

Les Mystères du Drac

Intrigue	+	+	+	+	+	+	+
Antagonistes.....	+	+	+	+	+	+	+
Décors.....	+	+	+	+	+	+	+
Courses-poursuites.....	+	+	+	+	+	+	+
Malice des dragons.....	+	+	+	+	+	+	+

En quelques mots

Les Lames se rendent dans le territoire du Champsaur, dans les Alpes du sud, pour mettre fin à des exactions commises par une troupe de dracs insaisissables. Les agents de Mazarin découvrent que les responsables sont au final tout à fait humains et ont profité de la présence dans la région d'un saaskir drac pour mettre en place un commerce d'esclaves très lucratif.

Mes Chères Lames,

J'ai reçu ce jour une requête d'un fidèle du Roy, François de Bonne de Créquy, Duc de Lesdiguières et Chevalier de l'Ordre du Saint-Esprit. Ses terres du Champsaur, sises près du bourg de Saint-Bonnet, sont depuis des mois la cible de maraudeurs dracs qui pillent les terres et terrifient la population. Malgré les effectifs envoyés dans la région, le duc n'a pu mettre la main sur les créatures et réclame à présent l'aide des troupes royales.

Je crains que de telles exactions, situées dans un territoire sans portée stratégique, ne cachent quelque chose de plus sérieux et ne cherchent à affaiblir le duc, un fidèle du trône. **Je vous invite** à vous rendre au plus vite dans ces terres alpestres et à mettre fin aux agissements des responsables.

Ne me décevez pas.



Enjeux

Découvrir les dessous du complot et y mettre fin. Percer la légende du saaskir drac et épargner celui-ci.

Arcane présent dans la rivière :

La Sentinelle silencieuse, la Danseuse à l'Épée.

Répercussions : Bien que les Lames parviennent dans le bourg vers la fin octobre, les températures sont incroyablement froides. Une épaisse couche de neige rend les déplacements difficiles et les mécanismes (dont ceux des mousquets) gèlent si on n'y prend garde. Qui plus est, une bise glaciale balaye la région et rend l'enquête difficile.

Comportement draconique :

les quelques dracs impliqués dans l'histoire se comportent de façon honorable mais savent se tenir sur leurs gardes.

Les Arcanes de la rivière restent fixes durant la courte mission.

Protagonistes

Alphonse de Créquy

Ce jeune homme d'à peine vingt ans est le neveu du Duc de Lesdiguières et celui que ce dernier a chargé de la sécurité des terres du Champsaur. Le jeune ambitieux n'en a cure et déteste son oncle dont il espère ravir le titre. Il a mis en place depuis le Château de Lesdiguières un fructueux trafic d'esclaves qui alimente également des parties fines décadentes.

Vent-la-Poussière

L'homme de main de Créquy est un vétéran qui sait admirablement diriger des hommes à la bataille comme en manœuvres d'escarmouche. Intelligent et vicieux, il constitue un adversaire de poids pour les Lames.

Va'arzen

Ce saaskir drac est un banni de sa lignée et a dû prendre la fuite pour échapper à la mort. Il s'est établi avec sa famille dans une gorge d'une rivière de montagne. Créature centenaire, il recueille depuis des décennies les enfants anormaux ou illégitimes dont les habitants se débarrassent en accusant la magie draconique. Les diverses légendes qui courent à ce sujet ont amené les autochtones à nommer le cours d'eau « Le Drac ».

Acte I : Les mystères de Saint-Bonnet

Où les Lames découvrent qu'un petit bourg médiéval peut receler autant de mystères qu'une grande cité.

Lieux : la petite ville de Saint-Bonnet, nichée dans les montagnes des Alpes du sud, à 5 lieues de Gap.

