

L'agression d'Anne de Pernon : un scénario de « La boîte à outils du rôliste » pour Les Lames du Cardinal

Introduction au MJ

Après de nombreux assauts sur la couronne de France déjoués par les Lames du Cardinal, les dragons relancent une nouvelle attaque en ce mois d'août 1655. Les dragons des arcanes l'Assassin sans visage et la Tisserande oubliée, aidés par Charles d'Artois, gentilhomme local et dragon, veulent empoisonner la noblesse française avec un mélange d'alcool, de Jusquiame dorée, et d'autres substances alchimiques, afin de donner aux nobles des instincts draconiques, les rendre violents et avides, dans le but de faire régner le chaos sur la France, ambiance propice au règne des dragons. Pour toucher le plus de nobles d'un seul coup, le trio a décidé d'utiliser la Comtesse Anne de Pernon, surtout connue pour les fêtes qu'elle organise annuellement dans son château situé aux alentours de la Capitale. Quelques jours avant les festivités, l'Assassin sans visage tua la Comtesse, et la Tisserande prit son apparence physique. Une fois ceci fait, les dragons commencèrent les préparatifs de leur action. Empoisonnement de masse : pendant que la nouvelle comtesse organisa la fête comme si de rien n'était, l'Assassin rechercha le

mélange parfait, contenant assez de Jusquiame pour rendre dépendante la noblesse, sans pour autant les tuer ni trahir la présence de ce terrible ingrédient dans les boissons servies durant les festivités. Le premier jet de ce breuvage fut tester par Charles d'Artois sur de jeunes chevaliers avant la fête.

Heureusement, ce sombre complot est mis au jour grâce à Pierre d'Ariveau, gentilhomme témoin de l'attaque contre M^{me} de Pernon. Considéré comme fou par la garde, qui embastilla cet homme racontant avec tant d'insistance qu'il avait vu la femme qu'il avait devant lui se faire tuer la veille au soir. Intrigué par cette étrange histoire, Le Cardinal, voyant ici une possible action des dragons, décida de faire escorter ce curieux personnage au Châtelet, pour en savoir plus sur cet assassinat. Craignant un complot des dragons, il choisit de mettre sur cette escorte ses soldats les plus compétents : les Lames du Cardinal (les PJ).



Chronologie

- 13 août 1655 : Anne de Pernon est assassinée, dans la soirée la Tisserande prend son apparence.
- le 14 : Pierre d'Ariveau est embastillé.
- le 15 : intégration des PJ, embuscade du convoi.
- le 17 : d'Artois teste le breuvage sur de jeunes chevaliers.
- le 18 : l'Assassin trouve la bonne formule.
- le 19 : La Jusquiame arrive au château.
- le 20 : début de la fête.

boiteduroliste.blogspot.com
alton.ryld@gmail.com

Relecture attentive, corrections et mise en pages : Mystery Man From Outerspace

« Lettre d'instance du Cardinal aux Lames »

Mes chères Lames,

J'ai besoin de vos talents pour une mission secrète de la plus haute importance ; j'aimerais faire venir secrètement un prisonnier au Châtelet.

Je crains que cet homme soit plus important qu'on ne le pense.)

Je vous invite à vous rendre à la Bastille le 15 août à la tombée de la nuit pour faire partie de l'escorte.)

Ne me décevez pas.

I. Une Escorte Compliquée

L'Arrivée des Lames

Quand les lames arrivent, la voiture est déjà prête. Seuls trois autres soldats font partie de l'escorte : Dubreuil est dans la voiture avec le prisonnier, Martin et le cocher sont devant. Les Lames assurent l'escorte du véhicule à cheval.

Le Secret de l'Escorte

Au courant du transfert d'Ariveau, d'Artois a reçu l'ordre d'en finir avec ce gêneur. Pour cela il a engagé une troupe de mercenaires et utilisé ses nombreux contacts dans l'armée pour placer deux traîtres dans l'escorte. Quand les mercenaires tendront l'embuscade pour occuper les Lames, Martin et Dubreuil assassineront le prisonnier et le cocher.

L'Emboscade

Arrivé dans une petite ruelle une foule de combattants à cheval chargera le convoi (comptez deux mercenaires par Lame). Une fois le combat terminé, les PJ se rendent compte de la trahison des soldats qui se retourneront contre eux. La séance de combat terminée vous pouvez passer au paragraphe suivant sans autre transition ou demander aux joueurs de réagir après cet échec.

