

Marguerite Deschamps

alias « Renard »

alias Martin

Voleuse Acrobat • 24 ans

ESPRIT	9	CORPS	9
Panache	d12	Encaissement	d10
Prestige	2	Âge	24 ans

Aptitudes Physiques

Compétence	Dé
Gymnastique	d20
Tir/Jet	d20
Crochetage	d20
Dague	d12
Bagarre	d12
Escrime	—
Équitation	—
Armes à deux mains	—
Pistage	—
Survie	—

Aptitudes Intellectuelles

Compétence	Dé
Vigilance	d20
Discrétion sociale	d20
Comédie et jeux	d20
Commerce/Finance	d10
Éloquence	d10
Savoir-vivre	d8
Humanités	d8
Sciences	d8
Commandement	d8
Étiquette	d6
Intrigue de cour	—
Art de la guerre	—
Diplomatie	—
Navigation	—

Prouesses

- Œil de lynx
- Lance 2 dés pour tirer/lancer et prend le meilleur des 2*

Langues

- Français • Argot parisien

Fortune

Richesse : 80 livres
Revenus : 50 livres/mois

Marguerite « Renard » Deschamps alias Martin

Voleuse Acrobat • 24 ans



Apparence

- **Physique** : 1m62, 55kg, très mince et androgyne
 - **Yeux** : Verts, perçants, regard vif et mobile
 - **Cheveux** : Châtain clair, attachés sous casquette
 - **Vêtements** : Pourpoint et haut-de-chausses sombres (pratiques), bandeau pour comprimer la poitrine
 - **Voix** : Légèrement grave (travaillée)
 - **Démarche** : Masculine, assurée, rembourrage manifeste aux épaules
- Particularités** : Souple (se glisse dans des espaces minuscules), agile (grimpe murs, saute toits, équilibre parfait), ambidextre (lance couteaux des deux mains)

Caractère

Indépendante • Rebelle • Malicieuse • Courageuse • Secrète • Joueuse • Curieuse • Protectrice

Marguerite refuse le destin d'épouse soumise. Elle déteste l'autorité paternelle et les conventions. Elle aime les farces, les tours, les déguisements. Fonce dans le danger avec un sourire. Cache ses émotions, ment naturellement. Tout est un jeu, un défi à relever. Le monde est vaste et il y a tant de chose à découvrir. Défend les faibles, surtout les femmes opprimées.

Qualités : Observatrice (Voit détails que personne ne remarque), Adaptable (S'intègre partout : salons, tavernes, ruelles), Loyale (quand elle choisit de l'être : Fidèle à ses rares amis), Créative (Trouve solutions inattendues)

Défauts : Imprudente (prend des risques stupides pour le frisson), menteuse compulsive (ment même quand inutile), difficile à cerner, méprisante envers bourgeois conventionnels, solitaire (ne laisse personne vraiment s'approcher).

Histoire

Fille de Jacques Deschamps, marchand drapier enrichi. Enfance : éduquée comme dame (broderie, musique) mais déteste tout, veut grimper aux arbres et jouer à l'épée.

À 7 ans, voit un saltimbanque grimper une façade : éblouissement total. Apprend en secret l'acrobatie.

À 13 ans, découvre qu'en se déguisant en garçon, elle peut TOUT faire. Invente « Martin », son frère jumeau imaginaire.

Apprentissage clandestin : acrobatie, couteaux, crochetage, escrime, déguisement.

1648 : Sa mère meurt. Derniers mots : « *Vis, ma fille. Vraiment. Pas comme moi.* »

1650 : Père achète charge de Secrétaire du Roi (80 000 livres), devient anobli.

Veut marier Marguerite à un avocat de 45 ans.

Marguerite s'enfuit par la fenêtre la veille du mariage (1652, 19 ans).

1652-1656 : Vit dans les rues comme « Renard » est réputé sous ce nom à la Cour des Miracles.

Vole les riches, espionne pour qui paie.

Réputation : insaisissable, jamais prise.