Capitale historique de la vallée du Champsaur, St Bonnet est un bourg médiéval qui a vu naître François de Bonne, duc de Lesdiguières et dernier connétable de France, véritable figure tutélaire de la région et mort en 1626. Planté sur les pentes de la rivière Drac, le village est entouré d'une muraille de pierre entretenue et comprenant quatre portes d'accès. Une forte tour est le siège de l'autorité locale. Habité par un environ 500 villageois, St Bonnet est aussi le centre commercial de la vallée. De fait, il possède de nombreuses places : les principales sont la Place aux Herbes (légumes, fruits et herboristerie), bordée de maisons sur voûte appelées tounes, et la Place Grenette, avec sa halle couverte, où s'échangent les céréales. Les rues sont généralement étroites, pavées et parfois traversées par des passages entre les maisons, nommés les andrones.

In media res

L'action débute sur la place Grenette, au cœur de la ville, un jour de marché aux grains. Sous la gigantesque halle, au milieu des charrettes et des étals, les Lames se heurtent à une foule hostile qui s'est jetée sur le représentant du duc de Lesdiguières dans la région, son jeune neveu Alphonse de Créquy.

Après une soi-disant nouvelle attaque des dracs, au cours de laquelle la population d'un hameau entier a été tuée ou enlevée, certains villageois ont accusé Créquy de négligence voire de complicité. Les discussions ont dégénéré et tout a tourné à la bataille rangée.

Tandis que Créquy s'apprêtait à céder, seulement défendu par son homme de main, les Lames sont arrivées, prenant le relais d'une milice submergée.

Le décor : grande place de marché avec des halles couvertes sous lesquelles sont suspendues cordes et poulies (nda : ces halles n'existaient pas en 1645, mais sont un décor trop tentant pour ne pas malmenier l'histoire), le puits du village, des rues étroites et divers bestiaux.

Les adversaires

Foule hostile (5 par Lame), 1/0, T1
Après un assaut, si au moins 5 émeutiers ont mordu la poussière, la foule se disperse.

Note historique : François de Bonne est le petit-fils du premier duc de Lesdiguières (également nommé François de Bonne...), né du fils de ce dernier, Charles I de Créquy. Alphonse est le fils du frère cadet de François de Bonne, Charles II de Créquy. L'actuel duc lui a confié ses terres.



François de Bonne de Créquy, duc de Lesdiguières
(Gallica - Bibliothèque Nationale de France)

Les Lames ont alors l'occasion de rencontrer Alphonse de Créquy, jeune nobliau à la chevelure abondante et au visage juvénile, et Vent-la-Poussière, son bras droit, un vétéran d'une quarantaine d'années au sourire franc et au parler chantant.

Malheureusement pour les Lames, Alphonse a été mis au courant par son oncle que des agents de Mazarin avaient été mandés, et il ne manque pas de faire le lien avec ces bretteurs d'exception. Vent-la-Poussière, quant à lui, salue les combattants avec ferveur et les invite sans délai à vider quelques verres à la taverne locale, la Tarasque des champs. Il leur conte alors ses mois de chasses pour repérer les dracs et indique les avoir confrontés à une seule reprise tandis qu'ils quittaient une ferme qu'ils venaient d'incendier. D'après ses dires, ils étaient sept ou huit. Malheureusement, ils parvinrent à s'échapper.

Le vibailli, responsable de la ville, est un homme affable mais craintif, nommé Hubert Gagnin. Il sortira d'une maison sise à l'angle de la place et, rouge de confusion, viendra présenter ses excuses à Créquy pour ces événements.

Créquy, légèrement blessé, couvert de poussière et d'embarras, confie aux Lames qu'il ne sait plus comment gérer la situation : ses patrouilles rentrent inexorablement bredouilles, et les enquêteurs que son oncle a envoyés de Grenoble n'ont pas eu plus succès et sont repartis. Il semble sous le choc et assez préoccupé (mais c'est la présence des Lames qui est responsable de cet état).



The River Drac with Mont Blanc in the Distance - Joseph Mallord William Turner (1802, Tate Britain)

En fait, les attaques se sont naturellement arrêtées lors du passage des hommes du duc, comme elles s'arrêteront dès lors que les Lames poseront le pied à Saint-Bonnet. Toutefois, s'étant déjà engagé auprès de personnes influentes de la région (ainsi que de marchands d'esclaves étrangers déjà en route), il a ordonné une dernière attaque pour reconstituer le stock. Cette attaque, plus violente que d'habitude, a laissé un hameau supplicié, Bénourvas.

