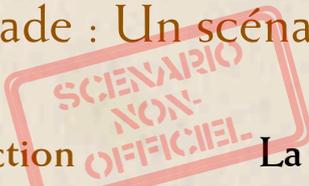


# Dragonnade : Un scénario d'Artefal pour Les Lames du Cardinal



## Introduction

Cette mission s'inspire d'une Instance du Cardinal Mazarin (encadré p 21 Livre 1) ainsi que du film « *Le pacte des loups* » pour l'ambiance de la Dragonnade. L'intrigue peut être largement développée en s'inscrivant sur une trame plus vaste dont les mots clefs sont : Jansénisme, Nicolas Pavillon, opposition Jésuites/Jansénistes, opposition Sœurs de Port-Royal/Sœurs de Saint-Georges, Fronde. Ainsi, un maître de jeu imaginatif devrait pouvoir créer des ponts pour relier la trame de la campagne présentée dans la boîte de base.

À noter que j'ai pris une liberté avec le bestiaire en inventant l'existence de créatures hybrides s'inspirant des cartes *Cavaliers* du **Tarot des Ombres**, mais ce détail n'a pas une importance majeure dans le scénario et peut être supprimé sans mal.

**Dater la mission** : cette mission a lieu avant le scénario du LdB et peut servir d'introduction à cette dernière en évoquant, au fil des interactions, l'affaiblissement de Louis XIII et en introduisant des personnages importants. Disons donc, fin 1642 ou début 1643.

**Durée du scénario** : l'aventure devrait pouvoir se jouer en deux sessions avec une coupure après l'acte III.

**Rivière draconique** : La *Tisserande oubliée* impose des intempéries ce qui colle bien à la saison et à l'ambiance du scénario. Prévoyez néanmoins une accalmie au début de l'Acte III (scène 1), ce qui engendrera un calme relatif avant la tempête...

## La situation de départ

Des rixes ont lieu dans les quartiers alentours à *Notre-Dame-des-Écailles* depuis environ une semaine. Des indices tendraient à prouver que ces agitations seraient dues à un trafic de *Jusquame dorée*. Le Cardinal ne peut tolérer que la situation ne se dégrade ainsi. En effet, certains détracteurs pourraient profiter d'une agitation publique pour fragiliser sa toute nouvelle situation politique. De plus, la contrebande de *Jusquame* est inacceptable en les murs de Paris. *Les Lames* doivent y mettre un terme rapidement et découvrir s'il y a là l'œuvre sous-jacente d'opposants politiques ou d'ennemis de la France.

## Indices aux joueurs

• **Hommes de cour** : Des gentilshommes auraient approvisionné des soirées libertines en *Jusquame dorée* au cours de la semaine écoulée.

• **Combattants** : Un acheteur de *Jusquame* a été identifié par les mousquetaires/gardes du Cardinal/Prévôté (selon la source du joueur). Il s'agit de Norbert Damaizin, riche tanneur atteint de la ranse (son œil droit est ransé).

• **Lettrés** :

Une rumeur inquiète les parisiens au sujet de la présence d'une sile géante ou d'une vyverne sauvage aux abords de Paris (source : la *Gazette*).

Un médecin aurait acheté de la *Jusquame* dans le quartier des Écailles pour s'en servir d'onction miraculeuse (source : un contact).

• **Roturiers** : Les dracs sont particulièrement énervés en ce moment et des bandes organisent des bastonnades sur les quais environnant Notre-Dame-des-Écailles (source : rumeurs).

## Préparation du MJ

Un groupe d'intrigants, nommé le **Cercle des Augustes**, s'est cristallisé autour de l'abbaye de Port-Royal, tous liés au courant politico-religieux du Jansénisme (voir encadré). Antoine Arnauld et Sœur Agnès, sous l'influence de l'abbé Saint-Cyran (actuellement embastillé) et avec le soutien financier de la Duchesse de Longueville, ont décidé de faire émerger le Jansénisme en tant que réelle force politique et religieuse contestataire. En effet, les idées jansénistes avant-gardistes parlent au peuple mais elles sont étouffées par le pouvoir royal et par la papauté. Les objectifs de ce cercle secret sont les suivants :

• Démontrer qu'il existe un contre-pouvoir quant à la lutte contre les Dragons en l'espèce des Sœurs de Port-Royal-des-champs par opposition aux Sœurs de Saint-Georges.

• Faire connaître les idées du Jansénisme au peuple et à la noblesse en diffusant un livre écrit par Antoine Arnauld, *De la fréquente communion*.

## L'intrigue

• Un drac noir mercenaire et maître-bête du nom de Kershan a été engagé par le *Cercle des Augustes* pour transformer une tarasque domestique en tarasque enragée. Il en a les compétences d'autant qu'il a déserté une compagnie d'élite de chevau-

légers espagnols. Il drogue la bête à la *Jusquiamé* ce qui a pour conséquence de la rendre dépendante et de décupler ses instincts de saurien.

- Parallèlement, le drac noir commet plusieurs assassinats qu'il maquille en attaques bestiales en différents lieux de la vallée de Chevreuse. Il fait naître ainsi une paranoïa dans la région.

- Au moment opportun, la tarasque sera abattue devant témoins crédibles par l'abbesse Angélique. Son saint acte sera alors reconnu en pays de France et porté à la connaissance du pape, ce qui crédibilisera l'importance de Port-Royal.

- Dans la foulée, la diffusion du livre janséniste sera lancée et rendra populaire la communauté janséniste. Une graine subversive sera plantée, restera à la faire germer.

## L'arcane

Il y a bien entendu un arcane qui œuvre dans l'ombre. Il s'agit du *Pèlerin Immobile*, membre de l'*ex loge des Arcanes*. Il est connu sous sa forme humaine en tant que **Nicolas Pavillon**, homme d'église respecté de la région Toulousaine. C'est un *Dernier-Né* qui aimerait refonder la loge. Mais, c'est pourtant lui qui influence et qui guide le cercle secret de Port-Royal. Sa richesse improbable lui permet de soutenir le mouvement Janséniste à travers la Duchesse de Longueville dont il est l'amant. Il fut l'élève de Saint-Cyran mais en réalité c'est lui qui a inspiré le maître et qui l'a détourné de sa formation Jésuite (tout comme la Duchesse de Longueville d'ailleurs). C'est encore lui qui a envoyé Kershan à Port-Royal en le débauchant grâce à ses contacts espagnols.

Enfin, profitant d'un pèlerinage en Palestine, il a réussi à convaincre Sœur Agnès de rejoindre ses idéaux. Il l'a initiée à l'alchimie. Récemment, il lui demande de faire un cadeau à sa sœur sous la forme d'une pseudo relique sacrée retrouvée en Terre Sainte. En réalité, il s'agit d'une croix enduite de draconite que Nicolas Pavillon a fait fabriquer pour ses propres desseins...

## Déroulement de la mission

### Acte I : Jusquiamé damnée

#### Scène 1 : Ouverture – Le rendez-vous

L'aube pointe le bout de ses rayons blafards alors qu'un épais brouillard s'élève de la Seine tel un linceul vapoureux. *Les Lames* ont rendez-vous avec un vendeur de *Jusquiamé*. C'est avec lui que le **Sieur Norbert Damaizin** doit faire un échange : louis d'or contre plusieurs flasques de *Jusquiamé dorée*. Norbert s'en sert pour soigner sa ranse. *Les Lames* sont devant un ponton du quai des Célestins qui fait face aux quartiers des Écailles. Le vendeur, **Théo Bois-de-pied** (car il a une jambe de bois), se tient devant eux, une lourde caisse posée à son pied.

