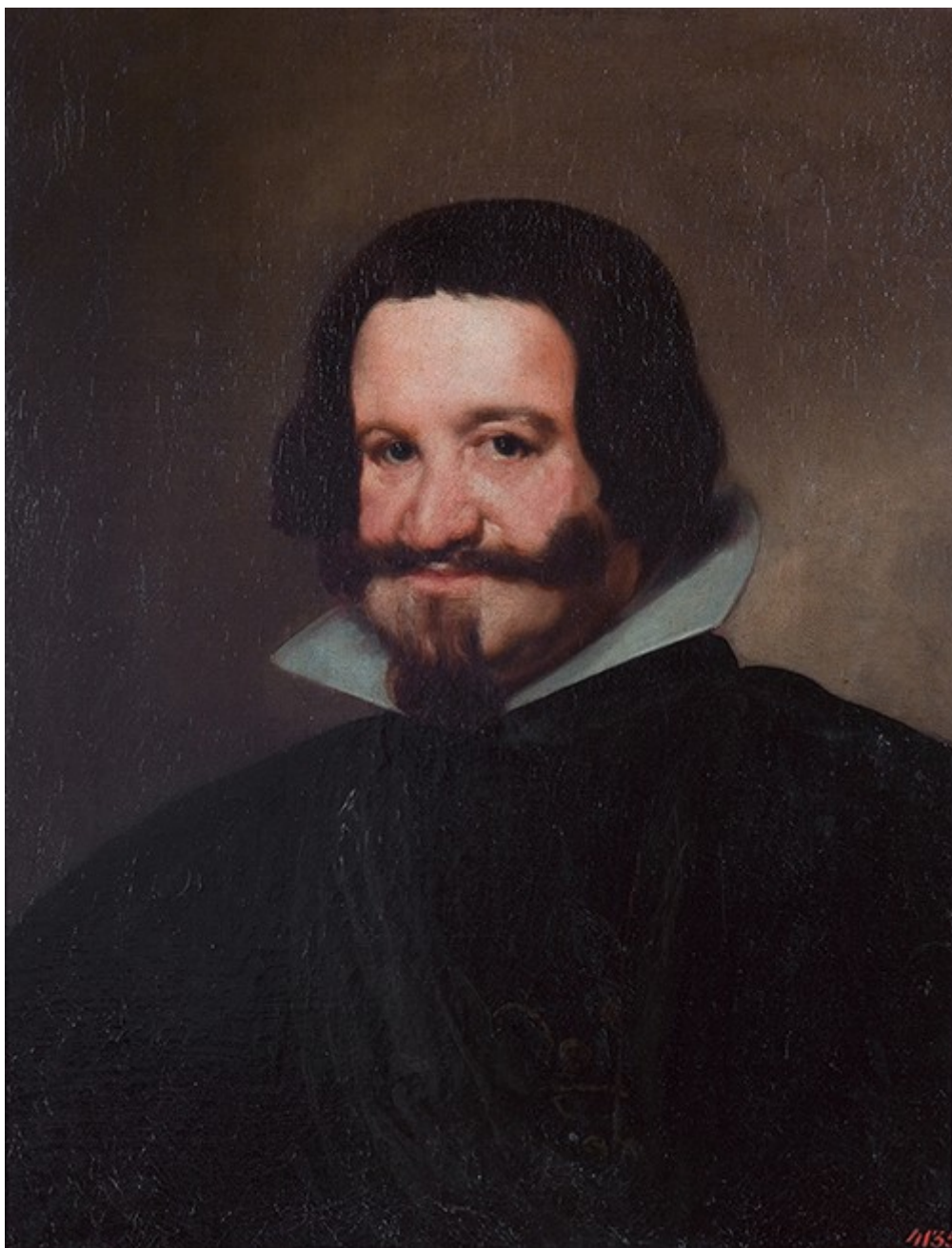


## Le comte-duc d'Olivares scénario pour les Lames du Cardinal par Luc Lambert

Ce scénario est une interprétation totalement fictive de la disgrâce du *Comte-duc Olivares*. L'idée est qu'en très peu de temps, Olivares, la Reine d'Espagne (Elisabeth de France) et l'héritier de la couronne d'Espagne sont mort. J'y insuffle donc une manigance des Dragons.. (Septembre 1643)



Résumé.....	4
Proposition d'un éléments spécifique à ce scénario.....	6
L'intrigue.....	6
Scène 1 : In Média Res.....	8
Présentation narrative.....	8
Scène 2 : Exfiltrer le Comte-duc Olivarès et la Duchesse Inès.....	8
Présentation narrative.....	8
Scène 2-1 : Le Voyage vers l'Espagne.....	10
Scène 2-2 : Les Basques attaquent.....	11
Scène 2-3 : Dernier tronçon avant le Château d'Elizondo.....	13
Scène 2-4 : Le Château d'Elizondo.....	13
Scène 3.....	13
Comment jouer les options.....	13
Scène 3 option 1 : faire évader le Comte-Duc Olivarès.....	14
Présentation narrative.....	14
Les « ordres » de Duchesse Inès sont :.....	16
Les recommandations données aux personnages.....	17
Scène 3 option 2 : Retour à Paris pour avoir les ordres.....	18
Scène 4 : Le voyage.....	19
La mode en Espagne.....	19
Les étapes à partir de l'Espagne.....	20
Les événements sur le voyage.....	24
Scène 5 : Madrid, le bac à sable du scénario.....	28
L'auberge du Roi de Navarre.....	30
Taverna Turca, la Taverne du Turc.....	32
Alcazar royal.....	33
Cárcel de Corte dans le Palacio de Santa Cruz.....	34
Une visite des prisons ?.....	35
Lieux de l'Inquisition à Madrid.....	36
Lieux de l'Inquisition à Madrid : le Couvent de Nuestra Señora de Atocha.....	36
Qui y a-t-il comme personnel dans ce Couvent.....	37
Infiltration dans le Couvent.....	39
Les documents à retrouver, ils sont où ?.....	40
Lieux de l'Inquisition à Madrid : Monastère de Santo Domingo.....	42
Lieux de l'Inquisition à Madrid : La prison de la Corona.....	42
Lieux de l'Inquisition à Madrid : Plaza Mayor.....	43
Lieux de l'Inquisition à Madrid : Place de la Cruz Verde.....	44
Lieux de l'Inquisition à Madrid : Les bûches de Claudio Coello.....	45
La résidence de Juan José d'Autriche.....	45
Chronologie des événements sur Madrid.....	49
Des événements sur Madrid.....	49
Scène 6 : Couvent des Sœurs Conceptionnistes a Ágreda.....	51
Comment y aller :.....	51
Comment les joueurs trouvent cet endroit :.....	51
Que va-t-il se passer maintenant :.....	52
Scène 6-1 : Attaque du Couvent d'Ágreda par l'Inquisition.....	52
Couvent des Sœurs Conceptionnistes a Ágreda.....	54
Scène 6-2 : Fuite vers la France.....	61

Scène 7 : Final.....	61
Annexes 1 : La « Vraie Foi » ou la « Magie naturelle ».....	62
Principe.....	62
Le Codex Tchacos ou les « évangiles perdu ».....	63
Proposition de règles pour la « Vrai Foi » ou « Magie Naturelle ».....	64
Effet et limites de l'utilisation de la « Vrai Foi » ou de la « Magie Naturelle ».....	64
Déclencher un effet de la « Vrai Foi » ou de la « Magie Naturelle ».....	64
Annexes 2 : les Personnages.....	66
Personnages de la famille Olivarès.....	66
Comte-Duc Olivarès.....	66
Base historique pour sa disgrâce.....	66
Base draconique pour la disgrâce du comte-duc Olivarès.....	67
Duchesse Inès.....	69
Enrique Felipéz de Guzmán.....	70
Personnages : à l'Alcázar de Madrid.....	71
Élisabeth de France.....	71
Balthazar-Charles d'Espagne.....	73
Lope de Vega.....	74
Personnages : Chez le Bâtard Juan José d'Autriche.....	76
Juan José d'Autriche.....	76
Jean-Charles della Faille.....	77
Le Morisque, Ettore de Cumel.....	78
Le Morisque, Gironimo de Catres.....	78
Note sur ces deux PNJ Morisque.....	78
Personnages : <i>Creu de Sant Jordi</i> .....	79
Felipe Lanaja.....	79
Iñigo Cacères y Solís.....	79
Ana Bolea.....	80
Francisco de Quevedo y Villegas.....	80
Catalina de Ursúa Baronne de Baztan.....	82
Juan Tellez-Girón y Enriquez de Ribera, 4e duc d'Osuna.....	82
Personnages : La cabale de l'Evangélio de Judas.....	84
Domingo Pimentel Zúñiga.....	84
María de Jesús de Ágrada.....	85
L'Inquisition.....	87
Personnages : de l'Inquisition.....	91
Les troupes des Inquisiteurs.....	91
Inquisiteurs généraux.....	91
Fernando de Valdés (Ancien Inquisiteur Général).....	91
Antonio de Sotomayor (Ancien Inquisiteur Général).....	93
Diego de Arce y Reinoso (Inquisiteur Général).....	94
Alonso de Salazar y Frías (Inquisiteurs, et allier potentiel).....	94
Francisco de Rioja (Inquisiteurs, et allier potentiel).....	95
Sancho de Ara y Salas (Dragon, et Garduña).....	96
Juan Valle Alvarado.....	97
Père Emilio Bocanegra.....	98
Gualterio Malatesta.....	98
Antonio de Aragón-Córdoba-Cardona.....	98

Alonso Becerra Holguín.....	99
Salvador de Vaquida.....	99
Vernaldino de Galves.....	99
D'autres PNJ possible.....	100
Capitán Alatrisme.....	100
Luis Pacheco de Narvaez.....	101
Joanes de Mercado.....	101
Damián de Almendara y Houbraken.....	101
Don Pedro de Barberana y Aparregui.....	102
Des Morisques en quête de vengeance.....	102
Annexes 3 : Aides de jeux.....	104
« Don » en Espagne.....	104
Quelques nom de PNJ Espagnol.....	104
Quelques prénom masculin Espagnol.....	104
Quelques féminin masculin Espagnol.....	105
Annexes 4 : Les Sorcières de Zugarramurdi.....	107
Annexes 5 : Les plans.....	108
Annexes 6 : Les voyages.....	109

## Résumé

Pour faire suite à mon scénario *La Perfide Albion*, je place le début de l'intrigue en Septembre 1643.

J'ai mis près de 5 ans à finaliser ce scénario. Je l'ai écrit en plusieurs fois. J'ai eu beaucoup de mal à créer une introduction intéressante permettant d'aller sur Madrid. Il a existé plusieurs versions de cette introduction. Dans la version que je vous propose le scénario qui peut s'articuler en trois moments.

- Le premier consiste à exfiltrer le comte-duc Olivarès, l'ex-premier ministre Espagnol en disgrâce. Cette partie est très courte et est principalement du voyage, elle peut être faite en narratif pour se focaliser vraiment sur la seconde partie. J'ai développé une option où le Comte-duc est à libérer à Madrid car sa fuite a échoué. Je préconise cette option car elle limite cette introduction, et donne plus de liberté et de choix à vos joueurs sur la seconde partie. Enfin cela évite un aller retour en France avant d'avoir l'ensemble des informations. Ils choisiront ainsi ce qui leur semble important.
- Le second, est de trouver un moyen de faire échouer le plan de la Griffes Noire. Via l'Inquisition ils veulent transférer des pouvoirs de « *Vraie Foi* » au bâtard sang-mêlé du Roi et éliminer l'héritier actuel. La solution la plus simple est l'assassina du Bâtard sang-mêlé. Cela peut s'arrêter là, mais il leur faudra aussi découvrir le plus d'éléments possible sur cette « *Magie Naturelle* » ou « *Vraie Foi* ». Il est important pour la résistance en Espagne mais aussi et surtout pour la France de trouver une copie des évangiles permettant de développer la « *Vraie Foi* ». Il faudra les ramener en France mais il faudra aussi sauver les personnes porteurs de cette « *Vraie Foi* » de l'Inquisition. Cela devrait mener vos joueurs au cœur de Madrid. Enfin si l'option a été de faire échouer la fuite d'Olivarès, il faudra le libérer. Cette partie du scénario sera traitée comme un bac à sable, où pour une fois c'est les joueurs qui fomentent les complots, et la Griffes Noire qui essaye de les contrer à travers l'Inquisition.
- Le dernier, qui est plus tardif, est d'empêcher la transformation du futur enfant de la reine. La Griffes Noire veut encore essayer de faire naître un enfant portant des « gènes » de Dragon pour en



faire un héritier de la couronne. La naissance est prévu en octobre 1644. Donc les joueurs ne peuvent l'apprendre qu'après mars 1644. Il est à noter que quoi qui se passe se sera un échec, la reine comme sur six autres tentative fera un enfant non viable (grâce à son artefact de protection), mais cette fois si elle mourra en couche. Je place l'information dans ce résumé, mais ce scénario ne développera pas ce moment qui peut faire l'objet d'un scénario totalement indépendant.

Attention j'ai écrit beaucoup trop de matière sur ce scénario. J'ai listé un grand nombre de PNJ et décrit en détail certain aspect du voyage. J'ai conscience que ce jeu devrait plus être dans l'action, mais ces détails m'aident à m'adapter aux joueurs. Je préconise de faire les voyages le plus possible en narratif pour donner l'immersion, et les informations sur l'état de l'Espagne. J'ai beaucoup développé cet aspect car en préparant ce scénario j'ai découvert que l'Espagne en ce 17ème siècle est dans une crise catastrophique. Et que l'antagoniste principal du jeu est un géant aux pieds d'argile. Donc tous ces éléments historique sont des éléments qui peuvent vous permettre d'avoir une meilleure vision de l'Espagne. Car cela peut être long et à part le contexte, et l'immersion, cela n'amène rien de plus. Même si c'est un jeu fantastique de capes et d'épées j'essaye d'y plaquer un vernis de crédibilité et d'historique. Cette mise en garde est pour vous, le maître de jeu, qui lit ce scénario. Elle est là pour vous rappeler que vous pouvez tout modifier, et simplifier ce scénario pour en faire votre scénario.

Ce scénario est née de ma volontiers d'inverser les rôles et de faire des Lames des espions en Espagne, et de cinq fait historiques,

- La **Reine d'Espagne, Élisabeth de France**, sœur de **Louis XIII**, donna à son mari neuf enfants en 29 ans de mariage, dont l'héritier du trône **Balthazar-Charles**. Elle décède le 6 octobre 1644 en accouchant de son neuvième enfant. Parmi eux, seule sa plus jeune fille, Marie-Thérèse future reine consort de France, parvint à l'âge adulte.
- Plusieurs événements ont fait perdre tout crédit politique au **Comte-Duc Olivarès** et le força à l'exil en 1643. Il se retira d'abord dans ses domaines de Loeches, dans les environs de Madrid. Mais ses détracteurs continuèrent à formuler des accusations contre lui, jusqu'à pousser le roi à l'exiler plus loin à Toro (1643) et l'Inquisition à le juger en 1644.
- La **duchesse Inés**, femme du **Comte-Duc Olivarès** a été à la naissance de l'héritier, **Balthazar-Charles**, sa tutrice et responsable de son éducation.
- **María de Jesús de Ágrada** avait des visions et semblait avoir un **don de lévitation**. Elle eu même dès 1643 elle a une correspondance avec **Philippe IV** d'Espagne. Dans ses premières lettres à sœur **María de Agreda**, le roi exprime le temps des malheurs pour la monarchie exigeait de sa part un nouveau rapport à Dieu grâce à la médiation de la nonne. Aux désastres politiques et militaires – sécessions de la Catalogne et du Portugal, de Naples, défaites dans l'Empire et en dehors –. s'ajouteraient entre 1644 et 1649, les drames personnels puisque il a vécu la disparition de son épouse **Élisabeth de Bourbon**, de sa sœur **María** et du prince héritier **Baltasar Carlos**.
- Le procès pour sorcellerie de **Zugarramurdi** dans le pays Basque.

#### **La légende est pour les personnages non joueurs :**

+ : Pour donner les dates de leurs mort

# : Donne leurs ages en 1643

1629, 1625 : Quant je barre une date c'est pour modifier la date de naissance historique

**Wikipedia** : Histoire réelle provenant de Wikipedia

**Scénario** : Éléments de fictions.

Attention certain portrait ne correspondent pas au personnage historique.

## Proposition d'un éléments spécifique à ce scénario

Comme les joueurs sont en infiltration, j'ai mis en place quant j'ai joué ce scénario deux jauges sur 20 points.

- La première, « Jauge d'Alerte Inquisition » permet de représenter concrètement la vigilance de l'Inquisition en réponse aux actions des Lames. Plus concrètement cela représente un facteur d'augmentation des escortes par exemple, ou la multiplication des contrôles et des arrestations. Je vous laisse gérer l'échelle vous même suivant le nombre et la puissance de vos joueurs.
- La seconde « Jauge de recherche du groupe » représente a quel points ils ont été repéré. Donc si ils passent à porté de vu d'une autorité (surtout un Inquisiteur) il y a un tirage sur les Lames du Taro. Si la lame tirée est strictement inférieure à cette jauge ils sont repérés. J'ai choisi strictement inférieur car nous avons 22 lames allant de 0 à 21. Cela permet donc sur une alerte de 0 de n'avoir aucune chance de déclencher quoi que ce soit, et sur une alerte à 20, il reste 20 et 21 pour échapper à la vigilance des PNJ.