L'un des habitants de ce paisible hameau rural, Laurent Lenoyer, un paysan veuf, s'est rendu tôt la veille du marché à Saint-Bonnet pour confier une partie de sa récolte à un marchand de ses amis. Il s'en est retourné ceci fait vers son village pour trouver celui-ci partiellement incendié et jonché de cadavres. Malgré ses recherches, sa fille unique, Périne, âgée de seize ans, est restée introuvable. En proie à une terreur irraisonnée, le pauvre homme abandonna sa charrette et ses bœufs et courut aussi vite que possible au bourg. La nouvelle de ce nouveau massacre embrasa alors la paisible communauté.

Les Lames peuvent rencontrer Lenoyer à Saint-Bonnet et obtenir des informations sur son hameau et sa fille. C'est un homme brisé, sans forces, que les agents de Mazarin trouveront sans aucun doute très sympathique.

Le hameau de Bénourvas

Si les Lames se rendent dans le hameau, ils découvrent un spectacle effroyable. Les bâtiments ont été partiellement calcinés, et en raison du gel, les tombes n'ont pu être creusées et une quinzaine de corps sont empilés dans la chapelle du hameau. Aux dires de Laurent Lenoyer, il manque une dizaine de femmes et de filles, et une dizaine d'enfants.

Dans les décombres, les Lames peuvent trouver un fragment de lame drac laissée à dessein, partiellement dissimulée, par les hommes de main de Créquy. Tout semble confirmer la rumeur.

La légende du drac

Aborder le sujet des dracs avec les villageois génère un froid immédiat qui ajoute au climat glacial du bourg. Avec quelques efforts de persuasion, ou quelques liards opportunément sortis, les langues se délient pour conter l'histoire du drac de la rivière.

Les versions sont aussi variables que leurs conteurs. Aussi, le MJ pourra disséminer diverses fausses interprétations pour ne pas rendre la tâche des Lames trop faciles. Voici un condensé des rumeurs les plus farfelues :

- Un fantôme drac vit dans le lit de la rivière et réclame des sacrifices d'enfants réguliers.
- Les parents reçoivent un ordre, fruit d'un sortilège mauvais, et emmènent leur enfant à la rivière sans s'en rappeler le lendemain.
- Certaines fois, le drac se repait de l'enfant sur place. Certaines fois, il l'emmène dans son repaire, au cœur des gorges.
- La créature de la rivière est en fait un dragon des eaux, un esprit mauvais auquel il faut sacrifier des enfants pour éviter des malédictions.

En creusant les différentes histoires, en particulier l'« ordre magique » reçu par les parents, les Lames pourront apprendre la triste réalité : les habitants se débarrassent sciemment de certains de leurs enfants inopportuns (handicapés ou fruits d'unions indésirables) en les déposant sur le bord de la rivière. Il n'y a pas d'endroit particulier pour livrer les nourrissons, ce qui explique que

certains enfants ne soient pas localisés à temps par le saaskir et soient retrouvés dévorés par les bêtes sauvages.

Si les Lames décident de tendre un piège au drac en usant d'un enfant comme appât, ce dernier ne se laisse pas abuser. Même s'il ressent les hurlements des enfants et leur douleur, il n'envoie pas ses dracs les récupérer avant de s'assurer magiquement qu'aucun humain n'est présent alentours.

Au final, les informations fiables semblent converger sur un point : un ou plusieurs dracs vivent dans les gorges de la rivière, dans un endroit réputé inaccessible.



Acte II : les gorges du Drac

Où les Lames font la connaissance d'un saaskir pas si détestable que ça.

Lieux : les gorges du Drac, une rivière glaciale aux flots glaciaux.

Scène 1 : progresser dans les gorges

Les Lames se voient contraintes de remonter les gorges en empruntant des sentiers caillouteux peu stables et des passages gelés où la moindre erreur peut amener plusieurs mètres plus bas, dans les eaux gelées du Drac.

Le périple, en dépit de la faible distance, se révèle ardu, exténuant et dangereux.

