

Le Pain de la discorde

“Les lames du Cardinal”



Cédric Reinhardt





Le pain de la discorde

“Les lames du cardinal”

AUTHEUR

Cédric Reinhardt

ART

Copilote IA



Copyright © <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

<https://www.saint-plex.ch/>

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	3
Chronologie	4
PERSONNAGES IMPORTANTS	5
PERSONNAGES HISTORIQUES	6
MISE EN PLACE	7
Note technique	7
Note historique	8
ACTE I : L'ENQUÊTE PRÉLIMINAIRE	9
Scène 1 : Arnaud Compard	9
Scène 2 : La Taverne du Pétuneur	11
Scène 3 : La bijouterie Valbleue	14
Scène 4 : L'Hôtel de Beaufort	15
Scène 5: Balthazard Aubert	15

ACTE II : LA CABALE	18
Scène 1: Hôtel de Montbazon	19
Scène 2: Hôtel de Chevreuse	22
Scène 3: Hôtel de Vendôme	23
 ACTE III : CONCLUSION	 24
Scène 1: Théâtre de l'Hôtel de Bourgogne	24
Scène 2: Échafaudages de Notre-Dame	25
Scène 3: Faubourg de la porte de Vincennes	26





INTRODUCTION

APRÈS LA MORT DE LOUIS XIII, LA GRIFFE NOIRE ESPÉRAIT QU'ANNE D'AUTRICHE, INFANTE D'ESPAGNE, LEUR FACILITE L'ACCÈS AU ROYAUME DE FRANCE. ILS FURENT OBLIGÉS DE CONSTATER QUE LA RÉGENTE TRAVAILLAIT À RENDRE LE PAYS FORT POUR LE FUTUR ROI, SON FILS, ET N'ALLAIT PAS DANS LEUR SENS. PIRE ! ELLE NOMME PREMIER MINISTRE LE CARDINAL MAZARIN QUI PARTAGEAIT SES VUES (ET BIEN PLUS QUE ÇA, CHUCHOTE-T-ON À LA COUR).

LES MAÎTRES DE LA LOGE PREMIÈRE DE LA GRIFFE NOIRE DÉCIDÈRENT QU'IL ÉTAIT TEMPS DE CASSER CETTE BELLE AMITIÉ ET DE SEMER UN PEU LE TROUBLE. ILS CONTACTÈRENT UN DES LEURS, UN DRAGON INFILTRÉ EN FRANCE DEPUIS QUELQUES ANNÉES ET VERSÉ DANS LES ARTS DRACONIQUES : BALTHAZARD AUBERT.

CELUI-CI, SENTANT UN MÉCONTENTEMENT CHEZ LA NOBLESSE ET PARTICULIÈREMENT CHEZ SON MAÎTRE, LE DUC DE BEAUFORT, DÉCIDA DE LE MANIPULER POUR FOMENTER UNE CABALE CONTRE LA REINE ET MAZARIN.

BALTHAZARD AUBERT ÉTANT VERSÉ DANS L'ALCHIMIE DRACONIQUE PRÉVOIT DE CRÉER DE LA NOURRITURE ENCHANTÉE, LE PAIN DE LA DISCORDE, ET DE LE FAIRE CONSOMMER À LA RÉGENTE. CELUI-CI AURA POUR EFFET DE SUSCITER CHEZ ANNE D'AUTRICHE UNE HAINE DISPROPORTIONNÉE ET IRRATIONNELLE ENVERS MAZARIN. LES INTRIGANTS COMPTENT EMPOISONNER LA REINE CHEZ LA DUCHESSE DE MONTBAZON, LORS D'UNE FÊTE, EN SE SERVANT DE LA TRADITION DE LA TOASTÉE (VOIR NOTE HISTORIQUE).

LES PERSONNAGES DÉBUTERONT SUR UNE SIMPLE ENQUÊTE DE VOL POUR DÉCOUVRIR LA CONSPIRATION CONTRE LA REINE ET LEUR PATRON, MAZARIN. ILS DEVRONT TOUR À TOUR INTERVENIR POUR SAUVER LA REINE ET LE CARDINAL DE FUNESTES DESTINS. CE SCÉNARIO EST INSPIRÉ DE « LA CABALE DES IMPORTANTS », ÉVÉNEMENT HISTORIQUE DONT VOUS TROUVEREZ PLUS D'INFORMATIONS SUR WIKIPÉDIA.

CHRONOLOGIE

- *14 mai 1643* – Mort de Louis XIII
- *18 mai 1643* – Ouverture du testament de Louis XIII. Il demande que le pouvoir soit partagé par un conseil de régence.
- *19 mai 1643* – Anne d'Autriche fait casser le testament de son mari (invoquant le parlement de Paris en lit de justice).
- *Juin-juillet* – La Griffe Noire, par l'entremise de Balthazard Aubert, complot avec le Duc de Beaufort pour mettre en place leurs plans pour éloigner Mazarin du pouvoir.
- *Mi-juillet* – Commande d'un faux collier en toute discrétion, livré fin juillet.
- *Lundi 24 août 1643* – Arnaud Compard dérobe le collier de Mazarin, ainsi que les mèches de cheveux, et les remet à l'auberge.
- *Mardi 25 août 1643* au soir – Le Cardinal se rend compte de la substitution du collier, suspecte rapidement le barbier. Le lendemain il envoie des gardes rouges chez lui pour le faire arrêter, pensant à un simple larcin. Apprenant que le barbier a été manipulé et sa famille enlevée, il contacte Laincourt pour mettre les Lames sur l'affaire.
- *Mercredi 26 août 1643*, au soir – **Début du scénario**, chez Arnaud Compard.
- *Vendredi 28 août 1643* – Fête chez la duchesse de Montbazou où le pain de la discorde sera servi.
- *Dimanche 30 août 1643* – Tentative d'assassinat de Mazarin, sur le parvis de Notre-Dame.
- *Mercredi 2 septembre 1643* – Arrestation de François de Vendôme, alors qu'il tente de fuir Paris.



