

D'après les romans
Les Lames du Cardinal, L'Alchimiste des Ombres
et *Le Dragon des Arcanes*
de Pierre Pevel publiés aux éditions Bragelonne,
© Bragelonne 2007-2010



LES LAMES DU CARDINAL

Le Jeu

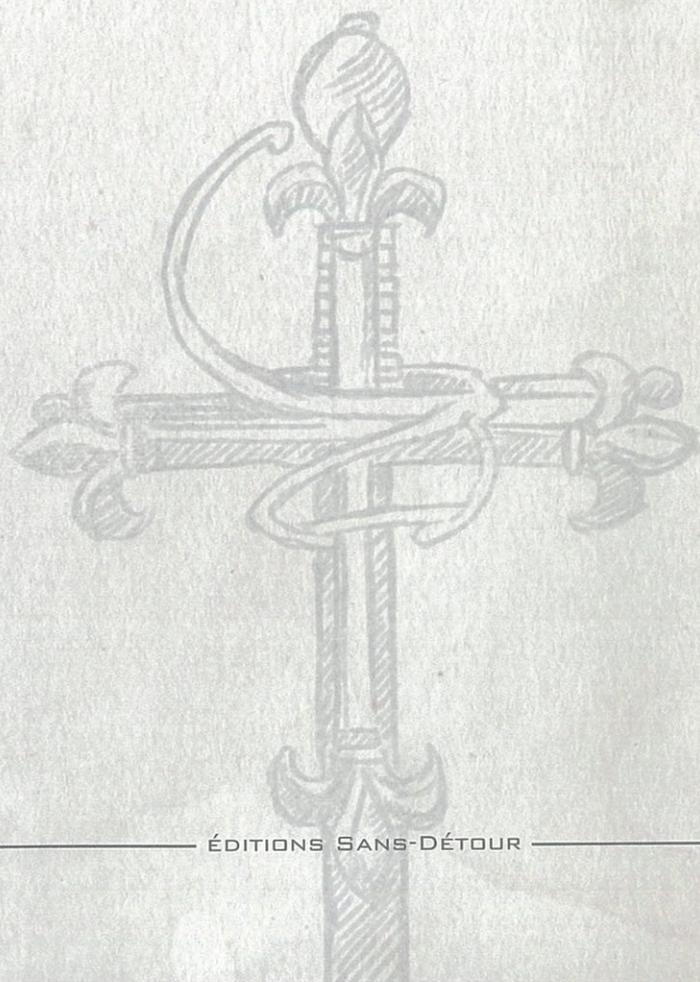


Table des Matières

Jouer aux Lames.....	3	Le guide du MJ	25
Le jeu de rôle en quelques mots?.....	3	Mise en place des missions	25
Le meneur de jeu (MJ).....	3	Gérer les situations	28
Matériel nécessaire	3	Dramaturgie.....	32
Petit glossaire des Lames	3		
Recrutement des nouvelles		Chez les Lames :	
Lames : création de personnage	4	le château de Chevre.....	34
Du choix des nouvelles Lames.....	4	De l'Épervier à Chevre.....	34
De prodigieuses capacités.....	4	Le château de Chevre.....	35
Des figures du passé.....	5	Fonctionnement, ressources.....	36
Des Lames à présent.....	5		
Des destinées hors du commun.....	6	Les Lames historiques	
Des escrimeurs hors pair.....	7	et leurs secrets	42
Des contacts et des ressources.....	10	L'histoire des Lames	42
		Étienne-Louis La Fargue	43
Système de jeu.....	12	Laincourt	43
Des épreuves.....	12	Leprat	44
Simuler une épreuve.....	12	Marciac.....	44
Gérer une opposition dramatique.....	15	Saint-Lucq.....	45
Étape 1 : Établir la situation		Agnès de Vaudreuil	45
et prendre la main	15	Anibal Antonio	
Étape 2 : Enchaîner les actions.....	15	Almadès di Carlo	46
Étape 3 : Gérer les conséquences	18	Ballardieu	46
Les Lames du Cardinal :		Alliés & ennemis des Lames.....	48
un groupe avant tout.....	20	Les sœurs & les gardes de Saint-Georges	48
Points d'Unité.....	20	Les mousquetaires du roi.....	49
Utilité des liens entre Lames.....	20	Autres grands corps.....	50
Expérience personnelle.....	20	La Griffes noire.....	50
Les Arcanes du		Le venin de la Griffes noire.....	55
Tarot des Ombres	21	Indices aux joueurs.....	55
La rivière draconique.....	21	Préparation du MJ.....	55
Les arcanes personnels.....	21	Déroulement de la mission.....	55
Les arcanes du paquet des Lames.....	21	Épilogue.....	64
Influencer les arcanes.....	22		
Description des arcanes draconiques.....	22		

Les Lames du Cardinal est un jeu de rôle dans lequel les joueurs incarnent un groupe d'agents spéciaux au service du Cardinal Mazarin et sous les ordres d'Arnaud de Laincourt, l'une des Lames survivantes après les événements de Paris en 1633. Ces événements sont narrés dans le cycle de romans *Les Lames du Cardinal* que nous vous encourageons, bien entendu, à lire, bien que cela ne soit pas obligatoire.

L'objectif des héros des romans, et de leurs successeurs qu'il vous sera possible d'incarner, est de protéger la Couronne de France des complots et des affaires, multiples à cette époque. Leurs principaux opposants sont les agents des royaumes ennemis, la noblesse conspiratrice et, par dessus tout, la Griffé noire, une société secrète dominée par des dragons et dont certaines loges ont juré la perte du royaume de France. Car, comme vous avez pu vous en rendre compte en consultant le premier livre contenu dans la boîte, les dragons sont parmi les hommes.

Le jeu de rôle en quelques mots?

Le jeu de rôle est une activité de divertissement qui réunit quelques personnes autour d'une table. L'une d'elles officiera en tant que meneur de jeu et mettra en scène les histoires, les autres seront les joueurs qui incarneront les héros. Dans le jeu de rôle des *Lames du Cardinal*, les joueurs pourront, au choix, interpréter les personnages des romans de Pierre Pevel ou créer leurs successeurs. Le meneur de jeu mettra en scène les péripéties qui les attendent. Les joueurs et le meneur de jeu décriront successivement le cadre, la trame et les figurants (pour le meneur) et les actions de leurs personnages (pour les joueurs).

Le meneur de jeu (MJ)

Dans le jeu de rôle des *Lames du Cardinal*, le meneur de jeu (abrévié MJ, comme maître de la jusqu'ame) sera chargé de trois tâches essentielles :

- Écrire et mettre en scène les scénarios, appelés **missions**, auxquels les personnages des joueurs, appelés **Lames**, participent
- Interpréter les personnages qui interviennent dans le cours de l'histoire, mais qui ne sont pas incarnés par les joueurs. On les nomme **figurants** et ils constituent les seconds rôles de l'histoire. Les figurants vont du Cardinal Mazarin, sans doute le plus important d'entre eux, au plus anonyme des taverniers, en passant par Laincourt, Saint-Lucq ou les agents de la Griffé noire
- Gérer les règles et les interpréter. Trancher en cas de débat et s'assurer que l'esprit hérité des écrits d'Alexandre Dumas, propre aux romans de cape et d'épée, est présent

Petit glossaire des Lames

- **Lames** : personnages des joueurs
- **Tarot des Ombres** : jeu de tarot de 78 cartes, dont 22 arcanes. Séparé en paquet des Arcanes et paquet des Lames
- **Paquet des Arcanes** : paquet de cartes constitué des 22 atouts du jeu de tarot. Ces atouts sont nommés arcanes draconiques
- **Paquet des Lames** : jeu de cartes de tarot auquel on a enlevé les 22 atouts, et dans lequel seront insérés au fil de la partie un ou plusieurs arcanes. Constitué de 14 cartes à Griffé, 14 cartes à Souffle (les deux signes noirs), 14 cartes à Sang et 14 cartes à Écaille (les deux signes rouges). Ces 14 cartes sont Roi, Dame, Cavalier, Vyverne, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 et 1. On appelle les cartes allant de 1 à 10 les **ordinaires**, les autres les **figures**
- **Poser une carte** : signifie la jouer, face visible
- **Défausser une carte** : signifie que la carte est envoyée dans la défausse
- **Épreuve** : obstacle qui se dresse sur la route des personnages et qui doit être surmonté. Il oppose une valeur de difficulté
- **Mission** : scénario
- **Marque** : travers de comportement imposé par un arcane du destin
- **Rivière draconique** : ensemble d'arcanes posés sur la table durant le jeu et influençant les actions des Lames et de leurs adversaires

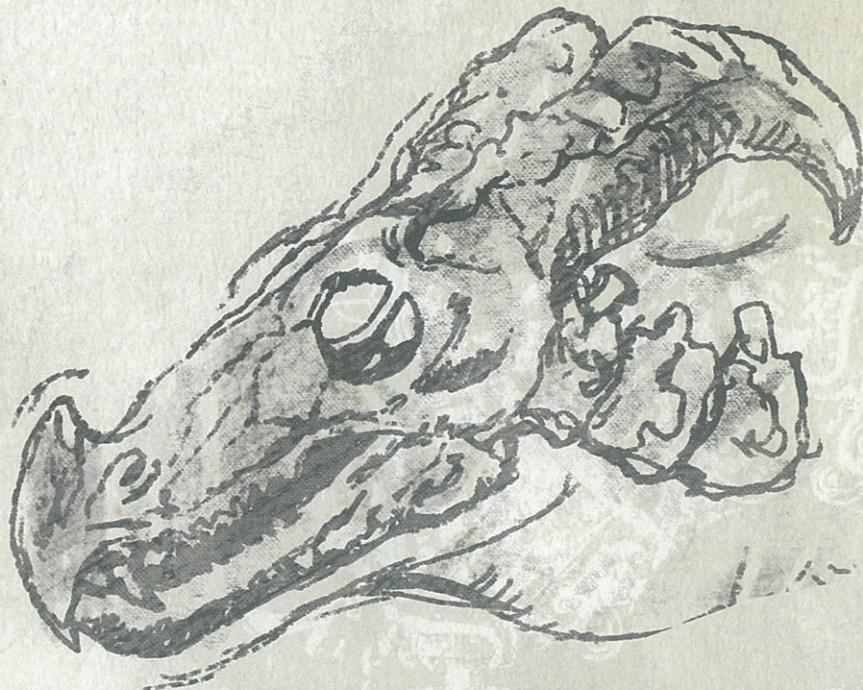
Les reliefs de leur repas et quelques bouteilles vides restaient sur la longue table de chêne autour de laquelle les Lames se réunissaient volontiers naguère et, semblait-il, étaient appelées à se réunir encore.

Les Lames du Cardinal

Matériel nécessaire

Pour jouer aux *Lames du Cardinal*, vous n'aurez besoin, en plus du matériel présent dans la boîte, que de quelques crayons, d'une gomme et d'une feuille de personnage par joueur. Et, bien entendu, des joueurs en question. Une table est également appréciable.

Il vous restera alors à réunir un groupe qui partage le même intérêt que vous pour le jeu de rôle ou qui souhaite le découvrir. Il n'est pas nécessaire d'avoir lu les romans des *Lames du Cardinal*, ni même d'être féru du XVII^{ème} siècle. Seule importe l'envie de partager un bon moment entre amis.



Recrutement des nouvelles Lames : création de personnage

Origines

Les origines permettent d'apporter un niveau de détail supplémentaire aux personnages mais restent facultatives. Toutefois, les différences régionales (un Gascon n'est pas un Breton), nationales (un Français n'est pas un Anglais) ou raciales (un humain n'est pas un drac) sont marquées dans le XVII^{ème} siècle des Lames du Cardinal, et peuvent être intéressantes à interpréter. Par ailleurs, les nouvelles Lames ont toutes été recrutées du temps de Richelieu et ont, depuis, passé du temps à Paris. Elles ont une connaissance correcte de la capitale, même si elles n'en sont pas originaires.

Exemples d'origines : Artois, Bourgogne, Bretagne, Champagne, Lyonnais, Picardie, Provence, Languedoc, Gascogne, Bretagne, Paris, Angleterre, Écosse, Lorraine, Provinces-Unies, Suède, Saint Empire

Origines soumises à l'approbation du MJ

Drac : les dracs pouvant appartenir aux Lames sont d'anciens collaborateurs de Richelieu, venant donc de l'Île de Notre-Dame.

Note : Les dracs peuvent être Puissants à 4, mais sont limités à 2 en Galant.

Sang-mêlé : Les sang-mêlé peuvent choisir une caractéristique à 4, mais seront limités à un niveau de +1 quant aux liens avec les membres du groupe.

Les arcanes du Tarot des Ombres sont, de plus, utilisés différemment pour ces deux « origines ».

Échelle des qualités naturelles

Commun	1
Favorisé	2
Exceptionnel	3
Draconique	4
Ancestral	5

Du choix des nouvelles Lames

À son éminence le Cardinal Richelieu, Conformément à vos souhaits, j'ai reformé ce jour le groupe des Lames dissout il y a dix ans. Après plusieurs mois d'observation et d'enquête, mon choix s'est porté sur des éléments brillants et dont l'amour de la France est indéniable. Suivant vos instructions, nous nous sommes installés à l'hôtel de Chevry, dans l'attente de vos ordres. Ils ne vous décevront pas.

Arnaud de Laincourt

Ce chapitre vous permettra de créer les nouvelles Lames, rassemblées par Arnaud de Laincourt suivant les instructions du Cardinal Richelieu avant sa mort. Il contient toutes les informations, étape par étape, dont les joueurs auront besoin pour générer rapidement un successeur aux sauveurs de Paris.

De prodigieuses capacités

Chaque personnage est défini par plusieurs paramètres qu'il convient d'examiner en tout premier lieu. Les principales composantes du personnage sont ses caractéristiques et ses compétences.

Des caractéristiques hors du commun

Les caractéristiques d'une Lame du Cardinal représentent ses capacités innées dans les quatre champs d'action qui seront mis à contribution durant ses aventures. Le choix de Laincourt s'est porté sur des éléments possédant des qualités naturelles très en dessus de la moyenne.

Chaque caractéristique a pour les Lames une valeur comprise entre 1 et 3.

La valeur humaine moyenne est de 1, et le maximum humain est de 4.

Les Lames du Cardinal étant un jeu ouvertement orienté vers l'action et les aventures rythmées, les quatre caractéristiques comportent toutes un aspect physique. Voici en deux mots les capacités qu'elles couvrent :

- **Puissant :** vigueur et résistance, capacités musculaires et présence animale dans ce qu'elles ont de plus brut.
- **Fin :** intelligence et logique, discipline et application. Par extension, capacité à se mouvoir avec discipline et méthode.

- **Vif :** créativité, esprit d'initiative, souplesse et réactivité.
- **Galant :** élégance, subtilité, capacité à donner des impressions corporelles fausses, bluff.

Pour chaque caractéristique, le joueur pourra choisir un qualificatif qui personnifiera plus encore son personnage. Ce qualificatif n'a aucun effet technique sur le jeu, mais permettra de donner une saveur supplémentaire à la façon dont les caractéristiques seront utilisées.

Exemple : La Fargue et Ballardieu sont tous les deux Puissants, mais le premier sera plutôt « autoritaire » quand le second sera « sauvage ».

Exemple : Arnaud de Laincourt est Puissant 1 (Déterminé), Vif 2 (Rusé), Galant 2 (Poli) et Fin 3 (Discipliné).

Choix des caractéristiques

Pour générer les qualités naturelles de la nouvelle Lame, le joueur répartira **8 points** entre ses quatre scores de caractéristiques. Le score maximum est 3, sauf exception des sang-mêlé et des dracs.

Des compétences exceptionnelles

Les compétences représentent le savoir-faire et la connaissance technique d'un personnage dans des champs d'action qui interviendront au cours des missions. Le choix de Laincourt s'est bien entendu porté sur des éléments maîtrisant bon nombre de savoir-faire fréquemment utilisés dans le cadre des tâches qui les attendent.

Les compétences sont au nombre de vingt-deux.

Les vingt premières sont réparties entre les quatre caractéristiques auxquelles elles sont associées. Elles sont placées en colonne sous la caractéristique sur la fiche de personnage. **L'escrime** est placée à part, car elle sera associée à l'une des caractéristiques en fonction de l'école d'escrime choisie.

L'occultisme n'est pas disponible pour les Lames, sauf cas particulier (archétype du Savant ou Lame de l'Astrologue en prière, voir p. 44) au départ du jeu. Elle est notée à part sur la fiche de personnage, car elle n'est liée à aucune caractéristique. Il s'agit d'une connaissance indépendante, étroitement liée aux dragons. Elle ne donne lieu à aucun test.

Des figures du passé

Mon choix s'est porté sur des hommes et des femmes de leur temps, qui ont vécu, et ont survécu. J'ai bon espoir de voir leurs différents parcours s'assortir et apporter aux Lames la complémentarité que j'ai pu observer chez mes anciens compagnons.

Arnaud de Laincourt

Chaque Lame possède des capacités exceptionnelles qui l'ont faite remarquer parmi tant d'autres. Mais avant d'entrer au service du Cardinal, ces personnages hors du commun menaient une existence (presque) normale et gagnaient leur vie en embrassant une profession tout à fait ordinaire.

Choix des archétypes

Un archétype couvre un secteur d'activité professionnelle dont les membres sont susceptibles d'intéresser Arnaud de Laincourt. Chaque archétype est décliné en plusieurs professions possibles. Il existe vingt-deux archétypes, dont vous trouverez les cartes dans la boîte.

Pour déterminer quel fut le passé d'un personnage avant que celui-ci n'intègre les Lames, chaque joueur choisit **deux archétypes** qui définissent le personnage qu'il souhaite interpréter. Il est interdit de choisir deux fois le même archétype.

Le premier archétype choisi détermine quel métier la Lame occupait juste avant d'être recrutée par Laincourt. Le second l'activité précédente.

Dans le cadre de la création d'un groupe, le MJ peut décider d'imposer aux joueurs de choisir des archétypes tous différents. Ainsi, si l'un d'eux opte pour l'archétype « Libertin », il récupère la carte qui sera indisponible pour les autres joueurs.

Si une telle méthode est utilisée, le MJ fera un premier tour de table, au cours duquel les joueurs choisiront leur premier archétype parmi les cartes disponibles. Le choix du deuxième archétype se fera ensuite dans l'ordre inverse. Ainsi, le dernier joueur à choisir un archétype lors du premier tour sera le premier à choisir son second archétype. Pour déterminer l'ordre initial, le MJ pourra faire tirer une carte arcane à chacun des joueurs, le choix se faisant dans l'ordre croissant. Mais les Lames ont également été choisies pour leur complémentarité et un dialogue préalable entre joueurs est possible, et même souhaitable.

Chaque carte archétype propose :

- Une courte description des raisons qui ont poussé Laincourt à choisir le personnage
- Des valeurs de compétences pour un total de 30 points
- Un choix de niveau de vie

- Une illustration
- Une icône indiquant à quelle grande catégorie il appartient (homme de cour, lettré, roturier, combattant)

Les valeurs indiquées par les archétypes sont cumulatives. Pour déterminer la compétences du personnage, il suffira d'additionner les niveaux indiqués sur les deux cartes archétypes choisies.

Pour particulariser un peu plus encore son personnage, et lui donner une petite touche personnelle, le joueur pourra ensuite répartir **4 points** entre ses différentes compétences, suivant ces trois principes :

- Un point dépensé permet d'augmenter la valeur d'une compétence de 1
- Aucun score ne peut dépasser 6 grâce à ces points
- Cette répartition peut faire l'objet d'une discussion préalable entre les joueurs

Exemple : Laincourt est Espion et Savant. Pour la compétence d'Érudition, l'archétype Espion apporte 1 point, tandis que l'archétype Savant apporte 3 points. Le niveau de compétence de Laincourt en Érudition sera donc de 4.

Des Lames à présent

Après avoir déterminé à quels archétypes leurs personnages sont associés et calculé leurs scores de compétences, les joueurs vont enfin voir ceux-ci devenir des Lames du



Vitalité, Ténacité et régénération

Au centre de la feuille de personnage se trouve, vous l'avez sans doute déjà remarqué, une épée graduée possédant dix cases. Ces cases représentent à la fois la **Vitalité** du personnage, ses réserves physiques et mentales qui le rattachent à la vie, et sa **Ténacité**, correspondant à sa réserve d'énergie et de moral. La Vitalité correspond à des « points de vie » dont la perte impacte l'énergie disponible pour réaliser des actions d'éclat, représentée par la Ténacité.

La Vitalité se récupère grâce aux soins, la Ténacité par le repos.

Option : régénération préférentielle

La Ténacité se régénère au rythme d'un point par heure de repos.

Toutefois, pour personnaliser un peu plus son personnage, le joueur peut choisir une situation de régénération favorite. Quelques exemples sont donnés ci-après. Si cette situation est mise en œuvre, la récupération est doublée.

Quelques situations possibles : faire une sieste dans la nature, s'attabler et engouffrer un casse-croûte, vider une bouteille de vin en bonne compagnie, s'attarder dans les bras d'une jeune femme compréhensive, s'isoler et lire, prier, compter et recompter ses trésors de guerre, flâner dans les commerces, jouer de la musique...

Caractéristiques

Puissant : autoritaire, intimidant, sauvage, brutal, dur, solide, fort, vigoureux, résistant, déterminé.

Vif : rusé, rapide, instinctif, créatif, inspiré, étonnant, souple, adapté, réactif, inventif.

Galant : séduisant, beau, poli, éduqué, élégant, raffiné, gracieux, délicat, subtil, affable.

Fin : logique, raisonnable, intelligent, habile, agile, minutieux, précis, discipliné, concentré, perspicace.

Utilisation en jeu

Les caractéristiques permettent, lors d'un test, de défausser autant de cartes que le score associé pour en tirer autant de nouvelles.

Échelle de maîtrise des compétences

- 1 : Minime** : connaît à peine les rudiments
- 2 : Commune** : peut effectuer la plupart des tâches habituelles en prenant son temps
- 3 : Bonne** : connaît la base et quelques spécificités, professionnel en la matière
- 4 : Excellente** : peut être considéré comme un spécialiste
- 5 : Exceptionnelle** : connaît presque toutes les facettes, est une référence
- 6 : Complète** : connaît toutes les facettes et certaines spécificités obscures
- 7 : Absolue** : maîtrise complète, et enrichie de notions personnelles originales

Utilisation en jeu

Une compétence permet de réussir automatiquement une épreuve si son score est supérieur ou égal au double de la difficulté de cette épreuve.

Une compétence permet de tirer l'équivalent de son niveau en cartes du paquet des Lames pour tenter de réussir une épreuve.

À quoi servent les compétences ?

Puissant

- **Athlétisme** : utiliser son corps pour des tâches physiques, telles que sauter, grimper, nager, esquiver, forcer.
- **Autorité** : donner des ordres, intimider.
- **Bagarre** : utiliser des armes naturelles (pieds, poings, dents, tête, griffes, bouteille de vin, etc.) pour vaincre un adversaire.
- **Équitation** : contrôler le mouvement d'animaux de monte (cheval, mule, vyverne, etc.) et, par extension, de véhicules de transport (carrosse, chariot, etc.).
- **Volonté** : résister à des manœuvres psychologiques hostiles (séduction, persuasion, intimidation, torture, etc.).

Vif

- **Adaptation** : mettre en œuvre ses capacités pour survivre dans un environnement hostile et y trouver ce dont on a besoin.
- **Création** : concevoir des œuvres à vocation artistique et, par extension, posséder des connaissances dans le domaine de l'art.
- **Duperie** : tromper autrui, bluffé et mentir.
- **Furtivité** : se cacher, se mouvoir en toute discrétion.
- **Vigilance** : être attentif, ne pas être surpris, remarquer et mémoriser instinctivement des détails.



Cardinal. Les voilà parés de leurs chevalières. La réunion d'un tel groupe génère instantanément un rapport particulier entre ses membres. Ce rapport est symbolisé par un certain nombre de **points d'Unité**, qui sont placés dans une réserve commune. Cette réserve peut être symbolisée par une note sur une feuille, un bol de jetons, un tas de pièces ou de bouteilles de cidre, etc.

L'utilisation des points d'Unité sera examinée en détail à la page 20.

Un point par personnage est placé dans cette réserve au début du jeu.

Des destinées hors du commun

Il y a en eux comme un signe, quelque chose dans le regard qui me laisse penser qu'ils savent, mieux que quiconque, à quel point la menace draconique doit être prise au sérieux.

Arnaud de Laincourt

Les Lames du Cardinal constituent les opposants les plus farouches aux tentatives des dragons de faire main-basse sur le monde des hommes.

Toutefois, ils ne sont pas imperméables à l'influence des dragons, qui les tentent et imprègnent leur destinée de façon indélébile. Cette influence se fait sentir à travers la présence des arcanes, dont les énergies magiques ont pu marquer les personnages.

Choix des arcanes

Chaque joueur choisit dans le jeu des arcanes (voir la liste et leur description p. 21) un nombre de cartes compris entre zéro et deux. Ces arcanes seront considérés comme ses bénédictions. On parle alors à leur sujet d'arcanes bénis. Symbolisant des énergies magiques favorables, des conjonctions astrales particulières, les arcanes tissent un lien mystique et puissant avec les dragons.

- Un personnage n'ayant **aucun** arcane béni est peu sensible aux énergies draconiques, en bien ou en mal. Il est peu enclin aux réussites éclatantes, mais également aux échecs cuisants.
- Un personnage soumis à l'influence d'**un** arcane est sensible aux énergies draconiques, qui toutefois n'influencent pas sa vie avec régularité. Sa personnalité est altérée mais stable.
- Un personnage soumis à l'influence de **deux** arcanes bénis est très sensible aux énergies draconiques, qui lui font réussir de grandes choses et subir des échecs douloureux avec régularité. Sa personnalité est altérée et complexe.

Dans le cas d'une création simultanée des personnages, le MJ peut souhaiter voir les joueurs choisir des arcanes bénis différents. Il procède alors par tour de table, suivant la méthode décrite pour le choix des archétypes (voir page 5).

Effets des arcanes

Les arcanes ont sur le personnage des influences particulières, qui seront examinées en détail dans le chapitre consacré au MJ. Nous pouvons toutefois aborder dès à présent certains de leurs effets :

Le Don

Chaque arcane est associé à un champ d'action qu'il favorise, représenté par une compétence indiquée sur la carte. L'arcane procure un bonus de +1 permanent à la compétence concernée.

La Marque

Chaque arcane est également porteur d'une marque, qui représente une contrainte comportementale que l'influence des dragons implante dans le caractère du personnage. Le trait fondamental imposé par l'arcane est noté en gras.

L'Opposé

Dans le déroulement du cycle draconique, tel qu'il est symbolisé par le Tarot des Ombres, chaque arcane est opposé à une autre de ces puissances, qui constitue son arcane opposé.

Un personnage possédant un arcane béni notera le nom de l'arcane opposé dans la case prévue à cet effet sur sa feuille de personnage. Ces arcanes auront également des effets particuliers sur lui. Ils symbolisent les énergies qui lui sont défavorables.

Il est interdit à un joueur qui déciderait de choisir deux arcanes bénis, de sélectionner un arcane et son arcane opposé.

Des escrimeurs hors pair

J'aurais préféré, Votre Éminence, que le sage Annibal Almadès donne son avis sur les aptitudes martiales de ces nouvelles Lames. Le vieil Espagnol aurait pu corriger, par groupe de trois, les quelques défauts que je ne puis déceler. Reste que je puis vous assurer que leur technique est sûre et qu'il est bien des chairs qui cèderont sous leur acier.

Arnaud de Laincourt

S'il est une constante chez les Lames du Cardinal, c'est que tous ceux qui ont rejoint cette unité d'élite possèdent des qualités d'escrimeurs qui leur permettent d'affronter mille dangers épée au poing et de s'en sortir indemnes. Presque toujours. Comme vous l'avez sans doute déjà remarqué, il n'est point d'archétype qui ne donne un minimum de 2 points en escrime à celui qui le choisit. Le niveau minimum d'une Lame sera donc de 4, soit une excellente maîtrise de l'épée !

Choix de l'école d'escrime, des feintes et des bottes

Écoles

Chaque Lame du Cardinal utilise l'une des quatre grandes écoles d'escrime référencées au XVII^{ème} siècle. Le joueur devra choisir l'une de ces écoles et la reporter sur sa feuille de personnage.

Chaque école est affiliée à l'une des quatre caractéristiques, et donc à l'un des quatre signes du jeu de cartes. Il s'agit de son signe de prédilection, et il est indiqué dans le titre de l'école (exemple : école française : Souffle).

Les écoles d'escrime sont, de la plus offensive à la plus défensive :

- L'école germanique, associée à la Puissance (Griffe)
- L'école française, associée à la Vivacité (Souffle)
- L'école italienne, associée à la Galanterie (Sang)
- L'école espagnole, associée à la Finesse (Écaille)

Feintes et bottes

Chaque Lame maîtrise au début du jeu un certain nombre de feintes et de bottes, qui dépendent de son niveau dans la compétence **Escrime**. Le joueur devra sélectionner ces feintes et bottes dans la liste de l'école d'escrime qu'il a choisie. **Il dispose pour cela d'un nombre de points égal à la moitié de sa valeur de compétence arrondie au supérieur.** Feintes et bottes coûtent

un point chacune. Toutes les bottes demandent le même investissement en matière de points. En effet, une botte mortelle est sans doute plus meurtrière qu'une botte simple, mais aussi bien plus compliquée à placer.

• **Les feintes** sont des manoeuvres enseignées par les maîtres de l'école de combat choisie, qui permettent de maîtriser les revers de fortune lors d'un combat. Elles ne nécessitent pas de carte particulière, mais ne peuvent être utilisées qu'une fois par assaut.

• **Les bottes** sont des combinaisons techniques difficiles à mettre en oeuvre mais qui, lorsqu'elles sont utilisées à propos, permettent d'obtenir un avantage souvent décisif lors d'un combat. Pour être préparées, les bottes d'escrime nécessitent de jouer durant un même assaut un certain nombre de figures du signe associé au style de combat. Plus une botte est simple, moins elle requiert de figures, mais moins son effet est important.

Exemple : La botte d'Almadès (école espagnole) nécessite trois figures d'Écaille.

Il existe trois niveaux de bottes :

Combinaison de 2 figures : effet simple

Combinaison de 3 figures : effet puissant

Combinaison de 4 figures : effet mortel

Exemple : Laincourt connaît la botte d'Almadès nécessitant trois figures d'Écaille. Il a en main deux figures d'Écaille, et son arcane personnel, pour cette mission, est la Gardienne. Il choisit d'utiliser la Gardienne et ses deux figures pour placer la botte d'Almadès. L'utilisation de la Gardienne par Laincourt envoie par la suite cet arcane dans le paquet des Lames.



Galant

- **Intrigue** : évoluer dans une assemblée, en percevoir les rouages et les exploiter.
- **Jeu** : connaître les règles des jeux en vogue, et mettre en oeuvre les techniques appropriées. Par extension, posséder des rudiments de tactique.
- **Négoce** : connaître les codes commerciaux et mener une négociation impliquant des notions pécuniaires. Gérer les domaines et fortunes.
- **Persuasion** : savoir convaincre et rallier quelqu'un à sa cause par la justesse de ses arguments ou par son charisme.
- **Séduction** : mettre en oeuvre les techniques de charme pour déclencher le désir chez autrui.

Fin

- **Érudition** : mobiliser ses connaissances théoriques et les savoirs reçus par l'enseignement. Lire et écrire.
- **Investigation** : mener une enquête rigoureuse en mettant en oeuvre des techniques d'analyse d'indices et d'interrogatoire.
- **Médecine** : poser un diagnostic, connaître maladies et remèdes, soigner le corps.
- **Technique** : mettre en oeuvre des connaissances en manufacture et réparation d'objets.
- **Tir** : utiliser avec précision des armes à distance (arc, mousquet, etc.).

Et aussi...

- **Occultisme** : connaître les grandes théories sur les dragons, savoir déchiffrer les langages cryptiques, et posséder quelques rudiments de compréhension magique.
- **Escrime** : ferrailer à tout va, parer et esquiver, attaquer et se déplacer en combat.

Astuce création

Pour accélérer considérablement cette étape de la création de personnage, le MJ peut, s'il le souhaite, choisir de distribuer trois arcanes à chacun des joueurs. Ces derniers décident alors, après les avoir examinés, d'en conserver jusqu'à deux pour leur personnage. Il est conseillé aux débutants de prendre au maximum un arcane béni lors de la création de personnage.



Les écoles d'escrime

École germanique : Griffes



L'escrime allemande est compilée dans les *Festbücher*, des traités écrits entre le XIV^{ème} et le XVI^{ème} siècle. Ces techniques ont été les premières à voir le jour. C'est une escrime brutale, qui s'appuie sur l'art médiéval du combat. Un escrimeur de l'école germanique n'hésitera pas à se battre à mains nues, à cheval, avec une épée lourde, voire avec une armure. C'est l'escrime des soldats et des spadassins, même s'il reste prestigieux pour un bretteur de se déclarer de l'école de Liechtenauer et si les épées allemandes sont réputées.

Les bretteurs germaniques utilisent des épées longues, parmi lesquelles on trouve les *pappenheimer* chères au capitaine La Fargue, bien plus encombrantes et lourdes que la rapière ou le fleuret, et dont les lames sont aiguisées et tranchantes. Il leur arrive d'utiliser une main gauche, une dague, ou des armes plus rudimentaires telles que des masses ou des haches.

Feintes germaniques

Bagarre: vous enchaînez coups d'épée et manœuvres de bagarre. Modifiez la valeur d'une carte griffe d'un point.

Charge: au début d'un combat, si vous avez la main et que la première carte jouée durant l'assaut est une Griffes, vous conservez la main quelle que soit sa valeur.

Tactique: au lieu de la poser ou de la défausser, conservez une carte Griffes pour le prochain assaut. Elle s'ajoutera à votre main.

Main gauche: si vous vous battez avec une arme à main gauche, vous pouvez poser une carte Griffes comme une carte Écaille de même valeur. Vous parez avec votre main gauche. La carte est comptée comme Griffes pour effectuer une botte.

Bottes germaniques

Botte de Ringeck: 2 figures
Vous accablez votre adversaire, il perd toutes ses attaques.

Botte de Kal: 2 figures
Vous passez l'arme de votre adversaire et effectuez une puissante projection. L'adversaire est à terre, plusieurs mètres plus loin, et a perdu une défense. Si vous avez plusieurs adversaires, vous pouvez le projeter sur les autres, créant une agitation certaine dans leurs rangs. Ils perdent tous une défense pour cet assaut, et vous avez la main.

Botte de Talhoffer: 3 figures
Vous donnez un coup surpuissant à votre adversaire. Vous lui infligez 3 blessures en ignorant l'armure et sans qu'il puisse parer ou esquiver.

Botte de Liechtenauer: 3 figures
Vous effectuez un coup de taille de grande ampleur, balayant tout ce qui rencontre votre arme. Toutes les figures Griffes déjà jouées durant ce tour infligent une blessure, réparties comme vous le souhaitez entre vos adversaires.

Botte de Von Danzig: 4 figures
Vous assommez ou tuez immédiatement l'un de vos adversaires grâce à un coup porté à la tête.

École Française : Souffle



En 1643, cette escrime naissante commence à trouver des adeptes. Elle se veut révolutionnaire par rapport à l'escrime italienne. On y pratique volontiers des manœuvres de saisie, considérées comme vulgaires par les maîtres italiens.

Dans cette école, on se bat au fleuret. Comme cette arme n'a pas de tranchant, le coup de taille n'existe pas. De plus, les déplacements s'effectuent en ligne, faisant du Français un moins bon défenseur. Par contre, ses adeptes maîtrisent l'art de la fente ou « *stoccata lunga* », une pratique moderne et efficace. Toute la technique consiste à placer une attaque en force, rapide, et brutale, aussi allongée que possible, en projetant son corps en avant. Ce sont donc de redoutables attaquants. Ils sont également férus de la « *botte en passant* » qui consiste à frapper son adversaire tout en marchant afin d'appuyer son coup non seulement avec le bras, mais également avec les jambes. Les escrimeurs français sont ainsi connus pour leur style violent et sobre. Ils économisent leurs mouvements pour frapper au plus juste, au plus fort, et gèrent leur dépense d'énergie.

Feintes françaises

Fente: posez n'importe quelle carte Souffle: gardez la main quelle que soit sa valeur.

Battement: si vous jouez deux cartes Souffle consécutives, vous pouvez piocher une carte supplémentaire pour cet assaut.

Gestion des forces: au lieu de la poser ou de la défausser, conservez un Souffle pour l'assaut ultérieur. Il s'ajoutera à votre prochaine main.

Fausse piste: jouez une carte Sang, qui devient provisoirement un Souffle de même valeur.

Bottes françaises

Botte de Le Perche: 2 figures
Vous enveloppez le fer de votre adversaire avec le vôtre. S'il ne joue pas une défense immédiatement, il est désarmé. Vous avez la main.

Botte de Desbordes: 2 figures
Vous gérez si bien votre combat que vous trouvez un second souffle. Vous gagnez un point de Ténacité.

Botte de Besnard: 3 figures
Vous touchez une artère. Votre adversaire se vide de son sang: il subit immédiatement une blessure, puis une par assaut suivant.

Botte de Saint-Didier: 3 figures
Vous êtes d'une rapidité fulgurante. Vous obtenez immédiatement trois Souffles fictifs gratuits sur un ou plusieurs adversaires, ou à distance sur un seul (vous perdez alors votre épée, qui est plantée dans l'adversaire ciblé).

Botte de La Touche: 4 figures
Vous placez une fente au cœur ou à la tête. Vous tuez un adversaire sur le coup.



École italienne : Sang



C'est l'école dont le style est le plus varié. Adeptes à la fois des passements (coups portés en marchant) et des bottes portées de pied ferme (sur une position stable), les épéistes italiens alternent les coups d'estoc efficaces et les voltes artistiques. Leur style est dynamique, vif, et très reconnaissable. Il implique une débauche d'énergie, qui donne une escrime très sportive dont le raffinement ravit les yeux. Les duettistes italiens dansent autour de leur adversaire, rendant leurs défenses plus difficiles à percer. Cette escrime très conservatrice est souvent mise en concurrence avec l'escrime française, qui se veut progressiste.

Les Italiens favorisent l'épée ou la rapière et se battent très souvent avec une main gauche, un accessoire que les autres escrimeurs abandonnent volontiers.

Feintes italiennes

Volte : si vous posez deux cartes Sang consécutives, piochez une carte.

Main gauche : si vous disposez d'une arme à main gauche, vous pouvez poser une carte Sang comme une carte Souffle de même valeur. Vous placez une attaque avec votre main gauche.

Esquive : posez n'importe quelle carte Sang : vous prenez la main quelle que soit sa valeur.

Passement : au lieu de la défausser ou de la poser, conservez une carte Sang pour un prochain assaut. Elle s'ajoutera à votre prochaine main.

Bottes italiennes

Botte d'Agrippa : 2 figures

Vos mouvements sont suivis d'une volte puissante, qui touche plusieurs adversaires. Chaque figure de Sang jouée durant l'assaut déclenche une attaque gratuite sur vos adversaires.

Botte de Fabris : 2 figures

Vous effectuez une volte défensive. Le combat est rompu. Vous êtes hors de portée de vos adversaires. Vous avez l'initiative.

Botte de Viggiani : 3 figures

Vous découragez et épuisez vos assaillants par votre habileté. Retirez un point de Ténacité à chacun de vos adversaires.

Botte de Silvie : 3 figures

Vous tourbillonnez et vous retrouvez dans le dos de l'un de vos adversaires. S'il vous reste des cartes Griffes ou Souffles, vous pouvez toutes les utiliser immédiatement sur lui, sans qu'il puisse les parer.

Botte de Marozzo : 4 figures

Vous placez une superbe volte, qui égorge ou décapite l'un de vos adversaires.

École espagnole : Écaille



C'est Jérónimo de Carranza qui a codifié les principales règles de cette escrime fondée sur le *cercle magique*, selon les règles de la géométrie grecque, qui ont valu à ces techniques le nom d'« escrime euclidienne ». Ce cercle est à la fois celui de la lame qui tournoie et celui du bretteur qui circule autour de son adversaire. Pour être un bon escrimeur, il faut posséder, selon Carranza et son disciple Narvaez, la *Verdadera Destreza*, ou l'Art de la Dextérité, qui s'appuie sur la logique et la raison. C'est une escrime grave, sérieuse, souvent considérée par ses détracteurs comme trop austère.

L'escrime espagnole se pratique à la rapière et préfère les mouvements du corps latéraux et circulaires, ce qui leur permet d'obtenir un avantage en termes de positionnement et de défense. Ses adeptes sont à la recherche de « la parade universelle », une technique susceptible de rendre l'escrimeur intouchable. Le désarmement est le but ultime de l'escrime espagnole, car cette école se veut « non violente », et le bon escrimeur préserve son adversaire de la mort. Sauf, bien sûr, lorsque sa propre vie est en jeu.

Feintes espagnoles

Dextérité : dévoilez deux cartes à n'importe quel moment d'un assaut. Placez les cartes Écaille dans votre main.

Parade : défaussez une carte Griffes, qui devient une Écaille de même valeur.

Cercle magique : au lieu de la poser ou de la défausser, conservez une carte Écaille pour l'assaut suivant.

Intouchable : Si vous n'avez pas la main au début d'un assaut et que votre première carte posée est une Écaille, vous placez immédiatement une parade gratuite supplémentaire.

Bottes espagnoles

Botte de De Torre : 2 figures

Vous placez une parade précise. Votre adversaire perd toutes ses défenses.

Botte de Narvaez : 2 figures

Votre parade déstabilise tous vos adversaires, dont les armes s'entrechoquent. Ils perdent tous une attaque.

Botte de Cervantès : 3 figures

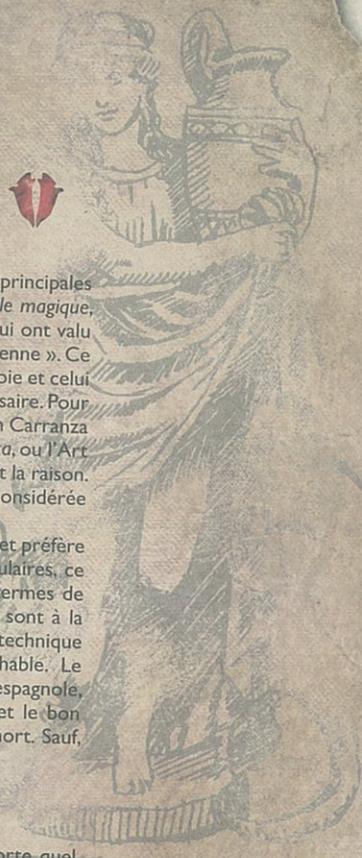
Vous désarmez immédiatement votre adversaire.

Botte d'Almadès : 3 figures

Vous placez une série de fentes rapides et précises. Toutes les figures d'Écaille jouées durant cet assaut infligent une blessure, réparties comme vous le souhaitez entre vos adversaires au corps à corps.

Botte de Carranza : 4 figures

Neutralisez immédiatement votre adversaire, qui gît assommé ou immobilisé.



