

# Scénario pour les Lames du Cardinal

## En eaux troubles

### Préambule

Cette quête est destinée à une équipe de 2 à 4 Lames et fait suite au scénario "Enfant des rumeurs". Elle permettra aux joueurs de se familiariser un peu avec les communautés religieuses de Paris et de découvrir le magnifique aqueduc Médicis – qui apportait l'eau au Paris de l'époque.

Je précise que je n'ai malheureusement pas eu l'occasion de visiter l'aqueduc moi-même et que je décris au mieux les lieux en m'aidant des photo et plans que j'ai trouvés (vous avez mes sources à la dernière page), tout en m'étant permis quelques ajustements pour les besoins du scénario. Les plans qui illustrent ce scénario montrant les lieux réels ; en cas de divergence entre la description et l'illustration, c'est la description qui prime.

La feuille de personnage du PNJ Martin Boissombre est donnée en Annexe 1 de ce scénario. Si vous l'aviez déjà intégré à votre équipe pour le scénario *Enfant des Rumeurs*, pensez à répartir les 2 points d'EXP qu'il y a gagné avant de commencer la partie.

Je ne suis pas la construction classique d'une mission des Lames pour des raisons de préférences personnelles. Libre à vous de réorganiser les informations dans le schéma consacré "Lieux – Ouverture – Intrigue – Option".

Complexité	Fond de l'histoire			Forme de l'histoire	
	Intrigue	Antagoniste	Décor	Course-pours.	Malice
1. Minimum				X	
2. Moyenne		X			
3. Marquante					X
4. Importante	X				
5. Grandiose			X		

### Rivière draconique

**Magicienne sous le Voile** – Méfiance généralisée, Difficulté des tâches liées à la *Duperie* +1

- Louis XIII étant décédé le 14 mai, le changement de Roi s'est fait il n'y a pas si longtemps, Paris est sur ses gardes.
- De plus, la Jusquiamme (explications p. 3) présente dans les fontaines par accident rend chacun nerveux, trop conscient de la possible envie de domination des voisins.
- Le malus est déjà compté dans la difficulté des épreuves de ce scénario.

## Acte 1 – Scène 1

**Lieu et date** : Paris – Place St-Germain les Prés, 27 juillet

Suite à une longue discussion entre la capitaine **Arnaud de Laincourt** et la nouvelle Lame **Martin Boissombre**, il a été décidé que plusieurs des montures de réserve gardées à Chevy seraient vendues et de nouveaux chevaux achetés en remplacement lors d'un marché organisé place Saint-Germain-les-Prés. Martin a d'ailleurs pu recommander un éleveur qu'il connaît bien : **Thierry Castillac**.

**Note au MJ** : Si vous n'utilisez pas Martin Boissombre comme PNJ intégré dans votre groupe de Lames et que vous désirez leur donner l'occasion de se côtoyer un peu, vous pouvez le faire accompagner le groupe pour l'occasion, en tant que chargé de la vente et des achats grâce à sa fine connaissance des chevaux et ses relations avec Castillac.

Leurs montures payées, les Lames traversent le marché en sens inverse en tenant les chevaux par la bride tout en flânant lorsqu'un soudain tumulte à l'autre bout de la place attire l'attention : le groupe de chevaux de Castillac, devenus fous, fonce à travers le marché, droit dans leur direction ! La solution la plus évidente est de sauter en selle pour tâcher de les distancer.

**Course-poursuite à cheval. Niveau**: Très difficile (2) **Distance de départ** : Éloignée

A moins de tirer une figure, ou d'avoir au moins un point de panache, sauter en selle et lancer sa monture est considéré comme une ronde où les chevaux emballés gagnent du terrain. Les Lames mettent trois rondes en tout à atteindre l'autre bout de la place en galopant ligne droite.

Afin d'éviter que les animaux amenés au marché ne s'éparpillent, les chaînes des tourniquets installés tout autour de la place ont été relevées par les officiers du guet avant le début du marché, et toutes les sorties de la place sauf une sont donc barrées par une lourde chaîne à environ un mètre du sol. Malheureusement, les chevaux en folie rabattent les Lames vers l'une de ces sorties barrées. Pour passer sans casser les jambes de son cheval, il faut donc sauter. **Équitation** niveau **Difficile (1) Ténacité (1)**.

Les chevaux fous, eux, vont voir cet obstacle devant eux trop tard et freiner, dérapier sur les pavés, s'énerver d'autant plus de se cogner les uns les autres. Bref, une belle pagaille. Pour gérer la situation, il y a plusieurs possibilités :

- **Maîtriser celui qui entraîne les autres**. Un grand étalon est complètement enragé: il rue, se cabre, botte, et entraîne les autres à faire de même. S'il est maîtrisé et emmené à l'écart, le reste du groupe se calmera bien plus facilement. Pour sauter sur son dos à cru, le calmer et le guider à l'écart du groupe, il faut réussir une épreuve d'**Équitation** niveau **Dramatique (3) Ténacité (2)**. Attention, si le premier tirage (sans pousser) ne permet pas d'égaliser le niveau de difficulté, on considère que la Lame n'a pas réussi à monter tout de suite sur le dos de l'étalon et s'est trouvée malmenée milieu du groupe de chevaux très énervés. Le personnage perd 1 point de Ténacité par réussite manquante.