## L'intrigue

**L'Inquisition** a découvert il quelques années qu'une cabale était née au sein même de l'église Espagnole. Ils ne savent pas encore exactement qui la dirige, mais ils savent que l'origine est l'utilisation de « *l'Évangile de Judas* » pour développer les pouvoirs de la « *Vraie Foi* », que les Dragons connaissent depuis longtemps sous le nom de « *Magie Naturelle* ». Les Dragons connaissent la « *Vraie Foi* », ils connaissent aussi la légende selon laquelle **Jésus de Nasareth** avait une « *Magie Naturelle* » extrêmement développée, et qu'il avait été persécuté par des Dragons pour cela. Même si elle est restée rare ils font tout pour faire disparaître les humains en ayant les signes. Sous couvert de la sorcellerie, l'Inquisition chasse donc depuis des années cette cabale centrée sur la « *Vraie Foi* » et opposée directement aux Dragons. Même si depuis toujours il y eu quelques porteurs, tout c'est accéléré en 1610. L'Inquisition a découvert un grand nombre de porteur de « *Magie Naturelle* » au **monastère de San-Salvador**, près de **Zugarramurdi**. Ils y ont torturé plus de trente personnes, dont dix ont été menés jusqu'au bûcher, et le reste sont officiellement morts en prison (mais dans cette réalité ils ont été utilisés pour des rituels). Sur l'ensemble une seule personne est sortie libre, **María de Ximildegui**. Elle est à l'origine de la dénonciation, mais elle n'était en fait au courant de rien. Elle a été témoin de certaines scènes qu'elle n'a pas comprises, ce qui a déclenché l'enquête de l'Inquisition. Ces tortures ont permis à l'Inquisition d'obtenir des noms, et la chasse aux sorcières contre la cabale « *Evangelio de Judas* » a commencé. Depuis l'Inquisition a découvert et tué des dizaines de membres, détenteur ou pas de pouvoirs. Ils savent que la base de cette cabale sont « *Les évangiles perdus* ». Car même si un certain nombre d'humains peuvent être porteur de ce pouvoir, extrêmement peut arriver à le développer seul, sans ces textes. Depuis quelques années ils n'ont plus trouvé trace de personnes utilisant ces évangiles. L'Inquisition pense donc avoir l'ensemble des copies de ce texte. Donc ils sont moins prudents.

La **Griffe Noire** est depuis longtemps à la tête de l'Inquisition, et grâce à cette organisation elle détient le pouvoir de l'information par la peur. L'objectif Draconique de l'organisation est d'avoir un Pays et un Roi dévoués à leurs causes. La **Griffe Noire** a essayé, sans succès, d'implanter des gènes Draconiques aux héritiers légitimes du **Roi**, mais un artefact donnée par les **Louves** la protège partiellement (En 1643, la **Reine** a donné à son mari huit enfants, dont l'héritier du trône **Balthazar-Charles** et **Marie-Thérèse** future reine consort de France, les autres étant morts à la naissance ou jeunes). Leur plan, est maintenant, pour être les maîtres incontestés de l'Espagne est de placer en première place sur la liste des héritiers du Trône le bâtard Sang-mêlé de **Philippe IV**, **Juan José d'Autriche** (ou Jean Joseph). Et pour cela elle compte faire un ri-

tuel utilisant le sacrifice d'un sorcier ayant un bon contrôle de la « *Magie Naturelle* ». Ce rituel en plus de masquer sa nature de au sang-mêlé aurait un effet secondaire intéressant, celui de lui conférer potentiellement des pouvoirs. Ainsi il sera perçus comme un humain, tout en lui conférant des pouvoirs « divins ». Ils l'ont testé en 1610 mais jamais le sorcier sacrifié avait des pouvoirs suffisant pour que le Dragon ou le Sang-mêlé obtienne un pouvoir quelconque, et le plus souvent l'effet qui masque la nature de la cible n'a pas fonctionné ou n'a pas été permanent. Tous les sorciers sacrifier n'avait pas le contrôle de leurs pouvoir. Mais aujourd'hui il existe quelqu'un avec assez de pouvoir pour faire fonctionner ce sortilège. C'est une Abbesse du Saint-Sacrement, ***María de Jesús de Ágrada*** membre de la cabale de l'« *Evangelio de Judas* ». L'Inquisition surveille déjà la cible pour son rituel : ***María de Jesús de Ágrada***. En effet le **Roi** et elle s'écrivent dès 1643, elle c'est donc déjà fait remarqué. Historiquement je ne sais pas qui a commencé cette correspondance. Dans le monde des Lames, c'est elle, elle a décidé de commencer son action pour sauver son Roi des Dragons. Elle est une fervente croyante et est persuadé qu'être porteuse du devoir sacré de libérer l'Espagne des Dragons. Elle ne suit donc pas les conseils de discrétions donné par ***Domingo Pimentel Zúñiga***. Ce dernier a vu un trop grand nombre de possesseurs de la « *Vraie Foi* » tuer par ***l'Inquisition*** dans leurs geôles, ou sur leurs bûches. Même si le Roi ne le sait pas sa correspondance est lut par ***l'Inquisition***. Cette correspondance, ajouté aux rapports provenant d'***Ágrada*** au sujet du **Couvant des Sœurs Conceptionnistes** sont associé pour augmenter la surveillance de ce couvant par ***l'Inquisition***.

La disgrâce au plus haut niveau de l'Etat du ***Comte-Duc Olivarès*** est venu principalement de deux choses ; les problèmes « humain » (politique et économiques avec la sécession de la Catalogne, suivie de indépendance du Portugal, de l'inflation, de la guerre au Saint Empire et les différentes révoltes) et de son opposition de plus en plus franche à la **Griffe Noire**. Depuis sa disgrâce il a fait édité un manifeste pour défendre sa politique tout en dénonçant ***l'Inquisition*** a demis mots la **Griffe Noire**. Il c'est donc attaché une cible dans le dos. L'Inquisition va tout faire pour le discréditer en lui faisant un procès. Depuis quelques mois, avec sa femme ils ont découvert le plan de l'Inquisition de remplacer l'héritier, et par la même, ils ont eu vent de la cabale de l'« *Evangelio de Judas* ». Même si ***Olivarès*** ne sait pas exactement ce qu'est cette « *Vraie Foi* » qui fait si peur aux Dragons, il sait que c'est important. Acculé, et dans l'incapacité de sauver l'héritier ou de mettre en échec l'Inquisition, il se voit contraint de demander de l'aide a son ancien ennemi, la **France**. Il fuit donc vers la **France** et a emporté des informations pour contrer les plans de l'Inquisition (ou dans une option, seulement sa femme, la ***Duchesse Inès***). Il sait qu'il risque de ne pas arriver a livrer son message, donc il fait aussi partir son **Fils** seul vers la **France** avec une copie des documents. Son fils a pour but de donner les documents et demander de l'aide pour l'exfiltration de ces parents. Le ***Comte-Duc Olivarès*** confie l'autre copie à sa femme. Elle l'accompagnera avec les documents cousue dans ces robes. Ainsi même si ils se font tuer en route, grâce à son fils, le message arrivera a ***Mazarin***. Il ne négocie pas avec ***Mazarin*** son exfiltration contre les documents. Car il sait que ce n'est pas nécessaire, son exfiltration et la masse d'information qu'il représente vivant suffiront a lui garantir l'appuie Français. La France appuie tout ce qui affaiblie l'Espagne, comme la sécession de la Catalogne et l'indépendance du Portugal.

## Scène 1 : In Média Res

Arcane : XXX « ??? »

Pour commencer directement, je vous propose de commencer par la fin d'une précédente mission sans rapport avec la suite.

### **Présentation narrative**

Les Lames avaient pour mission de démanteler un Nème réseau de Jusquame sur Paris. Quant ils se préparaient pour la filature ils ont eu un message les convoquant « *au plus vite* » chez le **Cardinal Mazarin**. Mais cela fait des jours qu'ils attendent le réapprovisionnement du revendeur. Ils ont donc pris la décision de les suivre coûte que coûte. La filature ne fût pas très longue, mais tout de même il faut faire vite pour être chez Mazarin ce soir. Ils sont donc devant ce qui ressemble à une distillerie classique se trouvant à Sartrouville. Elle est de taille modeste et ne semble pas avoir de gardes. Donc pour finaliser au plus les Lames décide de foncer dans le tas. Ils rentrent donc avec fracas, rapière à la main, et disent : « Rendez vous au nom du Cardinal »....

Mais il y avait X Mousquetaire du Roi (X : le nombre de Lames) qui se lèvent comme des ressorts, d'une table pleine de bouteilles entamé et de verres à liqueurs en disant « Jamais au nom du Roi »... Ils sont passablement éméchés.

Donc les Lames commencent directement en se battant avec leurs homologues mousquetaires. Il va falloir essayer de calmer ces braves mousquetaires sans les tuer. Bien sûr point de Jusquame ici, les petit malfrat revendent en fait une banale Liqueurs de millepertuis.... Les Lames se disent donc, la prochaine fois on vérifiera que c'est bien de la Jusquame.

Cet accrochage ne remontera pas à la hiérarchie sauf si il y a des conséquence néfaste sur la santé de quelqu'un. Les Mousquetaire suivant comment se déroule l'échange peuvent devenir des ennemis ou plus sûrement des alliés.

Les Lames arriveront au soir pour la convocation des Lames, et il commencera par leurs demander.. « *Alors mes chers Lames où en êtes vous avec ce préoccupant trafic de Jusquame* ».

Les Lames peuvent avec le Cardinal choisir de le laisser continuer ou au contraire de poursuivre les malfrats.

## Scène 2 : Exfiltrer le Comte-duc Olivarès et la Duchesse Inès.

Arcane : XXX « ??? »

### **Présentation narrative**

Le Cardinal Mazarin convoque les Lames d'urgence. Il leurs présente **Enrique Felipéz de Guzmán**, le fils du **Comte-Duc Olivarès**. Le Cardinal présente rapidement la situation politique en Espagne (*présenté dans la fiche PNJ du Comte-duc*) et fait part de l'opportunité de la disgrâce et la défection de l'ancien premier ministre Espagnol. Le **Comte-Duc** doit fuir l'Espagne avant que l'**Inquisition** ne l'arrête.

Le plan est que le **Comte-Duc** devienne le temps du voyage le coché de **Catalina de Ursúa Baronne de Baztan**, et que la **Duchesse Inès** soit la femme de chambre. Le but du voyage est d'aller du **domaines de Loeches**, dans les environs de **Madrid** au petit **château d'Elizondo** au **pays Basque** avant que le **Comte-**

**Duc** ne soit mis aux arrêt par l'**Inquisition**. Les **Lames** doivent donc retrouver le ***couple Olivarès*** dans ce château relativement proche de la frontière (Il y a 25km à vol d'oiseau). Puis les exfiltrer vers la garnison de **Saint-Jean-de-Luz**.

Le ***Comte-Duc Olivarès*** a aussi solliciter un de ces proches, ***Francisco de Rioja***, membre de l'**Inquisition** pour fournir une lettre de mission à une troupe d'**Inquisiteur** prétendument venu de **Madrid** arrêter le ***Comte-Duc*** et sa *femme*. Il y a uniquement une tenu d'**Inquisiteur**, et deux vestes de gardes. Personne ne cherche des noises aux **Inquisiteurs**, même pas l'Armé ou la Police. Mais, ce qu'à Paris personne ne sait encore, c'est que entre temps ***Francisco de Rioja*** a été accusé de défendre ***Olivarès*** et ne fait plus parti de l'**Inquisition**. Malgré tout, seul un autre **Inquisiteur** proche de **Madrid** pourra le savoir.

***Enrique Felipéz de Guzmán*** à mis 14 jours pour faire le voyage de **Madrid** à **Saint-Jean-de-Luz** avec le passage de la frontière. Une fois à la caserne de **Saint-Jean-de-Luz** il a eu du mal à obtenir une Vyverne auprès des officiers, et il a donc perdu 1 jour à les convaincre. L'officier décide donc de l'accompagner en personne avec deux hommes d'armes. Il leurs a fallut 4 jours de plus en **Vyvernes** pour arriver à Paris. La réunion se fait dans la journée de son arrivé et les Lames partiront donc *20 jours après le départ d'Enrique*. Le ***Comte-Duc*** et sa *femme* son parti le lendemain du départ d'Enrique. Le ***Comte-Duc*** a été arrêté avant leurs départ, mais a ce stade personne ne le sait. La ***Duchesse*** fait donc le voyage seule pour retrouver les **Lames**. Elle n'est pas encore assigné à résidence, et peut faire le voyage normalement.

Le plan était que le ***Comte-Duc*** devienne le temps du voyage le coché de ***Catalina de Ursúa Baronne de Baztan***, et que la ***Duchesse Inès*** soit la femme de chambre. Le ***Comte-duc*** et la ***Duchesse*** auraient dû le voyage lentement dans le carrosse de la vieille ***Baronne de Baztan***. Ainsi ils auraient dû arriver au château d'**Elizondo** en 25 jours, soit dans 5 jours à partir du départ des **Lames**. Mais au vu du grand nombres d'aléa d'un voyage à cette époque, ***Enrique*** ne peux pas connaître la date exacte d'arriver de ces parents. Quoi qu'il en soit, même si la ***Duchesse*** et la ***Baronne*** voyagent normalement et sans le ***Comte-duc***, les délais sont équivalents.

La suite de la mission ne sera pas transmise aux **Lames**, car le ***Cardinal*** n'a pas assez de recul et veut étudier les documents que vient de lui apporter ***Enrique***. Un *test* de ***Vigilance*** de *difficulté* de 2 (le faire en réussite automatique pour éviter de dire aux joueur qu'il y a quelque chose à remarquer) peut permettre aux **Lames** de voir qu'il y a plus. Surtout en observant ***Enrique*** qui se retient pour tout déballer. Le ***Cardinal*** ne veut pas spécialement cacher des informations aux **Lames**, mais il priorise. Le retour du ***Comte-Duc*** vivant en **France** serait un avantage stratégique important. Et pour être « sûr » qu'ils ramènent en priorité le ***Comte-Duc***, mais aussi pour évaluer les autres points, ils ne souhaite pas donner la suite aujourd'hui.

Après la réunion les **Lames** ont eu une soirée pour préparer leurs départ a dos de **Vyvernes** vers la garnison de **Saint-Jean-de-Luz**. Puis ils doivent faire le voyage vers **Sare** à cheval, puis enfin passer à pieds en **Espagne** près de **Zugarramurdi**, et enfin rejoindre le **château d'Elizondo** à une vingtaine de kilomètre de **Zugarramurdi**.

**Note :** Le choix de ce chemin, pour les Lames, est dicté par le Château d'Elizondo, proche de Zugarramurdi (Espagne), Sare (France) et Saint-Jean-de-Luz (première garnison de Vyvernes de ce coté de la frontière). Il y a d'autre chemin, comme le Val d'Aran ou le Pays Catalan occupé par la France, et donc avec une présence militaire Française. Mais se sont tout de même des zones d'insurrection et de guerre, le voyage y est plus risqué et les troupes castillanes y sont bien plus nombreuse aux frontières.

## Scène 2-1 : Le Voyage vers l'Espagne

Les joueurs ont donc pris des **Vyvernes** pour arriver à la caserne de **Saint-Jean-de-Luz** (#700km). Toute peut être jouer ou intégrer dans *une boucle narrative*, car le temps n'a pas grande importance. Je vous laisse mon approche si il vous voulez faire des tests.

- Ils doivent donc faire des tests pour mener à bien les **Vyvernes** sur trois (cadence « Rapide ») ou quatre jours (cadence « Normale »). Ils ne peuvent pas le faire en moins de deux jours (cadence folle). L'espace entre chaque tirage sera de deux jours. Il faut faire une épreuve complexe, je propose de faire varier le Niveau suivant la cadence choisie. Si ils restent groupé, les joueurs peuvent faire un seul test, avec le pilote ayant le moins. Sinon chaque équipage fait un test et ils risquent donc une séparation, ce qui vous donnera un point de Jusquame.
  - **Niveau de ténacité est de 4.**
  - Ils sont au maximum deux par **Vyvernes**, il faut que les pilotes fassent un test avec **Équitation**, limité par la meilleur **Adaptation** de toutes les **Lames** présente pour l'orientation.
  - l'unité de temps est de 2 jours entre chaque Test.
  - Avec un Niveau de **1 (cadence normale)**, **2 (cadence rapide)** et **3 (cadence folle)** donc la **difficulté est de 2, 3 ou 4.**

Une fois à **Saint-Jean-de-Luz** ils leurs reste à peine 30km pour arriver au **Château d'Elizondo**. Le choix a été fait par le **Cardinal Mazarin** que la suite du voyage Jusqu'à **Sare** serait fait à Cheval et ainsi éviter d'être repérer en *Vyserne* aussi proche de la frontière **Espagnole**. **Sare** est à 10km de **Saint-Jean-de-Luz**, donc ce voyage peut se faire très vite, et ne sera pas comptabilisé.