Liste de prix des biens communs

Monnaies de compte

1 Livre = 20 sous = 40 sols (demi-sou) = 80 liards = 240 deniers

Pièces de monnaie

1 louis d'or = 2 pistoles = 7 écus = 20 livres

Niveaux de vie

Pauvre P 300L par an
Commune C 700 L par an
Aisé A 1000L par an
Riche R 3000 L par an
Très Riche TR +10000 L par an

Nourriture

Pain 2 sous le kg P
Viande 10 sous le kg C
Vin 3 sous la bouteille C

Animaux

Cheval 100 L A
Bœuf 100 L A
Mouton 10 L C
Poule 1 L C
Ane 60 L A
Cheval bat 75 L A
Chien de chasse 30 L A

Habillement et hygiène

Bas 1 L C
Bottes 2 L C
Casaque commune 3 L C
Casaque élégante 6 L A
Cape 2 L C
Cape fourrée 4 L A
Chausses 1-2 L C
Chapeau 1 L C
Chemise 2 L C
Corset 2 L C
Cotte 1 L C
Cotte élégante 3 L A

Culotte 1 L C
Gants 2 L C
Manteau 3 L C
Manteau chaud 6 L A
Pourpoint 2 L C
Robe 4 L C
Robe noble 10 L A
Souliers 1 L C
Perruque 4 L A
Parfum 1 L A

Armes

Arbalète 5 L A
Arc 20 s C
Arquebuse 8 L A
Balles 1s les 12 P
Dague 1 L C
Épée 3 L A
Hallebarde 1 L C
Main gauche 2 L C
Pistolet 15 L A
Poire de poudre 1L les 12 C
Pourpoint de buffle 10 L A
Rapière 5 L A

Autres

Baudrier 8 s C
Besace 2 s C
Bourse 10 d C
Cartes 10 s P
Cassette fer 3 l C
Coffre 15 s C
Flute 15 s C
Fontes 10 s C
Fourreau 5 s C
Gaine pistolet 6 s C
Harnais 3 L A
Lancettes 5 L A
Lanterne 10 s C
Luth 5 L A
Marmite 15 s P
Masque médical 15 s C

Outils 10 sols C
Selle 7 L A
Viole 8 L A

Erudition

Encre et plumes 6 s C
Livre simple 4 l A
Livre enluminé 20 l R
Livre illustré 8 l R

Habitat

Chambre 150L l'an P
(louée)
Maison 300 L l'an C
(louée)
Maison 30 000L R
(achat)
Hôtel modeste 1000L l'an A
(location)
Hôtel modeste 100 000L TR
(achat)
Hôtel cosu 3000L l'an R
(location)
Hôtel cosu 300 000L TR
(achat)
Hôtel somptueux 5000L l'an TR
(location)
Hôtel somptueux 500 000L TR
(achat)

Des contacts et des ressources

Astuce création

Pour savoir si deux arcanes sont opposés, rien de plus simple. Chaque arcane est associé à une étape, un numéro, reporté sur la carte qui le symbolise. Si la somme de deux arcanes est égale à 21, ces deux arcanes sont opposés (l'arcane 10 et l'arcane 11 par exemple). Dans le cas d'une création par tirage, si deux arcanes opposés sont tirés, le joueur peut en défausser un et tirer une autre carte.

Arcane

En plus de ses arcanes permanents, chaque personnage commencera le jeu avec un **arcane personnel**, tiré au hasard dans le paquet des Arcanes, et placé face visible devant lui. Il restera valable durant la mission ou jusqu'à utilisation.

Comme tout groupe d'espions qui se respecte, les Lames du Cardinal ne seraient rien sans un solide réseau de contacts et d'informateurs disséminés aux quatre coins de France et de Navarre. En particulier à Paris. Les archétypes donnent accès à plusieurs contacts, groupes et quartiers dans Paris, où le personnage sera au moins « connu ». Ces contacts seront amenés à évoluer et à se diversifier au fil des missions.

De même, un personnage peut bénéficier de certaines ressources pécuniaires importantes qui lui permettront, plus que son réseau de contacts, de se tirer de situations compliquées. Celui dont on remplit la bourse tend à devenir notre ami.

Ressources

- Lors de la création de sa *Lame*, le joueur choisit un **niveau de vie** dans la liste indiquée sur la carte archétype. Entre parenthèses est indiqué le nombre de contacts disponibles. Le niveau de vie ne dépend pas directement de l'archétype : il est possible de jouer un noble impécunieux ou un saltimbanque riche
- Le niveau de vie permet d'acheter certains biens et services durant les missions ou entre celles-ci
- Chaque bien ou service (dont la liste se trouve ci-dessus) indique un niveau de vie nécessaire pour l'acquérir (Maison : Riche)
- Si une *Lame* achète un bien dont le coût est égal à son niveau de vie, il tire une carte du paquet des Lames : sur 7 ou moins, son niveau de vie est abaissé d'un niveau jusqu'à la fin de la mission. Il tirera alors une autre carte pour la mission suivante

- Si une Lame achète un bien d'un niveau supérieur à son niveau de vie, celui-ci est abaissé d'un niveau pour deux missions au moins (sauf rentrée d'argent opportune)
- Les Lames bénéficient d'un équipement minimum fourni par Mazarin et disponible à l'hôtel de Chevry (voir page 35) : vêtements, armes, montures notamment

Contacts

- On trouve au chapitre des relations deux types de contacts possibles : les groupes ou quartiers (les mousquetaires, les hôpitaux, etc.), qui offrent des informations, et les personnalités (un soldat, un tavernier, Mazarin, Laincourt, Agnès de Vaudreuil, Gaget, etc.), qui peuvent offrir une aide directe
- Les cartes de création « contacts » proposent, pour chacune des quatre catégories, des contacts possibles. Des exemples de personnalités sont donnés, qui vont du plus commun au plus important (difficulté de base de 0 à 4). Il est évident qu'un contact haut placé pourra être plus utile, mais aussi plus difficile à joindre

- À chaque relation est attribué un niveau, allant de -4 à +4. Ce niveau sera **retranché** à la difficulté des épreuves impliquant une compétence d'**interaction** (séduction, persuasion, négoce, intrigue, etc.) ou d'**Adaptation** quand il s'agira de survivre dans un quartier donné. La difficulté dépendra de l'information recherchée ou du service demandé
- Les points de relation découlant du choix du niveau de vie peuvent être répartis entre des groupes et des personnalités, avec un niveau de départ de +2 maximum
- Il est conseillé aux joueurs de personnaliser les exemples donnés. Il sera ainsi plus agréable de voir noter Constance, camériste de la Duchesse d'Ambreuil (+1) que simplement Camériste (+1)
- Le MJ pourra modifier le niveau de relation d'une Lame en fonction de ses actions
- Une Lame pourra investir des points d'expérience pour nouer de nouveaux contacts ou les approfondir (voir page 20)

Astuce création

Pour accélérer la création de personnage, le MJ pourra ne pas utiliser les règles de bottes et de feintes. Il ne sera alors pas nécessaire de les sélectionner durant la création. Il est également conseillé aux joueurs débutants de ne pas utiliser, du moins pendant les premières parties, les options d'escrime.

Arcanes

Il convient de préciser qu'il est possible à tout moment d'intégrer son **arcane personnel**, normalement placé face visible devant le joueur, dans sa main. L'arcane agit alors comme une **carte du signe choisi**, et peut remplacer l'une des cartes de la combinaison. Un arcane ainsi utilisé est défaussé avec les autres cartes quand il est joué. Il rejoint par conséquent le paquet des Lames, renforçant la présence draconique (voir plus loin).

Unités de mesure

Le pied = 30 cm
 Le pouce = 2.5 cm
 La toise = 6 pieds
 La lieue = 4 km
 La corde = 20 pieds
 La verge = 26 pieds
 L'arpent = 1/2 hectare
 Livre = 16 onces = 500 g

À quoi correspondent les niveaux de contacts et ressources ?

Groupes et quartiers

- 4 **Ennemie jurée** : la Lame est attaquée à vue dès qu'elle pose le pied dans le quartier
- 3 **Adversaire** : la Lame est considérée avec hostilité, voire avec agressivité
- 2 **Rejetée** : la Lame est priée d'aller voir ailleurs si Mazarin y est, les visages se ferment
- 1 **Inopportune** : la Lame est observée avec méfiance, et n'est pas la bienvenue
- 0 **Inconnue** : la Lame est traitée comme tous les étrangers au quartier
- 1 **Familière** : la Lame est identifiée comme un visiteur occasionnel
- 2 **Acceptée** : la Lame est identifiée comme un visiteur régulier et traitée avec courtoisie
- 3 **Bienvenue** : la Lame fait partie du quartier, connaît le nom de ses habitants et y a noué quelques connaissances solides
- 4 **Membre** : la Lame est un personnage emblématique du quartier, tout le monde ne jure que par elle

Personnes

- 4 **Ennemie jurée** : la Lame ne saurait rencontrer cette personne, sinon l'épée à la main
- 3 **Adversaire** : la Lame ne peut tolérer la présence de cette personne, sauf en cas d'enjeu supérieur
- 2 **Hostile** : la Lame n'aime ouvertement pas la personne, et cette animosité est difficile à contenir
- 1 **Rivale** : la Lame et cette personne ne sont pas sur la même longueur d'onde, ou poursuivent des buts opposés
- 0 **Neutre** : la Lame et cette personne ne nourrissent pas de sentiments particuliers
- +1 **Compère** : la Lame a noué des liens avec la personne, sans que cela n'aille jusqu'à l'amitié. Collègue de travail, connaissance de comptoir, contact commercial fidèle, domestique
- +2 **Amie** : la Lame a noué des liens solides qui font que la personne concernée fait partie de celles qui comptent. Il peut s'agir d'un compagnon d'armes, d'un membre de la famille éloignée, d'un partenaire commercial
- +3 **Sœur** : la Lame a noué des liens forts envers cette personne et fera tout pour l'aider. Il peut s'agir d'un frère d'armes, d'un(e) amant(e), d'un membre de la famille proche
- +4 **Fille** : la Lame considère cette personne comme la plus importante de sa vie et ira jusqu'à se sacrifier pour l'aider

Ressources

- Très riche (TR)** : une grande fortune de France. Inaccessible aux joueurs
- Riche (R)** : fortuné, possède une grande demeure, de beaux atours et de belles réserves sonnantes et trébuchantes
- Aisé (A)** : bien pourvu, possède une maison cossue ou loue un hôtel particulier. Ne rencontre que peu de difficultés financières
- Commun (C)** : parvient à manger à sa faim, vit sobrement dans une maison ordinaire qu'il loue
- Pauvre (P)** : impécunieux, vit dans un taudis mal chauffé, mange et se vêt chichement

Système de jeu

Toute épreuve est définie par deux paramètres :

- **Son Niveau d'opposition**, abrégé N, qui représente la force d'opposition à vaincre pour la réussir, la complexité de la tâche.
- **Sa Ténacité**, abrégée T, qui représente la résistance opposée, le temps qu'il faut normalement consacrer pour la terminer, la volonté ou la résistance d'un opposant plus vindicatif que la moyenne.

La **Difficulté** d'une épreuve est la somme de son Niveau et de sa Ténacité.

À présent que les nouvelles Lames sont recrutées, intéressons-nous aux situations périlleuses qu'elles vont traverser.

Des épreuves

Les missions auxquelles vont participer les Lames sont constituées d'une série d'oppositions que l'on réunira sous le nom d'**épreuves**. Certaines seront si anecdotiques qu'elles seront simplement mentionnées en passant, tandis que d'autres nécessiteront une concentration maximale des personnages, voire une dépense d'énergie pour être réussies.

Une épreuve peut représenter un mur à escalader, une serrure à crocheter, une dame à séduire, un fuyard à rattraper, une troupe de mercenaires à vaincre et bien d'autres choses encore. Tout ce qui se met entre les Lames et l'accomplissement de leur mission en fait partie.

Niveau de l'épreuve

Le Niveau représente l'effort à fournir et les ressources à mobiliser pour réussir cette épreuve.

Il est noté de 0 à 4. Une épreuve peut ainsi être de Niveau :

- Moyen (0)
- Difficile (1)
- Très difficile (2)
- Dramatique (3)
- Infaisable (4)

« Cette falaise est très difficile à gravir. »
« Ce commerçant est extrêmement retors. »

Ténacité de l'obstacle

La Ténacité représente le temps qu'il faut parfois consacrer à une épreuve de longue haleine, d'endurance. Elle ne concerne qu'une minorité d'épreuves, mais permet de simuler les tâches répétitives, les efforts prolongés et les opposants résistants. Le plus souvent, la Ténacité est utilisée pour représenter des « points de vie » et s'applique donc surtout aux êtres vivants.

Une épreuve possède de 1 à 12 points de Ténacité. Elle peut ainsi être, par exemple :

- Simple (1)
- Résistante (3)
- Inébranlable (6)
- Héroïque (9)
- Archéenne (12)

« Cette falaise est élevée et nécessitera plusieurs heures pour être gravie. »

« Ce commerçant n'est pas du genre à baisser ses prix au premier argument. »

Pour remporter une épreuve, il faut éliminer tous les points de Ténacité.

Difficulté de l'épreuve

C'est la somme du Niveau de l'épreuve et de sa Ténacité.

Épreuve simple (Ténacité 1)

Pour réussir une épreuve simple (Ténacité 1), il faut simplement **égaler** la Difficulté de l'épreuve, qui est donc :

- Moyen (1)
- Difficile (2)
- Très difficile (3)
- Dramatique (4)
- Infaisable (5)

Exemple : Au cours de ses observations, Laincourt est amené à sauter depuis le premier étage d'une auberge. C'est une action difficile (Niveau 1), dont la Ténacité est 1. Le joueur interprétant Laincourt devra donc obtenir deux cartes de la couleur appropriée (ici noir, soit Griffe ou Souffle) pour la réussir.

Épreuves complexes (Ténacité supérieure à 1)

Pour remporter une épreuve complexe, un personnage devra éliminer plusieurs points de Ténacité. Il pourra pour cela effectuer plusieurs tests.

Lors de chaque test, chaque réussite qui dépassera le Niveau de l'épreuve éliminera 1 point de Ténacité. Lorsque la Ténacité d'une épreuve atteint 0, l'épreuve a été remportée. Le carrosse est rattrapé, l'objet est fini de réparer, l'adversaire demande grâce...

Exemple : Laincourt gravit la Tour du Temple. Celle-ci est très difficile à escalader (Niveau 2) et plutôt haute (Ténacité de 2). Le joueur interprétant Laincourt fait un premier test et obtient 3 réussites : il élimine 1 point de Ténacité et arrive à mi-chemin. Il effectue un second test et obtient 4 réussites : il élimine le point de Ténacité restant.

Simuler une épreuve

Face à une épreuve, une Lame fait tout d'abord appel à ses compétences. Si ces dernières se révèlent insuffisantes, elle

recourra à ses qualités naturelles, représentées par ses caractéristiques.

Étape 1 : Définir l'épreuve

Le MJ décrit une situation et annonce qu'il s'agit d'une épreuve.

Il détermine le Niveau et la Ténacité de celle-ci. Libre à lui d'énoncer la Difficulté finale ou non.

Dans le cas d'une épreuve complexe nécessitant du temps, le MJ choisit également l'unité de temps correspondant à chaque point de Ténacité : 5 minutes, 2 heures ou encore 1 semaine.

Étape 2 : Choisir une compétence

Lorsqu'une Lame est confrontée à une épreuve, elle fait appel à une compétence, associée à une caractéristique. Le MJ déterminera la compétence mise en œuvre.

Exemple : Laincourt doit se faufiler dans une taverne louche pour surveiller Simon, un candidat potentiel aux Lames du Cardinal. Entrer sans être remarqué constitue une épreuve simple de difficulté moyenne (1). L'épreuve sera résolue à l'aide de la compétence Furtivité.

Étape 3 : Réussite automatique ?

Pour les actions simples (Ténacité 1)

Si la compétence utilisée est **supérieure ou égale au double de la difficulté** de l'épreuve, celle-ci est réussie automatiquement, sans qu'il soit nécessaire de tirer des cartes. On considère alors que le personnage est suffisamment habile pour réussir l'épreuve sans puiser dans ses réserves. Le joueur décrira alors la suite des actions de son personnage sans effectuer de test.

Exemple : La compétence Furtivité de Laincourt est de 4, ce qui est égal au double de la difficulté (2). Le nouveau capitaine des Lames se glisse comme une ombre dans la taverne.

Pour les actions complexes (Ténacité supérieure à 1)

Si la compétence utilisée est **supérieure ou égale au double de la difficulté d'un test simple de niveau équivalent**, le joueur peut décider de prendre autant d'unités de temps que la Ténacité pour réussir automatiquement l'action.

Exemple : Laincourt désire obtenir des renseignements sur Simon auprès du tavernier. Le Niveau de l'épreuve est de 1 (le tavernier est méfiant et peu amène) et sa Ténacité est de 3 (il est très coriace). L'unité de temps de la Ténacité est fixée à dix minutes. Laincourt a 5 dans sa compétence Persuasion, plus du double de la difficulté d'un test difficile (2). Il décide

de jouer prudemment et de prendre une demi-heure pour atteindre son but. Le joueur n'a pas besoin de tirer les cartes : il élimine sans difficulté 1 point de Ténacité de son opposant toutes les dix minutes. Ce dernier livre ses informations après quelques verres.

Étape 4 : Tester sa compétence

Si la compétence du personnage est insuffisante pour que celui-ci remporte automatiquement l'épreuve, il faut procéder à un test, durant lequel la Lame tentera d'accumuler des **réussites**.

C'est le cas quand :

- La compétence ne permet pas de réussite automatique
- Le joueur décide de prendre un risque et de procéder à un test pour obtenir un effet particulier (panache)

Le joueur tire alors une main comprenant **autant de cartes que sa valeur de compétence**.

- Les **cartes de la couleur (rouge ou noir) du signe associé** à la compétence indiquent une réussite
- Les **figures du signe associé** à la compétence valent deux réussites
- Une carte **arcane** tirée doit être révélée et posée immédiatement. Elle ne rapporte pas de réussite et cause la perte d'un point de Ténacité, à moins qu'il ne s'agisse d'un arcane béni du personnage, auquel cas elle remplace une carte du signe choisi et ne fait pas perdre de Ténacité

Exemple : Laincourt est, tandis qu'il discute avec Simon, la cible de trois coupe-jarrets qui en veulent à sa bourse. Les malandrins sont des spécialités et les repérer requiert de réussir une simple épreuve de Vigilance (très difficile 3). La Vigilance de Laincourt est de 5, insuffisant pour réussir automatiquement l'épreuve. Le joueur tire donc cinq cartes. Vigilance dépend de la caractéristique Vif, associée au Souffle. Laincourt devra donc obtenir des cartes noires pour réussir. Il en obtient trois, dont la dame de Souffle, qui vaut deux réussites. Avec quatre réussites, il parvient à repérer les trois malfrats.

Étape 5 : Utiliser ses qualités naturelles

Si, après le test de compétence, le nombre de réussites accumulées est insuffisant (inférieur ou égal à la difficulté de l'épreuve), ou simplement s'il souhaite améliorer son score, le personnage peut faire appel à ses qualités naturelles pour l'aider dans sa tâche.

Il utilisera pour cela la caractéristique dont dépend la compétence utilisée.

Utiliser sa caractéristique donne la possibilité de défausser un nombre de cartes inférieur

Réussites automatiques et tirage de cartes

Il est possible, si le MJ le souhaite, de panacher réussites automatiques et tirage de cartes. Deux points de compétence rapportant une réussite automatique, on peut donc convertir un certain nombre de points de compétence et tirer un nombre de cartes égal au potentiel restant. Une compétence de niveau 7 pourra être ainsi découpée en 2 réussites automatiques + 3 cartes.

Signes des cartes



Écaille



Griffe



Sang



Souffle

Arcane personnel

Il est possible de dépenser son arcane personnel comme un point de Ténacité. Dans ce cas, les cartes sont tirées, puis l'arcane rejoint le paquet des Lames.

Il est bien souvent plus avantageux d'utiliser son arcane personnel pour obtenir une figure de la couleur de son choix...

Remélanger le paquet des Lames

Le paquet des Lames est remélangé dans cinq cas :

- Tirage d'un arcane présent dans le paquet lors d'une épreuve
- Ajout d'un arcane au paquet
- Épuisement du paquet
- À chaque fin d'assaut en cas d'opposition dramatique
- Demande de l'un des joueurs, qui offrira dans ce cas un point de jusqu'au MJ

Distances entre Lames

Contact	moins d'1 m.
Proche	1-5 mètres
Éloignée	5-10 mètres
Très éloignée	10-30 mètres

ou égal à la caractéristique, et d'en piocher autant dans le paquet des Lames.

Exemple : Laincourt décide d'échapper aux trois gredins, et se pend à présent au grand lustre de la taverne pour passer à travers une fenêtre et disparaître dans la rue. Cette épreuve est très difficile (3), ce qui ne lui permet pas une réussite automatique. Sa compétence d'Athlétisme de 3 lui permet de piocher trois cartes. Il obtient une seule carte noire, mais il s'agit de la Dame de Griffes, ce qui lui donne deux réussites. Les autres sont des cartes rouges qui ne lui servent à rien pour résoudre l'action. Il est donc contraint d'utiliser ses qualités naturelles. Laincourt est Puissant 1, et peut donc défausser une des deux cartes rouges obtenues pour en tirer autant. Il obtient une nouvelle carte rouge, insuffisante pour réussir l'épreuve.

Étape 6 : Panser dans ses réserves

Un personnage peut, à tout moment, puiser dans ses réserves pour augmenter ses chances de réussite. Cela prendra la forme d'une dépense de points de Ténacité.

- Un point de Ténacité dépensé pour une action permet au joueur d'augmenter provisoirement sa compétence de 2 points, et donc de piocher deux cartes supplémentaires
- Ce point peut être dépensé à tout moment de l'épreuve
- Si la Ténacité est dépensée avant le tirage de cartes, elle peut augmenter la compétence de telle façon qu'elle permette une réussite automatique. Les cartes ne sont alors pas tirées

- Si la Ténacité est dépensée avant d'utiliser les qualités naturelles, il est possible de défausser des cartes et de les remplacer après cette dépense
- Un seul point de Ténacité peut être dépensé par épreuve, hors utilisation de l'arcane personnel

Exemple : Conscient d'être dans une situation critique, Laincourt décide de puiser dans ses réserves. Il dépense un point de Ténacité et pioche deux cartes supplémentaires. Une Vierge de Griffes lui permet finalement d'obtenir la réussite qui lui manquait.

Étape 7 : Interpréter la réussite, le statu quo et l'échec

Lorsque la Lame a déterminé son nombre de réussites final, celui-ci est comparé à la difficulté de l'épreuve. Trois cas de figure peuvent alors se présenter :

- Le nombre de réussites est **inférieur** au niveau de l'épreuve. Celle-ci se solde par un **échec**. Si le MJ le souhaite, en particulier dans le cas d'une épreuve totalement ratée (aucune réussite), il peut infliger une perte de points de Ténacité voire de Vitalité au personnage, ou le forcer à abandonner en cas d'épreuve longue (le personnage se décourage)
- Le nombre de réussites est égal au niveau de l'épreuve. Celle-ci se solde par un statu quo, ou match nul. Cela correspond à un temps d'arrêt, une situation encore incertaine
- Le nombre de réussites est **supérieur au niveau**: l'épreuve est alors **réussie** (complètement dans le cas d'un test

Quelques situations d'oppositions dramatiques

Escrime

Compétence : Escrime

Correspondance des signes :

- Griffes : coup offensif brutal
- Souffle : coup offensif précis
- Écaille : parade
- Sang : esquive

Bagarre

Compétence : Bagarre

Correspondance des signes :

- Griffes : coup offensif brutal
- Souffle : coup offensif précis
- Écaille : encaissement
- Sang : esquive

Rhétorique

Compétence : Persuasion

Correspondance des signes :

- Griffes : insulte
- Souffle : ironie
- Écaille : argument
- Sang : sentiment

Séduction

Compétence : Séduction

Correspondance des signes :

- Griffes : méthode directe
- Souffle : humour
- Écaille : pudeur
- Sang : sentiment

Pour l'Escrime, chaque Lame maîtrise une technique d'école définie, qui conditionne le signe « favorisé ». Pour les oppositions dramatiques non martiales, le joueur pourra choisir avant le début de la confrontation quelle posture il adopte. Le signe ciblé en dépendra. Si rien n'est spécifié, c'est le signe associé à la compétence qui sera favorisé.

Exemple : Laincourt tente de séduire Madame de Chevreuse, mais se méfie de la dame. Désirant avant tout ne pas tomber dans ses rets, il choisit la prudence et utilise la pudeur. Les figures d'Écaille vaudront donc deux réussites lors de la confrontation.

simple, partiellement dans le cas d'un test complexe) et l'aventure continue

Étape 8 : Panache

Dans certaines circonstances, les Lames obtiennent lors d'épreuves plus de réussites que nécessaire à l'accomplissement de leur tâche. Ils réalisent alors celle-ci avec panache et spectacle

Le panache est égal à la différence entre le nombre de réussites obtenu et la difficulté de l'épreuve. Si le total obtenu est positif, le joueur gagne la valeur en points de Panache.

Panache = Réussite - Difficulté

Le panache s'interprétera comme suit :
Échelle de panache

- 1 : Fameux !
- 2 : Bravo !
- 3 : Excellent !
- 4 : Exceptionnel !
- 5 : Mémorable !

Pour chaque point de Panache, le joueur peut décrire l'un des éléments suivants :

- Rapidité d'exécution (l'action a été accomplie en un temps réduit, à l'appréciation du MJ)
- Usure (1 perte de Ténacité supplémentaire est infligée à l'opposition)

Exemple : Grâce à sa dépense d'énergie, Laincourt a accumulé quatre réussites, ce qui lui confère un point de Panache. Le mouvement est non seulement tout à fait remarquable, mais en plus, le capitaine a jailli de sa chaise avant même que les malfrats n'aient esquissé un geste.

Gérer une opposition dramatique

Ils n'eurent que le temps d'entendre le froissement de l'acier au sortir du fourreau. Le premier tomba aussitôt assommé par le coup de coude qui lui brisa le nez, Tranchelard se vit immobilisé par la lame d'une dague lui caressant la glotte, et le troisième portait à peine la main à l'épée quand la pointe d'une rapière, à un pouce de son œil droit, figea son geste.

Les Lames du Cardinal

Le système qui suit a pour visée principale de simuler un affrontement d'escrime, mais il peut, avec quelques adaptations, être utilisé pour une joute oratoire ou une entreprise de séduction importante. La seule restriction à apporter à son usage est qu'il concerne des moments forts, des **oppositions dramatiques**, et ne doit pas être mis en scène à tout va.

La compétence impliquée dans un duel dépend de la nature de ce duel.

Un résumé des duels courants et des correspondances de ressources est présenté en encart.

Les étapes qui suivent permettront au MJ de gérer au mieux une opposition dramatique. Faites place aux combattants !

Étape 1 : Établir la situation et prendre la main

- Le MJ énonce la situation : nombre et position des opposants visibles, position des Lames, situation de surprise
 - Il a pris soin de préparer la liste de ses figurants ainsi que leurs potentiels, répartis entre attaque et défense
 - Une distance entre les Lames est établie (contact, proche, éloignée, très éloignée)
 - Si l'un des deux camps est surpris, le second gagne l'initiative de la première attaque
 - Si personne n'est surpris, le MJ pioche une carte du paquet des Arcanes pour chaque Lame impliquée dans le conflit
 - Si cette carte présente une valeur de 0 à 10, les adversaires prennent la main (l'initiative). Pour une carte de 11 à 21, la Lame a l'avantage mais peut choisir de laisser la main
 - Pour déterminer l'ordre de déroulement entre les Lames, on classera celles-ci par ordre décroissant de la compétence
- ### Adaptation

Étape 2 : Enchaîner les actions

Un combat est découpé en une suite **d'assauts**, qui constituent des périodes très courtes (une dizaine de secondes) durant lesquelles une grande quantité de coups sont portés. Les cartes jouées, ainsi que les attaques et défenses des figurants, décrivent les actions **marquantes** de l'assaut. Ces dernières sont en réalité enrobées de toute une **effervescence** propre aux combats de cape et d'épée. Pour une attaque décisive,

Épreuves combinées

Il arrive fréquemment que les Lames, pressées par le temps, effectuent plusieurs actions simultanément. Tirer en galopant, crocheter une serrure en restant attentif, etc. Le MJ devra alors gérer ces actions comme suit :

- Deux tests distincts de compétence sont effectués, mais l'utilisation des qualités naturelles est limitée. La règle des réussites automatiques peut être utilisée
- Il est interdit d'utiliser deux fois la même compétence simultanément. Le cas échéant, un personnage ne tirera qu'une fois les cartes et les répartira entre ses deux tentatives

Exemple : Laincourt monte un cheval au galop tout en tirant au pistolet. Il applique ses compétences Équitation (3) et Tir (3). Le MJ annonce que la chevauchée sera moyenne (1), tandis que le tir sera très difficile (3). Laincourt choisit une réussite automatique pour l'Équitation et tire des cartes pour résoudre son tir. Toujours en chevauchant, il fait à présent face à deux dracs qui le chargent. Il possède deux pistolets et, pris par le temps, décide de faire feu de tout bois. Malgré ses trois cartes, il obtient six réussites, qui lui permettent d'abattre les deux dracs !

Comme pour un test de compétence normal, les figures du signe associé à l'école d'escrime utilisée par une Lame valent 2 points de réussite au lieu d'un en cours de combat.

Exemple : Pour un combattant de l'école française, la Dame de Souffle vaut 2 points d'attaque. Elle nécessite donc deux parades adverses pour être arrêtée. Pour un combattant de l'école italienne, un Cavalier de Sang vaut 2 points de parade. Le point supplémentaire peut être attribué à un autre adversaire.

Les armes à rouet

En 1643, les pistolets à mèche ont été remplacés par des modèles à rouet, un mécanisme de mise à feu par friction d'une pyrite de fer. Le rouet est une petite roue striée mue sur son axe par un ressort que l'on remonte à l'aide d'une clé. Une fois le pistolet chargé par le canon, on rabat le chien mordant la pyrite sur le bassinet rempli de pulvérin, ou poudre d'amorce. L'action du doigt sur la queue de détente libère le ressort du rouet. En frottant la pyrite, la roue striée produit une gerbe d'étincelles qui enflamme le pulvérin. La flamme se transmet à la poudre noire dans le canon et, à moins qu'un long feu ne survienne, le coup part. Un pistolet mesure environ 60 centimètres, ce qui le rend difficile à transporter à la ceinture. Le tir est long, et généralement peu précis. Les tireurs à mousquet appuient en général leur arme sur une fourquine, une sorte de fourche permettant un tir stable, peu évident avec une arme de près d'un mètre cinquante. Les doses de poudre sont habituellement préparées à l'avance et placées dans de petits récipients fixés sur le baudrier. On en compte généralement douze, d'où leur nom d'« apôtres ».

on attaque et pare plusieurs fois. Les armes s'entrechoquent, les corps virevoltent. Les combattants grognent. Les dames se pâment (ou fuient). Gardez à l'esprit ce paramètre quand vous décrivez un combat. Pour une attaque potentiellement décisive d'un figurant, une **Lame** pourra en bloquer quatre venant d'autres adversaires, comme si de rien n'était, et sans que cela ne soit simulé par le système.

Un **assaut** est lui-même divisé en **six rondes** (prime, seconde, tierce, quarte, quinte et sixte).

Gestion du groupe

- Si les Lames combattent simultanément, le MJ enchaîne les rondes une par une (le premier joueur effectue une action, puis le deuxième, etc.), voire deux par deux
- À la fin de la sixte, les cartes restantes sont défaussées et le paquet des Lames remélangé
- Une Lame pioche sa main d'escrime dès qu'elle est considérée (par les circonstances ou la volonté du joueur) impliquée dans le combat
- Pour cela, chaque Lame pioche dans le paquet des Lames un nombre de cartes égal à la valeur de sa compétence **Escrime** (ou de la compétence associée à la situation s'il s'agit d'un autre type d'affrontement)
- Si les Lames ont eu le temps de préparer un tant soit peu le combat, ils gagnent une reprise de souffle gratuite (voir plus loin)

Quelles actions durant une ronde ?

- Une Lame peut effectuer une action simple instantanée par ronde (tour de table) si elle n'est pas impliquée dans un corps à corps : se mouvoir, viser, tirer, grimper sur un cheval, user d'un subterfuge, etc.
- Si la Lame est engagée dans un combat, elle peut déclencher une action simple si elle a la main. Elle perd la main après cela
- Il est conseillé pour résoudre les actions simples d'utiliser les réussites automatiques dès que possible, pour plus de fluidité
- Dans le cas où une réussite automatique n'est pas possible, un test est effectué normalement
- L'utilisation de caractéristiques n'est possible qu'une fois par assaut (reprise de souffle comprise)

L'affrontement dramatique

À partir du moment où une Lame est impliquée dans un affrontement dramatique, les règles suivantes sont utilisées. Elles concernent l'escrime mais les autres affrontements dramatiques suivent la même logique.

Si la Lame a la main

- Le joueur décrit l'action que son personnage entreprend (attaque brutale, fente, etc.), quel adversaire à portée il cible (s'il fait face à plusieurs) et pose devant lui une **carte noire (offensive)**. Libre à lui d'enrober sa description
- S'il a en main plusieurs cartes dont les valeurs se suivent (exemple : 9, 8 et 7 de Griffes), il peut les placer lors d'une même ronde. Il effectue alors un **enchaînement** pouvant cibler plusieurs adversaires à portée !
- Si l'adversaire possède un point de Défense disponible, il l'oppose avec succès à l'attaque. Si un enchaînement a eu lieu, il impliquera une dépense de plusieurs points de défense, voire une dépense de points de réserve ou de Jusquiamé (voir page 31)
- En cas de grande infériorité numérique, le MJ pourra décider que les figurants placent une attaque lors d'une ronde même si la Lame a la main. Cette attaque n'empêche pas l'attaque de la Lame mais l'oblige à jouer dans un même temps une défense.
- Si la carte jouée posée a une valeur inférieure à 8, les adversaires reprennent la main et peuvent à leur tour attaquer
- Si la carte posée est supérieure ou égale à 8, la Lame peut placer une autre attaque lors de la ronde suivante
- Dans le cas d'un enchaînement, les cartes sont jouées de la plus élevée à la plus basse. C'est cette dernière qui détermine si la Lame conserve ou non la main
- Si l'adversaire ne possède plus de point de Défense, il est touché. Il subit une perte de Ténacité (perte qui élimine la plupart des figurants ordinaires)
- La Lame a alors la possibilité de « pousser l'attaque » en ajoutant immédiatement des cartes du même signe, qui accordent des points de Panache susceptibles d'infliger une perte supplémentaire. La plus petite carte jouée détermine si elle garde la main ou non
- Si l'adversaire perd tous ses points de Ténacité, il est hors de combat. Le joueur (ou le MJ selon les circonstances) décidera s'il est assommé, immobilisé, blessé ou tué

Si la Lame n'a pas la main (ou l'a laissée volontairement/perdue)

- Le MJ décrit une attaque des adversaires et coche l'un des points d'Attaque de ses figurants, au choix. Il peut également utiliser un point de réserve ou de Jusquiamé à ce moment-là (voir page 31) ou décider que deux attaques ont été portées
- La Lame doit opposer une ou plusieurs cartes rouges (défensives) pour éviter d'être touchée
- Si elle a en main plusieurs cartes dont les valeurs se suivent (exemple : 9, 8 et 7 de Sang), elle peut les placer lors d'une même ronde. Elle effectue alors un

- enchaînement** qui annihile non seulement l'attaque en cours mais en empêche d'autres!
- Si la carte possède une valeur supérieure ou égale à 8, la *Lame* récupère la main
 - Si cette carte possède une valeur inférieure à 8, les adversaires ont droit à une autre attaque, s'ils en ont en réserve, lors de la ronde suivante
 - Dans le cas d'un enchaînement, les cartes sont jouées de la plus élevée à la plus basse. C'est cette dernière qui détermine si la *Lame* reprend ou non la main
 - Si la *Lame* ne peut opposer de carte rouge à son adversaire, elle subit une perte de *Ténacité* ou de *Vitalité*. Elle peut toutefois jouer une carte noire, qui ne sera pas considérée comme une attaque, mais qui pourra permettre de reprendre la main (si la valeur de la carte est de 8 ou plus).
 - Si la *Lame* n'a pas la main mais que ces adversaires n'ont plus d'attaque disponible, elle récupère automatiquement l'avantage

Reprise de souffle

- Une *Lame* peut, si elle le souhaite, reprendre son souffle en cours d'assaut pour renouveler une partie de ses cartes
- Si la *Lame* a la main, elle peut reprendre son souffle, mais laisse dans ce cas la main à ses adversaires qui portent immédiatement une attaque qu'elle peut parer ou esquiver
- Si la *Lame* n'a pas la main, elle peut reprendre son souffle, mais subit dans ce cas une attaque qui lui inflige une perte de *Ténacité* ou de *Vitalité*

- Quand elle reprend son souffle, la *Lame* défusse un nombre de cartes inférieur ou égal à la valeur de la caractéristique associée à son école de combat (exemple : *Puissant* pour l'école germanique) et en pioche autant
- Une *Lame* ne peut reprendre son souffle qu'une fois par assaut

À bout de souffle

- Une *Lame* qui n'a dans sa main que des cartes rouges et qui a déjà repris son souffle est à bout de souffle.
- Si les adversaires ne possèdent plus d'attaque en réserve, l'assaut se termine. Les combattants halètent et échangent quelques passes d'armes neutres jusqu'à la fin de la ronde sixte

Puiser dans ses réserves

- Une *Lame* peut à **tout moment** dépenser un point de *Ténacité* pour piocher deux cartes supplémentaires. Cela ne coûte pas d'action
- Une *Lame* ne peut dépenser qu'un point de *Ténacité* par assaut

Mouvements normaux

- Une *Lame* peut, si elle n'est pas engagée dans un combat, se déplacer de cinq mètres par ronde
- Si elle se retrouve à court d'adversaires en cours d'assaut, les rondes restantes sont autant de déplacements possibles
- Si elle est engagée dans un combat, seuls les mouvements spéciaux lui permettent de se

Tirer

Tirer demande au minimum deux rondes : une première pour déclencher le tir (enflammer le pulvérin et faire partir la balle), une deuxième pour déterminer l'effet. En règle générale, un tireur choisira de se stabiliser et viser pendant une ronde avant cela, les tirs en mouvement étant pour le moins erratiques. Un tireur possédant deux pistolets fera a priori feu lors de la tierce et de la sixte, sauf s'il accélère son tir.

Difficulté du tir

Base : distance

Bout portant	0
Courte portée	1
Moyenne portée	2
Longue portée	3

Modificateurs

Tireur en mouvement +1
(peut-être annulé par une ronde de visée)

Portées des armes

Arc	BP : --	C : 3-10 m	M : 10-30 m	L : 30-80 m
Arquebuse	BP : --	C : 3-10 m	M : 10-30 m	L : 30-100 m
Couteau	BP : 0-2 m	C : 2-4 m	M : 4-6 m	L : 6-10 m
Mousquet	BP : 0-2 m	C : 2-10 m	M : 10-30 m	L : 30-60 m
Pistolet	BP : 0-2 m	C : 2-6 m	M : 6-15 m	L : 15-30 m

Cible en mouvement	+1
Mauvaise visibilité	+1
Tir au jugé	+2
Grosse cible	-1
	par TAI supérieure à 3
Petite cible	+1
	par TAI inférieure à 3

Les difficultés sont cumulatives. Ainsi, un tir à courte portée effectué en courant et sur une cible qui court aura une Difficulté de 3.

Long Feu

Tirer un arcane lors d'une action de tir implique un long feu : la balle ne part pas et le coup est gâché. Tirer deux arcanes pourra signifier que la poudre a explosé dans les mains du tireur.

Protection des armures

Légère (pourpoint de buffle) : 1
Lourde (armure de fer, écailles de
wyverne) : 2
Draconique (écailles de dragon) : 3

Un exemple de combat...

Antoine Leprat, Chevalier d'Orgueil, fait
face à trois spadassins dans une taverne.
Ces adversaires ne sont pas des
débutants (Att2/Def1 Ténacité 1)...

[Tirage d'arcane : 17. Leprat prend la
main. Il tire ses sept cartes et dépense
un point de Ténacité pour en obtenir
deux supplémentaires]

En Prime

*Leprat tendit soudain la main droite
derrière lui et arracha le rideau de la
fenêtre. La grande clarté de dehors
déferla dans la pièce obscure, découpa
sa silhouette et frappa les mercenaires
au visage.*

[Leprat joue ce subterfuge comme
une attaque normale. Il pose une
Dame de Souffle, le signe de son école
de combat. Cette ruse coûte un point
de défense à deux reîtres]

En Seconde

*Sans attendre, il se fendit. L'ivoire acéré
trouva la gorge d'un reître aveuglé et
fit naître un jaillissement écarlate que
le malheureux, en s'affaissant, tenta
vainement de retenir entre ses doigts en
même temps que le sang bouillonnait
hors de sa bouche et de ses narines.*

[Leprat joue un 6 de Souffle, qui
élimine l'unique point de Ténacité du
reître, mais perd la main]

En Tierce

*Leprat rompit aussitôt et esquiva l'assaut
malhabile d'un mercenaire qui se
protégeait encore les yeux du coude.*

[Leprat joue le 9 de Sang, qui lui
permet d'esquiver et de reprendre
la main]

En Quarte

*Il le plia en deux d'un coup de genou
et l'envoya percuter, tête la première, le
manteau de la cheminée. L'homme s'y
fendit le crâne. Il tomba le visage dans
l'âtre et commença d'y brûler : une odeur
de cheveux calcinés et de viande grillée
imprégna bientôt l'air.*

[Un enchaînement 10 de Griffes - 9 de
Griffes permet à Leprat d'éliminer un
nouvel adversaire...]

En Quinte

*Le troisième reître, qui y voyait mieux
désormais, chargeait déjà par-derrière
en brandissant son épée. Leprat ne se
retourna pas. D'un même mouvement,
il renversa sa rapière qu'il coinça dans
le pli de son aisselle, recula d'un pas en
mettant un genou à terre, et laissa l'autre
s'emparer sur l'ivoire.*

déplacer. Si aucune figure n'est disponible, on
considère que la lame est coincée/acculée
par ses adversaires

Mouvements spéciaux

- Un personnage ayant joué une figure (quels
que soient sa couleur ou son signe) peut
effectuer – en plus de ses effets normaux –
un mouvement spécial. Ces mouvements
peuvent être très divers : monter sur une
table, s'accrocher à un lustre, glisser le long
d'un escalier, etc.
- Ces effets sont uniquement cinématiques
et ne changent en rien l'engagement. Les
adversaires restent au contact de la lame
- Un mouvement spécial permet à une
Lame de réduire d'un cran la distance
avec un compagnon ou un adversaire
(contact, proche, éloigné, très éloigné)
indépendamment des distances réelles !
- Les Lames peuvent également utiliser
leurs liens pour se donner des cartes (voir
page 20) s'ils sont à **distance proche ou au
contact**. Jouer une figure permet, au lieu
d'un mouvement spécial, de donner une
carte à un compagnon en s'affranchissant
de la distance

Feintes et bottes

L'utilisation des feintes et bottes durant
les affrontements d'escrime apportera
véritablement du piment à ces scènes, en
incluant un aspect stratégique susceptible
de mobiliser la concentration et les capacités
tactiques du joueur. Toutefois, nous ne
saurions que conseiller aux joueurs et
MJ débutants de ne les intégrer qu'après
quelques parties, en les donnant aux Lames
une par une, par exemple.

