

L'agression d'Anne de Pernon.

(scénario pour le jeu de rôle 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 Jusquiamme doré, 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 propices 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 au 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 organisait la fête comme si de rien n'était, l'assassin rechercha le mélange parfait, contenant assez de jusquiamme 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 testé par Charles d'Artois sur des jeunes chevaliers avant la fête.

Heureusement, ce sombre complot est mis à jour grâce à Pierre Ariveau, Gentilhomme témoin de l'attaque contre Mme de Pernon. Considéré comme fou par la garde, qui embastillèrent cet homme racontant avec tant d'assurance 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 Chatelet, pour en savoir plus sur cette assassina, craignant un complot des dragons il choisit de mettre sur cette escorte ses soldats les plus compétents : les Lames du Cardinal. (Les PJ)

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 Chatelet. **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 .

Chronologie

- 13 aout: Anne de Permont est assassinée dans la soirée, La tisserande prend son apparence.
- le 14 : Pierre Ariveau est embastillé.
- le 15 : Intégration des PJ, Embuscade du convoie.
- le 17 : Artois test le breuvage sur des jeunes chevaliers.
- le 18 : L'assassin trouve la bonne formule
- le 19 : La Jusquame arrive au Château
- le 20 : début de la fête

Une escorte compliquée.

L'arrivée des lames

Quand les lames arrivent, la voiture est déjà prête. Seul 3 autres soldats font partie de l'escorte : Dubreil, est dans la voiture avec le prisonnier, Martin et le cocher sont devant. Les lames assurent l'escorte du véhicules à cheval.

Le secret de l'escorte

Au courant du transferts d'Arriveau, Artois, à reçu l'ordre d'en finir avec ce gêneur. Pour cela il a engagé une troupe de mercenaires et utilisés ses nombreux contacts dans l'armée pour placer deux traîtres dans l'escorte. Quand les mercenaires tendrons l'embuscade pour occuper les lames, Martin et Dubreuil assassinerons le prisonnier et le cocher.

L'embuscade

Arrivé dans une petite ruelle un foules de combattants à cheval chargerons le convoie, (comptez deux mercenaires par lames.). Une fois le combat terminé, les PJ se rendent compte de la trahison des soldats qui se retournerons contre eux. La séance de combat terminé vous pouvez passé au paragraphe sans autre transitions ou demander au joueurs de réagir après cet échec.

Mercenaire d'Artois (2/pj)

A1 D1 T1

Martin

A2 D1 T3

Dubreuil

A3 D1 T2

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 Pjs, le cardinal leur ordonne d'enquêter, sur le mystérieux meurtre d'une personne encore vivante, vus par un vieux gentilhomme assassiné par des traîtres. Il demande donc au Pjs 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'elle 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 son plein. Il faudra beaucoup de persuasion aux joueurs pour voir Mme de Pernon, alias la tisserande, qui leur prouvera qu'elle est en vie, traitera de fou le témoin qui l'aurait vu 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 relèvera infructueuse, car prudente, la tisserande ne laisse aucun indice sur sa supercherie. Les tonneaux de jusqu'au-bonheur arriveront le 19 dans l'après-midi et seront dissimulés dans les caves de château. Avant cette date aucun signe ne relève quoi que ce soit aux lames. Enfin si 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. A part pour ses festivités, personne ne connaît réellement cette amatrice de théâtre, seul chose qui lui fait quitter son château.

Pierre d'Arivaux : 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 ces quelques amis comme, un homme érudit, rationnel, et les pieds sur terre. Ses élucubrations ainsi que sa disparition étonne 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 contacte libraire. Ils trouveront donc sans difficulté que les dragons ont la possibilité de changer leurs apparences 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. A vous la joie de l'embuscade contre une lame isolée, du saccage de la boutique ou le meurtre d'un

contact et d'autre joyeusetés fourbes mais efficaces.

Sur la piste de Charles d'Artois

Les expérimentations d'Artois

Le 17 août, D'Artois test le premier jet du breuvage créé par l'assassin sur un groupe de jeunes chevaliers, qu'il à invité chez lui. Malheureusement le mélange étant trop riche en jusquiame, 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 3 chevaliers drogué 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 un vitrine. Les mouvements de foule prit 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.

Lescaul 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 quelque minutes de combats.

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 trouverons un morceau d'épée (celle de Berry), les chapeaux et manteaux des jeunes chevaliers, et dans un coffre éventré, deux bouteilles de liqueurs de jusquiames dorées, et une autre bouteille d'un liquide transparents et inodore à peine entamé (le poison qui doit êtres mélangé à de l'alcool).

Les joueurs devrait maintenant comprendre que cette histoire est liée aux dragons et que le pillage est partit d'ici, les lames les plus perspicaces ferons sans doute le liens entre la bouteille à peine entamée et le comportement des chevaliers, dans ce cas vous pouvez passez au point suivant. Sinon il faudra user de divers 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 Jusquiame dans les caves du château...)

Déjouer le complot

Dés que les lames auront compris que les nobles conviés chez Mme 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. Les tisserande et l'assassin sont de redoutables adversaires dont les lames auront du mal à se débarrasser, ils se battent mais fuiront si la situation tourne à leur désavantage. (leurs caractéristiques ne sont pas fournies, ils y ont 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
A5 D3 T4*

*Mercenaire 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 Jusquiame (sécher dans des tonneaux le 19 dans l'après midi, ou mélanger 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 au goût raffiné, garder 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 au puissant pour interdire la fête, ou faire passer un message, ruiner la réputation de Mme de Pernon ou autre organisation de contre événement, laissez aux joueurs de nombreux tests de Galanterie. En revanche la solution 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.

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

