



UN SCÉNARIO D'ENQUÊTE ET D'INTRIGUE — ONESHOT

UN MEURTRE AU CARNAVAL

Une nuit, un défi, un Doge à sauver — Carnaval de Venise, âge d'or

Enquête · Dialogue · Intrigue masquée · 3-4 heures de jeu

SOMMAIRE

1. MOT D'INTRODUCTION POUR LE MENEUR DE JEU
2. SYNOPSIS & ANNONCE — *à partager avec vos joueurs*
3. PITCH, CONTEXTE ET TON DU SCÉNARIO
4. CRÉATION DE PERSONNAGE & SYSTÈME DE JEU
5. LE DÉGUISEMENT — UNE CONSIGNE ESSENTIELLE
6. LA LETTRE DU CAPITAINE — *document à distribuer*
7. LES DEUX PISTES D'ENQUÊTE
8. DÉROULÉ DE LA SOIRÉE EN QUATRE TEMPS — *textes d'ambiance, activités, indices*
9. LES SUSPECTS & LE DOGE
10. DÉNOUEMENTS POSSIBLES
11. CONSEILS AU MENEUR DE JEU
12. ANNEXE — PROGRAMME DE LA SOIRÉE À DISTRIBUER AUX JOUEURS

1. MOT D'INTRODUCTION POUR LE MENEUR DE JEU

Ce document rassemble tout ce qu'il faut pour faire jouer « **Un Meurtre au Carnaval** » : un oneshot d'enquête et d'intrigue se déroulant en une seule nuit, pensé pour une table de 3 à 5 joueurs et une seule session de 3 à 4 heures.

Le scénario est **volontairement et presque entièrement narratif**. Il ne repose sur aucune fiche de personnage complexe, aucune classe, aucune compétence chiffrée à outrance. L'essentiel du jeu se joue au dialogue, à l'observation et à la déduction, avec seulement une poignée de moments où un jet de dé ou une courte scène d'action viennent ponctuer la soirée.

Ce document est une base, pas un carcan. Tout meneur qui s'en empare est encouragé à l'adapter librement à sa table : renommer un suspect, déplacer un indice, réécrire une réplique, ajuster la difficulté d'un jet, ou même changer l'identité du commanditaire final si cela sert mieux son histoire. Les textes d'ambiance fournis sont des propositions à lire tel quel ou à improviser en s'en inspirant — l'essentiel est de garder l'esprit du scénario : un Carnaval flamboyant, un tueur qui joue avec ses poursuivants, et un compte à rebours jusqu'à minuit.

En bref, avant de commencer : lisez l'intégralité du document une première fois avant de le faire jouer. Beaucoup de petits détails (le tell du Doge, la signature d'Arlecchino, les indices dissimulés dans le spectacle) sont semés dans plusieurs sections différentes et gagnent à être connus à l'avance.

2. SYNOPSIS & ANNONCE

Le texte suivant peut être lu tel quel à vos joueurs avant la partie, ou réutilisé comme annonce pour recruter une table.

Italie, dernière nuit du Carnaval de Venise. Le vin coule, les masques dansent, personne ne sait qui se cache derrière qui.

Une lettre glissée dans votre main par un enfant qui se fond dans la foule. Une écriture élégante, presque joueuse. Une promesse : « ce soir, au douzième coup de minuit, le Doge Francesco mourra — et je vous mets au défi de m'en empêcher. »

Signé : Arlecchino. Le nom que Venise murmure depuis des années entre deux verres, jamais sans un frisson. Un tueur qu'on n'a jamais vu, jamais arrêté, qui laisse toujours derrière lui le même petit masque de bois rieur — sa signature, sa carte de visite, son mépris tranquille pour tous ceux qui ont essayé de l'arrêter avant vous.

Le problème n'est pas seulement de le trouver. C'est que ce soir, le Doge lui-même a choisi de se fondre dans la foule, masqué comme n'importe quel invité, honorant une tradition aussi rare que dangereuse ce soir précisément. Vous ne savez pas à quoi ressemble votre ennemi. Vous ne savez même pas à quoi ressemble celui que vous devez protéger.

Quelque part dans ce bal, deux hommes masqués se dirigent l'un vers l'autre. Vous avez jusqu'à minuit pour deviner lesquels — avant que le rideau ne tombe, et que le spectacle d'Arlecchino ne devienne, une fois de plus, un chef-d'œuvre.

Que le bal commence.

ANNONCE COURTE (POUR UN SERVEUR DISCORD OU UN FORUM)

Un Meurtre au Carnaval

Italie, dernière nuit du Carnaval de Venise. Une lettre glissée dans vos mains par un enfant masqué qui se fond dans la foule. Une signature qui glace le sang : Arlecchino, tueur en série jamais capturé, qui promet de frapper le Doge en personne à minuit — et vous met au défi de l'en empêcher. Ce soir, tout le monde porte un masque. Y compris votre ennemi. Y compris celui que vous devez sauver.

