

La Volte des Dupes : un scénario d'Artefal pour Les Lames du Cardinal

SCENARIO
NON-
OFFICIEL

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 *Conjuration 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 (voir encadré). 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.

- **Lettres :** 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 conséquent 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 est 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 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** : ça se fracasse et l'on découvre qu'une tarasque est aussi très solide (plus qu'un carrosse en tout cas !).

- Prendre l'autre branche : le choix logique. Mais, il mène directement dans le piège tendu. Tendue 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.

Décors pour la scène :

- Enseignes nombreuses gênant la cavalcade.
- Toit du carrosse pour un duel acrobatique.



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.

- 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 *schiaivone* vénitienne.

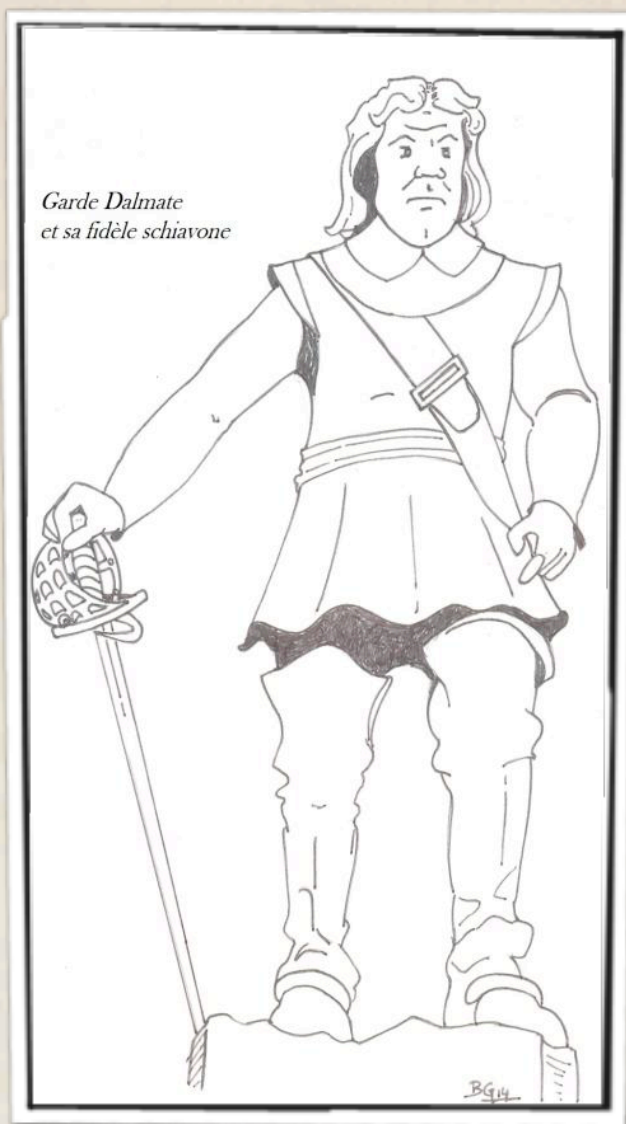
- Les hommes ont fait un *bruit-de-tous-les-dragons* qui a fait trembler les murs de la maison (lorsqu'ils ont percé la paroi mitoyenne).

- 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.

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 *schiaivone*, se renseigner sur la situation politico-économique de Parme, etc.



Garde Dalmate
et sa fidèle schiavone

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 m a r f a u x (souteneurs), les piêtres (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 piêtres 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 autre 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 proposé 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**.



Mise en scène

Le Maître de jeu 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'ellipse. 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'entrevue en tête.

Le Maître de jeu 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 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 cents 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 outragée 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 Paule 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. »

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.

