



L'ivoire des dents est bien plus résistant que celui des autres espèces animales. Très peu de matériaux le surpassent en robustesse, et il faut des meules lourdes spéciales pour l'affûter ou le brayer. On peut en faire une poudre très précieuse par les alchimistes.

Évitez de toucher la chair de dragon avec les mains découvertes, et affamez-vous plutôt que d'en goûter. Il y a quelque chose de mauvais en elle, que seuls quelques sorciers ont pu isoler.

On m'a dit à son propos, une fois, qu'elle était d'origine, la cinquième humeur des médecins.

Une chose est sûre, et connue par le vieil adage : chair de dragon sent rance.



Trois ceintures appendiculaires, tel est le propre de la race que l'on nomme Draco. Chez tous ses représentants, et uniquement chez eux, les ceintures scapulaire et pelvienne sont accompagnées d'une ceinture dite métascapulaire. Elle soutient les ailes des sous-races volantes - comme les dragons ou les dragonnets - et la troisième paire de pattes des sous-races rampantes - comme les tarasques ou les syles.



Les écailles et griffes sont d'une matière souple et résistante qui se rigidifie en séchant ou en vieillissant, se desquame et devient tranchante. Les arêtes écailleuses et autres excroissances cutanées des dragons sont parfois terriblement incisives.

Mes Chères Lames,

Instance

J'ai besoin que vous vous rendiez rapidement dans une abbaye bénédictine des Alpes, à la suite du frère franciscain qui vous a normalement remis lui-même cette missive. En effet, je vous sollicite pour l'aider à résoudre une mort inexplicable qui a frappé la congrégation alpine, et que le doyen affirme être un suicide. **Je crains** qu'il ne s'agisse en réalité de manigances plus complexes, et qu'un funeste secret ne soit dissimulé à notre regard. Mon maître de magie affirme en effet qu'autrefois cette abbaye, qu'il pensait avoir été détruite par les flammes en 1327, aurait abrité d'antiques ouvrages draconiques. **Je vous invite** à faire preuve d'une extrême prudence, l'Inquisition ayant dépêché un émissaire sur place. De plus, un village drac semble s'être installé au pied du piton sur lequel l'abbaye se dresse, et il sera nécessaire de s'assurer que la sécurité des frères de l'abbaye n'est pas compromise.

Ne me décevez pas.

Ne pouvant plus régner en maîtres absolus, ils se résolurent à vivre en bonne intelligence avec les autres races. Certes, ils aspiraient toujours à régner plus qu'à servir mais, peu à peu, ils trouvèrent leur place en ce monde nouveau. Ils évoluèrent au fil des siècles et des millénaires, et abandonnèrent leur forme draconique dite « supérieure » afin de se fondre au mieux dans la race qui était destinée à dominer le monde, celle des hommes. Au sein de la société humaine, ils prirent parfois directement le pouvoir, mais œuvrèrent bien plus souvent en éminences grises, cachés dans l'ombre des puissants dont ils influençaient grandement les décisions.

Ils recherchèrent longtemps, sans succès, à recouvrer les connaissances des Dragons Ancestraux, notamment pour restaurer leur fertilité. Toutefois, ils ne possédaient pas l'intelligence de leurs ancêtres et, pour eux, la magie se révéla un outil trop obscur et trop complexe pour pouvoir être appréhendé en son ensemble et modifié.

Leur déclin prit fin avec la découverte des Amériques par Christophe Colomb et le retour de ses caravelles aux cales gorgées de jusquiame dorée. Leur nombre s'était alors dramatiquement amenuisé, et leurs capacités n'étaient plus que l'ombre de celles de leurs illustres ancêtres. La jusquiame changea leur destinée. En consommant cette plante, ils retrouvaient en effet leur lien profond avec leur nature draconique ainsi qu'un fragment de leur fertilité perdue. En conséquence, même si la consommation de cette plante extraordinaire pouvait se révéler dangereuse, surtout à haute dose, ils décrétèrent qu'elle sonnait l'heure du réveil des dragons. Le monde serait bientôt de nouveau leur.

En peu de temps, ils se réorganisèrent et créèrent de grandes sociétés secrètes afin d'agir de façon efficace et concertée dans un seul but : plonger le monde dans un chaos total au sein duquel ils règneraient en maîtres absolus. Ils pourraient enfin retrouver leur vraie nature.

