang de dragon* ? Rien de bon ne peut en résulter, à coup sûr... D'autant que les relations diplomatiques avec la *République de Venise* sont particulièrement tendues en ce moment (conséquence probable du scénario « La Volte des dupes »).

Le **Cardinal Mazarin** prend la décision (sur l'insistance des PJs à n'en pas douter !) d'envoyer les **Lames** en *Italie* pour poursuivre l'enquête, définir si un danger quelconque menace le *royaume de France* et surtout afin de ramener les *Pierres* à Paris. Ils auront un allié sur place en l'espèce d'un espion sous couverture à *Venise*. En effet, il y a quelques mois, **Louis XIII** a ordonné une mission spéciale dans le but d'extraire certains secrets de fabrication du verre vénitien. Deux autres pistes sont probablement à leur disposition : les héros ont le nom du souffleur de verre qui a fabriqué les répliques ; et le mot « *Martingale* » est évoqué dans la missive découverte lors de la scène 6 (Acte II). De quoi commencer leurs investigations dans la cité sur pilotis.

Arnaud de Laincourt leur adjoindra **Pierre**, un domestique de l'*hôtel de Chevry* qui a servi comme valet à l'*hôtel des ambassadeurs extraordinaires* et qui parle couramment l'italien. Il ne leur restera plus qu'à choisir leur moyen de transport pour rejoindre la *Sérénissime* : Chevaux ou bateau ? Mais ça, c'est une autre histoire...

Un jour, Toujours !

Annexes

Personnages principaux

Lazlo Eikhenfeuer :

Lazlo est un *dragon Dernier-né*. Il s'est toujours senti proche de la société humaine et surtout de son artisanat d'excellence. C'est sans doute pour cette raison qu'il a été approché par les *Sept* et qu'il a rejoint la *Loge des Gardiens*. Son initiation à la *Fraternité du Crépuscule doré* a été dictée par la *Loge des Sept* elle-même. Mais, il s'y est toujours senti mal à l'aise et il a assisté impuissant à la fanatisation de la *confrérie*. Après avoir fait son rapport aux *Gardiens* et s'être assuré que les *Frères* protégeaient efficacement l'ancre de l'*archéen*, il a décidé de fuir avec **Avag de Sébaste**, non sans avoir ponctionné du sang de son lointain ancêtre...

Darius et Le Fléau :

Ce sont deux malandrins qui ont réussi à survivre dans la rue grâce à une coopération mutuelle : **Darius le nain** à l'intelligence vive sous la protection du **Fléau**, colosse un peu benêt mais dévoué. Ils se sont taillé une renommée dans les *cours des miracles* parisiennes. Même le **Grand Coësre** ou le **Grand Hubain** font appel à eux ponctuellement pour encadrer un groupe de spadassins. Ils ont été recrutés par les agents vénitiens pour leur connaissance du terrain.

Le Phénicien :

On ne le connaît que sous ce pseudonyme puisqu'il s'agit d'un *Dernier-né*. C'était le mentor de **Guiseppe Matretto** (cf. « La Volte des dupes »). Il est un membre important de la *Loge vénitienne* directement sous les ordres de l'**Intrigante**. Il siège aussi au

Conseil des Dix. Il s'est porté volontaire pour commander cette mission car il a des raisons personnelles de venir à *Paris*. Cette faiblesse est un talon d'Achille sous sa carapace d'écailles et peut le pousser à négliger les objectifs de la *Griffe noire*, voire d'aveugler complètement son jugement. En effet, il en veut à mort aux personnages d'avoir tué/capturé/humilié son élève **Matretto**. Il a donc offert une récompense pour les traquer. Ce détail peut ressurgir à n'importe quel moment adapté au cours du scénario. Sauf grosse malchance, il devrait survivre à la première Partie.

Angelo Barovier alias le Masque de verre :

La *Grande ranse* dont il était atteint a totalement disparu depuis qu'il porte le *Masque de verre*. Cela n'a été possible qu'au sacrifice de son propre esprit. Il est tombé sous la domination de l'*archéen* lorsqu'il a essayé de reproduire maladroitement les signes alchimiques données par l'**Intrigante** à son père. Il a « soufflé » un *masque* avec une canne en *os de dragon*. La conjonction de ces paramètres a abouti à un *artefact* dévoreur d'âmes. Le *masque* a, en effet, besoin d'être alimenté spirituellement en absorbant l'âme d'un défunt sacrifié. La fréquence du sacrifice va en augmentant et on peut apercevoir, dans les reflets mordorés du *masque*, les visages des victimes qui s'entremêlent dans un chaos tourbillonnant. Le *masque* a également accentué la folie qui couvait en **Angelo** : ce dernier sombre peu à peu dans la schizophrénie et la psychopathie nourrie par sa rancœur envers le *Conseil des Dix* (qui symbolise les dirigeants de *Venise* à ses yeux). L'*archéen* transfère de nombreux pouvoirs à

Angelo, c'est ainsi qu'il maîtrise le français et surtout qu'il peut convoquer des créatures reptiliennes comme des *dragonnets*.

Samuel Königsheim, Haut-frère du Crépuscule doré :

Fanatique rusé, il traque depuis dix ans **Lazlo**. Il en a fait une affaire personnelle. Il n'a pas de connaissance pratique en Sapience. C'est juste un chasseur fidèle à ses idées. Il considère comme sacrilège le vol du *Sang* du *Seigneur Endormi*. Lorsqu'il est en « croisade », il porte une cuirasse frappée du symbole de la *Fraternité* ainsi qu'un demi-heaume doré, laissant apparaître le bas du visage. Son arme est une épée *pappenheimer* forgée en *acier-mage* par les alchimistes de la secte.

Récompenses et Jusqu'iamé

Points d'unité : (1 point par objectif validé en plus des points conservés sur la table.)

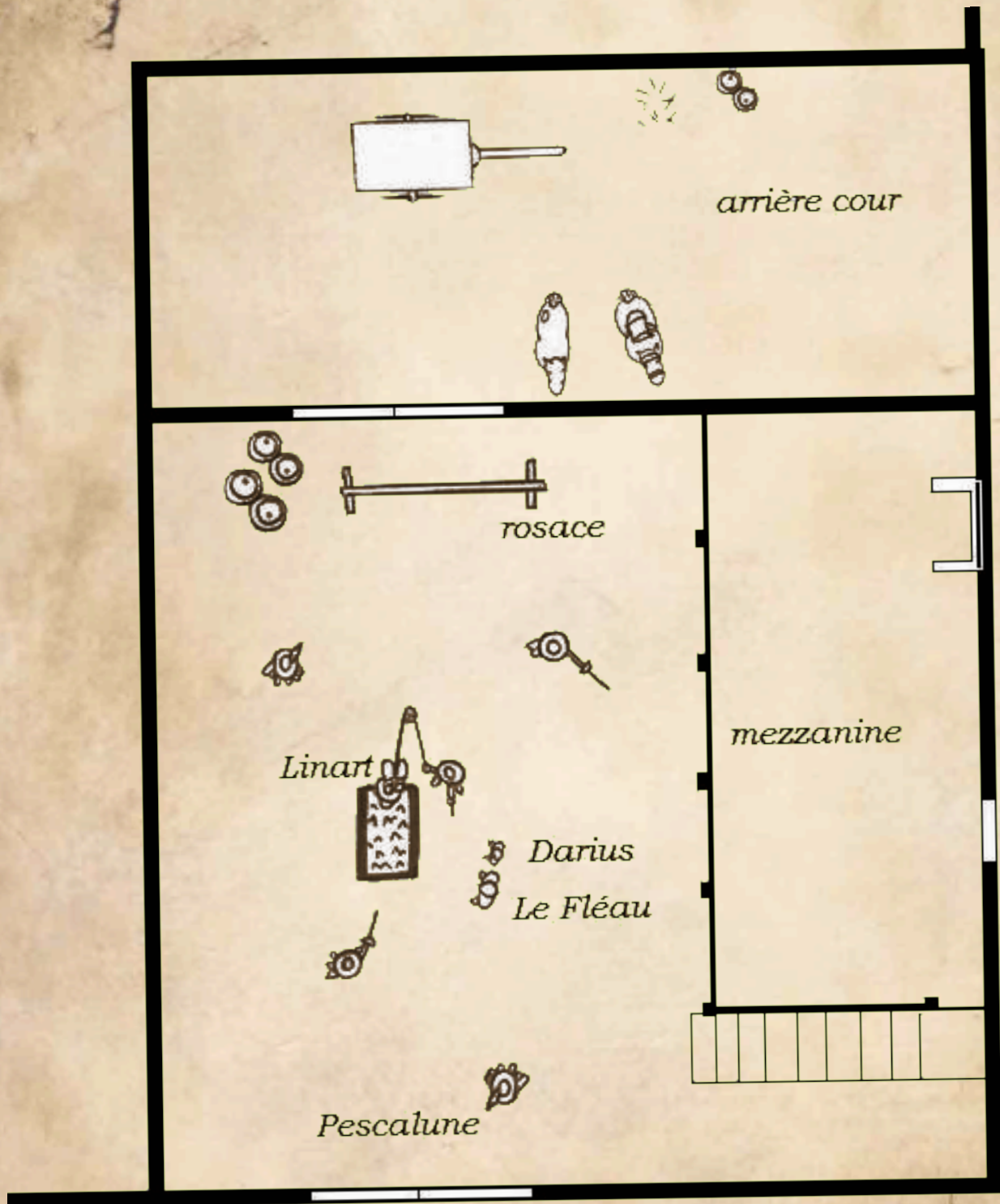
- La recette alchimique a été récupérée et soustraite à la *Griffe noire* ou à **Angelo**.
- La *Pierre du Louvre* a été préservée.
- Le camp bohémien a été défendu sans trop de perte.
- **Lazlo** est devenu un allié du groupe.

PEX : 5 points par personnage : 3 pour la difficulté de la mission et 2 pour la durée.

Points de Jusqu'iamé : (gain à la fin de chaque Acte).

- + 1 point : si les **Lames** n'ont attiré l'attention que d'une faction.
- + 2 points : si les **Lames** ont attiré l'attention de deux factions.
- + 3 points : si les **Lames** se sont mises à dos les trois factions (ou plus).

« Plan de l'atelier de Linart Gonthier »