Le MJ doit demander aux joueurs leur présence ou non sur le ponton, leur position et surtout qui se fait passer pour Sieur Damaizin. Si jamais, le joueur se faisant passer pour l'acheteur oublie de se grimer (au moins un bandeau sur son œil soi-disant ransé), l'homme en face d'eux sent tout de suite l'entourloupe et il n'y aura aucune discussion avant le combat. Dans tous les cas, après quelques échanges tendus, Théo ouvre la caisse et dévoile son contenu : il s'agit du véritable

Damaizin (il vit encore mais à ce moment les personnages peuvent en douter). Théo menace alors *Les Lames* visibles et appellent à la rescousse quatre comparses qui attendaient à proximité.

## Décors

- un escalier en bois branlant qui permet d'atteindre une barque à un mètre en dessous.

- quelques paniers en osier et des cordages répartis sur le ponton.

- Un ponton aux planches bien vermoulues...

- Le combat bien que rapide doit donner le ton et être cinématographique au possible. Gageons que certaines *Lames* se seront placées tactiquement dans l'ombre et intercepteront les malfrats.

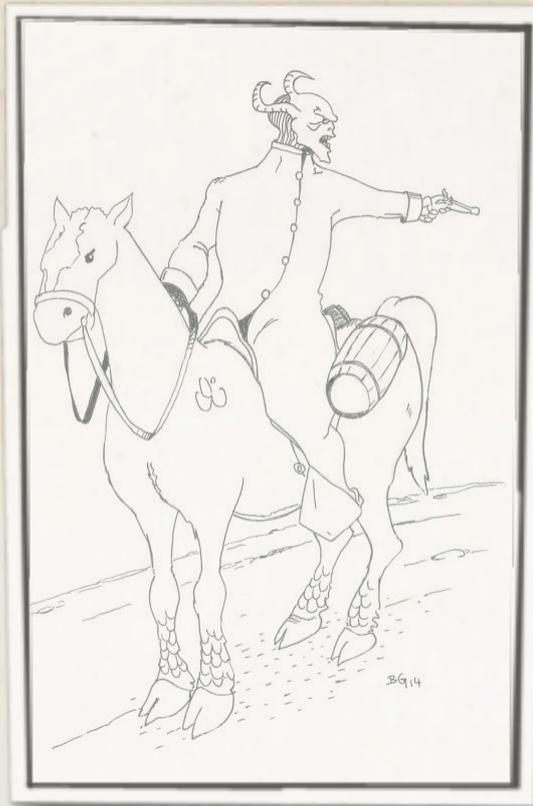
L'unijambiste, quant à lui, fera feu dès que possible puis attaquera en tirant son sabre. Une tactique peut consister à mettre l'école d'escrime italienne à profit pour l'obliger à se déplacer outre mesure. Si le joueur y pense, diminuer à 0 son potentiel de Défense. Quoiqu'il en soit, il ne se battra pas à mort mais sera réticent à parler.

#### Scène 2 : Contrebande

Théo Bois-de-Pied est en effet à la tête d'un trafic de *Jusquiamé dorée*. Il s'agit d'une reconversion récente suite à un voyage dans la cité séparatiste de la Rochelle, où il s'est créé quelques contacts auprès des marins de Nouvelle France.

Jusqu'à présent, il vendait illégalement quelques produits interdits en provenance des Caraïbes ou nécessitant une patente royale. Il a trouvé plus rentable la vente de *Jusquiamé*. Mais, plus dangereuse aussi car,

outre à quelques gentilshommes, il en a aussi vendu à des dracs des Écailles, ce qui a eu pour conséquence de les rendre frénétiques. D'ailleurs une bande traque son repaire depuis quelques jours créant du remue-ménage dans le quartier... En explorant ou en le passant à la question, les PJs pourront découvrir l'entrée dérobée sous le ponton qui, en suivant un étroit couloir humide, mène dans la cave d'une bâtisse du quartier. Sur place, on peut trouver un stock important de *Jusquame* : une cinquantaine de flasques alignées sur un présentoir métallique ainsi que trois tonnelets vides. Mais, ce n'est pas tout...



« En accord pour patchaquer la bourdille. Deux rois pour un moribond et ses fontes hors les murs. Rendez-vous à l'heure et lieu dits. Virgile. »

Si *Les Lames* réagissent vite, ils ont le temps d'apercevoir un cavalier fuyant bride abattue dans la rue.

Un test de vigilance : **1 réussite** : un homme de forte stature encapuchonné. Deux tonnelets sur selle. **2 réussites** : La capuche mal ajustée laisse apparaître les protubérances reptiliennes d'un *drac noir*. **3 réussites** : Les sabots et les tibias de la monture ont été fagotés avec du tissu. Mais, il peine à camoufler des écailles... L'animal est sans doute un *equidon*.

Toute tentative de poursuite échoue. Le cavalier disparaît rapidement dans les venelles parisiennes encore peu encombrées.

### Scène 3 : Voleur

Un malfrat qui devait garder les lieux gît dans une mare de sang la nuque brisée et le nez enfoncé. Il devient évident que quelqu'un est passé pour faire son marché. D'après Théo, il manque deux tonnelets !

En accédant à l'étage, on découvre un autre cadavre qui n'a même pas dégainé sa rapière. Un jeune dragonnet lèche en vain les plaies de feu-son-maitre, en couinant plaintivement. Le dragonnet a un étui de cuir vide fixé à sa patte. Il s'agit sans doute d'un reptile dressé à porter des messages. Éventuellement, un joueur entreprenant pourra très bien se l'approprier. Il s'appelle *Postillon*. Le malfrat quant à lui a été tué par une lame effilée et on peut retrouver sur son corps un papier roulé où est écrit :

### Scène 4 : Rapport

À partir de là, *Les Lames* doivent agir diligemment. Ils peuvent entre autres :

- Détruire/confisquer le stock de *Jusquame* (fortement conseillé s'ils ne veulent pas se faire taper sur la chevalière...).
- Faire écrouer Théo Bois-de-pied au Châtelet.
- Se lancer sans ordre à la poursuite du voleur de *Jusquame* : après tout, il a dérobé une grande quantité du précieux liquide. Que veut-il en faire ? Où va-t-il ? Un drac noir dans Paris est sans doute un danger important ? La Griffes Noire peut-elle être impliquée ?

• Faire leur rapport au **capitaine de Laincourt** à l'*Hôtel de Chevry* : *Les Lames* trouvent leur capitaine revenant du Palais-Cardinal. Il est légèrement agacé par une entrevue qu'il vient d'avoir avec *Son Éminence*. Ce dernier veut que ses *Lames* jouent au garde chiourme en escortant des personnalités désirant « chasser le dragon... » En effet, une *dragonnade* a été organisée le lendemain pour, selon Laincourt, *amuser la galerie du Louvre*. Une compagnie d'arquebusiers commandée par le **Grand Condé** a été dépêchée pour traquer une *bête saurienne* qui aurait attaqué plusieurs personnes dans la **vallée de la Chevreuse**. Aussi, toute la cour se donne-t-elle rendez-vous au château de la Madeleine, dont le point de vue est imprenable sur la vallée en contrebas, pour assister à cette chasse.



## Les équidons

On les appelle aussi vulgairement les *chimères*. Il s'agit d'un hybride entre le cheval et le reptile, obtenu en nourrissant un poulain au *lait de Jusquiamé* pendant sa première année. Le *lait de Jusquiamé* est un composé alchimique à base de *Jusquiamé*, mis au point par un éleveur d'Andalousie. Il permet de révéler les caractéristiques draconiques d'un étalon. Les chimères sont malheureusement stériles.