Les Derniers-Nés

Les Derniers-Nés sont les dragons nés après 1493. Conçus par des parents gavés de jusquiame dorée, ils possèdent de forts instincts draconiques, tout en étant emprisonnés dans une forme humaine qu'ils peinent à quitter. Ces jeunes dragons sont pour la plupart incapables d'adopter des formes draconiques, même intermédiaires.

Ils sont soumis aux mêmes désirs impérieux et travers que les hommes, ces instincts étant de plus exacerbés par leur part draconique. À la froideur et l'impassibilité qui caractérisaient leurs géniteurs, les Derniers-Nés préférèrent la passion générée par la luxure, la rage et la violence, les rapprochant ainsi bien davantage de leurs ancêtres Archéens que de leurs parents.

Ils ne possèdent plus la connaissance et la puissance des Dragons Ancestraux, mais leur esprit se révèle bien plus vif et aiguisé que celui de leurs parents, ce qui leur permet de jouir d'une compréhension plus étendue de certains paramètres. Ils parviennent ainsi à appréhender des notions oubliées depuis des millénaires.

Ambitieux, capables, prudents, déterminés et, de fait, redoutables, les Derniers-Nés agissent cependant en marge des sociétés secrètes des Dragons Suzerains. S'ils désirent eux aussi le retour en force du règne draconique, leur objectif premier est de reprendre le contrôle du monde des mains des hommes, sans toutefois éradiquer ces civilisations auxquelles ils se sont intégrés et dont leur côté humain goûte finalement les plaisirs. Ils souhaitent de fait voir l'Humanité verser dans ses extrêmes, et préféreraient un déchaînement de violence, de luxure et de décadence au chaos total recherché par les Dragons Suzerains.

Les dragonnets

C'était un animal superbe, aux écailles noires et luisantes, qu'un lien intime unissait à sa maîtresse. On avait parfois surpris la vicomtesse à lui parler comme à un complice, un confident, un ami peut-être. Mais le plus étrange était que le dragonnet comprenait, une lueur d'intelligence traversant ses yeux d'or avant que d'un battement d'ailes, le plus souvent à la nuit, il ne s'envole vers sa mission.

Les Lames du Cardinal

Les dragonnets sont la première race intelligente conçue par les Dragons Ancestraux. Créés comme des animaux de compagnie à leur image, ce sont des répliques fidèles des dragons à plus petite échelle. Depuis des millénaires, ils s'attachent fidèlement à ceux qui les nourrissent et en prennent soin, mais n'hésitent pas à agresser ceux qui les maltraitent. Ils possèdent une forme de lien empathique avec leurs maîtres, dont ils deviennent au fil du temps le reflet, adoptant mentalement et physiquement quelques-uns des traits les plus marquants.

Au XVII^{ème} siècle, les dragonnets sont également employés comme messagers, se révélant plus rapides et plus puissants que les pigeons, dont ils sont friands, ou comme animaux savants par des montreurs de foire. Possédant une intelligence très vive quoiqu'animale, ils surprennent souvent par les capacités dont ils font preuve.

L'aura draconique

La prestance des dragons est telle qu'ils possèdent une aura d'autorité qui est naturellement ressentie par tous les êtres vivants se trouvant à proximité. Néanmoins, pour de nombreuses races, cette aura est devenue synonyme de terreur, mort, esclavage ou destruction, provoquant des réactions de panique ou de soumission incontrôlables. Elle est parfois assez forte pour provoquer le malaise chez des humains et est ressentie par les dracs comme une onde douloureuse qui résonne au plus profond d'eux.

Afin de s'intégrer aux hommes, les Dragons Suzerains et les Derniers-Nés ont appris à contrôler et peuvent, lorsqu'ils sont sous forme humaine, la masquer ou la projeter à volonté.

Les créatures possédant du sang draconique sont immunisées aux effets de cette aura, qu'elles continuent toutefois à ressentir. Dans une moindre mesure, tout être possédant une part draconique émet une aura perceptible, reflet de sa puissance. Cependant, il est souvent nécessaire d'être sensible à la magie pour la percevoir pleinement ou comprendre quelle est sa source. Qui plus est, elle est teintée par la personnalité de celui qui la dégage, faisant ressentir sa malveillance, sa brutalité, sa sauvagerie, mais aussi, dans de très rares cas, sa bienveillance.