vers Pont-Neuf

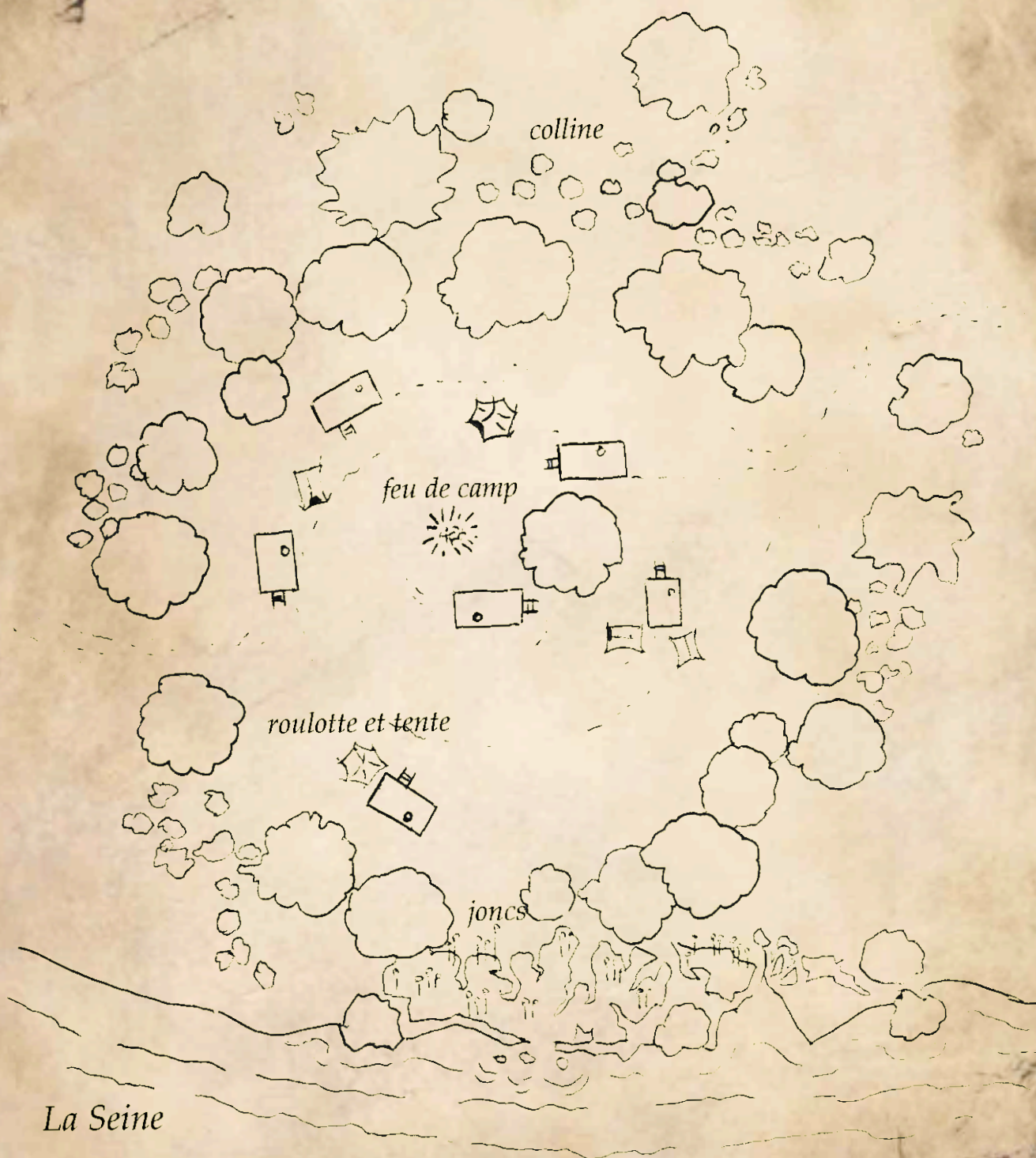
Quai

*« Lettre au Phénicien »**Cher Phénicien,*

Je confirme avoir reçu le premier colis alors que le second ne devrait tarder. La Martingale a été rapide. Par la présente, je vous intime l'ordre de revenir céans avec diligence. J'ai obtenu un franc succès dans mes recherches et je détiens désormais le moyen de transmuter le cristal d'Eikhenfeuer et d'en drainer le Sang. Nous n'avons plus besoin de la recette. Si fait, vous n'avez plus à œuvrer à Paris. Souffrez d'abandonner un moment vos vaines revanchades et consacrez-vous aux priorités de notre famille.

*Pour Venise et la Loge.**L'Intrigante*

« Plan du camp des Bohémiens »



LES LAMES DU CARDINAL



Tétralogie Artefal pour les Lames du Cardinal : « 4-L'Homme au masque de verre (partie 2) »

Ce scénario constitue la seconde partie de la mini-campagne « Le Masque de verre ». Il est conseillé que le *Maître de la Jusquame* se renseigne sur la Venise du XVII^e siècle pour alimenter les descriptions et improviser plus facilement au besoin. Lien avec « L'Affaire des Pierres de Bohème » : il faut se rapporter à la conclusion de la Partie 1 pour comprendre les tenants de ce nouveau scénario.

SOMMAIRE

Introduction.....	56	Acte III : Acqua alta.....	68
Préparation du MJ	56	Scène 1 : Un plan sans (ac)crocs ou presque ..	68
L'Intrigue vénitienne.....	56	Scène finale : La Cérémonie dans les ruines ..	68
Déroulement de la mission.....	57	Conclusion et épilogue.....	70
Partie 2. Peur sur Venise	57		
Acte I : Le Carnaval de Venise.....	57	Annexes	
Scène 1 : Ouverture – L'espion qui m'aimait ...	60	Panoramique de Venise sur deux pages	58-59
Scène 2 : Le Loup, le Volto et la Bauta	61	Plans du palais des Doges	62
Scène 3 (optionnelle mais bien utile) :		Personnages principaux	71
...Sauvetage en plein conseil.....	63	Récompenses et Jusquame	71
Scène 4 : Le Vol de l'Angelo	64	Anecdotes sur Venise	72
Acte II : Dans les méandres de la lagune	65	Panoramique de Venise sur une seule page	73
Scène 1 : Interroger Sperazzi	65	Plan de la fonderie Barovier	74
Scène 2 : La fonderie de verre des Barovier	65	Plan du Campanile.....	75
Scène 3 : La Martingale	66	Vue d'ensemble de l'île de San Lazzaro.....	76
Scène 4 : Le Monastère San Lazzaro	66	Plan des ruines de San Lazzaro.....	77
Scène 5 : Débusquer les dragons	67	Autres plans du palais des Doges	78

Introduction :

Ce scénario constitue la seconde partie de la mini-campagne « Le Masque de verre ». Il est conseillé que le *Maître de la Jusquiamé* se renseigne sur la Venise du XVII^e siècle pour alimenter les descriptions et improviser plus facilement au besoin.

Dater la mission : Février 1643, pendant le carnaval.

Durée du scénario : 3 ou 4 séances en temps réel et environ dix jours en temps de jeu (durée du carnaval).

Rivière draconique partie 2 :
« Le Gentilhomme au corbeau »
(les *acqua alta* remplaçant les secousses sismiques).

Lien avec « L'affaire des Pierres de Bohème » : il faut se rapporter à la conclusion de la Partie 1 pour comprendre les tenants de ce nouveau scénario.

Préparation du MJ : L'intrigue vénitienne.

La *Loge vénitienne* de la *Griffe noire*, sous la guidance de l'**Intrigante**, s'est lancée dans un grand projet : fabriquer une *Sphère d'âme* afin de contrôler un *archéen*. Le monstre est pour l'instant inaccessible et assoupi dans un antre mystérieux, sous la protection d'une ancienne société secrète : la *Fraternité du Crépuscule doré*. Le protocole de création d'une *sphère d'âme* est complexe : il faut déjà fabriquer un globe en verre, composé du *sang* de ce *dragon*. Ensuite il faut, lors d'un rituel précis et éreintant, baigner cet orbe dans du *sang virginal*, afin d'attirer l'esprit du grand reptile dans sa prison de verre. Plus le *dragon* est ancien, plus il faut de sang.

L'**Intrigante** décide de se servir d'une vieille coutume du Carnaval pour « détourner » douze vierges de la cité. En effet, entre 943 et la fin du XIV^e siècle, la fête des Marie a été instituée (lire ci-contre) : douze jeunes femmes à marier étaient sélectionnées parmi la classe populaire de *Venise* et devenaient les reines de la ville le temps de la fête. Traditionnellement, le défilé des jeunes vénitiennes clôturait le carnaval.

Par l'intermédiaire du *Conseil des Dix*, l'**Intrigante** a donc fait pression sur le **Doge Francesco Erizzo** afin qu'il remette en place cette fête trop longtemps abandonnée. À la fin du cortège, les jeunes femmes seront déroutées vers l'*île de San Lazzaro*, où le rituel de lien sera organisé. Avant cela, lors d'une réunion du *Conseil des Dix*, l'**Intrigante** drainera le *Sang de l'archéen* contenu dans les *Pierres de Bohème* dérobées à *Paris* (voir la Partie 1). Puis, elle mettra

Fabrizio Barovier au travail. Il est détenu sur l'*île de San Lazzaro* avec son équipement de souffleur de verre.

Ce que la *Loge* n'a pas prévu, c'est l'arrivée surprise d'un envoyé de *Madrid*. Leurs activités récentes ont alerté la *Première Loge espagnole*. De plus, l'**Intrigante** a sollicité plusieurs fois ses aînés au sujet d'un antique parchemin. *Madrid* sous couvert d'une visite amicale souhaite comprendre la situation et au mieux de s'accaparer le contrôle de l'*archéen*. Cet envoyé saura notamment se servir de la série d'assassinats qui frappe la *Loge*. Une faiblesse qui l'autorisera à invoquer un *autodafé negra* et à prendre la tête de la *Loge vénitienne* temporairement...

La fête des Marie

« La fête des Marie » a été créée en 943 et s'est poursuivie durant la période du carnaval. Le jour de la *purification de Marie* le 2 février, est célébrée la bénédiction des femmes de la basilique de *San Pietro di Castello*, ainsi que les mariages de douze filles, choisies parmi les plus pauvres et les plus belles de la ville. Au cours d'une célébration en 973, des brigands firent irruption dans l'église et volèrent tous les bijoux ainsi que les épouses. Les Vénitiens organisèrent une expédition, dirigée par le **Doge**. Ils arrêterent les brigands, libérant les douze femmes et leur or précieux. Le **Doge** préféra que les corps ne reçoivent pas de sépulture, et ils furent tous jetés à la mer. En l'honneur de cette victoire contre les brigands, « la *Festa delle Marie* » soit « la fête des Marie », célébrée chaque année et représentée par douze des plus belles femmes de *Venise*, fut mise en place.



Le Masque de verre

Le *Masque de verre*, manipulé par l'*archéen*, poursuit donc les meurtres des membres du *Conseil des Dix*. Mais, l'identité des *Dix* est secrète. Pour parvenir à ses fins, il espionne les allées et venues les soirs de réunion du *Conseil*. Il a ainsi réussi à identifier un agent de la *Griffe noire* (en plus de celui qu'il a tué durant la Partie 1 en J-12) et l'a assassiné chez lui dans sa chambre. Depuis, les *Dix* ont reçu des consignes de prudence. **Angelo** n'a pas d'autre choix que de s'en prendre aux deux conseillers du **Doge**. Ils appartiennent aussi au *CX* et qui plus est, ils sont connus officiellement de tous. Le *Masque* ourdit alors un plan à la mesure des festivités qui s'annoncent : il va neutraliser l'acrobate qui doit exécuter le « Vol de l'Ange » lors de la cérémonie d'ouverture du Carnaval. Il va le remplacer par un conseiller préalablement kidnappé. Il ne lui restera plus qu'à appliquer la sentence de l'*archéen* devant la foule vénitienne, rassemblée sur la *place Saint-Marc*, en le jetant du haut du *Campanile*. Désormais, c'est toute la ville qui va trembler.

Enfin, une dernière intrigue va permettre aux joueurs de s'impliquer dans l'histoire. **Humbert Christin** est un espion travaillant pour le *royaume de France*. Il a été envoyé en mission pour voler les

secrets de fabrication du verre vénitien. En effet, **Louis XIII** a pour projet de développer l'artisanat de miroiterie. Grâce à sa couverture de marchand, **Humbert** a su se rapprocher d'une famille patricienne habitant la *Ca' Pezzaro*. Cette famille a des contacts avec les verriers-alchimistes de *Murano*. La fille de la maisonnée et **Humbert** se sont liés d'amitié, ce qui a admirablement servi les desseins de l'espion français. Malheureusement, quelques jours avant l'arrivée des **Lames** à *Venise*, l'espion est dénoncé au *Conseil des Dix* (par une *Bouche de Lion*)... Les *Dix* diligents aussitôt des juges-bourreaux qui l'exécutent sans autre forme de procès, en le marquant au fer d'un C et d'un X.

Déroulement de la mission :

Partie 2. Peur sur Venise.

La situation de départ :

Les **Lames** ont ordre de retrouver les deux (ou trois) *Pierres de Bohème* volées à *Paris* et de s'assurer que le **Doge** ne complot pas contre le *royaume de France*. Enfin, les personnages ont compris que la *Griffe noire* était dans les dessous de l'affaire. Peut-être auront-ils l'occasion de porter un coup à leur ennemi *draconique* ?

Indices aux joueurs :

- Le nom et l'adresse d'un espion français, **Humbert Christin** (source : **Arnaud de Laincourt**).
- Le nom probable d'un navire : *La Martingale* (source : la lettre trouvée chez le **Phénicien**).
- Le nom du verrier qui a créé les copies des *Pierres de Bohème* (signature sur les *Pierres parisiennes*).

Acte I : Le Carnaval de Venise.