Les feintes et les bottes sont réunies au sein
d'un même chapitre, mais présentent des
différences de fonctionnement notables :

- Les **feintes** permettent essentiellement de
jouer sur les cartes (tirer des cartes, garder
des cartes, changer la couleur, le signe, etc.)
- Une feinte peut être déclenchée à tout
moment, en prononçant son intitulé
- Une feinte ne peut être utilisée qu'une fois
par assaut
- Les **bottes** permettent d'obtenir des effets
particuliers quand un certain nombre de
figures de la couleur de son école d'escrime
sont jouées lors d'un même assaut
- Les effets des bottes s'ajoutent aux effets
normaux des cartes et ne les remplacent pas
(les cartes gardent leur valeur en termes de
réussites)
- Il est possible de déclencher plusieurs
bottes dans le même assaut, mais avec des
cartes différentes (une même figure ne peut
être utilisée pour déclencher deux bottes)
- Une botte peut être déclenchée lors de
l'assaut où les figures ont été jouées ou lors
du suivant, si les adversaires n'ont pas changé

Les règles des *Lames du Cardinal* proposent
un certain nombre de bottes et de feintes,
uniquement destinées à l'escrime, celle-ci
étant le thème central du jeu. Les joueurs
et le MJ sont toutefois libres d'en inventer
de nouvelles, pour l'escrime ou d'autres
compétences (Séduction, Tir, Persuasion,
etc.).

Étape 3 : Gérer les conséquences

À présent que nous avons déterminé si
les coups portaient ou non, il convient
de s'intéresser à leurs conséquences, en
particulier sur la santé de celui qui les reçoit.
Les coups subis infligent des pertes de
Ténacité et/ou de Vitalité. La Ténacité se
régénère rapidement, tandis que la Vitalité
représente des blessures constituant des
afflictions durables, susceptibles de gêner le
personnage durant l'accomplissement de sa
mission.

Comptabiliser les pertes

- Chaque perte (ou dépense volontaire) de
Ténacité (coup, fatigue, baisse de moral)
prendra la forme d'une **coche simple** sur la
partie haute de l'épée (appelée le « faible »
de l'épée)
- Chaque perte de Vitalité (blessure) prendra
la forme d'une **croix** sur la partie basse de
l'épée (appelée le « fort » de l'épée)
- Les pertes de Ténacité et de Vitalité
convergent par conséquent l'une vers l'autre
- Les pertes de Vitalité n'ont pas d'autre effet
négatif pour une lame que de limiter les
possibilités d'appel à sa Ténacité pour l'aider
dans ses épreuves en cours de mission
- Les pertes de Vitalité sont toujours
prioritaires sur les coches de Ténacité. Si
une perte de Vitalité est infligée alors que
des pertes de Ténacité ont déjà coché les
cases nécessaires, ces pertes deviennent des
pertes de Vitalité (une croix remplace une
coche simple)

*Exemple : Une lame a perdu 5 points de
Ténacité et 3 points de Vitalité, laissant deux
cases vierges. Elle subit une perte de 4 nouveaux
points de Vitalité. Les deux cases vierges sont
barrées d'une croix, et deux coches de Ténacité
sont transformées en croix. La lame s'effondre.*

Note : Les figurants ne sont gérés que par
un simple réserve de Ténacité. C'est le
joueur qui, quand il touche son adversaire,
décide du type de dommages qu'il effectue.

Domages effectués

- Les armes naturelles (pieds, poings, tête)
infligent une perte de **1 point** de Ténacité
aux figurants et aux Lames par attaque

victorieuse et par point de Panache

- Les armes blanches (épée, pertuisane, dague, etc.) et les armes de jet (arc) infligent une perte de **2 points** de Ténacité aux figurants ou de Vitalité aux Lames par attaque victorieuse (réussite) et par point de Panache
- Les mousquets et autres armes à feu infligent une perte de **2 points** de Ténacité aux figurants ou de Vitalité aux Lames par attaque victorieuse et par point de Panache. Elles ignorent un point d'armure éventuel

Protections

- Les armures protègent d'un certain nombre de points de dommages. Dans certains cas, il faudra donc « pousser l'attaque » pour transpercer une armure
- Les armures sont rares, et rarement complètes. Elles ne protègent pas tout le corps. Pour déterminer si l'armure incomplète fournit sa protection, le MJ procédera au tirage d'une carte du paquet des Arcanes. Un nombre pair indique que l'armure fournit sa protection
- Une armure complète (telle que les écailles d'un dragon) fournit à coup sûr sa protection

La mort

- Lorsqu'un figurant atteint 0 en Ténacité, il est à la merci de son opposant, hors jeu. Si la situation s'y prête, il est alors possible de l'achever
- Lorsqu'une Lame atteint 0 en Ténacité, elle est à la merci de ses opposants et hors jeu. Si les blessures sont très importantes, le MJ peut alors décider de la tuer, mais cette décision devrait se faire si les circonstances l'imposent vraiment, et en concertation avec le joueur
- Lorsque toutes les cases d'une Lame sont barrées (dix pertes de Vitalité), le personnage est au seuil de la mort. Seule la dépense d'un point de Ténacité chaque assaut par un autre personnage permettra de le garder en vie jusqu'à ce que des soins complets soient prodigués

Le soin

Soigner les coups et les blessures deviendra, à n'en pas douter, l'une des activités favorites des Lames au cours de leurs missions.

Voici comment procéder :

- Les pertes de Ténacité se régénèrent au rythme d'un point par heure de repos complet
- Une **activité régénérante** permettra de doubler la récupération normale
- Un personnage blessé voit sa blessure évoluer à la fin de chaque journée. Si la Lame n'a pas été soignée au préalable (ou mal soignée), elle tirera une carte unique du paquet des Lames.

Une figure rouge indique la récupération d'un point de Vitalité. Une figure noire indique la perte d'un point de Vitalité (que voulez-vous, les infections, etc.). Un arcane pourra signifier une affliction draconique (fièvre, ranse, etc.).

Les autres cartes sont sans effet

- Les blessures (pertes de Vitalité) doivent être traitées par la compétence **Médecine**. Le médecin effectue un test de Médecine dont la difficulté est la moitié des points de Vitalité perdus (cinq points de Vitalité perdus donneront une difficulté de 2). Chaque figure rouge obtenue permet en outre de récupérer immédiatement un point de Vitalité
- Un test de Médecine réussi permet également de considérer toutes les cartes rouges comme une évolution positive lors du test d'évolution (au lieu des figures simplement). Toutefois, les figures noires font toujours perdre des points (que voulez-vous, encore les infections...)
- Certains remèdes ou potions alchimiques permettent de bénéficier de cartes d'évolution supplémentaires (elles sont alors notées par leur nom suivi d'un **+X**, X indiquant le nombre de cartes supplémentaires), voire de récupération automatique (elles sont alors notées par leur nom suivi d'un simple **X**, X étant le nombre de points de Vitalité régénérés). Certaines préparations rares et puissantes permettent une récupération instantanée et sont alors annotées d'un **i minuscule**

Exemple : La goulée de belladone +2 donne deux cartes supplémentaires lors du test d'évolution. La préparation d'astravore 1 permet, quant à elle, de récupérer un point de Vitalité le lendemain de son ingestion. Quant au suc de glande de drac 1i, il permet de récupérer un point de Vitalité immédiatement après avoir été absorbé.



[Leprat utilise sa feinte « Fausse piste » et transforme un 5 de Sang en 5 de Souffle. Il en profite pour jouer le 4 de Souffle en enchaînement]

L'homme se figea, bras levé, visage incrédule et lèvres salées de bave rose. Lentement, Leprat se releva en pivotant et acheva d'enfoncer sa lame jusqu'à la garde.

[Leprat joue le 2 de Souffle pour « pousser » son attaque. Juste au cas où]

En Sixte

Il plongea son regard impassible dans celui du mourant, puis repoussa le cadavre qui s'effondra de tout son long.

Il ne s'était pas passé une minute depuis qu'il avait arraché le rideau, et trois spadassins aguerris étaient déjà morts sous les coups du chevalier d'Orgueil. Bien connu à Paris, au Louvre comme dans toutes les salles d'armes, celui-ci passait pour être l'un des meilleurs escrimeurs de France. À l'évidence, sa réputation n'était pas usurpée.

Les Lames du Cardinal : un groupe avant tout

Du style...

Il est conseillé aux joueurs de faire preuve d'imagination quand leurs personnages réclament de l'aide d'un camarade ou lui en apportent. Ainsi, il sera de bon ton de hurler à travers la table : « ils me submergent, je perds pied », mais beaucoup moins de lancer un plat « je n'ai pas de cartes de parade, passez-moi des rouges ». Un minimum de style, tout de même

S'il est un critère qui a présidé au choix d'Arnaud de Laincourt pour les nouvelles Lames du Cardinal, c'est leur faculté à nouer, au fil du temps et des missions, une complicité capable de transcender le groupe entier.

Intéressons-nous dès à présent à la façon de simuler ces relations très particulières qui unissent les Lames.

Points d'Unité

- Au-delà de l'expérience personnelle retirée par chacun de ses membres, les missions qu'effectuent les Lames permettent de tisser des liens au sein du groupe
- L'expérience commune au groupe est symbolisée par des points d'Unité (abrégiés PU)
- Le MJ distribue, pendant et après la mission, un certain nombre de points liés à la réussite mais aussi aux actions concertées effectuées. Chaque action réussie explicitement grâce à une collaboration entre les Lames peut rapporter un PU, qui rejoint une réserve commune
- Les PU peuvent être dépensés pour augmenter une compétence d'un membre du groupe si celui-ci est formé par un autre membre dont la valeur de compétence est strictement supérieure (augmentation maximum de 1 point à chaque fin de mission)
- Les PU peuvent être dépensés pour tisser un lien entre deux personnages (voir plus loin) ou augmenter un lien existant. Chaque Lame doit développer ses liens de son côté, et ceux-ci ne seront pas nécessairement au même niveau pour deux personnages
- Les PU peuvent être dépensés par un membre du groupe pour permettre à une autre Lame de regagner un point de Ténacité ou de tirer une carte. Plusieurs membres du groupe peuvent permettre cette récupération. On se dépasse pour ses camarades !
- Dans une circonstance dramatique (Retraite !), la dépense d'un PU permet à des Lames au contact de mettre leurs cartes en commun et de les redistribuer face cachée

Les augmentations sont limitées à un niveau par mission. Le coût de ces améliorations est le suivant :

- **Entraînement** : le coût est la valeur actuelle de la compétence augmentée +1
- **Tisser un lien entre deux Lames** ou l'augmenter : le coût est le niveau à atteindre. Le lien n'est pas forcément partagé. Une Lame peut avoir un lien de +2 pour une autre Lame, qui en retour peut n'avoir que +1
- **Ténacité ou carte supplémentaire** : un PU dépensé

Utilité des liens entre Lames

Le lien entre les Lames symbolise leur complémentarité. Celle-ci augmente au fur et à

mesure de leurs missions, et permettra au fil du temps des exploits retentissants.

Complémentarité des Lames

- Si plusieurs Lames unies par un lien d'unité prennent part à la même épreuve, elles pourront offrir une ou plusieurs cartes (mais pas un arcane) à l'un de leurs camarades à distance proche ou inférieure
- Le nombre de cartes maximum sera indiqué par le niveau de lien que possède le personnage avec son camarade. Un lien de niveau 2 permettra de donner deux cartes
- Si deux Lames possèdent des liens entre elles, elles peuvent par conséquent échanger des cartes
- Si le camarade ciblé est à une distance éloignée, le personnage devra, avant de pouvoir transférer des cartes, défausser une figure

Expérience personnelle

La progression de groupe va de pair avec la progression personnelle. Être une Lame ne signifie pas perdre son individualité (parlez-en aux sang-mêlé).

Les Lames se verront, de fait, attribuer des points d'expérience individuels, à dépenser pour augmenter leurs capacités propres.

- L'expérience personnelle est symbolisée par des points d'expérience (PEX)
- Le MJ distribuera, en fin de mission, un certain nombre de points liés aux actions effectuées mais aussi à l'interprétation du personnage par le joueur (en particulier la personnalité induite par les arcanes bénis)
- Les PEX peuvent être dépensés pour augmenter une compétence, acheter une feinte ou une botte
- Les PEX peuvent être dépensés pour tisser un lien entre deux personnages ou augmenter un lien existant
- Les PEX peuvent être utilisés pour tisser un lien entre une Lame et un figurant ou un quartier, ou augmenter un lien existant

Les augmentations sont limitées à un niveau par mission. Le coût de ces améliorations est le suivant :

- **Progression** : le coût est la valeur actuelle de la compétence +1, les bottes et feintes coutent 5 PEX
- **Tisser un lien avec une autre Lame** ou l'augmenter : le coût est deux fois le niveau à atteindre. Le lien n'est pas forcément partagé (une Lame peut avoir un lien de +2 pour une autre Lame, qui en retour peut n'avoir que +1)
- **Tisser un lien avec un figurant ou un quartier** : le coût est le niveau à atteindre

Les Arcanes du Tarot des Ombres

Les Arcanes symbolisent l'influence draconique omniprésente qui pèse sur le monde, et en particulier sur les Lames lors de leurs missions.

Un arcanes peut être disposé à quatre endroits au cours d'une partie :

- Dans le paquet des Arcanes, ce qui est sa situation normale. Il est alors inactif. Il pourra rejoindre le jeu en cours de mission si le MJ le désire
- Face visible, sur la rivière draconique (placé devant le MJ, visible pour les joueurs). Celle-ci est composée de un à trois arcanes favorables aux dragons, choisis par le MJ. Chacun de ces arcanes influence positivement tous les dragons et affiliés aux dragons (dracs, initiés de la Griffes noire, sang-mêlé, ransés, etc.) ou négativement les Lames (en fonction de la compétence) durant le jeu
- Placé face visible devant un joueur, c'est un arcanes personnel. Il étend alors son influence au personnage. Un joueur ne peut posséder qu'un seul arcanes devant lui
- Dans le paquet des Lames. Il doit être révélé dès qu'il est tiré et peut alors entraîner des effets particuliers. Le joueur qui l'a tiré doit, à la fin de son épreuve, remélanger le paquet des Lames et la défausse

La rivière draconique

Elle représente l'influence draconique qui pèse sur la partie et sert habituellement les plans des dragons. Ses arcanes orientent le scénario et constituent un obstacle permanent pour les Lames en augmentant les difficultés de certaines épreuves. Un élément de narration est également indiqué sur la carte, pour illustrer quelle forme peut prendre cette conjonction surnaturelle (miasmes, agitation, etc.).

La rivière draconique peut être modifiée en cours de partie, au cours d'une conjuration d'arcanes, par les joueurs ou le MJ.

- À chaque début de partie, le MJ dispose de un à trois arcanes devant lui, tournés vers les joueurs
- Généralement, un à deux arcanes sont déjà définis par le scénario
- Le ou les arcanes complémentaires sont librement choisis par le MJ ou tirés au hasard
- Les arcanes de la rivière augmentent la difficulté des tâches impliquant leurs compétences associées de 1

Les arcanes personnels

À chaque début de partie, après la détermination de la rivière, les joueurs tirent

tous un arcanes dans le paquet des Arcanes, et le placent devant eux. Ce sera leur arcanes personnel pour toute la mission.

- On ne peut avoir qu'un seul arcanes personnel
- Si le joueur se sépare de l'arcanes (en l'envoyant dans la rivière ou en l'intégrant à sa main), il n'en obtient pas d'autre

Les arcanes du paquet des Lames

En début de partie, le MJ choisit ou tire un arcanes et le place dans le paquet des Lames. Après quoi, celui-ci est remélangé.

Lorsqu'un joueur tire, lors d'une épreuve, un arcanes du paquet des Lames, son personnage subit un effet :

- L'arcanes est un arcanes **neutre** pour la Lame. Cette carte est alors posée devant le joueur. Elle ne vaut aucune réussite et inflige une perte d'un point de Ténacité au personnage. Il est toujours possible de réussir l'action en cours
- L'arcanes est l'un des arcanes **bénis** de la Lame. Cette carte est alors posée devant le joueur mais compte alors comme une carte de son choix
- L'arcanes est l'un des arcanes **opposés** de son personnage. Cette carte est alors posée devant le joueur, inflige au personnage la perte d'un point de Ténacité et implique un échec automatique de l'action, sauf si son arcanes personnel est défaussé. Sinon, le joueur défausse sa main, mais il reste possible de dépenser de la Ténacité pour obtenir deux cartes
- Un arcanes déclenche une réaction hostile des dragons et de leurs alliés. Si des adversaires se trouvent dans la séquence, ils ciblent en priorité la Lame qui a révélé l'arcanes

Influencer les arcanes

L'une des particularités des Lames est de pouvoir infléchir un destin défavorable pour mettre en échec des plans et des adversaires très supérieurs à eux. Cela prendra la forme de manipulations d'arcanes : la reprise en main et le sacrifice.

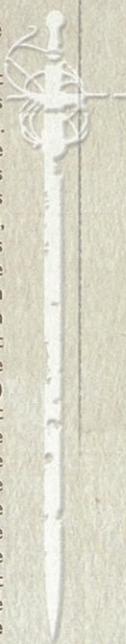
Reprise en main

- Quand un arcanes est utilisé lors d'une épreuve, une Lame peut décider de se l'approprier si elle ne possède plus, à ce moment-là, d'arcanes personnel
- Cette reprise en main de sa destinée n'est pas gratuite, et les énergies draconiques sont avides. Il perd deux points de Vitalité

Drac et sang-mêlé

Les arcanes fonctionnent différemment pour les Lames, les dracs et les sang-mêlé.

- **Un drac** est très sensible aux énergies magiques et à leurs fluctuations. Il ne choisit pas d'arcanes fixe durant la création, mais ne subit pas les effets négatifs de la rivière draconique. Il ne porte pas de marque, mais tend à agir en fonction des valeurs draconiques en jeu (si La Demoiselle en la Tour est dans la rivière, un drac montrera de l'**Ambition**)
- **Un sang-mêlé** est constamment tiraillé entre deux races. Il ne possède qu'un arcanes draconique à la création (étrangement, l'arcanes des sang-mêlé est souvent le Gentilhomme au Corbeau, que le MJ peut « réserver » s'il le souhaite), et suit le fonctionnement du drac uniquement pour l'arcanes placé au **centre de la rivière draconique**
- **Les dracs et sang-mêlé** piochent deux cartes pour leur arcanes personnel au début du jeu et les retournent. Seuls les arcanes qui se révèlent à **l'endroit** sont conservés (ils peuvent donc avoir de 0 à 2 arcanes pour une mission)



qu'il ne pourra soigner tout au long de sa mission (noircir les cases)

- L'Arcane est alors placé devant le joueur et remplacé dans le paquet des Lames par un autre arcane pioché dans le paquet des Arcanes

Sacrifice

- Une Lame a la possibilité de faire passer son arcane personnel dans la rivière draconique lors d'une **conjuración** d'arcane
- Une conjuration est possible à la fin de chaque acte d'une mission, si les Lames ont obtenu une avancée significative pour la résoudre
- Un arcane de la rivière est alors contrecarré et rejoint le paquet des Lames (qui est remélangé avec sa défausse)
- L'arcane personnel du personnage conjurateur remplace l'arcane au sein de la table. La Lame n'a alors plus d'arcane personnel. Elle perd deux points de Vitalité, qui ne pourront être régénérés jusqu'à la fin de la mission (noircir les cases)

Description des arcanes draconiques

Chaque arcane présente les informations suivantes :

- **Numéro de l'arcane** dans le Tarot des Ombres
- **Nom de l'arcane**
- **Texte** sommaire correspondant à la description symbolique livrée par Monsieur Quenot, astrologue et maître de magie bisontin, dans son ouvrage *Histoire des dragons par les astres*



- **Valeur draconique (VD)** : concept majeur associé par les dragons à cet arcane, utilisé dans la divination draconique
- **Manifestation (M)** : lorsque les énergies draconiques sont défavorables, on assiste à la recrudescence d'un certain nombre de phénomènes influençant considérablement le déroulement des activités humaines. Ces éléments servent au MJ à illustrer de façon simple pourquoi les personnages rencontrent des difficultés dans certains domaines
- **Compétence associée (C)** : compétence associée à l'arcane en question
- **Marque draconique (MD)** : la naissance d'un personnage sous l'influence bénéfique d'un arcane draconique ne va pas sans une contrepartie. Les énergies draconiques tendent à influencer négativement la personnalité des personnages

Arcanes

Arcane 0 : L'Astrologue en Prière

Symbole chez les dragons de la connaissance et de l'acuité, il est aussi celui qui sait, et qui annonce de sombres présages.

VD : Fatalité

M : Recrudescence des peurs superstitieuses

C : Occultisme

MD : Croyant, est persuadé que des forces supérieures gouvernent sa destinée. Volontiers **superstitieux**

Arcane 1 : La Tisserande oubliée

Symbole chez les dragons de l'application et de la volonté de toujours améliorer les choses. La Tisserande est la représentation de la mère, celle qui donne la vie en offrant son sang pour nourrir sa progéniture.

VD : Sacrifice

M : intempéries effaçant toute trace

C : Investigation

MD : **Dévoué**, consacre une grande part de son temps à s'occuper des autres, quitte à sacrifier son propre bien-être

Arcane 2 : Le Voleur sans Mémoire

Symbole chez les dragons de l'avenir, du changement, de l'instabilité, cet arcane représente la force de l'incertitude, celle qui empêche l'immobilisme et invite les êtres à assouvir leur faim insatiable.

VD : Avidité

M : Ambiance de pénurie, de crise, de famine

C : Négocio

MD : **Insatisfait**, obsession pour les accomplissements futurs, peine à se souvenir de ses exploits passés

Arcane 3 : Le Jongleur indécis

Dans la symbolique draconique, cet arcane symbolise la force de la liberté, l'affranchissement vis-à-vis des codes et des lois. Il représente la fin des règnes et les révolutions, le bouleversement de l'ordre établi et la remise en cause des habitudes ataviques.

VD : Audace

M : Ambiance d'anarchie, mépris des règles

C : Jeu

MD : **Irrespectueux**, ivre de liberté, peine à se conformer aux règles dont il se sent vite prisonnier

Arcane 4 : La Danseuse à l'Épée

Symbole de grandeur d'âme et de noblesse, elle protège les faibles et les créatures inférieures, qu'elle fascine en retour. Mais elle perd ainsi de vue sa propre supériorité.

VD : Honneur et majesté
M : Températures extrêmes
C : Athlétisme

MD : **Honorable**, peine à recourir à ce qu'il considère comme des vilénies. Suit des règles conférant parfois à la maniaquerie

Arcane 5 : La Sentinelle silencieuse

Symbole chez les dragons de l'énergie de l'instinct de survie et de sauvegarde. Les forces qui lui sont associées veillent sur la santé de la race.

VD : Réactivité
M : Vent sifflant, atmosphère bruyante
C : Vigilance

MD : **Angoissé**, tend à craindre le jugement des autres et à se mettre une pression excessive sur les épaules. A toujours l'impression d'être observé. Pèse chacun de ses mots ou parle peu par peur de déplaire

Arcane 6 : L'Enlumineur aveugle

Dans la symbolique draconique, cet arcane représente les énergies de l'immédiat, les forces brutes qui se déchaînent, souvent au hasard et sans égard pour les conséquences. On y décèle les instincts primitifs des Archéens.

VD : Impulsivité
M : Agressivité générale, comportements belliqueux
C : Bagarre

MD : **Brut**, tend à manquer de subtilité et de discernement, agit sans prendre en compte tous les paramètres. Ceci implique qu'il se laisse souvent aller à des instincts primaires

Arcane 7 : Le Maître d'armes aux Flambeaux

Cet arcane symbolise la grande sagesse des guides de la race draconique. Son influence est si positive qu'elle inspire ceux qui la ressentent et qui, par, la suite n'auront de cesse de rechercher son aura protectrice.

VD : Sagesse
M : Luminosité défavorable, reflets aveuglants, ombres mesquines
C : Escrime

MD : **Remarquable**, voyant, peine à passer inaperçu, par sa réputation ou sa faculté à se faire remarquer, même quand il cherche à rester dans l'ombre

Arcane 8 : La Vestale de Pierre

Dans la symbolique draconique, cet arcane est le symbole de la foi en une grande œuvre cosmique supérieure, qui amène parfois à l'indifférence envers les êtres qui peuplent le monde.

VD : Foi
M : Morosité généralisée
C : Volonté

MD : Froid, **distant**, peine à s'impliquer dans des relations intimes

Arcane 9 : Le Pèlerin immobile

Dans la symbolique draconique, cet arcane représente la stabilité et parfois l'entêtement des dragons face aux épreuves qui jalonnent leur histoire. Selon les points de vue, cet attachement à la constance des valeurs a causé le déclin des dragons ou permis leur survie.

VD : Stabilité
M : Vent tourbillonnant
C : Tir
MD : **Entêté**, péremptoire et à l'humour limité, peine à accepter des opinions différentes de la sienne. Reste souvent campé sur ses positions. Peine à improviser

Arcane 10 : L'Hérésiarque couronné

Symbole parmi tous de la supériorité draconique sur le monde, et de l'autorité qui s'en dégage. Là où certains y décèlent la sagesse des grands rois, d'autres y suspectent la tyrannie qu'apporte le pouvoir.

VD : Autorité
M : Emeutes, indiscipline
C : Autorité
MD : Réputation. **Sollicité** de toute part, il tend à être considéré comme une ressource par beaucoup trop de monde. Reconnu, il doit bien souvent cacher sa réputation pour jouir de moments de calme

Arcane 11: Le Gentilhomme au Corbeau

De par sa position particulière dans le Tarot des Ombres, tout de suite après l'Hérésiarque couronné, cet arcane est sans doute le plus emblématique du déclin des dragons. Mais l'on pourrait également penser que les transitions qu'il implique ont sauvé la race de l'extinction.

VD : Modification
M : Secousses sismiques
C : Technique
MD : **Triste sire**, peu goûté en société, même si lui-même aime se voir apprécié. Peine à prendre la tête d'un groupe. Traîne une réputation peu flatteuse

Arcane 12 : L'Architecte des Mondes

La symbolique draconique associée à cet arcane insiste sur l'aspect répressif de la race des dragons. La discipline extrême permet, selon les points de vue, la création de merveilles inégalables ou enferme le libre-arbitre dans un carcan tyrannique.

VD : Discipline
M : Recrudescence d'insectes
C : Création



MD : **Impatient**, ne tient pas en place et peine à se fixer. Obsédé par la découverte, voue sa vie à repousser les limites du connu. Remet constamment les choses en cause

Arcane 13 : La Courtisane amoureuse

Symbole de sensualité et de procréation chez les dragons, cet arcane porte les espoirs de renouveau de la race des dragons mais incarne également la fécondité perdue.

VD : Sensualité
M : Climat de discorde, mésententes entre les sexes
C : Séduction
MD : **Cœur sensible** au sexe opposé, peine à résister aux demandes d'une créature attirante

Arcane 14 : L'Assassin sans Visage

La symbolique draconique décrit cet arcane comme celui des énergies subtiles qui poussent, dans les temps difficiles, les affaiblis à se cacher de leur prédateur.

VD : Subtilité
M : Clarté stellaire, pleine lune ou soleil éclatant
C : Furtivité
MD : Obnubilé par sa fonction, peine à exister en tant qu'être. Se limite à ce qu'il fait. **Anonyme**

Arcane 15 : L'Horloger des Chimères

Chez les dragons, cet arcane symbolise les énergies sociales positives, celles qui poussent à résoudre les conflits par le dialogue plutôt que par une démonstration de puissance aveugle.

VD : Diplomatie
M : Climat d'intolérance ou d'ivrognerie
C : Persuasion
MD : **Complicé**, voire irréaliste. Peine à faire les choses avec spontanéité et échafaude des plans complexes pour résoudre des épreuves qui nécessiteraient des réponses simples. Peut aller jusqu'à vivre dans un monde fantasmé. Tend à se couper régulièrement de la réalité

Arcane 16 : La Gardienne derrière le Miroir

Chez les dragons, cet arcane est lié à la défiance de l'autorité et de la résistance aux us et coutumes qui impliquent une immuabilité du destin. Elle représente la voix discordante, contraire aux intérêts du plus grand nombre.

VD : Résistance
M : Insalubrité
C : Médecine
MD : **Indolent**, flegmatique. Peine à s'impliquer pleinement dans ce qu'il fait. Volontiers négligé, tend à se moquer de l'opinion des autres. Fainéant

Arcane 17 : La Magicienne sous le Voile

Symbole, chez les dragons, de la division et de la discorde, cet arcane porte les énergies de la manipulation et du craquellement de la confiance.

VD : Ruse
M : Méfiance générale
C : Duperie
MD : **Menteur** et tricheur-né, peine à se montrer franc, y compris avec ses proches. Passe pour quelqu'un de modérément fiable

Arcane 18 : La Demoiselle en la Tour

Symbole de pureté, de renouvellement, elle porte en elle les aspirations de la race. Immaculée, née des épreuves traversées, elle symbolise malgré son apparente fragilité les prémices de l'âge glorieux.

VD : Ambition
M : Ambiance de conservatisme et de dédain
C : Intrigue
MD : **Prisonnier** des codes et des traditions, peine à transgresser les lois et les interdits

Arcane 19 : L'Alchimiste des Ombres

Symbole de la connaissance et par extension du passé, dont il convient d'extraire les composantes d'un futur glorieux. Il est la tradition, le représentant des aînés.

VD : Connaissance
M : Doutes, difficultés de concentration
C : Érudition
MD : **Hanté** par son passé, ne parvient pas à oublier ses erreurs

Arcane 20 : Le Guerrier immortel

Symbole, chez les dragons, du champion dont les actions marquent le monde en profondeur. Il représente celui qui saura se sacrifier pour sauver sa race.

VD : Héroïsme
M : Climat de méfiance et d'hostilité
C : Adaptation
MD : **Égocentrique**, tend à tirer la couverture à lui et à prendre des risques inconsidérés pour nourrir sa propre légende. Veut à tout prix marquer le monde de son passage

Arcane 21 : Le Chevalier au Dragon

Étrange chevalier au dragon, qui annonce, en fonction de celui qui l'interprète, la domination de l'espèce draconique ou, au contraire, sa soumission définitive à une force supérieure.

VD : Domination
M : Orages violents
C : Équitation
MD : **Obnubilé** par les dragons, tend à voir leur influence partout et à les rendre responsable de tout revers de fortune



Mise en place des missions

La construction d'une mission, dans *Les Lames du Cardinal*, repose sur une structure adaptée au rythme haletant des aventures de cape et d'épée. Cela signifie que si chaque séance diffère de par son intrigue, elles répondent toutes à des codes. Le scénario que vous trouverez dans ce livre propose par exemple une amorce rapide et un redoutable crescendo, le tout émaillé de puissantes révélations.

Contrairement à la norme, l'introduction dans *Les Lames du Cardinal* se doit de démarrer tambour battant. Les héros entrent dans la mission *in media res* (au cœur de l'action), avec un MJ ayant à cœur de préserver ces deux constantes :

- La table débute d'emblée avec une connaissance claire de sa mission
- Chaque joueur possède un premier indice sur l'affaire, une information individuelle piochée au hasard (ou répartie par le MJ selon la nécessité et/ou la cohérence souhaitée)

On considère alors qu'une enquête préliminaire a déjà eu lieu. Les supérieurs hiérarchiques (dans le scénario, le capitaine de Lincourt et Rochefort) ont cerné une partie des enjeux et remis leurs instructions. Pour le MJ, il s'agit d'expliquer pourquoi les Lames sont réunies et de décrire un lieu directement concerné par la mission.

Premiers indices

Ils sont classés par catégorie d'archétypes (au nombre de quatre, Hommes de cour, Lettrés, Combattants et Roturiers ; voir page 5) et délivrés sans mise en scène. Ces fragments d'intrigue gagnés d'office sont aussi une manière d'installer le groupe sur les rails de la mission en apportant une dynamique.

Libre au MJ de céder tout ou partie de ces indices, en fonction de la difficulté qu'il souhaite imposer à sa table. Généralement, nous préconisons deux indices par catégorie. De cette manière, si deux joueurs disposent de personnages issus d'une même catégorie, il sera possible de répartir des éléments différents à chacun d'eux.

Le scénario situé en fin d'ouvrage illustre le propos. Cet objectif présente l'avantage de rentrer immédiatement dans l'histoire et d'impulser un rythme cher aux romans.

Découpage

Pour une question d'ergonomie, chaque mission est découpée en trois actes, eux-mêmes segmentés en scènes. Il n'y a pas de nombre fixe de scènes, mais chacune comprend les informations suivantes :

- **Lieux** – expose le cadre principal de jeu
- **Ouverture** – pose le contexte et quelques enjeux
- **Intrigue** – présente l'implication du groupe et l'évolution de l'histoire, c'est aussi le cœur de la scène
- **Option** – propose une séquence bonus

C'est un canevas éprouvé dans lequel chaque MJ sera libre de piocher ce dont il aura besoin pour raconter sa propre histoire. Tous les scénarios officiels du jeu connaîtront par ailleurs le même traitement. Et si vous souhaitez vous-même concevoir une mission, gardez à l'esprit ce schéma.

Concevoir sa propre mission : étape 1 / 2

Maintenant que vous avez pris connaissance de la structure des scénarios, nous allons vous proposer un outil pour imaginer une aventure dans *Les Lames du Cardinal*. Ce système de conception tient lieu d'inspiration, libre à vous de l'interpréter ou de l'enrichir. Il repose sur cinq éléments-clés à la complexité variable, que le MJ devra tour à tour déterminer pour construire le support de sa mission. Ces choix ne débouchent cependant pas sur une aventure toute faite, mais représentent surtout un moyen de faciliter l'accès à vos propres créations.

Cinq éléments-clés

Ils sont les composantes d'une mission que l'on retrouve le plus souvent dans nos aventures. L'**intrigue**, pour le poids des complots et des rebondissements au cours du jeu ; les **antagonistes**, pour les adversaires autour desquels gravite l'histoire ; les **décors**, pour le cadre et la localisation des événements ; les **courses-poursuites**, pour la traque des ennemis dans laquelle les Lames s'engageront (et qui débouchera parfois sur un combat, élément indissociable d'un jeu mettant en valeur l'escrime) ; la **malice des dragons**, un élément-clé directement lié à la Fiole de Jusquiamé décrite page 33 de votre ouvrage.

Complexité

Chaque élément-clé possède cinq variables, autant de manières de les traiter, allant du

Concevoir son figurant en deux pioches

La puissance statistique d'un figurant ne vous aidera pas toujours à marquer l'esprit des joueurs. Au mieux, cela ne durera que le temps de la confrontation – et au pire l'adversaire frustrera votre table. Ainsi, pour donner du corps à ces personnages, vous trouverez ici deux tableaux qui vous aideront à créer rapidement votre figurant : l'un pour les figurants repoussants et l'autre pour ceux plutôt engageants. (cf marge page suivante)

Chaque tableau propose quatorze stéréotypes de figurants déclinés en deux signalements, le **paraître** et la **manière d'être**. Le premier représente un détail visuel significatif chez le figurant, et le second apporte de la couleur à votre interprétation. Mieux encore, ces qualificatifs vous aideront à décrire vos combats et à dynamiser votre scène. Par exemple, on ne parlera pas du « mercenaire sur la marche des escaliers » et du « mercenaire de front », mais du « mercenaire en haillons » et du « mercenaire qui parle fort ».

Préparer un scénario

Si vous êtes en pleine phase de création d'aventure, prenez le paquet des Lames. Sélectionnez le tableau correspondant au style de figurant attendu (repoussant ou engageant) et piochez deux cartes. Ne tenez pas compte de leur couleur, mais seulement de leur rang (1 à Roi). La première carte vous donnera le paraître du figurant, la seconde, quant à elle, désignera sa manière d'être.

Pendant une mission

Si vous improvisez un figurant au cours de la partie, choisissez simplement les deux qualificatifs qui vous inspirent le plus, dans le tableau correspondant, sans tirer de carte.

Mélanger les genres

Pour tromper les joueurs ou montrer que le monde n'est pas un défilé de pions blancs et de pions noirs, il vous appartient d'attribuer à votre figurant, un paraître et une manière d'être des deux tableaux différents. Ô quelle surprise se lira sur le visage des joueurs lorsqu'ils entendront un noble à la tenue distinguée (paraître, style engageant : 4) jurer comme un charretier (manière d'être, style repoussant : 1).

Minimum (exemple : course-poursuite dans une taverne des bas quartiers) au Grandiose (exemple : affrontement entre factions au pied de Notre-Dame), en passant par une complexité dite Marquante (exemple : course à travers un chantier et sous la pluie).

La complexité d'un élément-clé ne représente pas qu'une intensité, mais également une fréquence. Par conséquent, des courses-poursuites « Marquantes » ne signifient pas que le MJ doit forcément placer dans son scénario un conflit de grande envergure. Il peut aussi diluer cet élément en plusieurs rencontres moins importantes. N'hésitez pas à vous inspirer du ou des degrés de complexité inférieurs (exemple : dans les courses-poursuites, un choix porté sur une complexité Marquante vous laisse la possibilité de vous inspirer des degrés « Moyenne » et « Minimum »).

Procéder par élimination

Pour cibler les points forts de votre mission, nous allons nous reposer sur le tableau ci-dessous. En allant de gauche à droite, sélectionnez une Complexité pour chaque élément-clé de l'histoire.

Dès lors qu'un degré de Complexité est fixé, il est automatiquement exclu du restant du tableau : la ligne entière est supprimée. Par exemple, en décidant d'une Complexité moyenne pour l'élément-clé Intrigue, le meneur barre toute la ligne « Moyenne » dans le tableau. Aucun autre élément ne pourra donc posséder ce degré de Complexité. L'élément suivant ne disposera que de quatre choix, et ainsi de suite.

Concevoir sa propre mission : étape 2 / 2

Pour orienter ces choix, vous disposez ci-dessous de la description des éléments-clés et d'une liste non-exhaustive de sujets. Il vous incombera cependant la tâche d'imaginer un liant, le fil rouge de l'histoire qui connectera l'ensemble en un tout cohérent. Vous noterez en ce sens que, d'un degré à l'autre de complexité, les mêmes thèmes reviennent. Ceci pour vous familiariser avec leur capacité à gagner en envergure.

Enfin, chaque élément-clé est accompagné d'une réflexion afin d'habiller vos choix d'une cohérence stylistique et scénaristique. Ne vous laissez pas intimider par la technique,

elle ne fait que vulgariser le propos de la création d'aventure.

L'intrigue

De ce choix découle le plus souvent le titre de votre histoire. Plus la complexité sera grande, plus votre titre puisera dans l'abstrait pour englober un maximum d'idées. Au contraire, une complexité minimum donnera un titre simple et clair. L'intrigue représente la profondeur de l'histoire, si elle est à tiroirs ou reste facile d'accès.

- Retrouver une personne disparue.
 - Dénicher des informations sur la famille d'un noble pour faire pression.
 - Trouver le commanditaire d'un meurtre.
 - Faire diversion pour laisser l'opportunité au Cardinal d'agir librement.
- Retrouver un couple en fuite.
 - Influencer la rumeur pour orienter la résolution d'un contrat commercial.
 - Trouver les raisons qui ont poussé quelqu'un au meurtre.
 - Agir sur plusieurs fronts pour laisser l'opportunité à un allié d'agir.
- Trouver la carte d'un trésor séculaire avant que d'autres ne mettent la main dessus.
 - Monter un stratagème commercial pour faire échouer les plans d'un ambassadeur.
 - Décortiquer le passé d'un meurtrier.
 - Opérer une mission d'infiltration.
- Voler un objet précieux dans une propriété appartenant à un célèbre duo de chasseurs de trésors.
 - Se rendre à l'étranger, en terrain ennemi et sous couvert d'anonymat, pour éviter qu'une rencontre importante ait lieu.
 - Lister toutes les victimes d'un tueur en série.
 - Espionner, récolter des informations et assassiner des ennemis de la Couronne sans avoir été repéré.
- Trouver des textes anciens traitant d'un artefact draconique qui pourrait mettre en péril le pouvoir.
 - Trouver un allié de la Griffes noire et faire pression sur lui pour contrecarrer des objectifs ennemis.
 - Défaire l'organisation à l'origine du recrutement d'un assassin connu.
 - Pister un complot visant à empoisonner le roi.

Les antagonistes

En bande organisée ou solitaires, ils sont pour la plupart des individus investis de motivations. Tous fonctionnent avec une logique, même très personnelle. Il s'agira alors pour vous de réfléchir aux raisons qui

Complexité	Fond de l'histoire			Forme de l'histoire	
	Intrigue	Antagonistes	Décors	Courses poursuites	Malice des dragons
1 Minimum					
2 Moyenne					
3 Marquante					
4 Importante					
5 Grandiose					



les encouragent, ou plus simplement à leur histoire et au milieu duquel ils sont issus.

- 1 a. Un escroc à la petite semaine flairant le bon coup.
b. Le fils d'un noble profitant d'une opportunité.
c. Une connaissance corrompue par quelques louis d'or.
d. Un drac solitaire et motivé à l'idée de plaire à ses maîtres.
- 2 a. Un criminel avec quelques exactions à son actif.
b. Un parvenu sans foi ni loi mais au sourire enjôleur.
c. Un contact du groupe décidé à changer de vie en échange d'une forte récompense.
d. Un drac souhaitant se frotter à la légende des Lames du Cardinal.
- 3 a. Un ennemi notoire reconnu par ses pairs.
b. Un noble membre d'un groupuscule proche de la Couronne.
c. Un ami à la morale vacillante et marqué par des événements personnels graves.
d. Un groupe de dracs envoyé depuis l'Espagne pour une mission d'exécution.
- 4 a. Le chef d'une bande organisée, son idéologie amenant chaque jour plus de sympathisants.
b. Une famille appréciée dans les cours de noblesse, mais dont tous les membres sont corrompus.
c. Un vieil ami des Lames du Cardinal ayant trahi les siens en raison d'un conflit d'intérêts.
d. Des dracs à la solde d'un sang-mêlé.
- 5 a. Un seigneur du crime, plusieurs fois emprisonné et autant de fois évadé.
b. Un membre de la cour royale, officiellement un allié du roi.
c. Un adversaire récurrent, autrefois proche des anciennes Lames du Cardinal.
d. Un dragon ayant pris forme humaine pour opérer en coulisse.

Le décor

Il ne s'agit pas tant de la taille que du nombre de lieux engagés (une mission peut se dérouler entièrement en huis clos dans un palais sans que les Lames n'en sortent jamais, ou au contraire en des endroits ciblés à travers toute la France). Intéressez-vous à l'historique du décor, le nom qu'on lui donne, ses propriétaires successifs.

- 1 a. Un tripot difficile à localiser.
b. La demeure d'un riche figurant.
c. Un village quelconque de la campagne profonde.
d. En pleine nature.
- 2 a. Un établissement des bas quartiers, avec son lot de mauvaises rencontres.

- b. La propriété d'un noble de cour, en vérité servant de couverture à un autre intrigant.
- c. Une bourgade éloignée mais aux mains d'un riche Parisien.
- d. Dans une forêt dense dont on ne sort que très difficilement.