Les capacités des équidons sont une grande robustesse (capacité de transport améliorée), une protection écailleuse (armure 1) et des changements de direction rapides grâce à leurs sabots fendus.

Néanmoins, la difficulté et le coût d'élevage font qu'il existe peu de compagnies de cheveau-légers équidons. Elles furent créées par le roi d'Espagne Philippe II. À l'heure actuelle, il n'y a qu'un seul haras qui réussit la transformation des chimères. Il se trouve près de Castille-la-Manche.

Pour anecdote, Cervantès raconte dans sa célèbre œuvre que Rossinante, le cheval de Don Quichotte était un équidon.

En écoutant le rapport des PJs, le capitaine est d'autant plus frustré que ses *Lames ont d'autres dragons à fouetter !* Il leur donne donc *un jour et une nuit* pour retrouver le drac noir. Mais, elles devront impérativement se trouver sur les *Hauts de Chevreuse* au petit matin pour aller garder damoiselles et damoiseaux qui s'apprêtent à passer une journée frivole. Le capitaine de Laincourt s'en va en pestant non sans faire une remarque silencieuse au *vielleux*.

## Acte II : La traque au drac

### Scène 1 : Enquête à Paris

Les joueurs ont un espace de liberté pour mener leur enquête et localiser le drac noir. Voici quelques options possibles.

- Pénétrer Notre-Dame-des-Écailles : Pas facile et la présence d'un Sang-mêlé dans le groupe paraît indispensable pour cette option... Ils peuvent rechercher la bande de dracs énervés dont Théo leur a parlé. Ainsi, ils peuvent les « calmer » un bon coup et en profiter pour se renseigner sur le passage d'un drac noir en ville. Ils obtiendront son nom, **Kerskhan**, et apprendront qu'il revient régulièrement aux Écailles depuis deux mois en quête de *Jusquiamé*. La dernière fois, il n'en a pas trouvé et a tué le drac qui lui en fournissait jusqu'alors. « *Je lui ai aussitôt parlé de l'humain Théo Bois-de-pied...* ».

- Le message : décoder l'argot du contrebandier n'est pas difficile. Un certain Virgile sait comment filouter la *milice* et faire sortir *une personne et son chargement* pour deux louis d'or.

Reste à retrouver ce « Virgile ». Il n'y a que quatre façons de sortir de Paris *intra muros* : Franchir les remparts et ses douves fangeuses, emprunter une des portes, par la voie des airs ou par la Seine.

Les murs ne sont pas appropriés pour qui a un chargement conséquent et une monture « précieuse ». Les gardes des portes rapporteront qu'aucun drac noir n'a franchi les portes depuis leur ouverture ce matin ; ce genre d'individu n'est pas discret. À la tour d'*Urbain Gaget*, ce dernier leur affirme qu'aucun drac n'a loué de vyverne ni mis en gage un *équidon* mais il en profite pour renouveler son dévouement et sa discrétion au cardinal, précisant qu'il a déjà bien servi la couronne par le passé. Reste les bateleurs et coches d'eau. Après un peu d'investigation, on désignera aux *Lames*, un certain Virgile à la patente douteuse qui se permet de faire de la concurrence aux passeurs officiels. Bingo ! Selon l'heure de la journée, le bateleur en question sera juste de retour à Paris ou se préparera à un autre transport illégal. Une poursuite peut éventuellement s'engager sur les quais mais quoiqu'il en soit, il sera facile de lui faire avouer qu'il est bien celui qui a transporté le drac noir, sa monture et deux tonneaux pleins. Le drac était pressé et devait être à 7 h au plus tard à l'embarcadère de l'Hostellerie de Sèvres sur la route de Versailles. « *Peu causant, le reptilien a payé rubis sur l'ongle même si nous avons eu du retard...* ».

## Scène 2 : Sur la route

La journée devrait être assez avancée lorsque *Les Lames* arriveront à l'Hostellerie, au plus tôt il est aux alentours de midi. Le patron de l'hostellerie ne cachera pas qu'un étage de son auberge a été réservé cette nuit par une personne importante et sa suite : il s'agit de **Robert Arnauld d'Andilly**, fils aîné de la célèbre famille de nobles de robe parisienne. Il se rend à Port-Royal-des-Champs, visiter sa sœur qui en est l'abbesse. Leur départ a été quelque peu retardé pour un problème de coche. Mais, son carrosse s'est ébranlé vers 9 h en direction de la vallée de la Chevreuse...

Si les personnages ne perdent pas de temps, ils peuvent encore l'intercepter avant que le carrosse n'atteigne l'abbaye. Si ce n'est pas le cas, la cargaison illégale aura été soustraite du carrosse. Sinon, *Les Lames* devront faire face à un autre souci protocolaire. En effet, Robert Arnauld est un officier de sa Majesté et l'accuser de transporter de la *Jusqu'ame* en contrebande ne devrait pas se dérouler simplement, d'autant que son père, bien qu'âgé, est encore procureur royal... Les joueurs devront se dépêtrer avec cette situation diplomatique tendue.

Le fin mot : Kershan a chargé avec l'aide d'un cocher complice les deux tonnelets dans une cache secrète du carrosse de Robert Arnauld, alors que le véhicule était encore à l'hostellerie de Sèvres (c'est ce qui a retardé le départ). Robert n'est donc absolument pas au courant du chargement illicite.

*Les Lames* devront jouer finement et peut-être se contenter de récupérer les tonnelets

dissimulés sous les banquettes de l'habitable. Une surprise les attend en ouvrant les tonnelets : la *Jusqu'ame* a été réduite en poudre...

La nuit enveloppe rapidement la vallée de Chevreuse et les personnages doivent trouver refuge quelque part (Port-Royal ; le château de Dampierre où une grande partie de la cour a été accueillie par la duchesse de Chevreuse ; au château de la Madeleine où leur chevalière leur garantit un laissez-passer ou dans toute autre auberge des environs).

## Acte III : La tarasque et la Sainte

### Scène 1 : Ouverture – La dragonnade

Les personnages découvrent le camp temporaire installé au pied des murailles du château de la Madeleine. Une délégation des Sœurs de Port-Royal est déjà présente et s'attèle à dresser les différentes tentes qui accueilleront sans tarder les courtisans. En effet, pour l'occasion, les nonnes tisserandes ont fait don de toiles couleur ambrée provenant des ateliers de l'abbaye. Les religieuses sont dirigées par la **mère supérieure Angélique** en personne qui souhaite donner sa bénédiction aux chasseurs. Un pavillon temporaire a également été dressé à l'extrémité de l'éperon rocheux qui surplombe la vallée de la Chevreuse. Celle-ci abritera une tribune de laquelle les convives auront un point de vue panoramique idéal pour suivre le déroulement de la chasse. De nombreuses longues-vues sont alignées sur les tables où déjà les premiers mets sont servis. Les serviteurs s'activent en tous sens.

Des fanions festifs sont tendus. Un air de viole est porté par la brise. Une zone de jeux de quilles est arrangée contre les remparts. Une autre zone, sur les bords de la falaise, est réservée à l'enclos des vyvernes et leurs cavaliers qui attirent déjà les premières courtisanes. Une foule se forme bientôt autour de deux éclaireurs dracs qui ont décidé de régler quelque différend selon leur tradition. Il ne manque bientôt plus que l'arrivée en fanfare de la compagnie d'arquebusiers du **Grand Condé**, suivi du duc de Chevreuse et sa suite, dont fait partie **Claude Pénélon** un naturaliste royal. Une ambiance de fête s'installe mais ça ne saurait durer...