« Si tu as une tête de verre, ne m'attaque donc pas à coups de pierres. »

Tandis que le jour se lève sur les calmes méandres de la *lagune*, les **Lames** s'accrochent fermement au bastingage de la goélette qui les mène à *Venise*. Leur navire longe des champs d'algues brunes flottant entre deux eaux. Des nuées d'oiseaux s'éparpillent dérangées par l'onde du sillage. Parfois, un îlot sauvage perce la surface, dissimulant quelque mystère. La *lagune* est en certains endroits balisée par des rangées de madriers en partie rongés par la vase. Ils délimitent des chenaux, évitant aux navigateurs imprudents d'aller ensabler la coque de leur bateau.

Et puis, la *Cité des Doges* sort des eaux sur lesquelles le soleil semble avoir jeté dix mille ducats scintillants : si l'on vient de la mer adriatique, on atteint rapidement les quais de la *place San Marco*, illuminée par le dôme miroitant de la *Cathédrale* du même saint. Ici, le ballet naval incessant donne le vertige. D'innombrables gondoles noires, menées chacune par deux gondoliers, se croisent au gré des vagues. Les *chébecs* byzantins rivalisent de grandeur avec les *brigantins* marchands. Parfois, une *galère* militaire à la coque écarlate fend les eaux au rythme des tambours. Si l'on arrive côté terre, on pénètre par le *Grand Canal* où l'on est accueilli par les façades ostentatoires des *palazzi*, symbolisant à elles seules toute la grandeur de la *Sérénissime*. La finesse de leur architecture emprunte tout autant au style baroque qu'à l'esprit de l'*Orient*.





Mais ce luxe affiché se fissure ça et là, discrètement, et laisse entrevoir les prémices d'un déclin économique inéluctable... Bienvenue à *Venise* !

Scène 1 : Ouverture – L'espion qui m'aimait.

Les personnages n'ont pas le choix : ils ne connaissent qu'une adresse à *Venise*, celle d'**Humbert Christin**. Il loue une maison discrète de *Dorsoduro*. Après avoir accosté sur l'appontement de la *Ca' Rezzonico*, on longe un petit canal, on franchit quelques ponts et on s'engouffre dans une ruelle juste assez large pour un homme. Puis enfin, on trouve sur la gauche un portillon rouillé qui donne accès à une petite cour coiffée de glycine. La porte d'entrée est enfoncée. Et de sentir l'odeur de décomposition avant de découvrir le corps pendu à une poutrelle... Sur son front, un CX a brûlé la chair. **Humbert** a été apparemment roué de coups. Il est mort depuis deux jours tout au plus. Un poignard cloue au mur le verdict sur parchemin de vélin : « *Traîtrise et corruption sont les maux de la décadence* ».

Une fouille à l'étage permet de trouver un pupitre garni d'un nécessaire de contrefaçon. **Humbert** a apparemment préparé deux invitations pour la soirée d'ouverture du Carnaval. La soirée a lieu le soir même au *Palais des Doges*. Il y a également dans le tiroir du pupitre une correspondance avec une famille aristocratique, les **Pezzaro**. Les dernières datées évoquent un rapprochement amical d'avec la fille **Pezzarro**. Enfin, une épreuve d'Investigation très difficile (ou dans l'idéal une simple déduction) révèle un double fond dans une jardinière,

qui peut attirer l'attention car il y pousse des lys bleus, rappelant le symbole de la royauté française : elle dissimule les derniers rapports concernant sa mission.

Visite surprise : alors que les **Lames** retournent la maison, une jeune femme entre, le regard inquiet. Elle est vêtue d'une robe couleur rouille et cintrée mettant en valeur son décolleté ainsi que sa blondeur vénitienne. Elle manque de défaillir en voyant son ami pendu et tourne les talons en criant... Ce n'est qu'après l'avoir rattrapée et calmée, qu'elle dévoilera son identité : **Annalisa Pezzaro**. Elle se défend en invoquant un père explorateur reconnu et une famille puissante. Aux joueurs d'inventer une histoire crédible pour s'en faire une alliée. S'ils réussissent, elle acceptera de dire qu'elle aidait **Humbert** dans son entreprise. Elle venait lui annoncer que son contact serait bien au rendez-vous de ce soir. L'homme portera un masque *Volto* doré à ailes de *vyverne* et il se servira du côté *incognito* de la fête pour remettre des informations sur la fabrication des miroirs au porteur d'un *loup cramoyse*. Et de tendre le masque aux personnages.

Ce n'est pas la mission première des **Lames** mais cela représente une belle occasion de s'approcher de la société aristocratique vénitienne. De surcroît, le **Roi** appréciera la démarche à n'en pas douter.

Le reste de la journée sera sûrement consacré à dénicher des costumes appropriés pour infiltrer la soirée. S'ils tentent de se rendre à la fonderie **Barovier**, celle-ci est fermée depuis des semaines. Un sceau du *Conseil des Dix* verrouille symboliquement les portes.

Visite guidée

Venise compte six *sestieri* (*sestiere* au singulier), c'est-à-dire six quartiers.

Trois sur la rive gauche du *Grand Canal* et trois sur la rive droite.

Rive gauche :

Cannaregio, le plus grand des *sestieri* ;

Castello, qui englobe également l'île-cimetière de *San Michele* ;

San Marco, qui englobe également l'île de *San Giorgio Maggiore* de l'autre côté du canal de la *Giudecca*.

À l'extrême Ouest, le *Ghetto* des *dracs* est composé d'habitats misérables. À l'Est, l'*Arsenal* abrite la flotte militaire.

Rive droite :

Dorsoduro, qui englobe également les îles de la *Giudecca*, de *Sacca Fisola* et de *Sacca San Biagio* de l'autre côté du canal de la *Giudecca* ;

San Polo ;
Santa Croce.

Pas très loin, on trouve les îles de *Murano* (au Nord) et du *Lido* (au Sud-est).



Scène 2 : Le Loup, le Volto et la Bauta.

On entre dans le palais en passant sous les arcades, côté quai, si l'on n'est pas invité : quelques *smerdariols* (cf. *anecdotes* p 71) font la queue et des domestiques apportent des tonneaux de vins. Autrement, l'entrée officielle est celle qui passe par la *place Saint-Marc*. Il faut montrer patte blanche pour passer. Les convives richement déguisés pénètrent vers la cour du palais où se tient la fête. On fait face au majestueux escalier des géants qui permet d'accéder aux loggias. Les loggias correspondent à une galerie couverte qui surplombe un parterre d'invités depuis le premier étage. Les deux grandes statues de Mars et de Neptune (les-dits *géants*) toisent avec indifférence les libations qui se déroulent à leurs pieds dans la cour intérieure.

Il faut réussir une épreuve en Intrigue pour louvoyer avec aisance parmi l'assistance. Le **Doge** ainsi que les représentants des grandes familles sont présents. On peut remarquer aussi des personnalités étrangères. Voici les rumeurs que l'on peut obtenir.

Rumeurs (niveau de réussite) :

(1) Les convives attendent patiemment la cérémonie du « Vol de l'Ange » qui ouvre le carnaval. Et d'expliquer la légende du funambule turc qui avait tendu une corde entre le *Campanile* et l'*abbaye de San Marco* puis avait sauté dans la foule. Depuis, chaque année, un acrobate reproduit en toute sécurité cet exploit. Les notables s'amusent aussi à parier sur la couleur du *dragonnet* qui sera lâché par le *Doge* : les *dragonnets* aux écailles de cette couleur

seront porteurs de chance toute l'année à venir.

(2) Concernant l'ajout d'une ancienne coutume au carnaval de cette année : la fête des Marie (et d'expliquer l'histoire de cette tradition). Les gens trouvent l'idée plutôt bonne même si le **Doge** aurait pu consulter le *Conseil Maggiore* pour une telle décision de dernière minute.

(3) L'assassin au masque : un tueur en série sévit depuis plus d'un mois. Ses victimes sont retrouvées dans le même état comme desséchées. Au début, les victimes appartenaient au peuple, mais les deux derniers meurtres ont touché des familles patriciennes. La paranoïa gagne tout le monde et inquiète pour le carnaval.

Quelqu'un se mettant en marge de l'agitation peut faire une épreuve de Vigilance. Quatre choses sont alors notables :

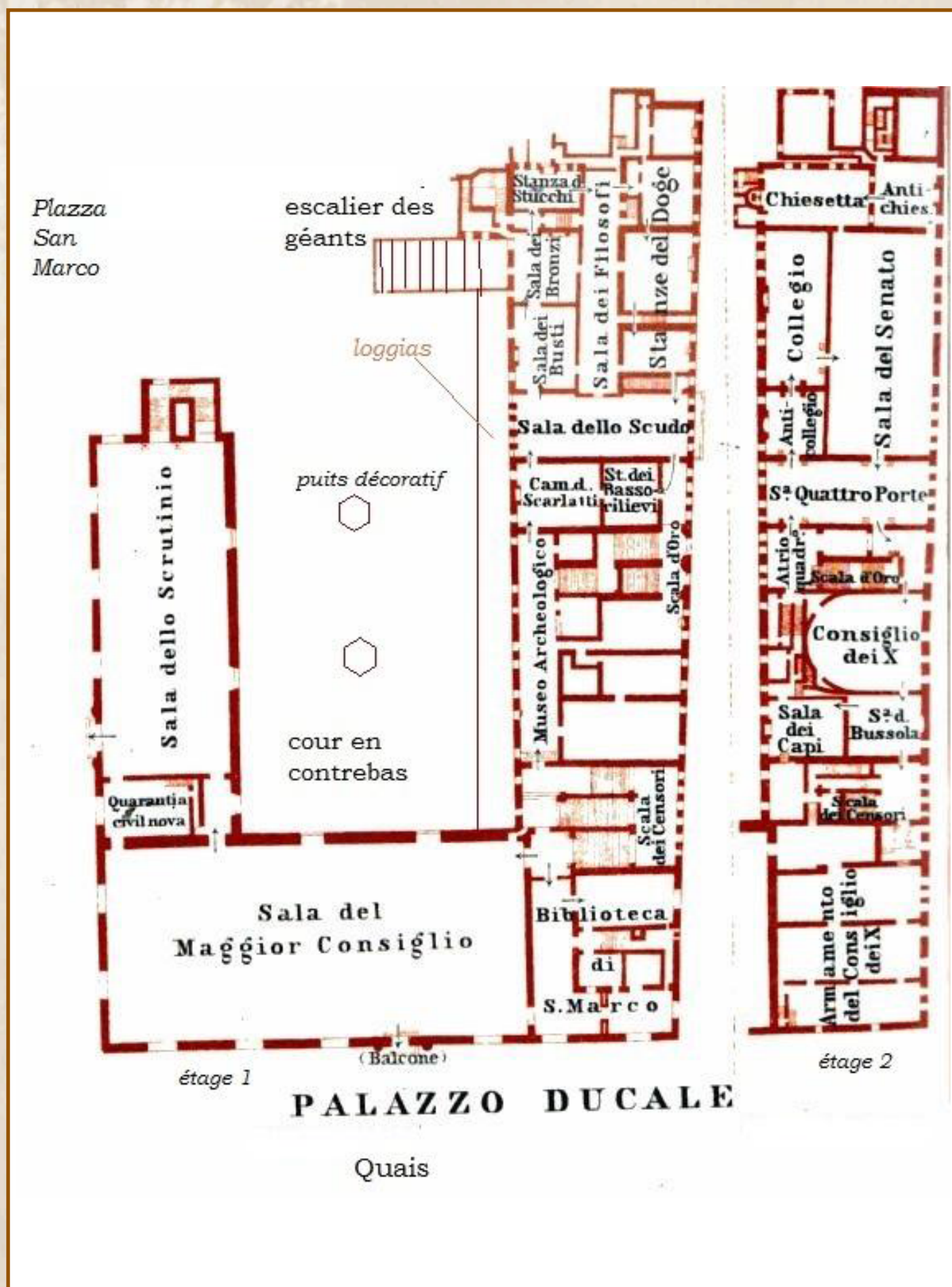
- Quelqu'un tient une conversation en français près du puits décoratif : avec un peu de comédie, un personnage peut faire tomber le masque de l'individu et découvrir avec surprise le **Duc Antoine de Gramont** (cf. « La Volte des dupes »). Il est venu à Venise pour vendre quelques secrets sur la guerre en Lorraine au *Conseil des Dix*. Selon les relations que les joueurs entretiennent avec lui, les choses peuvent se dérouler différemment. Mais, gageons que les retrouvailles seront tendues.