- 3 a. Une maison de jeux appréciée par des nobles et par conséquent sous leur protection.
b. Un hôtel de Paris connu pour ses soirées luxurieuses, où on croise nombre d'intrigants.
c. À la frontière du royaume de France.
d. Au cœur d'antiques ruines mystiques envahies par des syles voraces.
- 4 a. Une coopérative alliant maisons closes et tripots malfamés.
b. Une propriété de l'État (Académie française, le théâtre du roi, etc.).
c. De l'autre côté de la frontière, à l'étranger.
d. Dans un labyrinthe troglodyte, en un lieu isolé du monde renfermant de terribles secrets.
- 5 a. Le ravissant repaire d'un puissant criminel dont l'influence s'étend jusqu'en Europe.
b. Le Louvre.
c. Dans une capitale étrangère, côtoyant les cours royales.
d. Dans un temple interdit noyé d'énergies draconiques.

Les courses-poursuites

Sur le fond, elles se ressemblent toutes, mais c'est surtout leur traitement et le contexte qui feront vibrer vos joueurs. En ce sens, l'objectif à atteindre (la cible) compte autant que les obstacles à surmonter, qu'ils soient d'ordre physique (une chaise à repousser, un mur à escalader, etc.), imprévisibles (un passant au détour d'une venelle, une tarasque qui s'arrête au milieu du chemin, etc.) ou environnementaux (la chaleur du puissant soleil de midi, une pluie battante, etc.). Gardez également à l'esprit l'intensité de ces événements et non leur quantité dans votre mission.

- 1 a. Traverser les couloirs d'une maison.
b. Se tenir en équilibre et sauter de toit en toit.
c. Chevauchée à travers les rues d'une ville.
d. Course en pleine nature.
- 2 a. S'orienter dans une demeure habitée et encombrée de vieilleries.
b. Poursuivre sur les toits un fuyard qui jette sur son sillage tout ce qui lui tombe sous la main.
c. Course avec un cheval désorienté par l'activité citadine.
d. Poursuite ralentie en raison de la boue tenace.

Style Repoussant

Test Paraître

- | | |
|----|----------------------------|
| I | bouche torve |
| 2 | yeux vairons |
| 3 | pue l'urine |
| 4 | en haillons |
| 5 | vielle blessure purulente |
| 6 | pilosité extrême |
| 7 | crotté des pieds à la tête |
| 8 | visage tuméfié |
| 9 | ongles pourris |
| 10 | huileux |
| Vy | amputé d'un membre |
| Ca | nain |
| Da | squelettique |
| Ro | borgne |

Test Manière d'être

- | | |
|----|---|
| I | jure comme un charretier |
| 2 | postillonne |
| 3 | grince des dents |
| 4 | maniéré |
| 5 | mélange le sens des mots |
| 6 | zozote |
| 7 | s'exprime avec les mains |
| 8 | bave aux lèvres |
| 9 | parle fort |
| 10 | flatulences incontrôlées |
| Vy | parle de lui à la 3 ^{ème} personne |
| Ca | regard haineux |
| Da | obsédé sexuel |
| Ro | toux grasse |

Style Repoussant

Test Paraître

- | | |
|----|-------------------|
| I | lèvres pulpeuses |
| 2 | regard hypnotique |
| 3 | svelte |
| 4 | tenuë distinguée |
| 5 | parfumé |
| 6 | serein |
| 7 | charismatique |
| 8 | voix profonde |
| 9 | sourire facile |
| 10 | belle peau |
| Vy | muscles nouveaux |
| Ca | gracieux |
| Da | cheveux soignés |
| Ro | charnel |

Test Manière d'être

- | | |
|----|----------------------|
| I | humour juste |
| 2 | dévoué et serviable |
| 3 | invite à s'exprimer |
| 4 | verve poétique |
| 5 | mondain |
| 6 | heureux de vivre |
| 7 | généreux en conseils |
| 8 | s'adapte facilement |
| 9 | philanthrope |
| 10 | courageux |
| Vy | très cultivé |
| Ca | sage et philosophe |
| Da | passionné |
| Ro | désinvolte |

Quelques ennemis emblématiques

Certains figurants gagnent à devenir des antagonistes récurrents. Leur virtuosité vient de leur capacité à surmonter les défaites pour revenir plus forts et mieux organisés. Le MJ devra alors apporter à ces antagonistes une attention particulière, et enrichir leur historique pour éviter qu'une forme de routine ne s'installe à leur rencontre.

Les ennemis emblématiques décrits ci-dessous apparaissent dans le scénario *Le venin de la Griffé noire*, un complot duquel les Lames ressortiront marquées à tout jamais.

Marie de Chevreuse : l'ancienne complice d'un plan visant à faire naître des entrailles d'Anne d'Autriche un enfant dragon. Elle fut exilée mais pas exécutée, ceci en raison des liens particuliers qu'elle entretenait avec la Régente. Chevreuse nourrit depuis de sombres desseins à l'égard du trône de France et elle aspire à regagner sa cour. D'abord indirectement, en plaçant ses alliés à des fonctions stratégiques. Puis, lorsque le moment viendra, elle apparaîtra en grande pompe et avec un sourire conquérant.

Parmi ses alliés, on peut compter le duc de Beaufort et Henri de Guise. Si le premier se révèle être un pantin, le second représente un atout de taille.

Duc de Beaufort : François de Bourbon-Vendôme, cousin de Louis XIV, successeur potentiel au trône et demi-Lorrain. Suite à quelques déboires avec le Cardinal de Richelieu, il quitte la France mais réapparaît à Paris en 1642 à la mort de ce dernier. Dans l'année qui suit, Beaufort s'allie au Grand Condé et mène quelques conspirations contre Mazarin, telles que la Cabale des Importants, qui débouchera plus tard sur la Fronde.

Il initie l'empoisonnement de Louis XIII et aide Henri de Guise à mettre en place un stratagème dont l'objectif est de rallier les dragons et leurs engances.

Henri de Guise : c'est un dragon sous forme humaine et son arcane est le Gentilhomme au Corbeau. Il revient à Paris en formant un redoutable tandem avec le dramaturge Corneille – à ce jour, personne ne soupçonne le tragédien d'être un membre actif de la Griffé noire.

Les Lames ne doivent pas sous-estimer Henri de Guise, qui est un véritable maître d'œuvre, un marionnettiste. Il laisse même croire à la Chevreuse qu'elle tire les ficelles des conspirations. Cette stratégie lui permet d'opérer plus efficacement dans l'ombre, et de se préserver en sacrifiant ses pions lorsque la situation l'exigera.

- 3 a. Courir dans une vaste propriété dont certaines parties sont en travaux et risquent de céder sous la violence du poids.
b. L'évadé emprunte les toits et se fait couvrir par ses alliés, la Lame essayant un tir nourri.
c. Les montures des Lames font l'objet d'attaques ennemies.
d. Course-poursuite aux allures de jeu du chat et de la souris, dans un environnement avec de nombreuses cachettes naturelles.
- 4 a. Traque haletante dans une demeure en proie aux flammes.
b. Suivre un fuyard de toit en toit, à des hauteurs vertigineuses et se retrouver à combattre en équilibre au-dessus du vide.
c. Chevauchée où la monture doit se dépasser pour sauter par-dessus des obstacles mortels (barricade en flammes, précipice, etc.).
d. Poursuite dans une flore dense, piègeuse et face à une faune hostile.
- 5 a. Poursuite dans un hôtel labyrinthique particulièrement bondé et en pleine panique.
b. La Lame traque un adversaire qui escalade la façade d'un bâtiment pendant que le ciel se déchaine.
c. Aux trouses de fuyards en carrosse ou à cheval, la Lame engagée dans la course doit sauter de monture en monture pour atteindre sa ou ses cibles.
d. Tremblements de terre, éboulements, forêt en flammes, pluie diluvienne, pendant un assaut de dracs et la transformation d'un dragon.

La malice des dragons

Il n'est pas rare qu'une course-poursuite débouche sur un combat. Dans ce cas, puisez vos inspirations dans le décor, le contexte et la capacité de l'ennemi à s'adapter. En d'autres termes, donnez du corps à la rencontre, le chapitre sur l'escrime s'attarde d'ailleurs sur ce point. Mais malheureusement pour les Lames du Cardinal, la Cour des Dragons n'est pas dénuée de ressources. Pour illustrer cet aspect, prenez en compte la ligne de Complexité restante et traduisez-la sous forme de point(s) de Jusquame (voir Fiole de Jusquame, page 33). Cher MJ, en débutant votre narration avec ce bonus, vous rappellerez à ces chères Lames que nul n'est à l'abri de la malice des dragons.

(X) Bonus de jusquame (X représente le niveau de Complexité et, par extension, le nombre de points bonus en début de partie).

Exemple de création d'aventure : Le MJ cible une complexité Marquante (3) pour son intrigue. Ce sera l'histoire d'un meurtrier sévissant dans les rues de Paris. Il reste les

complexités 1, 2, 4 et 5. Il ajoute une complexité Moyenne pour l'antagoniste, un parvenu sans foi ni loi au sourire enjôleur, et barre alors la ligne (2). Pour le décor, le MJ opte pour une complexité Minimum (1), un tripot difficile à localiser et qui deviendra le repaire secret de l'antagoniste. Restent les complexités 4 et 5. Le MJ souhaite, à ce stade de la création, que la scène finale se fasse au tripot, avec pour course-poursuite Grandiose tous les habitués qui se rangent du côté du criminel et qui couvrent sa fuite à travers les rues de Paris. Nous aurons une belle situation digne des plus grandes œuvres de cape et d'épée. Enfin, par défaut, il adopte le niveau de complexité Importante (4) en bonus de points de Jusquame au début de son scénario.

Gérer les situations

Le MJ devra, durant les missions, gérer une multitude de situations dont une majorité est couverte par le chapitre Gestion des épreuves p. 12.

Certains cas particuliers sont abordés ci-après.

Gérer les poursuites

Combien de fois les Lames devront-elles rattraper un assassin fugitif ou échapper à une meute de syles voraces ? Voici comment gérer simplement les poursuites :

- Au début de la poursuite, le MJ définit la distance qui sépare les protagonistes : contact, proche, éloigné, très éloigné. Le but de la Lame sera de réduire la distance si elle poursuit un figurant, de l'augmenter si elle fuit
- Le MJ énonce la compétence utilisée (Équitation ou Athlétisme) et la fréquence de test (quelques secondes, cinq minutes, plusieurs heures, etc.)
- Le figurant qui poursuit ou est poursuivi se voit attribuer un Niveau d'opposition (Difficulté)
- Le joueur effectue son test : chaque réussite au dessus du Niveau réduit ou augmente d'un cran la distance. Une fois les distances *proche* (pour une poursuite) ou *très éloignée* (pour une fuite) dépassées, l'épreuve est réussie
- Pour une poursuite qui se déroule durant un combat, on considère que vaincre la difficulté permet de rattraper sa cible (ou de diminuer d'un cran) lors de la sixte. Les réussites supplémentaires réduisent d'autant le nombre de rondes nécessaires (quinte, quarte, etc.)

Exemple : Marciac poursuit Gabrielle dans les couloirs des Petites Grenouilles. Celle-ci est à distance moyenne au départ. Elle est rapide et connaît les lieux, d'où un Niveau d'opposition de 3. Le MJ estime que la fréquence de test sera « quelques secondes ». Marciac teste son

Athlétisme et obtient cinq réussites. Il met la main sur la belle en quelques instants.

Gérer les petites misères

Chutes

Personne n'est à l'abri d'une mauvaise chute ! Mais soyons clairs, un tel accident ne doit qu'exceptionnellement être fatal au personnage. Imagine-t-on d'Artagnan se tuer en tombant d'une fenêtre ?

- En cas de chute, la Lame subira une perte d'un point de Vitalité par mètre de chute au-delà de deux mètres
- Elle pourra effectuer un test d'Athlétisme, dont les réussites seront retranchées à cette perte. Il y aura toujours un arbuste saillant dans la falaise, une enseigne sur la façade, un chariot de foin sous la fenêtre Gageons que le personnage et le groupe sauront mobiliser toutes leurs ressources pour éviter un sort funeste
- Au besoin, le MJ « éliminera » les points excédant la Vitalité de la Lame (en échange d'un même nombre de points de Jusqu'ame)

Poison et maladies

Le poison est une arme répandue dans le monde des *Lames du Cardinal*, et les personnages ne manqueront pas d'y être confrontés. Là encore, à moins d'erreurs répétées et criantes, il est délicat de causer la mort d'une Lame par le poison. Voici en tout cas comment ils fonctionnent. Les maladies fonctionnent d'ailleurs à l'identique.

- Un poison possède une virulence allant de 1 à 9, 1 étant le plus léger, 9 le plus mortel
- Il possède une rapidité d'action (seconde, minute, heure, etc.)
- La Lame empoisonnée perdra un point de Vitalité par segment temporel, jusqu'à épuisement de la virulence
- On ne résiste pas à un poison, sauf par le biais d'antidotes qui abaissent la virulence d'un certain nombre de points, pouvant aller jusqu'à l'annuler

Flammes

Les Lames pourront être confrontées aux flammes. On raconte que des dragons surgissent parfois.

Voici quelques règles simples permettant de gérer l'exposition au feu :

- **Souffle de dragon** : traiter comme une attaque simple, infligeant des pertes de Vitalité. Il est possible de tenter d'esquiver une partie des flammes en réussissant une épreuve d'Athlétisme dont la difficulté sera déterminée par la possibilité de trouver un abri
- **Incendie domestique** : l'exposition aux flammes inflige une perte de 1 à 3 points de Vitalité par seconde d'exposition, en fonction de l'intensité du brasier (1

correspondant à une flamme de briquet, 3 à une maison en flammes). Des précautions (en particulier porter des vêtements mouillés) permettent de réduire les dommages d'un point

Asphyxie

Qui sait, les Lames auront peut-être, durant leurs missions, l'occasion de se noyer ou de suffoquer. Nous ne leur souhaitons pas, mais prévoyons tout de même cette éventualité :

- Dans une situation de suffocation, une Lame perd 1 point de Vitalité toutes les 30 secondes
- Des mesures de protection (tissu sur la bouche, etc.) permettent éventuellement de rallonger cette durée
- Pour la noyade, une épreuve d'Athlétisme (la difficulté sera basée sur les circonstances : mer déchaînée 4, baignoire 1) peut être tentée. Le Panache obtenu permettra d'éviter une perte durant le segment temporel concerné

Gérer les figurants

Comme dit précédemment, le MJ devra gérer les épreuves, en particulier celles qui consistent en des oppositions de la part de figurants plus ou moins importants, tant en nombre qu'en qualité. Tous ces figurants sont gérés non pas par des tirages de cartes ou de dés, mais par des potentiels. On se fiera à l'échelle des niveaux ci-dessous.

- Piètre antagoniste (0)
- Opposant qualifié (1)
- Adversaire de premier ordre (2)
- Maître en son art (3)
- Ennemi emblématique (4)

Ténacité de l'adversaire

- Vilain (1)
- Homme de main décidé (3)
- Sbirre teigneux (5)
- Grand méchant (7)
- Dragon réveillé (9)
- Archéen mécontent (12)

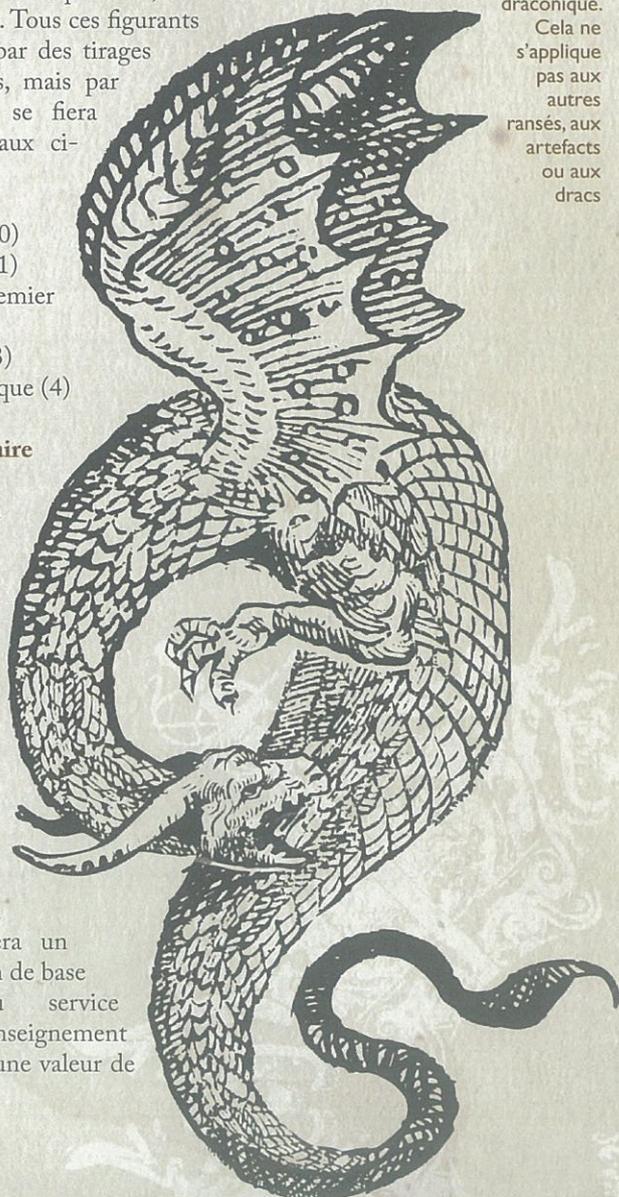
Gérer les interactions

- L'importance du figurant déterminera un Niveau d'opposition de base
- L'importance du service demandé ou du renseignement à soutirer ajoutera une valeur de Difficulté

La ranse

La ranse constitue une maladie particulière, qui obéit à certaines règles incompréhensibles par le commun des mortels.

- La ranse se contracte par voisinage de dragons, d'artefacts draconiques, de magie ou d'autres ransés
- Une exposition constante conduit au tirage hebdomadaire d'une carte dans le paquet des Lames (en général à la fin des missions). Une exposition moins régulière implique une fréquence de tirage moins importante (une fois par mois, par trimestre, par année)
- Le tirage d'un arcane lors de ce test implique le développement de la petite ranse à un niveau 1. Il sera noté **Ranse 1** sur la fiche de personnage, dans la case Occultisme
- A partir de ce moment, chaque nouveau tirage d'arcane lors d'un test de ranse impliquera d'augmenter le niveau de ranse d'un niveau. La maladie s'étend
- Quand est atteint le niveau 4, la grande ranse apparaît et le malade devient contagieux
- Au niveau 5, le malade se transforme horriblement et meurt dans d'atroces souffrances
- La ranse cause une perte de Ténacité égale à son niveau quand le malade est en présence de dragons ou de magie draconique. Cela ne s'applique pas aux autres ransés, aux artefacts ou aux dracs



Profils de Figurants types

Profils des créatures

Dragonnet

Taille 1
Att 1 Def 3
Ténacité 1

Syle

Taille 1 (en groupe Taille 3)
Att 4 Def 0
Ténacité 1 (en groupe Ténacité 3)
Armé

Vyverne

Taille 4
Att 3 Def 0
Ténacité 5
Armure 1
Armé

Tarasque

Taille 5
Att 2 Def 0
Armure 2
Ténacité 9
Armé

Dragon

Taille 5
Att 4 Def 2 + 2 pts de réserve
Armure 2
Ténacité 9
Armé

Note : outre ses attaques, un dragon effectue une attaque gratuite de souffle en tierce contre tous les opposants qui lui font face

Archéen

Taille 6
Att 5 Def 1 + 2 pts de réserve
Armure 2
Ténacité 12 (le dernier point ne peut être causé que par une arme en draconite)

Note : outre ses attaques, un archéen effectue une attaque gratuite de souffle en tierce contre tous les opposants qui lui font face

Cheval

Taille 4
Att 2 Def 1
Ténacité 5

Ours

Taille 4
Att 3 Def 1
Ténacité 5
Armure 1
Armé

- Le niveau de relation entre le figurant et la Lame sera retranché de ce total
- D'autres paramètres (argent, promesse d'un service futur, etc.) peuvent réduire la Difficulté

Exemple : Laincourt tente de convaincre un garde du Cardinal de le laisser parler à l'Italienne, gardée prisonnière. Le garde est un opposant qualifié (1) et le service demandé est important (très difficile, 2). Le tout est une tâche simple (Ténacité 1). La Difficulté est donc de 4. Laincourt tend une bourse dodue au garde qui la saisit, réduisant la difficulté à 3.

Gérer les figurants durant une opposition dramatique

Les figurants impliqués dans une opposition dramatique se verront attribuer un certain **potentiel** lié à leur niveau.

- Piètre antagoniste (1)
- Opposant qualifié (2 ou 3)
- Adversaire de premier ordre (4 ou 5)
- Maître en son art (6 ou 7)
- Ennemi emblématique (8 ou 9)

Comment procéder ?

- Pour chaque figurant, le MJ choisit une tactique et répartit le potentiel entre points d'attaque et de défense
- Le MJ peut, s'il le souhaite, puiser dans la réserve de jusquame (voir page 31) pour augmenter la puissance d'une attaque ou la qualité d'une défense (simulant ainsi une pioche d'atout)
- Pour les figurants possédant un potentiel supérieur à 6, le MJ répartit six points entre attaque et défense et gardera les points excédentaires comme **réserve**, qu'il pourra utiliser à la manière des points de Jusquame
- Les figurants n'ont habituellement pas droit à la reprise de souffle, mais certains d'entre eux, importants, peuvent être autorisés à changer une défense en attaque durant l'assaut
- Chaque point de potentiel défensif annule une carte offensive jouée par la Lame. Dans le cas d'une figure donnant deux réussites d'attaque, le figurant devra alors utiliser deux points de défense. S'il n'en possède qu'un, l'attaque touche
- Chaque point de potentiel offensif doit être contrecarré par une carte défense (voire deux si un point de réserve ou de Jusquame a été utilisé)

- Les pertes infligées sont retranchées à la Ténacité du figurant. Si celle-ci tombe à zéro, il est hors de combat selon les modalités choisies par le joueur (blessé, assommé, tué, etc.)
- Les pertes infligées par le figurant sont retranchées à la Ténacité ou à la Vitalité de la Lame

Gérer une foule de figurants

Il surviendra régulièrement que les Lames se retrouvent impliquées dans un combat contre une multitude d'adversaires qui, à défaut de qualité, tenteront de les submerger par le nombre. Comment le MJ pourra-t-il gérer cette masse grouillante ? On saisit une feuille... (cf encart ci-dessous)

- Pour chaque figurant, un qualificatif peut être attribué. Cela permet au MJ de le décrire en deux mots (« le grêlé » ou « la fouine ») plutôt que par un numéro (« spadassin numéro 2 »).
- Les données techniques sont attribuées (exemple : A 1 D 0 T 1)
- Chaque assaut, le potentiel dépensé est noté au fur et à mesure par des signes : croix pour les attaques, ronds pour les défenses
- Le MJ pourra, s'il le souhaite, tracer des colonnes pour enchaîner les assauts et noter l'évolution de la Ténacité. Toutefois, ce genre d'opposition dure rarement très longtemps, et les effectifs des malandrins tendent à s'amenuiser assez vite. Dans les combats de cape et d'épée, ce n'est pas tant la durée qui importe, mais plutôt l'intensité et l'audace

Gérer les créatures

Les dragons et autres créatures draconiques sont des cas à part sur l'échiquier des figurants opposés aux Lames. Des plus insignifiants aux plus puissants, ils méritent que nous nous y attardions. Nous appliquerons également ces règles aux créatures non-draconiques.

- Une créature possède, en plus de ses éléments techniques, une caractéristique Taille variant de 1 à 6
- Pour chaque point de Taille supérieur à 3 (la taille humaine), la créature effectuera un point de dommage supplémentaire à la Lame par attaque réussie, indépendamment de son utilisation d'armes naturelles
- Pour chaque point de Taille inférieur à 3, la créature effectuera un point de dommage en moins par attaque réussie,

Gérer une foule de figurants

Exemple de présentation

Spadassin grêlé / épée A 1 D 0 T 1	X	O X fn
Drac noir / épée A 2 D 1 T 3	X O X	O X fn

indépendamment de son utilisation d'armes naturelles. Ceci s'applique également aux Lames combattant un adversaire imposant

- Les armures des créatures sont toujours considérées comme intégrales (sauf celles portées par les dracs)

Exemple : Une Lame (TAI 3) combattant un dragon sous forme intermédiaire (TAI 5, AR 1) devra obtenir 4 points de dommages pour infliger une perte d'un point au final ! Pour un Archéen (TAI 6, AR 2), il s'agira d'obtenir 6 points de dommages, soit 2 points de panache.

Gérer la magie

La magie, dans *Les Lames du Cardinal*, est réservée aux dragons, à ceux qui les servent et, cas particulier, aux Louves. Les Lames devront par conséquent faire une croix sur leurs rêves de maîtrise de boules enflammées et autres applications abracadabrantes.

La magie prend plusieurs formes, abordées ci-après.

La jusquiamé dorée

Cette liqueur tirée d'une plante mystérieuse a le pouvoir de ranimer les instincts draconiques de ceux qui l'absorbent.

- Chaque point de Jusquiamé ajoute un point de potentiel à un figurant affilié aux dragons
- Chaque point de Jusquiamé permet de déclencher une mutation draconique chez un dragon (griffes, ailes, augmentation de taille, écailles, etc.)
- Elle fonctionne aussi sur les hommes, chez qui elle ne ranime pas les instincts draconiques mais leur en confère, leur permettant de pratiquer la magie dans

une forme instinctive et imparfaite. Mais aucune Lame se s'abaisserait à ça, n'est-ce pas ?

Les rituels et sortilèges

Les rituels sont des procédés magiques longs et fastidieux, demandant habituellement un grand nombre d'officiants, un sacrifice (humain, animal, sphère d'âme) et recourant à une magie draconique ancestrale hors de portée de la compréhension humaine. Le MJ a toute latitude pour imaginer des rituels impies, en s'appuyant si nécessaire sur les éléments fournis dans le chapitre des arcanes (voir page 21).

Ainsi, un rituel placé sous le signe de la Courtisane peut consister en un don de fertilité lié aux dragons. L'Enlumineur aveugle, quant à lui, tendra à déclencher chez les officiants des élans de bestialité.

Pour contrecarrer un rituel, il suffit souvent de l'interrompre avant sa fin.

Les sortilèges sont des versions plus courtes et moins puissantes des rituels. Ils peuvent avoir plusieurs finalités. Là encore, le MJ pourra laisser libre cours à sa culture et à son imagination. Quelques pistes pour les gérer :

- Un sortilège possède une puissance allant de 1 à 9, 1 étant le plus faible, 9 le plus puissant
- Il possède une durée d'action (segment temporel : seconde, minute, heure, etc.)
- La Lame affectée subira les effets par segment temporel, jusqu'à épuisement de la puissance
- Un sortilège est toujours associé à un arcane du Tarot des Ombres. Si cet arcane est un arcane béni de la Lame, le sortilège

Profil de Figurants types

Profil d'adversaires humanoïdes

Petit malfrat (0)

Att 1 Def 0
Ténacité 1
Armé ou non

Spadassin / Milicien (1)

Att 2 Def 1
Ténacité 1
Armé

Capitaine mercenaire (2)

Att 2 Def 2
Ténacité 3
Armé
Pourpoint de Buffle (1)

Mousquetaire (3)

Att 3 Def 3
Ténacité 3
Armé

Duelliste d'élite (4)

Att 3 Def 3 +2pts de réserve
Ténacité 5
Armé

Noble de Cour (3)

Att 2 Def 2
Ténacité 3
Armé

Les Dracs

Drac gris (2)

Att 3 Def 1
Ténacité 3
Armé

Drac noir (3)

Att 4 Def 2
Ténacité 5

Drac noir d'élite/ Chef Drac (4)

Att 4 Def 2 +2 pts de réserve
Ténacité 5
Armé
Écailles 1

Saskir (4)

Att 2 Def 3 +4 points de jusquiamé
Ténacité 5
Armé

Spécial : habituellement renforcé par sa magie qui se traduit par une réserve de jusquiamé

Astuce

Les cartes d'archétypes utilisées durant la création de personnage peuvent être utilisées par le MJ comme profils complets de figurants importants. Il suffira d'ajouter un score de Ténacité !



Exemple de présentation de figurant

Nom (qualificatif)
Niveau/Ténacité
Att. / Déf.
Points de Ténacité
Armé ou non

Bretteur (le Grêlé)
Qualifié / Décidé
Attaque 2 Défense 1
Ténacité 3
Combat armé (épée)

On pourra simplifier en ne mentionnant que les initiales :
Bretteur / épée : A 2 D 1 T 3

Échelles de taille

- 1 petit (syle, dragonnet, chat)
- 2 moyen (chien)
- 3 humain (drac)
- 4 grand (vyverne)
- 5 immense (tarasque)
- 6 gigantesque (dragon)

Note : Les petites créatures ne représentent pas un danger pour les Lames quand elles sont seules. Toutefois, elles agissent parfois en groupe. Dans ce cas, c'est la taille du groupe (de l'essaim, de la meute, etc.) qui est prise en compte. Ainsi, une dizaine de syles pourra être considérée comme une créature unique de TAI 3. N'oubliez pas, en outre, que certains animaux et créatures tendent à devenir enragés en combat, cette particularité pouvant être traduite par une dépense massive de jusquiam.

Quelques exemples de sortilèges

Agilité accrue
Bouclier mystique
Force irrésistible
Prestance irrésistible
Protection des alliés
Sauvagerie des syles
Soif de sang
Souffle de suppuration
Surcroît de ranse
Vision déportée

est sans effet. Si c'est un arcane opposé, le sortilège fait effet de façon plus efficace (plus rapidement ou plus fort, au choix du MJ)

Exemple : Un Saaskir lance un sortilège pour localiser l'une des Lames. La magie utilisée dépend de la Tisserande oubliée (compétence Investigation). Le MJ décide que le sortilège est puissant (4) et durable (3 jours). Nous pouvons considérer que pour échapper au Saaskir (et à ses dracs), la Lame devra chaque jour réussir une épreuve de Furtivité dont la difficulté sera 4. Si, au bout de trois jours, les épreuves sont réussies, les dracs perdent la trace.

Objets spéciaux

Il existe de rares artefacts magiques que les Lames parviendront peut-être à s'approprier au fil des missions. Il existe deux types d'objets spéciaux : draconiques et alchimiques. Voilà comment ils fonctionnent :

- Un **objet draconique** est un objet enchanté ou en matière draconique. Il apporte un bonus variable à son porteur, en caractéristique, compétence ou autre (+1 en Puissance, +2 en Vitalité, +1 en Autorité, +3 points de jusquiam, etc.). Ainsi, une belle flasque de vin des dracs procurera 4 points de jusquiam à celui qui l'ingurgite
- Un porteur d'objet draconique court le risque de développer la ranse. (voir marge page 29)
- Les **objets alchimiques** consistent généralement en des armes en draconite. Celles-ci présentent la particularité de pouvoir infliger des blessures graves aux dragons ancestraux et aux Archéens. Seules ces armes permettent de faire perdre le dernier point de Ténacité d'une telle créature
- Les objets alchimiques n'ont pas de contrepartie, sinon d'attirer l'attention des dragons sur ceux qui les portent

Divination

Le Tarot des Ombres est notoirement utilisé par les dragons et par certains humains (maîtres de magie en particulier) pour lire dans le futur. La lecture des cartes est un exercice compliqué, aboutissant bien souvent à des prédictions fragmentaires, voire erronées. Le MJ est donc libre de les utiliser comme il le souhaite.

Gérer l'expérience

Le MJ attribuera, en cours de mission et à la fin de celle-ci, des points d'expérience personnelle (PEX) et des points d'Unité (PU) suivant le barème suivant :

Points d'Unité

- Chaque fois qu'une **épreuve importante** (nettoyer le sol du château ou vider des tonneaux de vin ne sont pas des épreuves

« importantes »), qui n'aurait pu être réalisée par une Lame seule, est réussie en groupe : +1 point

- **Réussite de la mission** : en fonction de la difficulté de la mission, qui dépend de son niveau et de sa durée (voir marge page suivante)
- **Interprétation du groupe** : +1 point au bon vouloir du MJ

Points d'Expérience

- **Réussite de la mission** : en fonction de la difficulté de la mission, qui dépend de son niveau et de sa durée, les deux étant additionnées
- Interprétation d'un **trait de caractère** lié à un arcane béni : +1 point par trait
- Effort d'interprétation du côté **spectaculaire des actions** : +1 point

Exemple : Une Lame vient de terminer avec succès une mission très difficile (2), qui s'est étendue sur une semaine (3), et durant laquelle le joueur a interprété avec justesse et inspiration la marque conférée par le Gentilhomme au Corbeau (+1). Le gain de PEX est donc de 3+2+1 points, soit 6.

Dramaturgie

Le jeu de rôle *Les Lames du Cardinal* propose de vivre des aventures dans la plus pure tradition des romans et films de cape et d'épée, à ceci près que la réalité des dragons fait planer sur le monde une ambiance



fantastique et occulte omniprésente. Ce mélange des genres, entre *pulp* effréné et investigation occulte, demande un certain équilibre pour s'inscrire dans la lignée des romans de Pierre Pevel.

Pour aider le MJ à bien appréhender l'esprit des *Lames* et à créer des aventures susceptibles d'arracher des remerciements pantelants de ses joueurs, vous trouverez ci-après quelques conseils sur la façon – selon nous – de mener une partie.

Les clés du genre de cape et d'épée

Des méchants très méchants

Les méchants des histoires de cape et d'épée sont vils, retors, et déploient des trésors de ruse malfaisante pour s'opposer aux héros. Leurs actes seront bien souvent odieux, et ils n'hésiteront pas à prendre pour cible des innocents (en particulier les femmes et les enfants)

Des références constantes

Les romans des *Lames du Cardinal* sont truffés de références à l'œuvre d'Alexandre Dumas. On prend ainsi plaisir à y croiser D'Artagnan, Athos ou Rochefort, qui donnent l'impression d'évoluer en terrain connu, ces écrits ayant pour nombre d'entre nous nourri notre imaginaire. Qu'il en soit ainsi ! Le jeu de rôle est, vous l'avez remarqué, constellé de références aux romans qui l'ont inspiré. Vos joueurs doivent pouvoir côtoyer Saint-Lucq, voir leur vin servi par André ou Naïs, croiser Clothilde ou tenter de séduire l'Italienne. Mais ne nous limitons pas à cela : que vos Lames aident Planchet, débattent de théologie avec Aramis ou sauvent d'une mort certaine Raoul, fils d'Athos. La mythologie dumasienne se doit d'être présente et, Richelieu mis à part, c'est elle qui déterminera le contexte historique de ce jeu

De l'action, toujours de l'action

Dans la plus grande tradition du *pulp*, l'action doit être très présente dans *Les Lames du Cardinal*. Ne la banalisez pas. Utilisez les réussites automatiques pour passer les obstacles peu importants et prenez grand soin des scènes et affrontements clés. Décrivez vos figurants à grands renforts d'emphase, encouragez vos joueurs aux plus folles prouesses, récompensez les plus hardis

De la camaraderie

Les histoires de cape et d'épée sont bien souvent, au-delà de leur aspect aventureux, de grandes histoires d'amitié et d'amour. D'Artagnan et les trois mousquetaires, D'Artagnan et Planchet, Ballardieu et Agnès, Marciac et Gabrielle les exemples ne manquent pas. Le jeu de rôle des *Lames* a été élaboré de façon à créer un véritable esprit de corps entre les personnages, et réserve

une place importante aux rapports humains. Laissez le temps aux joueurs, entre deux parties, de réfléchir ensemble aux façons d'optimiser leurs ressources, laissez-les s'entraîner ensemble et creuser les relations entre personnages. Les romans d'Alexandre Dumas ou de Pierre Pevel ne seraient pas les mêmes sans les nombreuses scènes de repas ou de taverne qui permettent de contempler l'humanité des héros. Inspirez-vous en largement. Une scène de repas peut être un beau moment de jeu

Les clés de l'occulte et du monde des dragons

Du mystère et de la magie

Si l'action est le socle du jeu de rôle des *Lames*, le mystère en est le nerf moteur. Les dragons sont omniprésents, comme adversaires directs mais également comme instigateurs des pires complots. Leurs outils sont la magie, la manigance, la manipulation. Leurs histoires sont riches en artefacts mystérieux, en écrits du passé et en rituels anciens

Des adversaires à la (dé)mesure des personnages

Les personnages des *Lames*, vous l'avez compris, se situent bien au-dessus du commun des mortels, et ils viendront à bout de la plupart des adversaires humains sans coup férir. Mais les adversaires draconiques formeront une autre catégorie d'opposition : plus grande, plus forte, plus résistante, plus intelligente, la race draconique regorge de créatures dangereuses qui devront faire peser une menace constante sur les *Lames* et leur donner du fil à retordre. Veillez à cela, si besoin en utilisant massivement les points de Jusquiamé. Affronter une créature draconique ne doit pas être pris à la légère

Du drame

L'aventure ne peut être belle sans la peur de tout perdre. Le drame est une composante essentielle du jeu de rôle *Les Lames du Cardinal*. Il peut se décliner de diverses façons : perte d'un contact proche, trahison d'un ami, échec inattendu d'une mission cruciale. Même si l'univers des *Lames* est propice aux envolées pleines de panache, gardez à l'esprit que les romans sont marqués par de grandes scènes dramatiques : la mort de Ballardieu et celle de Leprat font écho à la mort de Constance Bonacieux dans *Les Trois Mousquetaires*

La fiole de jusquiamé, réservoir à fourberie

La fiole de jusquiamé dorée constitue une réserve de points attribuée au MJ pour renforcer de loin en loin les opposants de ses *Lames*. Chaque point rajoutera un point de potentiel pour l'assaut en cours. Ces points peuvent être utilisés à l'envi, et le MJ pourra en utiliser plusieurs lors d'un même assaut.

Ainsi, chaque opposition pourra réserver son lot de surprises à des *Lames* trop confiantes.

Comment alimenter la fiole ?

- Au début du jeu, le MJ place autant de points de Jusquiamé que de joueurs à la table
- La réserve peut être visible des joueurs ou non
- Chaque fin d'acte, le MJ ajoute entre un et trois points en fonction de la discrétion avec laquelle les *Lames* ont traversé l'acte et évité d'attirer l'attention des dragons : discrètes (1), suspectes (2), flagrantes (3)
- Chaque fois qu'un désaccord grave secoue le groupe des *Lames*, les dragons sourient et la réserve monte d'un point
- Chaque fois que le groupe se scinde et se disperse, la réserve monte d'un point
- Enfin, chaque fois que le MJ le souhaite, il peut prendre un air sardonique et ajouter un point à la réserve sans avoir à se justifier

Difficulté des missions

Niveau de la mission

- Moyen (0)... Les *Lames* ne s'occupent pas de telles missions.
- Difficile (1)
 - Très difficile (2)
 - Dramatique (3)
 - Infaisable (4)

Durée de la mission

- Courte (une journée) (1)
- Moyenne (une semaine) (3)
- Longue (un mois et plus) (5)

Chez les Lames : le château de Chevry

Il pleuvait encore, ce matin-là, quand Agnès retrouva La Fargue dans la cour de l'hôtel de l'Épervier, dont il ne restait que des ruines calcinées et fumantes. Le capitaine regardait ces vestiges sans vraiment les voir, mais il ne s'en détourna pas lorsqu'il entendit Agnès approcher à cheval et descendre de selle.

— Naïs a rendu son tablier, dit-il d'une voix atone. André a été gravement brûlé en sauvant les chevaux de l'incendie. Et Guibot est mort, quelque part sous ces décombres. La louve se signa.

Le Dragon des Arcanes



Je dois avouer que mes brûlures me font, par temps de pluie, encore un peu souffrir. Sûrement pour me rappeler tout ce qu'il reste à accomplir avant de gagner l'ascendant sur nos ennemis. Ces derniers, plus nombreux et mieux organisés, ne connaissent pas le sommeil ni la fatigue. Mais, fort heureusement, nous avons les Lames. Aujourd'hui reformées, elles ont plus que jamais besoin de notre soutien.

De l'Épervier à Chevry

Les événements qui marquèrent la fin du repaire de l'Épervier n'avaient pas ému le roi. C'est à peine si nous avions reçu quelques deniers pour enterrer nos morts. Il ne restait de notre demeure que des cendres et de l'amertume. Le capitaine La Fargue, avant de se retirer, s'assura que je ne manquais de rien. J'aurais dû lui dire, même avec le semblant de forces qu'il me restait à ce moment, que je ne lui reprochais rien de ce qui nous était arrivé. Les années passèrent sans que je ne sache vraiment comment. Et puis, Arnaud de Laincourt réapparut. Sans hésiter, j'acceptai son invitation à vider quelques chopines dans la taverne de la Tarasque Borgne, rue des Mauvais-Garçons.

Ce jour-là, il garda en permanence une chaise vide à côté de nous. Comme s'il attendait quelqu'un qui ne viendrait jamais.

Toute ma vie, je me souviendrai de ce qu'il me murmura tout bas : « *André, point de manière entre nous. Les Lames se reforment, nous prêteriez-vous de votre temps au château de*

L'Italienne

Alessandra di Santi est le nom qu'on lui prête le plus souvent, mais elle en porte bien d'autres. C'est une aventurière connue des cours d'Europe. Intrigante rusée, espionne mercenaire et séductrice avisée, elle a su tirer parti d'une violente rencontre opposant la Cour des Dragons aux Lames de Richelieu. Ses complots fleurissent d'un bout à l'autre du royaume de France, mais la nature de leurs liens avec la Griffe noire reste insaisissable. Un jour une ennemie, le lendemain une alliée, l'Italienne défend avant tout son intérêt personnel et fascine les plus grands conspirateurs par sa maîtrise de l'échiquier politique.

La rumeur prétend qu'elle fréquente un membre du Saint-Esprit, Gabriel de Rochechouart, le gouverneur de Paris. L'information repose sur la présence des dragonnets jumeaux d'Alessandra, aperçus dans la propriété du gouverneur. Pourtant, Charybde et Scylla ont, par le passé, démontré leur capacité à se rendre invisibles lorsqu'ils prennent leur envol à la nuit tombée. Assistons-nous à une forme de négligence, ou à une manœuvre de diversion ?

Chevry ? » La réponse ne se fit pas attendre, elle se lisait dans l'étincelle de mon regard.

Laincourt fut le phare que j'attendais dans la nuit de cette dernière décennie. Je ne me suis pas fait prier pour retrouver les Lames, quand bien même je ne savais pas tout des raisons qui avaient motivé le Cardinal à les reformer.

J'aurais juste acquiescé avant de retourner dans le foin des écuries pour m'assurer du bien-être des bêtes, et je me serais contenté de ce que je percevais à la surface des choses... les larmes d'Agnès, les froncements de sourcils de Saint-Lucq.

Les gens changent et aujourd'hui, ma perception s'est affinée. Le capitaine De Laincourt m'a donc fait l'honneur de s'étendre sur le sujet.

La reformation des Lames doit au départ davantage au testament de Richelieu qu'à la volonté de Mazarin. Ce dernier comprit néanmoins rapidement l'importance d'une telle décision. Ces agents du trône sont des leviers sur l'Histoire, des agents assez dangereux pour ne pas être abandonnés et assez fidèles pour servir mieux que quiconque.

Investi dans son nouveau rôle, le Cardinal compléta alors le tableau en choisissant une demeure digne des Lames : le château de Chevry.

Le calcul

Mazarin avait songé un temps à reconstruire l'Épervier, mais Laincourt insista pour laisser le passé reposer au milieu des cendres. Trop de souvenirs, trop d'attaches risquaient de parasiter les nouvelles perspectives. Argument plus pertinent encore, les dangers à venir nécessitaient une meilleure couverture.