JDR d'enquête et d'intrigue, oneshot

Peu de combat, beaucoup de dialogue, d'observation et de manipulation

Habitué(e)s ou débutant(e)s bienvenus



Partie I

PRÉPARER LA SOIRÉE

3. PITCH, CONTEXTE ET TON

PITCH

Dernière nuit du Carnaval, bal de clôture au **Palazzo Ducale** lui-même. Un tueur en série tristement célèbre, connu depuis des années sous le seul nom d'**Arlecchino**, envoie une missive directement aux joueurs : il annonce qu'il tuera **le Doge Francesco en personne**, à minuit, ce soir. Un problème : personne, pas même les gardes, ne sait à quoi ressemble Arlecchino sous son masque. Un second problème, pire encore : **le Doge participe lui-même incognito** à cette dernière nuit, masqué comme n'importe quel invité, une tradition rare qu'il honore ce soir-là. Impossible donc de savoir qui protéger, ni qui traquer.

Ton : spectaculaire, théâtral, presque un jeu du chat et de la souris orchestré par le tueur lui-même, qui s'amuse à narguer les joueurs tout au long de la soirée.

CONTEXTE — DEUX ÉLÉMENTS À RETENIR

- **La tradition du Doge incognito** : selon une vieille coutume vénitienne, une nuit par cycle de Carnaval, le Doge quitte son faste officiel et se mêle au peuple sous le masque, comme n'importe quel citoyen, escorté à distance par une garde discrète elle-même déguisée. Cette année, c'est ce soir.
- **La légende d'Arlecchino** : depuis plusieurs années, un tueur signe ses meurtres du même petit masque de bois rieur laissé sur ou près de ses victimes — toutes des personnalités puissantes, toujours tuées en pleine fête, jamais vu, jamais capturé. Les Vénitiens en parlent à voix basse. Ce soir, pour la première fois, il vise le Doge lui-même, et il le fait savoir.

Pourquoi les PJ ? Une phrase suffit à justifier que le tueur s'adresse précisément à eux : leur réputation les précède, et Arlecchino, par vanité théâtrale, aime affronter des adversaires « dignes de lui ».

4. CRÉATION DE PERSONNAGE & SYSTÈME DE JEU

QUI SONT LES PJ ?

Les joueurs incarnent des **enquêteurs de la Milice vénitienne**, chargés de veiller sur l'ordre pendant les excès du Carnaval. Ce soir, ils n'agissent pas en uniforme : ils infiltrèrent la soirée comme de simples invités masqués, pour déjouer un meurtre annoncé sans éveiller les soupçons.

CRÉATION LIBRE

Il n'y a pas de fiche à remplir, pas de classe, pas de statistique complexe. Chaque joueur choisit simplement :

- **Un nom et un petit mot sur qui il est** — origine, tempérament, ce qui le pousse à faire ce métier.
- **Une spécialité ou un talent naturel** — ce en quoi il excelle (filature, beau parleur, mémoire des visages, sens de l'observation, contacts dans le milieu du jeu, etc.). Une phrase suffit, pas besoin de chiffres.

SYSTÈME DE JEU

Le système repose sur un unique jet de **1d20**. La difficulté du jet varie selon trois facteurs que le MJ pondère à l'instinct :

- la difficulté intrinsèque de l'action tentée ;
- le talent ou la spécialité du personnage (un domaine où il excelle rend l'action plus simple) ;
- la qualité de l'interprétation du joueur — une approche maligne, bien amenée ou particulièrement bien roleplayée peut faire baisser la difficulté, voire rendre un jet inutile.

Conseil : gardez ce système volontairement flou et laissez la fiction primer sur le calcul. La plupart des scènes de dialogue et d'observation n'ont même pas besoin d'un jet : si l'approche du joueur est cohérente, elle fonctionne simplement. Réservez le d20 aux moments où l'issue est réellement incertaine.

5. LE DÉGUISEMENT — UNE CONSIGNE ESSENTIELLE

Chaque personnage doit avoir une tenue et un masque pour se fondre parmi les invités. Les PJ n'entrent pas ce soir en tant que miliciens : ils sont de simples invités masqués comme les autres, et c'est précisément ce qui leur permet d'observer sans être repérés.