PERSONNAGES IMPORTANTS

Arnaud Compard : Barbier de la cour, il s'occupe de la barbe et des cheveux de nombreuses personnalités, y compris Mazarin et Anne d'Autriche. Il vit dans une maison de classe moyenne à Paris avec sa femme Thérèse et ses enfants : Mireille (15 ans) et Ludovic (8 ans).

Balthazard Aubert : Dragon de la Griffe Noire, il est infiltré à Paris depuis quelques années. Il est le médecin personnel de François de Vendôme et un pratiquant de l'alchimie draconique. Architecte du plan pour éloigner Mazarin et Anne d'Autriche, il a utilisé la colère de François de Vendôme pour le rendre complice, lui promettant plus de pouvoir pour la noblesse.

Krshrr : Drac noir, chef d'une petite bande de mercenaires qui travaillent pour le plus offrant. Il habite dans les Écailles et a été chargé par son employeur (le Duc de Vendôme sous couvert d'un masque) d'enlever la famille d'Arnaud Compard et de la garder en captivité dans les Écailles jusqu'à ce qu'on lui donne d'autres instructions. Il est content d'être aussi bien payé pour une mission aussi simple.

Solange Valbleue : Fille de Charles Valbleue, bijoutier. Elle s'occupe des affaires de son père et a pris la commande du Duc de Beaufort pour faire le faux collier du Cardinal. Elle a été trompée par celui-ci et pense qu'il a passé commande sous les ordres du Cardinal lui-même.

Pierre Teyssier : (Livre 2 page 38) Le maître de magie de Richelieu, puis de Mazarin. Il pourra aider les personnages à percer les mystères d'alchimie draconique du pain de la discorde.



PERSONNAGES HISTORIQUES

Ci-dessous les personnages historiques que vos joueurs croiseront dans le scénario. Vous trouverez à leur sujet des informations complémentaires sur Wikipédia, ainsi que leur portrait.

François de Vendôme : Duc de Beaufort et pair de France. Personnage important qui participa à la cabale des Importants et enverra des assassins contre Mazarin. Il sera arrêté et détenu au château de Vincennes.

Marie de Rohan : Duchesse de Chevreuse. Championne de l'intrigue, elle revient à peine de son dernier exil forcé sur ses terres (cf. roman) pour participer aux côtés du Duc de Vendôme à cette intrigue contre le Cardinal. Ses motivations sont autant politiques que personnelles, elle cherche à se venger du Cardinal et de ses Lames.

Marie d'Avaugour : Duchesse de Montbazou. Elle est la belle-mère de la duchesse de Chevreuse et c'est chez elle, durant une fête où la régente est invitée, que les conspirateurs essaieront de faire consommer à Anne d'Autriche le pain de la discorde.

François le Dangereux : Seigneur de Beaupuis. Fidèle de François de Vendôme, il participe à la cabale. Il sera dans un deuxième temps chargé par le Duc de Beaufort d'assassiner Mazarin. François est un tireur émérite et tout mousquetaire ou adepte des armes à feu connaîtra sa réputation.

Alexandre de Campion : Frère de Henri de Campion, intrigant à la cour, il est un fidèle du Duc de Beaufort. Dans notre histoire il a aussi une passion pour les arts du théâtre et aide son ami Jean de Rotrou à mettre en scène sa tragédie « La Bélisaire » au Théâtre de l'Hôtel de Bourgogne. Le fait d'être mandé pour l'assassinat du Cardinal lui déplait et il refuse de participer à sa mise en œuvre.

Henri de Campion : Frère d'Alexandre de Campion, intrigant à la cour, il est un fidèle du Duc de Beaufort. Il aidera à la mise en œuvre de l'assassinat de Mazarin en fournissant les armes nécessaires (mousquets de qualité) et en installant des fanions pour aider les tireurs.

MISE EN PLACE

RÉSERVE DE JUSQUIAME DORÉE

2 + nombre de joueurs

ARCANE DE LA RIVIÈRE DRACONIQUE

La vestale de Pierre / L'hérésiarque couronné / +1 arcane tirée au hasard.

NOTES TECHNIQUES

Les PNJ de ce scénario sont tirés du *livre de base* (Livre 2 page 30-31) et pour un groupe débutant. N'hésitez pas à en augmenter la force ou le nombre pour pimenter votre scénario. Les difficultés des tests sont aussi sujettes à être changées selon votre vision de la chose.

Les scènes se jouent dans l'ordre où vos personnages décident de les faire, ou pas du tout s'ils ne le font pas.

Le scénario comprend 3 actes. Le premier, le plus long, comprend de l'investigation et de l'action. Le second, des relations mondaines. Le dernier acte comprend de l'action et de la course-poursuite.

Comptez 4 à 5 heures pour le premier acte puis 2 à 3 pour les actes deux et trois. Pour un total de 6 à 8 heures.

La chronologie des éléments peut être changée (avancée ou reculée) pour créer la tension dramatique dont vous avez besoin. N'hésitez donc pas à le faire.

En cette période de l'année à Paris le soleil se lève à 7 h 00 et se couche à 20 h 45.

NOTES HISTORIQUES

LA TOASTÉE

En France l'on mettait la « toastée » qui était une tranche de pain épicé et grillé dans une coupe de vin qui faisait le tour des convives et le dernier avait l'honneur de vider la coupe et manger la toastée. Les « toasts » étaient annoncés par une personne de l'assemblée en hommage à une autre personne. Le personnel de maison apportait à celui qui le demandait une coupe de vin avec le morceau de pain grillé dedans, celui qui avait demandé la coupe portait son hommage et faisait passer le verre jusqu'à son destinataire.

LA NUIT, LES OCCUPATIONS ET LES CHANDELLES

Lorsque la nuit tombait les maisonnées devenaient vite sombres et les gens allaient rapidement se coucher. Deux raisons à ceci : premièrement la plupart des gens n'avaient pas d'occupation le soir, on s'ennuyait vite, donc autant aller au lit. Deuxièmement, si toutefois l'on avait une occupation elle demandait de l'éclairage et les chandelles étaient très coûteuses, on évitait donc de les faire brûler sans bonne raison. L'expression « le jeu n'en vaut pas la chandelle » vient de là d'ailleurs.