### Les convives : Lieu où on peut les rencontrer – comportement – indices

- **Le Grand Condé** : Tente militaire – organise les différents groupes : chasseurs locaux réclamant vengeance – les arquebusiers professionnels – les vyverniers – les hommes de cour plus ou moins dilettantes – les éclaireurs dracs incontrôlables.

- **Le duc de Chevreuse** : Tente panoramique – agit en maître de réception légèrement maladroit.

- **Gabriel de Rochechouart**, gouverneur de Paris (cf livre 2 p 37) : Tente panoramique – confie les inquiétudes des Parisiens vis-à-vis de la bête.

- **La duchesse de Longueville**, sœur du Grand Condé : Jeu de quilles – s'amuse avec une futilité feinte et séductrice – ira s'entretenir discrètement avec Antoine Arnauld afin de discuter de l'emprisonnement

de Saint-Cyran qu'elle a visité à la Bastille il y a peu.

• **Claude Pénélon**, le naturaliste royal : Tente panoramique ou discutant avec les éclaireurs dracs – en mission pour le Roi depuis une semaine – le duc de Chevreuse lui a octroyé un laboratoire au château de Dampierre où il a réuni ses recherches sur la bête – il a hâte de faire des croquis anatomiques de la bête – a du mal à identifier l'espèce de dracomorphe chassé – pense que c'est folie de chasser un saurien si on ne connaît pas son comportement et de donner quelques caractéristiques d'espèce : les siles troglodytes, les vyvernes des Alpes, les cocadrilles légendaires et les tarasques à l'odorat étonnement développé.

• **Les gens de Chevreuse** : un peu partout – inquiets – paranoïaques – mais contents que la dragonnade ait lieu – description des attaques (cinq attaques éparpillées dans la vallée depuis presque un mois – les victimes ont eu des membres arrachés et dévorés puisqu'on ne les a pas retrouvés...

• **La mère supérieure Angélique** : La chapelle – bénit les nobles et les chasseurs qui le désirent – elle utilise une croix à l'apparence effilée faite d'un métal sombre aux reflets bleutés – il s'agit d'une relique de Saint Antoine que sa sœur Agnès a ramené de son pèlerinage en Terre Sainte – évoque quelques valeurs du jansénisme – La Bête est l'expression du jugement de Dieu.

• **Antoine Arnauld** : Tribune panoramique – aime la rhétorique – exalté par les valeurs du Jansénisme

notamment la liberté de penser – évoque l'éducation avant-gardiste de Port-Royal – évoque les Solitaires et Les Petites Écoles.

## Événements

Deux événements relancent le rythme à tout moment dans l'ordre chronologique suivant.

### Scène 2 : La chasse à cour

**La disparition d'un frère et d'une sœur** originaires de **Senlisse**, partis se promener le long du ru-des-vaux-de-Cernay. Les parents craignent que la bête n'ait encore frappé car des traces inquiétantes ont été relevées.

Le sang des chasseurs ne fait qu'un tour et en quelques minutes, l'effervescence submerge le camp. Les différents groupes s'élancent : arquebusiers du Condé, soldats de la garnison du château de la Madeleine, chasseurs divers menés par les dracs, tandis que les vyvernes prennent leur envol dans le ciel nuageux. *Les Lames* doivent prendre une décision : participer à la battue ou rester en observation sur le promontoire. *Les Lames* peuvent très bien se scinder en deux groupes (dans ce cas, ne pas oublier le gain d'un point de *Jusqu'ame* pour le MJ).

La traque débute logiquement à partir des traces découvertes le long du cours d'eau qui coule depuis **Auffargis** : l'empreinte est très large et fait penser à celles d'une tarasque. Mais, ce qui est étrange, c'est qu'on en découvre qu'une seule, alors qu'on est dans une zone limoneuse. Il devrait forcément en y avoir d'autres. Ce détail ne semble pas préoccuper les chasseurs qui se dirigent vers le Pont en pierre de Granval. C'est là qu'avec un peu

d'observation, on peut retrouver les deux enfants qui se blottissent dans une anfractuosité d'un affleurement rocheux. L'ouverture est obstruée par un éboulement peu naturel. Les enfants sont terrorisés mais en les rassurant, le garçon peut témoigner. Ils ont été poursuivis par la bête qui grognait et renâclait derrière eux. Ils ont fui pour finalement se cacher dans une faille providentielle. Mais, alors qu'ils pensaient être dévorés par le monstre, des pierres ont soudain obstrué le trou. Le frère a tout de même aperçu une patte écailleuse terminée par un sabot fendu qui pourrait ressembler à celui d'un *équidon*. C'était il y a deux heures environ.

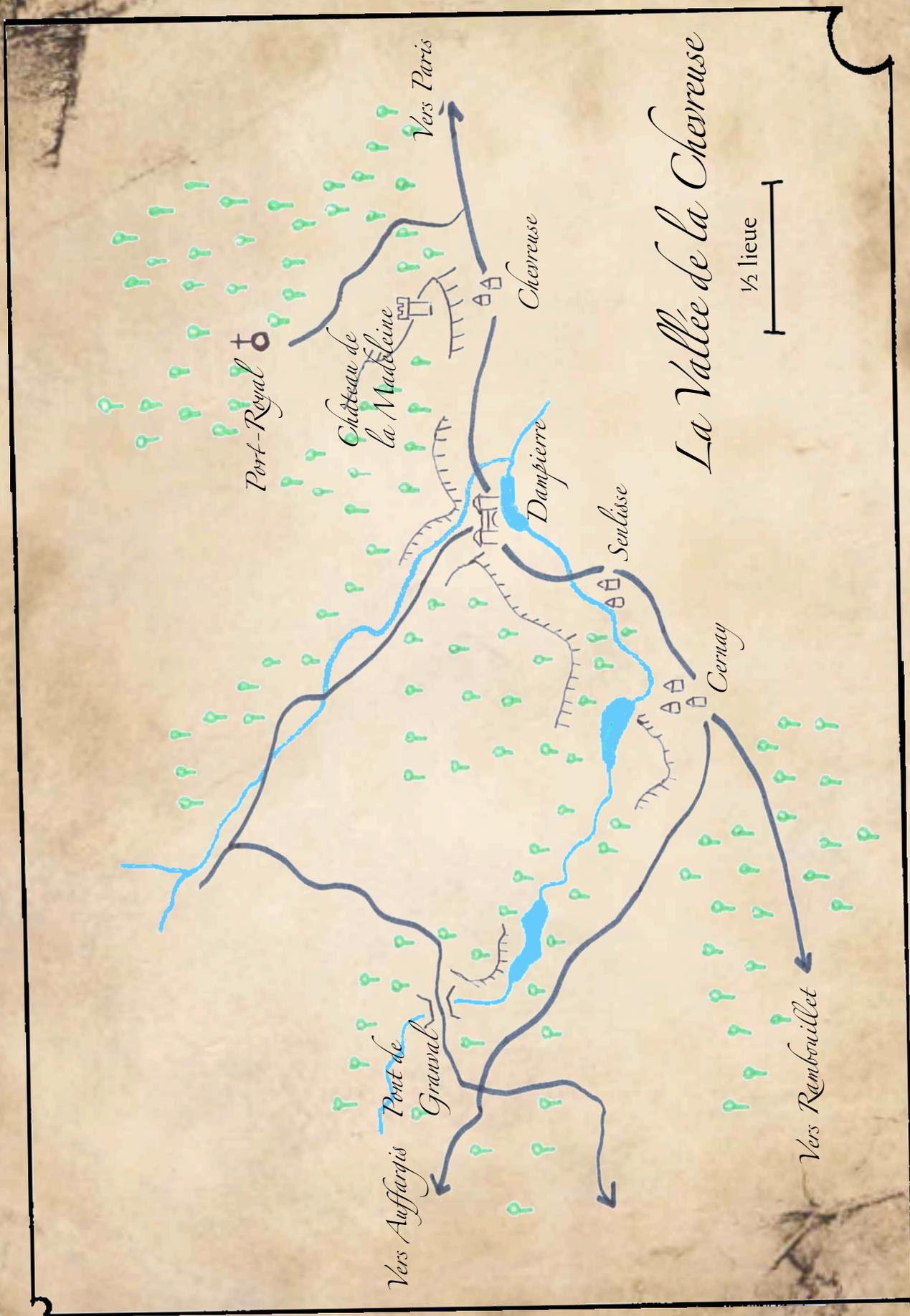
Si les personnages font immédiatement demi-tour et retournent au campement, ils pourront assister aux dernières rondes du combat... Une autre solution peut consister à demander un transport rapide par vyverne.