**Note au MJ** : Ce genre d'exploit dangereux mais ne manquant pas de panache est typiquement le genre de haut-fait qui peut être remarqué et raconté dans les tavernes de la ville. Si l'un de vos joueurs réussit à maîtriser l'étalon, pour cette mission et la suivante, il sera bien vu parmi les Mousquetaires, ainsi que d'autres corps de métier qui passent beaucoup de temps à cheval. Ce qui peut se traduire par des interactions facilitées, à discrétion du MJ.

- **Aller chercher du renfort**. Avec l'aide de quelques hommes costauds, il serait possible de

restreindre les chevaux dans un coin où ils ne pourront pas faire de dégâts ou les attraper un à un. Porte Saint-Germain, juste à côté, il y a justement des gardes. Toutefois, leur boulot à eux est de garder la porte, il faudra les convaincre de venir, par l'**Autorité**, la **Duperie** ou la **Persuasion**, niveau **Difficile** (2), **Ténacité** (3)

- **Attendre**. Les chevaux vont bien finir par se calmer. Mais ils vont ce faisant s'éparpiller, et faire du dégât.

Le guet finira par arriver, comme toujours, après la bataille, une fois les chevaux à nouveau sous contrôle. Ils se mettront d'abord en devoir de régler un peu toute cette pagaille, interrogeront quelques personnes, et se feront surtout un devoir de cuisiner le propriétaire des chevaux fous, à savoir le pauvre **Thierry**.

Ce dernier, justement, est en train de se remettre de ses émotions. Il a pu se jeter hors de la trajectoire des chevaux fous, mais il a reçu une blessure à la tête qui l'a à moitié estourbi. Il n'a aucune idée de ce qui a pris ses chevaux. Ils étaient effectivement nerveux depuis leur arrivée, comme pour chaque marché, mais il n'y a eu aucun évènement qui aurait pu les pousser à courir comme ça.

Le guet réclame évidemment une amende pour tous les dégâts causés : 2'000 livres (3'000 si les joueurs ont choisi d'attendre que les chevaux se calment seuls sans rien faire) ! Cette somme exorbitante (les revenus d'une personne riche pour une année !) menace de mettre le pauvre éleveur sur la paille.

**Note au MJ – Martin Boissombre** : Si Martin est présent lors de cette scène, il va vouloir enquêter pour découvrir ce qui a pu ainsi pousser des chevaux pourtant bien dressés de son ami à s'emballer (Effet de sa marque : Dévoué).

S'il n'est pas intégré à votre groupe et doit aller s'occuper de ses propres missions, il insistera auprès des joueurs pour qu'ils aident Thierry à sa place.

S'il fait partie de votre groupe, il assurera son ami qu'il fera tout pour l'aider, sans même consulter ses camarades.

**Note au MJ – Le fin mot de l'histoire** : Si les chevaux ont ainsi paniqué, c'est que l'eau de Paris – qu'ils ont bue à longs traits juste avant leur arrivée au marché – est polluée depuis deux jours à la **Jusquiamé dorée**. Deux petits ballots de la précieuse plante séchée acheminés en secret par des contrebandiers via l'aqueduc Médicis – l'ouvrage qui amène l'eau à Paris – sont tombés dans l'eau à l'insu des malandrins et se sont coincés dans un goulet. En passant à travers les ballots, l'eau de la Capitale s'est chargée alors légèrement des propriétés de la plante. C'est trop peu pour provoquer les réels effets de la Jusquiamé, consommer l'eau ne provoquera alors qu'une sensation diffuse de menace, comme si l'on sentait sur soi en permanence le regard d'un prédateur prêt à bondir. De quoi, à la longue, mettre les nerfs à rude épreuve. Chevy ayant sa propre source, les Lames et leur maisonnée ne sont pas concernés.

Vient s'ajouter à cela le fait que **Gaston d'Orléans**, l'oncle du roi, désirait marquer par un coup d'éclat le fait que Marie de Médicis, sa mère, est morte en exil et déchu de son titre de Reine de France un peu plus d'un an auparavant. Il a conclu un accord avec **Thomas Francine**, le Fontainier, pour avoir un double des clés permettant d'accéder à l'aqueduc Médicis. Il a ensuite envoyé l'un de ses gens à la **Maison du Fontainier** – là où l'eau amenée par l'aqueduc Médicis à Paris est distribuée entre ses trois grands bénéficiaires – pour verser une teinture rouge dans le bassin "du Roi" afin que toute l'eau destinée au Roi soit colorée du rouge des Médicis. Mais l'homme envoyé est tombé sur certains des contrebandiers qui exploraient l'aqueduc et qui ont rapidement "disposé" de l'intrus, en prenant soin de le déposer hors de la Maison du Fontainier pour que personne ne

fouille l'aqueduc de trop près. Lorsque le corps de l'envoyé de Gaston d'Orléans a été transporté, la fiole de teinture qu'il portait est tombée dans l'un des bassins : celui "des Carmélites", qui dessert les communautés religieuses de Paris, et s'est profondément fissurée en heurtant le fond, ce qui a délogé le bouchon. La teinture a alors été libérée et a coloré l'eau en rouge, ce qui a causé un certain tumulte lorsque tous ont cru que l'eau s'était changée en sang...