- Quelqu'un parle en espagnol près du buffet : Il s'agit d'un invité de marque arrivant de *Madrid*. Il n'est pas déguisé et porte un simple loup qui ne masque pas sa moustache et son bouc argenté. Le loup est de couleur noire et est

brodé d'un élégant griffon. *Note* : on pourra découvrir plus tard qu'il s'agit de l'emblème d'une auberge de luxe nommée *Le Griffon de Jais*. Rien de plus pour le moment.

- Un étrange va-et-vient est notable sous les arcades : sept personnes, portant toutes la *bauta* immaculée et le *tabaro* noir, vont se succéder discrètement devant un bas-relief représentant la déesse Vénus. Il s'agit d'un trompe-l'œil masquant un passage dérobé. À proximité, on peut remarquer deux gardiens totalement fondus dans le décor. Si les **Lames** tentent de percer ce mystère, il va d'abord falloir tromper la vigilance des deux cerbères en créant une diversion (nappe qui s'enflamme, rixe...). Derrière la divinité se trouve un réseau de passages secrets. On peut d'ailleurs trouver une sortie discrète qui s'ouvre directement sous le *Pont-des-Soupirs*. Néanmoins, les porteurs de *bautas* se dirigent plutôt vers le second étage en empruntant un escalier à vis plutôt claustrophobique. Cela peut être l'occasion d'un gros coup de bluff en neutralisant l'un des hommes masqués et en prenant sa place. En effet, vous l'aurez deviné, ce sont les membres du *Conseil des Dix* qui s'apprêtent à se réunir pour juger un traître et accueillir un invité (cf. scène 3)...

- Le *Volto* aux ailes de *vyverne* : le masque finit par faire son apparition. La prise de contact se fait sans problème à partir du moment où le loup cramois se présente à lui. Mais, au moment où celui-ci sort un document de sa manche, deux *gardes dalmates* interviennent. Il faut réagir immédiatement pour faire l'échange par un tour de passe-passe. Les gardes



d'élite viennent chercher le traître pour qu'il soit jugé par le *Conseil des Dix*... L'homme est un miroitier du nom de **Sperazzi**. Il a décidé de se mettre au service du **Roi de France** car il s'estime floué par le système corporatif des verriers de *Murano* et écrasé par les taxes ducaltes. Il espère secrètement être accueilli en *France*. Si les **Lames** le sauvent, il pourra leur donner des informations utiles concernant la famille **Barovier**, notamment sur le fils.

Scène 3 (optionnelle mais bien utile) : Sauvetage en plein conseil.

S'opposer à l'arrestation dans la cour du palais est risqué mais possible. L'idéal serait d'intervenir à partir de la salle du *Conseil des Dix*. Si jamais les **Lames** ont réussi à l'infiltrer... La salle qui sert de tribunal est gardée à ses deux entrées par trois *gardes dalmates*. La salle possède des grandes fenêtres donnant sur le canal.

Le joueur déguisé devra, dans un premier temps, rester discret. Seuls les *Dix* (huit en fait – deux chaises sont vides) sont présents. Chaque conseiller devra s'acquitter du rituel du Greffier en buvant à une coupe commune l'équivalent d'un point de *Jusqu'au bout* (attention aux conséquences !). Après, quelques échanges anodins ont lieu, mais ils ont l'avantage de révéler la présence du **Phénicien**... Puis, une femme s'imposant comme **Juge-Suprême** ouvre la séance. Elle présente l'ordre du jour : le jugement d'un verrier, traître à la cause vénitienne et qui aurait aidé un espion étranger. Il sera exécuté selon les rites purificateurs du *Conseil*. Mais avant, ils doivent parler d'un invité spécial et inattendu.

« Non, il ne s'agit pas de Gramont » surenchérit le **Juge-Suprême**.
« Ce dernier sera reçu dans quelques jours pour un échange d'informations concernant la guerre en Lorraine. Non, le comte José Ribeiro de Caravelos vient directement de Madrid et risque de poser des questions embarrassantes. La Première Loge se doute de quelques manigances de notre part. Espérons que leurs soupçons ne se portent pas sur la fabrication du globe ni sur notre projet qui y est lié. Pour cela, nous devons tous œuvrer pour orienter son regard dans une autre direction. Disons, celle de l'Assassin... Je lui adjointrai un guide : mon âme damnée, qui fera montre de dévouement extrême (ricanements). Si jamais, il pose encore problème, Monsieur le comte sera "malheureusement" exécuté par l'Assassin au masque, tout le moins c'est ce que le monde croira. » (nouveaux ricanements entendus de l'assemblée – normal, ce sont des méchants.)

Après ce discours, on passe à l'exécution de **Sperazzi** qui n'a droit à aucune défense. Le Greffier brandit alors un fer forgé d'un C et d'un X rougeoyants. Il est temps de réagir si l'on veut sauver le verrier ! Le plan le plus sage est de surprendre tout le monde et de sauter par une fenêtre avec **Sperazzi**. Celui-ci étant menotté, il faudra l'aider pour nager dans le canal en contrebas. Ils seront salués par une salve de mousquets mal ajustée et enfin ils pourront s'éclipser dans la foule de la *place Saint-Marc*. Ça tombe bien, car il est l'heure de la cérémonie d'ouverture du Carnaval !

Note pour mieux comprendre : la **Juge-Suprême** *est bien entendu l'Intrigante.*



Scène 4 : Le Vol de l'Angelo.

Vers minuit, nobles et gens du peuple se massent au pied du *Campanile* pour assister au « Vol de l'Ange » appelé parfois « Vol du Turc ». Le *Campanile* est flanqué d'un perchoir pour *vy-verne*. Pour l'événement, il n'y a que l'acrobate qui se tient à son extrémité au bord du vide, les bras en croix.

« Oui, bien entendu, c'est truqué ! »
s'exclame une femme non loin.
« L'artiste est assuré par une corde ! »
– Ou pas –

Alors que tout *Venise* retient son souffle, le **Doge** donne le signal (un *dragonnet* s'envole). Et l'ange bascule... et vient s'écraser dans un bruit d'os fracassés au milieu de la foule survoltée. Puis vient le silence de mort. Une rumeur se propage alors comme un raz-de-marée : il s'agit du premier conseiller du **Doge**. Sur son front est inscrit en lettres de sang : « **RANSE** ». Du haut du *Campanile*, le *Masque de verre* fait une révérence, plein d'emphase, et s'éclipse en courant.



Espérons que les **Lames** profitent de cette occasion et se précipitent vers le *Campanile*.

Le *Campanile* est une tour creuse. Une rampe intérieure épouse ses murs tandis que des ouvertures à arcades donnent sur le puits central où deux cordes pendent depuis le haut. Celles-ci permettent de faire sonner l'énorme cloche à son sommet (cf. plan du *Campanile* p 75).

Premier combat :

Le *Masque* a neutralisé plusieurs gardes de la cité qui gisent dans la montée. La rencontre se produit à mi-hauteur. **Angelo** est armé de sa canne de souffleur en *os de dragon* ainsi que d'une main gauche en verre. Il est également en pleine forme spirituelle (8 à 10 points de réserve). À chaque ronde, il a droit gratuitement à un Mouvement spécial, ce qui va lui permettre de remonter rapidement vers le perchoir. Précisément en 5 rondes.

Décors pour la scène :

- La rampe : ici pas d'escaliers mais un plan incliné étroit sur lequel on ne peut se battre qu'à un contre un.
- Les cordes : permettant de sauter d'un bord à l'autre de la rampe. Mais, il faut une figure pour le faire.
- La cloche : Elle commencera à sonner dès que quelqu'un se servira des cordes. Effet : perte immédiate d'une carte de sa main. On peut aussi la faire chuter quand on arrive à son niveau (ronde 4). Cela provoquera un

effet spectaculaire pouvant faire des dégâts, séparer des opposants ou encore mettre une *Lame* en danger.

- Le perchoir : L'acrobate et un garde de la cité assommé (mais son pistolet chargé peut être utilisé pour une salve d'honneur). Le harnais de l'acrobate et la corde.

Il faut l'avouer, les chances sont largement du côté d'**Angelo**. Car il faut amener l'affrontement à la conclusion suivante (sans avoir l'air de tricher...) :

En Sixte, **Angelo** fera le grand plongeon sans filet. Il sera avalé par la foule. Une **Lame** téméraire, ou pleine de panache, peut très bien se risquer au grand saut, en se servant de la corde initialement prévue pour l'acrobate. Une épreuve d'Athlétisme héroïque est demandée : le personnage perd 4 points de Vitalité par réussites manquantes... Au sol, **Angelo** aura disparu, noyé dans la foule, mais des morceaux de verre irisé jonchent les dalles : il a brisé son *masque* !



Récompensez le joueur qui s'est pris pour l'**Ange** par deux PU. S'il est encore en vie.

Acte II : Dans les méandres de la lagune.

« Il se noie plus d'hommes dans les verres que dans les canaux. »

Scène 1 : Interroger Sperazzi.

On arrive ici en : en sauvant Sperazzi.

Le verrier **Sperazzi** se remet doucement dans la planque des héros. Il est évidemment reconnaissant envers les **Lames** de l'avoir sauvé. La cerise sur le gâteau serait que les personnages lui proposent l'asile en *France* en échange de se mettre au service du **Roi**. La mission d'**Humbert** serait alors une complète réussite.

Révélation de **Sperazzi** : il fait partie de la communauté des verriers de *Murano* et il est connaît bien la famille **Barovier**. Ce sont les souffleurs de verre les plus doués de leur génération. Père comme fils. Ils travaillent d'ailleurs exclusivement pour le **Doge** ou le *Conseil des Dix*. En gage de leurs loyaux services, la famille s'est vue récompensée par un *artefact* unique offert par le *Conseil* : une canne de souffleur en *os de dragon*. Une canne blanche. Leur art a atteint des sommets avec cet outil extraordinaire. Néanmoins, le malheur s'est abattu sur eux malgré tout. Même si **Fabrizzio** cachait ce secret du mieux qu'il le pouvait, beaucoup de verriers savaient que son fils **Angelo** était atteint de la grande *ranse*. Il refusa de le mener à l'isolement sur l'île *San Lazzaro*. Et puis quelque chose a dû se passer car il y a plus d'un mois (cf. Partie 1), la fonderie **Barovier** a fermé ses portes...

Scène 2 : La fonderie de verre des Barovier.

On arrive ici en : par déduction, en effet, **Angelo** a besoin de se refaire un *masque*. La logique veut qu'il revienne à la fonderie familiale.

Il faut voyager jusqu'à **Murano**. L'atelier se situe à côté du phare. On y accède en brisant le sceau sur la porte principale ou par les toits. L'intérieur du logis est entièrement recouvert d'une poudre blanche désinfectante qui a été pulvérisée par les moines de *San Lazzaro* (voir plus loin). On peut y visiter un laboratoire où l'urine de *dragonnet* était drainé à partir d'étranges appareils à tubulures. C'est, en effet, un des secrets des verriers-alchimistes : l'éclat et la résistance du verre de *Murano* est obtenu en traitant celui-ci avec du pissat de ces créatures.

Si les **Lames** sont réactives : elles ont le temps d'installer une surveillance ainsi qu'un piège. **Angelo** n'aura pas réparé son *masque* et donc n'aura pas accès à ses Mouvements spéciaux et aura zéro Réserve.

Si les **Lames** tardent à venir : Elles n'auront pas l'initiative de la situation et découvriront **Angelo** alors qu'il achèvera la réparation du *masque*. Il sera en pleine possession de ses moyens et aura 4 points de Réserve.

Angelo utilise le déguisement d'un *ransé* (robe et cagoule écarlates, crécelle), ce qu'il n'est pas loin d'être car sa *ranse* se propage de nouveau. Il porte son *masque* brisé qui laisse apparaître un œil. Les âmes des sacrifiés s'agitent en une danse torturée. Il a sa fidèle canne blanche avec lui.