### Scène 3 : Tarasque attaque !

L'attaque de la Tarasque frénétique aura lieu sur le promontoire au pied du château de la Madeleine. Le camp a été déserté depuis plus d'une heure, lorsque les chevaux de l'enclos expriment une certaine nervosité. C'est le prélude à l'attaque brutale et sauvage d'une tarasque hurlante. Elle arrache et renverse tout sur son passage. L'animal enragé file droit vers la tente panoramique !

Le combat doit prendre en compte les **décors** à disposition :

- Les falaises à pic.
- Les toiles de tente et autres fanions qui peuvent freiner l'avancée du monstre ou au moins le décorer élégamment.



*La Vallée de la Chevreuse*

1/2 lieue

*Vers Auffargis*

*Pont de Graval*

*Port-Royal*

*Chateau de la Madeleine*

*Chevreuse*

*Dampierre*

*Senlise*

*Cerney*

*Vers Rambouillet*

*Vers Paris*

- Les tables recouvertes de victuailles prêtes à voltiger.
- La chapelle suspendue au bord du vide pouvant servir de refuge précaire et somme toute fragile.
- Le château : remparts, grille, cour intérieure.

L'animal est étonnement vélocé pour son espèce. *Les Lames* présentes doivent d'abord détourner l'attention du monstre, mettre à l'abri les convives paniqués puis affronter la créature en utilisant des armes appropriées (les hallebardes des gardes du château peuvent faire l'affaire). On peut imaginer toutes sortes de tactiques incluant les défenses du château (mâchicoulis, jet de pierres, canon...) ou encore tendre un piège qui provoquerait la chute de la Tarasque dans le vide. La Tarasque est dans un premier temps obnubilée par la tente principale qu'elle finira par déchiqueter et mastiquer. Cela octroiera un répit aux héros mais la fureur du combat qui suivra n'en sera que décuplée. Note : Si la tarasque parvient à dévorer la tente, considérez qu'elle gagne un bonus de 2-3 points de *Jusquiamé*. Quand la bête tombera finalement, un rebondissement clôturera la scène. En effet, alors que la Tarasque semble avoir été vaincue, elle se relève soudain (ou réapparaît s'accrochant au bord de la falaise). C'est alors que Mère Angélique décoche un projectile avec un arc emprunté à un râtelier d'armes. Le reptile meurt sur le coup après quelques soubresauts. Le projectile n'est autre que son étrange crucifix. Une Sainte est révélée sous les bravos des personnes présentes. Madame de Chevreuse promet de faire une demande personnelle auprès du pape. Tous comparent Mère

Angélique à Sainte Marthe qui vainquit une tarasque à Tarascon en l'an de grâce 48. Déjà des hommes de cour pressent la nonne sur son éventuelle intention de créer un ordre anti-draconique, qui rivaliserait avec celui des Sœurs de Saint-Georges.

## Acte IV : Le pacte des Jansénistes

### Scène 1 : Ouverture – Soupçons et Doutes

La scène s'ouvre alors que *Les Lames* pansent leurs plaies dans une salle du château de la Madeleine. Rien ne vaut une bonne tablée pour faire le point. C'est une *situation typique des Lames du Cardinal*. D'autant que le commandant du fortin leur a mis à disposition tartines, beurre, charcuterie et bon vin en remerciement de leur aide. Une paysanne affable sera à leur service.

Questionnements : Tout d'abord, comment se fait-il qu'il ait été si difficile de traquer la bête quand on sait sa taille ? Pourquoi s'est-elle jetée sur la tente panoramique ? N'est-ce pas d'anciennes marques de fer visible sur les pattes de la tarasque ? La disparition du frère et de la sœur ressemble à l'évidence à une diversion. Qui a orchestré cette mascarade ? Il pourrait y avoir des conséquences politiques à cet événement et des tensions pourraient même émerger entre plusieurs factions. Gageons que de forts soupçons commencent à peser sur l'abbesse. D'un autre côté est-ce raisonnable d'accuser une pieuse ?

Il va falloir obtenir des preuves pour avancer.

## Scène 2 : Enquête dans la vallée

### Pister l'origine de la tarasque

Il sera aisé de suivre les traces qui mènent à la tanière du reptile. Elle est située dans une grotte à une lieue au nord du château dans une zone peu accessible. La grotte débouche sur un aven. Outre les restes d'un charnier où l'on peut retrouver les os des victimes ainsi que ceux d'animaux forestiers, on peut sentir que l'endroit est trop propre pour un repaire de bête sauvage. Si on explore le puits de l'aven, on découvre à son sommet, des traces de campement qui ont été elles aussi bien effacées. Bien que disloqué, un artisan habile peut reconstituer un treuil à poulie. Une pierre creuse a été retournée servant à l'évidence de récipient. Le fond de cette vasque improvisée a déteint en jaune : un résidu de *Jusquiamé*... Il y a un pilon enterré à proximité.

Il s'agit de l'endroit qui servit à dresser la tarasque et à rendre l'animal dépendant à la *Jusquiamé*. Kershan l'a fréquenté régulièrement. C'est lui qui a effacé son passage.

### La toile de tente

Si un alchimiste l'analyse ou si on explore l'estomac du reptile (en cela le naturaliste royal peut aider), on peut avoir la preuve que le tissu était amidonné à la poudre de *Jusquiamé*. Ce qui a attiré inévitablement le monstre.

### La relique

Si *Les Lames* arrivent à observer de près le crucifix de Mère Angélique, elles pourront comprendre que le métal est un amalgame composé de fer et de draconite.

Interrogée avant qu'elle ne rejoigne Port-Royal, l'abbesse

confirme que sa **sœur Agnès**, seconde du couvent et maîtresse-tisserande lui a fait don de l'objet sacré après son voyage en Terre Sainte, dont elle est revenue il y a six mois. Pour en savoir plus, il faudra rencontrer Agnès à l'abbaye.

### Le laboratoire du naturaliste

Le naturaliste est à présent convaincu que la tarasque n'a pas pu tuer les différentes victimes des dernières semaines. Les blessures ne correspondent pas. Mais, il ne peut rien dire car on le fait chanter. En effet, juste après l'attaque de la tarasque, un homme masqué s'exprimant impeccablement lui a fait promettre de ne rien divulguer de cette découverte. Si fait, Pénélon n'aura jamais accès au poste d'enseignant du collège de la Sorbonne qu'il brigue depuis si longtemps.