## **Acte 1 – Scène 2**

**Lieu** : Paris – Château de Chevry

**Maréchal** dort sans honte aucune au beau milieu de la table dans la salle à manger. **Ellis et Eliot**, toujours en quête d'un mauvais coup, l'observent, chacun à un bout de la table, en réfléchissant au meilleur moyen de le faire décamper de là. Ils peuvent annoncer qu'un message attend ces messires dans le bureau du capitaine.

**Martin**, qui quittera là le groupe s'il n'en fait pas partie pour la mission, a apparemment déjà retenu l'emploi du temps des jumeaux, car il demande aux deux gredins s'ils tiennent vraiment à ce qu'il rapporte au capitaine Laincourt qu'ils négligent leurs leçons – son silence, en échange qu'ils laissent Maréchal tranquille.

Un message du Cardinal se trouve en évidence sur le bureau de Laincourt, qui est retourné en Lorraine auprès de sa femme.

*Mes Chères Lames*

**Je vous sollicite**, car les communautés de plusieurs couvents de notre ville sont en émoi. Du sang aurait coulé des fontaines, et l'on agite déjà le spectre du retour des dix plaies d'Égypte. **Je crains** la réaction du bon peuple de Paris si la rumeur se propageait alors que la régence de la Reine commence à peine. Faites donc preuve de la plus extrême discrétion lors de vos investigations et ne ménagez point vos efforts pour les conclure au plus vite.

**Je vous invite** à visiter les communautés religieuses de Saint-Antoine, Saint-Germain-les-Prés et Saint-Honoré. Leurs supérieurs attendent votre venue.

*Ne me décevez pas.*

Avec le pli est donné un laissez-passer signé de Mazarin, autorisant son porteur à passer les portes de Paris même après leur fermeture.

**Note au MJ – Martin** : Martin aura une grimace, car il a promis d'aider son ami Thierry à résoudre ses problèmes. Mais il est bien conscient que les ordres de Son Eminence passent avant tout... Ce qui ne l'empêchera pas de faire tout son possible pour tenir sa promesse (voir "Acte 2 supplémentaire "Martin").

## Acte 2 – Scène 1

**Lieu** : Paris, divers édifices religieux

Les Lames ayant reçu leurs ordres, il va donc falloir visiter trois édifices religieux :

- **Abbaye Saint-Antoine-des-Champs, dite abbaye Saint-Antoine**, située Faubourg Saint-Antoine. C'est une communauté de **moniales cisterciennes**, un ordre de la règle bénédictine. L'abbaye est dirigée par l'**abbesse Marie II Le Bouthillier de Chavigny**.
- **Abbaye Saint-Germain-des-Prés**, située logiquement à Saint-Germain-des-prés. Il s'agit d'un couvent **bénédictin**, dirigé par l'**Abbé Grégoire**.
- **Couvent de Saint-Honoré** de Paris, situé rue Saint-Honoré. C'est un couvent des Frères mineurs **capucins**, fondé en 1576 par Catherine de Médicis. Il est dirigé par le **Père Mathieu**.

Leur arrivée ayant été annoncée, les Lames n'auront qu'à se présenter aux portes pour se voir reçus aussitôt et emmenés auprès du ou de la supérieur(e) pour un entretien privé. S'ils le demandent, les Lames pourront ensuite examiner les fontaines et leurs alentours librement. Ils pourront également parler avec certains religieux, mais en présence du supérieur et en motivant leur requête – d'autant plus si la Lame s'occupant de l'interrogatoire est du sexe opposé à l'interrogé(e).

Les Lames vont pouvoir obtenir les informations ci-dessous. Il n'est pas besoin de faire un quelconque tirage pour les obtenir (sauf pour un cas), étant donné que les supérieurs ont autant, sinon plus, envie que les Lames que le mystère soit résolu, et donneront donc volontiers toutes les informations à leur disposition.

Il faudra toutefois bien se tenir en ces lieux consacrés à la prière et au recueillement, sous peine de se faire infliger, au mieux, un sermon (Tu ne dois pas invoquer le nom du Seigneur en vain, mon fils!) ou, au pire, d'être obligé de quitter les lieux.

- Les fontaines étaient normales à complies (avant le coucher), et à laudes (aube, vers 5h45 du matin) elles étaient pleines de sang. Personne ne s'occupe généralement des fontaines à matines (2h du matin), car il fait trop sombre, on utilise l'eau tirée la veille au soir. Vu le débit des fontaines, il faut bien deux heures pour les remplir, donc pareil pour que l'eau se renouvelle. (Vous trouverez en **Annexe 2** les heures utilisées par les moines).