Avant que l'affrontement ne commence, **Angelo** disparaîtra soudain de façon énigmatique. Il est allé activer le four qui est un ouvrage inspiré des travaux de **Léonardo da Vinci** lui-même. Il réapparaît par une porte dérobée directement dans la salle de la soufflerie.

Décors pour la scène (cf. plan p 74) :

- Salle de la soufflerie circulaire : des établis avec différentes palettes et pinces ; un râtelier à cannes ; des étagères remplies de pots à composantes (plomb, végétaux) ; un baquet rempli de billes en verre brut.
- Des chaînes pendent du plafond au-dessus du puits. Certaines ont des crochets. Un combat aérien peut très bien avoir lieu.
- Un puits sans margelle : Il est large de 3 mètres et, sur sa paroi intérieure, il possède des niches en demi-lune (pour réchauffer le verre). Le puits crache des flammes comme la gueule d'un *dragon*. Toutes les Tierce et Sixte, des flammes s'élèvent du trou béant à hauteur de hanche. Mieux vaut ne pas sauter ou se balancer au-dessus à ce moment-là ou en tout cas posséder une carte rouge !



Les opposants

Le Masque de verre :

Att 3 Def 3 (+8 à 10)

Ténacité 7

Armé d'une canne blanche
et d'une dague en verre.

Protection masque
uniquement : 1.

Réserve : à chaque victime
sacrifiée, il régénère sa réserve
au maximum.

Capacités spéciales :

Capable d'un mouvement
spécial à chaque ronde.

Feinte : désarmement avec
sa cape (une fois par combat).

Feinte : main gauche en
verre contenant un poison
paralysant : -1 en Escrime
(une fois par combat)

Convocation en masse de
reptiles : pour 1 point de

Jusqu'ame, il attire des bestioles
à lui, provoquant une gêne
pour ses adversaires
ou masquant sa fuite.

Le *Masque* est cette fois-ci à la portée des **Lames** même si la partie ne doit pas être facile. Son point faible est bien entendu le *masque*. Pour l'atteindre, il faut placer un enchaînement de 2 cartes et passer sa protection de 2 (en poussant l'attaque). Une fois le *masque* définitivement détruit, l'esprit d'**Angelo** reprend le dessus par à-coups. Il exprimera des regrets, entrecoupés par des paroles rageuses de l'*archéen*. Une fin dramatique consisterait à le faire basculer dans le puits, avalé par le brasier. À vous de décider s'il survit en se faufilant par les conduits d'air qui alimentent le feu...

L'amphore : le *Sang de l'archéen* (enfin ce qu'il en reste) peut être récupéré dans la soufflerie. Il s'agit d'un reliquat non-utilisé par **Angelo**.

Scène 3 : La Martingale.

On arrive ici en : grâce à la lettre adressée au **Phénicien** dans la Partie 1.

La *Martingale* est un *brick*, c'est-à-dire un bateau à deux mâts dont la qualité principale est la rapidité. Il mouille actuellement à quai du *sestiere du Ghetto*. Il est imprudent de s'aventurer dans ce quartier de jour et c'est suicidaire la nuit (cf. Livret 1 p 32). Le navire est l'objet d'une étrange activité : un équipage, mi-humain, mi-*drac*, se partage les corvées. Il devient vite évident que sa principale occupation est la contrebande. Le capitaine peut être interrogé lorsqu'il va s'encanailler dans le *sestiere de Cannaregio* tout proche. On peut ainsi apprendre qu'il travaille pour une femme qui se fait appeler *l'Intrigante*. Les *dracs* sont totale-

ment terrorisés et soumis lorsqu'elle est dans les parages. Dernièrement, elle lui a demandé de fournir de la main-d'œuvre pour travailler sur l'île de *San Lazzaro*. L'ancien monastère abrite une ranserie depuis des années. Les *dracs* y sont moins sensibles, alors il a accepté contre une bonne rémunération. D'ailleurs, il y a environ un mois, il y avait déjà transporté du matériel de construction et du matériel de verrerie et d'alchimie. C'était avant que la *Martingale* ne parte pour la France.

Scène 4 : Le monastère San Lazzaro. (cf. vue d'ensemble de l'île p 76)

On arrive ici en : après avoir interrogé le capitaine de la *Martingale* ou parlant avec **Angelo** (il sait où son père est prisonnier) ou encore en interrogeant les gens du quartier de la fonderie qui ont vu le père **Barovier**, emmené de force en robe de *ransé*.

L'île se situe à 2 km au sud de *Venise* et à peine 200 mètres du *Lido*. L'ancien monastère possède un quai en U qui en facilite l'accès, mais on peut accoster plus discrètement sur une plage de sable. Il faudra payer des gondoliers pour une telle expédition. Ensuite, il faudra franchir le mur qui ceint entièrement la propriété.

Les silhouettes des ransés errent sur l'île comme des âmes en peine donnant l'impression que les lieux sont hantés. Les malades sont encadrés par des moines anonymes au service du docteur **Avag de Sébaste** qui œuvre dans le cloître. Ce dernier est vêtu d'un costume de *docteur de la peste*. Seulement ce

n'est pas pour le carnaval... Chaque **Lame** devra au terme de la visite faire un tirage d'Arcanes pour savoir si elle attrape la *Ranse*.

Avag peut être rencontré dans son atelier. Il se situe dans une tour du monastère où le four de **Da Vinci** a été reproduit à l'identique. De loin, on remarque un panache de fumée typique s'échappant du toit. Le four a été aménagé ici dernièrement pour favoriser le travail de **Fabrizzio** sur le *globe*. C'est également dans ce lieu que les **Lames** pourront retrouver une des *Pierres de Bohème*. L'autre a déjà subi une transmutation inverse : le cristal a été fondu et le *sang de l'archéen* déjà drainé et utilisé. **L'Intrigante** a désormais le *globe* en sa possession...

Si les personnages discutent avec **Avag**, ils pourront remarquer un tatouage sur son poignet : c'est la marque de la *Fraternité du Crépuscule doré* (cf. Partie 1). Un moyen adéquat d'entamer la conversation... Vont-ils réussir à s'en faire un allié en invoquant l'ancienne amitié qui le liait à **Lazlo**. D'ailleurs où est **Lazlo** ? Ne serait-ce pas le moment de le faire intervenir ? Les **Lames** ont probablement gardé contact avec lui. **Avag** est coincé par le pacte qu'il a passé avec la *Loge vénitienne*. Néanmoins, les héros peuvent peut-être lui proposer une alternative... Quoi qu'il en soit, **Avag** aura une attitude ambiguë. Le MJ doit jouer avec cela pour déstabiliser les joueurs et les rendre méfiants. Effectivement, au meneur de voir comment il souhaite se servir d'**Avag** : il peut en faire un opposant aux **Lames** ou un allié de circonstances. En effet, le médecin aimerait prendre la poudre d'escampette, loin de l'agitation et des intrigues de *Venise*. Mais, d'un

autre côté, **Avag** a assisté aux séances de torture du père **Barovier** sans sourciller...

Dans les sous-sols de la tour, on peut découvrir **Fabrizzio Barovier** qui est prisonnier dans une cellule. Il est meurtri, amaigri et affamé. Pourtant, il ne souhaite qu'une chose : avoir des nouvelles de son fils **Angelo** et il est prêt à coopérer pour le retrouver. Il confirmera que sous la pression, il a créé une boule de verre creuse grâce au *sang de dragon* que **L'Intrigante** lui a fourni. L'œuvre était complexe et a nécessité tout son art. Les planches de dessins relatifs à sa conception ainsi que la recette alchimique très délicate, couchée sur des parchemins anciens ne pourront qu'éveiller la curiosité d'une **Lame** ayant des connaissances en *occultisme*. Une étude au calme de ces documents révélera la terrible vérité : *le globe va servir à créer une Sphère d'âme !*

Enfin, la *Loge* a circonscrit une partie de l'île : une partie boisée située proche d'une plage dissimulée par de la végétation. Elle renferme des ruines d'origine byzantine. D'aucuns les attribuent à la colonisation originelle de la lagune par **Énée de Troie**. En ces lieux chargés d'histoire et de mystères, une trentaine d'ouvriers *dracs*, encadrés par une dizaine de *gardes dalmates*, préparent le terrain. Ils dégagent une esplanade circulaire au milieu des vestiges (cf. plan p 77) et rénovent un petit bassin appartenant à d'anciens thermes... On ne peut qu'essayer de deviner ce qui va se tramer ici.

Scène 5 : Débusquer les dragons.

On arrive ici en : suite à l'infiltration du *Conseil des Dix* et à l'indice du *Griffon de jais* (Acte I scène 2).

C'est une scène plutôt libre qui dépend des intentions des joueurs, vis-à-vis de l'envoyé espagnol de la *Griffe noire*.

- On peut le contacter à l'auberge de luxe du *Griffon de Jais*, dont le débarcadère donne sur le *Grand Canal*. Si elles parviennent à entamer des négociations avec le comte **José Ribeiro de Caravelos**, les **Lames** pourraient le convaincre des mauvaises intentions de **L'Intrigante** en révélant notamment la duperie de « son guide » (cf. *Sauvetage en plein Conseil* p 63) et sa volonté de l'assassiner. C'est certes jouer un jeu dangereux car le **comte** n'est pas un imbécile et voudra s'approprier le contrôle de l'archéen au nom de son maître l'**Ambitieux** (cf. *personnages principaux* p 71). L'intervention des PJs devrait précipiter l'*autodafé negra*. Cette prise de pouvoir déstabilisera les plans de **L'Intrigante** et aura une conséquence sur la scène finale de l'Acte III.

Dans cette scène, les personnages peuvent se retrouver à gérer les conséquences de leur négociation personnifiées par l'âme damnée de **L'Intrigante**. C'est un *Sang-mêlé* retors et compétent qui se fait appeler **Renato Grassi**. La rumeur dit que **Grassi** serait le fils de l'*Hérésiarque* et que **L'Intrigante** l'aurait pris sous son aile écaillée tandis que son père le dédaignait, trop occupé à comploter contre *Paris*. Le *Sang-mêlé* préférera fuir qu'affronter les héros seul et ouvertement. On devrait plutôt le retrouver dans la

scène finale en tant qu'opposant de choix. Si jamais il était tué, l'**Intrigante** en voudrait à mort aux PJs.

- Une autre idée consiste à se servir de la menace du *Masque de verre* pour fragiliser la cohésion de la *Loge vénitienne*. Après la disparition d'**Angelo**, un personnage pourrait très bien endosser ce rôle pour intimider leurs ennemis...

Acte III : *Acqua alta*.

« **Venise, Venise, qui pourra nous faire oublier Venise !** »

Scène 1 : Un plan sans (ac)crocs ou presque.

Le dernier acte est dédié à la mise en place d'un plan pour déjouer la création de la *sphère d'âme*, sachant que les **Lames** ont dû déjà préparer le terrain en sapant les soutiens de la *Loge* (envoyé de *Madrid*, alliance avec **Avag de Sébaste**, libération de **Fabrizio**, guerre psychologique avec **Angelo**...). Voici quelques stratégies (liste non exhaustive) :

- Foncer dans le tas d'écailles : il faut avoir conscience du nombre d'adversaires et de leur nature pour choisir cette option car on pourrait très vite avoir des déconvenues... Prévoir des grenades à mèche.

- Infiltrer le cortège des Marie : Le soir de la clôture du Carnaval, les filles élues par les vénitiens pour être les Marie seront rassemblées sur la *place du Rialto* et remonteront le *Grand Canal* à bord de gondoles fleuries. Puis, après de nombreuses étapes, elles seront « mariées à la mer » et se dirige-

ront vers le *Lido*. Mais, elles n'y arriveront jamais... Les gondoliers sont vendus à la *Griffe noire* et ils déroutent le cortège vers les quais de *San Lazzaro*. Malmenées, elles seront conduites jusqu'au bassin où douze tables de marbre inclinées les attendent. Des pentacles sont gravés dessus. Elles y seront sanglées puis après un rituel *draconique*, elles seront égorgées. Leur sang alimentera le bassin se mélangeant à un liquide sirupeux composé de *Jusquiamé dorée* et d'eau de la lagune.