Le MJ pourra demander quelques tests d'Athlétisme allant de difficile à dramatique, et rajouter de la difficulté pour les scènes à venir en cas de blessures conséquentes. Les Lames ne sont sans doute pas habituées à œuvrer dans des conditions si extrêmes. La température frôle les -20°C, ce qui oblige à se doter de vêtements chauds et de gants épais qui, en contrepartie, gênent tous les mouvements requérant de la précision.

Les Lames doivent réussir un test d'Adaptation infaisable pour ne pas souffrir des effets du froid. Si elles se parent de vêtements chauds, elles bénéficient de 1 à 2 succès gratuits mais la difficulté de leurs tests d'Athlétisme augmente du même nombre.

Un échec lors d'un test peut signifier qu'une Lame tombe à l'eau, est victime d'un coup de froid (fièvre), de foulures ou d'engelures. Ces désagréments devraient inciter le MJ à appliquer des pénalités allant de 1 à 3 points de Vitalité.

Scène 2 : l'antre des dracs

Les dracs sont établis dans une caverne naturelle située dans un coude de la rivière. Bordé par deux falaises de roche friable de quinze mètres en à-pic, dissimulé par des arbres et des buissons épineux, l'endroit est invisible à moins de descendre dans la gorge ou de s'approcher tout près du bord, mais les risques d'éboulement sont alors majeurs. Le réseau de cavernes est assez étendu. Passée une première cavité circulaire d'environ dix mètres de diamètre, on peut suivre un passage légèrement ascendant qui amène à une patte d'oie desservant trois autres cavernes. La première, d'environ cinq mètres de diamètre, est celle du saaskir. La seconde, rectangulaire, s'étend sur dix mètres et est large de cinq. C'est celle des dracs. La troisième est la plus grande. Longue de près de vingt mètres, large de quinze, elle possède de nombreuses concrétions et même un réseau de racines qui pendent mollement du plafond. Cette caverne accueille les enfants, qui ont établi des campements dans les recoins, et jouent habituellement dans les racines et des cailloux. Toutefois, Périne ne se trouve pas parmi eux.

Il y a six dracs gris au total. Deux sont généralement stationnés dans la caverne de l'entrée, les autres restant dans les salles du fond. Le saaskir est le plus souvent dans la grande salle en train d'instruire les enfants.

Si les Lames décident d'intervenir en force

Les dracs se défendront farouchement, et feront tout pour défendre leur saaskir. Qui plus est, le sorcier les renforce chaque semaine d'un sortilège magique du Maître d'armes aux Flambeaux, son arcane (cf. encart), qui les rend redoutables. Intervenir discrètement se révélera difficile, le moindre son étant répercuté dans le réseau de cavernes.

Si les Lames attaquent de nuit, le saaskir sera dans sa caverne. En journée, il sera avec les enfants qui, contre toute attente, se ruèrent sur les assaillants armés de bâtons et d'épées pour défendre leur protecteur. Les enfants ont été instruits par le saaskir du langage des hommes et peuvent communiquer (avec difficulté).

Si Les Lames observent les lieux avant d'attaquer

Les Lames peuvent observer plusieurs va-et-vient qui ne manquent pas de

les dérouter. Au petit matin, un drac gris, accompagné de trois enfants entre dix et quinze ans, remonte la gorge et emprunte un passage étroit et dissimulé avant de s'enfoncer dans la forêt. Là, le groupe va relever des pièges et tenter de trouver du gibier. Si les Lames attendent le retour de ce groupe, elles observent que les enfants semblent tout à fait libres de leurs mouvements et expriment même une certaine affection pour le drac (jeux divers, échanges de paroles enjouées). Si une Lame bénie par le Chevalier au Dragon (dont la marque incite à rendre les dragons responsables de tout, rappelons-le) est présent, le MJ ne manquera pas de faire lui faire remarquer à quel point ce comportement trahit une utilisation pernicieuse de la magie draconique.

Plus tard dans la journée, des enfants viennent puiser de l'eau en toute liberté. Les Lames peuvent remarquer que plusieurs enfants ont des handicaps physiques visibles (manque d'un membre, bosse, etc.) qui de loin, peuvent faire penser à des séquelles de sévices.