- Les religieux/religieuses ont bien évidemment vidé les fontaines de leur "sang", mais :

- L'abbesse Marie a eu la présence d'esprit de garder un tissu ayant servi à éponger le liquide,
- L'abbé Grégoire possède lui un échantillon... dans l'arrosoir d'un de leurs frères jardiniers. En effet, le frère Constantin ne voit plus très clair et a failli arroser le potager avec ce "sang".

- Certains religieux/religieuses ont fait l'expérience de "visions", à défaut d'un meilleur terme. Certains ont entendu des murmures dans des pièces vides, senti "la présence/l'influence du démon". **Investigation** niveau **Très difficile (2) Ténacité 1** peut permettre de remarquer un point commun entre ceux qui souffrent le plus de ces bizarreries : ce sont ceux qui pratiquaient le jeûne.

Lors de leur investigation, les Lames peuvent vite se rendre compte que le "sang" dont il est question n'en est pas : il est trop clair, et n'en a pas la texture, ni l'odeur, et encore moins le goût – si tant est qu'il y en a un qui se tente à goûter. L'odeur autant que le goût sont acides, au goût on reconnaît principalement le goût métallique propre à l'eau de Paris avec quelque chose de plus – à savoir la teinture rouge. La jusquiame, elle est en trop petite dose pour que son goût soit décelable.

Il faut une demi-journée à une journée pour visiter l'un des bâtiments, examiner les lieux et entendre les témoignages. L'ordre dans lequel les visites sont faites importe peu.

Suite à leurs investigations, les Lames pourront conclure qu'il n'y a rien de mystique dans le changement de couleur de l'eau des religieux. Plus vraisemblablement, quelque chose a été ajouté en amont. Les Lames peuvent faire un test **d'Érudition Très difficile (2), Ténacité 1**, fouiller dans la bibliothèque de Chevry **Érudition Difficile (1) Ténacité 3** (chaque point valant 1 heure de recherches), ou encore solliciter l'une de leurs ressources possédant une bonne connaissance de Paris pour découvrir d'où vient l'eau de Paris : à savoir de la Maison du Fontainier, extrémité de **l'aqueduc Médicis**.

## **Acte 2 – Supplémentaire, Martin**

**Martin** ne supporte pas de laisser tomber son ami **Thierry** et, comme ses camarades vont logiquement se concentrer sur la mission de son Éminence, il va passer la moitié de ses nuits à enquêter de son côté pour découvrir pourquoi ses chevaux se sont ainsi emballés. Il n'en dira rien aux autres Lames, autant pour leur éviter des ennuis – après tout, il est plus ou moins en train d'ignorer l'ordre de son Éminence – que pour éviter que les autres Lames ne se mettent en tête de lui faire cesser ses virées nocturnes.

Une initiative guère raisonnable pour ses performances diurnes, mais il obtiendra ainsi des informations intéressantes, notamment que de *nombreux incidents isolés impliquant des animaux* – tous occultés par la cavalcade de Saint-Germain – ont eu lieu ces derniers jours, ce qui dénote une nervosité accrue chez TOUS les animaux de la capitale. Du côté des humains, il a pu noter une sorte d'humeur maussade généralisée. Enfin, il a repéré un nombre inhabituel de **Mousquetaires** du côté du Palais du Luxembourg.

A chaque jour, ou plutôt chaque nuit, qui passe, **Martin** fatigue et voit donc le niveau de difficulté de ses actions augmenter par-rapport à celui de ses camarades. Ses traits sont de plus en plus tirés, il donnera comme raison qu'il a du mal à dormir.

Les indices supplémentaires qui peuvent mettre la puce à l'oreille de ses camarades sont :

- Lève-tôt : Martin revient systématiquement d'une promenade à cheval le matin, mais toujours une avec monture qui n'est pas son Abelard. Martin donnera comme explication : *"Il faut leur faire faire de l'exercice à eux aussi ! Et ça les habitue à moi"*.
- Martin garde systématiquement le laisser-passer avec lui, ou alors propose le soir qu'on le dépose dans le bureau du capitaine, *"afin de ne pas l'égarer"*. (c'est qu'il en a besoin pour entrer en ville la nuit !)
- Blessures apparaissant à partir du deuxième jour et qu'il camoufle de son mieux : Paris la nuit, ça n'est pas des plus sûrs...

Interrogé, **Martin** tentera de nier, mais avouera si ses camarades peuvent empiler les preuves "sous son nez" et expliquera de bon gré ses escapades nocturnes, ainsi que les informations qu'il a récoltées.

## Acte 2 – Scène 2

**Lieu** : Maison du Fontainier

Lorsque les Lames arrivent sur place, tout n'est pas aussi tranquilles qu'ils l'attendaient. En effet, plusieurs **Mousquetaires** sont sur place et passent le domaine le domaine au peigne fin Deux Mousquetaires gardent l'entrée, aucun ne veut dire mot du pourquoi de toute cette agitation.