Selon la rumeur, le Cardinal loue l'hôtel de Chevry pour entreposer ses livres, ses tableaux, qu'il peut ainsi aisément admirer lors de ses retraites. Le propriétaire légal est Jacques Tubeuf, dont la fonction de contrôleur général des finances fut indirectement décidée en 1641 par Mazarin lui-même.

L'échange de bons procédés assure ainsi aux Lames une pleine discrétion sur les véritables activités de l'hôtel, malgré quelques visites surprises de Tubeuf espérant croiser le Cardinal. Le contrôleur sait à qui il doit ses prérogatives et évite (grand bien nous fasse) tout excès de zèle et toute curiosité mal placée.

Laincourt désapprouve cette relation d'intérêts, soulignant qu'un profit d'une autre nature pourrait pousser Tubeuf à trahir

Mazarin. Ce dernier a cependant tout de suite rassuré le capitaine en mentionnant un ami proche du contrôleur, travaillant en réalité pour le compte du Cardinal. Nous parlons évidemment de Claude Bazin de Bezons, un membre apprécié de l'Académie française et promis à un brillant avenir. D'aucuns assurent que Tubeuf et lui pourraient occuper d'ici peu la fonction d'intendant de la police et des finances.

De cette manière, les chances de voir un ennemi pousser ses pions depuis l'intérieur du château de Chevry sont limitées au strict minimum.

Les secrets du cadastre

Les plans du château de Chevry ne souffrent, eux, d'aucune fuite. Ils ont été réalisés par le discret Jean Thiriot. Originaire de Lorraine, il rejoignit Paris en 1616, où il s'illustra sur d'importants projets (les Tuileries et le Louvre, pour ne citer qu'eux). D'abord en tant que tailleur, puis en tant qu'architecte, toujours sous l'œil avisé de Salomon de Brosse, un proche de Marie de Médicis.

De Brosse meurt cependant, assassiné à Blois alors qu'il accompagne la Régente dans son exil. Il se trouve rapidement remplacé par l'éminent Clément II Métezeau, un collaborateur avec qui il réalisa l'impressionnant Palais du Luxembourg. Métezeau prend Thiriot sous son aile et le présente à Richelieu, qui lui confie la construction de la digue de la Rochelle. Un lamentable échec, signe d'arrêt brusque dans l'ascension de Jean Thiriot. Ce dernier finit par prêter définitivement serment au Cardinal dans l'espoir de se racheter.

C'est la raison pour laquelle le Lorrain accepte sans sourciller de voler les plans secrets de l'hôtel de Chevreuse, à l'origine conçu par son mentor Métezeau.

Les années suivantes, il mène la construction du château de Chevry, amorcée en 1635 et officiellement pour Charles Duret, un contrôleur des finances. Malheureusement le sieur Duret succombe à la ranse et sa famille vend la propriété à Jacques Tubeuf, qui obtient par la même occasion la fonction qu'on lui connaît.

À ce jour, Jean Thiriot continue à conseiller le Cardinal au sujet du développement de Paris et de ses environs, et ils sont les seuls à détenir les plans réels de l'hôtel de Chevry. Car, de fait, il ne s'agissait pas seulement de réunir les Lames dans les coulisses du pouvoir, mais bien de leur assurer un large choix d'actions et une tranquillité d'esprit. Du moins dans l'enceinte du château.

Le château de Chevry

La présence de Charles Duret dans l'histoire de Chevry ne doit rien au hasard. Le financier

Organisation dans l'ordre du Saint-Esprit

Tous sont considérés comme *Chevaliers des Ordres du Roy* et servent les intérêts du *Souverain grand maître* – le roi. Ce dernier élève des notables à des postes prestigieux, sans distinction des ecclésiastiques ou des jeunes anoblis, du moment qu'ils représentent un avantage économique substantiel. Pour se reconnaître, les chevaliers portent un bijou inspiré de la forme de la croix de Malte. Celle-ci est terminée par huit pointes boutonnées, anglée d'une fleur de lys et porte en son centre, à l'avant, une colombe aux ailes déployées et à la tête baissée. La croix se porte habituellement en broche, ou à un large ruban de couleur moirée bleu ciel (porté en écharpe de l'épaule droite à la hanche gauche). Les ecclésiastiques portent la croix en sautoir.

Le nom de l'ordre vient de la haute estime que le roi Henri III avait de lui-même, occupé à entretenir sa personne et à animer les luxurieuses soirées mondaines dont il se targuait d'être l'organisateur. Henri III se sentait à la fois mystique et supérieur, la tête de file d'une élite bourgeoise.

Le Cardinal et le Saint-Esprit

Les Lames n'ont pas à s'inquiéter de l'ingérence des membres de l'ordre dans leurs missions, pour la simple et bonne raison que seul le greffier fréquente l'hôtel. Cependant, les allées et venues de Claude de Mesme ne tarderont pas à attirer les requins. Il ne serait pas étonnant qu'un chevalier ou un commandeur prenne discrètement contact avec les Lames pour leur proposer de l'argent en échange de quelques menus services...

Quelques Chevaliers

- **Bernard de Nogaret**, de la Valette et de Foix, duc de la Valette et d'Épernon, colonel général de l'infanterie française, gouverneur de Metz
- **Charles de Lévis**, duc de Ventadour, pair de France, lieutenant général en Languedoc et gouverneur du Limousin
- **Jean de Nettancourt**, comte de Vaubecourt, baron d'Orne et de Choiseul, conseiller d'État, maréchal des camps et armées du Roi, gouverneur de Châlons
- **Gabriel de La Vallée-Fossés**, marquis d'Everly, maréchal de camp, gouverneur de Lorraine et des villes de Montpellier et de Verdun
- **Charles de Livron**, marquis de Bourbonne, lieutenant général en Champagne, maréchal de camp
- **Gaspard-Armand**, vicomte de Polignac, marquis de Chalançon, gouverneur du Puy-en-Velay

était secrétaire de l'ordre du Saint-Esprit, un mouvement fondé par Henri III, après que le monarque a quitté la Pologne pour le trône de France.

L'immense curiosité et un désir maladif de tout contrôler poussent à l'époque Henri III à développer l'idée selon laquelle les privilèges peuvent s'acheter. La notion de favoris (plus vulgairement appelés les *mignons* par les petites gens) gagne alors sa cour et fait jaser le peuple devant les dépenses du roi visant à promouvoir les accointances. L'ordre du Saint-Esprit officialise cette approche au goût d'oligarchie, mais en vérité dans une volonté de contrôle absolu.

Le mouvement comprend dans ses rangs des figures emblématiques affectées à des fonctions importantes. Les ascensions se multiplient alors, mais les coffres du royaume se vident. Henri III doit même emprunter au Grand Prévôt Richelieu, le père du Cardinal. Fort heureusement, l'ordre du Saint-Esprit permet d'emprunter aux uns pour rembourser aux autres. Il laisse ainsi l'or transiter dans un circuit fermé. Mieux encore, pour financer l'ordre, Henri III opère un impôt dédié, le *marc d'or*. Ce sera aussi l'un des déclencheurs d'une vague de violences qui conduira, plus tard, le monarque à sa perte.

L'ordre du Saint-Esprit perdure toutefois, voyant se succéder chevaliers et commandeurs. Henri IV maintient son existence, tout comme Louis XIII à sa suite sous les conseils du Cardinal de Richelieu.

L'ordre compte une centaine de chevaliers, huit commandeurs et quatre hauts officiers (le chancelier et garde des sceaux, le prévôt et maître des cérémonies, le grand trésorier, et le greffier, dont la charge incombait jusque très récemment à Charles Duret de Chevry). Derrière les fastes de ces privilèges octroyés, l'ordre alimente en secret une *caisse noire*. Grâce à cette microéconomie autonome, des projets se financent : des conflits occultes aux missions d'envergure, en passant par la réunification des Lames du Cardinal.

Le trésor de Chevry

Les voyages des Lames à travers l'Europe, le rachat d'une propriété en Espagne, la rétribution d'une troupe de mercenaires... Toutes ces dépenses s'effectuent sans qu'on ne puisse remonter jusqu'à la source. Pour la simple et bonne raison que personne ne saurait prouver l'existence d'une *caisse noire*. Et quand bien même l'ordre du Saint-Esprit ne se cache pas, il apparaît aux yeux du peuple et des intrigants surtout comme une lubie royale. Rien de plus et, grâce au ciel, rien de moins.

Attention, la *caisse noire* n'est pas une bourse dédiée aux dépenses personnelles des Lames. Il s'agit d'une économie précieuse

pour leurs missions. Là est toute la nuance, et le Cardinal ne tolère aucun abus. Elle sert uniquement les intérêts du royaume.

Une partie importante de cette ressource repose aujourd'hui sous scellé, dans les sous-sols de l'hôtel de Chevry. Elle prend la forme d'objets (tableaux de maître, reliquaires, bijoux, etc.), que seuls quelques privilégiés sont autorisés à voir.

Le greffier actuel de l'ordre est Claude de Mesme, comte d'Avaux. Il me rend parfois visite lorsqu'il s'agit d'évoquer les coûts d'entretien du château. Le successeur de Duret assure la correspondance avec le siège de l'ordre qui se tient à la rue Dauphine, dans le VI^{ème} arrondissement, à quelque distance du Pont-Neuf, et dont la vue sur la Seine est imprenable.

Sachez d'ailleurs, mon cher ami, qu'une certaine tension se manifeste entre De Mesme et Tubeuf lorsque ces deux-là ont le malheur de se croiser dans la cour d'honneur. Ni l'un ni l'autre n'oublie néanmoins les bienséances, ils se contentent des joutes verbales d'usage. Le contraire décevrait fortement Mazarin.

Par conséquent, l'hôtel est géré en parfaite autonomie. Rien ne peut entraver la marche des Lames du Cardinal, équipées mieux que nul autre pour défaire les ennemis de la France.

Fonctionnement, ressources

Outre la multitude des domestiques et autres garçons de cuisine ou d'écurie, outre nombre de petits employés aussi nécessaires qu'anonymes, elle comptait : un maître de chambre et grand aumônier remplissant les fonctions d'intendant général, à qui revenait donc de tenir les cordons de la bourse ; un confesseur ; trois aumôniers ; des secrétaires ; des écuyers et gentilshommes servants, tous bien nés, les premiers ayant le soin des chevaux et des équipages du Cardinal, les seconds l'accompagnant et s'acquittant de missions de confiance ; cinq valets de chambre qui commandaient aux laquais en livrée ; un maître d'hôtel qui régnait sur le personnel ordinaire et traitait avec les fournisseurs ; un argentier ; trois chefs assistés de cuisiniers ; quatre sommeliers ; un panetier ; deux cochers et quatre postillons ; un mulier ; des portefaix. Auxquels s'ajoutaient un médecin, un apothicaire, deux chirurgiens. Et un maître de magie.

L'Alchimiste des Ombres

Tandis que les Lames se reforment et découvrent leur nouveau repaire, le Cardinal Mazarin les arme pour des épreuves qu'elles seules seront en mesure de surmonter. À ce jour, aucune chose ne m'importe plus que de voir les Lames bouter la Griffes noire, encore et encore, jusqu'à ce qu'elle s'avoue vaincue.

J'espère être encore de ce monde lorsqu'elle capitulera. D'ici à ce que cette victoire soit annoncée, je m'attèle à l'organisation du château de Chevry.

Visite guidée

L'endroit n'a rien à voir avec l'Épervier, son histoire tient plus de l'intrigant de cour que de l'ouvrier de bonne volonté, il faut dire. Ses grandes ailes déployées, de chaînes de grès taillé et de briques rouges, abritent un important nombre de chambres, pour une majesté à la mesure des Lames.

L'hôtel se situe dans le II^{ème} arrondissement de Paris, à l'angle des rues Vivienne et de Petits-Champs. Non loin, on trouve également le Quadrilatère Richelieu, la plus importante bibliothèque du royaume, qui deviendra bien plus tard la Bibliothèque nationale de France.

L'architecture souligne une élégance certaine et un style sobre : un corps de logis rectangulaire, des douves, une cour d'honneur, des murs en pierre, des corniches et des lucarnes ceintes de briques brunes. Les hautes fenêtres donnent sur deux ponts de pierre, à partir desquels nous pouvons rejoindre un parc percé de belles allées droites sans vis-à-vis. La cour, pavée aux trois quarts, possède des accès rapides aux vastes écuries. L'habitude du lieu me vint tardivement, peut-être à cause du souvenir de l'Épervier, encore vivace dans mon esprit. Les valets ne m'ont d'ailleurs pas aidé, ils me donnent du monsieur au détour de chaque couloir. Ma fonction de majordome gagnait visiblement en présence avec les brûlures qui avaient ravagé une partie de mon visage.

Arrivé dans la cour d'honneur, c'est Rodric qui prend en charge les chevaux pour les diriger vers les écuries. Ce solide gaillard connaît son métier et n'éprouve aucune forme de curiosité, si ce n'est une passion pour les chevaux. Je l'ai recueilli pour respecter la promesse faite à son oncle, un ami tombé au combat à l'époque où j'étais soldat.

Quant à Naïs, elle a refusé de nous rejoindre à Chevry. Je perçois néanmoins le regret de sa décision quand elle nous rend visite, ainsi qu'une sourde tristesse dans son regard. Je me suis donc tourné vers Madame Deleuze, déjà intendante à l'inauguration du domaine. Cette veuve n'aime pas la compagnie, mais exerce son métier à merveille en répondant aux besoins avant qu'ils ne soient formulés. Son sens de l'observation et sa connaissance de l'équipement surprendront d'ailleurs les Lames reformées. C'est à Madame Deleuze qu'il faudra adresser les requêtes en matière d'équipement – et de décoration d'intérieur. Ses enfants, les jumeaux adolescents Ellis et Elliot Deleuze, se chargent de l'entretien des lieux sous le regard impérieux de leur mère.

Mais, passées les heures de ménage et de tri, les adolescents suivent les cours particuliers de Joshua Sébastien d'Emeri, un précepteur de renom employé au prix fort par le Cardinal pour éduquer ces jumeaux prometteurs.

Côté jardin, un immense pigeonier gris et ocre. Maréchal, le dragonnet de Laincourt, s'y perche parfois, quand il ne se traîne pas dans la terre de la salle d'armes qui jouxte le corps de logis principal – ou quand cette maudite bestiole ne mordille pas les pommeaux des armes laissées hors de leurs râteliers !

Les valets occupent avec moi une petite partie de l'hôtel. Alors, si l'envie prend aux Lames d'accorder l'hospitalité à un étranger, la place ne manque pas. En ce sens et très exceptionnellement, le domaine peut également accueillir des festivités en tout genre. Cela ne plaira certes pas au Cardinal, mais aura le mérite d'égayer une de vos soirées.

Trouver ses alliés

Les ressources listées ci-dessous pèsent lourd dans le quotidien des Lames. Elles représentent des avantages en nature, des soutiens historiques et des aides logistiques. Néanmoins, si ces ressources facilitent la progression des Lames dans leur mission, elles n'en demeurent pas moins entre les mains de personnes elles-mêmes dépendantes de leurs propres disponibilités.

Chaque ressource propose un avantage en jeu et un effet en cas de sollicitation excessive. La quantité et la qualité des services engagés sont laissées à la discrétion du MJ. Si une ressource est employée entre deux missions (par exemple pour un entraînement aux armes), réduisez la valeur effective des ressources lors de la prochaine mission.

Athos, D'Artagnan et consorts

Quand ils ne sont pas en faction, les mousquetaires de la Garde occupent l'hôtel de Tréville, rue du Vieux-Colombier dans le faubourg Saint-Germain. Le comte et capitaine M. de Tréville veille à la tenue de ses hommes et à leur discipline. Cela au prix de quelques rappels à l'ordre, car les mousquetaires, bien que loyaux à la Couronne, se montrent parfois sauvages entre eux. L'endroit lui-même tient davantage du camp militaire que de la demeure d'un grand seigneur.

Dans la garnison, on peut trouver le fier lieutenant d'Artagnan, dont la réputation n'est plus à faire, ou encore le vif Athos, suivi de près par son discret valet, Grimaud.

M. de Tréville reconnaît la qualité des Lames sans en accepter les fantaisies. Et lorsqu'il s'agit de remettre les pendules à l'heure, le capitaine n'hésite pas à convoquer son interlocuteur dans son bureau, où le formalisme laisse place à la sagesse dans les échanges. Voir page 50.

- **Charles d'Escoubleau**, marquis de Sourdis et d'Alluye, conseiller d'État, maréchal des camps et armées du Roi, gouverneur d'Orléans
- **François de Béthune**, duc de Béthune, premier écuyer de la reine Anne d'Autriche
- **Gabriel de Rochechouart**, duc de Mortemart, pair de France et gouverneur de Paris
- **Antoine d'Aumont et de Rochebaron**, seigneur de Villequier, duc, pair et maréchal de France
- **Roger du Plessis**, seigneur de Liancourt, marquis de Guercheville, comte de la RocheGuyon, depuis duc de Liancourt et pair de France

L'ultime retraite

Si un jour vous perdez la foi, retrouvez-moi rue Saint-Guillaume, dans le faubourg Saint-Germain, non loin du grand hôpital de la Charité. Les ruines de l'Épervier y reposent avec une étonnante passivité. Le temps n'a aucune emprise sur ce lieu comme figé dans sa déchéance. Seule une Lame saura capter l'émotion d'une telle rencontre : le martyr d'un passé face aux perspectives d'avenir. Nous partagerons alors un bon vin et quelques anecdotes sur cette époque de courage et de vertu.

Et, accessoirement, si la gravité de la situation l'exige, trouvez l'énergie de vous frayer un chemin jusqu'à la trappe du cellier situé au rez-de-chaussée. Elle donne sur une pièce où une Lame découvrira quelques équipements rudimentaires, de guerre et de soin, et un lit. Personne ne connaît l'existence de cette cachette. Personne ne vous y trouvera.

Conseil

De l'usage des ressources

En tant que MJ, n'hésitez pas à encourager vos joueurs à solliciter leurs contacts et à exploiter l'une des ressources du château de Chevry. Voici deux approches pour gérer ces avantages au cours d'une mission. Proposées telles qu'elles, ces propositions ne doivent toutefois pas vous empêcher d'intégrer des éléments complémentaires, pour limiter ou faciliter l'accès à une ressource.

Gestion par les joueurs : cette option part du principe que les joueurs possèdent le réflexe de s'aider de contacts dans une partie. Le premier allié sollicité prêtera son temps presque sans discuter. Quant au deuxième, il montrera des difficultés à se libérer. Seuls un argument solide, une aide en retour, ou plus simplement une épreuve de **Persuasion** permettent de le faire intervenir. Le troisième, le quatrième, etc., risquent, eux, de se montrer indisponibles. Leurs affaires actuelles accaparent toute leur attention et ne leur autorisent aucune liberté d'action.

Gestion par le MJ : cette option nécessite une préparation, ou une maîtrise de l'improvisation. Lorsque les joueurs butent devant un problème, et dans un souci de dynamique de jeu, le MJ peut glisser un allié au cœur de l'histoire. Par l'entremise du figurant André ou de Mazarin, cette ressource adéquate intervient et débloque la situation.

Concernant les dépenses personnelles des Lames, gérez cela de manière totalement indépendante du financement des missions. En termes de jeu, cela signifie que le groupe ne saurait souffrir longtemps d'absence de montures, de premières armes, de matériel de soin, etc. Le tout, à l'hôtel de Chevry.

Aide et conseils militaires, soutien de forces supplémentaires dans un conflit armé. En cas d'abus, risque d'attiser le dédain chez les mousquetaires de la Garde.

Le maître de magie

Pierre Teyssier travaillait déjà à l'époque pour le compte de Richelieu. Son talent et sa loyauté au trône demeurent inchangés. C'est un trentenaire aux yeux rieurs, à la coupe longue mais emmêlée, et à la tunique froissée doublée d'un gilet mal boutonné. Il habite rue des Enfants-Rouges, en remontant la rue Sainte-Avoye et celle du Temple.

Teyssier n'est pas à proprement parler un magicien, plutôt un ami des sciences et un connaisseur des arcanes draconiques. Il se montre capable de sentir la menace et de la traduire dès lors qu'il a pu l'étudier dans des ouvrages. Les dangers nouveaux et méconnus attireront son attention, sans pour autant apporter une parfaite lumière sur un problème. Le maître de magie peut également proposer son expertise en matière de préparation alchimique.

Recherches, érudition, théorisation de la magie draconique, support de concoction de potions. En cas d'abus, ses fréquentations risquent d'inquiéter les ennemis dracs, qui emploieront plus de mercenaires dans la mission.

Les messageries Gagét

Urbain Gagét dispose d'une vaste entreprise couvrant le royaume. On peut louer les services de ses messagers dragonnets, ou encore une vyverne, pour parcourir une longue distance en un temps record. À ce jour, on déplore fort peu d'accidents ou de pertes de missives, cela tenant davantage de l'anecdote. Reste que les messageries ont déjà collaboré avec les Lames par le passé et prouvé leurs compétences. Malheureusement, le vyvernier risque de perdre sa clientèle si celle-ci découvre que les messageries servent également les intérêts des agents encanaillés du trône. Quelques compensations à Urbain Gagét, sous une forme ou une autre, pourraient l'aider à accepter les services qu'on lui demande. Voir livre 1 page 56.

Messages aéroportés, vols à dos de vyverne. En cas d'abus, risque de perdre cet allié pour la prochaine mission, Gagét devant renouveler sa clientèle et garder officiellement les Lames loin de lui.

L'âme damnée du Cardinal

Le comte de Rochefort est un odieux personnage. Selon si on lui oppose une résistance ou si on se plie à ses quatre volontés, évidemment. À ses yeux, les Lames ne sont que des outils, à peine mieux que des hommes, mais toujours au service de la France. Il ne serait pas étonnant de le

voir décharger son fiel de manière aussi inattendue qu'injustifiée. Fort heureusement pour le Cardinal, l'âme damnée reste un excellent conseiller en matière d'intrigue.

Conseil au cours d'une mission, mise en relation avec un contact difficile à approcher. En cas d'abus, Rochefort ignore simplement les Lames et se contente de leur faire parvenir ses instructions par l'entremise de missives.

Les Petites Grenouilles

Cette maison coquette située rue Grenouillère se distingue peu d'une autre du quartier. Seul un habitué reconnaît sa qualité d'établissement (surnommé *Les Petites Grenouilles*). Y passer du bon temps est une priorité, en bonne compagnie de préférence. Les habitantes, protégées par la charmante Manon, voient passer nombre de clients, de différentes classes sociales et de bords politiques divergents. Il ne serait pas étonnant qu'elles aient une information à livrer à une Lame, au sujet d'un endroit, d'une personne, d'une rumeur. Voir livre 1 page 59.

Informations, mise en relation avec un contact. En cas d'abus, les ennemis des Lames risquent de diriger leur attention vers Les Petites Grenouilles.

Nicolas Marciac, Lame rangée

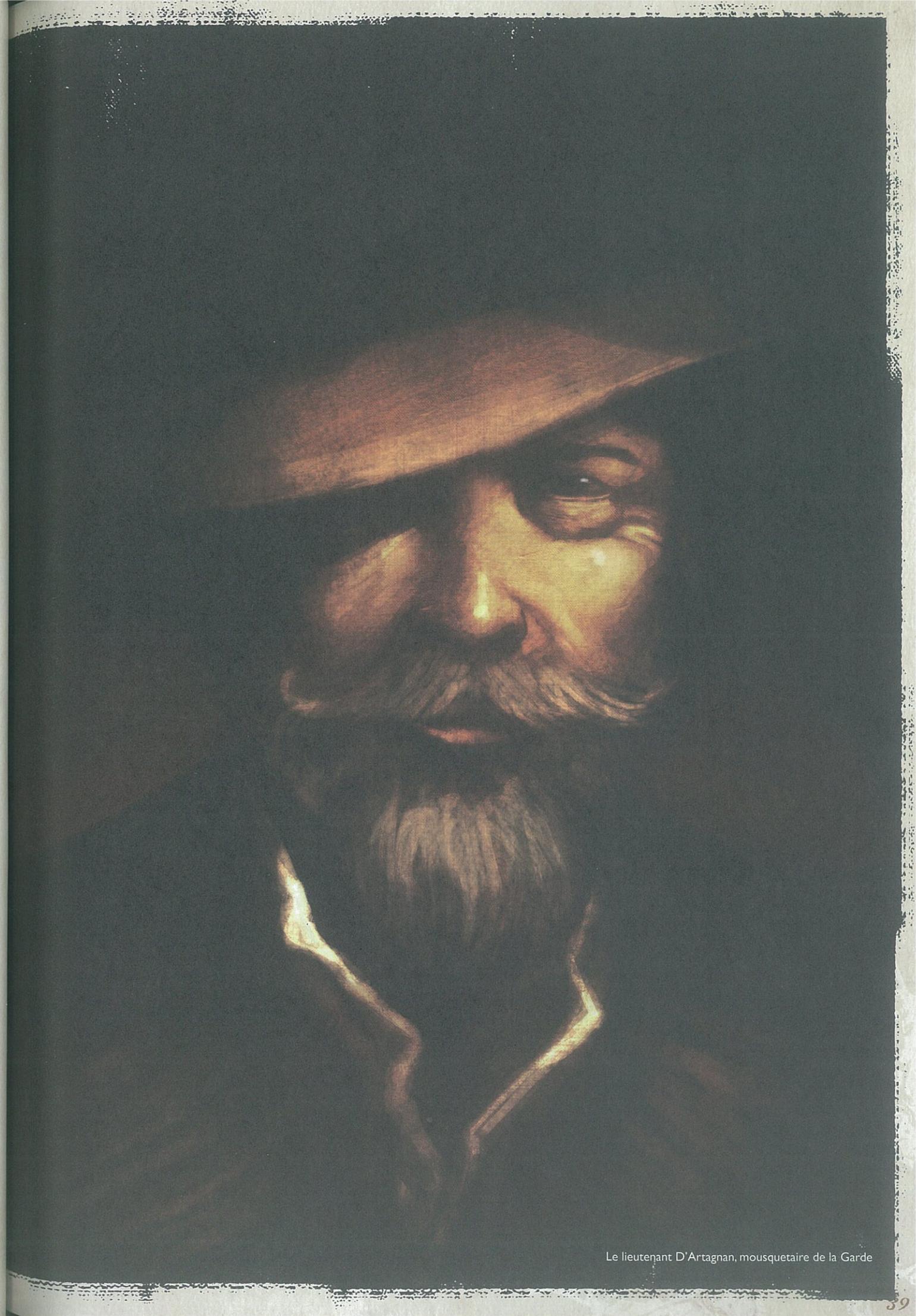
Retiré de sa vie trépidante, il écoule des jours heureux avec sa belle Gabrielle, de nouveau enceinte. Le Gascon, joueur invétéré et éternel optimiste, se tient malgré tout au fait de l'évolution des affaires de cour. L'aventure lui manque, il échangerait bien quelques heures contre une course-poursuite, une passe d'armes ou une énigme à résoudre. Mais, si l'idée lui paraît séduisante, il n'oublie jamais sa promesse faite à Gabrielle, qui ne supporterait pas de le savoir trop loin d'elle, ou pire.

Il ne serait pas étonnant qu'un beau jour, Marciac débarque à l'improviste, de préférence quand l'âme damnée du Cardinal se trouve dans les parages. Histoire de dévergondner les nouvelles Lames. Voir page 48.

Soutien militaire, stratégique, regain d'espoir aux moments les plus sombres. En cas d'abus, Marciac ne donne plus de nouvelles, un temps du moins, pour éviter de contrarier son épouse.

Saint-Lucq, Lame éternelle

Jamais vraiment présente, jamais réellement disparue. Cette Lame est une ombre parmi les ombres, elle œuvre avec une extrême efficacité, directe et sans état d'âme. Seules ses bésicles rouges baissées du bout de l'index révèlent sa race de sang-mêlé, ses yeux reptiliens rappelant alors à ses interlocuteurs de ne jamais le sous-estimer. Saint-Lucq est une arme au service de Mazarin, envoyée



Le lieutenant D'Artagnan, mousquetaire de la Garde

aux quatre coins du royaume pour effectuer des missions isolées. Car, bien que loyal à la France, le sang-mêlé n'en demeure pas moins un personnage profondément solitaire. Voir page 45.

Soutien, assassinat, intervention éclair. Aucun abus ne peut être noté chez cette ressource, puisqu'elle est indépendante de la volonté des Lames.

Mère supérieure Marie-Agnès de Vaudreuil, Lame du passé

Ancienne Lame sous le commandement de La Fargue, elle guide aujourd'hui l'ordre des sœurs de Saint-Georges. À l'époque où on lui donnait du Madame la baronne, elle aimait la liberté, l'aventure, et cette famille formée avec Ballardieu – paix à son âme.

Aujourd'hui, Agnès s'affaire à de nombreuses tâches, tant et si bien qu'elle ne pourrait répondre présent si le besoin s'en ressent. Au mieux, elle enverrait son amie de toujours, sœur Marie-Bénédicte, une Louve redoutable aussi connue pour avoir fait ses classes adolescentes avec l'ancienne baronne. Voir pages 45 et 48.

Retraite spirituelle, conseil, soutien militaire. En cas d'abus, les Lames reçoivent une lettre de la mère supérieure Marie-Agnès, demandant aimablement d'éviter de troubler l'ordre dans ses rangs.

Les Gardes noirs

L'un d'eux en particulier, François Reynault d'Ombreuse, fils du marquis d'Aubremont – un vieil ami de La Fargue. François avait un frère aîné, Bretteville, autrefois membre des Lames et mort au siège de la Rochelle. L'ancien capitaine ne se le pardonna d'ailleurs jamais.

Le Garde noir a gagné en grade depuis qu'il affronté l'Alchimiste à la frontière, il y a dix ans. Cela se sent dans sa posture et sa voix maîtrisées. Entre deux missions au mont Saint-Michel, il se rend à Paris pour rendre des comptes à ses supérieurs et apporter ses conseils aux jeunes recrues. Sans doute, apprécierait-il de partager un verre avec les Lames dans l'hôtel de Chevry et d'échanger quelques précieuses informations sur leurs ennemis communs.

Rumeurs, contacts, soutien militaire (sous réserve d'obtenir la permission des Châtelaines, voir page 48), étude et érudition (peut servir de maître pour enseigner aux Lames). En cas d'abus, il est appelé à l'autre bout de la France et ne se rend pas disponible pour les trois prochaines missions.

Contrôle des masses

Douze ans que Théophraste Renaudot dirige la parution d'un journal de nouvelles que l'on s'arrache, et dont les colporteurs assurent

la diffusion. Cette *Gazette* hebdomadaire compte quarante-huit pages divisées en trois cahiers (le premier consacré aux nouvelles de l'Orient et du Midi, le deuxième à celles de l'Ouest et du Nord, le troisième à la cour de France).

Mazarin, comme Richelieu avant lui, exerce une influence avérée sur cette parution. Renaudot se montre toutefois de moins en moins docile, ce qui se ressent dans sa plume parfois acerbe. Autour d'un verre, il respecte sa ligne de conduite. Son thème favori reste sa liberté créative. L'homme se flatte d'être suivi dans toute la France.

Délivrer une information (vraie ou fausse) pour influencer la rumeur populaire, exercer sa plume (sous un pseudo ?) dans une tribune impitoyable. En cas d'abus, Théophraste Renaudot délivre dans ses pages quelques lignes acides au sujet des agents du trône (sans les nommer), ce qui fâchera probablement Mazarin.

Le père Joseph

Proche collaborateur du Cardinal qui, sous Richelieu, siégeait au Conseil, avant de devenir ministre d'État. Né François-Joseph Leclerc du Tremblay, surnommé « le père Joseph », de sang noble et d'éducation militaire, il fonde les filles du Calvaire.

Son zèle et ses prêches sont connus dans le royaume, de même que son actuelle proximité avec Mazarin, avec qui il partage ses convictions sur la politique à mener contre les Habsbourg en Europe.

Conseils en politique étrangère et relations avec les jésuites. En cas d'abus, le père Joseph glisse quelques mots au Cardinal. Ce dernier s'empresse alors de rappeler aux Lames, sur un ton placide, que la mission leur a été confiée à elles, et non au père Joseph !

Libraire et imprimeur

À la rue Perdue, dans le quartier de la place Maubert, où libraires et imprimeurs se déploient en grand nombre. On y trouve un vieil ami d'Arnaud de Laincourt, un certain Jules Bertaud. La soixantaine bien tassée, l'air soucieux et une attention de tous les instants dirigée vers sa jolie fille, Clotilde. Cette dernière, la tête perdue dans les pensées de ses dernières lectures, l'aide à entretenir sa librairie.

La boutique est jumelée avec la salle aux grandes presses à bras de Joseph Daunois. Ce robuste cinquantenaire est imprimeur de son état. La finesse de son esprit se devine dans sa verve piquante d'ironie. Les deux se connaissent depuis longtemps et profitent de la moindre pause pour continuer leur partie de trictrac – que Laincourt rêverait de partager.

Emprunt de livres (philosophie, théologie, draconique, etc.), étude et érudition. En cas d'abus, attire l'attention des ennemis des Lames sur l'établissement.

Le maître d'armes

Jean Delormel est un vieil ami de La Fargue qui considère l'art de l'escrime plus comme une pratique que comme une science. Une cicatrice lui barre le cou, une autre trace un sillon pâle sur son front, que les rides de son grand âge peignent à dissimuler. Sa rousseur héréditaire caractérise sa famille nombreuse.

Son fils, Martin, a repris la salle d'armes de son paternel rue des Cordières, proche de la porte Saint-Jacques. Jean peut ainsi profiter de sa retraite bien méritée.

La cadette, Justine, a gardé son air naturellement grave. Elle tient cependant son rôle d'intendante très à cœur, avec un charme empreint de mystère. Certaines mauvaises langues diront que les inscriptions à cette école ne tiennent qu'au galbe de la jeune femme.

Delormel Père sait que son ami La Fargue aurait apprécié assurer l'entraînement des Lames. C'est pourquoi Jean leur propose de temps à autre une rencontre, autour d'un bon vin et d'un duel. De préférence dans sa salle d'armes et sous l'œil médusé des élèves.

Soutien militaire (uniquement en cas extrême) et entraînement (peut servir de maître jusqu'à un niveau de 6). En cas d'abus, Justine demande formellement aux Lames d'arrêter d'importuner sa famille et elle envoie une plainte au Cardinal, qui restera évidemment sans suite.

Le Grand Coësre

Chef incontesté de la cour des miracles située rue Neuve-Saint-Sauveur, proche de la porte Montmartre. Ce trentenaire svelte et blond est suivi par son plus proche conseiller, Grangier, un prêtre défroqué ayant largement fait ses preuves au cours de cette décennie – son idée de tirer profit de l'incendie provoqué par l'Archéen eut d'ailleurs un important succès d'estime auprès de ses pairs escrocs. Tandis que les années s'assombrissent, le Grand Coësre gagne en ambition et les profits se multiplient à Paris. Mais le chef est comme tous les hommes de pouvoir, plus il en détient, plus en demande. De fait, il accepterait volontiers une rencontre en bonne et due forme avec les Lames, pour conclure un accord qui lui donnerait un avantage certain. Voir livre 1 page 60.

Matériel illicite, informations sensibles, mise en relation avec un contact dangereux, service quelconque. Il n'y a aucun abus notable, car le prix à payer en retour devient vite exponentiel.



Mazarin

Mazarin est un gentilhomme romain que des missions pontificales ont fait remarquer dès 1630. Employé à Paris dans le cadre de tentatives de paix de la part du pape Urbain VIII, il s'attire à cette occasion les bonnes grâces de Richelieu. Celui-ci le convainc de rejoindre le camp français et lui fait obtenir le titre de Cardinal, quand bien même l'Italien n'est pas homme d'église. Ce méridional raffiné et spirituel gagne les faveurs de la cour, en particulier d'Anne d'Autriche qui déteste Richelieu. À la mort de celui-ci, la souveraine entreprend de purger la cour de ses soutiens. Mais pour assurer une continuité nécessaire, le nom de Mazarin s'impose naturellement.

Les Lames ne seront pas souvent amenées à rencontrer Mazarin, celui-ci préférant s'adresser au capitaine Laincourt. Il suivra néanmoins leurs péripéties de très près.

Elles ont tout intérêt à ne pas le décevoir.

Les Lames historiques et leurs secrets

Note sur les profils des héros des romans

Les statistiques des héros des romans de Pierre Pevel que vous trouverez ci-après vous permettront, si vous le souhaitez, de les inclure dans vos parties de jeu de rôle.

Ils suivent la méthode de création normale, avec quelques particularités :

- Leur profil compte 8 points de bonus au lieu de 4 (les héros des romans, quand même...)
- Leur profil correspond à la période des romans. Certains personnages possèdent en outre des bonus indiqués entre parenthèses, qui en font des versions de 1643. Libre à vous de les utiliser. Bien entendu, les personnages qui meurent dans le courant des romans n'ont pas de tels bonus.

Certaines destinées semblent parfois prendre un virage inattendu, parfois contraire au caractère profond que l'on attribue aux gens. J'avais toujours considéré le capitaine La Fargue comme chef des Lames avant même d'être homme. De fait, le voir prendre la mer vers le Nouveau Monde pour rejoindre sa fille n'avait pas manqué de me surprendre. Mais il y a quelques jours, alors que le Cardinal et moi-même nous affairions à la reformation des Lames, il fit mention, sans même s'en rendre compte, d'un allié de valeur qui, depuis les côtes des Caraïbes, avait déjà sauvé à maintes reprises le trône de France en envoyant par le fond des caravelles chargées de jusquiame dorée.

Arnaud de Laincourt,
Recherches et notes prospectives

L'histoire des Lames

L'histoire des Lames du Cardinal ne peut être dissociée de celle du capitaine Étienne-Louis de La Fargue et de son plus vieil et meilleur ami, Louveciennes. Tous deux combattirent durant la guerre civile et religieuse qui ensanglanta le royaume de France, avant d'aider Henri IV à en conquérir le trône en 1594, gagnant ainsi l'estime et l'amitié du roi. Puis, trente ans durant, ils servirent la Couronne au sein des armées françaises. En 1624, ils furent transférés au service du Cardinal de Richelieu avec l'ordre de constituer une unité d'élite, un groupe de combattants de l'ombre. Ils recrutèrent quatre anciens compagnons d'armes dont ils avaient déjà pu mesurer la valeur : le maître d'armes Anibal Antonio Almadès di Carlo, les deux mousquetaires du roi Antoine Leprat d'Orgueil et Jean de Bretteville, ainsi qu'un aventurier gascon, Nicolas Marciac. Leurs premières missions furent de francs succès, et l'année suivante ils agrandirent le groupe, recrutant la baronne Agnès de Vaudreuil, ancienne novice Châtelaine, et son fidèle Ballardieu. Enfin, Richelieu leur adjoignit un dernier membre, un sang-mêlé nommé Saint-Lucq.

Les neuf Lames du Cardinal, nom dont ils s'étaient eux-mêmes parés, volèrent de succès en succès jusqu'en 1628, année du siège de la Rochelle. Secrètement dépêchés sur place, La Fargue, Louveciennes, Agnès, Ballardieu et Bretteville s'infiltrèrent parmi les assiégés rochelais. Leur mission était d'informer le Cardinal de Richelieu de l'état de la ville et de mener des opérations de sabotage, voire d'assassinat. Lorsque l'Alchimiste des Ombres, un agent de la Griffé noire, arriva à la Rochelle pour aider les assiégés, les Lames

reçurent l'ordre de le trouver et de s'emparer de lui.

Grâce à Louveciennes, ils apprirent qu'il devait se rendre à un rendez-vous secret et y préparèrent une embuscade. La Fargue, Agnès et Ballardieu se chargeraient de l'agent de la Griffé noire, pendant que Bretteville et Louveciennes surveilleraient leurs arrières depuis les toits. Mais ce dernier avait appris que sa fille était en réalité celle de son ami La Fargue et, brisé, s'était compromis dans un accord avec l'Alchimiste des Ombres. L'embuscade réelle visait les Lames. Lorsque le piège se referma, Louveciennes disparut et Bretteville se sacrifia pour permettre à La Fargue, Agnès et Ballardieu de fuir.

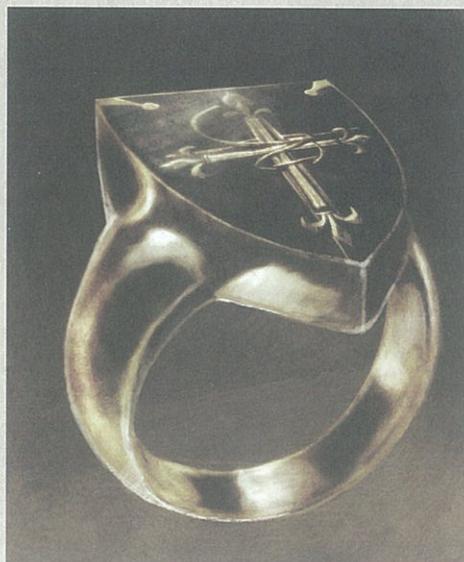
Les digues de la Rochelle cédèrent, et le royaume de France fut forcé d'entamer des négociations avec la ville. Pour ne pas avoir à justifier les agissements des Lames durant le siège, le Cardinal de Richelieu dut affirmer qu'ils agissaient sans ordre. Les Lames furent dissoutes.

Détruites par la perte de l'un d'eux et la trahison d'un second, désavouées par le Cardinal, les Lames s'éparpillèrent. Ballardieu et Agnès, dévastée par la mort de l'homme qu'elle aimait, retournèrent à Vaudreuil. Marciac reprit sa vie d'aventures, Leprat son service chez les mousquetaires et Almadès retourna enseigner l'escrime. Seul Saint-Lucq continua, dans l'ombre, à servir le Cardinal. Quant à La Fargue, il entra secrètement au service des Gardiens, et continua à œuvrer contre la Griffé noire.

Cinq ans plus tard, Louveciennes, devenu l'influent comte espagnol de Pontevedra, parvint à forcer le Cardinal de Richelieu à reformer les Lames. La Fargue reconstitua alors son groupe, tout en y intégrant un nouveau venu, l'enseigne Arnaud de Laincourt, des gardes du Cardinal. En moins d'un an, les Lames durent empêcher la création d'une loge de la Griffé noire en France, sauver la reine d'un complot draconique et protéger la capitale de la fureur d'un Archéen. Cependant, à nouveau fortement éprouvées, et devant déplorer les morts d'Almadès, Ballardieu et Leprat, ainsi que celle de Louveciennes, les Lames du Cardinal se séparèrent à nouveau.

Agnès de Vaudreuil, devenue Louve pour sauver Paris, devint mère supérieure des Louves. Elle est désormais l'un des personnages les plus influents de France et l'insouciance de ses jeunes années a fait place à une sombre gravité, même si elle conserve intact son goût immodéré pour l'action.

Nicolas Marciac épousa Gabrielle, la femme de sa vie, et s'installa dans un petit domaine





Étienne-Louis La Fargue

C'était un gentilhomme blanchi sous le barnais de la guerre. Grand, vigoureux, encore solide malgré les années, il avait des bottes hautes aux pieds, le chapeau à la main et la rapière au côté. Il portait un pourpoint ardoise à petits crevés rouges et des chausses assorties dont la coupe était aussi austère que l'étoffe. Sa barbe rase était du même gris argenté que ses cheveux. Soigneusement taillée, elle couvrait les joues d'un visage sévère creusé par les combats et les longues chevauchées sans doute, par les regrets et les tristesses peut-être. Son port était martial, assuré, fier, presque provoquant. Son regard n'était pas de ceux que l'on fait baisser.