Quand *Les Lames* arrivent au **château de Dampierre**, propriété du Duc de Chevreuse, le naturaliste est en train d'effacer les preuves et les croquis des autopsies qu'il a pratiquées. En charge aux *Lames* de le convaincre de coopérer. On peut peut-être deviner que le maître-chanteur est Antoine Arnauld mais il n'y a aucune preuve.

### Se renseigner sur le mouvement Janséniste

Ces informations seront obtenues plus facilement à Paris auprès de contacts lettrés ou religieux. Utilisez l'encadré pour satisfaire les joueurs.

Tout ramène donc à l'abbaye de Port-Royal...

### Scène 3 : Port-Royal

Diverses tactiques sont possibles : l'enquête officielle subtile (entrevues civilisées) ou brutale (fouille générale et interrogatoires) ou encore l'intrusion discrète et l'espionnage.

### Description de Port-Royal

Port-Royal est l'une des plus puissantes abbayes du bassin parisien. Elle tire ses ressources de la possession de terres agricoles et forestières aux alentours et sur des terroirs plus éloignés.

L'abbaye a été construite au XII<sup>e</sup> siècle sur les vestiges d'une tribu celte ayant probablement adulé les dragons. Des tunnels témoignant d'anciens rites courent sous les bâtiments et les relient entre eux. Les religieux les ont conservés pour s'en servir de refuge éventuel, mais peu de personnes connaissent leur existence. C'est dans une ancienne grotte peinte de glyphes rituels que Kershan a trouvé refuge.

Protégé par un mur d'enceinte, le site est constitué de plusieurs corps de bâtiments : l'abbaye en elle-même, l'aile des Solitaires et l'hôtel de Longueville. Le tout enferme comme un écrin un vaste verger bien entretenu. D'autres bâtiments et maisons sont éparpillés à proximité du mur d'enceinte. Des champs (principalement de chanvre) parsèment les environs.

**L'abbaye** : on y accède par une grille contrôlée par une nonnecerbère peu commode. Elle est constituée de l'église de style gothique et du couvent. Les lieux sont calmes et austères. On croise des Sœurs portant croix rouge de laine sur robe blanche.

### Le Jansénisme

Le Jansénisme est un mouvement religieux puis politique qui apparaît au XVII<sup>e</sup> siècle. Il s'oppose autant à l'absolutisme royal qu'à certaines évolutions de l'Église catholique.

Il s'appuie sur un ouvrage référent : l'*Augustinus* écrit par Jansénius un théologien hollandais controversé.

Les Jansénistes pensent que le Salut est entre les mains de Dieu et que les hommes n'y peuvent rien. De ce fait, point besoin de rechercher la Grâce. C'est ainsi que le courant de la liberté de pensée commence à se développer. On prône aussi le rapprochement vers une nature prodigue et le rejet de la richesse.

En France, c'est Saint-Cyran et la famille Arnauld qui sont le fer de lance janséniste. D'ailleurs, Saint-Cyran n'hésite pas à critiquer les choix de Richelieu en matière de politique étrangère. C'est ce qui le mènera à la Bastille en 1638.

Le mouvement recueille une large sympathie auprès du peuple et de certains gentilshommes. Ces derniers constitueront les Solitaires de Port-Royal, où se trouve le cœur du jansénisme français. Les Solitaires apporteront une éducation alternative sous la forme des Petites Écoles.

Les détracteurs voient des résurgences de traditions draconiques dissimulées entre les lignes de l'*Augustinus*.

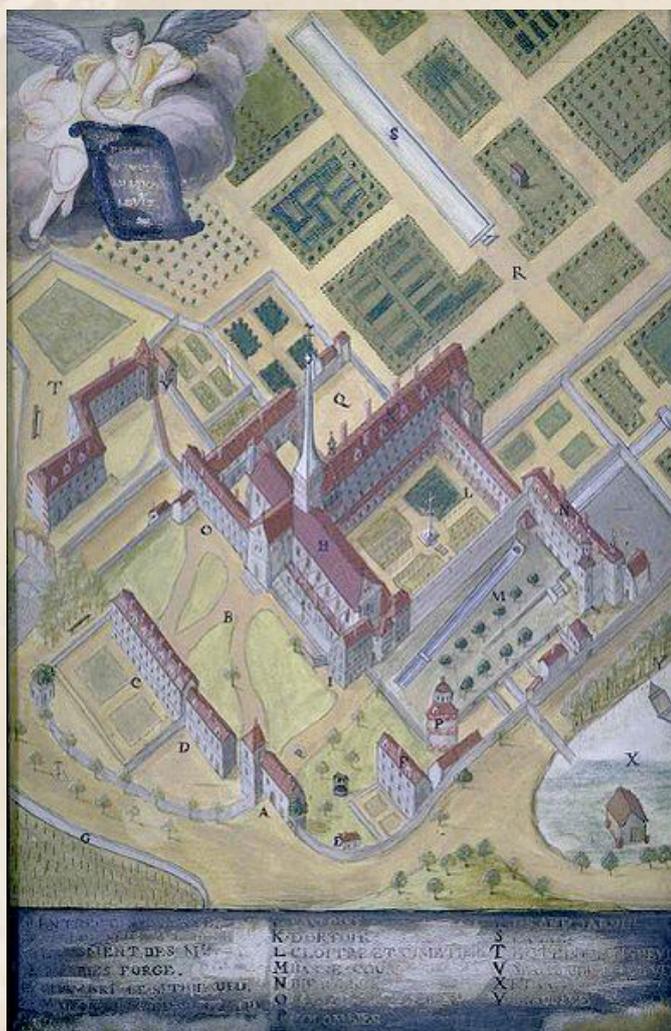
Antoine Arnauld et plus tard Blaise Pascal soutiendront le mouvement grâce à leur talent d'écrivain et d'orateur.

Historiquement, les Jansénistes seront perçus comme une menace par le pouvoir royal et papal et l'abbaye de Port-Royal finira rasée à la poudre en 1713.

La mère supérieure Angélique, secondée par sa sœur Agnès, guide cette communauté avec une main de fer, imposant une vie stricte de recueillement et proche de la nature. Elle connaît parfaitement la communauté puisqu'elle en est l'abbesse depuis l'âge de sept ans. Elle a les droits seigneuriaux sur le domaine.

Les Sœurs de Port-Royal sont des nonnes tisserandes. Elles possèdent un grand atelier et des bassins de teinture. C'est leur principale source de revenus outre les dons. Elles prodiguent également soins aux malades et aux blessés, ce qui explique la création d'un hameau autour de Port-Royal. On remarque enfin la présence d'un grand pigeonier.

**Les Solitaires** : il s'agit d'un groupe de gentilshommes et lettrés adhérant aux préceptes du jansénisme. Ils sont regroupés dans un grand corps de logis d'apparence modeste. Parmi eux, on trouve un certain nombre de bretteurs qui peuvent constituer une opposition honnête le cas échéant. C'est ici que l'on peut rencontrer Antoine Arnauld, ainsi que Robert son frère aîné. Ce dernier a pour projet d'assécher les marécages autour de l'étang sous l'abbaye. Ce bâtiment abrite un petit pensionnat d'une quarantaine d'enfants de 4 à 15 ans qui profitent des enseignements des « Petites Écoles ». On y apprend le grec et le latin mais aussi la pensée nouvelle du Jansénisme. Jean Racine fait d'ailleurs partie des



élèves ; il a quatre ans à cette époque.