Si les Lames mettent la main sur un drac isolé

Le drac sera défendu par les enfants s'ils l'accompagnent. Il adoptera un comportement mutique, étant prêt à mourir pour son saaskir. Si toutefois les Lames lui indiquent connaître la localisation de la grotte et portent des accusations, le drac sort de son silence et vocifère des protestations. Selon la diplomatie dont font preuve les agents de Mazarin, le drac indique que les siens n'ont rien à voir avec les pillages (du moins la plupart) et les enlèvements (tous), et que le saaskir recueille simplement les enfants dont les villageois se débarrassent. Il indique qu'ils ont même affronté les vrais pillards et peut ajouter qu'ils ont ramené certaines affaires dans leur caverne. Il pourra servir d'intermédiaire pour entrer dans l'antre des dracs de façon pacifique.

Si les Lames vont parler

La première réaction des dracs est hostile, et il convient que les Lames effectuent un test de Persuasion très difficile pour les convaincre de baisser leurs armes. Par la suite, si la discussion s'engage, elle suit la même logique que ce qui est décrit dans le paragraphe précédent.

Note : si l'une des Lames est bénie par le Maître d'armes, la difficulté des tests d'interaction est diminuée de 1. Si une Lame est bénie par l'Assassin sans Visage, elle est augmentée de 1 (les deux peuvent s'annuler). L'arcane du saaskir modifie quelque peu les rapports.

Saaskir

1/2 Armé

Ténacité 4

Puissance magique 5

Dracs gris (5) de sa lignée

3/1 armés + 2 points libres liés au sortilège

« héritage des grands combattants »

Ténacité 3

Enfants (15 dont 8 peuvent combattre)

1/0 armés ou pas

TI

Le saaskir

Le saaskir Va'arzen est une silhouette malingre et parcheminée, mais qui dégage une vitalité incroyable. Ses écailles pâles ont pris au fil des décennies une teinte presque lumineuse. Il parle – pour un drac – avec une maîtrise inhabituelle et se montre éloquent et compréhensif. Il narre si besoin la première fois qu'il a recueilli un enfant abandonné par une fille-mère au bord de la rivière, qui a abouti à des légendes le décrivant comme un esprit des eaux auxquels il fallait offrir des sacrifices. Au fil du temps, il a recueilli de nombreux enfants, le plus souvent difformes et, bien que la majorité soient décédés des suites de malformations ou des mauvais traitements infligés par leurs parents, il a bâti une petite communauté.

Les dracs ont ramené dans leurs cavernes des vêtements et manteaux pris sur les maraudeurs sévissant dans la région afin de les donner aux enfants. Sur l'un de ces manteaux se trouve le blason, presque entièrement effacé, de la maison de Lesdiguières (les maraudeurs s'étant efforcé de faire disparaître toute trace de leur origine, un test d'Investigation dramatique est nécessaire).

En outre, les dracs réfuteront en bloc avoir croisé à maintes reprises des hommes du duc. Les Lames pourront ainsi réaliser que le sieur Vent-la-Poussière leur a menti.

Leurs regards se tourneront alors vers le château de Lesdiguières.



Acte III : Le château de Lesdiguières

Où les Lames se confrontent au vrai méchant de l'histoire.

Lieux : Château de Lesdiguières, village du Glaizil.

Scène 1 : Repérages

Les Lames n'ont aucune difficulté à localiser le château de Lesdiguières. Situé à quelques trois lieues de Saint-Bonnet, cet édifice médiéval construit à flanc de montagne dresse ses six tours et ses bannières dans le vent glacial qui descend des sommets.

Créé par François de Bonne, premier duc de Lesdiguières, le château est à présent occupé par Alphonse de Créquy, avec l'aide de l'intendant du Château, le corrompu et veule Jean Marceillac.

Après les événements du marché, Créquy, craignant pour sa sécurité, ne sort guère de son château. Les Lames devront dès lors l'y débusquer.