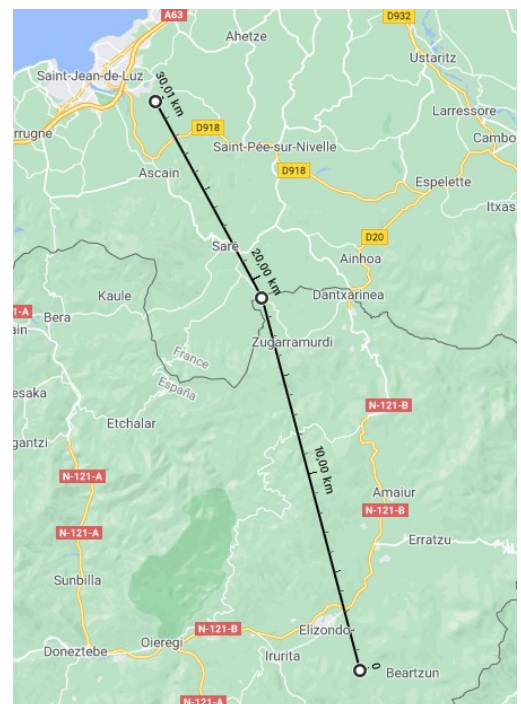
Une fois à **Sare** des **passeurs** attendront les **Lames**. Un ordre est partie la veille du départ de **Paris** des **Lames**. Mais vous pouvez décider de leurs faire jouer la recherche d'un *passeur*. Avec les problèmes de la langue. Car comme en **Espagne** une partie de la population ne parle que le **Basque**. Cela permet d'étoffer un peu cette partie du scénario.

Pour passer en **Espagne**, le plus discrètement possible, il faut arriver de nuit en **France**, très proche de la frontière et près d'une crête pour d'attendre les toutes premières lueurs du jours. Cela permettra de passer avec une visibilité suffisante pour ne pas tomber, mais aussi voir suffisamment pour repérer les patrouilles. Avant de passer ou une fois en **Espagne**, et à l'abri d'un bosquet, ils pourront mettre les tenus de **l'Inquisition**.

Si vous avez fait le début de cette scène en *boucle narrative*, je pense que l'on peut *commencer les tests* une fois en Espagne.

Il y a plusieurs problèmes une fois en **Espagne** près de **Zugarramurdi** :

- La région est **Basque**, donc finalement assez peu de personne parlent **Français**, ou même **Espagnol**. Les **Joueurs** penseront peut être à prendre un interprète / guide à **Sare**, ou pas..



- **L’Inquisition** dans la région de **Zugarramurdi** a laissé une blessure profonde. Les vrais patrouilles de **L’Inquisition** sont toujours formé d’au moins quatre hommes en armes et autant de Dracs. Ainsi quelque soit la discrétion des **Lames** ils seront vu par des locaux. Et les 20 derniers kilomètres depuis la frontière se faisant à pieds dans un environnement inconnue et très vallonnée prendra au moins une dizaine d’heures.
- Donc ils peuvent vouloir trouver un guide local. Mais la barrière de la langue sera très dure à passer, et surtout si ils ont suivi les ordres ils se présenteront en temps qu’**Inquisiteur Espagnol**. Donc au mieux il les perdra encore plus, au pire les conduira vers l’embuscade.
- Pour résoudre ces 20 derniers kilomètre on va leurs faire faire deux épreuves complexes. Une première pour les 10 premiers kilomètre, et une seconde pour les 10 suivants. Entre les deux il y aura une embuscade. Attention entre les deux le limitant change, on passe d’**Athlétisme** à **Volonté**.

### *Épreuve pour le Voyage vers l’Espagne :*

La présence d’une mule peut permettre de porter un des personnages ayant très peu au test. Car même si c’est un seul test pour le groupe, le test est fait avec les valeurs de celui qui a le moins.

- Première épreuve :
  - **Niveau de ténacité est de 5**, avec une heure, soit 2km, par point de ténacité.
  - Il faut qu’ils fassent un test avec **Adaptation**, pour trouver leurs chemin, limité par la moins bonne valeur en **Athlétisme** de toutes les Lames présente.
  - L’unité de temps est de 1 heures entre chaque Test.
  - Avec un Niveau de 3 donc la **difficulté est de 4**. (Si ils ont un guide Basque Français ou Espagnol, la difficulté n’est que de 2. Si ils ont un guide Basque Espagnol, donc ennemis ils vont droit dans un piège) .Si vous voyez que le groupe a trop peur pour faire le test, où si ils n’arrivent pas à faire diminuer la ténacité, proposez leurs de suivre des chemins pour baisser le niveau de difficultés, cela doublera la ténacité (chemin plus long) mais fait passer le niveau à 1, donc la difficulté, avec la ténacité, à 2 sans guide, avec un guide il n’y a plus de tirage dans ce cas.

## **Scène 2-2 : Les Basques attaquent**

La population locale déteste **L’Inquisition**, toutes les familles de la région ont eu des morts lors de la grande chasse au Sorcière de **Zugarramurdi**. Car cette répression n’a pas touché que **Zugarramurdi**, toute la région en a été victime au cours de la recherche des copies de *L’évangile* et de soit disant sorcier ou sorcière. Cette recherche des *évangiles* pendant 30 ans c’est donc traduite par plusieurs centaines de personnes torturé au Pays Basque, ainsi que quelques dizaines d’autodafé dans autant de villages de la région. Même si cela c’est surtout concentré sur les années 1610 à 1630, la blessure dans la région est très profonde, et par peur de représailles, plus aucun **Inquisiteur** ne se risque mal escorté au **Pays Basque**.

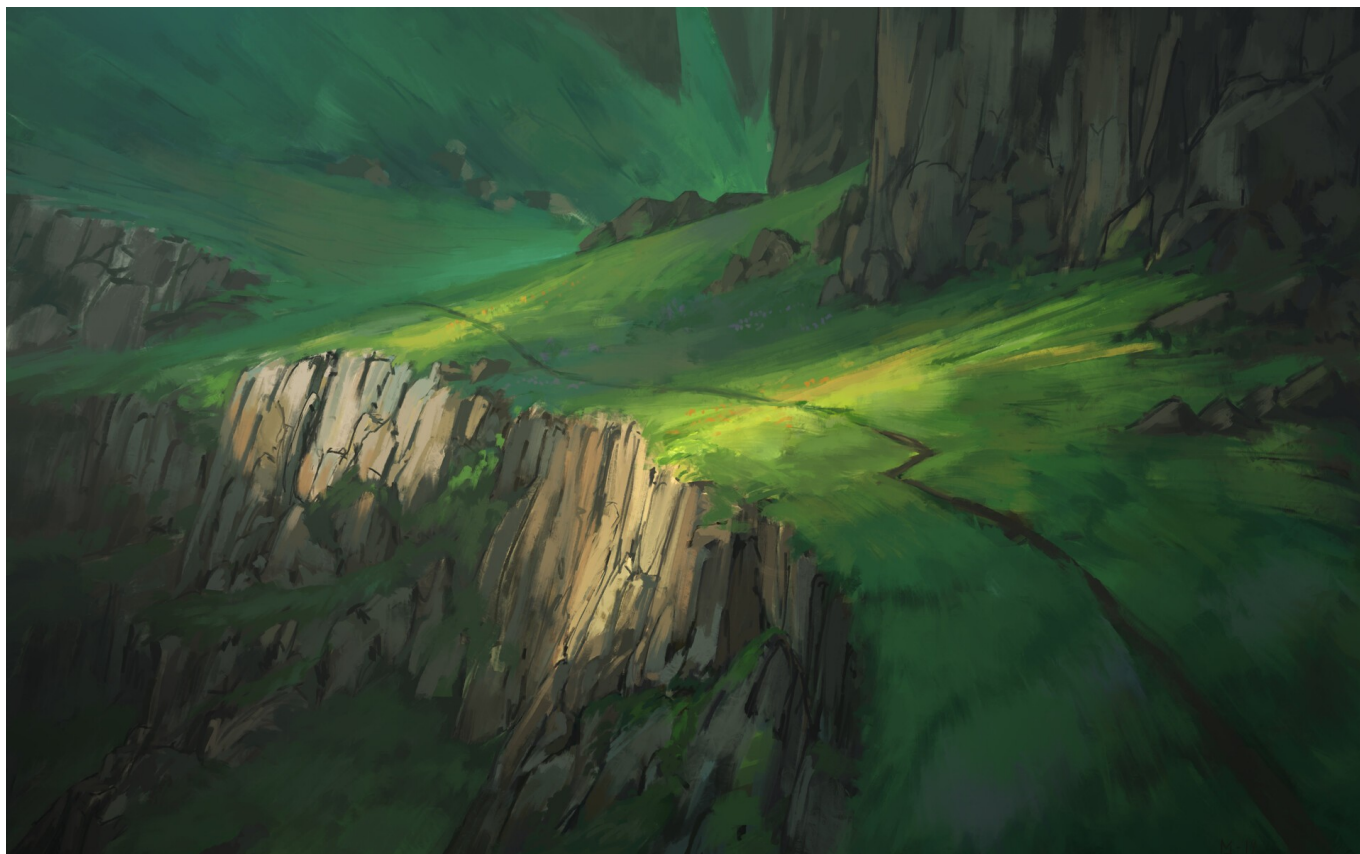
Donc voir une poignée d’**Inquisiteurs** (les **Lames**) à pieds dans leurs domaine va pousser ces pauvres gens à une mesure extrême, se venger. Suivant le niveau de vos **Lames** mettez suffisamment de **Basques** pour les mettre en difficulté. Car ces pauvres gens ne sont pas suicidaires, ils n’attaquent car ils

**La communication avec les Basques:** Je propose sur le paquet des arcanes, lors de chaque rencontre de faire un tirage, 3 ou moins, la personne parle Français, 7 ou moins elle parle Espagnol ; sinon elle ne parle que Basque. Pour un groupe à partir de 5 personnes, pour éviter de faire un test par personne je propose ; 5 ou moins, au moins un parle Français, 9 ou moins au moins un parle Espagnol ; sinon ils ne parlent que Basque. Enfin augmentez le seuil de 1 par tranche de 5 personnes. Ainsi avec 20 personnes on est à 8 ou moins, au moins un parle Français, 12 ou moins au moins un parle Espagnol ; sinon ils ne parlent que Basque.



pensent être suffisamment nombreux. Je pense que 10 fois le nombre de **Lames** c'est bien. Attention toute fois le maximum sera 40 Pnj, car il ne serait pas logique d'en regrouper plus en si peu de temps. Donc si vous avez une troupe un peu trop importante pour la région on peut imaginer qu'une dizaine de personnes sont d'ancien **soldat** (Tercios) avec des armes correctes, voir des armes à feu. Je vous laisse équilibrer le combat, avec une partie avec des armes de paysans, une faible ténacité et peu d'attaques et défenses ; et quelques meneurs, anciens soldats avec quelques compétences et un peu d'équipement.

Si les Joueurs n'ont pas voulu porter les tenus vous pouvez mettre des Tercios déserteurs organisés en bande attaquant ce qui passe et qui n'est pas du simple paysan.



Cette scène, suivant le déroulement, peut soit donner des alliés, soit des ennemis aux **Lames**. Car les joueurs doivent vite comprendre que ce sont les Inquisiteurs qui sont ciblés. Que ce n'est pas une embuscade de voyous, ou militaire. Il faut donc bien leur dire tout de suite qu'ils remarquent que sont, pour la plupart, des paysans en colère et sans équipement.

La communication avec eux sera difficile, la plupart ne parlent que **Basque** (voir l'encadrée sur « La communication avec les Basques ».)

Même si les **Lames** font quelques morts il reste possible de convaincre les survivants. Les **Basques** sont les attaquants. Donc ils seront capables de comprendre que les **Lames** ont défendu leurs vies. Par contre, et à discrétion du maître de jeu, si les Lames choisissent plus souvent que nécessaire de tuer leurs (faibles, mais nombreux) opposants les **Basques** ne les aideront pas. Le fait d'évoquer la **Baronne de Baztan** sera aussi d'une grande aide, car elle est très appréciée ici.



## Scène 2-3 : Dernier tronçon avant le Château d'Elizondo

Une fois qu'ils ont réussi à se sortir de ce mauvais pas ils peuvent reprendre le chemin vers le **Château d'Elizondo**. Cette dernière partie peut aussi être faite en *narratif*.

- Seconde épreuve :
  - **Niveau de ténacité est de 5**, avec une heure, soit 2km, par point de ténacité.
  - Il faut qu'ils fassent un test avec **Adaptation**, pour trouver leur chemin, limité par la moins bonne valeur en **Athlétisme** et **Volonté** de toutes les Lames présente car ils fatiguent. (Sauf si ils décident de passer une nuit à se reposer, dans ce cas le limitant restera Athlétisme).
  - L'unité de temps est de 1 heures entre chaque Test.
  - Avec un Niveau de 3 donc la **difficulté est de 4**. (Si ils ont un guide Basque Français ou Espagnol, la difficulté n'est que de 2. Si ils se sont expliqués les locaux sont devenu des alliés si ils ont fait un massacre dans l'embuscade l'Espagnol se carapatera)

## Scène 2-4 : Le Château d'Elizondo

Quant **Lames** arrivent au château il n'y a que la **Duchesse Inès** et la **Baronne de Baztan**. L'**Inquisition** a fait arrêter le **Comte-Duc** avant leur départ. Et donc elle a fait le voyage tout de même pour prévenir les **Lames** et organiser la libération de son *mari*.

Si vous avez envi d'une rencontre avec l'**Inquisition**, ils peuvent avoir appris le départ de la **Duchesse Inès** pour le Château d'Elizondo et venir pour l'arrêter. L'Inquisiteur envoyé est **Alonso Becerra Holguín**, il a une troupe de 4 gardes de l'**Inquisition**, et 4 Dracs (c'est la troupe standard, qui peut être augmenté suivant votre nombre de joueurs). L'arrivée de l'**Inquisition** peut être avant celle des Lames, ou quand ils sont au Château, ou encore après leur départ et les poursuivent.

Quelque soit la résolution choisie **Ana Bolea**, la sang mêlé du « **Creu de Sant Jordi** », peut intervenir pour aider les **Lames** contre les **Inquisiteurs**, soit en « surprise » pour les sortir d'un mauvais pas.

## Scène 3

Arcane : XXX « ??? »

### Comment jouer les options

Le **Cardinal Mazarin** n'a pas donné toutes les informations. Si les **joueurs** l'ont remarqué ils ont peut être eu toutes les données en interrogeant à **Paris** le **fil du Comte-duc**. Quelque soit votre option, lors de la rencontre avec la **Duchesse** l'intégralité des informations (qui ne sont donc pas des ordres) sont données aux **Lames**. Ces informations sont présentées dans « *Scène 3 option 1* ».

Les **joueurs** ont deux possibilités, rentrer avoir les nouveaux ordres du **Cardinal Mazarin**, ou partir avec seulement les informations présentées dans « *Scène 3 option 1* » par la **Duchesse**.

Si ils décident de rentrer sur **Paris**, ne s'ajoute finalement que la priorisation des missions par **Mazarin** présentée dans la « *Scène 3 option 2* ». Pour les **Lames** le fait de ne pas faire le retour en **France** mais d'aller directement à **Madrid** fait uniquement que l'ordre d'importance des missions n'est pas donné par le **Cardinal Mazarin**, mais par le ou les **Olivarès**, et sera donc à leur(s) seule appréciation, et accessoirement qu'ils n'obéissent pas aux ordres initiaux.

Le fait que le **Comte-duc** soit directement emprisonné sur **Madrid**, ne fait qu'ajouter au « *bac à sable* »

de **Madrid** que l'objectif de libérer, cacher et exfiltrer le **Comte-Duc Olivarès**. Car c'est initialement leurs seul ordre. Les autres missions possible, présenté par la **Duchesse** sur **Madrid** ne sont pas écarté. Il y a le risque d'assassinat de **l'héritier** et donc éviter que l'infant, bâtard sang mêlé, **Juan Jose d'Autriche** devienne l'unique héritier. Et bien sûr, il y a toute l'enquête sur la « **Vrais Fois** ». Des éléments sont disponible au **siège du Saint-Office**, le **Couvent de Nuestra Señora de Atocha**.

Il est important qu'à un moment où à un autre les personnages apprennent **l'Espagnol**. Même si comme en **France**, une bonne partie de la population **Espagnole** ne parle que des patois, si ils veulent passer plus inaperçus lors de l'infiltration, se sera plus simple de parler **l'Espagnol**. Si ils passent du temps (une semaine) avec la **Duchesse** ils peuvent gagner gratuitement **un point en Espagnol**.

## Scène 3 option 1 : faire évader le Comte-Duc Olivarès

### Présentation narrative

La **Duchesse Inès** est présente au **Château de Baztan**, et va délivrer un maximum d'information.

Comme **l'Inquisition** (et surtout la **Griffe Noire**) veut discréditer le **Comte-Duc Olivarès**, elle doit faire un procès en grande pompe. Donc cela doit se passer en public sur la **Plaza Mayor de Madrid**. En attendant il est séquestré a **Madrid**.

Quelque soit les choix des joueurs ils arriveront à **Madrid** avant que le procès ne commence. Au vu de l'importance du **Comte-Duc** le **Saint-Office** monte un dossier d'accusation solide, mais faux. Comme ils sont très secret et noyé par les papiers cela prend du temps pour monter la « **légende** », de trouver et faire chanter de **faux témoins à charge**. J'estime que les **joueurs** éviteront de jouer ce **procès**, donc je ne vais pas développer ces fausses accusations.

