

POUR LES YEUX D'ÉLOÏSE

L'Histoire :

Le Roi s'est épris de la jeune *Eloïse, la fille du comte de Beaumont*. Malheureusement, celle-ci ne se laisse pas séduire et résiste au monarque. Afin d'arriver facilement à ses fins, il a demandé au *comte d'Artenac* de lui procurer, via les mousquetaires rouges, un élixir d'Amour qui le rendrait irrésistible pour la belle. D'Artenac s'est exécuté et le roi cache désormais dans son coffre-fort personnel une cassette qui contient une fiole scellée à la cire et cachetée du précieux nectar. Il compte l'utiliser lors du prochain grand bal royal, le mois prochain.

Grâce aux espions de *Marie de Médicis* avec qui il complotte contre le roi, *Guillaumin comte de Beaumont* et père d'Eloïse est au courant de l'existence de l'Elixir. Son plan est simple : subtiliser discrètement le coffret du roi, échanger la fiole par une fiole de poison et la remettre ensuite à sa place.

Pour cela, il fait appel aux services de *Joao de Bragance* un herboriste alchimiste de Saint-Germain des près. Il va lui concocter un poison mortel qui agira sous huitaine en donnant l'illusion d'une mort naturelle. De plus, il se chargera de trouver un cambrioleur de talent pour subtiliser et remettre à sa place le coffret.

De son côté, le comte de Beaumont invoque *Balzar le démon des échanges*, durant une messe noire dans sa crypte au fond du parc, lui promettant le sacrifice de 5 premiers nés les nuits de pleine lune, afin qu'il mette le poison à la place de l'Elixir dans la bouteille cachetée.

Tout cela aurait peut-être marché, si les mousquetaires rouges qui protègent le roi, n'avaient repéré une aura étrange dans sa chambre. Très vite ils ont compris qu'un grand voleur était entré et avait subtilisé le coffret. Grâce à un sorcier « enrôlé », ils ont retrouvé le cambrioleur, *Donatien Bonaventure*, mais le coffret reste introuvable.

Il faut réussir à convaincre le cambrioleur de servir désormais les mousquetaires rouges et retrouver le coffret, tout en gardant le secret car cette histoire d'élixir est délicate et Richelieu la verrait d'un mauvais œil. Cette mission est confiée à d'Artenac.

Les PJ :

Sylvain, Marquis de Veauvert : A 18 ans touché par la grâce il entre au Couvent St-Georges comme chanoine, mais son goût pour les jeunes filles le fait s'écarter de sa charge. Malgré tout, 2 ans plus tard alors qu'il est en retraite pénitentielle au monastère St Louis, alors qu'il a découché et qu'il est dans les bras d'une fermière, il échappe à un attentat sataniste qui brûle son dortoir ainsi que tous ses occupants. Sylvain interprète cela comme un message du divin, achète sa charge de moine-soldat et se consacre dorénavant à la lutte contre le mal. Il est intraitable sur 3 sujets : les règles de la galanterie, celles de l'église et celles de l'escrime.

Antoine, Baron de Tressac : voir PJ pré-tiré de M&S.

Donatien Bonaventure : Fils de joaillier, Donatien raffole des belles pierres. C'est parce qu'il en a dérobé quelques-unes à son père, qu'il a été chassé de la maison familiale. N'ayant pas de titre et aimant l'aventure et la bagarre, il s'est tourné vers une carrière de gentleman-cambrioleur. En peu de temps il est devenu le spécialiste des vols sans traces ni indices. Dernièrement un boutiquier de Saint-Germain des près, *Joao de Bragance*, lui a promis 100 louis pour voler une cassette chez le roi et la replacer 3 jours après. Payé la moitié d'avance, il a effectué ce travail avec plaisir. A peine était-il de retour chez lui, après avoir accompli sa livraison, qu'un groupe de mousquetaire portant casaque rouge est entré chez lui et l'a arrêté. Un drôle de petit homme habillé de noir les accompagnait et celui-ci n'a prononcé que quelques paroles : « C'est lui, c'est son aura ! ».