Les Lames du Cardinal

de Touraine où tous deux ont, depuis, donné naissance à une famille nombreuse dont l'ancien aventurier ne se séparerait pour rien au monde.

Étienne-Louis de La Fargue a embarqué en septembre 1633 pour la Nouvelle-France à la recherche de sa fille, et n'est plus réapparu depuis.

Saint-Lucq a continué à servir le Cardinal de Richelieu jusqu'à la mort de ce dernier. Œuvrant dans l'ombre, il fut impliqué dans de nombreuses affaires, et fut notamment l'artisan, en 1641, de l'assassinat du comte de Soissons qui voulait déposer le Cardinal.

Enfin, Arnaud de Laincourt prit la route pour la Lorraine, afin de retrouver son amour, Aude de Saint-Avoid. Et, lorsqu'en 1643 Mazarin décide de reformer les Lames du Cardinal, c'est l'ancien enseigne des gardes du Cardinal qui accepte d'en prendre le commandement. Nommé capitaine, il a repassé la chevalière à son doigt.

Un jour, toujours.

Étienne-Louis La Fargue



Étienne-Louis La Fargue fut, durant des années, le commandant des Lames du Cardinal, dont il choisit - Saint-Lucq mis à part - la totalité des membres. Échaudé par le désastre de la Rochelle et la disgrâce qui suivit, il hésita à reformer sa troupe cinq ans plus tard. Finalement, les Lames permirent de sauver Paris et le trône de France, une nouvelle fois au prix du sang. Usé, le capitaine dissout une nouvelle fois le groupe pour retrouver sa fille Anne aux Amériques. Depuis dix ans, nul n'a entendu parler de lui.

Arnaud de Laincourt

Mince et souple, Arnaud de Laincourt pouvait approcher la trentaine. Il avait le sourcil sombre, l'œil d'un bleu cristallin, le nez droit, les joues glabres et le teint pâle. Ses traits fins étaient empreints d'un charme étrange, à la fois sage et juvénile. On l'imaginait plus volontiers étudiant la philosophie à la Sorbonne que revêtu de la tenue ordinaire des gardes à cheval du Cardinal.

Il était intelligent, cultivé, calme et réservé. Certains le trouvaient distant, ce qu'il était d'une certaine manière. D'autres jugeaient que sa réserve était une manifestation d'arrogance. Ils se trompaient. La vérité était que Laincourt ne méprisait personne, mais n'appréciait pas outre mesure ses contemporains, ne leur

Le jeune Laincourt me préoccupe.

Il y a longtemps que je le vois parler seul, et il semble de plus en plus soucieux. Il maigrit, il pâlit, et il s'assombrit. J'ai entendu des choses à son sujet. Des commérages. Je ne sais pas trier le vrai du faux. On parle d'un vieil homme, on dit qu'il était son père adoptif. On dit qu'il était musicien, et espion pour Sa Majesté. On dit qu'il fut torturé et tué par des dragons. On dit aussi que Laincourt est maudit, et que le fantôme du vieux le hante. Bah, je m'inquiète trop. Je ne devrais pas prêter l'oreille à ces inepties.

Journal de Bertaud, libraire

Les renseignements que j'ai pu glaner concernant le chevalier d'Orgueil semblent peu fiables. Ils relèvent plus de la légende que de la vérité historique. Ses compagnons mousquetaires racontent volontiers qu'il a, dans sa prime jeunesse, combattu un dragon. Au cours du combat, son épée se serait brisée dans la gueule de la bête, mais aurait par la même occasion arraché une dent à l'animal. Il aurait alors saisi celle-ci et percé avec sa pointe l'épaisse carapace de la bête, suffisamment profondément pour la terrasser. A-t-il fait sculpter sa rapière dans ce croc ? En tous cas, les maîtres de magie que j'ai interrogés m'ont confirmé qu'il est fort probable que l'épée l'ait contaminé. L'arme qui devait le protéger l'aurait, en fait, tué à petit feu par le biais de la ranse. Quelle ironie !

Arnaud de Laincourt,
Recherches et notes prospectives

Conseiller / Officier

Puissance	2	Vivacité	1	Galanterie	2	Finesse	3
Athlétisme	3	Adaptation	3	Intrigue	6	Érudition	4
Autorité	6	Création	0	Jeu	1	Investigation	5
Bagarre	3	Duperie	5	Négoce	3	Médecine	1
Équitation	4	Furtivité	4	Persuasion	4	Technique	1
Volonté	4	Vigilance	5	Séduction	2	Tir	4
Escrime	6	Occultisme	2				

École allemande

Arcanes : L'Assassin sans Visage (Anonyme), Le Pèlerin immobile (Entêté)

Liens : toutes les autres Lames à +2

Tout bon compagnon qu'il fût, il reste que Nicolas, du temps où je n'étais pas encore membre des Lames, ne se gêna pas pour trahir ses compagnons au bénéfice de Rochefort. Et bien qu'on le dise retiré des affaires, établi en Touraine, on m'a rapporté qu'à quelques reprises, il aurait été aperçu chez le vicomte d'Orvand, ainsi que dans certains cercles de jeu parisiens pour gentilshommes désireux de discrétion. Tout cela reste, bien entendu, de l'ordre de la conjecture, voire de la malveillance, mais ces deux informations me laissent à penser que nous pourrions croiser très bientôt son chemin.

Arnaud de Laincourt,
Recherches et notes prospectives

C'est Ballardieu qui, un soir d'ivresse, me conta ce qui avait été pour lui les heures les plus longues de sa vie. Alors âgée de cinq ans, Agnès disparut subitement du château familial et ne reparut que trois jours plus tard. Le vieux soldat avait, au mépris de la fatigue, remué ciel et terre pour la retrouver et, malgré la joie que lui causa son retour, cela n'occulta pas nombre de questions qui depuis ce jour, lui martelèrent l'esprit. J'ai toujours eu un grand respect pour le bon sens de Ballardieu, quand bien même celui-ci se perdait parfois dans les brumes de l'alcool. De fait, quand il me soutint avec force d'insultes et vociférations que c'était les Louves elles-mêmes qui avaient soutiré l'enfant à cause de la marque étrange sur son omoplate, je me surpris à le croire. Et je ne puis, plus tard, m'empêcher de repenser à cet épisode tandis que je m'interrogeais sur la rancœur tenace qu'Agnès vouait à la Mère de Vaussambre. Qui vingt ans plus tôt appartenait aux Louves.

Arnaud de Laincourt,
Recherches et notes prospectives

demandait que de le laisser en paix et n'estimait pas nécessaire de leur plaire. Il détestait les propos creux, les attitudes convenues, les sourires de circonstance. Il n'aimait pas qu'on lui fasse la conversation.

Les Lames du Cardinal

Arnaud de Laincourt, dernier membre intégré au groupe des Lames du Cardinal, est à présent le capitaine de ces dernières. Il a encore gagné en sagesse et en perspicacité. Il se montre juste, mais parfois froid et distant. Il aime la solitude, et il n'est pas rare de l'entendre parler seul dans son bureau de l'hôtel de Chevry.

Il garde auprès de lui un vieux dragonnet, maigre et loqueteux, rusé et malicieux. Il le nomme Maréchal et a pour lui beaucoup d'affection.

Antoine Leprat, Chevalier d'Orgueil

Grand, bien bâti, les joues râpeuses et l'œil sévère, il jouissait d'un charme viril que renforçait son accoutrement guerrier de cavalier harassé. On devinait qu'il souriait peu, parlait moins, ne se souciait pas de plaire. Il devait avoir quelque chose comme trente-cinq à quarante ans. Son visage aux traits marqués trahissait la volonté des hommes d'honneur et de devoir, et que rien ou presque n'émue parce qu'ils savent tous les maux du monde.

(...) l'épée qui pendait à son côté. On ne pouvait en voir que la poignée et la garde dépassant du fourreau, mais elles semblaient être taillées d'un bloc dans une matière qui avait l'éclat de l'ivoire poli. Une rapière blanche.

Les Lames du Cardinal

Antoine Leprat, chevalier d'Orgueil, était un mousquetaire du roi avant d'être une Lame du Cardinal. Au sein de celles-ci, il occupait officieusement la fonction de lieutenant auprès

du capitaine La Fargue. Pendant les derniers mois de sa vie, il aida à empêcher la Malicorne de fonder une loge de la Griffes noire à Paris, à démasquer le complot des Arcanes et à protéger le roi et la reine contre les machinations des dragons. Rongé par la ranse, il se savait condamné. Il mourut héroïquement en 1633, sous les yeux de Marciac, en combattant des dracs noirs qui tentaient de pénétrer dans Notre-Dame de Paris.

Nicolas Marciac

Marciac était blond, bel homme et charmeur. Ses cheveux avaient toujours besoin d'un coup de peigne, ses joues d'un coup de rasoir, ses habits d'un coup de fer et ses bottes d'un coup de brosse, mais il jouissait d'une élégance naturelle qui s'accommodait parfaitement de cette nonchalance. Il était plus ou moins gascon, plus ou moins gentilhomme et plus ou moins médecin. Il était surtout un redoutable escrimeur, un joueur acharné et un séducteur impénitent qui ne comptait pas plus ses duels que ses dettes ou ses conquêtes.

Les Lames du Cardinal

Nicolas Marciac a toujours été considéré par les autres Lames comme un jeune frère turbulent. Exaspérant et attachant à la fois. Ses frasques mirent maintes fois les Lames dans des positions délicates, et sa faculté à s'attirer les foudres des maîtres des bas-fonds avaient le don de déclencher la colère du capitaine La Fargue. Après les événements de 1633, Marciac annonça à ses frères d'armes survivants son intention de se ranger des carrosses pour retourner, avec sa compagne Gabrielle, célèbre tenancière de maison close, dans sa Gascogne natale.

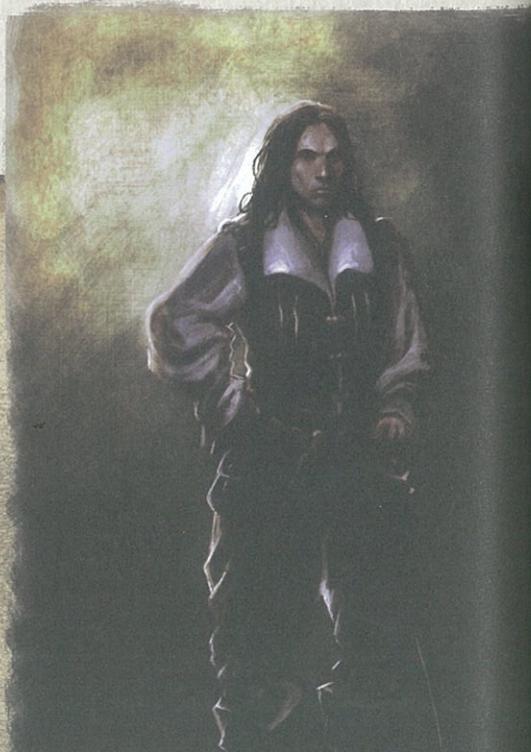
Espion / Savant

Puissance	1	Vivacité	2	Galanterie	2	Finesse	3
Athlétisme	3	Adaptation	4	Intrigue	6	Érudition	6
Autorité	2 (+2)	Création	0	Jeu	1	Investigation	7
Bagarre	2	Duperie	4	Négoce	5	Médecine	3
Équitation	3 (+1)	Furtivité	3 (+1)	Persuasion	4 (+1)	Technique	3
Volonté	4	Vigilance	5	Séduction	2	Tir	3
Escrime	5 (+1)	Occultisme	1 (+2)				

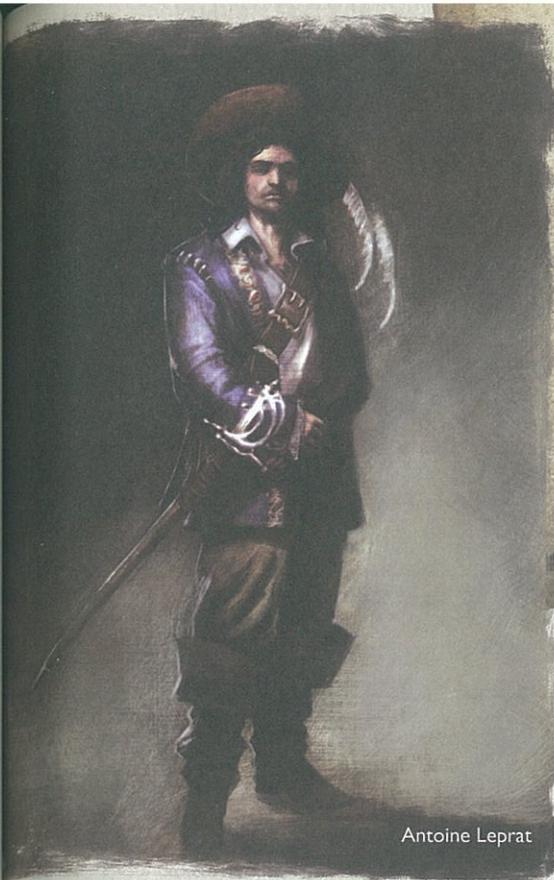
École espagnole

Arcanes : L'Alchimiste des Ombres (Hanté), Le Voleur sans Mémoire (Insatisfait)

Liens : Agnès +1, les autres Lames 0



Arnaud de Laincourt



Antoine Leprat

Saint-Lucq

L'inconnu était vêtu en cavalier, avec l'épée au côté et d'étranges bésicles aux verres incarnats cachant ses yeux. Quelque chose de sombre et menaçant émanait de lui.

Puis, impassible, il fit glisser de l'index ses bésicles rouges sur son nez, et coula un regard par en dessous à la jeune fille qui se figea en découvrant des yeux reptiliens.

Mince et souple, les joues lisses et les cheveux aux épaules, il devait à cette ascendance de jouir de sens aiguisés, de capacités athlétiques supérieures et d'un charme qui séduisait autant qu'il inquiétait. Il avait de l'allure, certes. Mais quelque chose de ténébreux émanait de lui, de ses silences, de ses longs regards, de ses gestes lents et mesurés, de son orgueilleuse réserve. Pour faire bonne mesure, il ne s'habillait qu'en noir et, sur lui, cette couleur était plus que jamais celle de la mort. Il n'admettait

Mousquetaire / Cavalier

Puissance	2	Vivacité	3	Galanterie	1	Finesse	2
Athlétisme	5	Adaptation	5	Intrigue	2	Érudition	2
Autorité	4	Création	0	Jeu	3	Investigation	4
Bagarre	5	Duperie	3	Négoce	1	Médecine	2
Équitation	7	Furtivité	4	Persuasion	2	Technique	2
Volonté	4	Vigilance	6	Séduction	1	Tir	6
Escrime	7	Occultisme	1				

École française

Arcanes : Le Chevalier au Dragon (Obnubilé), Le Maître d'armes aux Flambeaux (Remarquable)

Liens : La Fargue +2, Marciac +2, Almadès +2, Agnès +2, Ballardieu +2, Saint-Lucq +1

que deux exceptions : la fine plume rouge à son chapeau et les verres - rouges également - des petites bésicles rondes derrière lesquelles il cachait des yeux reptiliens. Sinon, même l'admirable garde en panier de sa rapière était noire.

Les Lames du Cardinal

Saint-Lucq est celui qui rappelle, si besoin est, que les missions auxquelles participent les Lames ne sont pas toujours reluisantes. Le sang-mêlé est un assassin, un être individualiste sans morale, ne goûtant que fort peu les joies du groupe. Malgré ces traits de caractère peu engageants, on lui prête une véritable loyauté au Cardinal et à La Fargue. Les Lames, à bien des reprises, ont su se féliciter d'avoir en leur sein le sang-mêlé aux bésicles rouges. Après leur dissolution, il est resté dans l'ombre de Richelieu, qu'il a continué à servir.

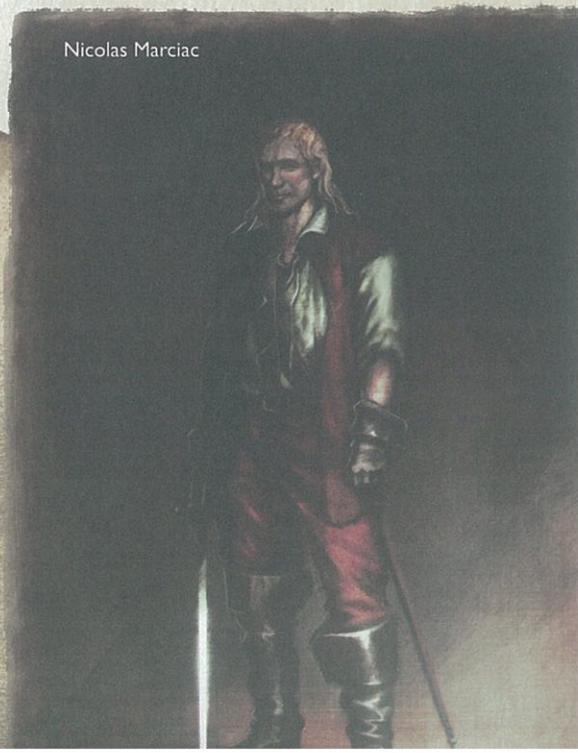
Agnès de Vaudreuil

Assez grande et de loin plus mince et musclée que ses contemporaines (), elle n'était pourtant pas sans charme (...). Elle avait de l'élégance dans le geste, de la noblesse dans l'allure, et une forme de beauté sévère et farouche, presque hautaine, volontiers provocante, qui semblait promettre l'échec à quiconque prétendait la conquérir. Alourdis d'amples boucles, ses

Il n'existe aucune trace dans aucun document attestant de l'existence d'un sang-mêlé répondant au nom de Saint-Lucq, pas même dans les registres secrets du Cardinal. Le fantôme aux bésicles rouges, à plus d'un titre, appartient à la nuit. Mais c'est cachées dans la plus profonde obscurité que les rumeurs sont les plus vivaces. Si on les écoute assez longtemps, certaines se croisent, se lient, se répondent, et parfois même racontent des histoires. Ainsi, une Châtelaine aurait eu une vie avant son noviciat, et un enfant serait né, un enfant sang-mêlé dont le père servirait les Sept. Cette Châtelaine, qui devint Louve, ne dut la disparition de son passé qu'à la redoutable influence de son cousin, qui l'aïda ensuite à se hisser au rang le plus élevé de son ordre. Quant au père, il devint plus tard le contact et le guide du capitaine La Fargue. Leur fils fut abandonné sur le parvis d'une cathédrale. Et sur le parvis d'une cathédrale fut retrouvé un sang-mêlé qui, des années plus tard, adolescent, serait clandestinement entré au service d'un futur grand de France, servant au besoin de garde du corps, de messenger, d'espion et même parfois d'assassin.

Arnaud de Laincourt,
Recherches et notes prospectives

Nicolas Marciac



Libertin (Joueur) / Médecin (Docteur)

Puissance	2	Vivacité	2	Galanterie	2	Finesse	2
Athlétisme	4	Adaptation	4	Intrigue	2	Érudition	5
Autorité	2	Création	0	Jeu	4	Investigation	4
Bagarre	4	Duperie	4 (+1)	Négoce	5	Médecine	5
Équitation	3 (+1)	Furtivité	2 (+2)	Persuasion	4	Technique	3 (+1)
Volonté	3	Vigilance	5	Séduction	5	Tir	2 (+2)
Escrime	5	Occultisme	0 (+1)				

École française

Arcanes : La Courtisane amoureuse (Cœur sensible), La Magicienne sous le Voile (Menteur)

Liens : La Fargue +1, Leprat +2, Almadès +2, Agnès +2, Ballardieu +2, Saint-Lucq +1

Durant mon séjour en Espagne, m'est parvenue une histoire prononcée à demi-mot, narrant les affres d'un gentilhomme disparu depuis. Le sieur, connu pour ses talents d'escrimeur, aurait été le seul à affronter et vaincre un émissaire des dragons connu sous le sobriquet du Guerrier. Ce dernier, en représailles, aurait passé la famille du bretteur par le feu. Femme. Fils. Fille. Ce n'est que plusieurs années plus tard que je rencontrai Anibal Almadès. Dont l'une des manies était de répéter chaque mouvement trois fois. Hommage constant à ses proches disparus ou extrapolation de ma part ?

Arnaud de Laincourt,
Recherches et notes prospectives

Ballardieu Sa présence parmi les Lames m'a toujours étonné. J'ai toujours vu son appartenance au groupe comme une faveur faite à Agnès par le capitaine La Fargue, mais de récentes découvertes m'ont poussé à douter de mes premières conclusions. C'est lors de mon retour à Paris à la demande du Cardinal que je retrouvai à l'hôtel de l'Épervier. Rongé par les flammes, celui-ci semblait encore plus sinistre que dans mes souvenirs. J'arpentai toutefois les étages, promenant mon regard sur divers objets ayant appartenu à mes anciens compagnons. Un dé de Marciac. Une main gauche rouillée d'Almadès. Et, au milieu des décombres, tombé d'une cache aménagée dans un mur écroulé, un miroir brisé d'étrange facture. Un miroir qui ressemblait à s'y méprendre à celui qu'utilisait le capitaine La Fargue pour communiquer avec le groupe de dragons qu'il nommait les Sept. Un miroir qui semblait plus qu'incongru près du lit de Ballardieu.

Arnaud de Laincourt,
Recherches et notes prospectives

longs cheveux noirs encadraient un visage mince et volontaire dont ils soulignaient la pâleur. Ses lèvres pleines et sombres souriaient rarement. Non plus que ses yeux vert émeraude, où brûlait une flamme froide. Il n'aurait pourtant fallu qu'un peu de joie pour que tout, en elle, resplendisse.

Les Lames du Cardinal

La baronne Agnès de Vaudreuil est la fille d'un officier ayant servi sous les ordres d'Henri IV. Sa mère morte en couche, elle fut élevée par Marion, une servante, et Ballardieu, un vieux soldat, qui lui enseigna la bonne chère, l'art du combat et qui la suivit toute sa vie. Novice chez les sœurs de Saint-Georges, elle refusa longtemps de prendre le voile chez les Châtelaines et préféra la vie d'aventures offerte par les Lames du Cardinal. L'attaque de Paris par l'Archéen la força cependant à accepter son destin. Elle devint Louve en jumelant son âme avec celle d'un Dragon Ancestral, et écrasa le dragon noir sur le parvis de Notre-Dame.

À presque quarante ans, et malgré son statut de religieuse, elle possède encore une beauté sauvage. Depuis dix ans, elle ne quitte plus son habit de Louve. Seule distinction, la croix et le dragon qu'elle porte sur le cœur, écarlates alors qu'ils sont brodés en noir pour les autres.

Anibal Antonio Almadès di Carlo

Il était grand, sec, d'une maigreur naturelle sans doute, mais que de trop longues privations subies avaient accrue. Il avait le poil et l'œil noirs, le teint hâve, la moustache grisonnante et bien taillée. Son pourpoint, sa chemise et ses chausses étaient propres, bien que discrètement rapiécées. La dentelle de ses manches et de son col avait vécu ; il manquait la plume à son chapeau ; le cuir de ses bottes à entonnoir manquait de cirage. Mais quand bien même n'aurait-il été vêtu que de guenilles, Almadès portait beau. Un vieux sang andalou coulait dans ses veines, nourrissant tout son être d'une fierté austère qui irradiait.

Les Lames du Cardinal

Anibal Almadès fut, à bien des égards, le compagnon le plus proche du capitaine La Fargue. Inégalé au sein des Lames épée en main, son caractère peu démonstratif le cantonnait dans l'ombre, pour des tâches exécutives. Son passé semblait nimbé de mystère, mais nul n'a jamais osé aborder le sujet avec lui. Il trouva la mort dans la prison du Châtelet, par les flammes d'un dragon, et sauva ainsi ses compagnons en sacrifiant sa propre vie.

Ballardieu

L'homme portait des bottes à entonnoir avachies, des chausses de cuir brun et un pourpoint de velours rouge largement ouvert sur son torse nu. Son corps était solidement charpenté mais alourdi de graisse - cuisses larges, épaules puissantes, cou épais. Il pouvait avoir cinquante-cinq ans, peut-être plus. Sous une barbe rase, son visage buriné de vieux soldat s'était empâté au cours de ces dernières années, et les entrelacs pourpres d'une couperose naissante ornaient désormais ses pommettes. L'œil, néanmoins, restait vif. Et l'impression de force qui se dégageait du personnage n'était pas trompeuse.

Les Lames du Cardinal

Ballardieu était un vieux soldat sans éducation mais dont la loyauté et le sens pratique avaient peu d'équivalents. Attaché à Agnès de Vaudreuil depuis l'enfance de cette dernière, il veilla constamment sur sa protégée comme sur sa propre fille, quitte à briser quelques os au passage. Son efficacité à la bataille fit maintes fois merveille. Il trouva comme il se doit une mort glorieuse. En protégeant Agnès.

Saint-Lucq



Aventurier (Assassin) / Forban

Puissance	2	Vivacité	4	Galanterie	1	Finesse	1
Athlétisme	6	Adaptation	4	Intrigue	1(+2)	Érudition	1 (+1)
Autorité	3(+1)	Création	0 (+1)	Jeu	3	Investigation	3
Bagarre	6	Duperie	6	Négoce	4	Médecine	1
Équitation	3	Furtivité	6	Persuasion	3	Technique	3 (+1)
Volonté	4	Vigilance	4(+1)	Séduction	3	Tir	6
Esgrime	6	Occultisme	1(+1)				

École française

Arcane : Le Gentilhomme au Corbeau (Triste sire)

Liens : La Fargue +1, Marciac +1, Almadès +1, Agnès +1, Ballardieu 0, Leprat 0, Laincourt 0

Religieuse / Noble

Puissance	2	Vivacité	2	Galanterie	2	Finesse	2
Athlétisme	4	Adaptation	2 (+2)	Intrigue	5 (+1)	Érudition	5
Autorité	7	Création	1	Jeu	3	Investigation	3 (+1)
Bagarre	3	Duperie	4	Négoce	2	Médecine	3
Équitation	4	Furtivité	3	Persuasion	5	Technique	1
Volonté	6 (+1)	Vigilance	3	Séduction	3	Tir	3
Escrime	5	Occultisme	1 (+3)				

École italienne

Arcanes : Le Jongleur incédis (Irrespectueuse), La Vestale de Pierre (Distante)

Liens : La Fargue +2, Marciac +2, Almadès +2, Ballardieu +3, Saint-Lucq +1, Leprat +2, Laincourt +1



Anibal Antonio Almadès di Carlo

Fine lame (Maître d'armes) / Diplomate (Expatrié politique)

Puissance	1	Vivacité	2	Galanterie	2	Finesse	3
Athlétisme	5	Adaptation	5	Intrigue	4	Érudition	3
Autorité	5	Création	0	Jeu	0	Investigation	4
Bagarre	4	Duperie	1	Négoce	4	Médecine	2
Équitation	4	Furtivité	3	Persuasion	5	Technique	4
Volonté	4	Vigilance	5	Séduction	2	Tir	4
Escrime	7	Occultisme	1				

École espagnole

Arcanes : La Demoiselle en la Tour (Prisonnier), La Danseuse à l'Épée (Honorable)

Liens : La Fargue +2, Marciac +2, Leprat +2, Agnès +2, Ballardieu +2, Saint-Lucq +1

Soldat / Valet

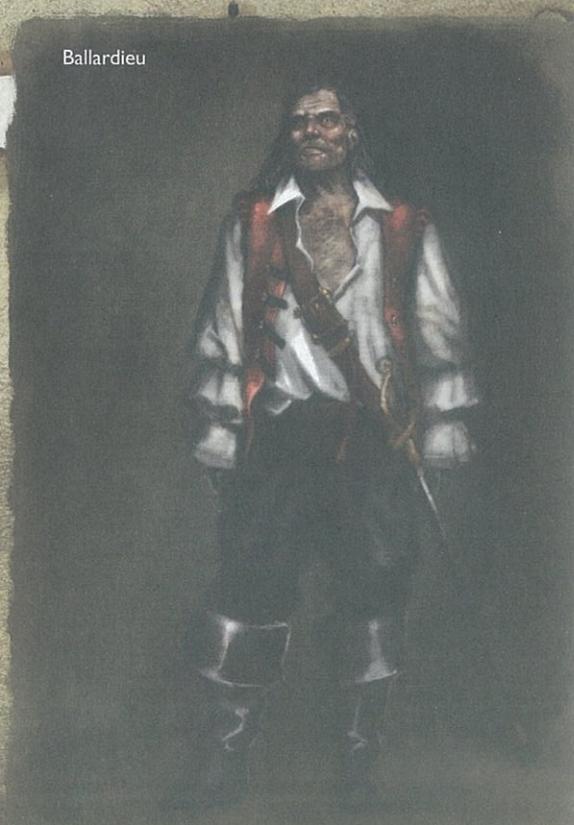
Puissance	3	Vivacité	2	Galanterie	1	Finesse	2
Athlétisme	6	Adaptation	7	Intrigue	1	Érudition	1
Autorité	4	Création	0	Jeu	3	Investigation	4
Bagarre	8	Duperie	4	Négoce	2	Médecine	4
Équitation	4	Furtivité	4	Persuasion	1	Technique	5
Volonté	4	Vigilance	4	Séduction	1	Tir	4
Escrime	5	Occultisme	0				

École allemande

Arcanes : La Gardienne derrière le Miroir (Indolent), L'Enlumineur aveugle (Brut)

Liens : La Fargue +2, Marciac +2, Almadès +2, Agnès +4, Leprat +2, Saint-Lucq +1

Ballardieu



Alliés & ennemis des Lames

Dramatis personae

• **Thérèse de Vaussambre**, cousine de feu le Cardinal de Richelieu, est la mère supérieure générale des sœurs de Saint-Georges. Âgée d'une soixantaine d'années, elle est grande, mince, droite et impassible. C'est une ancienne Louve, la seule dont l'âme fut séparée de son dragon spectral, la première aussi à avoir accédé au rang de mère supérieure générale. Elle possède un sens inné de la politique qui lui a permis de se hisser à la tête son ordre, mais qui a aussi servi celui-ci lors des événements de 1633, lorsque les sœurs durent reconnaître leur impardonnable erreur à propos de la reine. L'arrivée d'Anne d'Autriche à la régence a fortement affaibli la mère de Vaussambre, lançant dans son dos la bataille de succession au sein de l'Enclos du Temple.

Les sœurs & les gardes de Saint-Georges

L'ordre religieux des sœurs de Saint-Georges fut fondé au XIV^{ème} siècle, à Poitiers, par sainte Marie de Chastel. Également connues sous les noms de Dames blanches, parce qu'elles ne portent que du blanc, ou de sœurs Châtelaines, d'après leur fondatrice, elles protègent fidèlement le royaume de France des dragons et de leurs sortilèges, et prennent en charge tous les dangers que le courage et l'acier ne suffisent pas à affronter. Initiées aux arcanes de la magie draconique dès leur noviciat, les sœurs de Saint-Georges sont un adversaire redouté par la Griffe noire et un allié reconnu et estimé par le peuple français dans son ensemble, du plus nécessiteux des mendiants au plus argenté des nobles.

Bénéficiant jusqu'alors de la reconnaissance de Richelieu et de Louis XIII, leur tâche a été profondément compliquée par la mort du roi et du Cardinal, ainsi que par l'instauration de la régence. En effet, la reine Anne d'Autriche les déteste profondément depuis les examens auxquels elle fut soumise peu avant son mariage. Elle ne leur pardonne pas non plus le vol de son second enfant, jumeau draconique de Louis XIV. Profitant de son nouveau pouvoir, elle s'oppose presque ouvertement aux sœurs et ne les excuse d'aucun faux pas. Elle voue tout particulièrement une haine féroce à l'encontre de la mère supérieure générale Thérèse de Vaussambre, qu'elle estime responsable des épreuves qu'elle dû subir.

Les sœurs possèdent un petit nombre d'abbayes réparties sur le territoire français. Chacune abrite sa congrégation et est administrée par une abbesse, ou mère supérieure, désignée par le roi de France. Seuls l'Enclos du Temple, l'abbaye du Mont des Châtelaines et celle de Saint-Loup échappent à cette règle.

L'Enclos du Temple, situé dans la rue du même nom à Paris, est placé sous l'autorité directe de la mère supérieure générale. Il représente le centre décisionnel politique de l'ordre.

Le Mont des Châtelaines, anciennement mont Saint-Michel, est la place forte des sœurs de Saint-Georges. En son sein sont gardés les trésors les plus précieux et les armes les plus mortelles possédées par les Châtelaines. Il est le cœur fortifié de l'ordre, le dernier refuge.

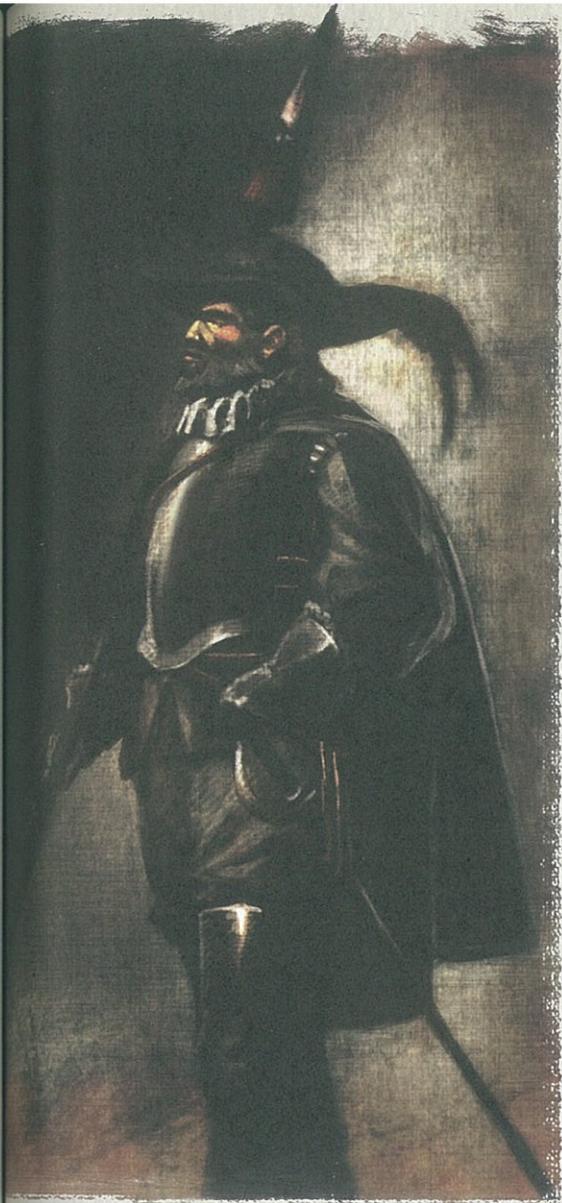
Enfin, l'abbaye de Saint-Loup, anciennement château de Saint-Loup, située non loin de Poitiers, est le quartier général des Louves, les chasseresses qui traquent et tuent les dragons, et des gardes de Saint-Georges, les chevaliers chargés de les protéger. Elle constitue le fer de lance de l'ordre.

Les Louves

Un très petit nombre de sœurs de Saint-Georges sont marquées par le destin et associent leur âme à celle d'un dragon protecteur. Le rituel nécessaire pour y parvenir, nommé l'Épreuve, met en présence la prétendante au titre de Louve et l'âme d'un dragon emprisonnée dans une Sphère d'Âme. Si la Sœur parvient à dompter le dragon tout autant qu'à gagner son respect, leurs âmes sont associées à jamais, et la Louve a accès à la toute-puissance draconique. Mais si l'Épreuve échoue, la folie, ou même la mort, peuvent frapper la sœur.

Bénéficiant d'une dispense papale, les Louves portent l'épée et utilisent la magie





de gentilshommes. Bretteurs émérites et totalement dévoués aux Châtelaines, ils ont fait serment de les protéger quel qu'en soit le prix. Leur compagnie de cheveu-légers est l'une des plus prestigieuses du royaume et est entretenue à grands frais par le roi lui-même. François Reynault d'Ombreuse en fut désigné commandant par Louis XIII en 1633, suite à sa participation héroïque à la défense de Notre-Dame. Stationné à l'Enclos du Temple, il accompagne depuis dix ans la mère supérieure générale dans tous ses déplacements. Il est néanmoins totalement dévoué à la mère de Vaudreuil, qu'il a aimée en secret dans sa jeunesse.

Les mousquetaires du roi

« Les mousquetaires à cheval de la garde du Roy ne font garde que quand le Roy sort ; alors ils marchent à cheval devant tous les autres gardes, deux à deux. Ils ont tous la casaque bleue avec la croix d'argent ; leur capitaine est monsieur de Tréville, que le défunt Roy a avancé à cette charge à cause de son grand courage. Ils sont au nombre de cent trente et ont quarante sols par jour. »

Félix Danjou

Archives curieuses de l'histoire de France

Les mousquetaires du roi

Le corps des mousquetaires du roi de France est créé en 1622, lorsque le roi Louis XIII dote de mousquets une compagnie de cheveu-légers de la Garde, appelée compagnie des carabins, elle-même créée par son père, Henri IV. En 1634, Louis XIII décide d'en prendre officiellement la tête en en devenant le capitaine. Ceci lui permet de doter cette compagnie prestigieuse d'une autorité plus grande encore. Pour la diriger, il nomme Jean-Armand du Peyrer, comte de Tréville, au grade de lieutenant et, dès lors, le commandant de la compagnie ne porte plus que le titre de capitaine lieutenant.

Les mousquetaires sont recrutés uniquement parmi les gentilshommes ayant déjà servi dans la Garde. D'Artagnan, le plus illustre d'entre eux, ne fait pas exception et sert un temps dans la compagnie des Essarts. Le passage aux mousquetaires est une promotion et permet de rejoindre un corps d'élite, proche du roi. De plus, il est prévu que les hommes qui quittent ses rangs soient nommés enseigne ou lieutenant dans les Gardes, ou officiers dans les régiments réguliers.

Un lignage gascon ou béarnais tend à ouvrir plus facilement les portes de la compagnie des mousquetaires, la tradition remontant à Henri IV de recourir à des fils du Béarn et de Navarre se maintenant pendant le règne de son fils.

Les mousquetaires ont la particularité de combattre indifféremment à pied ou à

Les sœurs Catherine d'Aubrac et Marie-Anne de Saint-Lieu, les deux assistantes de la mère de Vaussambre, respectivement en charge de la direction de l'Enclos et de l'administration de l'ensemble des abbayes châtelaines de France, se livrent une lutte d'influence féroce, chacune cherchant à supplanter l'autre auprès de la mère supérieure générale.

- La mère **Béatrice d'Aussaint** est la mère supérieure de l'abbaye du Mont des Châtelaines. Ancienne Louve redoutée, elle devint à à peine trente ans la mère supérieure de l'abbaye de Saint-Loup. Mais un mauvais coup reçu à l'épaule durant la défense de Notre-Dame face à l'Archéen la força à céder sa place. Désormais en charge du Mont des Châtelaines, elle en a renforcé la sécurité et dirige d'une main de fer les garnisons de Louves et de Gardes noirs qui s'y trouvent. Sur ordre de la mère de Vaudreuil, la mère Emmanuelle de Cernay, ancienne mère supérieure générale évincée par la mère de Vaussambre et âgée de presque soixante-dix ans, a été affectée à l'abbaye du Mont des Châtelaines afin d'assumer le rôle de bibliothécaire. Très proche de la mère Béatrice d'Aussaint, qu'elle eut autrefois comme novice, elle assume la direction du Mont lorsque celle-ci est absente.

- La mère **Agnès de Vaudreuil** est la mère supérieure de l'abbaye de Saint-Loup. Seule Louve à être associée à l'âme d'un Dragon Ancestral, nulle autre qu'elle ne peut prétendre à ce titre. Mais, obsédée par la traque des dragons, elle demeure rarement au château. Elle en délègue la direction à sœur Marie-Bénédictte, de quinze ans sa cadette, suivante fidèle tout autant que redoutable gestionnaire. Si les mères d'Aussaint et de Vaudreuil sont liées par une amitié qui remonte à leur noviciat commun, les relations entre la mère supérieure générale et la mère supérieure des Louves sont très tendues. Refusant les compromissions que la mère de Vaussambre a parfois dû faire afin de préserver la place politique des sœurs, Agnès de Vaudreuil a secrètement eu recours à des aides extérieures à l'ordre pour agir plus concrètement contre les dragons, provoquant la colère de la mère supérieure générale. Ces méthodes bien plus directes, héritées de son passé de Lame, pourraient se répandre rapidement parmi les Châtelaines si la sœur Marie-Anne de Saint-Lieu accède au poste de mère supérieure générale. Elle assista, en effet, à l'affrontement entre l'Archéen et Agnès de Vaudreuil sur le parvis de Notre-Dame et, depuis lors, voue une admiration indéfectible à la mère supérieure des Louves.

afin d'affronter les dragons. Fer de lance de la lutte des sœurs de Saint-Georges contre la Griffé noire et les autres organisations draconiques, elles sont redoutées tout autant que reconnues.

Dirigées depuis dix ans par Agnès de Vaudreuil, elles sont devenues sous son influence des chasseresses insatiables, privilégiant parfois trop l'action à la réflexion. Certaines futures Louves, dont l'importance historique sera forte, sont annoncées aux sœurs par des visions prophétiques. Dès leur naissance, ces enfants portent une marque distinctive, une rune étrange que toute Châtelaine sait reconnaître, et sont recherchés activement par l'ensemble des sœurs de Saint-Georges. Bien qu'ayant pour la plupart tenté de fuir leur destin, ces jeunes filles ont pour l'instant toutes intégré l'ordre et assumé leur rôle dans l'Histoire. La dernière d'entre elles, Agnès de Vaudreuil, sauva *in extremis* Paris d'un enfer de flammes draconiques.

Les gardes de Saint-Georges

Les gardes de Saint-Georges, ou Gardes noirs, sont une compagnie exclusivement constituée

Tenues vestimentaires

Les **Châtelaines** sont vêtues de la robe blanche, portent une guimpe et sont coiffées d'un voile.

Les **Louves** portent des bottes hautes et beiges dont le rabat couvre le genou, des chausses de monte, une robe blanche aux manches amples, solidement doublée et fendue pour la monte, un lourd ceinturon de cuir enserrant la taille, des gants épais, une guimpe dont la toque encadre le visage dans un ovale, et un voile. Sur le cœur sont brodés de noir la croix latine et le dragon héraldique de l'ordre. À leur côté, elles portent une épée à la lame et au pommeau faits d'une draconite noire et luisante.

Les **gardes de Saint-Georges** portent la demi-cuirasse. Ils arborent un feutre à large bord et un panache noir, un pourpoint et des chausses, des bottes et des gants de cuir noirs, un ceinturon, un fourreau et une épée, noirs également. Une pierre de draconite façonnée orne le pommeau de leur rapière. Afin de marquer leur rang, les officiers ceignent une écharpe de soie blanche.

cheval. Ils forment la garde habituelle du roi quand celui-ci se déplace, celle à l'intérieur des appartements royaux étant assurée par des gardes du corps et des gardes suisses.