Une fois que les Lames se présentent au **Château d'Elizondo**, la situation leurs est présenté. Ils sont reçus en privé par la **Duchesse Inès**. Elle leurs présente l'ensemble de la situation. Même si **Mazarin** a envoyé les Lames avec comme seul objectif le retour du **Comte-Duc** en **France**, pour avoir le temps de « **lire l'ensemble des documents** » avant de donner de nouveaux ordres. La **Duchesse** elle n'a pas les même priorités. Elle veut bien sûr **libérer son mari**, mais les autres points sont aussi importants. Et elle veut **l'exfiltration** du **Comte-Duc**, mais elle poussera les **Lames** a proposer une solution permettant de les mettre à l'abri tout en remplissant les autres missions. Comme elle fait partit de l'organisation secrète « **Creu de Sant Jordi** », elle leurs donnera le moyen de prendre contact avec eux. J'ai utilisé cette société dans la campagne « **Jusqu'ame Ranse Et Regicide** », donc si vous l'avez fait jouer vos **joueurs** peuvent la connaître, sinon, elle présente l'organisation et confie la bague et le code pour la prise de contact. Voici les points que la **Duchesse** expose aux Lames :

- Le **Comte-Duc Olivarès** avec le temps a compris que les **Dragons** sont une grande source de chaos, et avant d'être en disgrâce et même après il a utilisé tous ces contacts pour déterminer leurs plans et essayer de les contrer. Ce combat il l'a fait le plus longtemps possible dans son pays, mais par fierté il a compris, trop tard, que seul la **France** peut arrêter un plan terrifiant pour **l'Espagne** et le monde.
- La source principale du pouvoir des **Dragons** en **Espagne** est **l'Inquisition**, qui est au main des **Dragons** depuis près d'un siècle. En effet **Fernando de Valdés**, est un **Dragon** et il à été **Inquisiteurs général** il y a un siècle (1547 à 1568). Même si depuis, pour rester discret, il a passé la main, il dirige toujours l'organisation en secret. Car le fait que des **Dragons** soit au sein même de **l'Inquisition** ne serait pas publiquement accepter par la plupart des **Espagnol**. C'est un peut comme

si des **Musulmans** étaient à la tête de cette organisation, cela est un non sens par rapport aux objectifs initiaux de l'organisation. Très peu de monde sait qu'il y a des **Dragons Inquisiteurs**, et ceux qui le savent ne savent pas toujours qui sont les **Dragons** au sein de *l'Inquisition*. Et sans **Alonso de Salazar y Frías** ni le **Comte-Duc**, ni la **Duchesse** n'auraient sûrement su qu'était **Fernando de Valdés** et surtout qu'il était toujours vivant et actif. Donc actuellement *l'inquisition* est dirigé par un humain, **Diego de Arce y Reinoso**. La **Duchesse** sait que **Fernando de Valdés**, n'est pas le seul **Dragon**, mais elle n'a pas de moyen sûr pour les identifier. Car forcément les certificats de Sang (*voir ce que c'est dans le fonctionnement de l'Inquisition*) sont donc faux.. Elle évoque aussi l'existence d'une organisation transverse et « secrète » au sein de *l'Inquisition*, les « **Garduña** », qui ne sont pas des « Fouines » (traduction de Garduna) mais elle de bonne raison de penser que c'est certainement des **Dragons**. (Pour information, la Duchesse ne le sait pas, mais les membres de cette société secrète avaient comme signe de reconnaissance trois points tatoués dans la paume de la main.)

- Elle donne la source de ces informations, **Alonso de Salazar y Frías** (Inquisiteur, humain), a été témoins malgré lui d'une conversation au sujet de l'assassina de *l'héritier* de la couronne. Conversation qu'il a reporté à la **Reine**. Donc **Alonso de Salazar y Frías** a été le témoin involontaire d'une discussions de **Fernando de Valdés**, celui qui dirige en secret *l'Inquisition*. Il était en conversation avec un autre Dragon par un miroir magique :  
« ... Il faut utiliser comme en 1610 le rituel sacrifiant un porteur puissant de « Magie Naturelle ». Ce rituel va permettre de masquer l'aura Draconique de **Juan José** » (le Bâtard sang mêlé du Roi) « ... et de peut être, si la sacrifiée est assez puissante lui transmettre un pouvoir de « Magie Naturelle ». Cette fois on a peut être trouvé une humaine avec une « Magie Naturelle » suffisamment puissante. **Juan José** pourra faire ce qu'ils appellent des « miracles ». Après avoir éliminer l'héritier et sa gêneuse de mère Française, le Roi n'aura plus d'autre choix que de le nommer comme héritier légitime son Bâtard. Car les plans pour corrompre les nouveaux nés royaux doit être contré par une amulette, ils n'ont jamais fonctionné. Ainsi enfin la Griffe Noire aura un Roi avec du sang de Dragon, et si il a des pouvoir il sera vu par les humains comme un *Thaumaturge*. Et comme en France le Roi sera tous puissant et surtout sera enfin des notre... ». Personne ne sait qu'il a entendu cette conversation. Cela a été comme un électrochoc, il a compris que *l'Inquisition* n'était qu'une marionnette des **Dragons**. Il se rappelle de 1610 comme étant sa plus grave crise de conscience. Car en plus des 10 personnes ont été condamnés au bûcher, plus de 20 autres sont mortes en prison. Ces 20 personnes ont donc sûrement été sacrifiées pour ce fameux rituel. Donc voir le **Saint-Office** n'être que l'instrument de l'intérêt des **Dragon** lui devient tout bonnement insupportable. Il savait que les **Dragons** faisaient parti de *l'Inquisition*. Même si peu de monde le sait, temps qu'il croyait qu'il appliquait les préceptes de la **Sainte Église** cela ne le gênait pas. Un Dragon peut être vu soit comme une manifestation de Dieux, soit comme celle du Démon. Ainsi sa vision est passé d'un point de vue à l'autre depuis qu'il a découvert le but secret des Dragons.
- La chute du **comte-duc Olivarès** a entraîné la disgrâce de sa *femme* (elle), la **duchesse Inès de Zúñiga et Velasco**. La **Duchesse Inès** avait été nommée à la naissance du nourrisson **Balthazar-Charles d'Espagne**, tutrice et responsable de l'éducation du nourrisson. Elle a toujours été très proche de la **reine** est l'une des rares à connaître et partager sa aine des **Dragons**, à la cours d'Espagne. **Balthazar-Charles d'Espagne**, a en 1643 14 ans, et est au cœur de l'intérêt malsain de la **Griffe Noire**. L'éviction de sa tutrice leur permet donc de placer au plus près de lui, avec l'appui du **Roi Philippe IV** (pantin), un écrivain, mais aussi un **Dragon** de la **Griffe Noire**, **Lope de Vega**. On sait donc que *l'héritier* court un danger mortel. Le Sang-mêlé, *l'infant Juan Jose d'Autriche*, issue de la relation adultère du roi avec l'actrice **Maria Calderon** (dragonne de la **Griffe Noire**)

doit remplacer son *fils* dans l'ordre de succession au trône. Le roi **Philippe IV** a légitimé cet « *infant* » il y a quelques années, mais pour l'instant **Balthazar-Charles** reste l'héritier.

- La conversation apprend aussi pourquoi sur les 8 enfants du couple Royal, 6 sont mort nés. La **Griffe Noire** lors des grossesses doit essayer d'implanter magiquement un gène Draconique pour que le *nouveau née* soit « naturellement » servile envers les Dragons, comme le sont les Dracs. La Reine a un artefact de protection donnée par les Louves avant son départ pour l'Espagne. Miraculeusement deux enfants sont tout de même nés vivant et semble t il normaux.
- Elle a appris par **Alonso de Salazar y Frías** qu'il existerait une « *Magie Naturelle* » pour les humains qui est au cœur d'un rituel qui doit être pratiqué sur le *bâtard*, et ainsi masqué ses origines **Draconiques**. Derrière les chasses aux sorcières se cacheraient en fait une recherche de cette *magie* bien réelle. C'est semble t il, la préoccupation principale de l'**Inquisition** depuis des années, car cette forme de *magie* leurs fait peur. Enfin en recoupant quelques informations **Alonso de Salazar y Frías** est sûr que l'**Inquisition** est sur la piste d'une porteuse puissante faisant partie d'une **cabale** permettant de développer des pouvoirs de « *Vraie Foi* » via les « *Évangiles de Judas* ». Ces *évangiles* inconnue officiellement de l'**église** sont très activement recherché par l'**Inquisition** pour être détruite. Selon la version officielle se sont des textes de sorcellerie impie, blasphématoire et non de soit disant *évangiles*. Elle sait que depuis 1610 plusieurs dizaines de membre ou sympathisant de cette **cabale** ont été arrêté torturé, brûler ou mort en prison, et que quelques copies ont été détruites.
- La **duchesse Inès** est un agent de l'organisation secrète combattant les dragon en Espagne, « **Creu de Sant Jordi** ». Même si le **Comte-Duc Olivarès** n'en fait pas parti, sur ces dernières années de pouvoir, et par l'intermédiaire de sa femme, ils leurs a fournis des appuis et des informations.

### Les « ordres » de **Duchesse Inès** sont :

Attention, ce ne sont pas réellement des ordres, elle n'a pas l'autorité sur les **Lames**. Les **joueurs** devront ainsi choisir eux même ce qu'ils veulent faire . Mais pour la **Duchesse** elle résume donc ainsi :

- Il faut tous faire pour protéger l'héritier, **Balthazar-Charles**, en tuant le bâtard sang-mêlé du Roi, **Juan José**. Elle appui cette demande en précisant que l'ordre vient directement d'**Élisabeth de France**, reine d'Espagne et sœur du Roi de France.
- Une solution temporaire serait aussi de **contrer** l'**Inquisition** Espagnoles, dirigé par **Fernando de Valdés**, dans son plan de capturer une membre puissante de la **cabale** pour réaliser un rituel rendant le *bâtard sang-mêlé* en Roi humain thaumaturge. Donc trouver qui est cette femme et l'aider.
- La **libération** de mon mari, le **Comte-Duc Olivarès** passe au second plan, même si sa vie m'est chère. Il représentera pour votre gouvernement une source d'informations importante. Donc une fois libérer le plus simple est de le cacher avec l'aide de l'organisation « **Creu de Sant Jordi** ». Et ceci le temps que vous mettiez en défaut l'**Inquisition**.
- **Rien de plus !** Le dernier point, l'existence d'une **magie humaine**, la « *Vraie Foi* » que des évangiles inconnue permettent de développer ce pouvoir, ainsi que **déstabiliser** l'**Inquisition** ne seront pas mentionné comme mission principale pour elle. Mais doivent venir à l'idée des **joueurs**, car elle a présenté le fait que cette *magie* existe. Enfin le fait que l'**Inquisition** n'est pas sensé avoir

en son sein des **Dragons** peut leurs donner des idées pour essayer de déstabiliser cette organisation.

### ***Les recommandations données aux personnages***

- Nous vous donnons aussi le moyen de contacter les membres de « **Creu de Sant Jordi** ». Cette organisation pourra sur place vous aider. Pour cela le point de chute est l'auberge des « **Roi de Navarre** » (*Rey de Navarra*) à **Madrid**. Vous pourrez rencontrer là bas un de ces membres en présentant la **bague de l'ordre** avec le mot de passe « **vino negro de Navarra** » (Vin noir de Navarre). La duchesse Inès est l'une d'eux et vous confie en plus une lettre d'introduction au près de son seul contact dans l'organisation, l'Hidalgo **Iñigo Cacères y Solís**.



- Une fois à Madrid où vous pourrez prendre contact avec **Alonso de Salazar** membre de l'Inquisition. La **Duchesse Inès** vous confie une bague. Cette bague n'a que peu de valeur, mais elle représente les armoiries de la famille de la mère de l'inquisiteur, **Señora Frías**, et a été confiée par **de Salazar de Frías** à la **Duchesse Inès** dans ce but.



## Scène 3 option 2 : Retour à Paris pour avoir les ordres.

Si les **Lames** suivent les ordres, ils vont devoir revenir à **Paris** pour avoir la suite de leurs mission. L'ensemble des informations a déjà été apporté à **Mazarin** par *le fils du Comte-duc* grâce à un courrier de son *père*. Les informations sont présenté aux **Lames** par le *cardinal Mazarin*. **Identiques que celles donné Scène 3 option 1**, mais donné par le *Cardinal*.

Donc si ils rentre à **Paris**, **Mazarin** les priorise ainsi :

- Nous apprenons donc l'existence d'une magie humaine, la « *Vraie Foi* » que des *évangiles* inconnue permettent de développer. **La première mission pour la France est de retrouver et ramener ce texte**. Vous allez aller à **Madrid** où vous prendrez contact avec **Alonso de Salazar** qui pourra vous donner accès aux archives de l'Inquisition. Il vous faut trouver toutes les informations sur cette **Cabale** détenu par l'**Inquisition**, et essayer de sauver la porteuse puissante évoqué.
- **La seconde mission est de contrer l'Inquisition** Espagnoles, dirigé par **Fernando de Valdés**, dans son plan de capturer une membre puissant de cette **cabale** pour réaliser un rituel rendant le bâtard sang-mêlé du Roi thaumaturge. Si vous n'arrivez pas éviter ce rituel il faut tous faire pour protéger l'héritier, **Balthazar-Charles**, et même tuer le bâtard sang-mêlé du Roi, **Juan José**. Si vous pouvez sécuriser et ramener des membres de cette **cabale** c'est un plus pour cette mission.
- La libération et l'exfiltration du **Comte-Duc Olivarès** ne passe finalement qu'en troisième position.
- **Enfin** tous ce que vous pourrez faire pour **déstabiliser l'Inquisition** sera certainement apprécié par les adversaires de la Griffé Noire.




Pour cela le Cardinal donne des recommandations qui sont listé au paragraphe « Les recommandations données aux personnages » de la Scène 3 option 1.

## Scène 4 : Le voyage

Suivant les choix précédent soit ce voyage se fait depuis **Paris**, **Saint-Jean-de-Luz** ou depuis le **Château d'Elizondo**. Je propose un voyage en narratif au moins jusqu'en **Espagne**. Voici pour la suite, à partir du **Château d'Elizondo** jusqu'à **Madrid** des éléments descriptif, et quelques propositions d'événements. Le voyage n'est que pour l'ambiance et peut très bien être entièrement en narratif suivant le temps que vous voulez y passer. Il y a beaucoup d'information sur l'Espagne et l'Inquisition a passer. Je crois que ce voyage, même majoritairement narratif peut permettre de comprendre la situation.

### La mode en Espagne

Le noir est la tenue des spadassins. Les femmes aussi portent souvent du noir ou des tenues très austères. Il y a très peu de couleurs dans les vêtements quotidien Espagnol à l'époque, le blanc et le brun sont assez fréquent. Même la noblesse a des tenues très peu coloré. Les seules touches sont des plumes, des grandes écharpes et pour les chevalier une broderie de leurs ordre de chevalerie. Les principaux tous sous contrôle des Rois d'Espagne depuis 1523, et donc de la Griffé Noire.

-  de **Saint-Jacques**, L'un des plus répandu avec par exemple le peintre *Velasquez*, mais aussi *Quevedo*.
-  de **Calatrava**, comme *Don Pedro de Barberana y Aparregui*. (Pnj très très secondaire en fin de liste)
-  d'**Alcantara**, comme *Iñigo Cacères y Solís* (Aussi membre de la Creu de Sant Jordi)

La mode espagnole est restée très conservatrice. La fraise a persisté le plus longtemps en Espagne et aux Pays-Bas, mais a disparu en premier chez les hommes. Alors qu'en France elle a disparue, il y en aura donc encore quelques une en Espagne en cette année 1643.

### Monnaies Espagnole:

Le Maravédis est l'unité de compte, mais n'est plus une pièce au XVIIème Siècle.