Répliques typiques

- «*Les serrures sont comme les gens : elles cèdent si on connaît leurs secrets.*»
- «*Grimper ? Je pourrais escalader Notre-Dame les yeux fermés.*»
- «*Un homme ? Une femme ? Pourquoi choisir quand on peut être les deux ?*»
- «*Mon père voulait me marier. J'ai préféré les toits de Paris. Meilleur choix.*»
- «*L'honneur ? Beau concept. Ça nourrit son homme ?*»

Équipement habituel

- Pourpoint noir en cuir souple (protège, silencieux) • Bottes souples d'escalade • Gants fins (crochetage) • Ceinture avec 8 couteaux de lancer (équilibrés parfaitement) • Dague de secours (botte) • Rapière légère italienne (rarement utilisée) • Outils de serrurier (crochet, limes, cachés) • Corde fine et grappin (petit, pliable) • Fioles diverses (poison léger, somnifère, acide pour serrures)

Le Recrutement de Marguerite

La rumeur qui pique la curiosité

« Martin » est attablée dans son repaire habituel à écouter les conversations autour d'elle pour trouver ses prochains coups. Un marchand ivre (à son compagnon) : *"...et j'te dis qu'j'ai vu de mes yeux ! Des nobles qui achètent des trucs impossibles. Des miroirs qui montrent des images qui bougent ! Des boîtes qui parlent toutes seules ! Mon cousin travaille au marché Saint-Germain, il a vu un type acheter une..."*

Les oreilles de Marguerite se dressent. *Des objets impossibles ?* Elle le cuisine (un peu + de vin) : un noble mystérieux achète régulièrement des "curiosités" qu'il paie en or sans négocier et les fait livrer rue des Tournelles. Il ne sait pas son nom, mais "il a l'air important"... *"Rue des Tournelles... Des nobles qui cachent des trucs bizarres... Et qui paient en or. Jackpot."* Elle passe deux jours à observer l'hôtel particulier : Grand bâtiment de 3 étages, cour intérieure, 4 gardes pas ultra-vigilants en faction qui changent toutes les 4 heures, barreaux aux fenêtres du rez-de-chaussée mais pas aux étages, activité nocturne inhabituelle (lumières allumées tard) et minuscule lucarne sur le toit sans barreaux, trop haute et petite pour qu'ils la considèrent comme un risque car pas de toits adjacents. *"Trop facile. Ces nobles se croient en sécurité derrière leurs gardes. Ils oublient toujours de regarder en haut."*

Le cambriolage qui tourne mal (01h30)

Approche par les toits adjacents de toit en toit comme une ombre. Atteint le bâtiment voisin, prends au lasso sa corde à une cheminée, et se laisse glisser jusqu'à la lucarne du grenier des MDO dont elle fait sauter le loquet en 15 secondes : *"Et voilà. Amateur."*

Contorsions par la lucarne de 30x20cm et atterrit sans bruit dans un grenier poussiéreux, plein de vieux meubles couverts de draps dans une odeur de bois ancien et de naphthaline. Une trappe dans le plancher donne accès à l'étage inférieur. Marguerite marche sur les poutres pour ne pas faire craquer le plancher. Elle marque son chemin à la craie (petites croix discrètes).

Ouverture de la trappe millimètre par millimètre, écoute. **Silence.** Descente par l'échelle dans un couloir du 2ème étage. Orientation vers le bureau ciblé, qui est le seul sur son chemin avec de la lumière sous la porte... fermée à clé. Serrure complexe et temps interminable pour la crocheter (soit 2mn...). *Clic.*

Tourne la poignée doucement, ouvre la porte de 2 centimètres, jette un œil. Le bureau du Major (car c'est de cette pièce qu'il s'agit) est une assez grande pièce de 6x5m. Bureau massif en chêne couvert de documents. Bibliothèques avec des livres en français, latin, et... toutes sortes d'autres langues. Coffre dans un coin fermé par un gros cadenas. Carte de Paris au mur, avec épingles rouges marquant des lieux. Et sur le bureau une chose bizarre : un objet rectangulaire noir (smartphone) sur un socle, avec un voyant qui clignote doucement. Marguerite n'a jamais rien vu de tel. Elle entre, referme la porte derrière elle, s'approche du bureau et observe l'objet, le prends, le tourne et le retourne, bizarre...

Elle jette ensuite un rapide coup d'œil aux documents : des rapports en français (*"Patrouille du 7 mars - Rien à signaler"*...), des dessins techniques compliqués... *"Des papiers, des papiers, toujours des papiers ! Je cherche de l'or, moi ! Des bijoux ! Pas des..." (elle lit) 'Rapport d'observation - créature repérée quartier Saint-Jacques' ? Quelle créature ?"*

Elle fouille les tiroirs : plumes, encre, sceaux, mais pas d'argent. Elle se tourne vers le coffre, s'agenouille devant. Le cadenas est un défi. *"Allez, mon beau, montre-moi ce que tu caches..."*

Le smartphone sonne. Marguerite sursaute, se retourne, le fixe. *"Qu'est-ce que..."*. Ca sonne toujours, et le petit voyant clignote frénétiquement. La curiosité légendaire de Marguerite prend le dessus sur la prudence. Elle s'approche, fascinée.