Alphonse de Créquy est un ambitieux mais il sait à merveille manœuvrer en toute discrétion. L'organisation de son trafic d'esclaves se fait dans le feutré, dans les parties souterraines du château. Créquy n'apparaît jamais en personne lors des négociations, et laisse Vent-la-Poussière passer pour l'organisateur.



Le jeune noble a trouvé un autre moyen de faire fructifier son commerce illégal : une fois par mois, il organise une partie fine durant laquelle des esclaves sont torturés puis tués par de riches visiteurs. Les corps sont ensuite abandonnés dans la montagne, dans un gouffre profond connu dans le coin comme étant « la porte de l'enfer ».

Les quelques domestiques dans la confidence sont grassement payés pour leur collaboration et leur silence, et sont chargés de faire disparaître les victimes.

Dans le visage voisin du Glaizil, qui compte deux douzaines de maisons, le sentiment de fierté d'accueillir le château d'un homme d'envergure supplante les quelques inquiétudes nées de va-et-vient suspects. En outre, aucun habitant du Glaizil n'a eu à subir la disparition d'un proche jusqu'à présent, mais Vent-la-Poussière a laissé entendre que ce privilège pouvait être remis en cause à tout moment. Les faire parler demandera un test d'Autorité ou de Persuasion très difficile.

Scène 2 : À l'assaut !

Les Lames ont différentes options pour clore en beauté cette mission. Le MJ devrait laisser ses joueurs choisir le plan qu'ils jugent le plus adapté à leurs personnages et à leurs envies : c'est bien souvent le meilleur moyen de les divertir !

Quelques possibilités :

S'introduire en douce dans le château : cette option est un très grand classique du cape et d'épée, et elle est souvent privilégiée. Le château est bien gardé et

Créquy sait que les agents de Mazarin sont dans la région. Tout le monde est en alerte. Le MJ pourra se servir de cette information pour faire tomber les Lames dans un guet-apens orchestré par Vent-la-Poussière, finissant par un affrontement dramatique !

Attendre la tenue de la partie fine : si les Lames apprennent l'existence de ces soirées, elles peuvent envisager d'attendre celles-ci pour prendre Créquy la main dans le sac, cueillir quelques comparses et récupérer à coup sûr les esclaves. Le MJ pourra mettre en scène un bal plus ou moins décadent, où les scènes atroces se déroulent au vu et au su de tous ou au contraire dans des antichambres sombres et cachées. Le MJ devra veiller à ne pas mettre ses joueurs plus mal à l'aise que nécessaire.

Attaquer en force : cette option est plus ardue, en raison de la neige épaisse qui empêche les déplacements et des défenses du château. Ainsi, si une missive part vers Grenoble pour prévenir le duc, les troupes de ce dernier ne seront de retour que plusieurs semaines plus tard.

Convaincre la garnison de reprendre le château : certains soldats sont fidèles au duc, et pourraient être convaincus de la vilénie de Créquy. Reste que la peur que leur inspire leur chef, Vent-la-Poussière, les rendra difficiles à convaincre.

S'identifier comme agents du trône et exiger l'ouverture des portes : Les Lames apprendront dès lors le principe de la souricière.