Notes sur la gastronomie drac

Les dracs se nourrissent principalement de viande, si possible rouge et fraîchement récoltée. Même s'ils entretiennent eux-mêmes une légende qui voudrait qu'ils dévorent les corps de leurs adversaires pour leur voler leur force, ils n'aiment ni la viande humaine, ni la viande drac, ou alors bouillie dans beaucoup de vin. Les dracs apprécient aussi fortement les préparations, boissons et sauces concoctées à partir de Belle Dame, une plante qu'un ami herboriste m'a dit être toxique pour l'homme. De l'aveu même de K'sesh, elle apporterait un léger goût se rapprochant de celui de la jusquiame dorée.

Enfin, leur mets préféré est sans conteste le vin des dracs. Il s'agit d'un mélange de vin, d'eau-de-vie et de jusquiame dorée, véritable trésor dont K'sesh conserve toujours une fiole dans un coffret ferré et cadencé. Il s'agit d'une véritable drogue, addictive et irrésistible pour les dracs, qui peut même les conduire à s'entretuer pour les quelques gouttes restant au fond d'une bouteille.

Alexandro Lopez Barro, aide-cuisinier détaché auprès K'sesh, cuisinier du second régiment Irskehn



Un drac noir

Les dracs méprisent les faibles et ce principe est la base fondatrice de leur société. Il n'est pas rare que les bébés jugés trop chétifs soient abandonnés en pleine nature afin de ne pas affaiblir la tribu. Ces enfants sont alors voués à une mort certaine, laissés à la merci des prédateurs.

Quelques noms dracs

R'ishk, Tal'esj, Sh'art, J'iish, Ak'esh, Co'ish, Akr'esj

Dracs des romans : Kh'Shak, Ta'Aresh, Ni'Akt, Sk'ersh

drac. Naître sous le signe de l'Astrologue en prière et survivre est très rare, car ces enfants sont aussi faibles physiquement qu'ils seront favorisés magiquement. Par conséquent, ils sont toujours protégés par l'ensemble de leur tribu, et ce dès leurs premiers instants.

Entre eux, les dracs parlent le dracien, une variante simpliste et directe du draconique. L'ancienne langue magique n'est quant à elle connue que des Saaskir, qui l'utilisent pour leurs rituels. Cependant, ils n'en comprennent que vaguement le sens. Leur magie se transmettant oralement de maître à élève, des éléments parasites involontaires se sont peu à peu intercalés, typant au fil du temps les sorts maîtrisés par les lignées. Pour qui sait les interpréter, les effets secondaires des sortilèges utilisés par un Saaskir peuvent aisément indiquer la lignée du lanceur de sort.

Les Sang-mêlés

Un sang-mêlé est un être hybride, un mélange à parts égales d'humain et de dragon, fruit des amours rares d'un dragon

et d'une femme. De nombreuses conditions, magiques ou non, président à sa conception, ce qui rend leur nombre extrêmement faible et leur destinée toujours unique. Il est dit qu'ils échappent totalement à la prescience draconique, et constituent ce faisant des éléments chaotiques incontrôlables, pouvant à eux seuls réduire à néant des plans séculaires patiemment exécutés.

Leurs mères sont elles aussi toujours marquées par le destin et la magie, ce qui les a rendu à-même d'accepter un germe draconique. Cependant, au terme des neuf mois de grossesse, et parfois même avant, leur contact prolongé avec l'obâtre dont leur enfant est porteur les condamne à développer la grande ranse. Si l'accouchement ne les tue pas, elles n'y survivent généralement pas très longtemps. Les bébés se voient par conséquent éduqués par leur père, embrassant la cause draconique, tout en étant considérés comme des monstres par les deux races dont ils sont issus.