"Une boîte qui fait du bruit toute seule... C'est de la magie ? De l'alchimie ?"

Elle tend la main, hésite, touche l'appareil du bout du doigt. Répondeur (voix enregistrée du Major) : *"Vous êtes bien au bureau du Major. Je suis absent. Laissez un message après le signal sonore."* BIP. Voix (via le répondeur) : *"Major, ici Duval. Patrouille du port. On a repéré une activité suspecte près de l'entrepôt des Gobelins. Trois ombres, disparues avant qu'on puisse les intercepter. Je pense qu'on devrait renforcer..."*

Marguerite recule d'un pas, bouche ouverte, incrédule. *"Ça parle... Cette boîte PARLE. Toute seule. Quelqu'un à l'intérieur ? Non, trop petit..."* Tellement absorbée qu'elle n'entend pas les pas dans le couloir.

La porte s'ouvre. Le Major entre, une chandelle à la main, en robe de chambre (dormait à l'étage au-dessus, entendu le téléphone sonner). Il voit Marguerite, penchée sur le téléphone, de dos.

Le Major (voix calme mais glaciale) : *"Puis-je savoir ce que vous faites dans mon bureau ?"* Marguerite se fige. Une demi-seconde d'hésitation.

Puis elle explose en mouvement.

L'Évasion légendaire

Marguerite pivote, voit le Major qui bloque la porte. Pas le temps de réfléchir. Elle sprinte vers la fenêtre, l'ouvre d'un coup d'épaule, et saute. Le Major (crie) : *"ALERTE ! INTRUS ! 2ÈME ÉTAGE !"* Marguerite atterrit sur un balcon du 1er étage (2 mètres plus bas), roule, se relève.

La cour intérieure s'illumine - les gardes sortent en courant, torches à la main. Un garde : *"LÀ ! SUR LE BALCON !"*

Elle regarde autour. Le balcon d'en face à 4m ? À droite une gouttière mais trop loin. En dessous 4 gardes arrivent en courant, au-dessus le Major... *"ELLE VA SAUTER ! BLOQUEZ LES ISSUES !"* Marguerite sourit. *"Vous n'avez rien vu, Messieurs."*

Elle prend son élan, saute vers le balcon d'en face dont ses doigts accroche de justesse le rebord, et se hisse en une traction fluide. *"Ventre-Saint-Gris ! C'est un singe ou une femme ?"*

Elle entre par la fenêtre du balcon, traverse une chambre vide en trois enjambées, ressort par la porte. Couloir, 1er étage.

Elle entend les gardes monter et monte aussi vers le 2ème en courant. Une lucarne dans le plafond du couloir (accès au grenier). Trop haute pour un homme normal. Pas pour elle.

Elle saute, s'accroche au rebord, et pousse la trappe avec les pieds pour se hisser dans le grenier. Puis, elle court vers la lucarne par laquelle elle est entrée. Elle grimpe par la lucarne, ressort sur le toit, court sur les tuiles. *"ELLE EST SUR LE TOIT !"*

Marguerite sprinte le long du faîtage. Le toit est en pente, glissant. Elle court comme si c'était un trottoir et arrive au bout du toit.

Face à elle : la cour intérieure, 6 m pour le bâtiment de l'autre côté. Impossible à sauter. Elle sort un couteau de lancer, avec une corde de soie attachée à l'anneau du manche, vise une poutre en bois qui dépasse du toit d'en face (charpente apparente).

THUNK. Le couteau se plante solidement dans la poutre.

Elle tire sur la corde pour vérifier - ça tient. Elle recule de 3 pas, prend son élan, et saute dans le vide en s'accrochant à la corde.

Les gardes en bas la voient penduler au dessus de la cour intérieure, bouche bée. Elle arrive de l'autre côté, lâche la corde au bon moment, atterrit sur un balcon, roule, se relève.

Garde : *"Tu... t'as vu ça ?"* Autre garde : *"Oui. J'y crois pas. Mais j'ai vu."*

Elle entre par une fenêtre, en traverse une autre qui donne sur un couloir, mais elle entend des voix - les gardes ont fait le tour. Elle avise une cheminée Renaissance. *"Pourquoi pas."* Elle grimpe dans la cheminée, s'arc-boute entre les parois comme une araignée et remonte le conduit de cheminée, 6 mètres de suie et de pierre, et ressort... dans une autre chambre, 3ème étage.