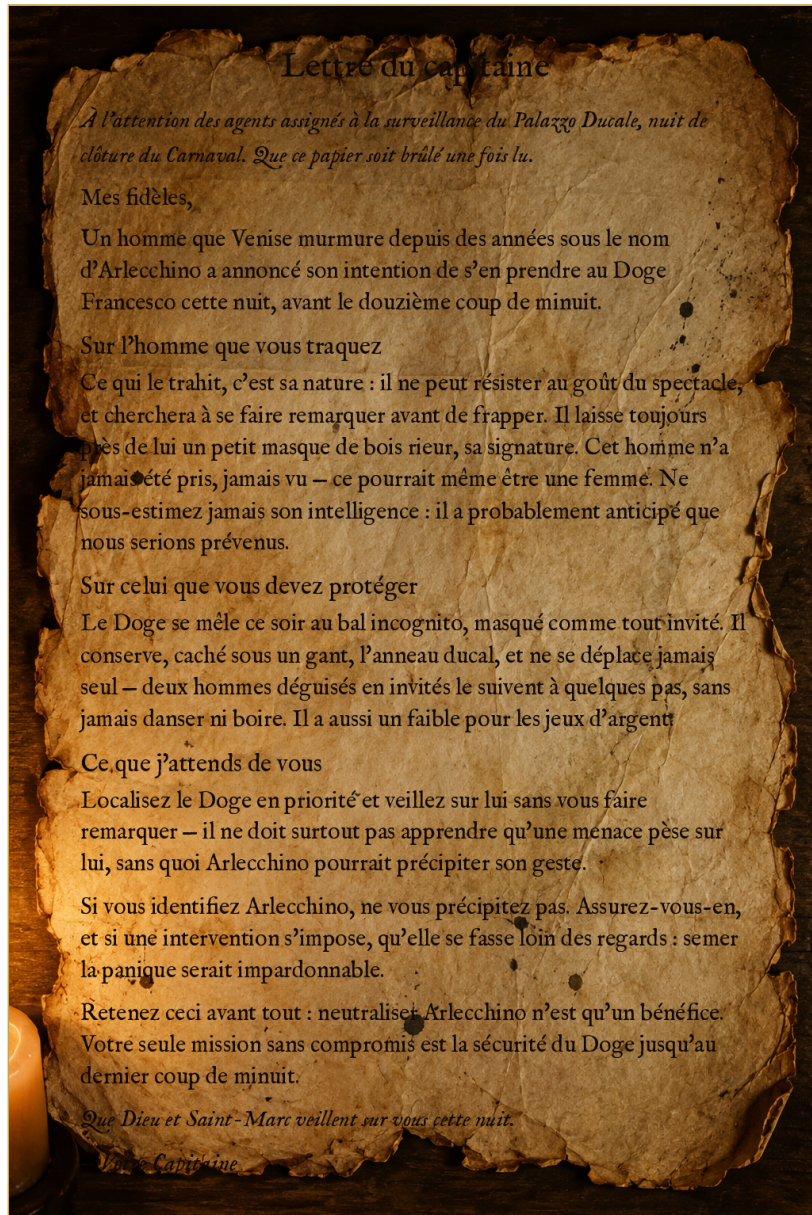
Demandez à vos joueurs d'y réfléchir en même temps qu'ils créent leur personnage :

- **Quel masque porte-t-il** (bauta, moretta, masque à bec, masque de fantaisie...) ?
- **Quelle allure générale** — riche, modeste, extravagante, discrète ?

Un déguisement bien choisi peut aussi servir en jeu : se fondre dans un groupe précis, avoir une excuse pour aborder tel ou tel invité, ou passer inaperçu dans telle partie de la salle. N'hésitez pas à encourager vos joueurs à y penser avec cette idée en tête.

6. LA LETTRE DU CAPITAINE

Une heure avant le bal, les PJ reçoivent cette lettre de la part de leur capitaine — à leur remettre en main propre, sous forme imprimée si possible, pour un effet immersif garanti.



Astuce table : ce document contient déjà, en creux, les deux fils conducteurs de toute la soirée (retrouver le Doge, retrouver Arlecchino) ainsi que la consigne de discrétion qui doit guider le comportement des joueurs jusqu'à minuit. N'hésitez pas à leur rappeler son contenu si l'enquête patine.

7. LES DEUX PISTES D'ENQUÊTE

Toute la soirée doit faire progresser ces deux pistes en parallèle. Si les joueurs bloquent sur l'une, faites avancer l'autre — ne les laissez jamais sans piste active.

PISTE A — RETROUVER LE DOGE

Le Doge s'est habillé comme n'importe qui, sans costume officiel. Impossible de le repérer à l'œil nu. Mais deux indices concrets, à glaner en discutant avec les bonnes personnes :

- **Le tell des gardes** : le Doge est en réalité toujours accompagné, à quelques pas, de deux gardes déguisés en simples fêtards. Contrairement aux autres invités, ces deux-là ne dansent jamais, ne boivent jamais, et scrutent sans cesse la foule au lieu de s'amuser. Un PJ attentif (ou après avoir parlé à un ancien garde du palais présent au bal) peut apprendre ce détail et repérer ce trio à contre-courant de l'ambiance générale.
- **Le tell de l'anneau** : le Doge porte, caché sous un gant, l'anneau ducal. Un PJ qui parvient à lui serrer la main ou à l'observer d'assez près (danse, jeu de cartes, bousculade organisée) peut sentir ou apercevoir ce bijou distinctif.

Le Doge se déplace d'activité en activité au fil de la soirée : il est possible de le croiser à peu près n'importe où — table de jeu, buffet, piste de danse — libre au MJ de décider où le placer selon ce qui sert le mieux la scène en cours.