Toujours est-il que Donatien est embastillé, qu'il a été copieusement rossé, qu'un tribunal masqué l'a jugé et qu'il est condamné à être pendu en place de grève demain à l'aube.

Si le PJ n'est pas sauvé par Sylvain et Antoine pour de multiple raison, il pourra jouer Joao de Bragance.

Le Scénario

Le Briefing

20 avril 1630- Antoine et Sylvain sont convoqués au petit matin par le *comte d'Artenac* dans une salle souterraine aux abords de l'île de la Cité. L'endroit est pauvre, sombre et humide. Ils attendent dans une antichambre devant un colosse à l'air peu engageant qui garde une porte massive et ferrée. Après avoir fait connaissance (ils ne sont pas sensés se connaître), le garde les enjoint à pénétrer dans la seconde pièce où le comte d'Artenac les accueille de dos, le regard perdu sur la cour intérieure sur laquelle donne une grande fenêtre.

« Un malandrin a volé hier une cassette dans les appartements privés du roi. Il vous faut la récupérer discrètement, sans l'ouvrir et me la ramener. Le voleur est embastillé et condamné à être pendu demain à l'aube en place de grève. Engagez-le chez les Mousquetaires Rouges ou laissez-le à son triste sort, mais il est le seul qui puisse nous permettre de remonter jusqu'au coffret. Voici un sauf-conduit pour aller le visiter dans sa cellule. Vous avez carte blanche, mais sachez que si vous veniez à être découverts nous nierons avoir eu vent de cette affaire. Dernier point, seul le roi, le père Joseph, moi et vous sommes au courant des faits et je tiens à ce que cela en reste là.

Au revoir messieurs et que Dieu soit avec vous ! »

La grosse porte s'ouvre et le garde sans jamais dire un mot, les invite à sortir



D'Artenac

Où aller ? :

Non loin de là, les PJ pourront trouver une auberge **La Gourgandine des quais**. S'ils discutent ouvertement de l'affaire, ils pourront remarquer qu'un drôle de gaillard les écoute.

Ce n'est rien de très important, c'est un mouchard qui œuvre pour un brigand qui répond au doux surnom de **Lame Rouge** qui les attaquera sur les quais dès leur sortie pour les soulager de leurs bourses. Il est accompagné de 4 gueux qui sont de piètres escrimeurs.

Cette échauffourée devrait permettre aux joueurs de tester leurs compétences en combat. Ils doivent s'en sortir sans trop de bobos. De toute manière une troupe d'homme en arme intervient avant que les choses tournent vraiment mal. Lame Rouge est un PNJ Moyen, alors que les autres sont des PNJ faibles.

La Bastille

Entrer dans la Bastille est une chose aisée avec le sauf-conduit que leur a donné **d'Artenac**, mais il est quasi impossible de faire évader quelqu'un.

Donatien est enfermé dans une cellule au sous-sol, enchaîné à un mur avec pour seule compagnie un énorme rat.

Il sait qu'il ne lui reste qu'une journée à vivre.

Le geôlier est une véritable caricature, petit, sale et puant comme les couloirs qu'il sillonne. Il faudra lui laisser une petite pièce pour espérer s'entretenir avec le prisonnier hors de sa présence.

Quoiqu'il advienne aucune évasion n'est envisageable, et les PJ devront attendre le lendemain pour tenter quelque chose.

La rue de la Roquette

A l'aube 2 cavaliers accompagnent la carriole qui amène Donatien vers la place de grève. Un cocher conduit les mules, tandis qu'un troisième garde est avec lui assis sur la paille. L'attaque peut se faire des toits ou des ruelles adjacentes.

Si les PJ cherchent un lieu de repli, ils pourront louer un petit appartement ainsi que les services d'une jeune servante, **Manon**, qui est prête à louer aussi ses charmes.

Cette évasion doit être facilitée mais doit introduire les PJ dans l'illégalité. Ils ont intérêt à rester discrets et masqués. Les gardes sont des PNJ faibles.