Les **Lames** peuvent se grimer en Marie et prendre leur place. Après tout, *Venise* était connu pour ses travestis et ils trouveront probablement un peu d'aide dans certaines venelles de la vieille ville (autour de l'*Arsenal*).

- Le *Masque de verre* : La figure du *Masque de verre* peut faire un ultime baroud d'honneur en venant perturber la cérémonie. Un monologue grandiloquent s'avèrera de circonstance (récompensez par un point d'Unité). Cela provoquera une panique momentanée dont il faudra profiter pour frapper.

- Se servir des *ransés* : on peut demander à **Avag** d'organiser une promenade nocturne pour ses malades. Une horde de *ransés* avançant comme des *zombies* et surgissant de la brume créera assurément un vent de panique parmi les participants à la cérémonie.

Scène finale : La cérémonie dans les ruines. (cf. plan p 77)

Décors pour la scène :

- Ruines grecques : des colonnes ; un labyrinthe de murs effondrés ;

vieille tour carrée dominant l'esplanade, gravats.

- L'esplanade dallée : en son centre, le bassin cerné par les tables sacrificielles ; bain de *Jusquiamé dorée* (diluée).

- *Acqua alta* : au cours de la nuit, la météo évolue. Les eaux commencent à monter, les ruines seront bientôt en partie submergées. Cela arrivera au point d'orgue du combat final. *Note* : sauf si quelqu'un a fait une conjuration d'Arcane.



Les opposants

Les Gardes dalmates :

Att 3 Def 3 Ténacité4
Armé d'une shiavone et d'un pistolet.

Le Drac noir :

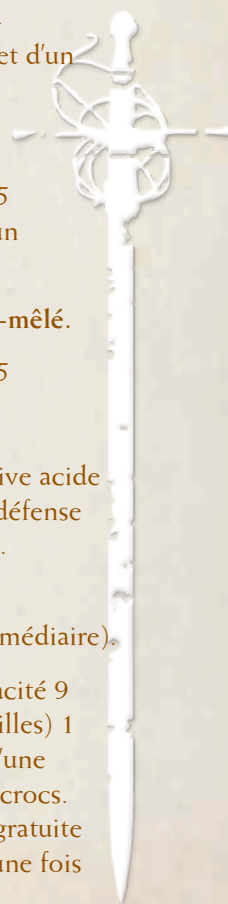
Att 4 Def 2 Ténacité 5
Armé d'un fouet et d'un cimeterre.

Renato Grassi : Sang-mêlé.

Att 3 Def 3 Ténacité 5
Armé d'une rapière et d'un pistolet.
Feinte : crachat de salive acide (défausse d'une carte défense qui vient d'être jouée).

Le Phénicien : (forme *draconique* intermédiaire).

Att 4 Def 2 (+3) Ténacité 9
Taille 4 / Armure (écailles) 1
Armé d'une épée ou d'une queue à pointes et de crocs.
Souffle : une attaque gratuite de souffle en Tierce (une fois par combat).



Tactiques :

Les héros ont face à eux 7 *gardes dalmates* (mais dispersés), un *drac noir* qui s'occupe des prisonnières, l'**Intrigante** qui mène le rituel et le **Phénicien** qui observe à ses côtés. De plus, telle une ombre, le *Sang-mêlé*, séide servile de l'**Intrigante** inspecte les ruines.

- Une assemblée d'une quarantaine de cérémonistes, tous membres de la *Loge vénitienne*, a accosté l'île un peu plus tôt dans la soirée. Ils sont venus écouter la *maîtresse de la Loge*. Elle leur tiendra d'ailleurs un discours charismatique, révélant par là même ses plans s'agissant de l'*archéen*. Mais, elle fera également une dernière révélation, qui devrait inquiéter les personnages à l'affût... Elle a inscrit dans les répliques des *Pierres de Bohème*, un sortilège de *ranse* visant à affaiblir les points stratégiques de l'arrogante *capitale française*. Lorsque l'épidémie se sera diffusée, elle convaincra le **Doge** de lancer l'*archéen* sur *Paris* !

C'est l'ultime rebondissement !

Les **Lames** ne peuvent plus ne pas s'impliquer !

Considérez ces cérémonistes comme une masse grouillante plus que belliqueuse. Parmi eux, il y a beaucoup d'aristocrates non combattants. Au moindre danger, la foule se dispersera. Sa fonction est de gêner le champ d'action et de visibilité.

- L'**Intrigante** n'interviendra pas dans le combat, préférant faire confiance en la combattivité du **Phénicien** et de son protégé. Elle fait fi des affrontements et poursuit coûte que coûte son rituel de lien. Elle finira par descendre nue



dans le bassin pour baigner la *sphère d'âme* tout en déclamant une incantation. On peut imaginer qu'une **Lame** parviendra à prendre pour cible la sorcière. Cela devrait être le signal pour faire exploser le *globe* chargé de magie dans un orbe de plasma bleuté... La déflagration jettera à bas tout combattant, interrompant les assauts (défausse et mélange obligatoires).

- Le **Phénicien** sera le véritable défi combattif des joueurs : le *dragon* veut sa vengeance et il ira jusqu'au bout cette fois-ci. Le combat pourra s'achever dans une mêlée furieuse et acrobatique en équilibre sur les murs des ruines tandis que les eaux de la lagune les rattrapent.

Note : il est tout à fait possible que les **Lames** aient en main une épée

en *acier-mage* (récupérée lors de la Partie 1). Au MJ de prendre en compte cette possibilité pour gérer la difficulté du scénario.

- Le *Sang-mêlé* est une carte joker pour équilibrer les combats si certains joueurs s'en sortaient trop facilement. Vous pouvez aussi vous en servir pour protéger la fuite de l'**Intrigante** brûlée par l'explosion.

- Et le **comte Caravelos** ? Il s'invitera à la fête pour demander des explications sur la situation, si jamais les PJs l'ont mis dans de bonnes conditions. Il peut servir de diversion efficace et éliminer un ou deux *gardes dalmates* qui tenteraient de s'opposer à lui. Pensez que le comte a probablement des hommes de main qui l'escortent.

Conclusion et épilogue

Au terme de cette aventure, les **Lames** devraient avoir gravement mis à mal la *Loge vénitienne*. Malgré cela, il ne faut pas qu'elles traînent à *Venise* car la *Griffe noire* ne va pas tarder à ressortir la tête de la *lagune* et à réagir au camouflet infligé, d'autant que leur orgueil a été piqué au vif. L'**Intrigante**, elle, va avoir besoin de temps pour récupérer de ses blessures probables.

Les joueurs auront pu également entrevoir la guerre interne qui agite les différentes loges de la *Garra negra* et y prendre une part furtive. Peut-être auront-ils même éveillé l'attention des *Gardiens* par l'intermédiaire de **Lazlo**.

Les **Lames** seront, à n'en pas douter, déçues de ne pas avoir récupéré toutes les *Pierres de Bohème* (dont une a été détruite dans le processus de drainage). Du coup,

elles ont encore une dernière tâche à accomplir. Libre au *Maître de la Jusquiamé*, de développer le retour en *France* ou non. En effet, un danger guette encore *Paris*. Une course peut s'engager entre les derniers agents valides de la *Loge vénitienne* et les PJs. Des cavalcades épuisantes et des tentatives d'assassinats dans des-cabines-de-navire-marchand-en-pleine-tempête attendent encore les **Lames**... Un terrible danger pèse sur *Paris*, celui du maléfice contenu dans les copies des *Pierres de Bohème*, toujours fixées sur le faîte des toits de la *Tour Gaget*, de l'*Enclos du Temple* et du *Palais Cardinal*. Gageons que les personnages parviennent à les remplacer sans trop de difficulté. Il ne leur restera plus qu'à demander à **Lazlo** de souffler de nouvelles *Pierres* à partir du *sang de l'archéen* qui aura été récupéré, issu du dernier *cristal* ou même en drainant le fameux *Masque de verre* s'il est en leur possession...

Tout rentrera dans l'ordre et ils seront chaudement félicités par leurs supérieurs. **Louis XIII** entendra même évoquer leurs exploits.

L'histoire n'est pas achevée pour autant. De nombreuses questions restent en suspens. Où se cache l'*archéen* ? Est-ce que cette lutte pour son contrôle n'aurait pas agité son esprit plus que de mesure et précipité son réveil ? L'attention de la *Première Loge* de la *Griffe noire* s'est maintenant portée sur le *dragon ancien*. L'**Ambitieux** va en profiter pour voler la vedette à sa rivale. Et on peut être certain que l'**Intrigante** ne va pas en rester là... Les *Frères du Crépuscule doré* pourront-ils dissimuler longtemps l'ancre de la *Bête* ?... Mais ça, c'est une autre histoire...

Un jour, Toujours !



Annexes

Personnages principaux

L'Intrigante :

(cf. Livret 2 p 52-53)

L'**Intrigante** est la maîtresse de la *Loge vénitienne* mais c'est également un membre récent du *Conseil de la Première Loge*. C'est à ce titre que l'**Ambitieux** tient à l'œil cette dangereuse arriviste. L'**Intrigante** est aussi un ancien membre de la *Loge des Arcanes* et l'**Ambitieux** avait déjà eu maille à partir avec celle-ci. Il ne lui fait donc pas confiance. D'autant qu'elle a tendance à cumuler les mandats et que son influence est très forte dans toutes les cours européennes. Lorsqu'elle est à *Madrid* pour les affaires de la *Griffe noire*, c'est son fidèle **Phénicien** qui la remplace à la tête du *Conseil des Dix*.

Annalisa Pezzaro :

Cette belle jeune femme à la forte personnalité a rapidement été séduite par **Humbert Christin**, en qui elle voyait la personnification de l'aventure avec un grand A. Cantonnée à son rôle de maîtresse de maison (dans la *Ca' Pezzaro*) par un père trop souvent absent, cette rencontre a pimenté son quotidien. Elle s'est prise au jeu des intrigues d'alcôves. Elle a réussi à dénicher **Sperazzi** et à organiser le rendez-vous au *Palais*. *Annalisa* sera une aide précieuse

pour les personnages et deviendra à coup sûr un nouveau Contact dans la *citée des Doges*. Elle pourrait même se laisser aller à un rapprochement romantique d'avec un personnage. Mais, il faudra au préalable lui laisser le temps de se remettre de la perte d'**Humbert**.

José Ribeiro de Caravelos, comte d'Aranda :

José Ribeiro manie tout autant la plume que l'épée. Les années néanmoins commencent à le rattraper et il aurait sans doute du mal dans un duel contre une **Lame**. Il a un certain sens de l'honneur même s'il sert avant tout les intérêts de l'**Ambitieux** et par extension ceux de la *Première Loge*. Il respecte la loyauté. Aussi, apprendre que l'**Intrigante** complotte dans son dos, l'irritera au plus haut point. Investi des pouvoirs de *Madrid*, il sera alors en droit d'invoquer un *autodafé negra*. Dans les faits, son *putsch* temporaire ne sera que symbolique car l'**Intrigante** continuera à garder les cartes en main et faire ce qu'il lui plaît.



Récompenses et Jusqu'au

Points d'unité : (1 point par objectif validé en plus des points conservés sur la table).

– **Angelo** a été neutralisé.

– *Le Sang de l'archéen* a été récupéré.

– Le rituel de la *sphère d'âme* a été interrompu.

– Les joueurs ont mené à bien la mission d'**Humbert** (ramener un miroitier en *France*).

PEX : 7 points par personnage : 4 pour la difficulté de la mission et 3 pour la durée.

Points de Jusqu'au : (à la fin de chaque Acte).

+1 point : non applicable quel que soit l'acte.

+2 points Acte I : si les **Lames** ne se font pas remarquer lors de l'ouverture du carnaval.

+3 points Acte I : si les **Lames** ont infiltré le *Conseil des Dix*.

+2 points Acte II : si les **Lames** n'entrent pas en contact avec leurs ennemis *draconiques*.

+3 points Acte II : si les **Lames** ont pris contact avec l'envoyé de la *Griffe noire* et/ou avec la *Loge vénitienne*.