ACTE I : L'ENQUÊTE PRÉLIMINAIRE

Mardi 25 août 1643, au soir, le cardinal Mazarin constate que son collier de famille, un crucifix entouré de deux perles, a été remplacé par un faux. Il suspecte assez vite son barbier, Arnaud Compard, qui est le seul à manipuler ledit collier lorsqu'il fait la barbe de son éminence. Il envoie le lendemain son capitaine des gardes rouges pour discuter avec lui et récupérer le bien, mais le barbier se mure dans le silence, le capitaine l'arrête. Une fois au palais Cardinal il avoue et explique qu'on l'a forcé en enlevant sa femme, sa fille et son fils. Il craint pour leur santé.

Le Cardinal, trouvant la manœuvre bien complexe pour un simple vol de bijoux, demande à de Laincourt de se pencher sur cette affaire.

SCÈNE 1

Mercredi 26 août, le soir. Maison d'Arnaud Compard

Mises au courant de l'enquête préliminaire par de Laincourt en fin d'après-midi, les Lames se rendent en début de soirée au domicile de Compard (leur capitaine leur a donné la clef) pour chercher des éléments pour débiter leur enquête. Après être entrées, elles se retrouvent confrontées à un groupe de voleurs. La scène commence donc comme il se doit sur un combat.

La maison d'Arnaud Compard est une maison simple d'une personne avec une solide situation. À l'étage, 2 chambres ; au rez-de-chaussée, une grande salle à manger-cuisine-cheminée, un bureau personnel et un débarras.

Les voleurs n'ont rien à voir avec le complot. Ce sont quelques malandrins qui ont ouï dire que cette maison était sans surveillance, le propriétaire et sa famille ayant été arrêtés. Ils flairent le bon coup, quelques affaires volées tranquillement, sans personne pour s'en plaindre.

Les voleurs sont armés de matraques et essaieront d'attaquer les Lames. Ils se rendront assez vite quand leur nombre diminuera. Si vous voulez vous pouvez les faire fuir et enchaîner sur une petite course-poursuite.

Malandrins (5x) A1 D1 T1 matraque.

Dans les affaires des voleurs, qui ont pris tous les éléments intéressants, les Lames trouvent en plus des objets de valeur de la maison :

- La lettre de chantage avec les instructions à suivre (voir ci-dessous).
- Dans la lettre, un doigt assez fin avec une alliance dessus. (**Médecine 2**) Le doigt a été coupé avec précision avec du matériel adéquat.
- Un étui pour collier, vide. (**Investigation 2**) À l'intérieur de l'étui, en décollant une bande de papier rajoutée, l'on trouve l'adresse et le nom de la bijouterie d'où il provient. La bijouterie Valbleue.

Monsieur,

Nous tenons votre famille, si vous désirez les revoir vivants suivez scrupuleusement les instructions suivantes.

Un homme vous apportera un coffret contenant une réplique du collier de Monseigneur Mazarin qui ne s'en sépare que lors de votre office de barbier. Remplacez-le et subtilisez l'original. Vous subtiliserez aussi une mèche de cheveux de Monseigneur ainsi que l'une de la Reine.

Vous apporterez tout cela avant le 25 de ce mois à la Taverne du Pétuneur, sur le quai de la Tournelle. L'on vous reconnaîtra.

Si vous obtempérez et gardez la bouche fermée vous reverrez votre famille d'ici la fin du mois.

Nous joignons la bague d'alliance de votre épouse pour vous assurer de notre sérieux.

Vos joueurs ont donc maintenant 2 lieux à aller voir ainsi que, sans doute, une suspicion que la magie draconique est au centre de cette affaire. Qui plus est, la lettre parle de la fin du mois, information comme quoi il ne leur reste plus beaucoup de temps.

SCÈNE 2

La Taverne du Pétuneur, quai de la Tournelle. (Option : Repaire Drac dans les Écailles)

La taverne du Pétuneur est au rez-de-chaussée d'un grand bâtiment de pierre sur le quai de la Tournelle. L'entrée est ornée d'une enseigne représentant une tête de Drac qui fume la pipe. Après la lourde porte de bois l'on descend quelques marches pour arriver dans une grande salle carrée au sol de terre battue recouvert de paille.

Au fond un grand bar et une porte qui donne dans une arrière-salle. La pièce est éclairée par 3 grands lustres où brûlent des bougies de mauvaise qualité dont la fumée rend l'atmosphère irrespirable. Une dizaine de tables rondes occupent presque toute la place et le brouhaha ambiant rend l'écoute et les discussions à voix basse difficiles. La taverne ouvre en milieu d'après-midi, mais le tavernier y habite et est donc tout le temps là (dans l'arrière-salle). Ce n'est qu'en début de nuit (22 h 00) que la salle se remplit de personnes en général peu recommandables.

Si les personnages y vont de nuit ils verront principalement des humains et deux tablées de Dracs. L'une, proche de l'entrée (2 Dracs gris), l'autre au fond, proche du bar (1 Drac noir et 3 Dracs gris). S'ils y vont de jour il n'y aura ou personne (mis à part le tavernier) ou quelques piliers de bar.

Le tavernier peut se rappeler d'Arnaud Compard (*Persuasion 3*) si on le lui décrit. Il dira se rappeler de ce type qui est passé il y a quelques jours (2 jours, lundi) qui dénotait par rapport à ses clients habituels. Il a attendu au bar puis a remis un paquet à un Drac venu à sa rencontre, habitué du lieu. Si c'est le soir le tavernier désignera discrètement la table des 4 Dracs.

Krshrr Drac noir, chef de groupe A4 D2 T5

Dracs gris (3x) A3 D2 T3

Si les personnages attaquent / défient / provoquent les Dracs : Cela dégénère ou en combat à l'épée ou en bagarre de taverne. Dans le premier cas les autres clients et le personnel essaient de rester en dehors de cette fâcheuse situation, voire même de fuir si ça devient trop violent. Dans le deuxième cas il se pourrait que cela dégénère en bagarre de taverne complète. Dans tous les cas les Dracs, vu leur nature draconique, combattent jusqu'au bout.