De son ascendance draconique, un sang-mêlé ne conserve que peu de traits physiques. Il possède un corps athlétiquement supérieur,

Carte d'Europe en 1640, par Nicolas Visscher



Les ponts-au-dragon

Les ponts-au-dragon sont l'une des exceptions culturelles françaises. On en trouve partout dans le royaume, alors que moins d'une dizaine sont répertoriés à l'étranger - et tous sont l'œuvre d'un architecte français. Ces édifices spectaculaires et techniquement avant-gardistes sont réputés pour avoir été bâtis par un dragon, ou contre sa volonté. Dans tous les cas, le surnaturel imprègne chacune de ses pierres.

Les ponts-au-dragon les plus communs sont ceux si difficiles à construire que leur bâtisseur n'a pu y parvenir qu'en pactisant avec un dragon ou l'une de ses engaines maudites. L'ouvrage, d'après la légende, sort alors de terre en une nuit.

Certains ponts-au-dragon sont réputés maudits par cette sinistre ascendance mais, la plupart du temps, la légende ne s'arrête pas là et l'Homme se joue du dragon pour ne pas honorer son pacte et lever la malédiction. Lorsque le dragon demande à être nourri de la première femelle à emprunter le pont, on y fait passer une chèvre. On peut aussi en chasser le mauvais sort en faisant bénir les pierres du pont par une sœur de Saint-Georges : le dragon est alors pétrifié et se retrouve prisonnier de l'ouvrage sous la forme d'une importante gargouille.

D'autres ponts-au-dragon, plus rares, ont été construits en dépit d'une menace maléfique. Dans tous les cas, l'achèvement de tels édifices témoigne d'une victoire de l'Homme sur les dragons - une vertu que l'on veut très française et que l'on élève en fierté nationale. Mais cette victoire est-elle certaine ? Le dragon de la légende est-il bien vaincu ? La malédiction est-elle bien levée ? À en croire certains dracs, rien n'est moins sûr, et ce n'est peut-être point un hasard si vous ne verrez jamais un Cadurcien emprunter le pont Valentré de nuit.

Anselme Bleu-au-Baron, *De Cahors*



Louis XIII et le Cardinal de Richelieu lors du siège de la Rochelle (auteur inconnu)

chants liturgiques qui s'élèvent des eaux de la baie.

D'autres lieux que le mont Dol sont restés marqués par les dragons. Sur les Causses, plusieurs avens sont nourris par des bergers qui, en jetant leurs bêtes mortes à l'intérieur, espèrent engraisser le dragon qui y vit afin qu'il ne puisse sortir de sous la roche. En Bourgogne, à Tonnerre, une fosse a été creusée par les spasmes agoniques d'un dragon et, depuis, la terre vomit une eau miraculeuse utilisée pour soulager les malades de l'Hôtel-Dieu - l'un des plus grands hôpitaux de France.

Les exemples de ce type sont légion et, quoique honnis, les dragons sont partout dans l'imaginaire populaire de France.

La ville de Lyon, réputée pour ses foires, ses soieries et ses imprimeurs, est presque entièrement détruite en 1602 - l'Histoire attribue cette catastrophe à une violente crue de la Saône, mais la ville fut en fait la proie d'un dragon qu'on abattit près de la porte Saint-Georges.

Henri IV puis Louis XIII firent preuve de grandes largesses pour que la cité devienne un centre culturel et universitaire. Les riches familles florentines et vénitiennes qui, depuis

un siècle, commerçaient dans ses rues, eurent des largesses plus grandes encore. Richelieu, à la fois inquiet et fier de voir ce que les marchands et les rois avaient fait de Lyon, dit un jour que la ville serait la *Nouvelle Alexandrie*.

La nomination en 1628 du frère de Richelieu, Alphonse-Louis du Plessis de Richelieu, comme archevêque de Lyon marque la renaissance de la cité, la fin des grands travaux et l'inauguration des universités lyonnaises et de leurs célèbres traboules dans lesquelles se pressent de jeunes nobles avides de modernité. Et que dire des nouvelles halles ? Si l'on est beau joueur, qu'elles rivalisent de grandeur avec le Louvre même. Si l'on a la langue fourchue, que ce grand-cœur d'art transalpin est une ville dans la ville, une cité-état presque italienne.