Pour entrer, il faut s'arranger soit avec le **Lieutenant** qui dirige les opérations (qui se trouve être un certain D'Artagnan) par la **Persuasion Difficile (1) Ténacité 1** ou la **Duperie Très difficile (2), Ténacité 1** (Autorité et Séduction ne fonctionnent pas), soit directement avec le Commandant de Tréville (mêmes tests que tout à l'heure mais avec +1 en difficulté), ou encore passer directement par l'intervention d'une de leurs ressources ou de leurs contacts.

**Note au MJ** : Ne donnez à vos joueurs le nom du Lieutenant que s'ils le demandent, la tête qu'ils feront après coup en l'apprenant en vaut la peine ! Cela peut même servir de leçon d'humilité pour les joueurs qui ont tendance à prendre les PNJ de haut.

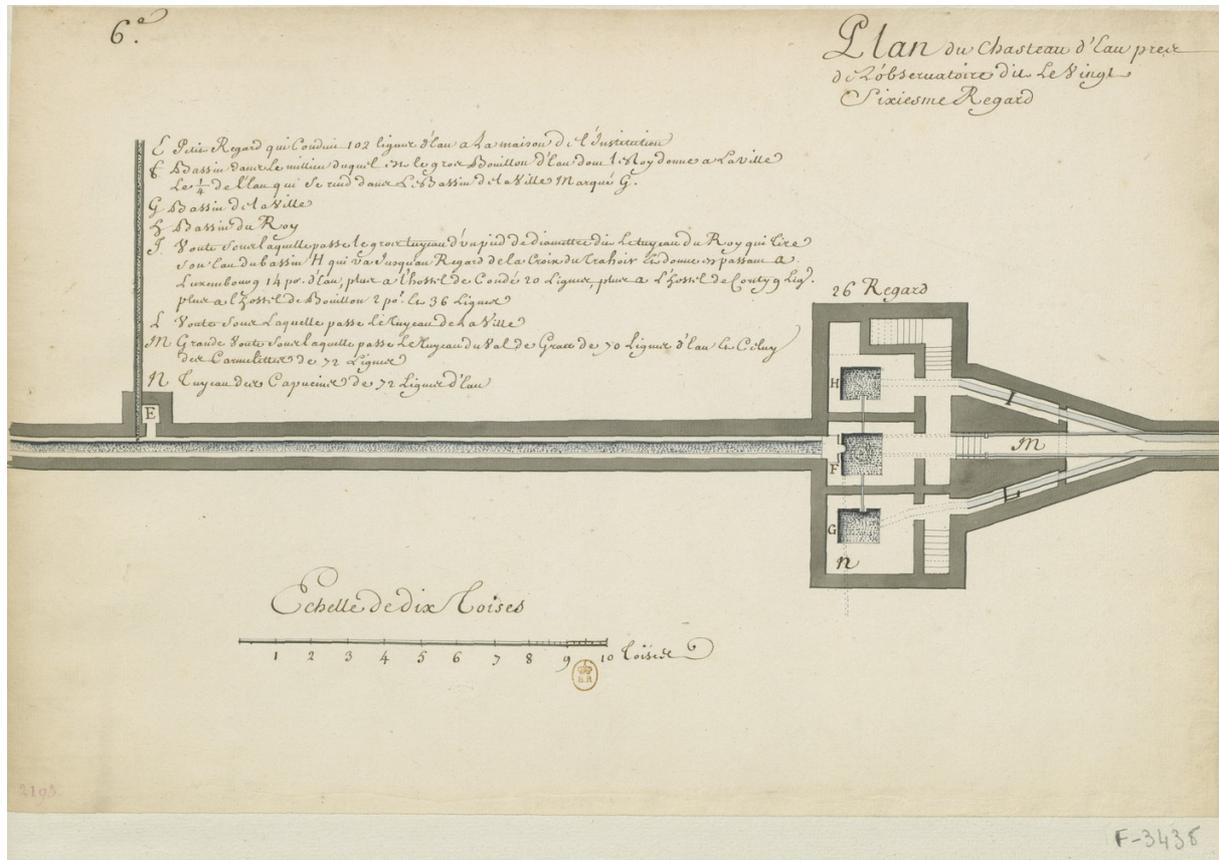
Une fois le droit d'entrée négocié et qu'ils ont expliqué où ils doivent aller, le **Lieutenant**, qui s'est fait remettre toutes les clefs pour son enquête, peut donner celle des caves aux Lames. Une nouvelle épreuve de **Persuasion Difficile (1) Ténacité 3** ou de **Duperie Très difficile (2), Ténacité 3**, ou encore un bon roleplay tout en finesse et politesse, peuvent gagner aux Lames les raisons de la présence des Mousquetaires ainsi que leurs informations. A savoir :

- Pourquoi cette agitation : Un homme a été retrouvé mort dans le jardin de la Maison du Fontainier, et cet homme avait un laissez-passer sur lui venant d'une *très haute autorité* (le Lieutenant refusera d'être plus précis). On ignore ce qu'il faisait là. **Panache 1 ou plus** : il a dû être tué ailleurs, il n'y a presque pas de sang dans l'herbe.
- Le jardin a été fouillé, mais pas encore les caves menant à l'aqueduc et aux bassins – la porte en était verrouillée et aucune clé n'a été trouvée alentours ou sur l'homme. La fouille des caves est donc passé tout en bas de la liste des priorités et est en bonne voie pour être rayée de la liste des endroits à investiguer.
- Le fontainier du Roi, **Thomas Francine**, est actuellement au Châtelet pour interrogatoire.