Si les personnages discutent / tentent de soudoyer les Dracs : Sachant que leur commanditaire était accompagné d'un dragon, ils n'oseront pas le trahir, mais ils peuvent essayer d'arnaquer les personnages pour en tirer le plus d'argent possible.

Si les personnages suivent les Dracs quand ils partent de la taverne : Il faudra les suivre dans les Écailles sans se faire remarquer (**Furtivité 3**). Les Dracs retournent à leur repaire où se trouvent la femme et le fils de Compard, ainsi que deux autres Dracs gris. Ils resteront là le restant de la nuit et la journée, pour retourner à la taverne le soir. Si les personnages attaquent leur repaire, les Dracs présents tenteront de prendre les prisonniers comme otages. Si des coups de feu sont tirés dans les Écailles il y a fort à parier qu'un autre groupe Drac ramène sa fraise.

Une fois défaits, les Dracs survivants, contre leur vie, donnent les informations suivantes :

- Ils ont été engagés pour enlever la famille du barbier alors qu'elle revenait du marché et pour les garder dans leur repaire jusqu'à nouvelle instruction.
- Ils ont été chargés de récupérer le paquet du barbier et de le remettre au « Doct ». (la veille, mardi)
- Leur commanditaire est un homme riche, avec de la tenue, qui gardait son visage dissimulé.
- Leur commanditaire était accompagné d'un « Doct », qu'ils peuvent décrire, qui a coupé et soigné le doigt de la femme, il a ensuite ausculté les enfants et a pris la jeune femme avec lui en partant.
- Si vos joueurs n'ont pas relevé l'imminence du complot dans la lettre vous pouvez faire préciser par le Drac que le commanditaire a dit que « tout sera réglé d'ici la fin du mois ».

Les Dracs ne diront qu'en dernier et extrême recours que l'homme qui accompagnait leur commanditaire était un dragon sous forme humaine.

Si tous les Dracs sont morts, seule la femme du barbier pourra faire un témoignage plus ou moins identique, mais de son point de vue.

Si un personnage inspecte la blessure de la femme (**Médecine 1**) il constatera que le travail est excellent et le matériel utilisé (bandage, onguent) de très grande qualité.



SCÈNE 3

À la bijouterie Valbleue

La bijouterie Valbleue est ouverte du matin au soir. Derrière le comptoir, présentant les bijoux et effectuant les transactions, la fille du bijoutier : Solange Valbleue. Dans les pièces non visibles, derrière le comptoir, les ateliers où le père (Charles Valbleue) atteint d'une grave surdité et d'un grand âge exerce son métier de bijoutier. L'affaire familiale peine à tourner et le travail de Charles, déjà fort âgé, est en perte de qualité.

Un test en **(Intrigue 2)** permettra de constater que la qualité des bijoux est faible et que le commerce semble avoir des difficultés à tourner.

François de Vendôme est venu en personne passer la commande du faux. Il a expliqué qu'il venait en toute discrétion de la part de Mazarin pour commander une copie de son collier (croquis à l'appui) car son éminence craignait pour ce précieux bijou de famille et désirait le laisser en coffre et porter un faux. Bien sûr son éminence ne veut aucun papier officiel ou autre contrat, le paiement serait fait en avance avec un supplément pour la discrétion.

Solange, qui a pris la commande, a trouvé l'explication un peu fumeuse mais le Duc payant rubis sur l'ongle et étant un personnage important, elle ne refusa pas.

Si les joueurs emploient la manière forte (Intimidation, menace) Solange se braquera et leur demandera de partir. Seul le fait de la mettre face à des preuves irréfutables, comme les croquis qui traînent dans les ateliers, lui fera desserrer les dents.

Si les joueurs emploient la ruse **(Duperie 3)** ou le charme **(Séduction 3)** ils la feront parler plus facilement.

Ce que Solange dit :

C'est François de Vendôme, Duc de Beaufort, Pair de France qui lui a commandé ce bijou, selon les modalités citées plus haut. Elle n'a malheureusement aucune preuve ou écrit que c'est le cas. Il lui reste les croquis mais ils sont anonymes. Un personnage au fait des grands de France (Intrigue 3) saura se rappeler que le Duc de Beaufort a un médecin personnel réputé très talentueux : Balthazard Aubert, qui ne réside pas chez le Duc mais à son propre hôtel particulier en ville de Paris.

Le père se souvient avoir réalisé ce travail, mais ne sait pas pour qui ni pourquoi, il faut voir ça avec sa fille.

Option : Vos personnages pourraient reconnaître le style des croquis **(Création 3)** les menant vers un artiste du pont Neuf qui leur indiquera qu'il les a dessinés à la demande d'un riche personnage qui passe souvent admirer son art. S'ils attendent ils pourront se faire désigner Balthazard Aubert qui passe en fiacre, et peut-être le suivre. Ou carrément le Duc de Beaufort.

SCÈNE 4

Devant l'Hôtel de Beaufort

Si vos personnages décident de se rendre à l'hôtel de Beaufort ou d'en observer les allées et venues depuis l'extérieur. Selon leur timing et vos besoins ils pourraient voir :

- Le médecin du Duc partant ou arrivant.
- La duchesse de Chevreuse qui part ou arrive.

La nuit il ne se passe rien. Si les personnages décident de s'introduire secrètement dans la propriété ils ont intérêt à ne pas se faire prendre, le Duc étant un Pair de France, même le Cardinal pourrait avoir de la peine à les récupérer. S'ils réussissent cependant il n'y a malheureusement rien d'intéressant chez le Duc. Au besoin vous pouvez leur faire trouver quelques pistes indirectes (discussion entre le Duc et la duchesse au sujet « du plan » par exemple). Mais il ne doit rien y avoir qui permette de prouver l'implication du Duc à ce stade.