Toulouse la catholique est la ville des cent-couvents - lors des guerres de religion, les protestants s'amusaient à clamer qu'ils en feraient la ville des sans-couvent. Prospère grâce à l'industrie du pastel, lettrée, elle est découpée en huit capitouls, huit quartiers qui sont chacun représentés au conseil de la cité. Ville rose en raison de ses bâtiments de brique, elle attire les érudits les plus conservateurs sur les bancs de son illustre université et dans le silence de ses cloîtres - pourrais-je vous conseiller celui des Augustins ?

La forteresse de Montauban est un modèle d'architecture militaire. La *petite Genève*, protestante et française, est assiégée par les forces royales depuis 1621 et ne s'est jamais rendue. L'église Saint-Jacques, amputée de son clocher par les quatre cents coups de canon tirés sur la ville à la Noël 1621, est devenue l'emblème d'une ville résistante qui, depuis des décennies, tient tête à un roi réputé pour ses conquêtes. Même un alchimiste espagnol mandaté par la Couronne n'a pu percer le mystère des défenses montalbanaises, ni la façon dont ses habitants étaient ravitaillés - car ma foi, depuis tout ce temps, ils ne peuvent pas s'être contentés des réserves entassées derrière leurs remparts.

Saint-Malo, en Bretagne, bénéficia de la déconvenue de Richelieu à La Rochelle.

Mes Chères Lames,

Instance

Je vous sollicite car un mal étrange rôde aux confins du royaume. La cité de Tarascon, dans la vallée de l'Ariège, a été victime d'un très impressionnant « incendie » qui a réduit en cendres le quartier de la porte Morou et celui de la porte de Foix. **Je crains** que cette catastrophe ne soit pas si banale qu'il n'y paraît. Il faut savoir qu'en 1632, le roi a donné l'ordre de raser les quatre châteaux de la région : Roquefixade, La Bastide de Sérour, Montaut et Tarascon. Officiellement, en raison de mouvements huguenots. En réalité, une secte draconique d'origine espagnole se cachait dans leurs murs et corrompait la noblesse locale. **Je vous invite** à passer par le couvent des Jacobins, à Toulouse : là est retenu un certain Moussu, que les dominicains soumettent à la question. Tout ce qu'il a dit à ce jour est que le Mestre est de retour, et que la sphère s'est brisée. Parle-t-il d'une Sphère d'Âme ?

Ne me décevez pas.



N'ayant pu développer comme il le souhaitait sa marine de guerre, le Cardinal autorisa les armateurs de Saint-Malo à faire la course, à devenir corsaires. Corsaires, pas pirates - *Semper Fidelis* est la devise de la ville. Les premières lettres de marque datent de 1631 et les premières malouinières - de charmants manoirs érigés dans la campagne environnant le port par les armateurs ayant fait fortune au large du Nouveau Monde - de 1639.

La Bretagne de Saint-Malo a quelque chose en commun avec le Cantal et l'Aveyron. Dans chacune de ces régions se trouve une rivière nommée la Rance. Comme la rance draconique. Ces cours d'eau rendent malades ceux qui s'y baignent, mais guérissent parfois miraculeusement les pires ransés. Certains médecins croient que ce n'est pas de l'eau qui y coule, mais de l'obâtre pure - la cinquième humeur, celle dont les universitaires réfutent l'existence au prétexte que Galien, le père de la médecine, n'en a jamais fait mention.

Selon ces mêmes médecins, les sources de ces rivières seraient des plaies laissées par les dragons lorsqu'ils naissent sur le monde, et leurs lits le domaine des vouivres et de leur descendance - des sangs-mêlés amphibies que l'on nomme, selon les régions, mélusines ou moriganes.

Marseille, comme Brest, Lorient, Nantes et Bordeaux, change brutalement de visage en 1642 lorsque Richelieu autorise officiellement la traite négrière. Les ports s'étendent, les bateaux de « commerce » se multiplient, et une population plus hétéroclite et mal famée que jamais envahit les rues - les étrangers, les dracs et les quelques sangs-mêlés y sont plus nombreux et mieux intégrés qu'ailleurs. Les nouveaux riches, propulsés au rang de bourgeois par leur réussite soudaine, ne se privent d'aucune excentricité et Marseille

devient l'une des cités les plus animées du royaume, à la fois par son extravagance et sa criminalité.