Mercenaires d'Artois 2/PJ A1 D1 T1
Martin A2 D1 T3
Dubreuil A3 D1 T2

II. L'Affaire de Pernon

Le Palais du Cardinal

Devant ses Lames, Mazarin est profondément inquiet de la mort d'Ariveau et de la trahison de deux de ses mousquetaires. Après avoir présenté cette étrange affaire aux PJ, le Cardinal leur ordonne d'enquêter sur le mystérieux meurtre d'une personne encore vivante, vu par un vieux gentilhomme assassiné par des traîtres. Il demande donc aux PJ d'enquêter sur Anne de Pernon et Pierre d'Ariveau, et met le capitaine des Lames, Arnaud Laincourt, sur la piste des trahisons des mousquetaires.

L'Enquête au Château de Pernon

Anne de Pernon vit dans un petit château aux alentours de Paris, dans lequel elle organise une fois par an une grande fête. Elle ne quitte que rarement son domaine, pour profiter des pièces de théâtre, c'est en sortant de l'une d'elles qu'elle a été assassinée dans une ruelle parisienne. Malgré sa faible présence dans la noblesse, la comtesse est très appréciée par ses pairs, justement grâce à ses luxueuses fêtes annuelles. Cette année la fête aura lieu le 20 août. Si les PJ souhaitent se rendre au château, pour rendre visite à Anne de Pernon, un valet interdira aux Lames d'entrer dans le parc ; en effet les préparatifs battent leur plein. Il faudra beaucoup de persuasion aux joueurs pour voir M^{me} de Pernon, alias la Tisserande, qui leur

prouvera qu'elle est en vie, traitera de fou le témoin qui l'aurait vue se faire assassiner, avant de révoquer les Lames de manière polie mais froide.

Si les PJ veulent entrer dans la propriété de manière clandestine, au risque de se faire des ennemis parmi les nobles, ils peuvent faire un détour et entrer dans les jardins en passant par le bois, et se mêler au personnel. Cette excursion se révélera infructueuse car, prudente, la Tisserande ne laisse aucun indice sur sa supercherie. Les tonneaux de Jusquiamme arriveront le 19 dans l'après-midi et seront dissimulés dans les caves de château. Avant cette date aucun signe ne révèle quoi que ce soit aux Lames. Enfin s'ils sont découverts dans les jardins, ils seront chassés sans ménagement par les valets qui n'hésiteront pas à lâcher des chiens sur eux.

Le Portrait de Nobles

Si les joueurs possèdent quelques contacts parmi la noblesse, il peuvent tenter d'en apprendre plus sur Anne de Pernon ou Pierre d'Ariveau.

Anne de Pernon : est une comtesse très populaire chez la noblesse, principalement pour les fêtes qu'elle organise et pour lesquelles elle dépense sans compter. À part pour ses festivités, personne ne connaît réellement cette amatrice de théâtre, seule chose qui lui fait quitter son château.

Pierre d'Ariveau : il sera plus difficile pour les Lames de trouver quelqu'un avec qui parler de ce vieux gentilhomme, plus discret et

réservé, il est décrit par ses quelques amis comme un homme érudit, rationnel, et les pieds sur terre. Ses élucubrations ainsi que sa disparition étonnent beaucoup ses amis.

Recherche en Librairie

Des Lames possédant des compétences en occultisme ou ayant un peu d'expérience dans les Lames du Cardinal ont de fortes chances de se renseigner chez leur contact libraire. Ils trouveront donc sans difficultés que les dragons ont la possibilité de changer leur apparence et même de copier le physique de personnes humaines.

Si vous le désirez vous pouvez rendre cette information plus difficile d'accès et rendre le scénario plus dangereux grâce à d'Artois qui peut repérer les Lames et leur mettre des bâtons dans les roues. À vous la joie de l'embuscade contre une Lame isolée, du saccage de la boutique ou le meurtre d'un contact et d'autres joyusetés fourbes mais efficaces.



III. Sur la Piste de Charles d'Artois

Les Expérimentations d'Artois

Le 17 août, d'Artois teste le premier jet du breuvage créé par l'Assassin sur un groupe de jeunes chevaliers, qu'il a invités chez lui. Malheureusement le mélange étant trop riche en Jusquiamme, les instincts draconiques des chevaliers Lescault, Berry et Isquieu, se sont réveillés après un verre de vin empoisonné. Rendus violents et avides, ils attaquèrent leur hôte qui s'échappa, saccagèrent son appartement, avant de semer le chaos dans les rues.

Vous pouvez placer l'appartement d'Artois n'importe où à Paris, en effet les Lames doivent passer dans la rue au moment où les chevaliers attaquent les passants.

Une Scène de Chaos

Quand les Lames passent dans le quartier où vous avez attribué le logement d'Artois, ils découvrent une scène de violence qui devrait les pousser à agir, en effet les trois chevaliers drogués se livrent au pillage dans la rue. Un premier homme (Lescault) s'acharne sur un homme à terre, Berry, armé d'une épée cassée pille le stand d'un marchand ambulant, pendant qu'Isquieu envoie une enseigne contre une vitrine. Les mouvements de foule prise de panique et le corps de quelques victimes gisant à terre contribuent au chaos ambiant.