Autres grands corps

Les gardes du Cardinal

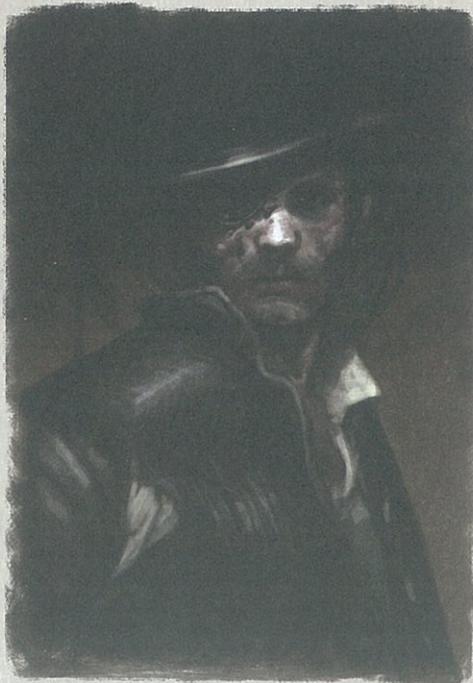
Richelieu crée aussi un corps de mousquetaires à son service. Il possède ainsi sa propre garde, dont la casaque arbore la couleur de l'église, le rouge. Les gardes du Cardinal dépendent directement de celui-ci. Les rixes entre mousquetaires du roi et gardes du Cardinal sont régulières, pour ne pas dire quotidiennes.

Les gardes suisses

C'est en 1616 que le roi Louis XIII donne à un régiment d'infanterie suisse d'élite, appelé jusque-là Cent-Suisses, le nom de gardes suisses. Il ne s'agit pas officiellement d'un corps de l'armée du roi de France, mais il en assume toutes les fonctions. Les gardes suisses assurent la surveillance intérieure du palais et veillent jour et nuit sur le roi. Ils sont également dépositaires des sceaux du roi et gardiens des bijoux de la Couronne de France. De 1632 à 1641, les gardes suisses sont commandés par César du Cambout, marquis de Coislin, comte de Crécy et surtout neveu de Richelieu, ce qui ne manque pas d'attirer certaines réflexions désobligeantes. Après la mort de Cambout, âgé seulement de 28 ans, c'est Edmé de la Châtre qui obtient le titre de colonel général des Suisses et des Grisons.

La Griffes noire

La *Garra Negra* est une organisation tentaculaire composée de nombreuses loges officielles,



mais aussi d'autres clandestines. Toutes sont cependant subordonnées au Conseil de la Première Loge, qui est composé de huit Dragons Suzerains et, chose inhabituelle, d'une Dernier-Née. Les identités de ces dragons sont souvent des mystères féroceement gardés. Il est expressément interdit de les nommer, mais chacun a acquis au fil du temps un surnom ou un sobriquet permettant de le désigner sans pour autant être compromis.

Les membres du Conseil se réunissent régulièrement en de sombres salles secrètes situées dans les sous-sols de l'Alcazar Royal, le palais du roi Philippe IV, à Madrid. Au cours de grandes sessions nocturnes, ils décident des actions à venir de la Griffes noire et donc du destin du monde. Pour agir, chacun des conseillers dispose de ses propres hommes de main, fidèles et redoutés. Ces lieutenants, initiés de premier ordre, sont dépêchés lorsqu'une affaire revêt une importance cruciale et exécutent leurs ordres avec une efficacité redoutable.

Si les membres du Conseil s'entendent assez bien sur les grandes lignes de la politique à mener pour plonger l'Europe dans un chaos propice au retour du règne draconique, et s'ils collaborent efficacement lorsque le destin de leur espèce est en jeu, ils se livrent aussi à de subtiles guerres s'étirant parfois sur plusieurs siècles. Il n'est pas rare qu'à travers l'opposition de loges mineures, ce soit en réalité deux membres du Conseil qui se défient et s'affrontent.

Le Conseil de la Première Loge

L'Ancien

Le premier membre du Conseil en est le doyen. Il est dit que quelques siècles plus tôt, il fut affilié à la Maison de Trastamare, une dynastie de rois qui occupa le trône de Castille et transforma le château royal en véritable forteresse labyrinthique. Il en connaîtrait tous les secrets, ce qui lui donne une emprise quasi-totale sur tout ce qui peut se passer ou être décidé dans la résidence royale.

L'Ancien ne possède pas de fidèle lieutenant ou de premier initié identifié, mais tous savent que plus de la moitié des gens résidant au palais royal sont plus ou moins directement sous sa coupe, sans compter l'ensemble des dragonnets qui s'y trouvent et dont il est le maître incontesté. Ainsi, l'Alcazar Royal, le palais forteresse du roi Philippe IV, est parfois considéré comme le plus fidèle lieutenant de l'Ancien.

L'Ancien ne s'intéresse qu'à ce qui se passe en Espagne, et plus particulièrement à Madrid et à la Cour des Dragons. Il laisse aux autres le soin de s'occuper du vaste monde.

L'Illuminé

Le second membre du Conseil fut l'un des artisans principaux de la création de

Les mousquetaires du roi

Les profils ci-dessous vous donnent quelques éléments techniques sur nos quatre amis. Ainsi que des combinaisons d'archétypes si d'aventure vous souhaitez les voir rejoindre les Lames.

D'Artagnan

Mousquetaire / Aventurier
Att 3/Def 3 + 2 pts de réserve
Ténacité 9
École française

Athos

Mousquetaire / Noble
Att 3/Def 3 + 1 pt de réserve
Ténacité 7
École française

Aramis

Mousquetaire / Religieux
Att 2/Def 4 + 1 pt de réserve
Ténacité 7
École italienne

Porthos

Mousquetaire / Soldat
Att 4/Def 2 + 1 pt de réserve
Ténacité 7
École germanique



l'Inquisition, certains allant même jusqu'à penser qu'il fut l'un des deux premiers inquisiteurs, Miguel de Morillo ou Juan de San Martín. Aujourd'hui conseiller très proche de Diego de Arce y Reinoso, il tient le Tribunal du Saint-Office entre ses griffes.

L'Illuminé est trop paranoïaque pour accorder sa confiance à un lieutenant. Il préfère manipuler les gens, et utilise les inquisiteurs pour accomplir ses basses besognes. En les envoyant chasser des chimères, il sert ses propres desseins, quitte à mener tout un village sur le bûcher.

L'Illuminé a toujours été en quête de Dieu, et se trouve souvent impliqué dans les affaires concernant l'Église, les miracles et la recherche des objets et reliques saintes.

L'Orateur

Le troisième membre du Conseil est l'un des rares dragons de la Griffe noire ayant eu une existence publique. Il officia au XVI^{ème} siècle sous le nom de Juan Ginés de Sepúlveda. Se présentant comme un grand érudit, il devint le précepteur de Philippe II, à qui il inculqua la tolérance envers les dragons. Puis il parvint, en 1537, à tromper l'Église et fut ordonné prêtre. Lors de la controverse de Valladolid, il fut le représentant de la faction désireuse de légitimer la conquête et l'asservissement des Indiens. Plus généralement, il a soutenu durant des années l'idée selon laquelle

il est nécessaire et légitime d'encadrer des civilisations lorsqu'elles sont moins développées. Démasqué par les Châtelaines, qui prouvèrent ainsi leur utilité au Pape et acquirent définitivement sa confiance, il fut forcé de se retirer et de disparaître.

Pendant longtemps, l'Orateur n'eut pas de héraut identifié, mais, depuis quelques années, il est régulièrement représenté par un couple de dragons Derniers-Nés. Assumant pleinement leur côté humain, tous deux subliment à la perfection les perversions des hommes, portant la luxure et le vice jusqu'à des sommets frôlant le divin. Se faisant ironiquement appeler Marie et Gabriel, ils eurent auparavant de nombreux autres noms, et furent notamment connus au sein des Arcanes comme la Magicienne sous le Voile et le Gentilhomme au Corbeau.

L'Orateur et ses lieutenants sont très actifs au sein des cours royales européennes, Marie et Gabriel ayant clairement une préférence pour Paris. L'Orateur est le seul à avoir conservé un contact diplomatique avec les Naos, à qui il rend parfois service.

Le Guerrier

Le quatrième membre du Conseil est un combattant accompli possédant la mainmise sur l'armée espagnole. Il fut l'instigateur de la création des irskehns, les unités de dracs noirs qui servent la Cour des Dragons.

On dit aussi qu'il contrôle les populations dracs espagnoles jusqu'au plus profond des marécages du delta de l'Ebre.

Le plus fidèle lieutenant du Guerrier est un colosse d'une quarantaine d'années, au bras droit entièrement rongé par la ranse. Combattant exceptionnel, il ne fut défait qu'une seule fois dans sa jeunesse par un maître d'armes, qui prit sur-le-champ la fuite pour la France. Surnommé El Segador, le Faucheur, il est connu et craint par tous les soldats espagnols. Sa seule présence peut changer le cours d'une bataille, au point que la défaite espagnole de celle de Rocroi est en partie attribuée à son départ pour Madrid, où son maître le rappelait.

Le Guerrier est fortement impliqué dans toutes les guerres menées par l'armée espagnole, mais sa griffe est aussi ressentie dans celles qui se mènent contre les ennemis des dragons.

Le Marchand

Le cinquième membre du Conseil aurait été l'un des créanciers ayant financé les expéditions de Christophe Colomb. Ce serait un marchand d'une richesse incalculable, et qui aurait le contrôle de l'ensemble du commerce de jusqu'iam dorée.

Jusqu'à ces dernières années, le Marchand n'avait eu aucun besoin d'un lieutenant fidèle, réglant avec brio tout problème par la négociation et le commerce. Mais il y a dix ans, il s'est attaché les services d'un jeune et beau Français, le marquis de Gagnière, dont il acheta la vie à l'Enlumineur aveugle des Arcanes, négociant son sauvetage à la place de son assassinat. Le marquis, rejoint par son bras droit, un reitre nommé Malencontre, sert désormais fidèlement le Marchand, mettant à son service son érudition, son savoir-vivre et ses relations à la cour du roi de France.

Contrairement aux autres membres du Conseil, le Marchand n'est pas friand de complots, et avance souvent à visage découvert, ne cachant pas à ses clients et confrères qu'ils sont impliqués dans du négoce avec un dragon. Il s'intéresse à toute affaire du moment qu'elle peut être lucrative. Il considère le marché de la jusqu'iam dorée comme sien et ne tolère aucune contrebande autre que la sienne, réprimant dans le sang toute tentative d'incursion sur son domaine.

La Sorcière

Le sixième membre du Conseil serait une dragonne maîtresse en l'art de la sorcellerie draconique. Elle aurait eu comme disciples l'Hérésiarque couronné et la Magicienne sous la Voile, deux anciens membres des Arcanes, la loge de Derniers-Nés la plus puissante des vingt dernières années. Pour protéger ses trésors magiques, elle a creusé une forteresse dans les flancs du Peñalara, le plus haut sommet de la Sierra de Guadarrama, au nord de Madrid. Elle y aurait caché de nombreuses

Sphères d'Âmes, ainsi que d'antiques grimoires. La Sorcière est l'adversaire le plus redouté des Sept. Ses capacités magiques sont si importantes qu'elle pourrait les localiser et les détruire au moindre de leur faux pas. Il se dit aussi que certains maîtres de magie lui ont fait allégeance en échange d'une fraction de connaissances draconiques antiques.

Mesk'sesch, un très ancien Saaskir, est le lieutenant le plus fidèle de la Sorcière. Dernier descendant d'une lignée de prêtres-sorciers maîtrisant les voies de l'esprit, il est capable de lire dans les pensées, de créer des illusions d'un réalisme mortel, et même de contrôler les consciences faibles. Sa maîtresse et lui sont les deux seules personnes à connaître l'emplacement de la forteresse du Peñalara et à posséder les clefs permettant d'y entrer. La rumeur affirme qu'avant d'être détruite en France, la Sphère d'Âme contenant Sash'Krecht lui appartenait, et qu'elle lui fut dérobée par une personne de confiance qu'elle avait conviée dans sa citadelle.

La Sorcière est constamment à la recherche de nouvelles connaissances magiques et mystiques. Elle se trouve aussi derrière de nombreuses corruptions de maîtres de magie, qu'elle pousse subtilement à se soumettre en échange d'un savoir interdit. Enfin, elle traque et combat sans relâche les Gardiens.

L'Ambitieux

Le septième membre du Conseil ne l'aurait intégré qu'au cours de la première moitié du XVI^{ème} siècle, suite à la disparition de son prédécesseur. Au sein de la Griffe noire, ces deux-là étaient connus pour se détester profondément. Certains prétendent que le tremblement de terre qui frappa Lisbonne en 1531, et provoqua le réveil d'un Archéen, ne serait qu'une simple conséquence du règlement définitif de leurs différends, et que l'Ambitieux aurait bénéficié de l'aide d'un dragon au service des Sept pour terrasser son adversaire.

Son premier initié, un homme impitoyable nommé Savelda, était craint par les dragons comme par les hommes. Envoyé à Paris en 1633 pour contrôler les affaires de la vicomtesse de Malicorne et des Arcanes, il fut mis en échec par les Lames du Cardinal, avant de perdre la vie sous les assauts de dracs venus empêcher une négociation entre les Gardiens et la Griffe noire, que l'Ambitieux était parvenu à organiser. Ce cuisant revers a profondément terni la réputation de son maître qui, depuis, cherche à découvrir qui avait intérêt à saboter cette réunion.

L'Ambitieux possède un réseau de connaissances et de contacts presque illimité. Il est, par exemple, le seul dragon de la Griffe noire à pouvoir entrer en contact avec les Gardiens. Il voit cependant d'un très mauvais œil l'arrivée de l'Intrigante au Conseil, et une lutte féroce tout autant que secrète s'est engagée entre eux.

L'Intrigante

Le huitième membre du Conseil est une nouvelle venue, et la seule issue des Derniers-Nés. Entre autres noms, vrais ou faux, elle fut appelée la Gardienne derrière le Miroir, d'après l'un des vingt-deux arcanes majeurs du Tarot des Ombres, comme tous les membres de la désormais dissoute loge des Arcanes à laquelle elle appartenait. Il se dit qu'elle gagna sa place au Conseil en complotant contre l'Hérésiarque couronné, et en le poussant à aller trop loin en tentant de brûler Paris.

Son fidèle lieutenant, et amant, est lui aussi un ancien membre des Arcanes, le Maître d'armes aux Flambeaux. Totalement dévoué à sa dame, il œuvre et intrigue pour consolider leur toute nouvelle position au sein du Conseil. Tous deux sont très impliqués dans les luttes qui animent les loges mineures et ont tissé un réseau d'espions qui couvre l'Europe entière. Certains affirment même qu'ils possèdent des agents au cœur de l'abbaye de Saint-Loup, la place forte des Louves de Saint-Georges.

L'Intrigante n'a pour but que de consolider sa position, en étendant son réseau d'espions et en écrasant ceux qui se dressent contre elle. L'Ambitieux est le premier sur cette liste, ainsi que l'Italienne, l'espionne papale, à qui ses agents se heurtent constamment.

Le Conseiller sans nom

Le neuvième et dernier membre du Conseil de la Première Loge est, quant à lui, totalement inconnu. On dit de lui qu'il est un maître dans les arts de l'illusion et de la manipulation, et qu'il serait parvenu à se dissimuler du destin lui-même. Seul est connu son unique lieutenant, El Viento, un Dragon Suzerain qui serait plus âgé que l'Ancien lui-même. Aussi extravagant que son maître est discret, il ne se déplace jamais sans sa cour personnelle, et fait montre d'une exubérance excessive. Tous ceux qui ont un jour eu à l'affronter s'accordent à dire que sous ses manières et son langage fleuri se dissimule un dragon d'une intelligence et d'une efficacité redoutables.

Le Conseiller sans nom peut se trouver impliqué dans une grande diversité d'affaires et de complots, personne n'ayant jusqu'alors réussi à comprendre l'ensemble de son action.

Les Loges

La Griffe noire possède une grande loge souveraine dans chacun des grands pays d'Europe, la France exceptée. Elles sont majoritairement constituées de dragons qui servent d'ambassadeurs pour la *Garra Negra* et œuvrent pour contrôler les dirigeants du pays où elles se trouvent. La vision et l'accomplissement de l'avenir draconique sont en réalité uniquement portés par la grande loge madrilène, la **Première Loge**.

À la fois la plus grande et la plus puissante loge de la Griffe noire, elle regroupe les Dragons Suzerains l'ayant fondée. Désireux

de maintenir leur pouvoir, ils avaient mis en place de nombreuses règles leur donnant préséance sur tous les autres membres de la race draconique et obligeant ceux-ci à leur témoigner obéissance et respect. De fait, les conseillers de la Première Loge, garants du bon fonctionnement de la Griffe noire, étaient traditionnellement issus de leur rang. Mais l'arrivée de l'Intrigante au Conseil, fruit de manœuvres politiques complexes, a cependant changé la donne, apportant plus de poids aux Derniers-Nés, et les membres de la Première Loge sont désormais inquiets. Ces anciens dragons, puissants, retors et avides de pouvoir, ont dû durcir le ton. Mais leurs méthodes, héritées du millénaire précédent, se montrent peu efficaces face aux jeunes et réactifs Derniers-Nés. En difficulté depuis, la Première Loge peut cependant compter sur l'appui du Conseil, qui sait parfaitement que son affaiblissement ou sa disparition sonnerait le glas de la Griffe noire.

La Griffe noire possède de plus de très nombreuses loges internes mineures. Elles sont constituées de dragons comme d'hommes, et leurs effectifs peuvent varier d'une petite poignée à plusieurs centaines. Ils sont réunis par un but commun, l'objectif et le rôle de la loge, et œuvrent ensemble pour son accomplissement. Les loges peuvent être adouées par les conseillers de la Première Loge, et ainsi bénéficiaire de leurs appuis et financements, ou être tenues secrètes et clandestines.

Au sein de la Griffe noire, le **Glaive ardent** est une loge tout aussi étrange que redoutée. Elle est constituée de cinq dragons dont l'identité réelle est ignorée de tous, même des conseillers de la Première Loge. Elle est le bras répressif de la *Garra Negra*, la garde interne chargée d'éliminer ceux qui ont fauté. Lorsque des membres de la société secrète sont reconnus coupables de trahison ou d'actions contre la race draconique, leur nom est confié à un grand miroir d'argent poli. Contrairement aux autres miroirs de vision, il est lié à cinq autres et ne permet pas de voir son interlocuteur, ni même de reconnaître sa voix. Les cinq exécuteurs du Glaive ardent se chargent alors de trouver et d'éliminer les condamnés. Depuis sa création, cette loge n'a jamais failli dans les missions qui lui furent confiées. Il n'existe que deux façons de l'intégrer. Soit l'un de ses membres transmet son miroir à un candidat qu'il estime de valeur, soit un condamné parvient à tuer son exécuteur. Son miroir lui revient alors de droit, et il entre dans la clandestinité pour le restant de ses jours. Lorsqu'en 1633 les Arcanes échouèrent dans leur Grand Dessein, le Glaive ardent supprima en quelques mois tous ceux qui ne parvinrent pas à se placer sous la protection des membres du Conseil de la Première Loge. Certaines rumeurs affirment que le Pèlerin immobile parvint cependant à survivre et intégrer la loge. D'autres racontent qu'un sang-mêlé et une humaine en seraient membres.





Les **Marcheurs** forment une loge destinée au soutien logistique des dragons en et hors d'Espagne. Agissant à travers de nombreux prête-noms, ils ont acquis une grande quantité de messageries et de sociétés de transport de marchandises. Lorsqu'un paquet doit être convoyé dans le plus grand secret ou que la destination est difficile d'accès, il est confié aux Marcheurs, qui se chargent de le livrer à bon port. Si la loge en elle-même n'est constituée que d'une dizaine de dragons et d'hommes, elle contrôle en réalité directement ou indirectement plus de la moitié des transports réalisés en Espagne, et un quart de ceux effectués en Europe. De plus, afin de pouvoir transporter les marchandises les plus secrètes, les Marcheurs ont créé des lignes de transport clandestines, réservées aux membres de la Griffé noire, reliant les grandes villes européennes. Garantissant la livraison, ils n'apprécient pas que l'on s'immisce dans leurs affaires ou que l'on s'en prenne à leurs messagers et convoyeurs. En cas d'incident, ils optent toujours pour la manière forte, engageant des mercenaires dracs et humains afin de résoudre le problème et dissuader quiconque de renouveler l'expérience.

La loge des **Princes** rassemble de nombreux dragons et humains ayant leurs entrées dans les diverses cours royales européennes. Lorsqu'un dragon a besoin de relations et appuis, il s'adresse aux Princes, qui se chargent alors de lui faire rencontrer les bonnes personnes ou de lui ouvrir les bonnes portes. Le rôle de cette loge très informelle a, peu à peu, été détourné et elle est finalement aussi devenue le moyen d'afficher son influence aux yeux de tous les autres membres de la Griffé noire. Il est à noter que l'Orateur fut longtemps un membre de cette loge, et qu'il ne l'a quittée que pour être remplacé par ses deux lieutenants.

La **Sangre Oscura**, le Sang sombre, est une puissante loge constituée de très anciens Dragons Suzerains, dont les noms ne sont pas connus, et de sorciers humains. Elle a pour but d'attirer à elle et corrompre les maîtres de magie d'Europe afin de reprendre le contrôle de la connaissance draconique qui fut volée par les hommes. Elle est impliquée dans presque toutes les histoires de magie noire et de commerce illégal d'objets draconiques. Au sein de la Griffé noire, la **Sangre Oscura** ne parle que par la voix de son représentant, un érudit et alchimiste draconique français se faisant appeler Pierre Arnauld, sieur de la Chevalerie de Chartres. Détesté par la Sorcière, qui considère la loge comme un ramassis de vermines à écraser, il n'hésita pas à lui tenir tête lorsqu'elle exigea la dissolution de la **Sangre Oscura**. Son arrogance lui coûta l'œil et l'oreille droits, emportés par le souffle de la Sorcière, mais la loge fut maintenue.

Los Cazadores fut fondée par l'Orateur en 1570. Ayant pu prendre la mesure du pouvoir des Louves lorsqu'elles le démasquèrent et manquèrent de le tuer en 1565, il forma une loge chargée de les traquer et de les tuer. Les sœurs de Saint-Georges pouvant reconnaître les dragons, cette loge en compte très peu dans ses rangs, très majoritairement constitués de reîtres humains et dracs. Au fil des décennies, ils ont appris à connaître les Châtelaines et leurs tactiques. Opérant en petits groupes infiltrés et recrutant de préférence des étrangers, ils parviennent à traquer leur proie même lorsqu'elle se trouve sur des terres hostiles comme la France. Au cours des cinquante dernières années, six Louves sont tombées sous leurs coups. Les cinq premières sont mortes, mais la dernière, la mère de Vaussambre, leur a survécu au prix de son dragon spectral. Le groupe de **Cazadores** responsable de cet exploit est mené par un très jeune maître de magie versé dans la sorcellerie, Juan Del Lago, et par un puissant drac noir, ancien lieutenant irskehn, Khas'Resksess. Tous deux n'ont pas perdu l'espoir de terminer cette dernière mission, et rêvent d'éliminer définitivement la mère supérieure générale des Châtelaines.

Les **Poussiéreux** forment une loge dont l'efficacité est incontestable sans pour autant qu'elle en gagne reconnaissance et crédit. Elle regroupe en effet une armée de malades de la ranse et de la grande ranse, venus vers les dragons dans l'espoir d'une guérison. Désespérés, certains sont prêts à tout et servent d'espions, d'hommes de main et parfois même d'assassins aux Derniers-Nés qui dirigent la loge. Sans remords, les dragons bercent ces hommes d'illusions avant de les abandonner à leur triste sort une fois devenus inutiles.

Les **Seigneurs et Maîtres** regroupent une poignée de dragons désireux de rétablir l'esclavage des dracs. Impitoyables et vicieux, ils tentent de restaurer leur autorité par la terreur et le sang, menant de grandes chasses dans les marécages, traquant les dracs à dos de vyverne ou même sous forme intermédiaire. Si le Guerrier fut l'un des membres fondateurs de la loge, il leur est aujourd'hui farouchement opposé. Bien que son mépris envers les dracs n'ait pas varié, il trouve à présent qu'ils sont plus efficaces sur un champ de bataille s'ils se battent dans l'espoir de conserver leur liberté.

Les **Sans-Reflets** est une toute nouvelle loge clandestine espionnant pour le compte de l'Intrigante. Présente dans tous les endroits stratégiques d'Europe, et même, dit-on, dans le Nouveau Monde, elle tente de trouver sa place et affronte sans relâche les espions servant les rois d'Europe et le Pape. Elle doit aussi faire face aux ambassadeurs de la Griffé noire, pour la plupart dévoués à l'Ambitieux, qui éliminent les Sans-Reflets dès qu'ils les démasquent.

Scénario : Le venin de la Griffie noire

Il a fallu l'accepter, les preuves sont bel et bien là : le roi Louis XIII a été empoisonné ! Certains indices pointent l'hypothèse selon laquelle le plan aurait été échafaudé depuis fort longtemps. Peut-être depuis des années. Tout concorde, de l'analyse alchimique des effets personnels du roi jusqu'aux agissements suspects de son entourage. Les indices mettent en évidence la présence d'un traître parmi les médecins, **Charles Bouvard**.

Malheureusement, au moment de l'intercepter, les Lames sont tombées dans un piège tendu par des mercenaires à sa solde. Ceux-là attendaient patiemment dans l'ombre de sa demeure située en plein cœur de Paris.

Indices aux joueurs

Les preuves qui accablent le médecin Charles Bouvard sont les suivantes. Répartissez un indice par joueur selon la catégorie de son archétype (voir page 5). Libre à vous de céder toutes les informations présentes.

Hommes de cour

- Les horaires de fréquentation du roi concordent avec ses pics de fièvre
- Le médecin exigeait souvent qu'on le laisse seul avec le roi

Lettrés

- Des instruments laissés sur place par le médecin étaient imbibés de poison

- Un chien royal est mort après avoir inopinément bu dans la bassine où le médecin avait rincé ses instruments

Combattants

- Le médecin a loué les services de mercenaires
- Des miliciens ont disparu en faisant leur ronde dans le quartier où habite le médecin

Roturiers

- Bouvard s'isolait souvent de ses confrères pour des activités jugées suspectes
- On a l'a surpris à plusieurs reprises en train de parler à des inconnus

Préparation du MJ

La Griffie noire s'échine à mener de front plusieurs manigances, mais presque toutes seront défaits par le Cardinal, Rochefort et les Lames. Voici les projets de la Griffie noire, dans l'ordre d'apparition, et les faits en théorie attendus au fil du scénario.

- Assassiner le roi Louis XIII (réussite)
- Saboter les poinçons des ateliers d'imprimerie de Paris, de manière à insérer subtilement dans les ouvrages littéraires français un codex secret draconique permettant de rallier les dragons et leurs engeances. Ces ouvrages permettront de communiquer facilement quelques plans de la Griffie noire et de fédérer de nouveaux alliés (échec)
- Écarter Anne d'Autriche du trône (échec)

- Corrompre Rochefort (fausse réussite)
- Assassiner Mazarin (échec)

Dater la mission : l'histoire commence aux premiers jours de mai 1643, avant la mort de Louis XIII (qui surviendra le 14).

L'acte II se termine avec la découverte du codex secret draconique. L'acte III débute avec l'enterrement du roi et court jusqu'à septembre, avec l'arrestation de Beaufort, qui aura tenté de faire assassiner Mazarin et contribué aux récents complots. La mission se termine dans l'ombre de la Fronde, qui augure d'une suite laissée entre les mains délicates du MJ.

Déroulement de la mission

Acte I, Scène 1

Lieux

- Propriété du médecin Charles Bouvard, centre de Paris
- Porte Saint-Denis (page Livre 1 page 51)

Ouverture

Sous un soleil brûlant, les Lames finissent leur combat contre les mercenaires à la solde de Bouvard. La propriété a souffert de l'affrontement et tout y est saccagé. Huit adversaires gisent dans leur sang, six d'entre eux restent prêts à en découdre jusqu'à la mort.

Les personnages principaux (dans l'ordre d'apparition)

Le Cardinal Mazarin

- **Les Lames** : Laincourt, Saint-Lucq et les Lames
- **Rochefort** : son ombre plane en permanence et, au cours de l'intrigue, il fera croire au groupe qu'il a changé de camp pour rejoindre la Griffie noire. Mais ce sera en vérité pour l'infiltrer, car l'âme damnée du Cardinal se fait vieux. Il aspire à servir une ultime fois la France. Seuls lui et le Cardinal sont au courant de ce stratagème
- **Aude de Saint-Avoid** : épouse d'Arnaud de Laincourt et parente de la duchesse de Chevreuse. Elle rejoint Paris pour prévenir son mari des activités suspectes recensées dans une ancienne demeure de Chevreuse, en Lorraine

La Griffie noire

- **Charles Bouvard** : médecin royal administrant le poison à Louis XIII. Il ne sait pas qu'il sert en vérité les desseins de la Griffie noire
- **Igor Fauciny d'Argeant** : le conteur royal et ami du roi, manipulé par la Griffie noire et Corneille. Il se suicide à l'acte I
- **Pierre Corneille** : célèbre dramaturge qui utilise sa troupe, le prince d'Orange, pour masquer les activités de ses maîtres
- **Léopold Rivière** : notaire qui a légalement validé de nombreux projets
- **Duc de Beaufort** : allié de Chevreuse, il est l'instigateur supposé des manigances

- **Henri de Guise** : c'est un dragon, le véritable maître caché dans l'ombre. Il est directement impliqué dans l'histoire, c'est un Puissant que les Lames vont apprendre à craindre. Il sera reconnaissable par le port d'un chapeau piqué d'une paire de plumes or-jusqu'iamé. De Guise pourrait être le Gentilhomme au Corbeau des Arcanes du tarot draconique (voir Livre I pages 19-20)
- **Alexandre Hardy** : dramaturge et ami de Corneille. Il a quitté la scène publique il y a dix ans pour rejoindre les plans de ses nouveaux maîtres

Les indépendants

- **Louis II de Bourbon-Condé, dit le Grand Condé** : commandant de l'armée de Picardie. Il apparaît peu dans la mission, mais son intervention imposera une conduite exemplaire aux Lames
- **Valentin Conrart** : secrétaire perpétuel de l'Académie française, il pourra apporter une aide précieuse

5 Hommes de main

(grêlé, nabot, nez-de-fouine, colosse, balafre)

Qualifiés

A I D I T I

Armés

1 Chef (2)

(borgne au chapeau noir)

A 2 D I T 3

Armé

Intrigue

Le bâtiment est plus haut que large. Il possède un grand salon, une arrière-cour comprenant un point d'eau et un escalier qui mène au toit. La superficie ne dépasse guère la moyenne de la propriété d'un nobliau parisien.

Les adversaires, essouffés, s'accordent une courte pause. Ils achèvent de jauger les Lames et de reconsidérer l'angle

Il était une fois Igor Fauciny d'Argeant

Ce que les Lames peuvent découvrir à l'hôtel de Bourgogne, au Marais ou en jouant de leurs réseaux (test d'Intrigue) :

- Une réussite : Igor jouissait d'une très bonne réputation à la cour en raison de sa capacité à captiver l'attention du roi en lui faisant oublier ses douleurs.
- Deux réussites : Il a été déniché lors de ses représentations, rue Pont-Neuf, il y a trois ans, par un dramaturge et poète français du nom de **Corneille**, qui le plaça dans le théâtre du Marais, dans la troupe du prince d'Orange (avant que le roi n'ordonne sa mutation à la Salle de l'hôtel de Bourgogne).
- Trois réussites : Il a passablement contribué à l'amertume du **marquis de Cinq-Mars**, un ancien favori du roi ayant fomenté un complot à l'égard de Richelieu. Il y a deux ans, le Cardinal plaça Cinq-Mars à la cour pour détourner Louis XIII de Madame de Hautefort, dont l'influence sur le trône grandissait de jour en jour. Le favori se lia ensuite à la princesse de Mantoue, d'un rang très supérieur au sien. Mais pour contrer cette alliance, Richelieu demanda au roi de faire annuler le mariage. Et pour influencer la décision du souverain, le Cardinal fit venir Igor Fauciny d'Argeant à la cour, et le présenta à Louis XIII. Rancunier, **Henri Coiffier de Ruzé** (le marquis de Cinq-Mars) orchestra un plan visant à assassiner Richelieu. Un dessin découvert trop tôt et à l'issue duquel le marquis se retrouva sur l'échafaud, place des Terreaux à Lyon, le 12 septembre 1642.

Le dramaturge et le conteur

Après l'entrée du conteur à la cour royale, Corneille reprit en secret contact avec lui. Il lui demanda quelques menus services et ne lui révéla l'existence de la Griffe noire que lorsque le conteur ne pouvait plus reculer. Le piège s'était refermé, et Fauciny d'Argeant devint un agent infiltré, contre son gré.

d'attaque. Leur chef se fait appeler **César** (il parle d'ailleurs souvent de lui en employant la troisième personne), sa chemise lui colle au corps à cause de la sueur, il se bat à l'aide d'une main gauche et d'une rapière.

- S'il ne reste qu'un seul combattant, peu d'efforts suffisent à lui arracher ses informations en échange de la vie sauve. Le survivant explique comment quatre d'entre eux ont tué des miliciens, récupéré leurs tenues et jeté les cadavres dans la cave. Ils escortent d'ailleurs en ce moment même le médecin vers la porte Saint-Denis.
- Si aucun mercenaire n'a survécu, les Lames tombent sur un petit mendiant du nom de **Lambert**. Ce garçon de 10 ans cache mal son goût pour le profit. En échange de quelques piécettes, il rapporte une conversation entre les mercenaires où il était question de se déguiser en miliciens pour passer la porte Saint-Denis.

Maîtriser la situation

À la porte Saint-Denis, les Lames découvrent une foule compacte. L'entrée bouchonne car les sentinelles en faction sont en train de valider le passage des mercenaires déguisés. Les Lames remarquent rapidement leur cible, mais analysent la situation : s'ils ne font pas preuve de prudence, le conflit ouvert qui suivra l'interception du médecin pourrait causer la mort d'innocents. La difficulté consiste donc à isoler Bouvard des deux mercenaires qui l'empoignent tandis que les autres discutent avec le responsable de la porte.

Si les Lames perdent le contrôle de la situation, elles sont considérées comme responsables des dommages collatéraux et jetées au cachot. À peine plus tard, une lettre cachetée du Cardinal les libère, et ils doivent essuyer les critiques assassines de Rochefort et de Mazarin.

Option : de la force en amour

Pour apporter un dynamisme supplémentaire à l'introduction, esquissez un plan de la demeure de Bouvard et situez les ennemis à différents endroits. Puis, demandez à vos joueurs d'indiquer où se trouvent leurs personnages. Enfin, avant de lancer le combat, posez des questions comme celles qui suivent :

- « *Qui se trouve sur le toit à barrer la route du mercenaire qui a tenté de s'enfuir ?* »
- « *Choisissez deux d'entre vous, dos à dos, opposés à deux autres adversaires.* »
- « *Qui se bat en montant à reculons les marches des escaliers ?* »

Acte I, Scène 2

Lieu

- Le Châtelet (voir Livre 1 page 62)

Ouverture

Capturé, Bouvard est emmené dans une cellule dont les murs et le sol témoignent du passage de ses anciens occupants. À moins que les Lames n'en décident autrement, Bouvard est malmené par les gardiens (coups dans les jambes, violentes bousculades, insultes, etc.).

Intrigue

Le médecin évoque à demi-mot son implication. Une épreuve d'Investigation difficile (2) réussie permet à une Lame de lire la malice dans son regard : le traître s'amuse avec ses interlocuteurs. Le groupe possède des preuves contre lui, mais des éléments manquent : comment faisait-il pour amener le poison ? Et pour le compte de qui ? Bouvard retient aussi longtemps que possible ses précieuses informations car il se sait utile.

L'atout caché : lors de l'attaque de l'Archéen il y a dix ans (page 42), Bouvard a subi d'importantes blessures. Pour calmer ses vives et entêtantes douleurs, il consomma de la jusquiame en excès. Cela eut pour effet secondaire de lui ôter toute sensation tactile. Il le révélera s'il est torturé, sourire aux lèvres (une Lame peut cependant se douter de quelque chose au préalable avec une réussite de Vigilance).

L'autre complice : les médecins de la cour n'ont pas l'autorisation d'emmener leur propre matériel médical. Cet équipement est fourni par des agents royaux. Alors, comment Bouvard entrainait-il en possession du poison ? Il disposait d'un complice qui le lui procurait directement au chevet du roi ! Il s'agit du conteur royal, **Igor Fauciny d'Argeant** (voir scène suivante pour des indices complémentaires). Ce personnage dissimulait le poison dans le dos de ses livres et fournissait le médecin lors de leurs rencontres quotidiennes.

Au nom de qui : Bouvard recevait ses ordres et ses récompenses (en or ou en jusquiame) directement du conteur. Igor possède ses propres quartiers non loin des chambres royales.

Haut et court

Quand les Lames se rendent aux quartiers du conteur, elles le découvrent... pendu. Les premières observations confirment le suicide. Le garde chargé

de la surveillance n'a lui-même rien noté de particulier, à part la venue d'une servante portant une missive à remettre en main propre à Igor. Ce dernier a ensuite griffonné un texte et demandé de retrouver un destinataire dont le garde n'a pas retenu le nom.

Dans la chambre, un papier finit de se consumer dans une coupelle (la première missive). Avec un bon sens de l'observation, une Lame met la main sur un coffre scellé glissé sous le lit (test de **Mécanique** très difficile (3) pour crocheter la serrure). On y trouve des ouvrages rares sur la philosophie et la poésie, des proses érotiques écrites dans un français médiocre et des lettres de recommandation adressées à la cour royale. Ces dernières portent le sceau des **Comédiens du Roi**, une troupe de théâtre de l'hôtel de Bourgogne.

La missive adressée au conteur :
Bouvard l'a envoyée avant son arrestation, pour prévenir Igor. Ce dernier, craignant les représailles des agents du Cardinal, a préféré en finir. Mais avant de se pendre, le conteur a tenu à rédiger un mot destiné à son épouse enceinte (voir scène suivante). Et c'est Luna, la servante, qui a pour mission de la lui remettre.

La servante (et amante du conteur) :
elle se nomme **Luna**, et c'est une jeune brune au minois charmant. Une Lame pourra plus tard comprendre que les proses érotiques ont été rédigées par la servante.
À l'heure qu'il est, Luna est introuvable. Mais quelques questions posées au garde confirment son départ précipité.

Option : l'interrogatoire qui agace
Charles Bouvard est prêt à coopérer pourvu qu'il obtienne, en plus de la vie

saive, quelque chose en retour. Il se doute des menaces qui pèsent sur lui (l'écartèlement en sentence, pour attentat à la Couronne). Alors que risque-t-il à exiger de ses interlocuteurs... du respect, une geôle aménagée et confortable, un vin de bonne qualité et, pourquoi pas, une compagnie agréable ?

Bien sûr, le traître joue avec le feu. Mais rien ne vous empêche de mettre les nerfs de vos joueurs à rude épreuve.

Si, dans cette séquence, aucune solution ne se présente, Saint-Lucq apparaît à la surprise générale (« *Qui donc l'a mis au courant ?* »). Ce dernier demande à rester seul avec le prisonnier. Comme Saint-Lucq sait Bouvard insensible à la douleur, il lui inflige toutes sortes de tortures psychologiques, l'obligeant à regarder les incisions qu'il creuse dans sa chair. Car si le corps ne ressent rien, l'esprit, lui, demeure réceptif. Les autres Lames accepteront-elles de tels procédés ?

Acte I, Scène 3

Lieu

• La Salle de l'hôtel de Bourgogne (p. 57 Livre 1)

Ouverture

L'endroit ressemble fort à un terrain de jeu aménagé et embelli pour des représentations. L'espace, assez profond, permet d'installer bon nombre de spectateurs face à la scène fermée par une double tapisserie de velours rouge.

Des banquettes où s'affalent une poignée de privilégiés reposent sur les côtés de l'estrade, à partir de laquelle de longues marches descendent vers l'assemblée.

Les Lames arrivent au moment des répétitions. Tandis que, jusqu'alors, tout le monde s'en donnait à cœur joie, le climat change brusquement. Les occupants accueillent le groupe froidement. En

Notes au MJ

En recevant l'invitation du dragonnet, Aude ne s'est pas assez méfiée, ce qui a permis à De Guise de l'enlever. À l'heure qu'il est, la pauvre Lorraine est tenue prisonnière dans la cave du chantier jouxtant le théâtre du Marais. Ce n'est qu'une question de temps avant que Beaufort ne l'utilise pour faire lever sur Laincourt.

effet, la mort d'Igor Fauciny d'Argeant a été portée à leur connaissance (par Luna, à peine plus tôt) et ils tiennent les Lames pour responsables.

Dans un premier temps, la troupe ignore tout simplement les agents du Cardinal, indiquant que la prochaine représentation est une priorité. Si une Lame évoque clairement la mort d'Igor, tous feignent (d'une manière grotesque) ne pas le connaître. Il devient alors rapidement évident que les Lames doivent faire preuve de diplomatie et prouver leurs bonnes intentions. À moins qu'elles ne décident de faire usage de la force, ce qui renforcera immédiatement l'antagonisme des Comédiens.

Le contenu de la missive de Luna : Igor y relate son implication dans des affaires d'État (sans rentrer dans le détail) et évoque son incapacité à supporter davantage le poids des responsabilités. Selon lui, les agents du Cardinal viendront bientôt le retrouver. Pour l'amour qu'il éprouve envers sa femme Lila, membre des Comédiens du Roi, il a donc décidé d'en finir avec cette vie de cachotteries et de complots.

La pauvre Luna a découvert le contenu de la lettre en même temps que les Comédiens. Elle est rongée par la culpabilité et la peine.

Intrigue

Quand la situation s'apaise, Luna apparaît au bras du chef de la troupe, un certain **Giano de Sparre**, élégant Espagnol à la voix profonde et aux airs outrageusement efféminés. Il finit de calmer les tensions et rapporte les liens entre Igor et les Comédiens.

Avant de rejoindre le roi à sa cour, le conteur apportait une grandeur à la Salle de l'hôtel de Bourgogne. C'est d'ailleurs ici qu'il a rencontré son épouse, Lila. Giano ne comprend pas pourquoi le conteur continuait à fréquenter certains artistes du Marais, plutôt imbus de leurs personnes depuis la polémique autour de l'œuvre de Corneille, *Le Cid*.

Le théâtre du Marais

Les chefs de la troupe dite « du prince d'Orange » sont **Le Noir** et **Mondory**, deux artistes très cultivés. On les a chassés de la Salle de l'hôtel de Bourgogne, c'est pourquoi la mort du conteur les affecte peu. Leur installation à la rue Vieille-du-Temple a permis d'établir durablement leur entreprise, aujourd'hui connue sous le nom de théâtre du Marais.

- Suite aux incendies provoqués par l'attaque de l'Archéen, le quartier continue d'être restauré. De nombreux chantiers y fleurissent au gré des financements publics et privés, comme autant de tours squelettiques qui s'élèvent et espèrent retrouver leur éclat perdu
- Les membres de la troupe ne sont pas impliqués dans les complots de la Griffe noire. Le théâtre sert simplement les intérêts d'un Corneille au service des dragons. Les Lames risquent par conséquent de perdre leur temps à essayer de mettre en cause le Marais, au bonheur du dramaturge, qui fera mine de ne rien savoir

Corneille et sa troupe se produisaient à la Salle de Bourgogne avant de se faire déloger par les Comédiens (suite au succès du *Cid*). Le dramaturge vénère la bombance et les mondanités, il a d'ailleurs été aperçu à plusieurs reprises rue Saint-Thomas-du-Louvre.