Au large de Marseille s'élève le château d'If - bâti pour protéger les ports après le siège de 1524. L'édifice est une prison depuis 1540, mais les malandrins disent qu'il s'agit désormais du repaire de l'Homme au masque de fer, un paria notoire que tous considèrent comme un guide, un mentor. La garnison d'If serait devenue sa garde rapprochée et l'homme lui-même ne serait qu'un jeune enfant, un prodige diabolique dépourvu de conscience morale.

On pourrait encore citer Calais l'anglaise, un port qui plaisait tant aux Tudors et que la France dut leur arracher après deux siècles d'occupation. Calais est un étrange melting-pot franco-anglais, et probablement le meilleur moyen de rejoindre Londres depuis la France. Et Meung ? Cette cité des bords de Loire abrite une forteresse, une collégiale, trente moulins à eau et des mauves saintes sur les berges desquelles, un jour, Rochefort rencontra un jeune homme qui deviendrait le plus célèbre mousquetaire de son temps. D'Artagnan, le fils de Gascogne.

La Gascogne... Elle n'est pas tant célèbre pour ce qu'elle est que pour ceux qu'elle élève - les célèbres *cadets* de Cyrano de Bergerac. Depuis le XV^{ème} siècle, toutes les familles nobles de cette région mettent en effet leurs seconds fils au service de la France et du roi au sein de la *compagnie des cadets*. Les fils de Bayonne, de Dax, de Foix, de Bigorre, du Béarn et du Comminges peuvent ainsi s'y illustrer et montrer à quel point leur terroir, à l'identité très affirmée, mérite d'appartenir à la France, et est reconnaissant au roi de l'avoir libéré de l'envahisseur anglais - un sentiment indéfectible qui s'est développé pendant la guerre de Cent ans.

Saint-Simon

Nous citons parfois Saint-Simon, nommément ou en pillant certaines de ses citations - comme l'appellation de château de cartes pour Versailles. Les Rouvroy de Saint-Simon sont une dynastie de nobles picards, auteurs et mémorialistes aux côtés des rois de France en toutes circonstances. Leur œuvre collective, cadavre exquis continué de frère en frère et de père en fils, est un témoignage caustique, finement stylisé et plein de sagesse sur la cour et les mœurs de leurs contemporains. Discrets, dévoués et à l'écoute, les Saint-Simon savent tout sur tout le monde et sont les gentilshommes les mieux informés de Paris. Leur château de La Ferté-Vidame leur sert de coffre-fort à partir de 1635 et ils y entposent des notes sur les secrets de cour que beaucoup aimeraient s'approprier; ou faire disparaître.

Claude de Rouvroy de Saint-Simon, notamment, est connu pour être l'un des favoris de Louis XIII dans les années 1630. Grand louvetier et artiste complet, il est l'un des rares à suivre le roi partout, à sa demande, même à Versailles lorsque sa Majesté se retire - ensemble, ils y composent d'ailleurs le *Ballet de la merlaison*. Excellent conseiller, il incite Louis XIII à soutenir Richelieu lors de la Journée des Dupes et n'est évincé qu'en 1636, suite à une prise de position malheureuse - il ne revient à Paris qu'en 1643, pour la mort du roi, mais son frère Charles s'acquitte entre-temps de son rôle de mémorialiste. François de Bourbon-Vendôme, duc de Beaufort, avouera avoir pris exemple sur Saint-Simon pour plaire au roi dans les derniers temps de sa vie.



« Fallait bien arrondir les finances parce que bon... Entre la taille, la gabelle, le fouage, l'octroi et les banalités, il ne nous restait plus rien pour payer la dîme.

Alors, Étienne, il s'est mis à faire charmeur. Au début j'y ai pas cru - et les enfants non plus - mais quand on l'a vu sortir du poulailler des Duchenne avec trois œufs gris - dont un qui roulait tout seul - et une drôle de mue de serpent, ça a fait du tintouin. Tout gris, tout ronds et tout maudits. Les œufs comme la peau de la bête, j'te dis ! C'est la vieille Madelon qui l'a dit en premier : maudits œufs de coq, maudits cocadrilles ! C'était pas mon Étienne qui l'avait dit. Lui, il avait le don, et le courage, mais il morguait pas.