SCÈNE 5

Chez Balthazard Aubert

Si vos personnages arrivent là, cette scène devrait conclure l'acte 1 et précipiter les choses. La maison du docteur est dans un pâté de maisons, entourée de chaque côté par d'autres bâtiments, en mur mitoyen. De la façade avant, sur la rue, il y a une grille qui donne sur une petite cour intérieure avant de donner sur l'entrée. La maison comprend un rez-de-chaussée, 2 étages et une cave. Au rez-de-chaussée : le cabinet du Docteur et son bureau, les cuisines, les cabinets, une salle à manger et l'accès à la cave. Au premier, la grande chambre du docteur, quelques chambres pour le personnel de maison. Au deuxième, quelques pièces non utilisées ou utilisées comme débarras.

Si vos joueurs décident de faire le pied de grue devant la maison :

Il est possible que vos joueurs décident d'observer les va-et-vient de la maisonnée avant d'aller plus loin. Dans ce cas les opportunités et/ou scènes suivantes peuvent se produire :

- S'ils y sont jeudi en début d'après-midi : ils verront le carrosse de la Duchesse de Chevreuse (***Intrigue 1***) s'arrêter devant la maison. Un valet sortira et lui donnera un paquet (les toasts du pain de la discorde). Elle repartira immédiatement. S'ils suivent le carrosse, elle rejoint son hôtel particulier immédiatement.

- Au sujet du médecin, rien de spécial si ce n'est que depuis quelques semaines la maisonnée est aussi habitée par un groupe d'hommes, apparemment des mercenaires, qui leur rajoutent une grosse charge de travail. Elles ne savent pas pourquoi ils sont là mais c'est leur maître qui les a fait venir.
- Les personnages pourront peut-être apercevoir de temps à autre quelques reîtres qui prennent l'air à la fenêtre avant de se faire remettre à l'ordre par leur capitaine.
- Si vos joueurs attendent trop, jeudi dans la nuit, Balthazard décide de se débarrasser de Mireille. Il la fait égorger et les personnages verront trois reîtres sortir, l'un marchant en avant pour voir si la voie est dégagée, les deux autres portant un tapis enroulé. Ils vont vers la Seine pour se débarrasser du corps.

Comment entrer :

Si les personnages se font passer pour un ou des patients cherchant des soins : s'ils ont des relations ou citent les bonnes personnes (***Intrigue 3***) Balthazard, très courtois, les recevra et traitera leurs blessures.

Si les personnages demandent à être reçus : s'ils sont nobles ou ont des relations qui les recommandent, ils seront reçus (***Intrigue 3***). De même s'ils jouent cartes sur table et parlent de l'affaire en cours. Balthazard est curieux de savoir ce qu'ils savent.

Si les personnages se la jouent à la Saint-Lucq, il y a un moyen d'entrer en passant par les toits voisins puis en se glissant par une fenêtre du dernier étage. Les toits sont glissants (***Adaptation 3***), il faut sauter du toit adjacent (***Athlétisme 3***) et la fenêtre est fermée (***Technique 2***). Le tout sans donner l'alerte (***Furtivité 3 de nuit et 5 de jour***).

Qui est à l'intérieur :

Il y a tout d'abord, entre le rez-de-chaussée et le premier, selon les heures de la journée, du personnel de maison : 5 personnes. Il y a ensuite des reîtres de la Griffes Noire, postés ici pour aider Balthazard dans ses plans contre la France, ils sont une quinzaine avec un capitaine. À la cave il y a la fille de Compard sur qui Balthazard a testé le pain de la discorde. Il y a enfin Balthazard lui-même, qui est en général ou dans son cabinet ou à la cave.

Une fois à l'intérieur :

Si les joueurs dévoilent ce qu'ils savent, sont agressifs ou se font surprendre là où ils ne devraient pas être, l'alerte est donnée et très vite un combat contre les reîtres s'engage. Dans ce cas Balthazard se précipite à la cave où il garde sa Jusquame dorée et interviendra, partiellement transformé, quelques rounds ou assauts plus tard (au mieux pour l'effet dramatique).

Il est probable que le capitaine des reîtres de la Griffe Noire défie personnellement un personnage (celui qui aura fait preuve de plus de bonnes manières ou d'honneur), demandant à ses hommes de rester en retrait sur ce combat.

Une fois blessé ou voyant tous ses hommes vaincus, Balthazard tentera de prendre la fuite (gardez quelques points de Jusquiamé dorée pour l'aider). Il n'est pas prévu qu'il revienne dans cette histoire mais cela peut être un bon personnage à replacer plus tard.

Dans la cave :

Une fois ce combat fini les personnages fouilleront sans doute la maison. Aux étages ils trouveront des domestiques terrifiés par les récents événements violents. Au rez-de-chaussée dans le cabinet du Docteur ils trouveront diverses paperasses sans intérêt. À la cave par contre ils trouvent un laboratoire d'alchimie draconique avec au sol un pentacle et des runes luisant d'une lueur rouge-violette malsaine. Au centre du pentacle une petite baguette de pain entamée. Dans un coin de la pièce un établi avec fioles et potions, un petit gril à pain, le collier de Mazarin ainsi que deux mortiers avec des cheveux dedans. À côté de l'établi une bibliothèque garnie de quelques ouvrages draconiques. Au fond de la pièce, enchaînée au mur, Mireille Compard. Balthazard a testé sur elle le pain de la discorde. Étant donné que ça ne lui était pas directement destiné (cheveux de la reine) elle est dans un état second et mettra plusieurs semaines à s'en remettre. Au sol une caissette avec quelques fioles ayant contenu de la Jusquiamé dorée et à côté une invitation pour une fête chez Madame la Duchesse de Montbazou (***Intrigue 3***) où sera présente la Régente. Donc pour résumer :

- Mireille Compard, choquée et fiévreuse.
- Au centre du pentacle, une petite baguette de pain entamée.
- Sur l'établi le collier de Mazarin, les cheveux dans le mortier, le gril à pain. Des serviettes de tissu violet recouvertes de miettes.
- Au sol : l'invitation à la fête en l'hôtel de Montbazou et les fioles vides de Jusquiamé.
- Dans la bibliothèque : des livres incompréhensibles qui intéresseront sans doute Teyssier.

Après cette découverte les personnages feront sans doute appel à Teyssier pour plus d'informations. S'ils font un rapport à de Laincourt, celui-ci fera boucler la maison à grand renfort de gardes rouges et enverra Teyssier sur place pour inspecter la cave.