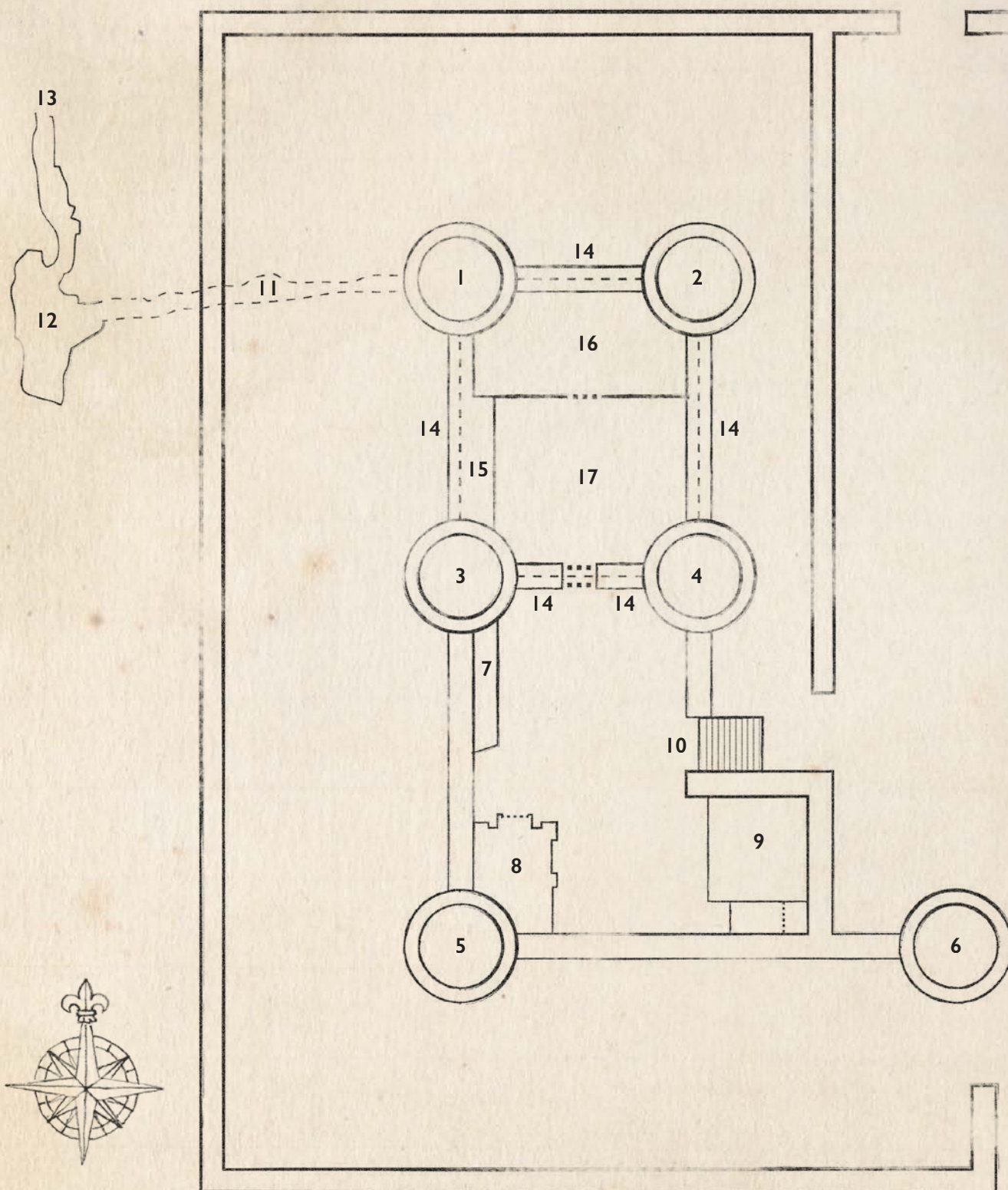


Alphonse de Créquy
Archétype Noble
2/2 armé
Ténacité 3

Vent-la-Poussière
Archétype Forban/Soldat
3/3 armé
Ténacité 7

Les reîtres et hommes de garde
(16 + 4 officiers)
2/2 armés
Ténacité 1

Le Château de Lesdiguères



- 1 - Tour nord-ouest
- 2 - Tour nord-est
- 3 - Tour ouest
- 4 - Tour est
- 5 - Tour sud-ouest
- 6 - Tour sud-est

- 7 - Ateliers
- 8 - Chapelle
- 9 - Chenil, écuries, grange
- 10 - Pont-levis
- 11 - Souterrain

- 12 - Caverne
- 13 - Accès
- 14 - Chemin de ronde
- 15 - Officiers
- 16 - Appartements
- 17 - Cour d'Honneur



Le Château de Lesdiguières

(cf plan ci-contre)

Édifice de 160 mètres de long sur plus de 60 de large, il comporte six tours dont quatre sont coiffées de toits d'ardoise. Défendu par un pont-levis, le château est divisé en deux parties.

Tour Sud-Ouest : dédiée à la défense (4 hommes), elle contient en outre le caveau familial. Une porte dans la chapelle collée à la tour fournit un accès à celle-ci.