PISTE B — RETROUVER ARLECCHINO

Il change de déguisement à chaque fois, donc son costume ne veut rien dire en soi. Ce qui le trahit :

- **Le petit masque de bois** : un PJ qui interroge un magistrat, un ancien enquêteur, ou une victime survivante d'une tentative précédente, apprend ce détail. Quiconque le voit sortir ou manipuler un petit masque de bois rieur au cours de la soirée a trouvé Arlecchino.
- **Le goût du spectacle** : Arlecchino ne peut s'empêcher de se faire remarquer une fois dans la soirée — il provoque un petit esclandre (un tour de cartes trop habile, une remarque assassine à un noble, un rire trop sonore et trop long) juste pour le plaisir d'être regardé, avant de se fondre à nouveau dans la foule.

Effet recherché : Arlecchino change de déguisement à trois reprises dans la soirée, en gardant toujours son petit masque de bois discrètement présent sur lui. Les joueurs auront donc l'impression d'avoir affaire à trois individus différents, alors qu'il s'agit toujours du même homme. Ne corrigez jamais cette impression directement — laissez-les le découvrir par eux-mêmes en recoupant les indices.



Partie II

LA NUIT DE CARNAVAL

8. DÉROULÉ DE LA SOIRÉE EN QUATRE TEMPS

HORAIRE	MOMENT
21h – 22h	Temps libre — activités du bal
22h – 23h	Le Bal — danse dans la Salle Principale
23h – Minuit	Le Théâtre — représentation de Commedia dell'arte
Minuit	Le Feu d'Artifice — climax

ACTE 1 — LA MISSIVE (21H, DÉBUT DE SOIRÉE)

Le pont qui mène à la place centrale est déjà noyé de lumière et de musique. Des torches et des lanternes de verre coloré dansent sur l'eau noire du canal, où glissent encore quelques gondoles chargées de retardataires masqués. La rumeur de la fête vous parvient bien avant que vous ne franchissiez le seuil — rires étouffés sous les masques, violons et clavecin qui s'entremêlent, froissement de soieries et de velours.

Vous ajustez une dernière fois votre masque. Ce soir, vous n'êtes plus des enquêteurs de la Milice — vous n'êtes que des invités parmi d'autres, un visage de porcelaine parmi cent autres visages de porcelaine.

Alors que vous vous approchez, vous sentez la chaleur des chandelles, l'odeur du vin épicé et de la cire fondue vous enveloppent aussitôt. Devant vous s'étend une place immense où tourbillonnent des dizaines d'invités masqués — Arlequins, Colombines, Bautas blancs, Moretta silencieuses — sous une nuit étoilée.

Quelque part dans cette foule, ce soir, se trouve le Doge. Quelque part dans cette même foule se trouve aussi celui qui veut sa mort.

Le bal commence. À vous de jouer.



L'arrivée sur la place — la foule masquée, sous la pleine lune.

Les PJ reçoivent la lettre du capitaine (voir section 6) juste avant d'entrer, ou l'ont déjà en poche. Ils entrent au bal avec un objectif clair mais aucune piste concrète : trouver le Doge, trouver le tueur, avant minuit. Cette heure libre est l'occasion de les laisser circuler entre les activités suivantes, dans l'ordre qu'ils souhaitent.

LE JEU DE CARTES — LA ZECCHINETTA

Un peu à l'écart de la piste de danse, une table basse attire les regards : cartes étalées, piles de sequins qui scintillent à la lumière des chandelles, verres de vin renversés à moitié oubliés. Autour, quelques joueurs masqués, concentrés ou goguenards selon la tournure des mises, échangent des regards impossibles à lire sous leurs masques de porcelaine.

Le vin coule, les cartes tournent, et sous ce genre de lumière, personne ne remarque vraiment qui rejoint la table.



La table de la Zecchinetta.

Règle simplifiée — chaque joueur mise sur un chiffre entre 1 et 9 en espérant qu'il soit tiré avant un chiffre plus élevé :

1. **Mise de départ** : chaque PJ qui veut jouer annonce combien il mise (sequins fictifs).
2. **Carte du joueur** : le MJ tire (ou annonce) un chiffre entre 1 et 9.
3. **Carte de la banque** : le MJ tire un second chiffre entre 1 et 9 pour la banque (lui-même ou un PNJ suspect assis à la table).
4. **Résultat** : si la carte du joueur est plus haute, il gagne sa mise ; sinon, il la perd.

Exemple : un PJ mise 15 sequins. Carte du joueur : 7. Carte de la banque : 4. $7 > 4$, le PJ gagne ses 15 sequins.

C'est surtout un prétexte pour faire réagir un suspect assis à la table : il peut se crispier s'il perd, se vanter s'il gagne, ou paraître étrangement indifférent à l'argent — un indice comportemental à glisser entre deux tours.