ACTE II : LA CABALE

Les recherches de Teyssier lui prendront « un certain temps » qui amènera vos personnages au vendredi 28 en fin de matinée. Dans le bureau de de Laincourt, celui-ci les met au parfum. Il leur explique tout d'abord que Pierre Teyssier a trouvé quel était le but du rituel de la cave. Il s'agit d'une formule alchimique nommée « le pain de la discorde » qui provoquera une haine irrationnelle envers la personne consommant le pain et celle visée par le sortilège.

Dans leur cas: la Régente et Mazarin. Les tranches de pain, 3 selon le témoignage de Mireille Compard (entre 3 et 5 si elle est morte), ont vraisemblablement été grillées et sont destinées à des toastées.

De Laincourt en a fait part au Cardinal et devant le manque de preuves directes impliquant les nobles participants au complot, il charge les Lames de les débusquer. C'est pour cela qu'il n'a, pour le moment, prévenu personne de l'affaire. Son éminence veut absolument débusquer le plus possible des conspirateurs, il n'a donc pas non plus prévenu la Régente qu'elle serait en danger. Coup extrêmement risqué mais il compte sur les Lames pour protéger la Reine. La situation entre la noblesse et la Régente étant tendue, son éminence insiste sur le fait que les Lames utilisent toute leur subtilité et évitent tout esclandre. Mazarin informe aussi de Laincourt des quelques habitudes de la Régente lors de soirées mondaines :

- Elle ne consomme que la première toastée, voire la deuxième selon son humeur, et ensuite lève sa coupe mais ne consomme pas.
- La Régente aime boire du chocolat durant les soirées mondaines, souvent accompagné de biscuits.

Les Lames se rendront donc à l'Hôtel de Montbazou pour trouver les empoisonneurs et surtout empêcher la Régente de manger un toast empoisonné. Elles ont aussi pour instruction d'arrêter après la fête la ou les personnes chargées d'empoisonner la Régente. Si c'est absolument nécessaire elles peuvent le faire pendant la fête mais le plus discrètement et courtoisement possible. Les personnages nobles recevront une invitation officielle. Pour les autres, ils revêtiront une casaque de mousquetaire qui seront présents pour protéger la Régente. Pas un mot à d'Artagnan qui est l'officier commandant ce jour-là. Celui-ci ayant, avant tout, la sécurité de la Régente en tête, il pourrait faire esclandre.

De Laincourt sera à l'extérieur, en face de l'hôtel de Montbazou, joignable par les Lames en cas de pépin.

SCÈNE 1

Hôtel de Montbazon

Cette partie est un peu plus « libre ». Les PJ et PNJ évoluant selon ce qui se passe, il n'y a pas vraiment de chronologie dans cette scène. L'idée est de créer des occasions de scènes mondaines pour certains, d'intrigue pour d'autres, le tout dans le stress constant d'éviter l'attentat sur la Régente et de débusquer les toasts et empoisonneurs.

La fête se passe entre la grande salle et les jardins. Les extérieurs sont grands et comprennent une terrasse et des jardins à la française (haies et labyrinthe) où les convives vont se perdre de temps à autre. Le reste de l'hôtel particulier comprend des chambres, cabinets, cuisines, celliers. Le tout sur 4 étages et un sous-sol. N'hésitez pas à inventer selon les besoins de votre narration.

Qui est présent ?

L'aréopage habituel des courtisans de la Régente. Beaucoup de nobles mais surtout :

- La duchesse de Chevreuse, chargée de l'empoisonnement, qui distribuera les toasts. Elle est arrivée avant les convives.
- La Duchesse de Montbazon, l'hôte de la fête.
- La Régente Anne d'Autriche, l'invitée de marque.
- Le Seigneur de Beaupuis, qui vient pour rendre compte plus tard à François de Vendôme, qui lui ne se montre pas.

Où sont les toasts ?

Il y en a trois. C'est la Duchesse de Chevreuse qui les a amenés et est chargée de l'empoisonnement. Elle est arrivée un peu avant les convives. Elle a donné le premier à un domestique (Arsène), qui est au service des boissons, avec pour instruction de le mettre dans la coupe de la Régente lors d'une toastée à son honneur. Ce domestique a été engagé par la Duchesse de Montbazon très récemment (il y a 3 jours). Il a été choisi car on le sait avide et malhonnête. Il est malhabile et se fait souvent réprimander par le reste du personnel qui ne comprend décidément pas pourquoi on l'a engagé. La Duchesse de Chevreuse lui a promis deux louis d'or pour ce petit travail. Sentant le coup fourré il prendra les jambes à son cou dès qu'il sentira le danger. Elle a donné le second toast à la duchesse de Montbazon pour qu'elle s'en serve au mieux. Elle conserve le troisième comme toast de secours, au cas où.

Comment pister les toasts ?

Si l'un de vos personnages se positionne ou va en cuisine il verra Arsène se faire réprimander pour sa paresse et son incompétence et qu'il serait préférable qu'il reste en cuisine, celui-ci répliquera qu'il a reçu des instructions de la Duchesse de Montbazou de rester au service. Plus tard, en cas de toastée à la Régente c'est lui qui amènera la coupe. Les gens savent que la toastée se prépare en cuisine, ils voudront donc sans doute surveiller ce lieu. Cela vous permettra de mettre en place une scène avec l'interception du serviteur amenant la coupe en traversant une foule de nobles.

Les toasts sont emballés dans le même tissu violet qu'il y avait dans le laboratoire de Balthazard Aubert. Les personnages peuvent être témoins du « déballage » du toast par Montbazou ou Chevreuse juste avant qu'elle le serve à la reine (sur une sous-tasse de chocolat ou autre).

Si les Lames ont été témoins du passage de Chevreuse chez Aubert elles porteront sans doute leur surveillance sur elle. Aucun des empoisonneurs ne se doute de quelque chose et ils agiront discrètement mais sans chercher spécialement à se cacher.