Dans le sous-sol de la Maison du Fontainier, les Lames descendent l'escalier et, débouchant dans une grande salle souterraine à la voûte en berceau soutenue par quelques piliers, découvrent un aménagement singulier :

- Immédiatement à leur droite, **trois grands bassins** disposés côte à côte ont été creusés dans le sol. Tous trois sont remplis d'une eau courante dont le léger murmure emplît la salle. Le niveau de l'eau n'est qu'à un pouce ou deux en-dessous du rebord, où se tiennent les Lames, et la profondeur doit approcher un mètre et demi. Au Nord-ouest, le plus éloigné d'eux : le **bassin du Roi**, le plus grand des trois (presque 7 mètres cubes) ; au centre, le **bassin des Carmélites** ; au Sud-est, à côté duquel les Lames ont débouché en descendant l'escalier : le **bassin de la ville**.
- Toujours à droite, derrière les trois bassins, un **tunnel** d'un peu moins de deux mètres de haut et d'un mètre de large s'enfonce dans l'obscurité, avec en son centre un canal d'environ quarante centimètres de large et d'autant de profond où coule de l'eau. C'est l'arrivée de l'**aqueduc Médicis**, et son eau se répartit entre les trois bassins via trois rigoles.
- Enfin, à quelques mètres sur leur gauche, une volée de marche à angle droit mène à un tunnel bas où courent des **tuyaux de plomb**, certainement ceux qui alimentent, entre autres, les différentes fontaines de Paris.

**Note historique** : Pour les besoins du scénario, j'ai ici quelque peu modifié la réalité. Normalement, les trois bassins sont situés chacun dans une pièce séparée, construites les unes à côté des autres. Je me suis permis de les réunir dans une seule grande salle, en m'inspirant du grand réservoir qui leur sera ajouté deux siècles plus tard. J'ai également imaginé un système de rigole pour leur approvisionnement en eau au sortir de l'aqueduc, afin que les différents bassins ne communiquent pas entre eux.



Source gallica.bnf.fr / Bibliothèque nationale de France

Illustration 1: Disposition des trois bassins. A gauche, l'eau arrive de l'Aqueduc.

Une épreuve d'**Investigation** attend les Lames et donne les résultats suivants :

- **1 Réussite** : De nombreuses **taches de sang** marquent le sol du tunnel de l'aqueduc. Quelques-unes sont également présentes sur les escaliers qui mènent dehors.
- **2 Réussites** : Il y a des **marques sur les murs** de l'aqueduc, certainement faites par une arme blanche. Il y a probablement eu lutte. Les taches de sang dans l'aqueduc montrent des **traces de bottes** qui sont passées dans les deux directions : celles partent vers l'aqueduc ont été faites après celles allant vers l'escalier – et donc vers la sortie.
- **3 Réussites** : Au milieu des marques d'arme blanche sur le mur de l'aqueduc, il y en a une série qui sont parallèles, telles que laisseraient les **griffes** d'un Drac. Au fond du bassin des Carmélites se trouve une **grande fiole** fissurée ayant perdu son bouchon.

Du côté du tunnel bas aux tuyaux de plomb, il n'y a rien.

La **fiole** vient confirmer que quelque chose a bel et bien ajouté à l'eau destinée aux édifices religieux de Paris, mais peut-être pas volontairement au vu des traces de lutte et le fait que la fiole



## Acte 3

**Lieu** : Extérieur de Paris, Aqueduc Médicis, regard n°24 – dit "Regard à Montsouris"

Munis de leur précieuse carte, les Lames ont récupéré leurs chevaux et se sont empressés de remonter le tracé de l'aqueduc. Aux regards 26 (dans le jardin de l'Observatoire) et 25 (Regard de Saux), rien à signaler. Mais à l'approche du regard n°24, alors que le soir tombe, les Lames entendent un hennissement. Ils peuvent alors mettre pied à terre, laisser les chevaux et s'approcher à une soixantaine de mètres sous le couvert de fourrés. En observant, ils pourront remarquer que, cette fois, il y a du mouvement.

**Cinq chevaux** sont attachés non loin de l'entrée du Regard. Deux hommes s'occupent d'eux, sous l'œil d'un Drac gris.

- Contrebandier-spadassin balafre : Att 2, Def 1, Ténacité 3
- Contrebandier fuyard : Att 1, Def 0, Ténacité 1
- Drac gris sans pourpoint : Att 3, Def 1, Ténacité 3

Peu après l'arrivée des Lames, deux autres hommes sortent du bâtiment, les bras encombrés d'un ballot chacun, escortés d'un second Drac, et s'occupent de les attacher sur deux des chevaux.