Le seul moyen d'arrêter ces hommes est de les mettre hors d'état de nuire.

Lescault Chevalier armé A4 D3 T10
Berry Chevalier armé d'une épée cassée A7 D0 T8
Isquieu Chevalier non armé A2 D0 T9

Les Lames seront aidés dans ce combat par leur Capitaine qui leur viendra en aide après quelques minutes de combat.

La Mission de Laincourt

Une fois la bataille terminée, Laincourt apprend précipitamment aux Lames qu'il a remonté la piste du traître de l'armée, il s'agit d'un certain d'Artois qui habite près de la place pillée. Il demande donc aux Lames de venir l'aider à l'arrêter. En arrivant au lieu d'habitation les joueurs se rendent compte qu'il arrivent trop tard, l'appartement est saccagé par les chevaliers. Si les joueurs fouillent parmi les objets fracassés, ils trouveront un morceau d'épée (celle de Berry), les chapeaux et manteaux des jeunes chevaliers, et dans un coffre éventré, deux bouteilles de liqueurs de Jusquiamme dorée, et une autre bouteille d'un liquide transparent et inodore à peine entamé (le poison qui doit être mélangé à de l'alcool).

Les joueurs devraient maintenant comprendre que cette histoire est liée aux dragons et que le pillage est parti d'ici, les Lames les plus perspicaces feront sans doute le lien entre la bouteille à peine entamée et le comportement des chevaliers. Dans ce cas vous pouvez passer au point suivant. Sinon il faudra user de diverses stratégies pour mettre les Lames sur la piste de la fête chez la comtesse de Pernon. (décortication du mélange retrouvé par l'expert en alchimie du Cardinal, traque d'Artois

menant au château de Pernon, découverte de la Jusquiamme dans les caves du château...)



IV. Déjouer le Complot

Dès que les Lames auront compris que les nobles conviés chez M^{me} de Pernon sont en danger, ils n'auront que quelques jours pour empêcher le complot de se réaliser. Selon le profil de votre groupe, plusieurs pistes peuvent être exploitées.

L'Attaque du Château

C'est souvent la solution préférée des joueurs, si le château en lui-même n'est pas très protégé – juste quelques valets qui ne seront pas d'une grande aide aux dragons – la Tisserande et l'Assassin sont de redoutables adversaires dont les Lames auront du mal à se débarrasser ; ils se battront mais fuiront si la situation tourne à leur désavantage (leur caractéristiques ne sont pas fournies, ils y a peu de chance qu'ils meurent dans cet assaut, il vaut donc mieux les laisser se battre un peu avec les Lames, puis les faire s'échapper, plutôt que de s'enliser dans un combat long est sûrement fatal pour les joueurs). En revanche, les joueurs pourront affronter d'Artois et ses derniers mercenaires.

Charles d'Artois A 5 D3 T4
Mercenaires d'Artois 3/PJ A1 T1 D1

Cambriolage du Château

La solution alternative au casse-pipe ; les Lames peuvent choisir de s'infiltrer dans le château, pour détruire les provisions de Jusquiamme (séchées dans des tonneaux le 19 dans l'après-midi, ou mélangées dans les boissons à partir de la nuit.)

Si entrer dans la propriété ne devrait pas être difficile (un simple test de Discrétion suffit), en ressortir devrait être une autre paire de manches ; en effet, l'alarme donnée, d'Artois et ses mercenaires arrivent aussitôt et tenteront d'encercler les Lames pendant que l'Assassin et la Tisserande couperont toute retraite possible en se rendant devant l'entrée de la propriété.

La Solution Diplomatique

Si vos Lames la choisissent, bravo, vous avez un groupe fin aux goûts raffinés, gardez-le précieusement ou intégrez-lui un Marciac (c'est au choix).

Les Lames peuvent en effet tenter d'interdire la fête, sans sortir les armes, que se soit pour faire appel aux puissants pour interdire la fête, ou faire passer un message, ruiner la réputation de M^{me} de Pernon ou autre organisation de contre-événement, laissez aux joueurs de nombreux tests de Galanterie. En revanche la solution consistant à prévenir toute la noblesse locale du danger, et leur recommander de ne pas se rendre au château de Pernon, sera inutile et fera perdre toute crédibilité aux Lames.

Il existe bien sûr, d'autres possibilités, on peut toujours compter sur la créativité des joueurs pour avoir des idées fumeuses (ou brillantes).





LES LAMES DU CARDINAL