Elle est noire de suie, tousse, mais sourit. *"Ils ne me retrouveront jamais."*

La Cachette Impossible

Marguerite entend les gardes s'agiter partout.

Voix du Major (autoritaire, quelques pièces plus loin) : *"Fouillez TOUT. Chambres, placards, greniers, caves. Cette personne ne peut pas avoir quitté le bâtiment. Toutes les issues sont surveillées."*

Marguerite réalise : *"Il a raison. Je ne peux pas sortir. Ils gardent toutes les portes. Et si je ressort sur le toit, ils me verront à la lumière de l'aube."*

Elle doit se cacher. **Vraiment.** Elle est dans un bureau administratif - archives, étagères, dossiers poussiéreux. Une **armoire** massive contre le mur, pleine de vieux registres. Elle grimpe sur l'armoire, examine le plafond. Là où le toit en pente rejoint le mur, il y a un espace triangulaire, minuscule, 30 cm de hauteur, caché par une poutre. Impossible à voir d'en bas. Personne ne pensera à regarder là.

Elle se contorsionne pour s'y glisser, allongée sur le côté, genoux contre la poitrine et contrôlant sa respiration. Et elle attends...

Pendant 1h30, les gardes fouillent méthodiquement. Un garde entre : *"Bureau des archives. (Regard rapide) Personne ici."* Ouvre l'armoire, fouille dedans, dessous, referme. Jette un œil mais ne regarde pas au-dessus où apparemment pas de place entre le haut de l'armoire et le plafond. Il sort. *"Trop facile."* Les heures passent. Marguerite ne bouge pas d'un millimètre. Ses muscles hurlent, mais elle tient. Elle a l'habitude - elle a déjà passé 6h cachée dans un grenier pour échapper à la prévôté.

Elle entend les gardes revenir voir le Major.

"Monsieur le Major... On a fouillé partout. Trois fois. Chambres, greniers, caves, placards, coffres. Rien. Personne. C'est comme si... l'intrus s'était volatilisé."

Le Major (pensif) : *"Volatilisé ? Non. Quelqu'un d'aussi doué pour l'infiltration ne disparaît pas. Il ou elle est encore ici. Mais où ?"*

Il réfléchit, puis sort qq chose de sa poche (détecteur infrarouge).
Le Major : "Continuez à surveiller les sorties. Moi, je vais refaire le tour."

La technologie contre l'astuce (4h30)

Le Major passe de pièce en pièce avec son détecteur. Il arrive au bureau des archives, entre, balaye la pièce avec l'appareil.

Sur l'écran : une tache rouge apparait au-dessus de l'armoire.

Le Major (sourire) : "Ab. Remarquable." Il lève les yeux vers le recoin.

Le Major (voix posée) : "Vous pouvez sortir maintenant. Je sais que vous êtes là. Et je dois dire : bravo. Personne n'avait jamais trouvé cette cachette. Je ne l'aurais pas trouvée moi-même sans... aide technologique." Silence.

Le Major : "Si vous ne sortez pas, j'appelle les gardes et nous démontons le plafond. Vous préférez sortir par vous-même, je pense."

Marguerite soupire - un long soupir de résignation. "C'est bon, je sors." Elle se tortille, sort du recoin, atterrit sur l'armoire avec une acrobatie, puis saute au sol. Elle se tient devant le Major, noire de suie, cheveux en bataille, mais la tête haute. Le Major l'examine de haut en bas.

Le Major : "Impressionnant. Vraiment. Vous avez échappé à six gardes entraînés pendant deux heures. La plupart auraient été pris en dix minutes."

Marguerite (impertinente) : "La plupart sont des amateurs."

Le Major (petit sourire) : "Touché. (Pause) Vous êtes 'Renard' n'est-ce pas ? La voleuse. J'ai entendu parler de vous."

Marguerite (surprise, puis méfiante) : "Vous avez entendu parler de moi ? Et vous ne m'avez jamais fait arrêter ?"

Le Major : "Vous ne volez que des riches. Vous ne tuez personne. Vous avez un certain... code d'honneur. Et franchement, vous êtes trop talentueuse pour finir pendue à Montfaucon." Il s'assoit sur le bureau, croise les bras.

Le Major : "Maintenant, parlons. Qu'avez-vous vu cette nuit ?"