La rue Saint-Thomas-du-Louvre : on y trouve le magnifique hôtel de Chevreuse, qui a repris vie ces derniers mois et accueille de folles nuits parisiennes pour les notables curieux et excités à l'idée de rencontrer Corneille. Quand bien même la duchesse de Chevreuse ne se trouve plus à la capitale depuis son exil en 1633.

Quelques informations sur Corneille : il est membre de la **troupe du prince d'Orange**, à laquelle le dramaturge doit les illustres représentations du *Cid*. L'œuvre en question est à l'origine d'une importante polémique soulevée par l'Académie française. La controverse souligne le parti-pris de l'histoire, qui repose sur un titre, un sujet, des personnages et des décors espagnols, alors même que la France est en guerre contre l'Espagne !

Option

Une femme enceinte se montre, c'est la jeune épouse du conteur. Son nom est **Lila Fauciny d'Argeant**. Sa chevelure d'or et son teint de porcelaine ne laissent pas les Lames indifférentes. La lettre de son mari à la main et les yeux inondés de larmes, elle jure de léguer à son enfant sa haine des agents du Cardinal : « *Vous, serviteurs du secret et du trône, vous avez assassiné son père !* »

Igor s'est bien gardé d'évoquer sa relation avec Luna. En lâchant cette information, une Lame peut ébranler les certitudes de Lila, et déclencher le départ immédiat d'une Luna véritablement mal à l'aise.

Acte I, Scène 4

Lieu

• **Le Palais-Cardinal (voir Livre I page 64), dans le bureau de Mazarin**

Ouverture

Mazarin convoque les Lames par l'entremise de Rochefort. Il les accueille, les doigts réunis en clocher et la mine fermée. Laincourt est présent, mais pas Saint-Lucq.

Ses yeux accrochent la lumière des chandeliers. D'une voix basse, il invite la Lame avec la plus haute valeur en **Autorité** à livrer son rapport. Mazarin écoute attentivement et complète en ajoutant que l'affaire dépasse l'empoisonnement du roi.

Des dracs s'organisent dans le quartier des Écailles. Ils se rassemblent sous l'égide d'un étranger portant un chapeau piqué d'une paire de plumes or-justiquame, et ont été récemment aperçus revenant de la rue Vieille-du-Temple... L'étranger est secondé par un drac noir du nom de **Tshash**, un criminel connu pour ses expériences alchimiques sur des cobayes humains (le drac est reconnaissable par l'épais monocle qu'il a greffé sur son arcade sourcilière). La question est de savoir s'il est impliqué dans l'empoisonnement du roi.

Intrigue

Mazarin ordonne à Laincourt de sortir, et aux autres Lames de rester. Le capitaine s'exécute, malgré la lueur d'indignation qui étincelle dans son regard.

Le Cardinal n'attend guère plus longtemps pour évoquer la disparition

d'**Aude de Saint-Avoid**, la femme de Laincourt. Elle a été enlevée peu après son arrivée à Paris, il y a deux jours. Mazarin a intercepté son dernier message avant qu'il n'atteigne son époux, dans lequel elle le prévient de sa venue pour une affaire qu'elle estime urgente. À la missive a été joint un pamphlet à l'encontre du Cardinal, récemment imprimé. La lettre écrite par l'épouse insiste sur la nécessité absolue de leur rencontre.

Le Cardinal somme les Lames de ne pas en informer Laincourt et de se lancer sans tarder sur les traces de son épouse. Si le capitaine apprend cette disparition, il risque de perdre toute capacité de jugement. Les Lames ont donc la charge de retrouver Aude de Saint-Avoid pendant que Laincourt remontera la piste des Écailles. Le temps est compté et l'ennemi, quel qu'il soit, ne doit pas pouvoir disposer d'un levier sur les Lames en la personne d'Aude.

Les premiers indices : l'enquête préliminaire indique que l'épouse a disparu après son entrée par la porte Saint-Honoré, suite à la visite d'un dragonnet rouge sombre porteur d'un message. Cet animal n'est pas un messager d'**Urbain Gaget**, dont les services sont appréciés du Cardinal (voir page 38), et semble plutôt appartenir à l'hôtel de Chevreuse.

Le visage caché du Cardinal : ce dernier a ordonné aux Lames de retrouver Aude, mais en aucun cas il ne leur a interdit d'aider Laincourt. Là est toute la nuance de Mazarin car, s'il se soucie des affaires du trône, il tient à ses Lames. C'est pourquoi, si elles désobéissent et informent leur capitaine de la disparition de son épouse, il ne pourra leur en tenir rigueur. Ce qui ne l'empêchera pas de les réprimander sévèrement. Par principe.

Option : la fureur de la Lame

À l'instar d'un **La Fargue** sous les ordres de Richelieu, Laincourt s'offusque des nouveaux secrets et des manigances. Il y a dix ans, Arnaud joua le rôle d'agent infiltré et sacrifia son honneur sur l'autel des conspirations. Ce temps est révolu, et il apprécierait de ne pas avoir à subir de cachotteries.

Le Cardinal reste impassible devant l'indignation du capitaine et la violence de sa verve. Il demande aux Lames d'accompagner Laincourt vers la sortie. Ce dernier pourrait prendre la réaction de ses Lames comme une trahison : à elles de faire preuve d'une infinie précaution pour sauvegarder les apparences et ne pas se mettre leur capitaine à dos.



Acte II, Scène 1

Lieu

• **L'hôtel de Chevreuse**, lieu de charmantes festivités (Livre I page 57), rue Saint-Thomas-du-Louvre. Un orage se lève sur Paris après une longue période de chaleur étouffante. Il éclatera dans les heures qui viennent

Ouverture

Depuis la rue, rien ne laisse croire que l'hôtel est en pleine ébullition. Le garde suisse du portail hésite à laisser entrer les Lames. S'il le fait, c'est uniquement par crainte d'avoir à leur opposer une vaine résistance.

Une fois dans le corps de logis, le groupe constate l'ampleur de la débauche. Des courtisanes invitent les convives dans des espaces cloisonnés par des rideaux diaphanes. Des domestiques s'échinent à plaire aux invités. Des rires fusent de toutes parts. Les festivités ont commencé depuis quelque temps, sur le thème des masques. Dans la chambre principale, Corneille poursuit sa représentation du *Cid*, l'assemblée pendue à ses lèvres.

Les Lames l'ignorent, mais la plupart des intrigants se trouvent ici même, derrière un rideau, un masque ou un autre invité (Beaufort, Condé et Henri de Guise, pour ne citer qu'eux). Il est impossible de les remarquer, à moins qu'ils ne se montrent délibérément. Ces fêtes favorisent les rencontres entre conspirateurs et permettent de noyer dans la masse les conciliabules.

Quand les Lames apparaissent, une ravissante domestique leur propose à boire, tandis que le dramaturge accentue geste et ton, jouant de l'emphase comme d'une seconde nature. Corneille accroche leur regard au même moment et termine sa tirade en invitant les Lames à le rejoindre.

Intrigue

Malgré le décor festif, une tension palpable s'installe entre le groupe et Corneille. Ce dernier manie à leurs dépens une verve aussi piquante que fuyante. Son but est de détourner l'attention des Lames pour permettre à certains convives de mieux passer inaperçus. Plus les Lames s'intéressent à la soirée, plus le dramaturge insiste. Corneille joue avec les agents du Cardinal en espérant les agacer et provoquer leur départ, mais sans jamais manquer au protocole.

L'intendante : une alliée de Chevreuse. Une femme de 40 ans, dont l'aura

tranche avec l'excès qui règne en ces lieux. Son nom, **Dame Ambroisine**. Sa mine sévère et sa tenue irréprochable ajoutent à son charisme.

Si les Lames posent problème, elle intervient en rappelant les règles de l'hospitalité, mais se fait un devoir de leur servir de guide tant qu'ils font preuve d'éducation.

Interrogée, l'intendante justifie l'existence de ces festivités par la volonté de préserver la bonne réputation de l'hôtel. Rien d'illégal ou de répréhensible à noter, et nombreux sont les notables à apprécier ces moments de détente.

Au sujet d'Aude de Saint-Avoid, étant une parente de la duchesse, elle a tout naturellement reçu une invitation de l'intendante. La venue d'Aude à Paris n'est d'ailleurs pas un secret.

Au sujet du conteur : interrogé, Corneille se remémore les grands talents d'Igor Fauciny d'Argeant et l'époque où il l'a repéré sur le Pont-Neuf, il y a trois ans. Il sut alors que le conteur était promis à un grand destin. Corneille a appris sa mort par un membre des Comédiens du Roi et la déplore. Il a aussitôt adressé une bourse bien garnie à sa veuve en signe de condoléances.

Au sujet de l'hôtel de Bourgogne : Corneille évoque cette concurrence comme un jeu. Il s'amuse de l'image qu'on lui prête et apprécie les rumeurs qui circulent sur lui comme autant de moyens de faire parler de sa personne et de son œuvre.

Le chapeau aux plumes or-justiquame

Une Lame réussissant une épreuve de **Vigilance (3)** remarque la coiffe décrite par Mazarin à peine plus tôt (un chapeau piqué d'une paire de plumes or-justiquame). Elle pend à un portemanteau. Nul doute, le maître des dracs se trouve ici. Mais où ?

Pour remonter cette piste, les Lames doivent réussir l'exploit de s'attirer les faveurs d'un invité dont le sang n'est pas encore noyé par l'alcool (épreuve de **Séduction 3**). L'interlocuteur se souvient alors de ce bel homme aux plumes or-justiquame et de la chambre dans laquelle il s'est rendu.

Si une Lame interroge l'intendante, elle indique sans sourciller que ce chapeau peut appartenir à n'importe qui. Par précaution, elle ajoute qu'au vu du nombre de notables, il serait malvenu de la part des Lames de semer la pagaille. Le groupe risque fort d'être éconduit si par malheur il trouble les festivités.

La piste d'Henri de Guise mène à une chambre où se tiennent deux membres corrompus de l'Académie française. Leurs noms, **Aloïs d'Hermont** (sec, brun aux yeux cernés ; un philosophe) et **Salomon Briand** (esthète à la peau blafarde et à la voix suave ; un poète). Une Lame ayant un archétype Lettré reconnaît immédiatement leurs chevalières et, par conséquent, leur affiliation à l'Académie. Cette institution, établie par feu Richelieu, accueille des membres censés garantir les normes de la langue française. Elle a d'ailleurs fortement critiqué *Le Cid*, et indirectement contribué à sa renommée. Menacés, les intellectuels avouent avoir eu rendez-vous avec un homme plutôt élégant. Ce dernier leur a graissé la patte pour :

- valider quelques contrats notariaux auprès d'un certain **Léopold Rivière**,
- récupérer des poinçons d'imprimerie,
- emprunter les ouvrages littéraires de l'Académie française, sur lesquels les imprimeurs de Paris se reposent pour produire des copies (de cette manière, la Griffes noire possède les meilleures références pour intégrer avec la plus grande subtilité son code secret draconique).



Le duo a subtilisé les poinçons dans le coffre de **Valentin Conrart**, à l'hôtel de Rambouillet. La somme perçue en retour leur a interdit toute curiosité, c'est pourquoi ils n'en savent pas davantage. Enfin, Aloïs et Salomon se dédouanent hargneusement de toute implication, puisqu'à proprement parler, ils n'ont jamais éprouvé la moindre envie de causer du tort. Le Cardinal ne l'entendra pas de la même oreille.

Limiter tout débordement : si les Lames menacent d'en découdre, le **Grand Condé** apparaît. En voyant l'étonnement sur le visage des Lames, Condé ne prend pas la peine de s'expliquer (il est dans son droit le plus strict). Toutefois, il fait remarquer qu'il n'acceptera pas un abus d'autorité de la part des hommes du Cardinal. Car il pourrait en faire autant avec ses gardes du corps.

En vérité, si Condé est présent, c'est sur invitation du duc de Beaufort, avec qui les relations se développent. Cette amitié naissante se transformera quelques années plus tard en alliance : la **Fronde**, un complot majeur dirigé contre le trône de France.

Option : sur la piste des Écailles

Les Lames ne sont pas supposées accompagner Laincourt sur la piste des dracs. Vous devez donc vous préparer à séparer le groupe s'il prend l'envie à certains de suivre leur capitaine. Si vous craignez de perdre en dynamisme ou en maîtrise, jouez d'abord cette séquence, puis le passage chez Chevreuse.

Dans le quartier des Écailles (Livre I, page 60), inutile de préciser que le groupe n'est pas le bienvenu. Les individus recherchés ont été récemment aperçus dans un cabaret, **Le Rimailleur**. Dans ce haut lieu du raffinement, des dracs se réunissent pour des épreuves physiques. Gagner leur attention revient donc à remporter une partie (pugilat, bras de fer, saisie de syles à mains nues, etc.) contre le champion actuel, un certain **Tashakôr** (un drac engoncé dans une chemise inadaptée à sa carrure – Niveau d'opposition 6, Ténacité 5).

Le drac, mauvais perdant, ne divulgue évidemment rien à moins d'employer la violence. Il révèle alors l'information selon laquelle Tshash retiendrait dans le quartier plusieurs humains sur lesquels il effectue des expériences alchimiques. Les dracs l'évitent car il sert, paraît-il, de redoutables maîtres.

Le laboratoire caché

Les prisonniers sont maintenus dans le sous-sol d'une demeure quelconque.

Les Lames devront y combattre une bande de dracs noirs pour accéder aux cellules et trouver un laboratoire abritant un poison (le même qui affecte le roi), mais pas son antidote. L'un des cobayes agonisants a entendu ses ravisseurs évoquer un certain **Léopold Rivière** (voir la scène suivante).

Acte II, Scène 2

Lieu

• Chez Valentin Conrart, à l'annexe de l'Académie française située à l'hôtel de Rambouillet (Livre I, page 57). Orage et éclairs dansent dans le ciel, le vent se lève et le déluge menace

Ouverture

Les Lames sont accueillies par Valentin Conrart en personne. Un homme rompu au protocole, mais pas rigide pour autant. Il écoute attentivement les Lames et demande des preuves de ce qu'elles avancent. Si le groupe a obtenu les aveux d'Aloïs et de Salomon, Valentin se fait un devoir de collaborer.

Intrigue

Valentin Conrart ne connaît pas les raisons qui pousseraient à emprunter des poinçons d'imprimerie. En fouillant dans ses registres, Conrart note que Rivière a validé des documents pour le rachat d'un gros chantier par le duc de Beaufort. Malgré les aveux des membres de l'Académie, les documents portent des mentions légales et sont déjà répertoriés par l'administration royale. Impossible de les annuler.

Les documents évoquent l'annexion du chantier d'Aubremont par le théâtre du Marais. Mais le chantier est la propriété exclusive de Beaufort, et toute atteinte à ses droits pourrait bien entraîner une légitime contre-attaque politique.

Conrart indique où trouver Léopold Rivière, en ce moment à l'Académie (ou chez lui, dans une ravissante petite maison donnant sur la Seine – à vous de le décider).

Léopold Rivière : la charge du notaire consiste à référencer et valider des investissements culturels à Paris. Sa présence à l'Académie se fait discrète et la Griffes noire, sous couvert d'anonymat, fait pression sur lui en menaçant sa famille, afin qu'il entérine des achats stratégiques sans poser de questions. Il reçoit ses instructions d'Aloïs d'Hermont et Salomon Briand, eux-mêmes incapables d'identifier leur commanditaire, Henri de Guise.

Le notaire n'avoue son implication que si on lui promet de protéger sa famille.

Léopold ne craint pas la mort, mais il ne veut pas que les siens pâtissent de ce qu'il a fait.

Le chantier du Marais : à long terme, le bâtiment restauré et le théâtre formeront un ensemble. Mais en attendant, les sous-sols du chantier servent à entreposer les ouvrages contrefaits par le codex secret draconique. Le but est de stocker les livres plus facilement en attendant de les écouler auprès des libraires, en profitant du carrefour que représente le théâtre du Marais.

Dans les sous-sols se trouve également Aude de Saint-Avoid, très récemment disparue alors qu'elle tentait de prendre contact avec son époux. De Guise l'a enlevée à son arrivée à Paris, mais la garde vivante pour opérer un chantage.

Si une Lame rapporte à la troupe du prince d'Orange le rachat du chantier voisin par le duc de Beaufort, les artistes restent de marbre. Ils penseront à une décision royale !

Option : le bûcher de Rambouillet

Les Lames arrivent au moment où l'hôtel est victime d'un incendie criminel (un acte des agents de la Griffes noire suite à la visite de Laincourt dans le quartier des Écailles). L'incendie débute dans la partie où sont stockés les registres. Valentin Conrart et trois érudits (dont Léopold Rivière) s'y retrouvent coincés. Les Lames doivent faire preuve de courage et d'endurance (épreuve d'Athlétisme) pour braver les flammes, sauver les figurants et les documents officiels.

Si l'orage éclate à ce moment-là, le début d'averse circonscrit l'incendie et limite les dégâts. Une chance pour les Lames.

Acte II, Scène 3

Lieu

• Rue Vieille-du-Temple, au chantier d'Aubremont, sous une pluie battante

Ouverture

Les passants, marchands ambulants et artisans ont quitté la rue. La pluie brouille toute visibilité et ne laisse paraître que des silhouettes.

Autour du chantier, l'agitation s'installe. Si le groupe approche, on leur interdit l'accès. Une Lame posant des questions au sujet du remue-ménage obtient comme explication un début d'inondation, et la nécessité de colmater les brèches.

Les sentinelles postées en faction sont des mercenaires humains (une trentaine, pas tous visibles, profil combattant 1 p. 31). Mais dès que les Lames pénètrent

à l'intérieur du périmètre, la surprise est de taille : des dracs (deux pour chaque Lame, profil drac 2 p. 31).

Note au Cardinal : si les Lames n'ont pas joué l'**Option : sur la piste des Écailles** en scène 1, Laincourt n'est pas encore présent. Il peut cependant intervenir vers la fin.

Intrigue

Si les Lames ne font rien, demandez une épreuve de **Vigilance (2)**. En cas de réussite, elles aperçoivent une silhouette féminine (Aude) poursuivie par d'autres, plus imposantes (des dracs). Elle a profité de la fragilisation de la structure pour se frayer un chemin, mais l'orage et la pluie couvrent peu sa fuite. Il ne faudra pas longtemps avant qu'on la rattrape.

Morte ou vive

Aude de Saint-Avoid peut perdre la vie (cela dépend essentiellement des actions des Lames).

- Si elle meurt, il faudra en informer son époux, le capitaine Laincourt, qui sombrera dans une morbide mélancolie
- Si elle survit, Laincourt l'emmènera en lieu sûr et exigera des explications de la part des Lames (surtout si elles se sont gardées de l'informer de son enlèvement)

Aude révèle (en rendant son dernier souffle si elle essuie une attaque mortelle) avoir été informée d'une reprise d'activité dans une propriété de Chevreuse, en Lorraine (le château de Faulquemont). Les observations rapportent la présence d'ouvriers espagnols, de dracs, du duc de Beaufort et d'énormes machines d'imprimerie.

Si les Lames fouillent les sous-sols du chantier, ils y découvrent des dizaines d'ouvrages : philosophie, poésie, théologie, etc. Aucun de ces livres ne leur semble cependant suspect, et un mercenaire capturé ne saurait apporter plus d'informations.

Les Lames apprendront la spécificité de ces ouvrages dans la scène suivante.

Option : ascension et pyrotechnie

La place grouille de mercenaires et de dracs, les Lames sont acculées. L'intervention de Tshash le drac (profil Drac 3, ajoutez du poison sur son épée qui ajoute un bonus de 1 aux dégâts) achève de les mettre dans une mauvaise posture. Soudain, plusieurs boules explosives roulent entre les rangs ennemis et explosent simultanément. Des alliés inattendus (mousquetaires, miliciens, etc.) apparaissent et prennent les dracs à revers, libérant de fait le passage vers Aude. Cette dernière, poursuivie, grimpe alors l'escalier en colimaçon du bâtiment éventré.

Un éclair projette soudainement Aude sur la rampe du deuxième étage. Le feu prend, lentement mais sûrement. L'épouse de Laincourt se relève et continue son ascension en espérant fuir les dracs qui gagnent du terrain. À chaque seconde qui passe, Aude risque de basculer dans le vide.

Contexte et règle : engagées sur les plateformes, les Lames ne peuvent pas utiliser la règle de combat allié (page 20), qui leur permet de combiner leurs actions de défense et d'attaque dans un même périmètre.

Dans cette séquence, employez-vous à décrire aux joueurs les hauteurs vertigineuses, la difficulté de se tenir en équilibre sur la charpente en croisant le fer avec un drac tandis que le ciel se déchaîne. De temps en temps, exigez une épreuve d'**Athlétisme (3)** pour éviter une glissade. Un échec indique que le personnage tombe et se raccroche *in extremis*. Malheureusement à la merci de son adversaire...

Acte II, Scène 4

Lieu

- Le château de Faulquemont, dans les environs de Saint-Avoid (Livre I page 34), en Lorraine

Ouverture

L'endroit est un ancien château censé être à l'abandon après avoir été détruit en partie sur ordre de Richelieu en 1634. L'immense cour témoigne des excentricités passées (sculptures florales et effigies de pierre envahies par le lierre). Une tour de guet s'y est couchée. La cour est pourvue d'une grande terrasse couverte donnant sur l'entrée.

En prêtant attentivement l'oreille, un fin limier reconnaît les indices d'une activité : lorsque les grandes portes du bâtiment s'ouvrent, il émerge le faible écho de crissements mécaniques et réguliers.

Une épreuve de **Furtivité (3)** sera nécessaire pour ne pas attirer l'attention d'un des quatre dracs obèses postés en faction (profil Drac 2 p. 31). Dans le cas contraire, les Lames ont tout le loisir d'échafauder un plan pour neutraliser les sentinelles.

Intrigue

Contrairement à l'extérieur, les défenses intérieures ne tiennent pas à grand-chose, tout au plus une poignée de mercenaires.

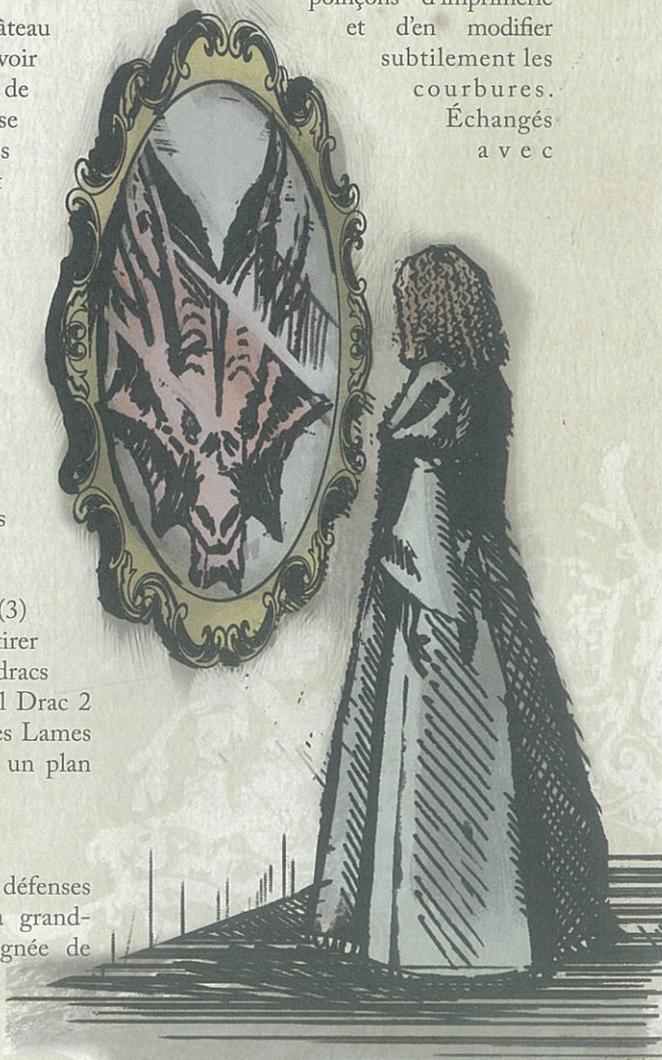
Dans les profondeurs du château, le groupe découvre deux rangées de machines d'imprimerie tournant à plein régime. Des ingénieurs s'échinent à maintenir leur fonctionnement, tandis que des artisans extraient les copies et les relient. Dans le fond des grandes salles, des livres empilés par dizaines, tous domaines confondus (philosophie, littérature, etc.).

Si les Lames se font remarquer, elles sèment un début de panique dans les ateliers. Une épreuve d'**Autorité difficile (2)** réussie fait que les ouvriers se tiennent à distance. Dans le cas contraire, les occupants s'enhardissent et saisissent des instruments pour attaquer les Lames (profil piètre combattant 0 p. 31).

L'apôtre de la Griffes noire

Dans un espace reclus, au milieu de papiers, d'épreuves d'imprimerie, d'ouvrages draconiques et d'instruments métalliques, se tient **Alexandre Hardy**. Ce dernier, censé être mort dix ans auparavant, est encore considéré comme l'un des dramaturges les plus prolifiques d'Europe. La Griffes noire l'a recruté pour sa précieuse expertise.

Hardy a la charge d'étudier les poinçons d'imprimerie et d'en modifier subtilement les courbures. Échangés avec



ceux des imprimeurs parisiens, les poinçons marquent les livres publiés de subtilités draconiques, d'un code permettant de fédérer les dragons de France et d'Europe. Seul un initié au code peut comprendre sa signification, et saisir les multiples ramifications qu'il implique. L'un des objectifs est de faire implorer la monarchie – cela implique d'ailleurs l'assassinat de Louis XIII.

Alexandre Hardy a accepté cette mission car, pour lui, il s'agit d'unir deux langues complexes dans les plus belles œuvres littéraires du monde, dans le but de créer un art supérieur. L'artiste est d'ailleurs en plein émoi devant cette perspective.

L'année dernière, il a pu falsifier de nombreux poinçons et, sur la trentaine d'imprimeries que compte Paris, plus d'une vingtaine produisent désormais des ouvrages comprenant le codex secret. Voilà donc ce que cachait la Griffes noire !

Infection et information : Alexandre Hardy est isolé dans cette pièce à l'hygiène douteuse car il est atteint de la ranse (page 29). Ses bubons faciaux suppurent en permanence et pourraient contaminer une Lame.

C'est grâce à un système de poulies équipé de paniers en osier que les artisans peuvent échanger matériels et vivres avec le dramaturge. Mais pour les Lames, le problème est tout autre, car elles devront lui soutirer ses informations sans l'approcher. Peut-être que flatter son génie pourrait le pousser à se confier ?

Si les Lames agissent maladroitement avec Alexandre Hardy, celui-ci tentera de mettre le feu à ses textes draconiques pour qu'ils n'entrent pas en leur possession.

Le poison du roi : si une Lame interroge Hardy au sujet du poison qui affecte le roi, il révèle sur le ton de la jubilation qu'il n'existe nul antidote. Louis XIII est condamné et ce n'est qu'une question de temps. Il appartiendra aux Lames de l'annoncer au Cardinal, avec toute la responsabilité que cela implique.

Prélude à la Fronde : si les Lames réussissent l'exploit de faire plier Alexandre Hardy, il leur révèle que des révoltes sans précédent se préparent. La Griffes noire profitera de la période de transition pour fédérer les ennemis potentiels du trône, au mieux derrière les dragons, au pire via des représentants aristocratiques, parlementaires et populaires. Les années à venir promettent d'être terribles !

Option : le chasseur et la ranse

En direction de Saint-Avoid, lors d'une halte nocturne, un personnage gracile fait son apparition. Sa démarche franche et son accoutrement rappellent une figure emblématique de la région : **Vagner**, surnommé **l'Écuyer**. Reconnaisable par son pourpoint vert zébré et ses cuissardes finement ouvragées, il est réputé pour avoir longtemps servi les intérêts de la région et protégé les plus démunis tandis que les puissants luttent les uns contre les autres.

Vagner rejoint le groupe et propose de partager son gibier. Le chasseur, bien qu'un peu rustre, sait reconnaître la valeur d'un homme. Suite à quelques échanges, il propose d'aider les Lames dans leur mission, de les guider dans cette région qu'il connaît si bien.

Il se peut qu'il se lie d'amitié avec une Lame, la comparant à son fils mort en tombant accidentellement sur un repaire de syles nichées dans des ruines. Vagner s'était jeté sur lui pour l'en extirper, mais il ne récupéra qu'une carcasse en partie dévorée. C'était il y a quatre ans.

Le don de soi : le chasseur est atteint de ranse. Une Lame attentive le remarquera en notant ses tremblements et ses vertiges soudains. Sa ranse n'est pas encore contagieuse, mais elle a entamé son torse et une partie de son épaule gauche. Dans la suite de la mission, sa sympathie pour les Lames peut le pousser à prendre des risques.

À noter qu'en découvrant Alexandre Hardy atteint d'une ranse contagieuse, Vagner ne craint rien et peut représenter un atout pour les Lames désireuses d'approcher le dramaturge.

Acte III, Scène 1

Lieux

De retour à Paris...

- Basilique Saint-Denis
- Le Louvre, sous un soleil radieux (Livre I page 64)

Ouverture

Le peuple est en émoi, son roi est mort. La tristesse occupe les esprits, mais certains sourires entendus n'échappent pas aux Lames. D'aucuns murmurent l'Après-Louis XIII et, tandis que la France vit des heures sombres, les mauvaises langues critiquent le fait que le roi n'ait pas désiré de cérémonie pour éviter d'accabler son peuple d'une dépense excessive.

Dans une ambiance pesante, un cortège accompagne le corps de Louis XIII, porté à la basilique Saint-Denis où une

sœur de Saint-Georges (page 48) tient un discours à la fois court, touchant et puissant.

Arnaud de Laincourt : maintenant que l'affaire est censée être terminée, le capitaine se retire avec son épouse en Lorraine (ou se recueille sur sa tombe, à Saint-Avoid).

Intrigue

La reine, le Cardinal et des figures emblématiques de la cour se réunissent en petit comité pour la lecture du testament de Louis XIII, alors que les Lames et des mousquetaires montent la garde dans les couloirs. Dix minutes plus tard, les notables quittent la chambre en arborant des expressions stupéfaites (et amusées pour certains).

Les Lames sont aussitôt convoquées par le Cardinal. Ce dernier les invite à lister de nouveau les intrigants mêlés à l'affaire du codex secret draconique. Mazarin pose ensuite sur la table le testament du roi. Le document officiel insiste visiblement sur sa volonté de limiter les prérogatives de sa femme, et porte des mentions nominatives, dont celles-ci :

- **Igor Fauciny d'Argeant**, ami et proche du roi témoignant de la volonté du roi
- **Charles Bouvard**, médecin royal attestant de la capacité de jugement du roi
- **Léopold Rivière**, notaire approuvant la conformité du testament
- Et **Rochefort**, l'âme damnée du Cardinal, qui a validé et entériné l'ensemble. Sans quoi, le document serait passé sur le bureau de Mazarin. Rochefort est donc un traître !

Anne d'Autriche ne décolère pas, ce serait un terrible coup pour la France... à moins d'annuler le testament, ce qui risque de fortement contrarier le peuple et les puissants. La reine a cependant une parade.

Elle adresse un regard lourd de sens aux Lames et leur annonce que, pour sauver les apparences, elle s'apprête à faire croire que Rochefort a agi uniquement en se basant sur le jugement des Lames selon lequel, après enquête, les trois intrigants seraient des personnes de confiance. Cela impliquerait plusieurs choses :

- Rochefort serait officiellement lavé de tout soupçon,
- on mettrait dorénavant en doute les compétences des Lames,
- Fauciny d'Argeant, Bouvard et Rivière deviendraient des traîtres, ce qui invaliderait leur importance dans le testament.

Le Cardinal attend la réaction du groupe. Puis il réunit ses doigts en clocher et leur donne ce que Richelieu n'a pu offrir à La Fargue au siège de la Rochelle (page 42) : le choix. Mazarin n'ajoute rien d'autre, au grand dam de la nouvelle Régente. Les Lames sont (en apparence) libres de refuser de porter cette responsabilité et ainsi de préserver le pouvoir du trône.

Et maintenant ?

Invitez les joueurs à prendre le temps de la réflexion et à mesurer les conséquences d'une telle responsabilité (au minimum, durant les missions qui vont suivre, les Lames subiront un malus de 1 dans leurs épreuves sociales).

Si les Lames refusent cet honneur, Saint-Lucq apparaît, et l'accepte en son nom propre. Il quitte ensuite à jamais les Lames, non sans exprimer sa déception à leur égard, et le groupe n'entendra plus parler de lui (ce qui ne l'empêchera pas de continuer d'agir sous les ordres de Mazarin).

Du reste, Mazarin relève que Beaufort et Rochefort sont introuvables.

Option : l'aube des conséquences

On refuse aux Lames le droit d'assister à la cérémonie de legs de la Régente de France qui, pour son premier commandement, élève Mazarin au rang de Premier Ministre. Une consécration au cours de laquelle les Lames montent la garde dans la cour du Palais-Cardinal. Subitement, des mousquetaires surgissent, le visage sévère. Ils raillent les Lames et certains se risquent à quelques insultes gratuites – une épreuve réussie de Volonté (2) est nécessaire pour garder son sang-froid.

Si la situation échappe à tout contrôle, un certain lieutenant du nom de **D'Artagnan** intervient, avec la passion et l'aura qu'on lui connaît (page 50). Il fait taire ses mousquetaires et leur ordonne de retourner à leur poste. De toute évidence, son soutien aux Lames demeure inconditionnel, et cela depuis dix ans. Le lieutenant évoque avec émotion le souvenir de son défunt ami, Antoine Leprat, chevalier d'Orgueil.

Acte III, Scène 2

Lieux

- Le Palais-Cardinal (page 64)
- Les Pyrénées orientales

Ouverture

Les Lames sont contactées par leurs réseaux d'informateurs. Il semblerait

que Rochefort et Beaufort aient quitté Paris par la Seine en compagnie d'un homme au chapeau piqué de deux plumes or-jusquiamé, il y a trois jours. Les Lames ne devraient pas laisser passer cette occasion – Mazarin n'en penserait pas moins.

Intrigue

La traque dans laquelle le groupe s'engage dure plusieurs semaines. La fatigue, la rancœur et l'impatience entament leur motivation. D'autant plus que dans le Sud, ils rencontrent peut-être des mercenaires dirigés par Tshash le drac si celui-ci a survécu à leur rencontre dans la rue Vieille-du-Temple (acte II, scène 3).

Avec moins de cinq réussites à la compétence Investigation, le groupe intercepte le convoi dans le col montagneux des Pyrénées orientales, sinon, bien avant. Dans le premier cas, les Lames risquent d'être à leur désavantage : aucun moyen de surprendre les fuyards, et le vol à dos de vyverne devient particulièrement dangereux à cause des vents ascendants. Dans le second cas, elles peuvent espérer tendre une embuscade, auquel cas il leur faut esquisser un plan pour surprendre le convoi.

Les adversaires : pour éviter d'allonger le temps de trajet, le convoi ne s'est pas embarrassé d'une escorte trop lourde (tout au plus une poignée de mercenaires). Il n'en demeure pas moins qu'Henri de Guise est présent. Le dragon ne manque pas d'ardeur, mais il saura se contenir le temps de jauger les Lames.

Dans les yeux de l'ennemi

Si le convoi se trouve en difficulté, Beaufort demande à discuter et Rochefort reste en retrait en arborant une moue agacée. Après avoir faussement flatté la perspicacité des Lames, le duc annonce qu'un attentat se prépare en ce moment même à l'encontre du Cardinal. Ce n'est d'après lui qu'une question de temps avant que Mazarin ne perde la vie.

Voici donc la proposition de Beaufort aux Lames : laisser le convoi continuer sa route en échange de l'information qui permettra de sauver le Cardinal. Cette information se présente sous la forme d'un dragonnet rouge (le même qui livra le message à Aude de Saint-Avoid). Lâché à la cour royale, il se dirigera automatiquement dans les

bras de son maître, qu'il reconnaîtra. Si les Lames acceptent, Beaufort ajoute que le dragonnet a servi aux expériences de Tshash sur le poison du roi. Il n'en a guère pour longtemps, tout au plus le temps de rentrer sur Paris.

Rien n'empêche une Lame de vouloir soumettre les figurants à un terrible interrogatoire. Malheureusement pour elle, Henri de Guise y a déjà songé. Il évoque à demi-mot la présence d'un réseau secret qui sera immédiatement alerté de leur arrestation et le Cardinal n'en réchappera pas.

Mettre aux arrêts De Guise, Beaufort ou son ami Rochefort reviendrait donc à avoir la mort de Mazarin sur la conscience... en plus du désaveu de la Régente.

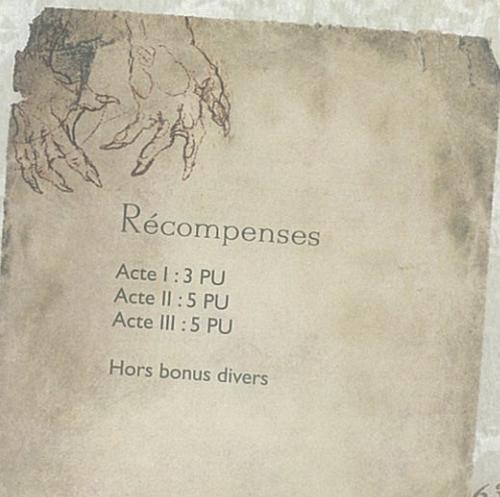
Note au MJ : si une Lame pense savoir que le dragonnet appartient à l'intendante de l'hôtel de Chevreuse, elle se trompe. À aucun moment Dame Ambroisine n'a affirmé posséder cet animal. N'hésitez pas à le souligner au joueur.

Le dragonnet appartient à un membre de la cour royale dont l'identité pour la mission importe peu en réalité, mais dont le rôle est de prime importance.

Option : nos poupées russes

La scène se concentre sur l'interception. Toutefois, libre à vous d'intercaler une ou plusieurs péripéties de votre cru, situées entre le départ de Paris et cette fameuse interception.

Inspirez-vous du rythme propre aux romans, de ses séquences mythiques et de ses belles rencontres. Votre aventure racontera alors comment vos héros ont réussi à retrouver la trace des intrigants. Si vous vous engagez dans cette voie, nous vous conseillons de clore la séance avec la scène de Saint-Avoid (acte II). Jouez ensuite la mort du roi en introduction à votre nouvelle séance pour conserver la dynamique du jeu.



Épilogue

Tout est possible dans cette conclusion, à vous de décider de son ampleur : une fin épique dans laquelle les Lames rentrent à Paris avec les intrigants et restaurent leur honneur, une autre à travers laquelle les joueurs ont le sentiment d'avoir été manipulés. À vous de choisir, mais n'oubliez jamais de récompenser l'effort.

Par ailleurs, une absence de possibilités risque de nuire au plaisir du jeu, alors qu'une révélation acquise dans l'adversité donnera aux joueurs le sentiment de victoire. Si les joueurs jouent finement cette fin à dilemme et vous ouvrent de nouvelles perspectives, n'hésitez pas à leur accorder le privilège de réécrire l'histoire. En gardant toujours à l'esprit qu'il vous faudra peser les conséquences de leurs actes.

Rochefort

En cas de confrontation armée, Rochefort essaie de fuir. Isolé du convoi et face à une Lame, il révèle quelques secrets (le joueur ne sera pas déçu). Vous n'êtes cependant pas tenu de livrer toutes ces informations, libre à vous de ne répondre qu'aux questions les plus pertinentes.

- Assez tôt, le Cardinal a appris que le roi était empoisonné, malheureusement il savait que le poison n'avait aucun remède. La succession au trône se préparait déjà.
- Mazarin n'a malheureusement appris que très tardivement la teneur du testament. Il a convenu avec Rochefort d'inscrire son nom, de manière à faire croire à la Griffé noire que le document n'a pu être validé que grâce à l'intercession de l'âme damnée du Cardinal. Ainsi, Rochefort a pu approcher la Griffé noire.
- Dans la mesure où les Lames ont récupéré le codex draconique d'Alexandre Hardy, le Cardinal pourra demander une recherche sérieuse sur les prochains plans de la Griffé noire, et ce en y joignant les trouvailles de Rochefort infiltré dans le camp ennemi !
- Si elles le souhaitent, les Lames peuvent repartir avec Beaufort, mais elles devront tuer Henri de Guise et les mercenaires pour que Rochefort reste le seul témoin de cette fuite vers l'Espagne. Il saura ensuite s'en expliquer auprès de la Griffé noire.

- Rochefort est vieux, il souhaite servir la France une ultime fois en se jetant dans la gueule du loup, quitte à salir son nom. Les Lames ont donc tout intérêt à le laisser partir. Dans le cas contraire, le Cardinal perdrait un précieux atout.
- Tout au long de l'enquête, il a été difficile de s'adapter, mais grâce aux multiples interventions des Lames et à leur dévouement, le trône s'en sort renforcé. La Griffé noire n'avait d'yeux que pour elles et pendant ce temps, le Cardinal œuvrait avec efficacité.

Henri de Guise

Il combat jusqu'à la mort uniquement s'il est acculé. Mais il n'est pas prêt à sacrifier sa vie pour sauver celle de Beaufort. Il doit retrouver Chevreuse qui l'attend impatiemment. La duchesse exilée prévoit un retour digne de ce nom. Si l'affrontement devient inévitable, celui qui pourrait être le Gentilhomme au Corbeau se transforme pour mettre toutes les chances de son côté.

Si vous décidez néanmoins de le laisser survivre, le dragon se consacrera à l'anéantissement des Lames et tiendra dès lors un rôle antagoniste récurrent dans vos chroniques futures.

Beaufort

Tous les moyens seront bons pour s'extraire de la situation. Chantage, corruption, menaces et enfin, suppliques. Si les Lames tiennent jusque-là, Rochefort moque le pathétisme du duc et se retire avec De Guise, profitant des quelques mercenaires pour couvrir leur fuite. Historiquement, le duc de Beaufort est capturé dans l'année (ou maintenant) et incarcéré au château de Vincennes, duquel il s'échappe en 1648, avant de rejoindre la Fronde (voir **Et ensuite ?**).

Mazarin

Quelle que soit la décision prise par les Lames, il ne meurt pas. En effet, Rochefort a déjà secrètement communiqué au Cardinal le plan visant à l'assassiner. Et en vérité, si Mazarin a laissé ses Lames poursuivre Beaufort, c'est pour :

- Le capturer
- Donner aux yeux de la Griffé noire du crédit à la fuite de Rochefort
- Restaurer une partie de l'honneur des Lames, sali par le désaveu de la Régente



Notez enfin que le nouveau statut du Cardinal lui permet de contenir la sourde colère des notables à l'encontre des Lames, officiellement responsables de l'annulation du testament.

Et ensuite ?

Le codex secret draconique est entre les mains du Cardinal. S'il n'en maîtrise pour l'instant pas les subtilités, reste que les ouvrages recèlent de nombreux indices sur un certain nombre de plans prévus par la Griffé noire. **Cela débouchera certainement sur de nouvelles aventures pour les Lames.**

L'un de ces plans amènera la **Fronde**, un important conflit opposant la Lorraine à la nouvelle Régente. Rochefort, alors infiltré, y sera envoyé en tant que fomenteur de révolte. Il en profitera pour aider secrètement le Cardinal à endiguer l'affaire, avant d'être tué par D'Artagnan, qui ignorera le véritable rôle joué par l'âme damnée.