Tour Sud-Est : poste de garde (2 en permanence) et logement des gardes au rez-de-chaussée.

Une cour accueille les serviteurs et les artisans du château. Des écuries et un chenil y ont été aménagés sous des greniers accessibles par l'intérieur mais aussi par une rampe extérieure située sur le mur sud.

Tour Ouest : tour de défense (2 hommes), surveillance permanent par deux hommes d'armes.

Tour Est : cette tour est dédiée aux dispositifs anti vyvernes, avec des mousquets, arquebuses en grands nombres. Une volière, où sont gardés les pigeons et dragonnets (pas ensemble...), se trouve à l'avant-dernier étage.

Tour Nord-Ouest : cette tour renferme le bureau du premier duc de Lesdiguières. Gardé intact depuis la mort du Grand Homme, il est généralement inoccupé. Un passage secret est aménagé dans un mur et permet d'accéder caves et aux souterrains. Cette tour est étrangement peu surveillée.

Tour Nord-Est : au rez-de-chaussée se trouve une prison. Dans une pièce fermée se trouve un souterrain auquel on accède en descendant une échelle par

un passage étroit. Le souterrain, long de cinquante mètres, aboutit à une caverne naturelle aménagée dans le roc. Une autre branche aboutit sur les hauteurs, en plein milieu de massifs rocheux. Cet accès habilement dissimulé est accessible par chariot (qui a laissé quelques traces) et est utilisée pour acheminer les esclaves. Le haut de la tour sert aux parties fines organisées par Créquy.

Entre les tours Ouest et Nord-Ouest se trouvent les logements des officiers et de Vent-la-Poussière.

Entre les deux tours les plus au nord se trouvent les logements du duc et de son épouse. C'est là que Créquy s'est installé. Il y accueille également ses invités quand il en reçoit.

Deux tarasques sont gardées dans des granges immenses à l'extérieur des murailles, dans un pré.



Conclusion

Ce que les Lames retireront de ce court scénario est grandement lié à leurs actions. Plusieurs points peuvent être développés par le MJ :

► **le destin d'Alphonse de Créquy** : si les Lames tuent le jeune homme, ils causeront un grand chagrin teinté de colère chez le duc de Lesdiguières, profondément attaché à lui. En dépit des fautes de son neveu, il vouera alors une rancune tenace aux Lames, qui pourront voir l'Ordre du Saint-Esprit (rappelons si besoin est qu'elles partagent Chevry avec l'Ordre) devenir moins généreux envers elles. Si les Lames neutralisent le jeune homme, le duc le reprendra en main auprès de lui. Il héritera des années plus tard de son titre.

► **Le destin du saaskir** : si les Lames ont réussi à fraterniser avec le saaskir, celui-ci pourra apporter une connaissance importante en matière draconique et magique. Le MJ pourra autoriser les Lames qui passent quelques temps avec Va'arzen à augmenter leur score d'Occultisme voire à apprendre quelques rudiments de magie.

Options

Pour étoffer ce scénario, voici quelques pistes que le MJ, avec un minimum de travail, pourra développer :

► **les chasseurs dracs** : le saaskir est un banni et par conséquent est recherché par ses congénères. Les rumeurs ont conduit un groupe

de chasseurs dracs noirs depuis la Camargue jusque dans la région, ce qui pourra brouiller les pistes (ils se livrent vraiment à des exactions) et ajouter une adversité

► **les bêtes sauvages** : les conditions climatiques perturbent les animaux, qui peuvent adopter un comportement agressif. Ours, loups, cerf, sangliers peuvent par conséquent surgir au détour d'un chemin

► **les convives de la fête** : certains personnages importants, dont des émissaires des dragons, peuvent assister à la fête du château de Lesdiguières. Quel est leur vrai but et pourquoi acheter autant d'esclaves ? Un sombre rituel ?



Un scénario de **Philippe Auribeau**

Direction éditoriale : Christian Grussi
Illustrations : Loïc Muzy & Gilles Widmer
Maquette et mise en page : Olivier Trocklé

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