- Contrebandier à la tresse : Att 1, Def 0, Ténacité 1
- Contrebandier au bec de lièvre : Att 2, Def 0, Ténacité 1
- Drac gris à la face écrasée : Att 3, Def 1, Ténacité 3

Une Épreuve de **Vigilance Difficile (1) Ténacité (1)** permet de repérer trois autres hommes, postés en sentinelles à divers endroits :

- Sentinelle au manteau noir : Att 1, Def 0, Ténacité 1
- Sentinelle chauve : Att 1, Def 0, Ténacité 1
- Sentinelle barbue : Att 1, Def 0, Ténacité 1

A l'évidence, ces gens ne sont pas là pour faire l'entretien de l'aqueduc et ne trament rien de bon. Et à voir les deux hommes près des chevaux s'affairer, le départ doit être proche. Il est possible, soit de se rapprocher discrètement – **Épreuve de Furtivité Difficile 1, Ténacité (3)** – ou de reculer récupérer les chevaux et de charger au milieu de tout ce beau monde.

A noter que les deux des contrebandiers qui chargent les chevaux vont, dès qu'ils se rendront compte de l'attaque, s'efforcer de grimper en selle et partir au galop. Les autres tâcheront de couvrir leur fuite. Pour éviter cela, il est possible de minuter l'attaque au moment où les deux hommes accompagnés du Drac redescendent pour un ultime voyage dans l'aqueduc.

Autant les mercenaires que les Dracs feront tout leur possible pour que les marchandises ne leur soient pas prises, et la fuite ne sera pas une option – ce qui peut indiquer que leurs commanditaires ne sont pas du genre tolérants envers l'échec...

Une fois le cas des adversaires réglé, les Lames vont pouvoir examiner les ballots et fouiller les mercenaires. Ils pourront retrouver sur l'un d'entre eux un jeu de clés, dont l'une sert à déverrouiller la porte du Regard ; ça, plus la présence de Dracs, tendrait à prouver qu'ils ont trouvé les responsables de la mort de l'homme de la maison du Fontainier. Logique qu'ils n'aient pas voulu de témoin de leur petit trafic.

Pour ce qui est des **ballots**, il est facile de constater que deux d'entre eux ont passé un certain temps dans l'eau – ils sont d'ailleurs encore trempés jusqu'au cœur. A l'intérieur, les Lames trouveront des

plantes séchées. Une Épreuve d'**Érudition Très difficile (2) Ténacité (1)**, sera nécessaire pour identifier cette plante séchée mystérieuse, à savoir de la jusquiame dorée ! Même si les Dragons l'utilisent plutôt en liqueur, c'est clairement une substance rare – et toxique – et la quantité trouvée n'est pas anodine. Mieux vaut les ramener à Chevry, les ballots y seront en sécurité le temps que son Éminence décide quoi en faire..

Ne pouvant rien faire de plus, les Lames vont pouvoir rentrer.

## Epilogue

Le lendemain, le capitaine étant toujours absent, les Lames vont pouvoir demander audience à son Éminence pour lui faire leur rapport. Ils peuvent soit décider d'y aller ensemble, soit "élire" l'un d'entre eux comme représentant. Le Cardinal Mazarin écoutera l'exposé de leurs découvertes jusqu'à la fin sans mot dire.

Une fois que tout sera dit, le cardinal annoncera aux Lames qu'il est satisfait des résultats de leur enquête. Concernant la Jusquiamé, il précisera qu'il enverra quelqu'un à Chevry pour la récupérer sous peu. En conclusion, Mazarin dira aux Lames que leur rôle dans cette affaire s'arrête là. Débrouiller le pourquoi du comment sera l'affaire du Châtelet, ainsi que des Mousquetaires.

Si certaines Lames se sont mal comportées, Mazarin prendra alors trois feuilles qui étaient posées sur le côté de son bureau et les déposera devant lui.

"J'ai ici des rapports qui m'ont été transmis par l'abbé Grégoire, l'abbesse Marie, ainsi que le père Mathieu..."

Il laissera ensuite les fautifs mariner une longue minute dans un silence impassible. Puis il leur assénera une réprimande glaciale pour les enjoindre à davantage de professionnalisme.

**Note au MJ – Martin** : Si Martin est présent lors du rapport, il tentera, juste avant que Mazarin ne leur permette de se retirer, d'obtenir l'annulation de l'amende infligée à son ami Thierry Castillac. Loyal, mais heureusement pas suicidaire, il évitera le faux-pas de vouloir "dicter sa conduite" à son Éminence, mais en appellera plutôt à lui avec des arguments raisonnables, faisant valoir qu'un geste lui gagnerait à vie la loyauté d'un contact de choix : en effet, Castillac a une importante clientèle, connaît énormément de monde, et – un point qu'il accentuera subtilement – a une excellente mémoire de tout ce qui se dit autour de lui. Si le rapport s'est bien passé, Mazarin hochera légèrement la tête et dira qu'il y réfléchira. Si le rapport s'est mal passé, Martin ne récoltera qu'un regard froid et les Lames seront sommées de sortir.