Après ça, tout le monde a eu peur. Les cocadrilles, c'est des enfants maudits des dragons qui font enfler les bêtes et tourner les sources. Ça naît dans les œufs de coq - t'as-t-y pas vu les écailles que ça a aux pattes, ces choses-là ? - et ça se cache dans les puits, et sous les tuiles. Et quand tu les déranges, si elles te voient avec leurs yeux noirs, elles te changent en pierre.

Pour éviter ça, la grand-mère d'Étienne et la vieille Madelon disaient qu'il fallait planter des charmes dans les poulaillers neufs, et utiliser leurs rameaux pour faire fuir les dragons et exorciser les coqs. Alors Étienne, maintenant, il est charmeur. Parce que les autres, ils veulent pas le faire, ils ont trop peur d'être changés en pierre.

Depuis, ça va mieux, mais bon, ça ne va jamais. On a des sous, mais on a plus Chrétien, le petit demier. Il a voulu accompagner son père, l'autre fois. Pauvre petit. Le charme a pas dû marcher, ou alors il a pas su. Paraît que les cocadrilles, quand elles ont assez mangé de bêtes enflées et de gens en pierre, elles montent à Babylone ou à Paris, je sais plus, et que là-bas, on décore les églises de Dieu avec les gens en pierre de cocadrille. J'espère que mon Chrétien y se sent bien, là-bas. Pauvre petit »

du jugement de Dieu et a été plusieurs fois interdit. Il ne peut officiellement plus être invoqué, mais les jeunes nobles continuent à le pratiquer sous la forme d'un duel d'honneur. Louis XIII fera interdire cette pratique par quatre édits, mais la mode du duel ne sera jamais enrayée.

Le dernier conseil

L'administration monarchique est subdivisée en assemblées provinciales régies par un intendant et un gouverneur - désignés et révoqués librement par le roi. Les campagnes restent des fiefs administrés par un noble et découpés en paroisses religieuses (l'unité administrative de l'époque). Les villes, au contraire, s'émancipent du pouvoir féodal pour tomber dans le giron des bourgeois - qui organisent la défense de leurs intérêts en créant des conseils de cité.

Tous, nobles, corporations, élus des cités, intendants et gouverneurs, participent à des assemblées et ont un devoir de conseil envers le roi. Un devoir, pas un droit. Le roi peut donc demander conseil à qui il veut, et n'a pas à entendre celui des autres. Le roi fait appel à ces assemblées pour s'attirer les faveurs de l'opinion publique, mais elles n'ont plus aucun poids sur la politique royale, qui est décidée en coulisse avec les membres du conseil d'État - des amis du roi dont font partie le chancelier, gardien du sceau royal, et des ministres comme Richelieu, ou Mazarin après lui.

La monarchie devient absolue et chacun se retrouve obligé de mendier une place à la cour et les faveurs du roi - quelques maigres restes qui justifient les intrigues



Portrait du Cardinal Jules Mazarin, par Pierre Mignard

que l'on sait.

Le duel

L'épée est, en France plus qu'ailleurs, un symbole de noblesse et de virilité. Malgré cela, le port de la rapière n'est pas réservé à l'aristocratie. En vertu du droit sacré à l'autodéfense, chacun peut apprendre l'art de l'escrime chez un maître d'armes. La mise au ban du duel établie par les lois somptuaires et les édits royaux ne suffit pas à empêcher les innombrables morts civiles. Croiser le fer n'est pas qu'un sport ou une technique martiale : c'est un élément culturel et social. Le gentilhomme dont l'honneur a été offensé se doit de laver l'affront sur le pré. Celui qui lance le cartel (la provocation en duel) laisse le choix des armes à son adversaire. À cette époque, l'infection des plaies profondes est presque toujours fatale. Le coup d'estoc, mortel, se généralise donc. On se bat pour tuer.