Marguerite (hésitante) : "Des... papiers. Des rapports. Et..." (elle désigne le téléphone) "...cette chose. Ce truc qui parle tout seul."

Le Major : "Ab. Oui. 'Ce truc' (ton léger, essaie un mensonge) : "C'est un automate mécanique. Un prototype de Monsieur Descartes. Il enregistre les voix et les rejoue. Purement mécanique. Rien de magique."

Marguerite le fixe. Puis éclate de rire.

Marguerite : "Un automate ? VRAIMENT ? Vous me prenez pour une idiote ? J'en ai vu des automates. Ça fait 'tic-tac', ça a des engrenages, et ça ne parle PAS comme une personne réelle avec l'accent de Paris !"

Elle s'approche du téléphone.

Marguerite : "Et ça (elle montre l'écran LED qui clignote), c'est quoi ? De la magie ? Non. C'est autre chose. Quelque chose que je n'ai jamais vu. Quelque chose d'IMPOSSIBLE."

Elle se retourne vers le Major, yeux brillants de curiosité.

Marguerite : "Qu'est-ce que vous cachez ici ? Qui fabrique ces objets ? (dit elle en montrant aussi le détecteur) Qu'est-ce que cette « technologie » qui vous a aidé à me trouver ? Des artefacts alchimiques ? Dites-moi la vérité."

Le recrutement (4h45)

La porte s'ouvre. Le Duc de Beaufort entre, en robe de chambre et bottes, une épée à la main (réveillé par le vacarme, logé dans l'hôtel).
Beaufort (autoritaire) : "Major, qu'est-ce que... (il voit Marguerite) ...qui est cette personne ?"

Le Major : "Une voleuse, Monseigneur. Mais une voleuse exceptionnelle. Elle a pénétré dans notre QG, échappé à nos gardes pendant deux heures, et découvert du matériel sensible."

Beaufort (regard dur sur Marguerite) : "Alors elle doit être éliminée. On ne peut pas la laisser partir avec ce qu'elle a vu. Envoyez-la à Montfaucon"

Marguerite ne cille pas. Elle se tient droite, menton levé.

Marguerite : "Me tuer ? Bonne chance. Vous devrez me rattraper d'abord."

Beaufort : "Nous avons six gardes aux portes."

Marguerite : "J'ai déjà échappé à six gardes. Je recommencerai."

Le Major (intervient) : "Monseigneur, puis-je suggérer une alternative ?"

Beaufort (se tourne vers lui) : "Parlez."

Le Major : "Cette jeune personne a des compétences que nous n'avons pas. Infiltration. Acrobatie. Discrétion. Elle est entrée chez nous comme si nous étions une auberge de province."

Beaufort (grincement) : "Ce qui est précisément le problème."

Le Major : "On l'opportunité. Elle a les compétences. Elle a la motivation - la curiosité est son moteur. Et elle a un code d'honneur - elle ne tue pas, elle ne trahit pas ceux qui lui font confiance." Il se tourne vers Marguerite.

Le Major : "Voici le marché. Vous rejoignez notre organisation. Vous nous aidez dans nos missions. En échange : nous vous révélons nos secrets. Tous. Les objets 'impossibles', les créatures, les mystères. Vous saurez TOUT."

Marguerite le fixe, bouche ouverte.

Marguerite : "Vous... vous me révélez tout ? pourquoi ces trucs fonctionnent ? D'où il viennent ? Qu'est-ce que vous faites vraiment ?"

Le Major : "Tout. Mais à une condition : loyauté totale. Si vous nous trahissez, si vous volez quoi que ce soit qui nous appartient, si vous révélez nos secrets à qui que ce soit..." Il laisse la phrase en suspens.

Marguerite (comprend) : "Je meurs. C'est ça ?"

Le Major : "Rapidement et définitivement. Nous avons les moyens."

Beaufort (sceptique) : "Major, c'est une roturière. Une criminelle. Nous recrutons des nobles, des soldats, des érudits. Pas des... voleuses de rue."

Le Major (ferme) : "Avec tout le respect que je vous dois, Monseigneur, nous recrutons des COMPÉTENCES. Nous ne sommes pas une cour de Versailles - nous sommes une unité d'opérations spéciales."

Beaufort (soupire) : "Vous marquez un point. (Il regarde Marguerite)

Très bien. Mais c'est VOTRE responsabilité, Major.

Si elle nous trahit, c'est sur votre tête."

Le Major (incline la tête) : "Accepté." Il se tourne vers Marguerite.

"Alors ? Vous acceptez ?"