Les trois tentatives seront :

- Dans les premières toastées : Arsène place le toast empoisonné dans une coupe de toastée.
- Si cela échoue, la duchesse de Montbazou propose un chocolat chaud à la reine, qui en raffole, et met un toast sur la sous-tasse.
- Si cela échoue aussi, la duchesse de Chevreuse invitera la Régente à aller se « perdre » dans le labyrinthe et lui proposera un biscuit (toast) en cours de promenade. La Régente n'ayant pas faim elle insistera pour qu'elle le goûte.

Chacune de ces tentatives devrait fournir le ressort dramatique pour faire des scènes amusantes.

Comment arrêter l'empoisonnement ?

Aux Lames d'être créatives. Cependant une approche trop frontale ou un manque de tact et il se pourrait qu'on leur demande de partir.

Le but de cet acte est de créer des quiproquos mondains dans une ambiance de cour et d'intrigue. Fourbissez vos répliques cinglantes plutôt que vos rapières.

Les arrestations ?

Il se peut que les personnages tentent d'arrêter certains des empoisonneurs durant la fête. S'ils font esclandre la fête s'arrêtera sur un scandale de l'accusé (particulièrement la duchesse de Montbazon qui est chez elle). La Régente s'en mêlera et si les Lames leur expliquent le plan de Mazarin elle ordonnera aux mousquetaires que l'on accompagne l'accusé au château Cardinal. Inutile de dire que Mazarin sera fort mécontent du manque de subtilité des Lames et leur fera savoir.

Si elles font preuve de subtilité et approchent les duchesses avec tact en leur demandant de les suivre, les réactions varient selon la personne :

- La duchesse de Montbazon étant chez elle prend les Lames de haut en leur faisant comprendre qu'elle ne suivra personne tant qu'elle n'y sera pas contrainte par un ordre écrit de la Régente. Puis elle se retire dans ses appartements, prétextant un malaise, laissant la fête suivre son cours.
- La duchesse de Chevreuse, ayant déjà fait face aux Lames, se résigne assez vite et les suit sans scandale au palais Cardinal.

Si la Régente est empoisonnée ?

Ça ne devrait pas arriver, les Lames évitant cela de justesse. Cependant si vos personnages sont très maladroits ou font preuve d'incompétence la Régente consommera le pain de la discorde. Les Lames seront engueulées personnellement par Mazarin qui sera très, très fâché.

Il leur ordonne de rester sur l'affaire en cours pendant qu'il regardera les possibilités de guérir la Régente de son mal avec Teyssier. Cela vous permettra de faire un autre scénario consacré à ce problème, en faisant par exemple revenir Balthazard s'il est toujours vivant.

Si quelqu'un d'autre mange le toast ?

Vu que le toast ne lui est pas directement destiné il fera un malaise et sera malade durant quelques jours. Si c'est une Lame qui en mange, faites-lui perdre trois points de vigueur et traitez ensuite cela comme une blessure normale.

SCÈNE 2

Arrestation de la Duchesse de Chevreuse, Hôtel de Chevreuse

Si elles ne l'ont pas fait durant la fête, le lendemain samedi 29 août, les Lames reçoivent un ordre signé du Cardinal d'aller chercher la Duchesse de Chevreuse en son hôtel et de l'escorter au palais Cardinal. Si elles l'ont fait arrêter durant la fête, passez directement à la seconde partie de l'acte, chez le Cardinal.

Sur la route du retour le fiacre de la duchesse et les personnages seront attaqués par des mercenaires, envoyés par Vendôme pour empêcher la duchesse d'être arrêtée. Donc une scène de combat sur carrosse, à cheval, le tout dans une haletante course-poursuite.

Mercenaires (5x) A2 D1 T1

Capitaine Mercenaire A2 D2 T3

Arrivés au palais Cardinal les personnages voient que la Régente et le Cardinal sont présents, ils s'isolent avec la Duchesse et les Lames sont priées d'attendre à l'extérieur.

Si l'arrestation a eu lieu la veille vous pouvez commencer la scène ici. Les Lames qui attendent dans le couloir menant au bureau du Cardinal verront sortir successivement la Régente, qui ne leur lance même pas un regard, puis la duchesse de Chevreuse sous bonne garde, qui leur sourit, et elles seront enfin invitées à entrer parler au Cardinal.

Si tout s'est bien passé le Cardinal Mazarin commence par chaleureusement remercier et féliciter les Lames pour avoir contrecarré une cabale contre la Régente et lui-même. Il félicite de Laincourt d'avoir engagé de si talentueuses personnes. Il explique ensuite aux Lames que la Duchesse de Chevreuse, en échange d'un exil dans ses terres, a avoué et donné ses co-conspirateurs. La plupart seront forcés à l'exil loin de Paris mais le Duc de Vendôme, lui, doit être arrêté. Il tend aux joueurs un mandat d'arrêt signé par la Régente et leur confie le plaisir et la responsabilité d'aller appréhender et ramener le Duc. Qu'ils restent cependant courtois, il s'agit d'un noble après tout.



SCÈNE 3

Hôtel de Vendôme

Cette petite scène conclut l'acte 2. Si vos joueurs sont encore en forme et avides d'action n'hésitez pas à les confronter à leur arrivée à quelques mercenaires (scène 2) restés sur place. Dans tous les cas elle se passe le dimanche 30 août, au matin. Si l'arrestation a eu lieu la veille les Lames ont eu la soirée et sont convoquées tôt le lendemain.

Les Lames arrivent à l'hôtel de Vendôme en fin de matinée. Un laquais qui semble un peu distant les fait entrer sans même leur demander la raison de leur présence.

Sur place ils trouvent des domestiques désœuvrés et d'autres qui partent du domaine. S'ils demandent à voir le Duc de Vendôme on leur dira qu'il est parti en hâte tôt dans la matinée avec un équipage réduit. Certains domestiques leur feront alors savoir que le Duc était furieux ce matin, il a eu une vive discussion avec ses invités, le seigneur de Beaupuis et les frères Campion.

Un test en (**Érudition 2**) permettra de savoir que les frères Campion, Alexandre et Henri, sont des auteurs de théâtre patronnés par le Duc. L'on sait que Henri Campion travaille pour Corneille au Théâtre de Bourgogne.