### Les vrais valeurs (Wikipedia) :

- **Réal** = 34 Maravédis
- Ducado (Ducat) = 375 Maravédis
- Escudo = 550 Maravédis
- Doublones = 2 Escudo

### Ma proposition (base 12) :

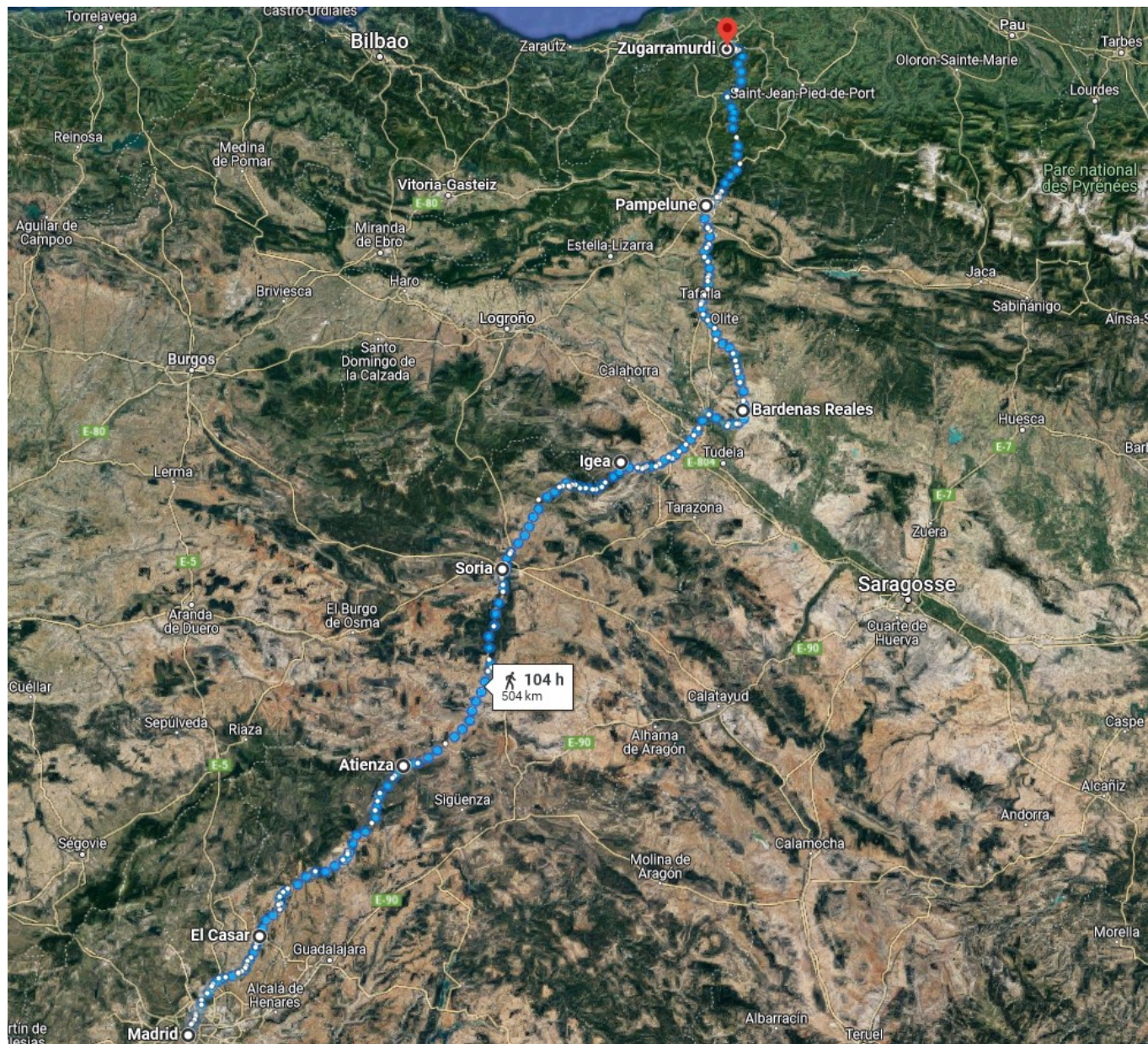
- **Réal** = 36 Maravédis
- Ducado (Ducat) = 360 Maravédis
- Escudo = 540 Maravédis
- Doublones = 2 Escudo

Mais la couronne part dans un cercle vicieux de baisse du pourcentage d'Argent dans le **Réal**, la pièce principale en circulation pour le commerce. Pour pouvoir en produire plus à moindre coût, ce qui entraîne donc de la perte de valeur de ces pièces et une donc une inflation. Cela pousse la couronne à baisser le taux d'argent et augmenter le nombre de pièces... En 1642, deux sortes de **Réaux** circulent : le **Réal de plata** composé d'au moins 85 % d'argent pur (valeur pour ma proposition de **36** Maravédis), et le **Réal de vellón**, ou **Réal de billon** (valeur à **18** Maravédis), titrant à moins de 50 %. Le billon est un alliage de cuivre, de zinc et d'argent, facilement décelable par son aspect : billon gris s'il y a plus de 30 % d'argent, billon roux s'il y a moins de 20 % d'argent.



## Les étapes à partir de l'Espagne

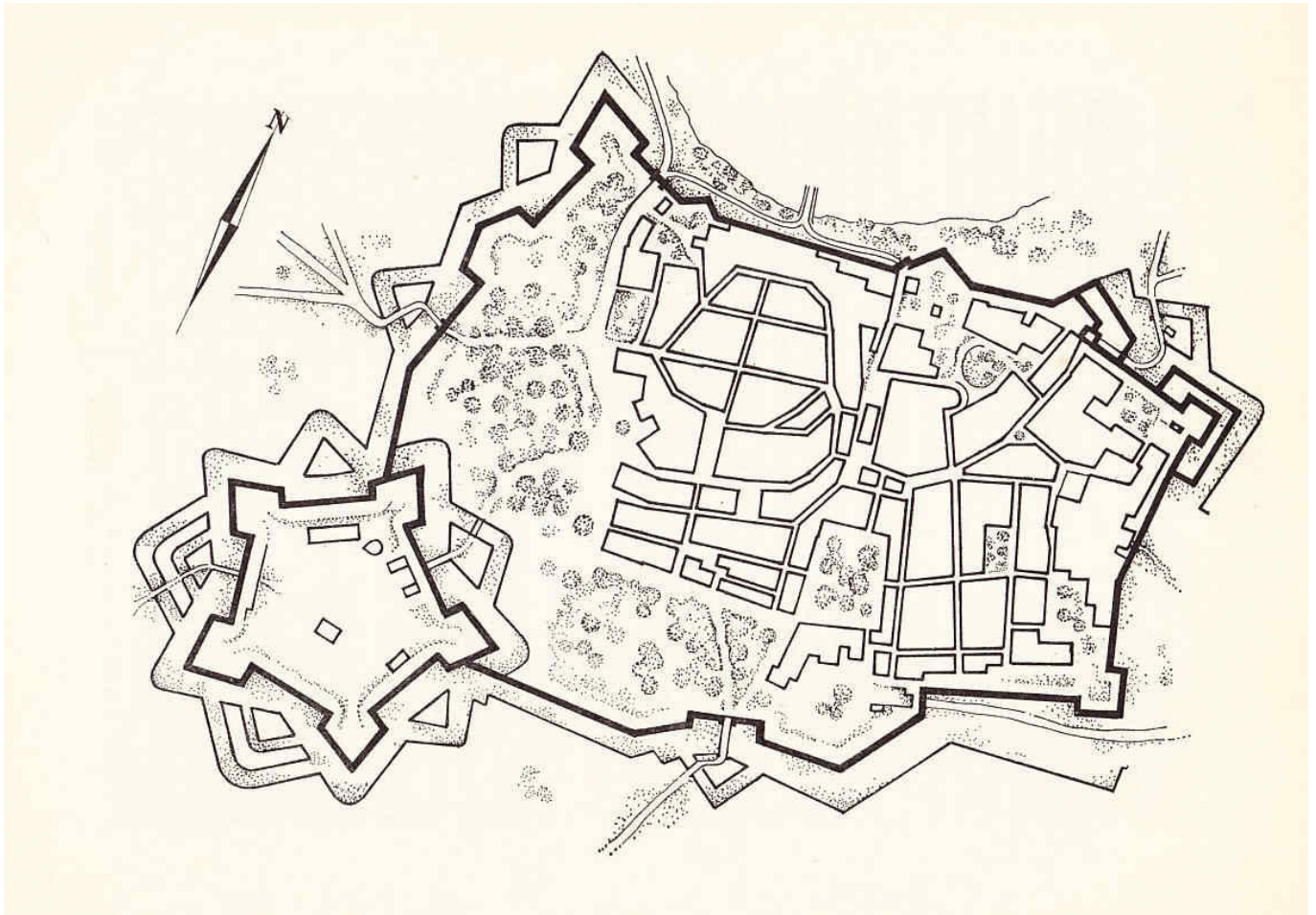
A part la première et la dernière, les étapes que je propose sont de à peu près 80km de distance. Soit 2 jours de voyage par tranche de 80 km avec une cadence moyenne. Donc l'ensemble doit prendre 15 jours.



- **le Château d'Elizondo :**  
#300m d'altitude. Ils le connaissent et, si elle n'est pas partie en France avec eux, ils seront accueillie par *Catalina de Ursúa Baronne de Baztan*, sinon par ces **domestiques**.
- **Entre le Chateau d'Elizondo et Pampelune :**  
C'est un peu moins de 80km de dans les contreforts des Pyrénées. Le paysage est magnifique, ici, on est au cœur du **Pays Basque** et les légendes sont presque palpables. Les habitants dans leurs grande majorité éviteront les inconnues, surtout en tenu d'**Inquisiteur**.



- **Pampelune** : #450m d'altitude. Pampelune est la plus grande ville de Navarre. Suivant l'époque il est à noter qu'il y a les fêtes de **San Fermín** ou fêtes de saint Firmin du 6 au 14 juillet (Là on est en Septembre normalement). La ville est remarquable par sa citadelle en étoile, ainsi qu'un grand nombre d'édifice religieux. Nous sommes sur le chemin du Pèlerinage de Saint-Jacques-de-Compostelle.



- **Entre Pampelune et Las Bardenas Reales** :  
Il est intéressant de les conduire un peu trop à l'Est. Il y a quelques kilomètres du chemin le plus court, **Las Bardenas Reales**. Ce désert est à peu près à 80km de Pampelune. La région, comme Pampelune fut ballottée entre les Rois de Navarre et l'Espagne. Les villes fortifiées comme Olite, ont obtenu leur statut de ville en 1630, la crise est pourtant là, et la région est très pauvre. La région passe des coteaux verts de Pampelune à un paysage de plus en plus aride, pour finir sur un désert.
- **Las Bardenas Reales** #???m d'altitude. ([https://fr.wikipedia.org/wiki/Bardenas\\_Reales](https://fr.wikipedia.org/wiki/Bardenas_Reales) ou <https://www.bardenas-reales.net/les-bardenas-histoire.htm>) est le plus grand désert d'Europe. Le désert, sur cette section ne fait pas plus de 20km. Mais cela peut leur coûter un 1 ou 2 points de ténacité. Ils seront suivis par des groupes de Vautours, et de Chats sauvages. Le comportement de ces observateurs ne fait aucun doute en cas de faiblesse de la part des personnages.



- **Entre Las Bardenas Reales et Igea:**

Sur cette portion de 80km les personnages, après le désert on jusqu'à Soria la province la moins peuplée d'Europe. Il s'opère une transition d'un désert à une garrigue. C'est un curieux paysage avec des airs de savane que les personnages vont traverser, le paysage toujours aussi désert de population est maintenant parsemé d'agréables prairies entre les montagnes. La région regorge de trace de Dinosaures que les personnages auront bien du mal à identifier.

- **Igea : #570m d'altitude.** C'est un petit village désert ou presque. Un énorme bâtiment carré est en cours de construction depuis un siècle (1525) et ne sera terminé que dans un siècle (1729). C'est le Palais du Marqués de Casatorre. - *Lieu possible pour un autodafé voir le § Les événements sur le voyage* -

- **Entre Igea et Soria :**

Dans les 80km entre Igéa et Sorria, ils passeront près de la Sierra de Alcarama. Se sont des collines sauvage et presque totalement dépeuplée. Les personnages vont grimper plus de 500m. Cela ressemble à la garrigue du sud de la France avec des pins, des chênes, de l'orme et des plantes comme le thym, le romarin, le genêt, la sauge. Toujours avec une population très restreinte, en se rapprochant de Soria, ils arrivent dans des pay-



Photographie : Pierre Thomas



sages de champs sans reliefs à perte de vues. Par contre une bonne partie est en friche.

- **Soria : #1100m d'altitude.** Terre d'origine celtibérique, elle fut également musulmane et chrétienne, elle a un ensemble historique et artistique à grande valeur grâce à ses églises, ses palais, ses couvents et les ermitages distribués partout. Monument national, la Cathédrale de Saint-Pierre, et l'église romane de San Juan de Rabanera. La ville est en plein cœur de la zone qui se dépeuple. Les Templiers de San Polo ont monopolisé l'accès à la grotte de Peñalba sur laquelle a été construit l'ermitage de San Miguel de la Peña le saint patron de la ville de Soria (image de droite). Les Templiers étant dissous, c'est l'Ordre de Montesa dépendant de la couronne d'Espagne qui les remplace. Dragons.. dragons..



- **Entre Soria et Atienza**  
Sur cette portion de 80km, C'est la suite du paysage de Soria, beaucoup de champs abandonné, le plat laisse petit à petit sa place à des collines assez sèches.
- **Atienza : #1100m d'altitude.** Elle eut une grande splendeur au Moyen Âge, ce qui se reflète dans son agglomération. La ville se dresse sur le flanc d'une colline, résultant en un réseau de rues en pente; Au sommet de la colline, se détache la silhouette du château d'Atienza. La ville ainsi configurée était facilement défendable au temps où elle était la zone frontalière entre les Maures et les Espagnols. Mais comme le reste de la région, elle est en crise. Ce n'est plus la route commerciale du passé.



- **Entre Atienza et El Casar**

Cette portion de 80km est de la montagne (les pics sont à plus de 1000m) et de nature boisé. Un peu plus à l'Ouest se trouve le pic de Peñalara qui culmine à plus de 2000m. À une altitude plus basse, les coteaux sont peuplés de pins sylvestres et sont réputés comme étant parmi les plus belles pinèdes d'Espagne. Le bois représente par ailleurs l'une des ressources économiques traditionnelles de la région. Une légende raconte que la forêt de **Hayedo de Montejo de la Sierra** était autrefois habitée par des *lutins* et des *fées* qui attiraient les visiteurs avec leurs chants pour les emporter dans leurs repaires où ils étaient transformés en animaux. Cette forêt singulière est l'une des hêtraies les plus méridionales de toute l'Europe. Cette forêt regorge d'imposants hêtres vieux de plus de 100 ans avec plus de 20 mètres de haut côtoient des chênes centenaires, des houx, des frênes, des chevreuils, des sangliers, des hérons...

- **El Casar : #830m d'altitude.** La ville est encore située à près de 800m d'altitude. La ville fonctionne avec un conseil libre depuis 1592. Il est intéressant de faire de ce conseil un des nids de Dragons. La Griffe Noire a obtenu une certaine autonomie ici. Pour le faire remarquer vous pouvez signaler que pour la première fois il y a une forte concentration de Dracs en armes ici. La ville semble riche.

- **Entre El Casar et Madrid**

On n'est plus qu'à 50km de Madrid qui est encore à #650m d'altitude. Nichée au sud de la Meseta centrale, la ville appartient au bassin hydrographique du Tage. La population n'est plus aussi faible que dans les précédentes régions traversées. Mais après El Casar le nombre de Dracs a diminué de nouveaux.

## Les événements sur le voyage

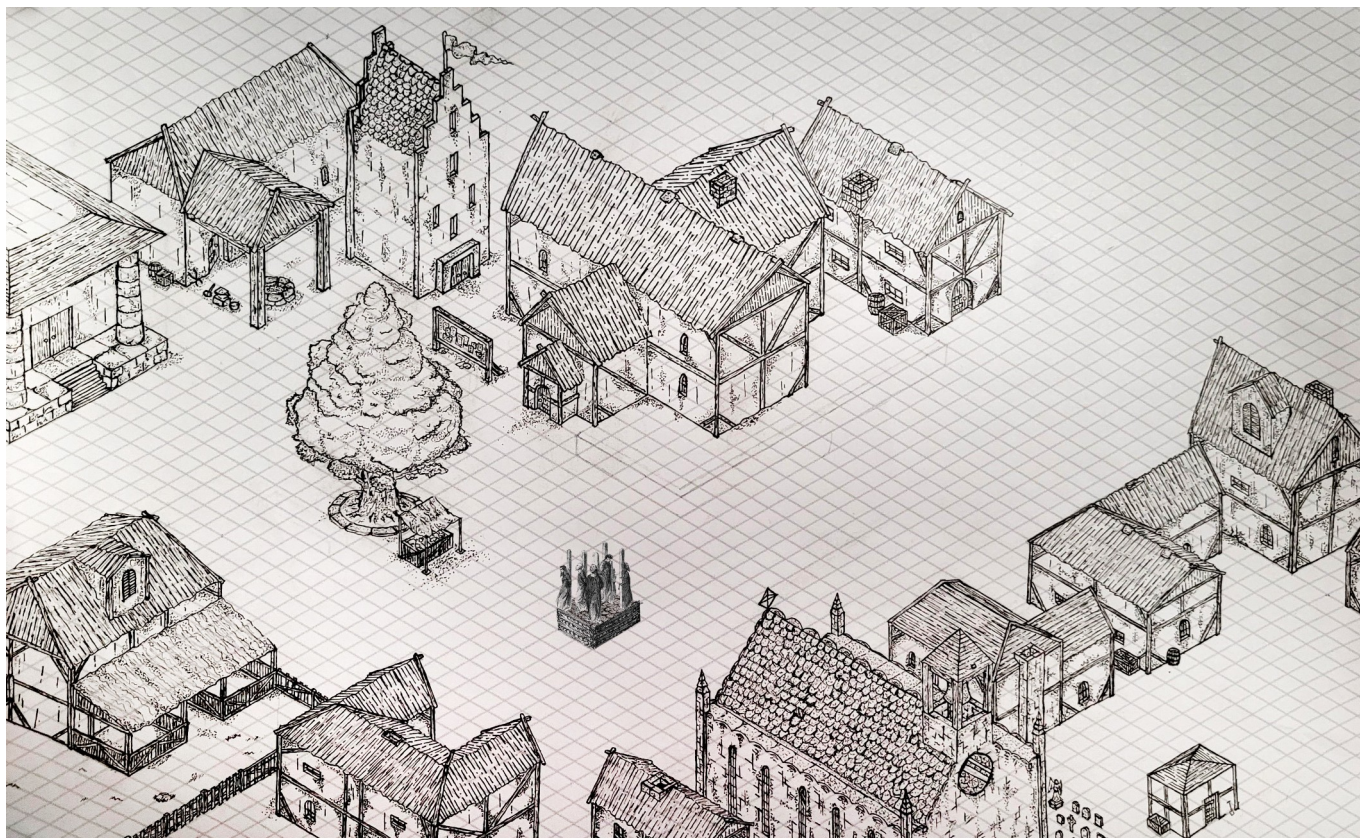
Des idées.. La très Chrétienne et austère Espagne, la méfiance, la délation et la surveillance de son voisin est partout. Sur le passage des personnages cela jase, les messes basses seront légion. Ils doivent sentir le souffle de l'Inquisition sur leurs nuques. L'inquisition a forgé un fort sentiment de suspicion et de peur.