LE BUFFET & LES FONTAINES DE VIN

De longues tables croulent sous les mets — fruits confits, petits gâteaux de miel, huîtres et poissons fumés, pyramides de fruits d'hiver disposées avec un soin presque théâtral. Non loin, deux fontaines de vin coulent sans interruption, rouge et blanc, remplissant coupe après coupe sous les mains gantées des invités.

L'air y est plus léger qu'ailleurs dans la salle : on y rit plus fort, on y parle plus librement, les langues se délient à mesure que les coupes se vident. Un domestique, le teint déjà rougi, raconte à qui veut l'entendre les petits secrets du palais — pourvu qu'on lui reserve à boire.

C'est ici, entre deux coupes, que les langues masquées oublient parfois la prudence.



Le buffet et les fontaines de vin.

Un bon endroit pour glisser une information utile par un domestique éméché : par exemple, l'existence du meilleur point de vue sur le feu d'artifice de minuit — le jardin du palais — sans en dire beaucoup plus.

LA ROULETTE — LE BIRIBISSI (EN TERRASSE)

Sur une terrasse ouverte sur le canal, éclairée par une guirlande de lanternes suspendues qui se balancent doucement dans l'air frais de la nuit, une roue de Biribissi tourne sans relâche. Les mises pleuvent, les pièces d'or s'entassent, et chaque tour de roue est salué par des cris d'excitation ou des soupirs déçus.

La lune se reflète sur l'eau noire toute proche, et le bruit des vagues se mêle au cliquetis des sequins et aux exclamations de la petite foule masquée massée autour de la table. Ici, on joue à visage couvert mais à cœur découvert — les fortunes changent de main aussi vite que les masques changent d'expression.



La roulette du Biribissi, en terrasse sur le canal.

Règle simplifiée : tirage d'un nombre entre 1 et 100, ou simple choix entre rouge et noir. Ambiance et enjeu identiques au jeu de cartes — un prétexte à l'observation plus qu'un mini-jeu à part entière.

LE SPECTACLE DE JONGLERIE DE FEU

Un cercle s'est formé spontanément près d'un des grands braseros de la place, où un jongleur en costume bariolé s'est mis en scène sans prévenir. Des torches enflammées virevoltent entre ses mains, dessinant dans la nuit des arcs de lumière orangée, pendant qu'il enchaîne pirouettes et pas de danse au rythme d'un tambourin joué par un compagnon.

La foule masquée applaudit, siffle, retient son souffle à chaque figure risquée. Les flammes se reflètent sur des dizaines de masques immobiles et souriants, donnant à la scène un air à la fois joyeux et étrangement inquiétant.



Le jongleur de feu, entouré de la foule.

Un PJ qui observe attentivement ce spectacle (plutôt que d'y participer) peut apercevoir, dans la foule ou chez le jongleur lui-même, un premier signe discret d'Arlecchino — le jongleur peut d'ailleurs être l'un de ses trois déguisements successifs de la soirée.

LA LECTURE DE POÉSIE

Dans un coin plus tranquille de la salle, à l'abri du tumulte général, un cercle restreint s'est formé autour d'un invité au masque doré, debout sur un petit tabouret improvisé. Sa voix s'élève, posée et théâtrale, portée par le silence relatif qui s'est installé – des vers d'amour, de trahison, ou de moquerie à peine voilée envers tel ou tel notable présent, que la foule masquée feint de ne pas reconnaître.

Entre deux strophes, des rires étouffés fusent, des regards se croisent sous les masques, complices ou gênés. Ici, la joute ne se fait pas à l'épée mais aux mots – et certains, ce soir, y jouent gros.



La lecture de poésie, au calme.

Voici quelques poèmes courts prêts à être déclamés par différents invités masqués au fil de la soirée :

LE LION DE PIERRE

*Il garde la place depuis mille ans,
les ailes ouvertes, le livre entrouvert,
et il a vu passer tant de doges
qu'il ne se donne plus la peine de compter.
Nous, en revanche, comptons encore –
c'est bien là toute la différence entre la pierre et nous.*

FORTUNE

*La roue tourne, l'or change de main,
et celui qui riait il y a une minute
pleure déjà sur sa dernière mise.
On appelle cela le jeu.
Moi, j'appelle cela simplement
la vie, un peu accélérée.*

À UNE INCONNUE CROISÉE SUR LE PONT

*Je ne connais ni votre nom ni votre visage,
seulement la couleur de votre robe
et la façon dont vous avez ri
en manquant de tomber dans le canal.
C'est peut-être suffisant,
ce soir, pour dire qu'on s'est aimés un instant.*

L'HIVER QUI S'ACHÈVE

*Encore quelques nuits de folie
avant que le carême ne nous rappelle
à quel point nous sommes mortels.
Buvons donc une dernière fois
comme si l'aube n'existait pas —
elle existera bien assez tôt sans notre aide.*