Les Lames ont désormais terminé leur mission. Toutefois, étant en possession d'informations qui pourraient grandement faciliter le travail des Mousquetaires, il est tout à fait envisageable d'aller négocier avec le Lieutenant **D'Artagnan** : par exemple, les informations contre un coup de main ultérieur. La nature et la difficulté de l'épreuve est laissée à la discrétion du MJ en fonction du comportement des joueurs au cours de leurs interactions avec lui.

Le soir, le capitaine **Laincourt** rentre de Lorraine.

Deux jours après la fin de la mission, jours que Martin (s'il a participé à la mission bien sûr) aura passés essentiellement à dormir pour se retaper un peu – **Saint-Lucq** revient, accompagné du jeune **Yann**. Son Éminence a jugé que ce jeune homme – à 12-13 ans, à l'époque, on est pratiquement adulte – serait plus à même de se former auprès des Lames.

**Laincourt** prendra discrètement à part à son/sa subordonné(e) possédant la compétence Occultisme la plus élevée – ou, à défaut, le/la plus discret(e) – pour lui demander de surveiller discrètement "le petit". On ne sait jamais avec les sang-mêlés.

Pour avoir réussi une mission Difficile qui a duré plusieurs jours, les Lames gagnent 4 PEX chacun. Le point lié à l'interprétation et les points d'Unité sont laissés à l'appréciation du MJ.

## Annexe 1

### Feuille de personnage : Martin Boissombre

**Origine :** Bretagne **Âge :** 26 ans **Sexe :** masculin  
**Archétype :** Cavalier **Archétype :** Conseiller

**Arcane béni :** La tisserande oubliée (1) **Arcane opposé :** Le guerrier immortel (20)  
**Marque :** Dévoué

<b>Puissant 1</b> <i>Déterminé</i>		<b>Vif 2</b> <i>Inventif</i>		<b>Galant 2</b> <i>Éduqué</i>		<b>Fin 3</b> <i>Perspicace</i>	
Athlétisme	4	Adaptation	3	Intrigue	4	Érudition	4
Autorité	4	Création	0	Jeu	2	Investigation	6
Bagarre	2	Duperie	4	Négoce	2	Médecine	1
Équitation	5	Furtivité	4	Persuasion	4	Technique	1
Volonté	5	Vigilance	4	Séduction	2	Tir	4

**Occultisme :** 0

**Escrime :** 6 **École :** Française (souffle) **Arme :** Fleuret  
**Feintes** **Bottes**  
- *Battement* - *De la Perche* (2 figures)  
- *Fausse piste*

**Langues parlées :**  
Français (ainsi que le Breton), Gaélique, Espagnol

**Niveau de vie :**

- Pauvre

**Relations :**

- Messagers à cheval 1

**Contacts :**

- Thierry Castillac (éleveur de chevaux) 2

**Liens :**

- *Martin utilise en priorité ses EXP pour tisser des liens avec ses camarades. Au MJ de choisir l'ordre dans lesquels ces liens se nouent en fonction de roleplay de ses joueurs.*

**Possessions :**

- Abelard (cheval dressé à la perfection)

**Description :** Ayant travaillé six ans comme courrier à cheval, Martin est aussi à l'aise sur le dos de sa monture qu'à pied. D'un abord sympathique et au sourire communicatif, ce Breton parle peu de lui – et jamais de la période d'avant qu'il soit courrier – mais prête volontiers une oreille attentive aux problèmes des autres. Qui gagne son amitié n'aura pas de plus fidèle allié au monde : Martin se dévoue corps et âme à son entourage et fera toujours passer les problèmes des autres avant les siens, souvent sans se soucier des répercussions sur sa propre santé.

## **Annexe 2**

Heures canoniales, utilisées par les moines et autres religieux. Elles rythment les différents offices religieux et moments de prière de la journée. On y considère que le nouveau jour commence avec le lever du soleil, et non pas à minuit.

- **Matines** ou **vigiles** : milieu de la nuit (varie entre minuit et 2h du matin selon la saison)
- **Laudes** : à l'aurore
- **Prime** : première heure du jour (7 heures environ)
- **Tierce** : troisième heure du jour (9 heures environ)
- **Sexte** : sixième heure du jour (midi)
- **None** : neuvième heure du jour (15h environ)
- **Vêpres** : le soir (entre 17 et 18h)
- **Complies** : après le coucher du soleil et juste avant d'aller dormir

## **Sources**

Pour les informations sur l'aqueduc Médicis :

- Projet Rue des Lumières

<http://ruedeslumières.morkitu.org/apprendre/medicis/index.html>

- Wikipédia

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Aqueduc\\_M%C3%A9dicis](https://fr.wikipedia.org/wiki/Aqueduc_M%C3%A9dicis)

- Inventaire du patrimoine d'Île-de-France

<https://inventaire.iledefrance.fr/dossier/aqueduc-medicis/45beab1d-e51e-4047-8de6-17db525fdf35>

Pour les images de ce scénario, j'ai utilisé celles trouvées sur Gallica, la bibliothèque numérique de la Bibliothèque nationale de France :

- Le plan de l'aqueduc

<https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b6937071x/f1.item.r=aqueduc%20medicis>

- Les trois bassins

<https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b6937078t.r=aqueduc%20medicis?rk=42918;4>