La partie **Basque** et la région de **Soria** ont particulièrement été affecté par l'Inquisition. Les basques ont eu la chasse aux **sorcières**, et la chasse des **Morisques Mudéjar** a particulièrement marqué la zone allant du désert de **Las Bardenas Reales** à la zone agricole de **Soria**. A tel point que c'est l'une des zones les moins peuplé d'Europe. Les personnages pourrons croiser :

- **Un boutiquier qui les dévisages**, et après leurs passages ferme et part ... Soit un hasard, soit il va voir l'Inquisition ..
- **Des processions religieuses** de ci de là, avec des porteurs de Statues en bois plus vrais que nature, avec les ongles en cornes et les dents en ivoire (Le sculpteur Gregorio Fernández : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Gregorio\\_Fern%C3%A1ndez](https://fr.wikipedia.org/wiki/Gregorio_Fern%C3%A1ndez)) ou de l'**auto flagellation**.
- Dans toute l'Espagne, en 1609, sous le règne du roi d'Espagne **Felipe III**, le **Duc de Lerma** expulse du pays la communauté **Mudéjar**. Cette nouvelle expulsion provoque une véritable catastrophe économique, l'artisanat et l'agriculture sont les plus touchés et bon nombre de villages restent partiellement abandonnés durant plusieurs décennies. Les régions de **Valence** et de **Soria** en **Castille** sont particulièrement touché.  
En pleine campagne (Je propose à **Igea**), juste en lisière du désert **Las Bardenas Reales**, dans un village déjà presque vide de tout habitant. **Une troupe d'Inquisiteurs sont à l'office**, des hommes et des femmes sont en passe d'être victime d'une exécution capitale par le feu. Ils sont accusé



d'être des descendants de **Morisques Mudéjar** qui auraient dû être expulsé il y 30 ans. D'être en lien avec les **Barbaresques**, et d'être toujours **Musulman**. A part pour le lien avec **Barbaresques**, c'est vrais, mais comme quelques autres dans ce village. La population en aillons regardent les **Inquisiteurs** avec peur et aine. Si les joueurs interviennent et règle le comptes aux **Inquisiteurs**, les villageois ne seront pas forcément content. Ils auront peur que la punition soit pire, surtout les familles qui n'étaient pas la cible des exécutions bien sûr. Les accusés par contre seront reconnaissants, mais devront fuir rapidement... Que vont proposer les joueurs ? Voir les PNJ **Ettor de Cumel** et **Gironimo de Catres** qui peuvent être en lien avec cette affaire.



Pour l'exécution de l'autodafé il y a présent **l'Inquisiteurs, Salvador de Vaquida**, ces 4 gardes humains, et 4 gardes Dracs. Il y a aussi le représentant de l'église locale, le **père Pedro Mirones**, 4 **moines** d'un couvent proche, les représentants de la justice séculaire (pour le village de **Igea**) le **Marquis de Casatorre** (61 ans), le Procureur **Bea Mafaraxas**, le Bourreau **Brahen de Mata**, enfin une quatre **hommes d'armes**, deux du **Procureur**, et deux avec le **Marquis**. Donc 21 personnes qui encadre et il y a une vingtaine de **villageois** visiblement hostile à ce qui se passe.

Si les Joueurs interviennent qui auront ils en opposition ? Sur les 21 **l'Inquisiteurs**, le **prêtre**, les **4 moines**, le **Marquis**, le **Procureur** et même le **Bourreau** ne sont pas des combattants. Reste donc 12 hommes d'armes. Les 4 soldats se contenteront de protéger le **Marquis**, et le **Procureur**. Donc finalement la seule défense sera des **8 gardes de l'Inquisition**. **L'Inquisiteurs, Salvador de Vaquida**, même si il ne se bat pas, va vociférer et promettre aux personnages la damnation éternelle, il va demander au Bourreau de mettre le feu immédiatement, et devant l'hésitation de ce dernier il s'élance pour le faire. A part l'Inquisiteur, l'ensemble des « officiels » non combattants (dont le Marquis, le Procureur et leurs gardes) vont fuir.



Dans les condamnés il y a entre autres, *Elvira et Domingo de Cumel*. Si ils les aident ils leurs demanderont de retrouver leurs fils à Madrid pour l'informer de leurs départ pour la France.

- Surtout si ils sont intervenu dans l'autodafé ils croisent **un groupe de 4 Dracs Rouge de l'Inquisition monté sur des Salamandres (Syles) Géante** en patrouille. Ils cherchent ceux qui ont fait cette attaque, « trahis » par les villageois. Si ils ne sont pas intervenu, ou si leurs actions permettent de retarder la découverte de leur attaque, cette patrouille sera plus détendu. Ce sont des éclaireurs où il n'y a que 4 Dracs, et ils n'attaqueront pas. Mais ils vont déclencher un contrôle d'une patrouille complète, et peut être de gros problèmes.



- Si vous ne l'avez pas fait, un groupe de **Tercios déserteur** peut s'en prendre aux joueurs. L'idéal est dans les zones les plus désertes et pauvre.
- **Une corrida** ou une course de taureaux peut être organisé à **Madrid** ou dans un **village**.

*La course taurine au xvii siècle* : Les suertes, ou figures les plus appréciées et les plus fréquentes de ces combats, étaient la **lanzada** (lance) et le **rejon** (lance courte). La première a dominé le xvi siècle, la seconde s'est imposée au xvii et les deux figures ont coexisté dans un même spectacle dès la fin du xvii siècle.

La figure de la **lanzada** exprimait bien l'idéal chevaleresque : la base de la lance sur la poitrine, le cavalier attendait ou provoquait la ruée du taureau, dont il cherchait à perforer le crâne d'un seul coup. Dès 1531, Don Pedro Ponce de León avait imaginé d'immobiliser son cheval en lui bandant

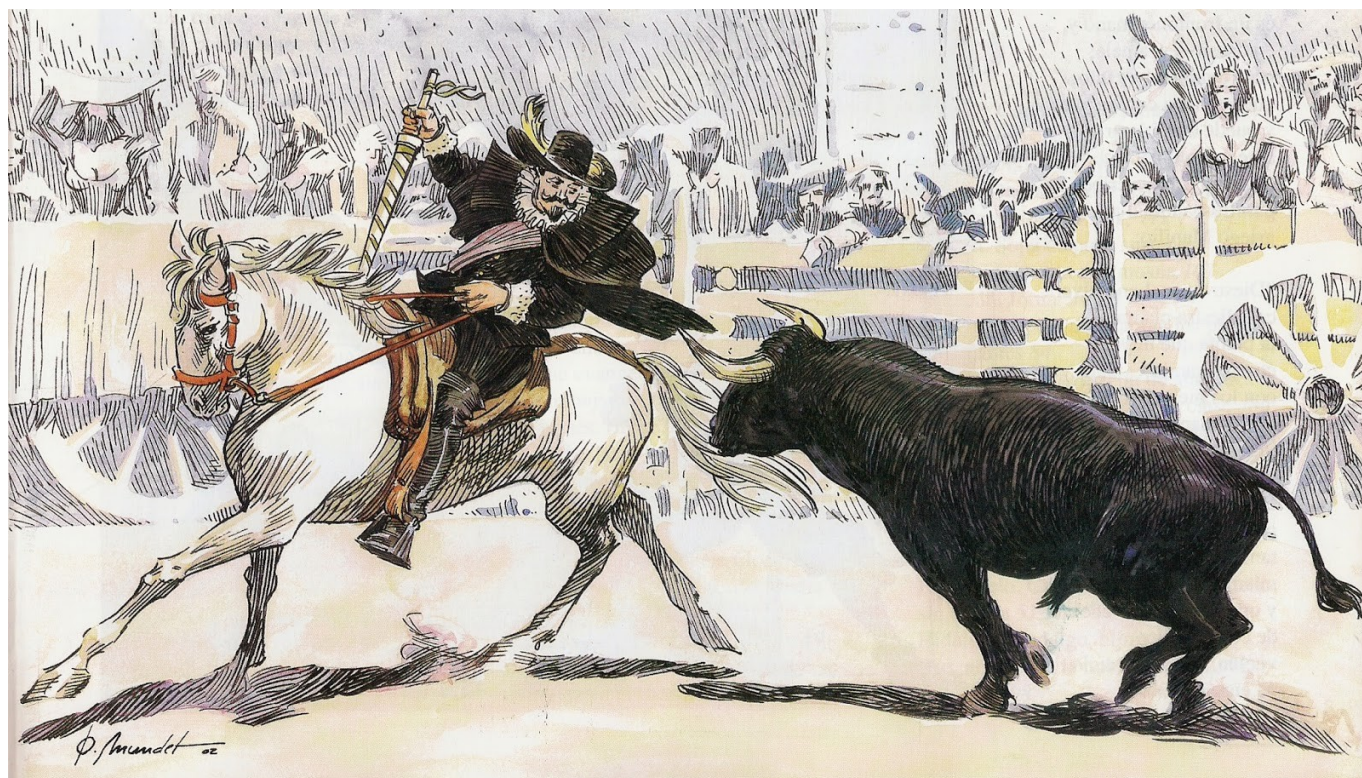


les yeux et en lui bouchant les oreilles, pour pouvoir agir avec une parfaite précision. Toutefois, le plus souvent, la **lanzada** était portée grâce à la position oblique du cheval, qui permettait au cavalier de dégager plus facilement sa monture.

L'art du **rejon**, dont les corridas équestres actuelles ont hérité, mettait en valeur, quant à lui, les qualités du cavalier - agilité, adresse, sens de l'esquive - bien plus que la force. Son succès croissant vint de ce que l'on plantait plusieurs **rejones** sur le corps d'un même taureau, et que l'on pouvait inventer des manœuvres variées pour y parvenir. Les cavaliers ne cherchaient donc plus à tuer d'emblée le taureau, mais à offrir un spectacle brillant. En outre, le **rejon** nécessitait la présence de nombreux laquais aux côtés de leur maître - démonstration typique de prestige social.

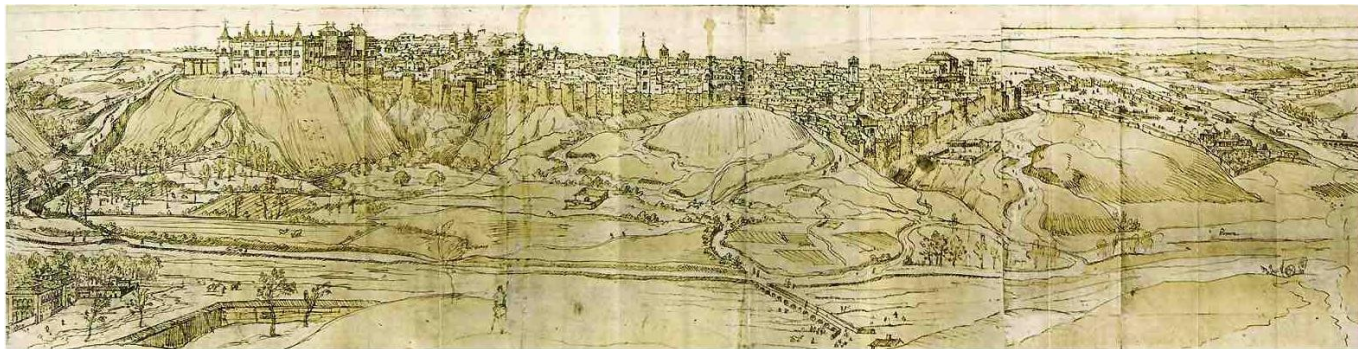
Parallèlement se déroulaient dans les villes et les villages des courses populaires où les combattants se mesuraient au taureau **à pied**, par exemple lors des fêtes de la **Saint-Jean** ou de l'**Assomption**. Il ne semble pas que la condamnation pontificale de 1567 ait eu la moindre efficacité. Les ecclésiastiques eux-mêmes fréquentaient les spectacles taurins. Salariés et véritables professionnels, ces hommes pratiquaient un style de combat radicalement différent. Pour eux, l'essentiel était de tromper le taureau, au heu d'engager une épreuve de force, et, dès le xvi ou le xvii siècle, ils s'aidèrent pour cela d'étoffes de grandeur et de couleur variables.

**Plus d'informations :** <https://www.lhistoire.fr/pourquoi-lespagne-invent%C3%A9-la-corrida>



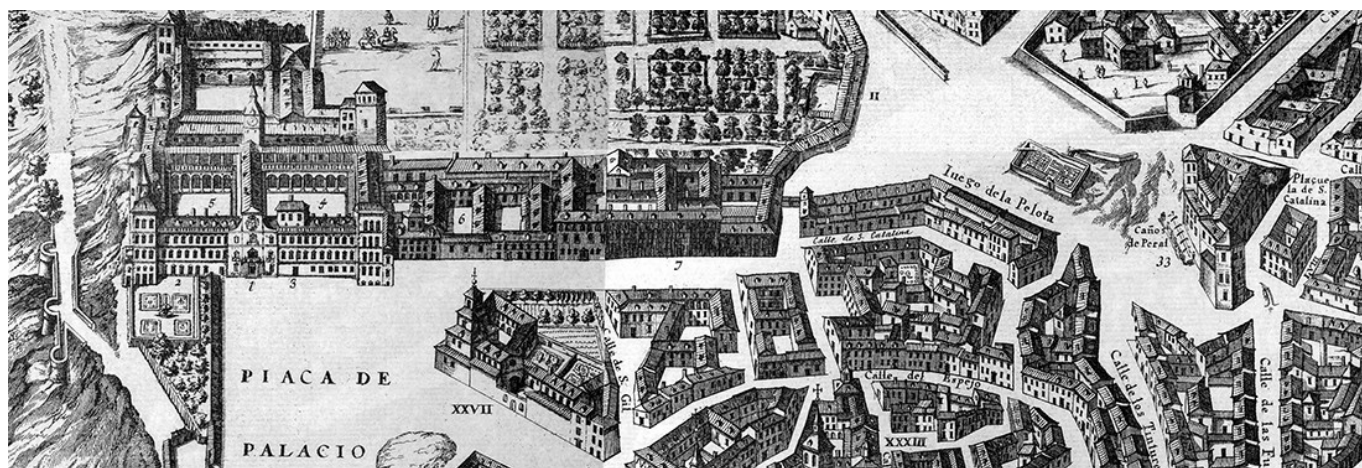


## Scène 5 : Madrid, le bac à sable du scénario



**Madrid** se détache sur l'horizon, car la ville est construite sur un plateau. Bien que la ville de **Madrid** soit la capitale d'un grand empire, son architecture ne reflète pas ce rayonnement international. La sobriété de ses églises et de ses palais contraste avec l'ostentation déployée dans d'autres cours européennes. Néanmoins, cette austérité répond à l'esprit et au protocole de la dynastie des **Habsbourg**. À l'abri des regards dans l'**Alaczar**, le roi ne s'affiche en public que très rarement. Et pendant ce temps-là, **Madrid** accueille des *voyageurs*, des *écrivains*, des *artistes* et des *hidalgos* de tous poils et écailles qui souhaitent se faire une place à la **cour**.

Des rues étroites et sinueuses, des palais sombres et des couvents à l'abri derrière un mur de clôture c'est la **Madrid** des **Habsbourg**. Entre la *Cuesta de la Vega* et la *Plaza Mayor*, c'est le cœur de la ville. Le voyageur trouvera l'aspect de ses bâtiments humble. Son statut de capitale de l'empire est récent, ce qui donna une croissance peut maîtrisée et une absence de cohérence urbanistique. Ce qui peut surprendre aussi c'est le grand nombre d'églises. À l'extrémité *Ouest* s'érige l'**Alcázar**, un immense édifice. À l'*Est* ce dresse le **Palais du Buen Retiro**, résidence royale entouré de jardin, et légèrement au sud de cette dernière il y a le **Couvent de Nuestra Señora de Atocha**, le siège du **Saint Office de l'Inquisition**.



Comme pour **Paris**, **Madrid** a des *pierres de Bohème*, mais il n'y en a que deux, une **Jaune** à l'Ouest sur l'**Alcázar** Royal. Et une **Rouge** à l'Est sur Le **Couvent de Nuestra Señora de Atocha** du **Saint Office de l'Inquisition**. Actuellement sur **Madrid** aucun service Privé ne c'est monté, les *Iyvernes* sont la propriété de l'**État** et de l'**Inquisition**, même si quelques riche particulier peuvent en avoir aussi.