Anecdotes sur Venise

- Les bouches de dénonciation : ou appelées aussi bouches au lion en rapport avec le bas-relief qui les représente. Il s'agit de l'ancêtre de la boîte aux lettres mais sa fonction à Venise est tout autre... Elle servait aux vénitiens à dénoncer un voisin qui ne respectait pas la loi (notamment en ce qui concernait le paiement des taxes). Dans notre histoire, c'est l'outil favori du *Conseil des Dix*.

- La cité des *dragonnets* : normalement, Venise est la cité des chats. Mais, afin de donner une saveur *draconique* à la ville, il serait de bon ton de remplacer les chats par des *dragonnets*. Ceux-ci, bien que respectés, ont les ailes tranchées à leur naissance (sauf les *dragonnets* destinés à la messagerie). Ceci à des fins de domestication. Les *dragonnets* vénitiens ont aussi une utilité alchimique spécifique : leur urine détient certaines propriétés variant selon la couleur de l'animal. Par exemple, l'urine des *dragonnets* verts (communs) est utili-

sée pour fabriquer une mélasse à appliquer sur les cheveux des dames. C'est celle-ci qui donne le blond vénitien si réputé dans les cours européennes. L'urine des *dragonnets* gris entre dans la composition du verre de Murano (un secret qu'**Humbert** a obtenu).

- Les merdassiers : Il existe à Venise un ou plusieurs hommes qui ont une fonction bien particulière,

surtout, paraît-il, pendant les périodes de Carnaval. Cet homme, coiffé d'un grand chapeau, porte un grand *tabaro* noir et deux seaux, et à la nuit se munit d'un lumignon rouge. Inlassablement il parcourt, ainsi équipé de sa cape et de son seau, les *calli* et les *campi* de la *Sérénissime* pour servir les dames indisposées par un urgent besoin corporel. Vous aurez deviné de quoi il s'agit, le monsieur sert de toilettes ambulantes pour dames. La personne se tient au-dessus du seau et la grande cape permet de préserver sa dignité pendant qu'elle se soulage. Une fois soulagée, la dame se voit présenter la *pessetta*, un torchon pour la toilette. Il est appelé ainsi car c'est à ce moment que le *smerdariol* réclame son dû : 3 sous sans le torchon, 5 avec mais 10 sous pour un torchon propre.

- Le carnaval (qui signifie étymologiquement fête de la viande) : Il se tient traditionnellement les 10 jours précédant le *mercredi des Cendres*. On y sacrifie un taureau et douze cochons. Ensuite, leur

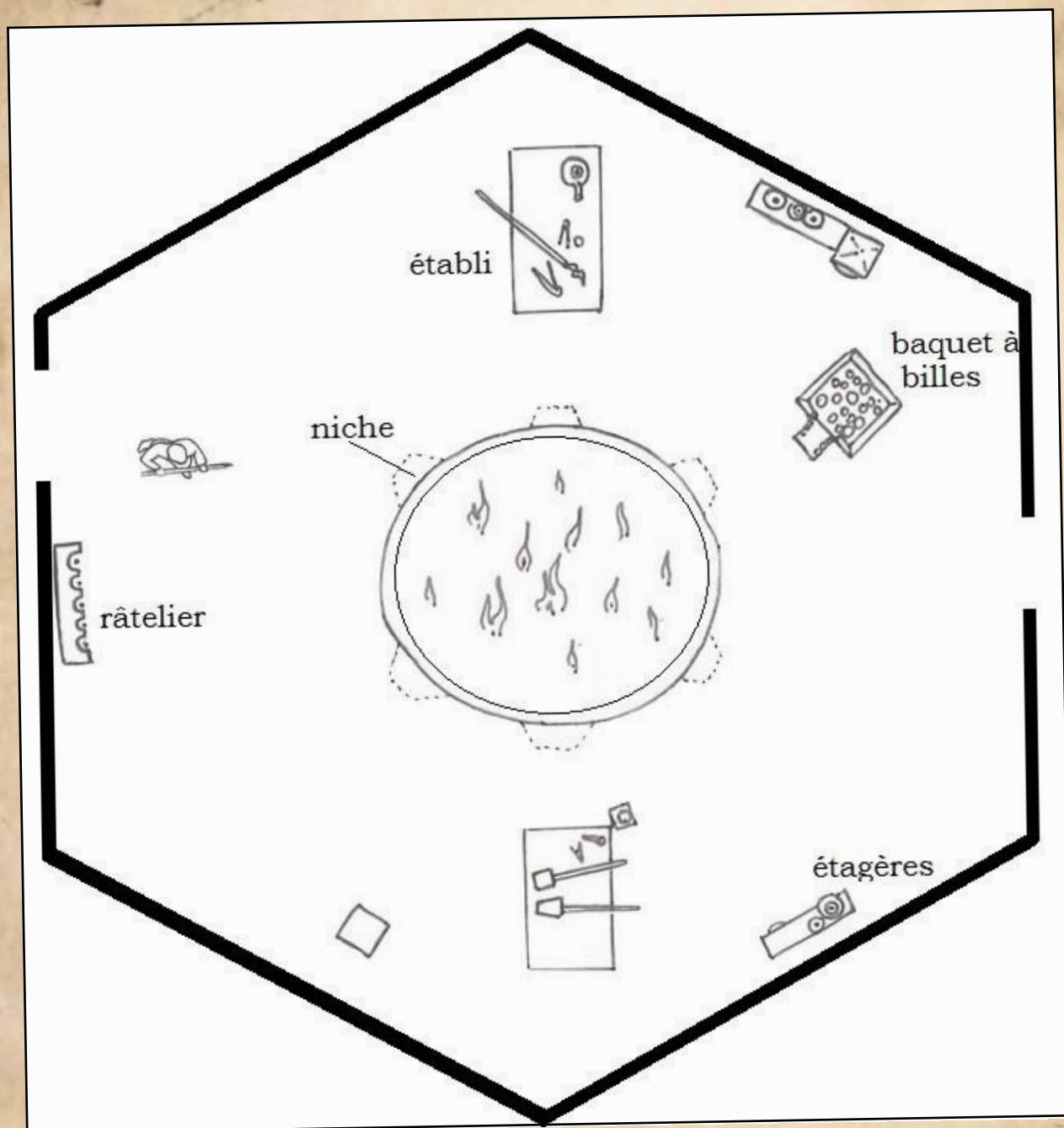
chair est découpée et distribuée. Mais, le but premier du carnaval de Venise était d'abolir les contraintes sociales habituelles. Le riche devenait pauvre et vice versa, les personnes qui se connaissaient bénéficiaient du privilège de ne plus avoir à se saluer grâce à l'*incognito* procuré par les masques.

Quelques types de masques : la classique *Bauta* sa forme évasée permettant de boire et manger ; la *Moretta* masque féminin maintenu en place en mordant un bouton intérieur ; Le célèbre *Volto* masque ovale inexpressif ; la *Gnaga* masque *draconique* associé à un panier avec *dragonnet* ; le *Docteur de la peste* masque inquiétant à la bouche en trompe à usage médical. Le *tabaro* est cette grande cape que l'on porte beaucoup à Venise lors du Carnaval, et qui est un vêtement très courant à Venise au XVII^e siècle.

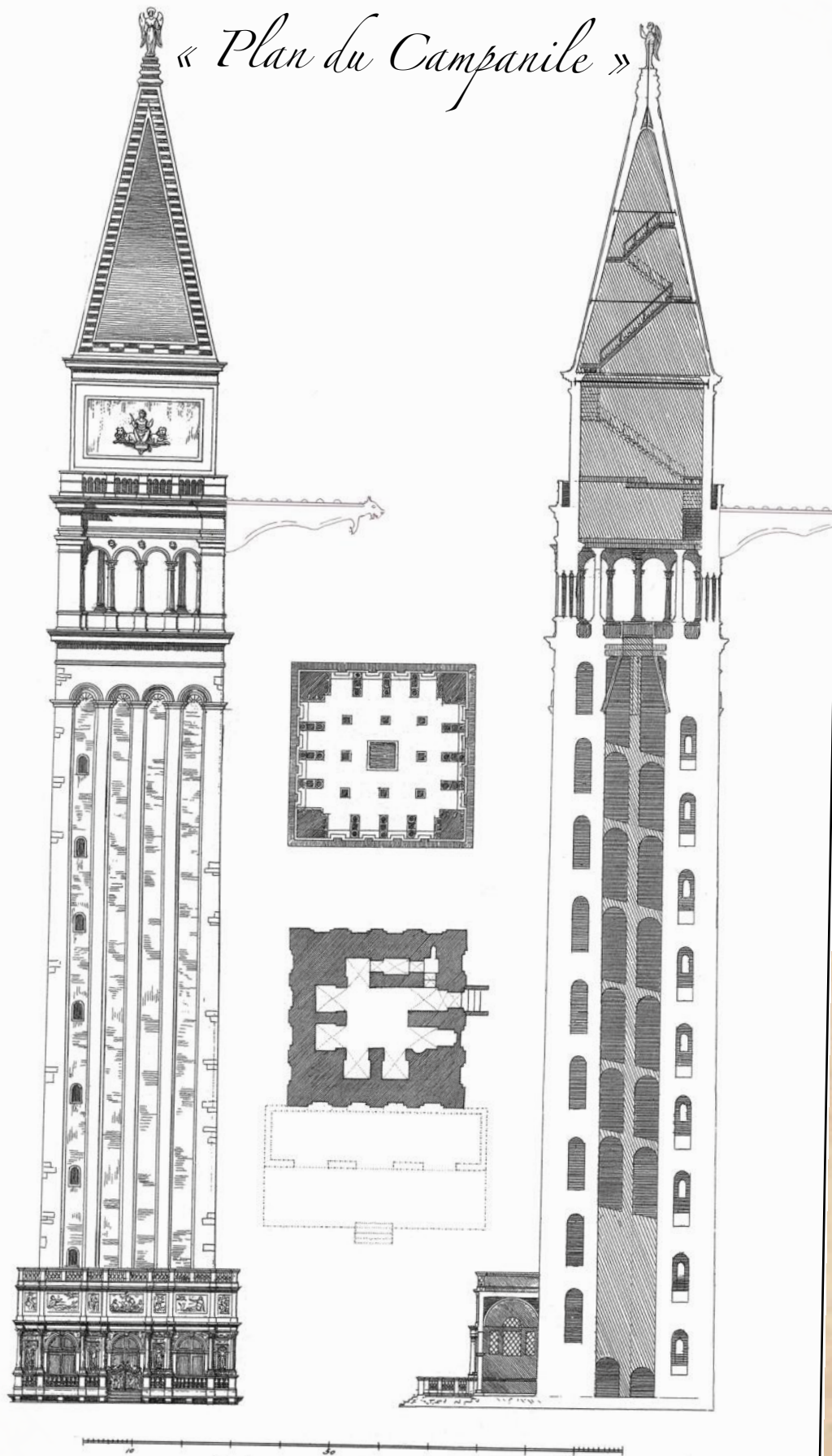
- *Ponte del diavolo* : Il existe une légende concernant une sorcière jalouse qui aurait invoqué la puissance du *Diable* pour contrer l'amour naissant entre un officier de l'*Arsenal* et une jeune vénitienne. Le *Diable* aurait accepté de tuer le soldat contre l'âme de dix innocents. Seulement, entre temps, la sorcière aurait été confondue et brûlée sur un bûcher avant que d'avoir « payé » le *Diable*. On raconte depuis que le démon peut être aperçu la nuit, errant et cherchant son dû près du *Ponte del diavolo*. Cette légende pourrait très bien resurgir suite aux agissements du *Masque de verre*. Note aux historiens pointilleux : cette légende existe bel et bien mais n'est apparue que quelques siècles plus tard.



« Plan de la fonderie Barovier »



« Plan du Campanile »



Campanile di S. Marco

XII.