JALOUSIE

*Il danse avec elle comme si le monde entier
n'était fait que de ce seul instant.
Je pourrais m'en offusquer.
Je préfère croire, ce soir,
que demain il dansera avec moi de la même façon —
Venise ment à tout le monde avec la même générosité.*

ÉLOGE DU VIN MÉDIOCRE

*On me sert un vin qui ne vaut pas grand-chose
et pourtant, ce soir, il me semble délicieux.
Peut-être n'est-ce pas le vin qui a changé,
mais moi, qui ai enfin cessé, une soirée durant,
de compter ce que valent les choses.*

ACTION LIBRE

Les PJ peuvent bien sûr choisir de ne suivre aucune activité précise et d'explorer, observer ou aborder qui bon leur semble. Le MJ peut aussi glisser, si l'occasion s'y prête, l'information selon laquelle le jardin du palais offre le meilleur point de vue sur le feu d'artifice de minuit — un détail anodin en apparence, mais utile pour la suite.

ACTE 2 — LE BAL & LE MOT PLANTÉ À LA LAME (22H)

À 22h, la musique change de rythme : c'est l'heure de la danse. Les invités sont conviés à trouver un partenaire (fortement conseillé — un invité qui ne danse jamais finit par se faire remarquer).

La salle principale du palais s'ouvre dans toute sa splendeur : plafonds peints à la feuille d'or, miroirs immenses qui multiplient à l'infini la lumière des chandeliers, parquet ciré où glissent déjà des dizaines de couples masqués. L'orchestre attaque un menuet, puis une forlane plus enlevée, et la salle entière semble se mettre à respirer au même rythme.

Les robes tournoient, les capes virevoltent, les masques se penchent les uns vers les autres dans des murmures qu'on devine plus qu'on ne les entend par-dessus la musique. On y danse avec des inconnus qu'on ne reconnaîtra peut-être jamais, on y échange un regard, une main gantée, parfois un secret glissé entre deux pas.

Ce soir, dans cette salle, tout le monde est l'égal de tout le monde — le prince danse avec la servante sans que ni l'un ni l'autre ne le sache jamais vraiment.



La salle principale, en plein bal.

Peu après le début du bal, un second message d'Arlecchino apparaît, planté d'un coup de couteau dans une porte ou une table, en pleine vue de tous — un geste théâtral qui provoque un frisson dans la salle :

« Tic, tac. Le bal est superbe, n'est-ce pas ? Cherchez bien — je suis déjà en train de danser avec vous. »

Cela confirme qu'Arlecchino est bel et bien déjà présent, masqué, parmi les danseurs.

LE CONTACT FANTÔME

Un cavalier ou une cavalière masqué invite un des PJ à danser (ou l'aborde simplement pendant un pas de danse), lui glisse à l'oreille la réplique ci-dessus, puis se fond dans la foule avant que le PJ n'ait pu réagir. **Ce contact est volontairement impossible à rattraper** : c'est un jeu de la part du tueur, pas une occasion manquée pour les joueurs. C'est aussi l'occasion idéale de faire apparaître deux des suspects (voir section 9) dans la salle, mêlés aux danseurs.

ACTE 3 — LE THÉÂTRE (23H)

La musique s'interrompt. Une troupe de la Commedia dell'arte, engagée pour la soirée, joue une petite pièce devant tous les invités : *Lorenzaccio et Colombina*, l'histoire de deux amants que tout sépare, et d'un spadassin envoyé pour y mettre fin — un homme qui porte, par un cruel hasard, un nom presque identique à celui qu'il vient tuer : **Arlequin**.

« Mesdames et Messieurs, ce soir, pour clore dignement ce Carnaval, nous vous offrons l'histoire de Lorenzaccio et Colombina — deux cœurs unis et deux maisons qui se haïssent. »

Premier tableau. Un jardin nocturne peint, quelques lanternes de papier suspendues. Colombina attend, anxieuse, serrée dans son châle. Lorenzaccio la rejoint enfin, rejetant sa cape d'un geste théâtral. Leurs retrouvailles sont jouées avec emphase — serments murmurés, un baiser esquissé et interrompu par un bruit imaginaire qui les fait sursauter, au grand amusement de la salle. « Chaque nuit qui nous sépare est une nuit volée à ma vie », déclame-t-il. « Et chaque nuit que nous partageons est une nuit dérobée à la mort », répond-elle.

Deuxième tableau. Le décor pivote à vue, révélant l'intérieur cosu de la maison de Colombina. Sa vieille nourrice la met en garde contre les espions de la famille rivale. C'est alors qu'entre Arlequin, engagé en secret pour effacer cette union honteuse. Sa première réplique, lancée d'une voix basse et parfaitement posée, jette un froid inattendu sur la salle : « On m'a dit son nom avant le mien. Étrange, n'est-ce pas, d'envoyer un homme tuer un autre qui lui ressemble presque en tout, jusqu'au son de son nom... »

Troisième tableau. Retour au jardin. Lorenzaccio et Colombina échangent un dernier serment avant l'aube, croyant leur secret bien gardé. Arlequin surgit de l'ombre, épée de bois levée, masque presque identique à celui de son rival — un jeu de miroir voulu par la pièce, qui arrache un rire gêné à la foule. Le duel qui s'ensuit est chorégraphié avec grâce, presque dansé, au rythme d'un tambourin.