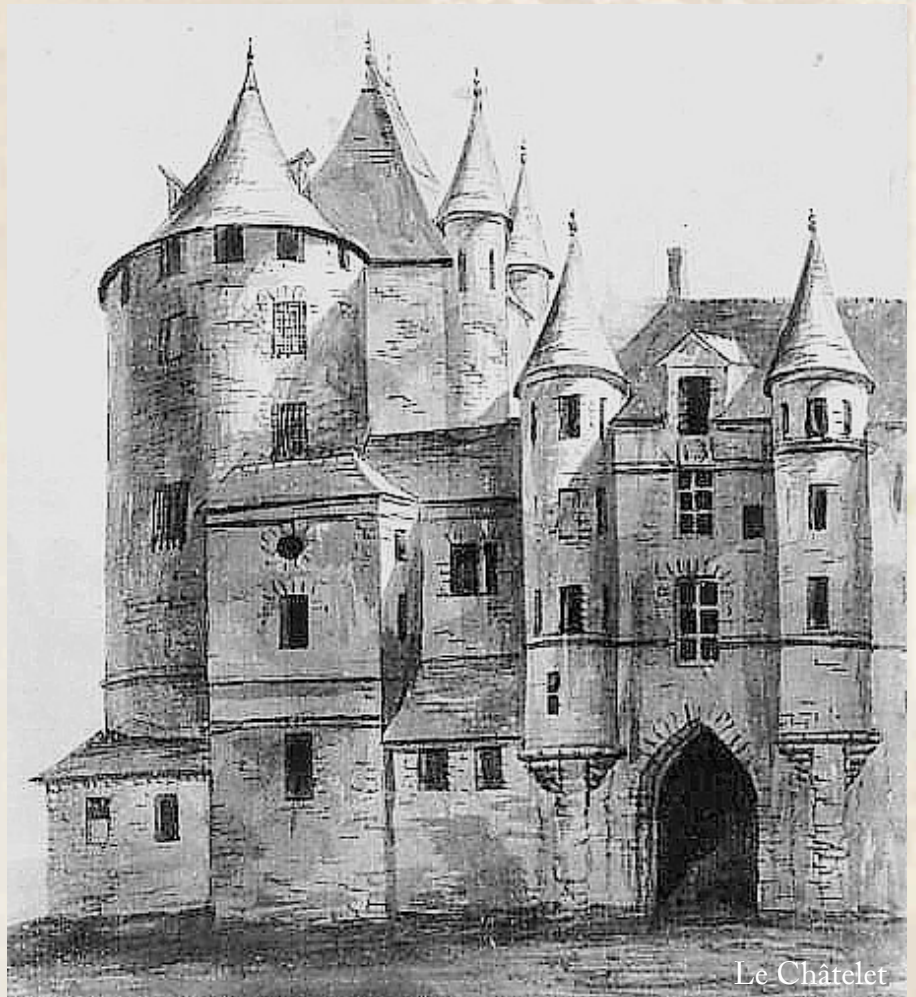
Il a eu affaire par le passé à Matretto et c'est avec plaisir qu'il lui a, de nouveau, rendu service. Cette fois-ci, il lui a donné la clé du tourniquet du Pont-au-Change ainsi que la clé d'accès d'une tour isolée de la rue du Rempart à cent mètres de la porte Saint-Antoine.

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



Le Châtelet

de la soi-disant 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 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 tracés 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 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 suivante 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 Balafre 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 libéré 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 sensible 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 Balafre, le Béat et le Barbu.

Att 3 Def 3 Ténacité 4
Armés d'une schiavone.

Le capitaine Dalmate : le Tatoué.

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

Matretto :

Att 2 Def 2 +2 pts de
jusqu'arme Ténacité 5
Armé d'une dague.

Bretteurs d'ombre :