Un duel à la rapière et main gauche

Le Paris... des Lames

« Le bois le plus funeste et le moins fréquenté est auprès de Paris un lieu de sûreté. »
« Vérole de Rouen et boue de Paris ne s'en vont qu'avec la pièce. »
« Pressé comme tous les Parisiens, et hautain comme la plupart. »

Que voit un vyvernier en approchant de Paris ? D'abord la Seine, la butte Montmartre et la lumière des quatre pierres de Bohême de la cité - blanche pour la Tour du Temple, bleue pour le Louvre, rouge pour le Palais-Cardinal et jaune pour les messageries Gaget. Puis, dominant une foule anonyme de maisons serrées, il aperçoit les forteresses qui veillent sur la ville depuis le Moyen Âge : le Châtelet, la tour de Nesle et la Bastille. Suivent les innombrables clochers des églises de Paris, les tours de Notre-Dame, les dômes de la Renaissance, les corps horizontaux des palais, le Louvre, les Tuileries, le Luxembourg et les remparts.

Trois zones se dessinent nettement. La Cité, entre les deux bras de la Seine, est un amas compact de maisons étroites et de ruelles surpeuplées. La Ville, rive droite, est parsemée d'hôtels somptueux et d'édifices remarquables. Enfin l'Université, rive gauche, est un monde grouillant de collègues et

d'étudiants. D'un côté comme de l'autre, on ne voit plus une place à bâtir, pas même sur les ponts dont les parapets sont encombrés d'immeubles. Alors, pour que le demi-million d'âmes parisiennes puisse se loger, on a élevé des faubourgs « ouverts » - hors des remparts - qui bordent les grandes routes conduisant à Paris. Les faubourgs ont un air plus campagnard que la cité elle-même avec leurs jardins, leurs arbres et leurs moulins à vent. Tous portent le nom de la porte de Paris contre laquelle ils se sont formés : sur la rive droite, Montmartre, Saint-Honoré, Saint-Antoine, Saint-Martin et Saint-Denis ; sur la rive gauche, Saint-Germain, Saint-Victor, Saint-Marcel et Saint-Jacques.

Hélas, le spectacle de cet imposant assemblage de maisons, de coquetteries architecturales et de flèches d'églises est rapidement gâché par l'odeur qui en émane, nauséabonde - particulièrement si vous arrivez par les bords de Bièvre pollués par les tanneries.

La boue de Paris

Noire et nauséabonde, la boue couvre le pavé de Paris, macule les murs, éclabousse, colle à la semelle. Cette « crotte » est un mélange de crottin et de boues, de terre et de sable, de poudrerie et d'ordures, de déjections de latrines, de résidus organiques rejetés par les boucheries, tanneries et écorcheries. Elle ne sèche jamais tout à fait, ronge les tissus, n'épargne pas le cuir. Pour protéger bas et chaussettes, le port de hautes bottes s'impose aux piétons. Les autres vont en carrosse, en chaise à bras ou, selon leurs moyens, à dos de cheval, de mule et d'homme. Quand ils passent, de rares éboueurs enlèvent le plus gros avant d'aller vider leurs tombereaux dans l'une des neuf décharges - ou « voieries » - situées à l'extérieur de la ville. Les paysans des environs connaissent la valeur de la boue parisienne. Ils viennent chaque jour la récolter pour l'épandre sur leurs champs, et les Parisiens ne manquent pas de remarquer que les voieries sont de loin mieux nettoyées que la capitale.

Vieux adages

Carte de Paris vers 1640, par M. Merian



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 le poser ou de le 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

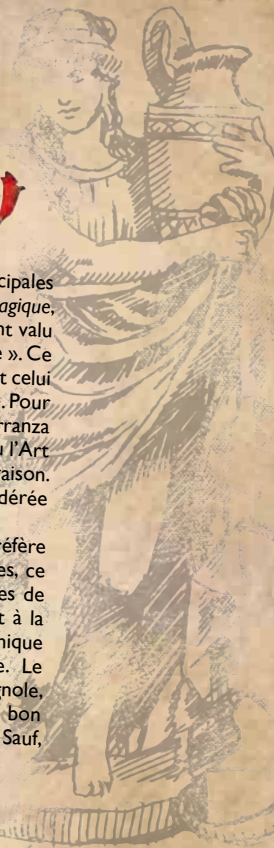
Vous désarmez immédiatement votre adversaire.

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.



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 1 à 5. 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 spécialites 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

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.

— Nais 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 avons 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 Griffonne 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 ?



Le lieutenant D'Artagnan, mousquetaire de la Garde

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 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 harnais 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 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 roc ? 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

Étienne-Louis La Fargue



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