Marguerite regarde le téléphone, puis le Major, puis Beaufort.

Elle pense à toutes les nuits à dormir dans des greniers glacés. À tous les coups ratés. À toutes les fois où elle a failli se faire prendre. À sa vie de voleuse, excitante mais solitaire.

Et elle pense à cette boîte qui parle. À ces secrets impossibles. À cette promesse de découvrir quelque chose de VRAIMENT extraordinaire. Elle tend la main vers le Major.

Marguerite : "J'accepte. Mais sachez une chose : dans mon milieu, la parole donnée est sacrée. Je vous donne ma parole que je ne vous trahirai jamais."

Le Major (serre sa main) : "Dans notre milieu aussi, la parole est sacrée.

Bienvenue chez les Mousquetaires de l'Ombre, Marguerite."

Marguerite (sourire) : "C'est 'Renard'. Appelez-moi Renard."

Beaufort repart se coucher, exaspéré.

Le Major invite Marguerite à s'asseoir. Il lui sert un verre de vin.

Le Major : "Vous allez avoir beaucoup de questions. Commençons par l'essentiel." Il lui montre le téléphone. "Cet appareil est d'outre-monde."

Marguerite le fixe. Puis éclate de rire. Puis réalise qu'il ne plaisante pas. Son rire s'éteint. "Vous... vous êtes sérieux. Outre-monde ? c'est où ?"

Le Major : "Sur d'autres mondes, d'autre planètes. J'en viens."

Marguerite (choc) : "VOUS venez d'une autre planète ?"

Le Major (sourire) : "Exactement. Je vous expliquerai comment mais oui. Et d'autres sont arrivées avec moi. Des créatures. Des technologies. Des dangers."

Il sort une photo imprimée montrant un Galérien.

Marguerite (bouche ouverte) : "Qu'est-ce que... c'est une de ces 'créatures'?"

Le Major : "Oui. Et notre mission est de les chasser, les capturer, les renvoyer d'où ils viennent. Et c'est pour ça que nous avons besoin de vous."

Marguerite dort dans une chambre des MDO (dans un vrai lit, avec un matelas et des draps propres). Elle se réveille, regarde autour d'elle, et un instant pense que c'était un rêve. Puis elle voit, sur la table de nuit : le téléphone (que le Major lui a confié pour qu'elle s'habitue). Elle le touche. L'écran s'allume. "C'est réel. Tout ça est réel."

Pour la première fois depuis longtemps, une larme coule sur sa joue. Pas de tristesse. De joie. D'excitation. D'appartenance.

Elle l'essuie rageusement "Je suis Renard. Je ne pleure pas. Je grimpe, je vole, je découvre. Et maintenant... maintenant j'ai le plus gros secret de Paris à découvrir." Elle sourit. "Ça va être l'aventure de ma vie !"

« Marguerite se présente »

Une silhouette mince en pourpoint noir se lève avec une grâce féline. Ses cheveux châtain sont courts, son visage androgyne pourrait appartenir à un très jeune homme... ou à une femme déguisée. La façon dont elle bouge - précise, économe, équilibrée - trahit l'acrobate. « On m'appelle Renard. » La voix est ambiguë, ni clairement masculine ni féminine. Un sourire en coin, amusé par les regards interrogateurs. « Mon vrai nom ? Marguerite Deschamps. Ou Martin Deschamps, selon les jours et l'humeur. Fille d'un marchand devenu écuyer qui a acheté sa noblesse pour 80 000 livres. » Le mépris dans sa voix est palpable. « Zéro quartier de noblesse, donc. Désolée de décevoir. Mon père voulait me marier à un avocat bedonnant de quarante-cinq ans. J'ai préféré sauter par la fenêtre. Littéralement. Depuis, je vis sur les toits de Paris. Je vole les riches, j'espionne pour qui paie, et je n'ai jamais été prise. Jamais. » Elle fait tourner un couteau entre ses doigts avec une dextérité surnaturelle. « Le Duc de Beaufort m'a recrutée après que j'ai cambriolé... disons, le mauvais hôtel. Maintenant je suis ici, officiellement un Mousquetaire, officieusement un fantôme. » Elle se penche en avant, regard malicieux. « Ab, et pour ceux qui se posent la question : oui, je suis une femme. Non, je ne porte pas de robe. Oui, je peux grimper n'importe où, crocheter n'importe quoi, et lancer six couteaux en trois secondes. Si ça vous pose problème, gardez-le pour vous. On a des monstres à chasser. »