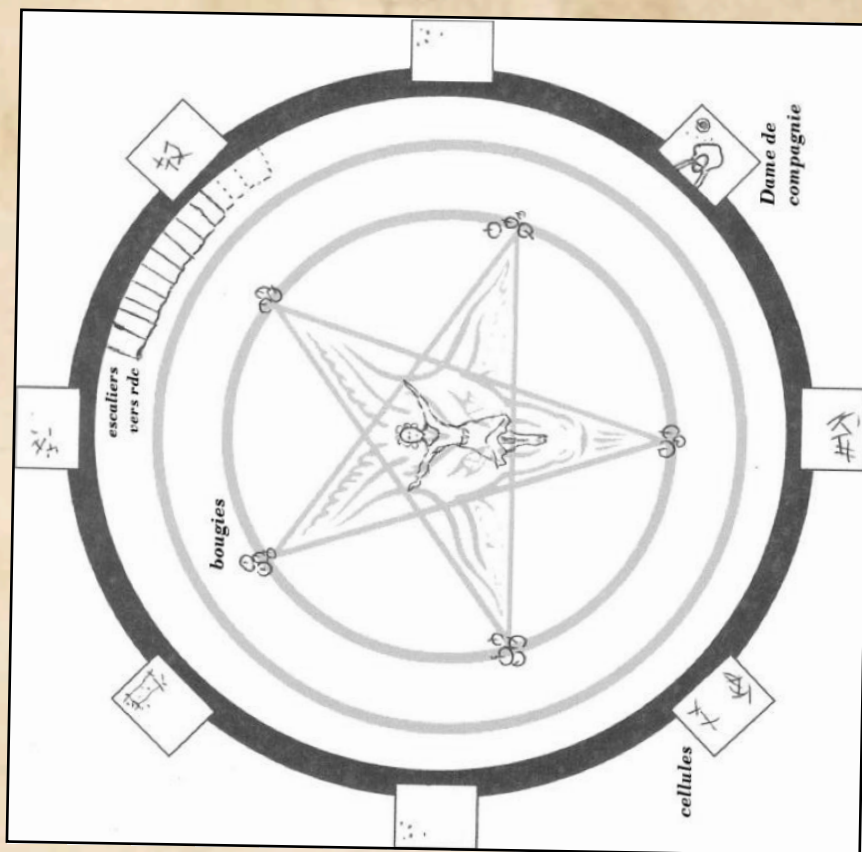
Att 2 Def 1 Ténacité 1
Armés d'une lame d'ombre.

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.

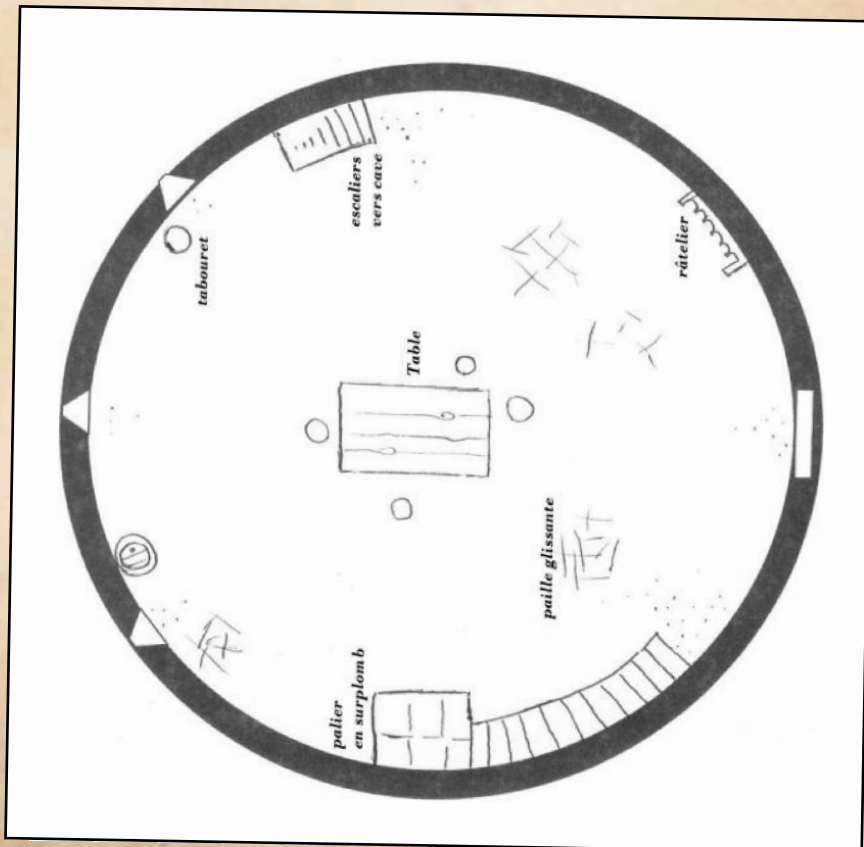
Un jour, Toujours.