**L'hôtel de Longueville** : les lieux sont vides actuellement, bien que luxueux. Officiellement, la duchesse a choisi Port-Royal pour échapper à l'air parisien vicié en période estivale. D'aucun s'étonne tout de même qu'elle ait choisi un lieu si isolé.

**Le hameau** : Des paysans ou artisans regroupés sous la protection de l'abbaye. On cultive principalement le chanvre afin de fournir les ateliers des sœurs. Les gens sont un peu méfiants vis-à-vis des étrangers car **Ernest le chanvriier** s'est fait voler sa tarasque, il y a deux mois de cela...

**Une enquête rapide** : Quelque soit la méthode (fouiller, interroger, espionner), *Les Lames*

doivent rapidement obtenir plusieurs informations :

- **La Sœur Agnès est louche** : Elle est fuyante et mal à l'aise. De plus, elle a la fonction de maitresse-tisserande et à l'évidence, elle pratique l'alchimie. Elle possède un petit laboratoire a l c h i m i q u e , officiellement pour créer de nouvelles teintes. C'est bien elle qui a mélangé la *Jusquiamé* avec la teinture ambrée qui a servi à colorer la tente panoramique. Sœur Agnès est en contact étroit avec le drac noir et elle lui a octroyé un refuge sous l'abbaye. Une correspondance peut être découverte dans sa cellule où elle apparaît très proche de l'évêque d'Alet, un certain

**Nicolas Pavillon**. Une des dernières lettres évoque « le bon usage d'un objet », « de faire bon accueil à un ami du sud » et « que les idéaux qu'ils ont partagés au cours de leur pèlerinage se mettent enfin en place ».

- **Un rendez-vous secret** : Un message codé peut être découvert chez Agnès ou dans la chambre d'Antoine Arnauld indiquant qu'un rendez-vous réunissant le **Cercle des Augustes** doit se tenir sous peu. La rencontre doit avoir lieu à la Solitude. Il sera aisé d'apprendre que « la Solitude » est un demi-cercle de pierres où les religieuses vont se recueillir en silence parfois plusieurs jours. Il se trouve dans la forêt à moins d'une lieue de l'abbaye.

## Scène 4 : La nuit des Augustes

Il s'agit du final. Un groupe d'une trentaine de personnes s'est réuni à la lueur de flambeaux sur ce qui ressemble à un ancien lieu de culte païen. Les personnes présentes portent des masques ou de lourds manteaux à capuchon pour dissimuler leur identité. Il y a autant d'hommes que de femmes. Trois spadassins gardent les montures et deux carrosses anonymes à proximité.

L'assemblée se gargarise d'idéaux et tous portent une toastée à leur plan de conquête du royaume de France depuis l'intérieur.

Un homme, apparu comme par sorcellerie, prend soudain la parole. Derrière lui, on peut deviner le drac noir. « *Alors que le pays se délite et se fragilise, que les nouveaux responsables sont des incompetents, il est temps de porter un coup décisif en soulevant le peuple et en le ralliant à notre cause... Demain, le royaume sera inondé d'une propagande qui nous est favorable tandis que même le pape ne pourra plus récuser ceux qui œuvrent à Port-Royal. Chaque Auguste est prêt à faire tourner les engrenages idoines et porter haut la bannière janséniste. Port-Royal sera la nouvelle Babylone et à l'instar de cette pauvre tarasque sacrifiée tantôt, Port-Royal fera bientôt trembler les Puissants de la capitale.* »

À tout moment, *Les Lames* peuvent intervenir mais si elles tardent trop, précipitez l'action : le drac noir aura une intuition et ses sens reptiliens mettront à jour les intrus. C'est aussitôt la débandade... Les Augustes courent en tout sens, essayant de rejoindre leurs chevaux ou leur coche. *Les Lames* devront choisir leurs cibles (voir plan en

Annexes). Cinq spadassins supplémentaires se révèlent parmi l'assistance mais Kershan sera leur plus grand défi. Il entraîne aussitôt le *maître d'assemblée* dans un passage sous la Solitude qui les ramène vers l'abbaye. Les galeries souterraines hantées par des *siles voraces* seront donc le théâtre du dernier affrontement. L'idéal serait qu'une folle poursuite amène *Les Lames* jusqu'à la salle des bassins à teinture.

## Décor

- Quatre bassins rectangulaires remplis de teinture poisseuse.
- Passerelles de bois instables chevauchant les bassins.
- Draps étendus sur fil, constituant un labyrinthe inextricable.

Voici donc quelques éléments pour un final acrobatique sinon coloré. Considérez Kershan comme un *drac noir d'élite* et le maître d'assemblée comme un *mousquetaire*.

## Conclusion

Gageons que de nombreux Augustes s'échapperont, laissant autant d'ouvertures et de prolongements possibles à notre intrigue.

## Les Augustes présents lors de l'assemblée

- Antoine Arnauld.
- La duchesse de Longueville.
- Sœur Agnès.
- Un imprimeur parisien.
- Le maître d'assemblée : Nicolas Pavillon ou son *âme damnée* selon les développements scénaristiques que vous voulez donner à cette affaire.

- Tout autre PNJ servant les futurs desseins du MJ.

Sœur Agnès et Antoine opposeront une résistance de façade. Agnès pouvant tout de même surprendre un adversaire avec la projection d'un flacon de vitriol. Antoine Arnauld tirera l'épée mais renoncera à la première estafilade. Quant à la duchesse, sa fuite en carrosse sera couverte par quelques gardes du corps. Si elle est arrêtée, elle se servira de son grand frère pour échapper aux sanctions.