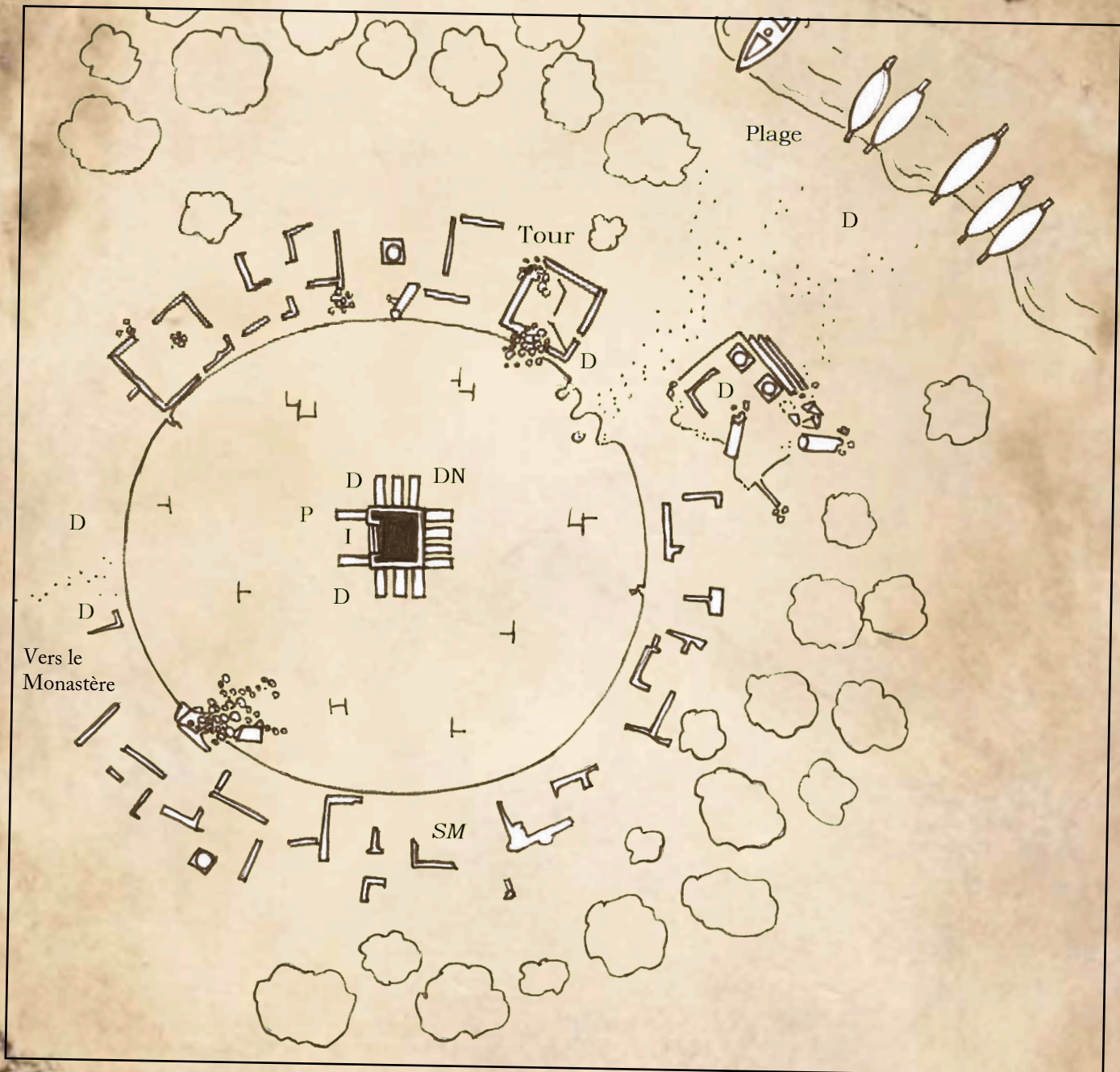
D'après une
photo originale
de Riccardo
Roiter Rigoni

Grazie mille a
Riccardo che ci
ha autorizzato
ad usare la sua
fotografia.

Île de San Lazzaro

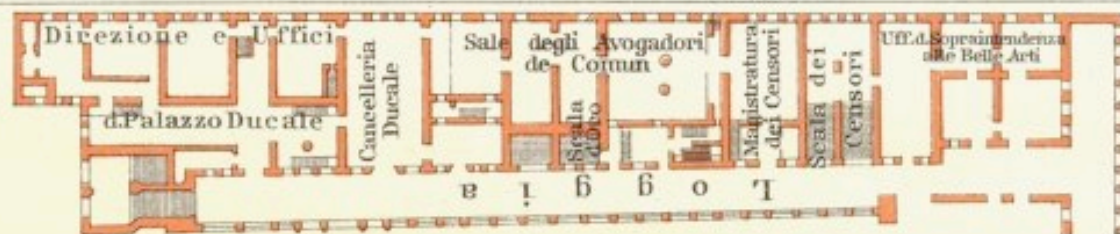


« Plan des ruines de San Lazzaro »



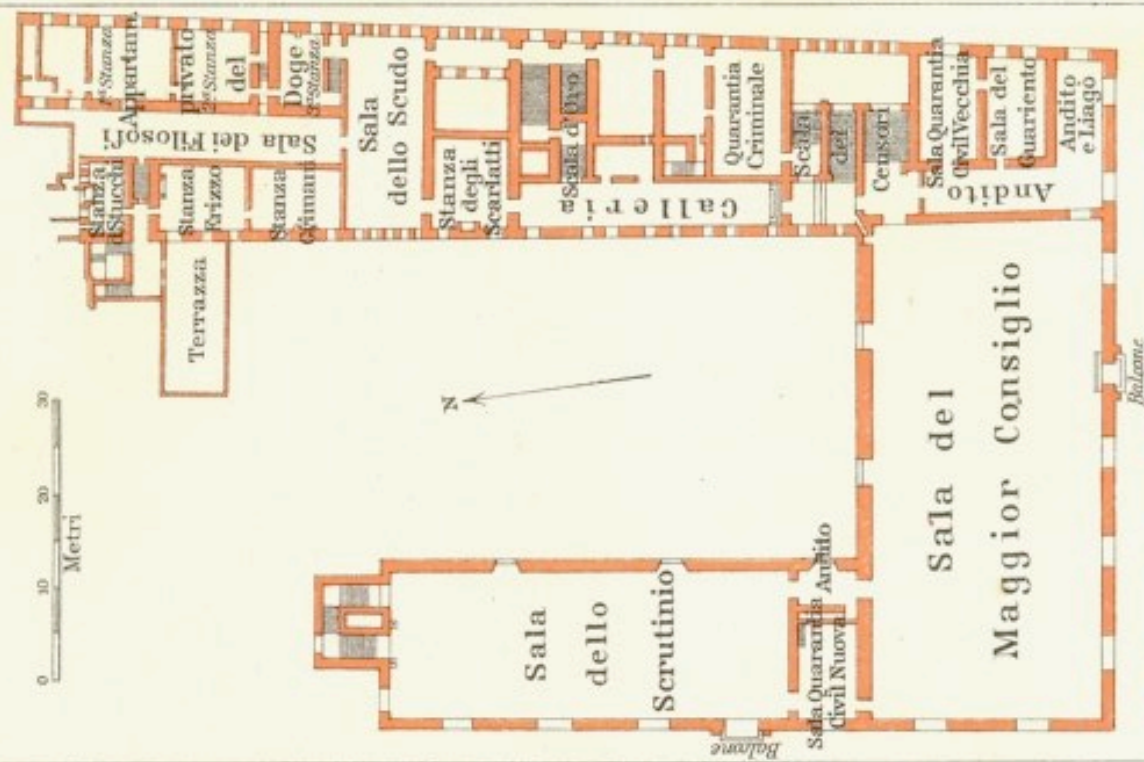
D : Garde dalmate.
 I : L'Intrigante.
 P : Le Phénicien.
 DN : Drac Noir (gardien des Marie).
 SM : Sang-mêlé (position variable).

Primo Piano

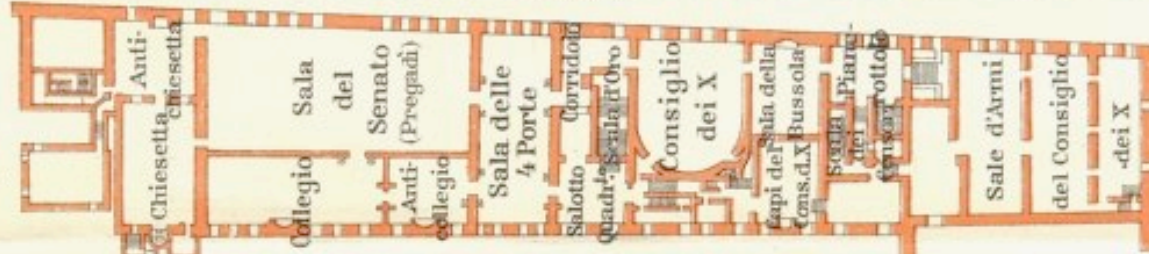


Secondo Piano

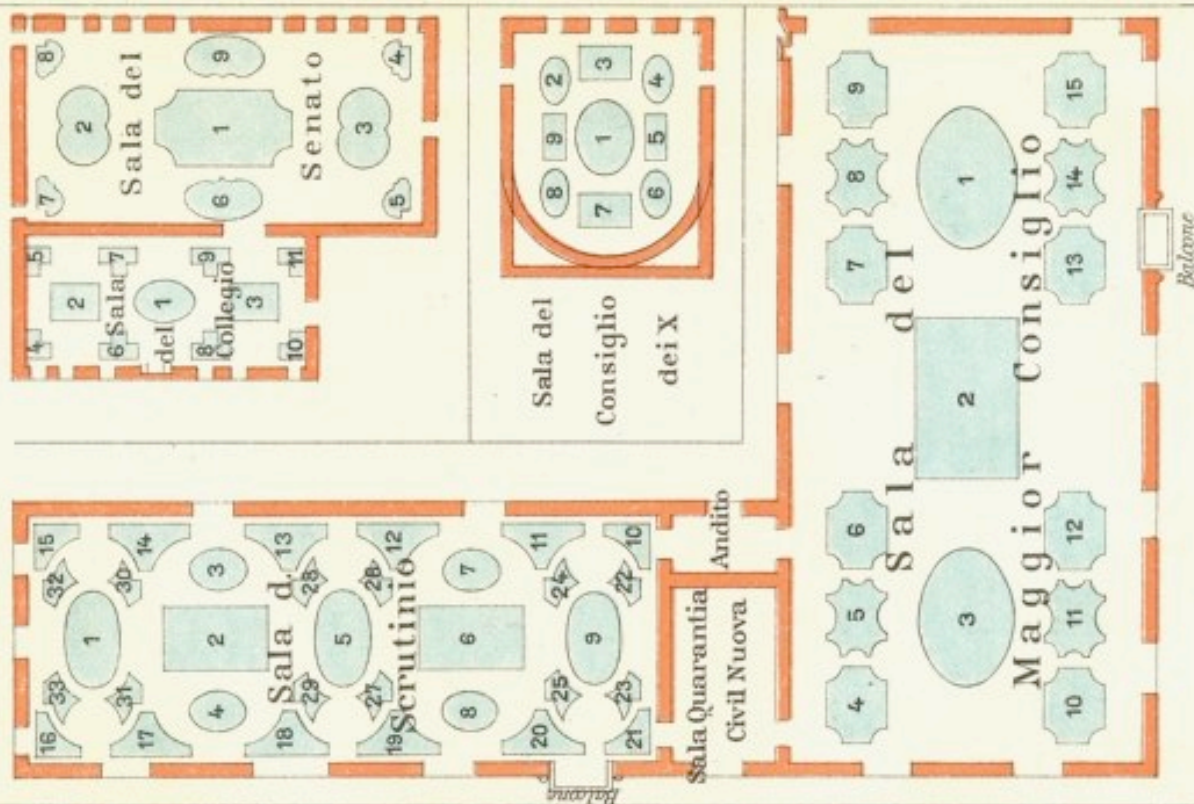
Appartamento del Doge e maggiori sale



Terzo Piano
o Piano nobile
Collegio, Senato,
Consiglio dei X, ecc.



Schema dei soffitti delle maggiori sale



LES LAMES DU CARDINAL



Un jour, toujours !

Cliquez ici pour rejoindre le groupe Facebook de la communauté...





LES LAMES DU CARDINAL