Plan de la Tour

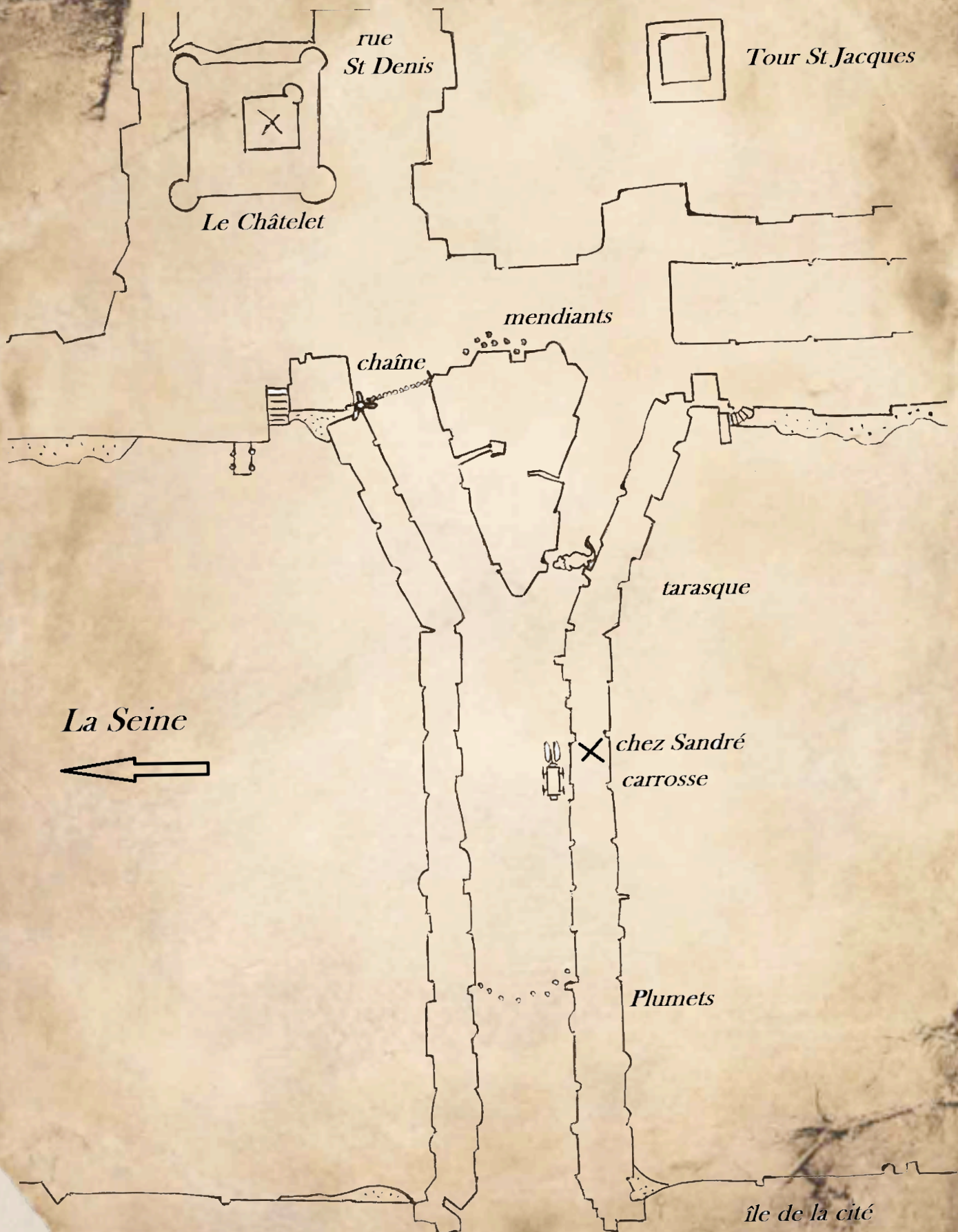
Salle du rituel



Rez-de-chaussée



Le piège du Pont-au-Change



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. 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.





LES LAMES DU CARDINAL