La boutique Joao de Bragance:



JOAO

Donatien pourra leur raconter son histoire : « Dernièrement un boutiquier de Saint-Germain des près, **Joao de Bragance**, lui a promis 100 louis pour voler une cassette chez le roi et la replacer 3 jours après. Payé la moitié d'avance, il a effectué ce travail avec plaisir. A peine était-il de retour chez lui, après avoir accompli sa livraison, qu'un groupe de mousquetaires portant casaque rouge est entré chez lui et l'a arrêté. Un drôle de petit homme habillé de noir les accompagnait et celui-ci n'a prononcé que quelques paroles : C'est lui, c'est son aura ! »

Cela devrait les conduire chez **Joao de Bragance**.

L'apothicaire a un magasin rue St Germain. Il est t surveillé par les hommes de **Giulio Mazarini**, ce qui entraînera nécessairement une confrontation musclée avec les personnages.

(Une occasion de tester les capacités tactiques des joueurs)

Quoiqu'il en soit **Joao** ne sait pas grand chose. On lui a commandé un poison mortel avec un effet lent et retard, et on lui a demandé d'organiser le vol de la cassette du roi contre une somme rondelette et quelques ingrédients rares (comme l'hymen de pucelle)

Il peut juste dire que son contact était un homme qui portait les armoiries du comte de Beaumont.

Après enquête nos héros apprendront que c'est un conspirateur qui est de mèche avec Marie de Médicis, et qu'il organise un bal costumé le soir même.

L'Hôtel particulier de Guillaumin comte de Beaumont

La nuit est claire, c'est la pleine lune.

Rentrer chez le comte est un jeu d'enfant pourvu que l'on soit à la fois noble, costumé et accompagné d'une représentante de la gentry féminine.

*(Les PJ pourront demander à **Manon** de les suivre pour ne pas éveiller les soupçons.)*

Les PJ pourront découvrir plusieurs choses à propos du comte :

- Il pratique des rites étranges dans la crypte qui se trouve dans son parc. En effet, plusieurs personnes encapuchonnées sont réunies dans la chapelle souterraine autour d'un autel sur lequel est étendue une jeune femme nue tenant dans ses bras un jeune nourrisson..
- Il entretient une correspondance secrète avec Marie de Médicis (en surprenant un échange de plis à l'extérieur de l'hôtel particulier entre un valet du comte et le cocher d'un carrosse aux armoiries de M.M.).

A l'intérieur, le bal est présidé par **Eloïse** la fille du comte. Elle est magnifique et elle le sait. C'est une femme qui a du caractère et qui refuse de se soumettre aux désirs royaux. D'ailleurs, le roi fera un passage soit disant incognito au bal afin d'essayer de séduire la belle. *(Il est accompagné d'une vingtaine de courtisans et d'Artenac le suit de près, malgré tout la foule feint de ne pas le reconnaître même si elle s'écarte et s'incline sur son passage)*

Bertrand, le fils du comte, joue les hôtes et provoquera tout intrus afin d'essayer de prouver sa valeur. C'est une fine lame, mais il trop prétentieux pour faire un bon duelliste. Un des PJ devrait être confronté à lui *(à moins qu'ils soient d'une discrétion à toute épreuve)*.

Le comte restera quasiment toute la soirée au milieu de ses invités de marque ou à l'étage pour mieux espionner ses semblables.

Son homme de main **Javin** assure la sécurité des lieux. Il veille à la porte à proximité des grands escaliers qui mènent à l'étage et surveille l'entrée des invités. Il contrera toute intrusion dans les appartements privés du comte. C'est un réel danger. Il est fort et habile. Le combattre s'avère quasi suicidaire.

Enfin, à l'étage **Balxar** le démon rôde avide d'âmes à dévorer. Il essaiera de posséder toute personne entrant dans le bureau du comte (hors celui-ci évidemment). Attention aux intrus ! Un balcon donne sur le parc et s'avèrera la seule issue en cas de confrontation. C'est aussi dans cette salle qu'est gardé au fond d'un coffre dissimulé derrière un tableau la cassette du roi avec la fiole qui n'a pas encore été échangée *(mais ça ce sera aux PJs de s'en assurer)*

Restitution du bien au roi

Elle se fera dans la discrétion et rapidement. Car déjà on demande aux PJs de quitter Paris pour la province où une enquête difficile les attend.

FIN