Les **Dracs**, comme dans toute l'**Espagne**, ne sont pas très présent (expulsé comme l'ont été les **juifs** ou les **musulmans** avant que les Dragons ne prennent le contrôle du pays). Il n'y a pas à proprement parlé de **quartier Drac**. Bien sûr en périphérie de la ville, la frange, la fange, dans les quartiers pauvre, on retrouve la plus grande partie d'entre eux mélangé avec des humains. Ce n'est pas parce que l'**Inquisition** ne les chasse plus que la population humaine les accepte. Il y a de fortes tentions raciales. Donc même si il n'y a pas de **quartier Dracs**, naturellement des zones de fortes concentrations ont vu le jour au fil du temps.

Entre 1492 et 1550 la quantité d'Or a été multiplié par 3, et celle d'Argent par 5. Mais en parallèle la quantité de bien et de service disponible n'a pas suivi. Ainsi le prix de l'Or a baissé et le prix de tout le reste a augmenté. Donc il y a une inflation énorme. La crise Espagnole est grandement dû à la non modernisation de leurs tissus économique. Le pillage des richesses de l'Amérique les a conduit à acheter chez leurs voisins, plutôt que de créer des lignes commerciales ou de l'industrie locale. Enfin la diminution de la part d'argent dans les pièces **Réal** et l'augmentation de leurs nombre a amplifié le mouvement. Cette crise touche principalement le peuple qui est de plus en plus pauvre, car ils sont payé avec des pièces qui ont de moins en moins de valeurs, et les biens sont de plus en plus chers. Ainsi **Madrid** est plein de **mendiants** et de coquins. La **noblesse**, elle, est de plus en plus riche, et le **clergé** étend sa domination via l'**Inquisition**. L'Espagne toute entière est en ébullition ce qui provoque un peu partout des révoltes. Les **Dracs** sont régulièrement pris pour bouc émissaire. Et **Madrid** n'échappe pas à la règle. Les personnages seront donc témoins de cette fracture.

Bien qu'interdit en 1563 le **Duel** en Espagne survie via un droit parallèle qui vint s'instaurer dans les esprits comme une loi. La "*Ley del duelo*" à l'Espagnole s'impose au XVIème Siècle et s'inscrit dans le code d'honneur et de savoir vivre des gentils hommes. Il faudra attendre 1716 pour que cela soit considéré comme une infamie par le Roi **Philippe V**, le petit fils de **Louis XIV** et le premier **Bourbon** sur le trône d'Espagne. Dans ces conditions **Madrid** est une ville bien plus violente que Paris à la même époque. Des duels pour l'honneur sont légions, auquel il faut ajouter un nombre important d'ancien soldats devenu Spadassins, et un grand nombre de brigands armés.

La **police** se nome les « **alguazils** ». La répression des alguazils est qu'ils n'accompliraient pas leur tâche. En effet la vénalité (corruption) et l'absentéisme été un fléau. Quelques noms historique pour vos PNJ, cette liste sont les mauvais élèves ayant eu des procès : **Juan de Montoya**, **Alonso Aguado**, **Bartolome Bravo**, **Martin Duarte**, **Francisco Ordoñez**, **Gaspar de Cuellar**, **Mateo Ordoñez**, **Bicente de Guerra**, **Alonso de Esfuar**, **Juan Bosque**, **Felipe de Arroyo**, **Fernando Suarez** et **Geronimo de Nebares**.

Sur la **Plaça Mayor** un grand chantier est en cours. Ils préparent l'estrade géante pour le procès du **Comte-Duc**. Le **Comte-Duc** n'est pas aimé par le peuple, comme en **France** le **Cardinal de Richelieu** puis **Mazarin** sont détesté. Mais le **Comte-Duc** doit totalement être décrédibilisé en public pour balayer les révélations de son pamphlet. Car même si peut l'on eu entre leurs mains, ce sont souvent des personnes influentes, et au vu de sa position il a sorti certaines vérité qu'il faut enterrer avec lui. Le fait de lui faire avouer une hérésie, permettra de donner un signal aux lecteurs que continuer dans le sens de ces révélations est risqué. Mais cela peut avoir l'effet inverse... Et au lieu d'avouer quoi que ce soit, de crier haut et fort ce qu'il sait... Si vous jouez le procès, à vous de voir ce qui peut se passer car je ne connais pas le résultat du procès historique fait par l'**Inquisition** en 1644.

Sur **Madrid** les deux lieux principaux sont l'**auberge du Roi de Navarre** et le **Couvent de Nuestra Señora de Atocha**. Le premier est le lieu de rendez-vous du « **Creu de Sant Jordi** », et le couvent est le point central de l'**Inquisition** à **Madrid**. Puis suivant vos options, et le parcours des personnages il peut y

avoir la **Prison** (Cárcel de Corte) ; le palais **Alcazar royal de Madrid** où il y a la **Reine** et son fils **Balthazar-Charles d'Espagne** ; la **résidence** du bâtard **Juan José d'Autriche**, si ils veulent régler ce problème par la force ; les **résidences** de diverses PNJ comme *les Inquisiteurs* qui peuvent les aider...

### **L'auberge du Roi de Navarre**



C'est le point de rendez vous de l'organisation des Croix de Saint Georges, « **Creu de Sant Jordi** ». L'endroit est calme et propre. L'aubergiste est un ancien Tersios peut bavard, et ne parlant qu'Espagnol, **Felipe Lanaja**. Il pourra loger les personnages dans les étages, accessible par l'arrière cours. La cours donne accès à une sortie discrète via un passage obscur qui débouche au sud sur la petite rue « Calle del Perso del Arina », mais permet aussi de rejoindre la porte arrière de la *Taverne du Turc*.

Grâce à la bague de l'ordre ainsi qu'au mot de passe « vino negro de Navarra » (Vin noir de Navarre) **Felipe Lanaja** organisera un rendez-vous avec **Iñigo Cacères y Solis** dès le lendemain de l'arrivée des Lames dans une pièce privé de son auberge.

Ces personnages sont présenté dans le chapitre « **Personnages : Creu de Sant Jordi** ».





1 : L'Auberge du Roi de Navare. // 2 : La Taverne du Turc // 3 : Passage entre deux maisons...

### **Taverna Turca, la Taverne du Turc**

La **Taverne du Turc** est prise au Roman du *Capitaine Alatrieste*. Elle est l'une des 400 de Madrid. Elle se situe à l'angle des rues de Tolède et de l'Arquebuse à cinq cents pas de la **Plaza Mayor**. N'ayant pas trouvé cette rue de l'Arquebuse, j'ai arbitrairement placé la taverne. Elle a accès à la cours qui permet une sortie discrète via un passage obscur qui débouche au sud sur la petite rue « Calle del Perso del Arina »,



mais permet aussi de rejoindre la porte arrière de la **L'Auberge du Roi de Navarre**.

La **Taverne du Turc** est tenue par *Caridad la Lebrijana*.

On peut y rencontrer, en plus de *Quevedo*, *Diego Alatrisme* bien sûr, sur une table ensoleillée près de la porte. *Diego Alatrisme* est un amis fidèle de *Quevedo*, mais ne fait pas partie de l'organisation secrète. Il peut être un homme de main, ou aider son amis si il est en danger. Il souhaite faire libérer sont valet

**Pour rencontrer *Francisco de Quevedo*** il faut donc aller à la « **Taverne du Turc** » (*Taverna Turca*) accompagné de *Iñigo Cacères y Solis*.

Si il est là (à votre discrétion, mais le RDV avec *Iñigo* était prévu.. il doit être là) *Iñigo* conduira les joueurs à sa table. Sans rien demander de plus il proposera, en Français, qu'au moins un ce joigne à eux pour une partie. Là il sera goguenard et relativement alcoolisé. Il parle parfaitement le Français, mais avec ces amis il parle Espagnol. Si une de vos Lames parle Espagnol il aura des **allusions** politiques acerbe sur la **corruption** de la **cours aux Dragons**. Puis à la fin de la partie il demandera a ces amis de le laissé seul avec ces gentilshommes.

Une fois seul, il demandera de voir la bague que *Mazarin* ou la *Duchesse Inès* aura confier aux Lames.

Dès que les Joueurs essaye d'en apprendre plus *Quevedo* leurs propose un rendez-vous avec sa source : l'*Inquisiteur Alonso de Salazar*. Pour cela il faudra revenir dans deux jours.



### **Alcazar royal**

Malgré les efforts déployés pour donner au bâtiment une conception plus harmonieuse, les modifications, extensions et rénovations effectuées au cours des siècles n'ont pas atteint cet objectif. Les visiteurs français et italiens ont critiqué les façades irrégulières et ont jugé l'intérieur du bâtiment semblable à un laby-

rinthe. De nombreuses pièces privées étaient sombres et n'avaient pas de fenêtres pour la ventilation. Mais cette configuration était très recherchée dans le climat chaud de Madrid.

La principale zone d'asymétrie était la façade ouest qui, étant située au bord du ravin de la **vallée de Manzanares**, était la moins visible de la zone urbaine de Madrid. Cependant, en même temps, c'était la première vue vue par les visiteurs entrant dans la ville depuis le **pont de Ségovie**.

C'est cette façade qui a subi le moins de remaniements et a par conséquent conservé le caractère le plus médiéval du bâtiment. Il était entièrement en pierre, avec quatre tourelles, plusieurs fenêtres plus grandes que celles de l'ancienne forteresse y avaient été construites. Les quatre tourelles étaient terminées par des flèches coniques en ardoise qui réduisaient l'aspect militaire du bâtiment.

Les **Lames** peuvent vouloir s'infiltrer ici pour éliminer le **tuteur** du *Prince Balthazar-Charles d'Espagne*. Sinon ils n'ont pas trop de raison de venir au cœur de la cours aux Dragons.





## Cárcel de Corte dans le Palacio de Santa Cruz

(Plaza de la Provincia)

Je considère que temps qu'il n'est pas condamné le **Comte-duc Olivarès** doit être emprisonné dans un lieu digne de son rang. Le **palais de Santa Cruz** (Palacio de Santa Cruz) est également appelé la **Prison du tribunal** (Cárcel de Corte). Je ne sais pas si c'est un équivalent de la **Bastille**, car il semble que se soit une prison « populaire », mais sa position proche de la **Plaza Mayor**, en fait le lieu idéal.

Il est construit l'endroit où se trouvait la première prison de Madrid, batit en 1543 et démolie en 1621.

Le roi Felipe IV ordonna la construction en 1629 pour abriter les **dépendances de la Mairie**, le **tribunal séculier** et de la **Prison du tribunal**. Il est terminé en 1640.

A **Madrid**, l'expression, « *dormir sous l'ange* », était synonyme d'aller en prison ; Cela est dû à la statue de **l'Archange Michel** qui couronne sa façade.

La **tour au centre de l'édifice**, visible uniquement sur le plan de **Madrid**, a l'air d'avoir disparue aujourd'hui, je n'ai pas trouvé d'information dessus, mais c'est un bon endroit pour la prison des indigents, et l'aile de derrière peut être pour des prisonniers de marques.



### **Une visite des prisons ?**

Le **Comte-Duc** est prisonnier dans la **Prison du tribunal** (Cárcel de Corte). Il y a deux zones, une pour les **indigents** dans la **tour du centre**, et une utilisée pour les « **invités** » de marques en attente de procès, dans l'**étage de l'arrière du bâtiment**. Il est dans une pièce avec une fenêtre ayant des barreaux, et sa porte est fermée dans un couloir gardé. Son valet est avec lui. Cette information est de notoriété public.

Par la suite il y aura potentiellement torture, procès et condamnation. Après leur condamnation par le **conseil de l'inquisition**, les condamnés étaient transportés dans les cachots du **monastère de Santo Domingo** (*depuis 1869 convertis en Bar et Hôtel au 13 Plaza Santo Domingo*), ou ils attendaient l'exécution de leur peine. Mais il y avait aussi la **prison de la Corona** qui servait de lieu de torture aux condamnés avant les autodafés (*à l'intersection entre Rue de la Cabeza et Rue Lavapies, aujourd'hui reconverti en entre municipal pour personnes âgées*).

Pour simplifier tous cela, je ne retiens que trois lieux. Pendant tous le temps avant le début du procès, il est emprisonné dans la **Prison du tribunal** (Cárcel de Corte). Toujours avant le début du procès et pour préparer l'accusation des tortures seront pratiquées pour obtenir des « preuves ». Un carrosse bien gardé le conduira au **Saint-Office**, dans une salle spéciale, les « **Enfers** » (Infierno), se trouvant dans les sous sols du **Couvent de Nuestra Señora de Atocha**. Pendant le Procès il y reste, mais est transporté pour les séances à la **Playa Major**. L'**Inquisiteur Général, Diego de Arce y Reinoso** est en charge du procès (secondé par l'**Inquisiteur Vernaldino de Galves**).

Enfin si il est condamné, il sera transporté définitivement au **monastère de Santo Domingo** pour y attendre l'exécution.

En plus du **Comte-duc Olivarès** qui est retenu ici ?

- Un **Secrétaire du Secret, Joanes de Mercado** qui est accusé d'être Sodomite. Il est en effet en « couple » depuis quelques années avec, **Damián de Almendara**, un **Hidalgo** (équivalent d'un Chevalier en France) de **Madrid**. Leur amour est doublement interdit par l'église, car en plus d'une relation entre deux hommes, le **Secrétaire** est un prêtre. Mais cet amour est sincère. L'**Hidalgo** est activement recherché. Ce **Secrétaire**, si les joueurs visitent les prisons peut proposer son aide pour infiltrer le **Secret du Couvent de Nuestra Señora de Atocha** contre une évasion. A l'inverse si les joueurs tombent sur l'**Hidalgo** à Madrid il peut leur expliquer que l'exfiltration de **Joanes de Mercado** permettrait d'avoir accès au **Secret du Couvent** plus facilement, sinon il connaît lui-même des moyens de rentrer clandestinement dans le **Couvent**. Et contre une promesse d'aide d'exfiltration de **Joanes de Mercado** il les aidera (mais se serait plus simple avec l'aide de **Joanes**).
- **Quevedo** mais après l'évènement de son arrestation, et si bien sûr les joueurs laissent faire. Lui est dans les quartiers pour privilégier et, pour l'instant n'est là que dans le cadre de l'enquête sur le duel contre **Luis Pacheco de Narvaez**. L'**Inquisition** n'y a pas encore mis son nez.
- Comme **Quevedo**, **Damián de Almendara**, l'amoureux du **Secrétaire du Secret de l'Inquisition, Joanes de Mercado**, si les joueurs ne l'aident pas, il finit par être arrêté lui aussi. Ils sont tous deux promis au bûche pour être des sodomites.
- Chez les indigents, le jeune **Inigo Balboa** (13 ans), valet du **Capitaine Alatrisme**.



## **Lieux de l'Inquisition à Madrid**

La liste provient de : <https://wookal.com/visite-historique-de-madrid-10-sites-de-linquisition-espagnole>

Je les listes, mais il sera utilisé principalement le **Couvent de Nuestra Señora de Atocha**. Si le **Comte-duc** est en prison, il sera enfermé dans la **Prison du tribunal** (Cárcel de Corte), la **Plaza Mayor** sera le lieu de son procès, donc à l'arrivée des joueurs le tribunal public sera en construction. Puis si il est condamné il ira au **Monastère de Santo Domingo** avant son exécution sur la **Plaza Mayor**.

## **Lieux de l'Inquisition à Madrid : le Couvent de Nuestra Señora de Atocha**

*(Détruit. Aujourd'hui Notre Dame d'Atocha)*

Le couvent accueillit le **Conseil du Saint Office de l'inquisition** jusqu'en 1780. Ce couvent fut fondé en 1523 par **Fray Garcia de Loaysa**.... qui deviendra en 1546 **Inquisiteur général**..