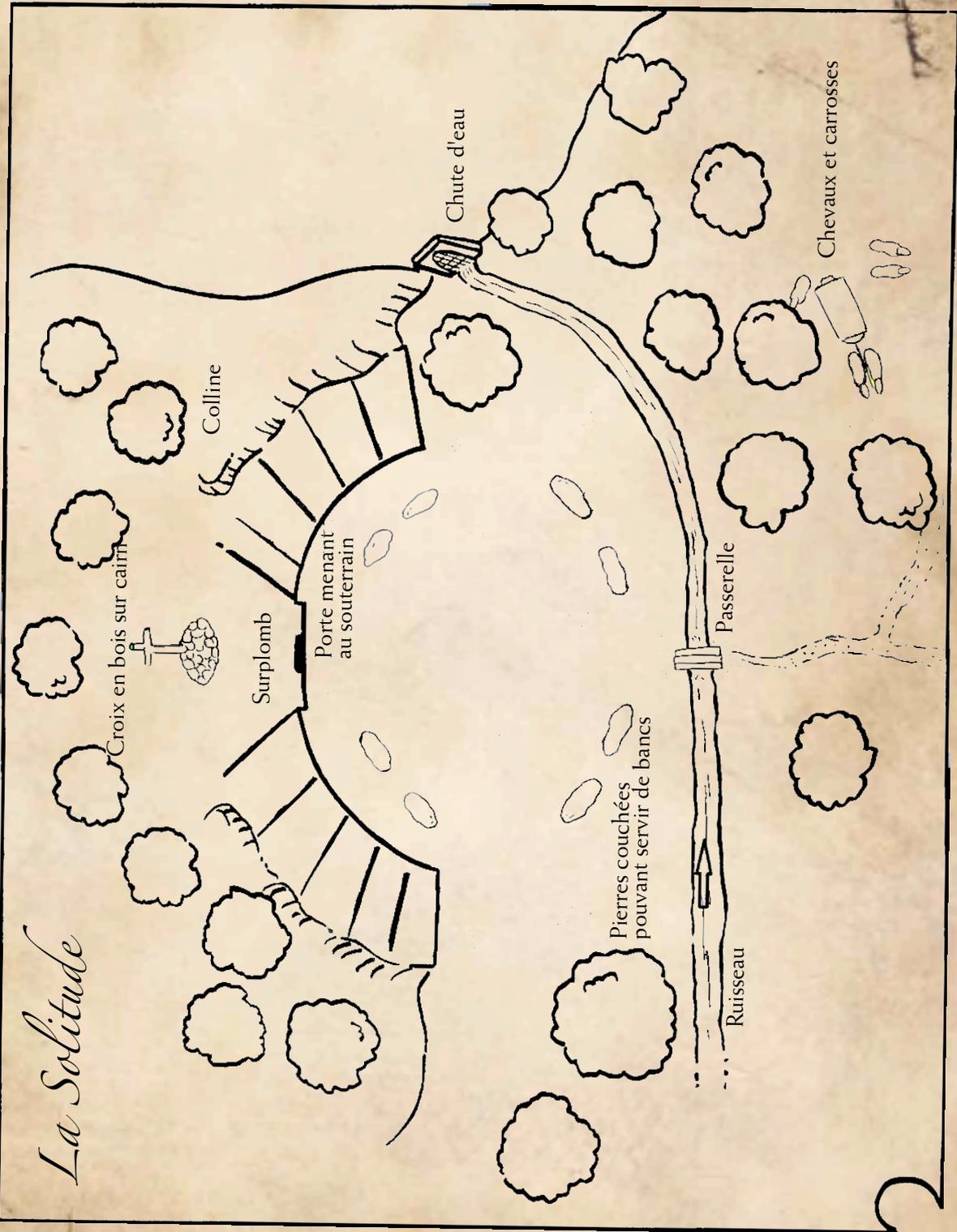
La mère supérieure Angélique, bien que janséniste convaincue, n'est en fait qu'un pion pour sa sœur Agnès et Antoine Arnauld. Elle n'est même pas présente à l'assemblée. Une solution consisterait à ouvrir les yeux de l'abbesse, afin qu'elle se referme sur elle-même et qu'elle impose un isolement aux religieuses de l'abbaye. Elle renoncerait ainsi à se faire valoir auprès du pape ainsi qu'à rivaliser avec les sœurs de Saint-Georges. Elle couperait également tous les ponts avec sa famille, notamment sa propre sœur à qui elle imposerait un exil loin de Port-Royal.

La diffusion du livre d'Antoine Arnauld peut être empêchée par un édit royal si une demande est faite auprès de Mazarin. Néanmoins, des milliers de livres ont déjà été imprimés et il est fort possible que l'ouvrage circule tout de même dans divers milieux. Un livre interdit est d'autant plus attractif. Les idées jansénistes se propageront malgré tout mais moins rapidement que prévu.

L'Histoire indique que c'est à Port-Royal que sont nées les premières idées républicaines qui mèneront un siècle plus tard à la Révolution.

Un jour, Toujours.

# La Solitude



## Annexes :

### Personnages principaux

#### Les Jansénistes

**Jacqueline Marie Angélique Arnauld** : née en 1591, troisième des vingt enfants d'Antoine Arnauld père ; Mère Angélique est une religieuse réformatrice de Port-Royal. Naïve dans ses convictions. Son père fraude auprès de Rome pour la placer en la fonction d'abbesse à Port-Royal alors qu'elle n'a que onze ans. Ses premières années au couvent sont difficiles car elle a été élevée dans un environnement « folâtre » et libertin. Pour échapper à la pression des premières années, elle conserve un coin secret dans la forêt où elle développe un passe-temps salvateur : le tir à l'arc dans un cadre naturel propice à la contemplation. Sa rencontre avec Saint-Cyran (un proche de la famille Arnauld), achève de la convertir au jansénisme.

**Sœur Agnès** : jeune sœur d'Angélique, a toujours été dans son ombre. Agitée par une certaine rancœur envers la réussite de son aînée, elle décide de faire un pèlerinage en Terre Sainte. C'est au cours de celui-ci qu'elle rencontre Nicolas Pavillon. Il sut lire en elle ses faiblesses et les exploite en la mêlant à ses intrigues. Sœur Agnès est amère et déteste sa sœur.

**Antoine Arnauld** : né en 1612, vingt-et-unième fils de la famille, surnommé le *Grand Arnauld*. C'est un philosophe et mathématicien, chef de file des jansénistes. L'influence de Saint-Cyran l'attire vers le jansénisme. Ses qualités d'homme de lettres font de lui l'orateur du

mouvement français. Son livre *De la fréquente communion* est une étape primordiale pour rendre le jansénisme intelligible au grand public. Il est proche de la duchesse de Longueville mais ne connaît pas l'identité de leur mécène secret, Nicolas Pavillon.

**Anne Geneviève de Bourbon dite la duchesse de Longueville** : née en 1619, dans la prison du château de Vincennes. Fille d'Henri II de Bourbon et sœur du Grand Condé, ainsi que du prince de Conti. Éduquée strictement par les jésuites, elle s'émancipe en 1642 en épousant le vieux Henri II d'Orléans. Elle garde de très mauvais souvenirs de son éducation religieuse ce qui la pousse dans les bras des jansénistes surtout parce que ces derniers s'opposent aux jésuites. C'est Nicolas Pavillon qui se sert de ce levier pour la rallier. Elle devient également son amante en cédant à son charme draconique. La duchesse est une séductrice ravissante qui maîtrise l'art de la diplomatie.

#### La Griffé Noire

**Nicolas Pavillon, dit le Pèlerin Immobile** : dissimulé sous les traits du généreux Évêque d'Alet de la région Toulousaine. *Dernier-Né*, il souhaite faire revivre la loge des Arcanes et se venger du Royaume de France. Pour autant, il ne rejoint pas les plans de la Première Loge dont il se défie. En pilotant dans l'ombre le mouvement janséniste, il souhaite déstabiliser le pouvoir royal mais ne se prive pas pour s'opposer également à l'Espagne. D'ailleurs, il essuie quelques revers face aux agents de la Griffé Noire aux Pays-Bas où il tente de la même façon de secouer le joug espagnol en se servant de

*l'Augustinus* (voir encadré sur le Jansénisme).

**Kershan** : Drac noir déserteur d'une compagnie de cheveu-légers Irskens espagnols, il devient mercenaire solitaire pour le compte du Pèlerin Immobile.

#### Les indépendants (ou presque)

**Louis II de Bourbon-Condé dit le Grand Condé** : Commandant de l'armée de Picardie, il est diligent avec une compagnie d'arquebusiers pour organiser la Dragonnade de Chevreuse.

**Claude de Lorraine, duc de Chevreuse** : Il fait office d'hôte dans ce scénario. Son épouse est en exil en Flandres espagnols mais il sait qu'elle prépare son retour à Paris. C'est un homme de peu d'envergure, manipulé par sa femme.

**Robert Arnauld d'Andilly** : Il est l'aîné des vingt enfants de l'avocat patriarche. C'est autant un homme de finances au service de l'état qu'un homme de guerre. C'est lui qui présente Saint-Cyran à sa sœur Angélique. Séduit par le concept, il rejoint de ce fait le mouvement janséniste. En 1643, il a pour intention de se retirer définitivement à Port-Royal en tant que *Solitaire* mais son désir est freiné par la Reine qui veut lui confier l'éducation du jeune Dauphin...



LES LAMES DU CARDINAL