La pièce se termine sur un noir abrupt — les lumières s'éteignent en plein duel, sans que l'issue ne soit montrée. Seul le rire d'Arlequin s'étire dans l'obscurité, un peu trop long, avant de s'éteindre à son tour.



Le duel final de la pièce, juste avant le noir.

Ce que les joueurs ne savent pas encore : le rôle d'Arlequin est tenu ce soir par un remplaçant de dernière minute que personne ne connaît — c'est en réalité Arlecchino lui-même, s'offrant une dernière apparition publique avant de disparaître de nouveau dans la foule à la fin du spectacle.

Deux petits événements peuvent se glisser pendant la représentation, au choix du MJ :

- **L'objet qui tombe** — pendant le duel final, un mouvement trop vif fait glisser un petit objet de la manche d'Arlequin, qui roule sous les premiers rangs sans que personne ne semble le remarquer. Un PJ attentif peut le récupérer discrètement après la scène : c'est le fameux petit masque de bois.
- **Le regard qui dévie** — à un moment précis de la pièce, l'acteur jouant Arlequin s'interrompt une fraction de seconde, brisant le rythme du jeu, pour fixer un point précis dans la foule (un PJ, ou l'endroit où se trouve le Doge), avant de reprendre comme si de rien n'était.

MINUIT — LE CLIMAX

Les douze coups de la cloche du Campanile résonnent un à un dans la nuit, chacun plus lourd que le précédent, couvrant peu à peu la musique et les rires de la fête. La foule se tourne, presque comme un seul corps, vers les grandes baies ouvertes sur le Grand Canal — la tradition veut que le dernier coup de minuit soit salué par le feu d'artifice qui clôt le Carnaval.

La première fusée s'élève dans un sifflement, explose en une gerbe d'or au-dessus de l'eau noire, illuminant un instant tous les visages masqués tournés vers le ciel. Puis une seconde, une troisième — rouge, argent, émeraude — dans une pluie d'étincelles qui se reflète sur le canal et sur la pleine lune, comme si le ciel entier s'était mis à danser.

Mais pendant que mille regards se lèvent vers les lumières, quelqu'un, dans la salle, ne regarde pas le ciel. Quelqu'un avance, profitant du vacarme et de l'obscurité mouvante que projettent les explosions successives, vers celui qu'il traque depuis le début de la soirée.



Le feu d'artifice de minuit, sur le Grand Canal.

Les douze coups sonnent, le feu d'artifice commence, et Arlecchino passe à l'action. Un des joueurs entend une lame quitter son fourreau, quelque part dans la foule du jardin. C'est le moment pour les PJ de réaliser qu'Arlecchino était en réalité le remplaçant ayant joué Arlequin dans la pièce — et d'agir en conséquence de tout ce qu'ils ont appris et fait durant la soirée pour l'empêcher de tuer le Doge.

C'est la seule vraie scène d'action de la soirée. Gardez-la brève et intense : une interception, une confrontation, éventuellement une courte poursuite si le tueur tente de fuir. Un unique jet de 1d20 décisif suffit à trancher l'issue immédiate — le reste se joue en narration.



Partie III

VISAGES SOUS LES MASQUES

9. LES SUSPECTS & LE DOGE

Cinq suspects peuvent être rencontrés au fil de la soirée. Aucun n'est *nécessairement* coupable — ce sont des fausses pistes crédibles destinées à brouiller les deux indices réels d'Arlecchino (le masque de bois et le goût du spectacle). Libre au MJ de les distribuer dans les activités de son choix.



1. LUNA — CONTESSA ELENA FOSCARI

Tenue : robe ample bleu nuit et argent, ornée de perles et de fils métalliques évoquant un ciel étoilé, masque en croissant de lune argenté couvrant le haut du visage, longue traîne semblable à de la brume.

Identité réelle : veuve d'un riche armateur, dont la famille a perdu son monopole sur le commerce des épices l'an dernier suite à une décision du Doge favorisant une maison rivale.

Motivation : ruine financière et déclassement social — elle a tout perdu sur un simple trait de plume ducal, et rêve depuis d'une revanche, même si elle n'a pas forcément les mains assez sales pour aller jusqu'au meurtre elle-même.



2. CORVO — SER ALVISE GRITTI

Tenue : long manteau noir orné de plumes de corbeau cousues aux épaules et aux manches, masque à bec sombre (variante inquiétante du masque de médecin de peste), gants de cuir noir.

Identité réelle : magistrat du Conseil des Dix, écarté à deux reprises d'un siège de Procureur au profit de candidats plus jeunes, soutenus en sous-main par le Doge lui-même.