Un test en (**Intrigue 3**) permettra de savoir que le seigneur de Beaupuis, François le Dangereux, est reconnu comme un tireur d'élite.

Suite à cet acte les personnages décideront sans doute d'aller à la poursuite de Henri Campion. S'ils ne font pas preuve d'initiative, de Laincourt leur demandera de trouver sans tarder les frères Campion qui savent sans doute où se cache le Duc, il sait que Henri est au Théâtre de l'Hôtel de Bourgogne.



ACTE III : CONCLUSION

SCÈNE 1

Théâtre de l'Hôtel de Bourgogne, dimanche matin 30 août

Au théâtre de l'Hôtel de Bourgogne on y joue « La Bélisaire » de Jean de Rotrou. Dans l'après-midi le théâtre n'est occupé que par les techniciens de scène qui nettoient et préparent les costumes, la salle et les chandelles pour le soir.

En demandant à voir Henri Campion on leur indique un homme travaillant à la reprise d'un costume. Lorsqu'il aperçoit les Lames il se précipite vers la sortie la plus proche. Une course-poursuite dans les rues matinales de Paris s'ensuit. Les Lames sont à distance **TRÈS ÉLOIGNÉE** si elles n'ont pris aucune précaution et à **ÉLOIGNÉE** si elles étaient sur leurs gardes.

Si Campion s'échappe ?

Les Lames devront retourner à l'Hôtel de Bourgogne où on leur indique l'adresse de Campion et un troquet où il a ses habitudes, ils le trouveront saoul au troquet. Il dira la même chose que s'ils l'attrapent mais les Lames auront perdu un temps précieux.

Si Campion se fait tuer ?

Ça ne devrait pas arriver, Henri n'étant pas armé, cependant si vous avez des personnages particulièrement violents qui tuent Henri les personnages pourraient par exemple apprendre l'adresse de son frère. À vous d'improviser la suite pour remettre les personnages sur les rails.

Ce que sait Campion

Une fois capturé Henri Campion avoue rapidement ce qui s'est passé le matin même à l'hôtel de Vendôme. En précisant bien qu'il est en désaccord avec son frère et le Duc et qu'il s'est rapidement distancié d'eux. Il ne les a pas dénoncés par peur et parce que son frère était impliqué.

Vendôme, apprenant la trahison de Chevreuse et la mise en exil de Montbazou, est entré dans une fureur noire. Il a chargé le seigneur de Beaupuis et les frères Campion d'assassiner le Cardinal Mazarin ! François le Dangereux a décidé de s'en prendre à l'évêque lors de la messe de ce soir (18 h 00) où Mazarin se rend chaque semaine. Henri n'est pas au courant du modus operandi mais il sait que son frère a été chargé d'accrocher des fanions sur le parvis de l'église et de fournir les hommes de Beaupuis en mousquets de qualité.

SCÈNE 2

Échafaudages de Notre-Dame, dimanche 30 août 18 h 00

Idéalement il ne faudrait pas que les Lames aient le temps de prévenir le Cardinal. Ajoutant au sentiment d'urgence, elles devraient arriver durant l'entrée à la messe, avant que le fiacre du Cardinal n'arrive et apercevoir les tireurs. Cependant si elles ont de l'avance elles pourront prévenir son éminence qui alors ne se rendra pas à l'office mais chargera les Lames d'arrêter les assassins. Si les Lames ont, au contraire, beaucoup de retard alors le Cardinal sera blessé dans la tentative et vous pourrez déplacer le combat contre les assassins dans un autre lieu.

Le parvis de Notre-Dame est orné du squelette du dragon qui attaqua Paris 10 ans auparavant (cf. livres). Des échafaudages recouvrent la façade avant de Notre-Dame, encore en réparation.

Un test en Tir à 2 indiquera les meilleurs emplacements de tir, sur les échafaudages. Un test en Vigilance à 2 permettra d'apercevoir trois tireurs embusqués (dont l'un est le Seigneur de Beaupuis) ainsi que des mercenaires les couvrant. Si les personnages tentent de prévenir la foule devant l'église ce sera sans grand effet au vu du monde et du bruit.

Pour neutraliser les trois tireurs les Lames devront se séparer et escalader les échafaudages, se battre en équilibre contre les mercenaires pour atteindre les tireurs avant que le Cardinal n'arrive. Ce combat étant le dernier du scénario, essayez de le rendre le plus épique possible.

Mercenaires couvrant les tireurs (3x5) A2 D1 T1

Mercenaires tireurs (2) A2 D2 T2

Seigneur de Beaupuis A3 D3 R2 T5

Une fois le combat terminé, s'ils interrogent les survivants, ils ne savent pas où se trouve le Duc de Vendôme. Sans doute épuisés par le combat, après avoir été félicités par le Cardinal pour avoir contrecarré cette atteinte à sa vie, les Lames sont priées de prendre du repos.

SCÈNE 3

Faubourg proche de la porte de Vincennes, 2 septembre

Cette dernière scène est l'épilogue du scénario. Elle peut être contée ou jouée selon la motivation et le temps qu'il vous reste.

Alors que les Lames commencent à oublier cette histoire, se restaurant et plaisant dans le réfectoire de l'hôtel de Chevry, le capitaine de Laincourt les informe que l'un de ses contacts a vu le Duc de Vendôme à la porte de Vincennes, son fiacre pris dans les embouteillages. Qu'ils aillent l'arrêter au plus vite !

Arrivés sur place, le Duc repère les Lames et enfourche un cheval pour s'enfuir. Les personnages commencent à ÉLOIGNÉ et les tests se font en Équitation.

Vous pouvez rajouter quelques mercenaires du Duc pour pimenter les choses. Le Duc n'est pas armé et se rendra une fois qu'il est rattrapé. S'il s'échappe il sera arrêté par des mousquetaires du Roi plus tard en journée. Il sera enfermé au Château de Vincennes par ordre de la Régente. Il y restera jusqu'en 1648 où il s'en évadera. On le retrouvera à Paris en 1649 pour la Fronde... Mais ceci est une autre histoire.