Motivation : ambition frustrée et amertume — il estime avoir été méthodiquement écarté du pouvoir par un Doge qui craint son influence grandissante.

3. SIRENA — BIANCA CONTARINI

Tenue : robe couleur émeraude et or évoquant des écailles, coiffe ornée de coquillages et de perles, masque léger orné de plumes turquoise couvrant les yeux uniquement.

Identité réelle : ancienne courtisane devenue confidente de nombreux patriciens, autrefois proche du frère cadet du Doge, mort dans des circonstances jamais totalement élucidées.

Motivation : convaincue, sans preuve formelle, que le Doge a discrètement fait éliminer son propre frère pour asseoir son pouvoir sans partage — et n'a jamais cessé, depuis, de chercher un moyen de lui faire payer ce crime silencieux.



4. BUFFONE — ZUANNE BAFFO

Tenue : costume bariolé classique de bouffon, losanges rouges et jaunes, grelots discrets aux poignets, masque simple à sourire figé, chapeau à trois pointes.

Identité réelle : joueur invétéré criblé de dettes envers des créanciers peu recommandables, récemment mis en contact avec des intérêts étrangers hostiles à la République.

Motivation : il n'agit pas par haine personnelle envers le Doge, mais par nécessité et lâcheté — on lui a promis l'effacement de ses dettes en échange d'informations sur les habitudes du palais.



5. FILOSOFO — SER MARCO DANDOLO

Tenue : longue robe universitaire pourpre sombre, col de fourrure élimé, masque neutre couleur ivoire sans expression marquée, un bâton de marche à pommeau d'argent qu'il ne pose jamais.

Identité réelle : ancien précepteur du jeune frère du Doge, renvoyé du palais des années plus tôt après avoir publiquement critiqué la politique étrangère du futur Doge.

Motivation : une rancune intellectuelle et politique assumée à demi-mot — il ne cache pas son mépris pour le Doge en conversation, sans jamais admettre vouloir agir, ce qui le rend difficile à faire parler.

LE DOGE FRANCESCO — INCOGNITO



Tenue : un simple bauta blanc classique associé à une cape sombre sans ornement voyant — volontairement modeste, pour se fondre dans la masse.

Détails qui trahissent, pour qui sait regarder : une doublure de soie de grand prix sous la cape, un gant fin qui ne quitte jamais sa main droite (dissimulant l'anneau ducal), une démarche posée et presque trop maîtrisée, et deux gardes déguisés qui ne le quittent jamais des yeux.

Comportement : poli mais bref, il évite les conversations trop longues, décline les invitations à danser, et garde le regard en mouvement sur la salle plutôt que sur son interlocuteur.

10. DÉNOUEMENTS POSSIBLES

- **Triomphe** : les PJ identifient à la fois le Doge et Arlecchino avant minuit et interceptent l'attaque en toute discrétion — scène finale de confrontation face à face avec le tueur, qui, démasqué, applaudit presque sa propre défaite avant d'être arrêté.
- **In extremis** : les PJ arrivent au bon endroit sans être sûrs à 100% de l'identité du Doge ni du tueur, et doivent agir dans la confusion générale au douzième coup — belle scène chaotique.
- **Échec partiel** : Arlecchino blesse le Doge sans le tuer avant de s'enfuir dans la foule masquée — poursuite finale sur les toits ou par gondole, à travers les derniers feux d'artifice du Carnaval.
- **Échec total** (*à réserver aux tables qui aiment les fins noires*) : le Doge meurt sous les yeux de tous ; Arlecchino disparaît en s'inclinant devant la foule pétrifiée, laissant un dernier petit masque de bois sur le corps — fin ouverte pour une éventuelle suite.

11. CONSEILS AU MENEUR DE JEU

- **Adaptez sans hésiter.** Ce document est une trame, pas un script figé : changez un nom, un lieu, un indice si cela sert mieux votre table.
- **Faites vivre Arlecchino comme un personnage**, même absent : ses messages doivent être théâtraux et joueurs, jamais simplement menaçants.
- **Les deux pistes (Doge / Arlecchino) doivent avancer en parallèle** : ne laissez jamais les joueurs sans piste active.
- **Le spectacle de l'Acte 3 est votre moment fort** : jouez-le à fond, laissez les joueurs deviner plutôt que de leur donner l'information toute cuite.
- **Gardez le climax bref** : une scène d'action courte et spectaculaire vaut mieux qu'un combat prolongé.
- **Le système à 1d20 doit rester souple** : la narration prime toujours sur le calcul. En cas de doute, tranchez à l'instinct plutôt que de chercher une règle qui n'existe pas.



Annexe

LE PROGRAMME DE LA SOIRÉE

12. ANNEXE — PROGRAMME DE LA SOIRÉE

Cette carte peut être imprimée et distribuée aux joueurs en début de partie, comme un vrai programme de bal.



« Que le bal commence. »