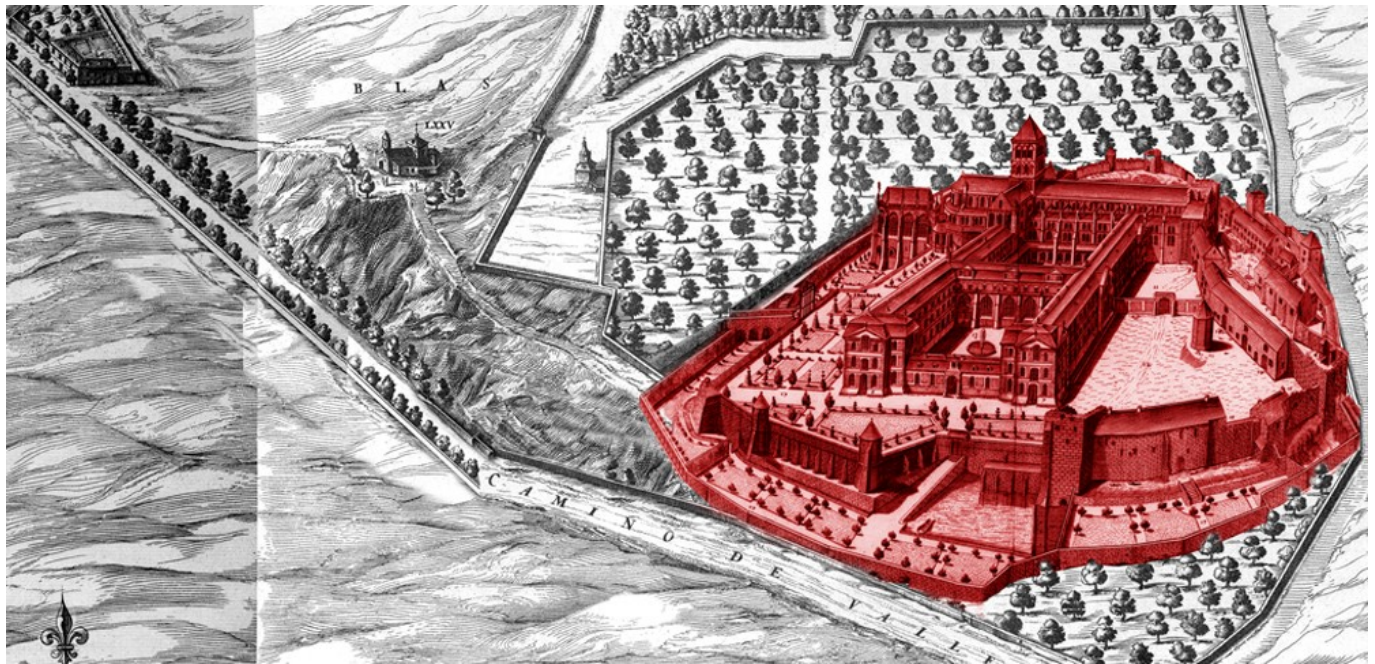
Pour le scénario j'en fait le siège du **Saint-Office**, mais aussi une **garnison**, une immense **bibliothèque** du **Secret**. Enfin pour les tortures j'y ai placé un sous sol, les « **Enfers** » (Infierno). Ainsi il ne ressemble plus du tout au couvent historique, pour les plans je suis parti de l'**Abbaye de la Trinité de Fécamp en France**. Ces plans sont à télécharger à l'adresse :

<https://www.id-alizes.fr/aute/7-LeComteDucOlivaresPlanAtocha.pdf>

Le plan comporte une partie secrète au premier étage. J'ai donc fait deux jeux de plan, un avec la légende et la pièce secrète (connu que par certains membre de la « **Garduña** »). **Alonso de Salazar y Frías** en temps qu'Inquisiteurs connaît bien les lieux (sauf la pièce secrète). Il peut donner aux joueurs les plans.

Je n'ai pas fait pour l'instant le dernier étage du bâtiment principal, ni les étages de la **Basilique**. Pour le bâtiment principal ce ne sont que des greniers. Pour la basilique il n'y a pas grand-chose que les joueurs peuvent faire là. Mais dès le second étage il peut y avoir l'orgue au dessus des transepts, et plus haut il y a un très gros clocher central.





Il est à l'Est, sur la périphérie de **Madrid**, proche de la ville mais un peu à l'extérieur. Sur son cloché, il est éclairé, la nuit, d'une *pierrre de Bohème rouge*. Ce lieu est le centre névralgique du **Saint-Office de l'Inquisition** d'Espagne. Il s'y tien le **Conseil de l'Inquisition**, La Suprême « **Suprema** », et il y a une copie de la plupart des documents détenus par l'**Inquisition** dans sa bibliothèque du **Secret**, « **el Secreto** ».



« **La Suprema** » contient aussi dans une pièce secrète des **Artefacts** confisqués au cours de l'histoire. Je ne donne pas de listes de ces artefacts, car il est assez probable que les joueurs arrivent jusqu'à cette pièce. Si c'est le cas faites leur plaisir, sachant qu'ils ne pourront pas partir avec tout. Ils prendront certainement de petits Artefacts au hasard.

### **Qui y a-t-il comme personnel dans ce Convent.**

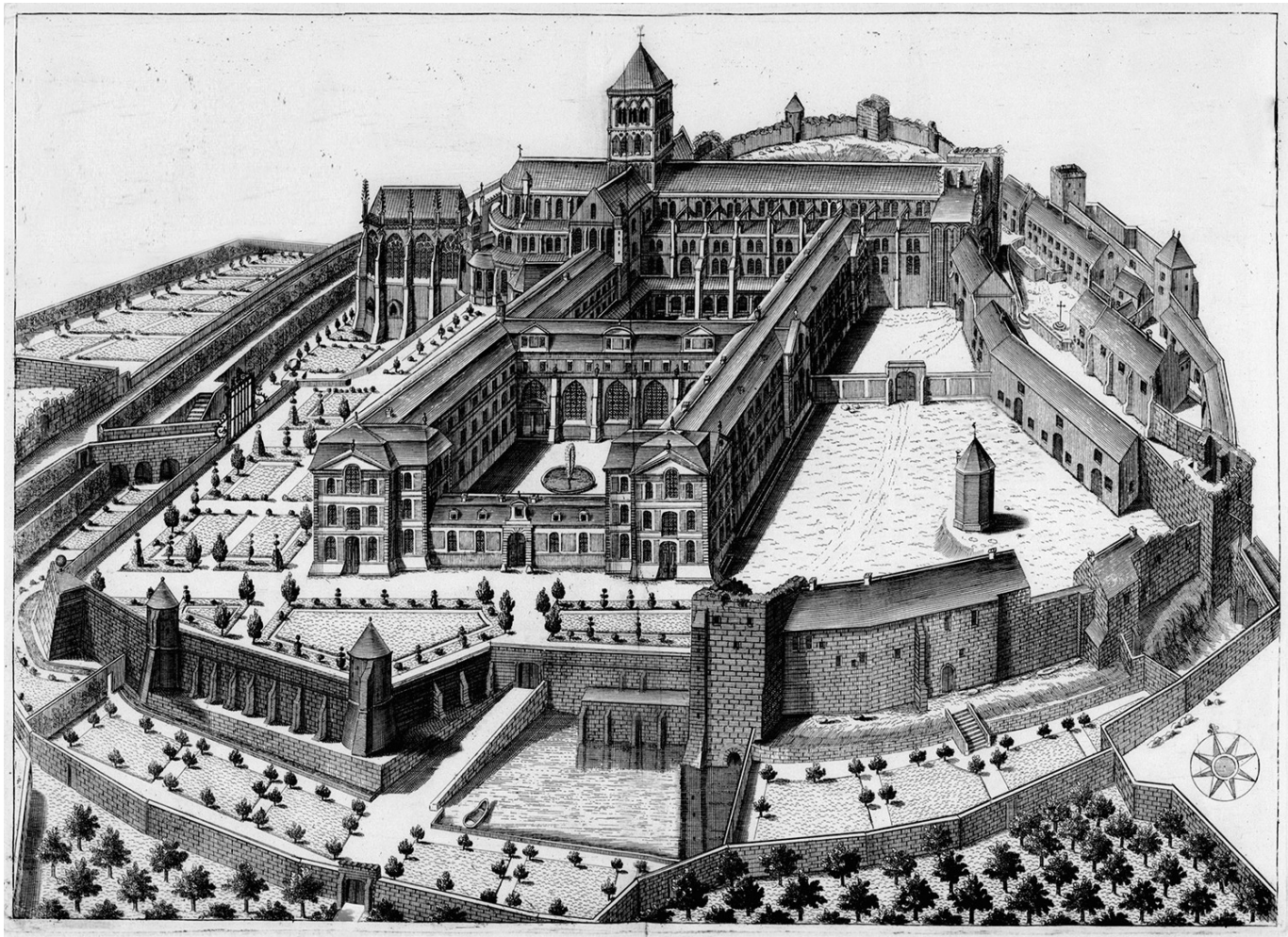
Déjà quelques chiffres,

- C'est le lieu de résidence de **Fernando de Valdés** qui loge dans la « **Maison de l'Inquisiteur Général** ». Ce qui est intéressant c'est que cela fait 100 ans qu'il y habite. Tous les Inquisiteurs Généraux qui l'ont suivi habitent eux dans la « **Maison invitée** », dont bien sûr, l'Inquisiteur Général actuel, **Diego de Arce**.

- Le **Conseil de l'Inquisition Suprême et Générale**, appelé « **La Supréma** », occupe la troisième place dans l'ordre protocolaire des conseils de la monarchie, derrière le **Conseil de Castille** et le **Conseil d'Aragon**. Ils se réunissent ici. Contrairement à l'**Inquisiteur général**, dont l'autorité émane du *pape* - bien qu'il fût nommé par le *roi* - le **Conseil** dépend directement de l'autorité civile. Le **Conseil** est donc constitué de l'**Inquisiteur Général** en poste, de **deux Inquisiteurs** plus **deux Secrétaires** du Secret, un pour la couronne de Castille et un pour la couronne d'Aragon, ainsi que **deux représentants du Conseil de Castille**. Ses membres sont nommés par le *roi* à partir d'une liste de trois candidats qui lui sont présentés par l'**Inquisiteur général** pour chaque poste. Il inutile de préciser qu'ils sont tous de la **Griffe Noire**, et que même si il n'en fait plus partie officiellement depuis près d'un siècle, **Fernando de Valdés** s'y invite quant il le souhaite... Souvent.
- Il y a d'après mes recherches 6 tribunaux de l'Inquisition, un par royaume (il semble que pour la Castille ce ne soit pas sur Madrid, mais dans les Lames se sera Madrid). Cela ne veut pas dire que seul ces 6 Tribunaux rendaient justice pour l'Inquisition, mais que les Inquisiteurs étaient basé sur un point central, et devaient se déplacer pour rendre justice. Donc ce couvent est le centre des Inquisiteurs de la Castille, et dans l'univers des Lames il rassemble des copies des documents des autres tribunaux. Je place donc **10 inquisiteurs** en poste ici, sachant qu'il y en a toujours une bonne partie qui n'est pas sur place.
- Lors d'une cession le tribunal est constitué de 2 Inquisiteurs, 2 Secrétaires du Secret, un Procureur, un Huissier, un Percepteur, un Nonce (ambassadeur du Saint-Siège), un Portier, un Magistrat chargé de l'administration des biens saisis et confisqués, et un Médecin.
- Comme c'est une organisation administrative à l'excès il y a une montagne de documents à créer et classé dans le « Secret ». Donc il y a un certain nombre de **Notaires du Secret** (9) et un grand nombre de **Secrétaires du Secret** (30) tous prêtres.
- On y ajoute une force importante, 90 Soldats (30 type mousquetaires et 60 gardes) et 40 Dracs.
- Il y a un Médecin attitré au couvent.
- On saupoudre d'une petite 100 de Serviteurs de toutes écales.
- On ajoute une capacité de 5 Vyvernes et ces pilotes et une écurie avec 20 chevaux et l'équipage de trois carrosses.

Pour résumer sur place au maximum il y a : **Fernando de Valdés**, **Diego de Arce** , 10 Inquisiteurs, 10 Notaires, 30 Secrétaires, 90 Soldats, 40 Dracs, 1 Médecin, 100 Serviteurs, 5 Cavalier de Vyvernes (et 6 Vyveres, il y en a une personnelle à **Fernando de Valdés**), 3 Spécialistes des Dragonets (et quelques dizaines de Dragonets en permanence). Au bas mot 275 personnes. Mais c'est l'effectif global de l'Inquisition de la région de Castille. Tous ces membres ne logent pas là, et une partie sont en mission. Les **Inquisiteurs**, hormis **L'Inquisiteur général** et le *squatteur* logent en ville. Comme c'est un ordre plutôt religieux, le médecin, les Notaires et Secrétaires (41) sont logé là en temps que « frères ». Pour les soldats seulement la garde du lieu y habite, soit 20 soldats, 10 mousquetaires et les 5 pilotes de Vyvernes. Les 40 Dracs ne logent pas là et ne sont pas affecté à la garde, il sont les membres des escortes des inquisiteurs. Il y a 10 escortes de 4 Dracs et de 4 gardes humains. Enfin les serviteurs seulement un quart logent ici. Donc de nuits au maximum on aurait un peut plus de 100 personnes (43 religieux, 30 gardes, 5 cavalier de Vyvernes et 25 serviteurs). Il y a toujours un tiers, au minimum, qui est en mission. Donc de nuit quelques Notaires et Secrétaires manques (13 personnes en moins). Et de jour il peut y avoir jusqu'à 200 personnes.





### ***Infiltration dans le Couvent***

Il y a plein d'approches possible, voici quelques idées en vrac :

- Il y a des transferts de Prisonniers, dans un sens puis dans l'autre. Comme le **Comte-duc**, il sera amené ici pour être torturé. C'est aussi le cas d'**Inigo Balboa** le serviteur du **Capitaine Alatrisme**. Ces entrées sorties sont autant de possibilité d'infiltration (ou d'attaques pour les libérer).
- Les tribunaux de tous le Pays font venir par plis de toutes formes (Dragonets, Vyvernes, coursier standard), il y a aussi l'acheminement de documents « **Secrets** » sur les affaires en cours, ou l'acheminement de documents vers d'autres tribunaux... Bien cela peut donner des idées. «**El Secreto**», la bibliothèque du **Saint Office** est sur l'aile gauche du bâtiment en H.
- C'est une petite ville donc un grand nombre de flux de personnes et de marchandises existent. Les serviteurs et les convois de biens et de marchandises sont autant de portes. La corruptions ou les appuis peuvent le permettre de devenir fournisseur de **Saint Office**.
- Le lieu est muré mais la gravure que j'ai montre qu'il y a plein de points faibles utilisable. Il y a bien sûr quelques rondes, mais pas en mode paranoïaque. Sur la gravure on voit dans le mini lac, une entrées sous la tours. Au vu du monde, de l'importance et des secrets il y a forcément plein de

caves sous le bâtiment principal. Cette entrée où les barreaux ont plus de rouilles que de fer, peut permettre un accès à plein de truc. Attention les latrines sont sûrement dans la tour au dessus du « lac ». Les « **Enfers** » (là où sont fait les tortures) sont je pense en sous terrain, utilisant la rampe d'accès à gauche du « lac ».

- C'est une Institution où la terreur et le secret sont les deux manivelles principales. Donc tous les PNJ de ce couvent ont un secret suffisamment important pour être le sujet d'un chantage. Et ainsi ce PNJ pourra aider les Joueurs contre la non divulgation du dis secret à la hiérarchie de l'Inquisition.
- Paradoxalement pour les mêmes raisons de secret et de terreurs, un gros bateau bien ficelé en sortant du « hacking social » fonctionnera. Ils peuvent avoir l'aide d'un **Inquisiteur** toujours en poste. Ils ont appris qu'une partie de l'**Inquisition** fait parti d'une division « secrète » « **Garduña** ». Même si ils ont un signe distinctif (trois point tatoué dans la pomme de la main), ce signe est pour se reconnaître entre eux, donc il n'est connu que par les membres de cette organisation. Les « **Garduña** » sont directement liés à la **Griffe Noire**. Ils peuvent avoir des informations sur les dossiers en cours, les filatures à faire, les remontés d'informations attendu.... Il peut y avoir la venue d'un **Nonce** (ambassadeur) du **Pape** pour remettre une **Bulle** ou un **Bref pontifical**...

### Les documents à retrouver, ils sont où ?

- Historiquement tous les documents de l'**Inquisition** sont dans « **El Secreto** ». Comme j'ai fait ce lieu comme la **bibliothèque centrale** le **Secret** ne peut pas fonctionner comme dans un **Tribunal de Province** où ce n'est qu'un modeste coffre, voir une petite pièce. De plus on est au cœur même du **Saint-Office**. Donc on ne va pas demander un ajout où une consultation de temps en temps. Là il y a des entrées et des recherches quasi permanentes. Donc Il y a bien trois clés sur l'entrée de la **Bibliothèque**, mais comme on n'est pas dans un **Tribunal**, il n'y a pas de Procureur ici. Les **Notaires du Secret** sont donc divisés en *trois groupes*. Et il faut pour *ouvrir* la **Bibliothèque du Secret** au moins *un de chaque groupe*, pour avoir une clé de chaque type.

Que va on trouver dans le « **Secret** » de l'Inquisition ?

- Des fiches sur tout le monde ou presque !
- Dans une section *miracles, sorcellerie et événements inexplicables*, Il y a une section sur le **Couvent des Sœurs Conceptionnistes à Ágreda** et **María de Jesús** où il y est dit de ne rien faire sans remonter directement toutes les informations à **Fernando de Valdés** (l'Ancien Inquisiteur Général et Dragon Suzerain..) qui donnera en retour les actions à effectuer. Une surveillance est en cours et quelques informations seront présente sur l'Inquisiteur en charge de cette surveillance.
- Enfin depuis « **El Secreto** » on peut accéder à la pièce qui sert à la « **La Supréma** ». Cette pièce est aussi la bibliothèque spéciale de la « **Garduña** ». Pour y accéder il faut une quatrième clé, dont chaque membre a un exemplaire.  
Là il y aura :
  - L'évangile sans aucun doute
  - Une liste de personne surveillée
  - Et surtout les lettres au Roi **Philippe IV** de **María de Jesús** et une note disant que c'est un sujet actuellement sous surveillance rapproché et qu'une intervention serait à prévoir.
  - Il y a la même note dans les documents de la « **Garduña** » que celle dans « **Secret** » sur le **Couvent des Sœurs Conceptionnistes à Ágreda** et **María de Jesús**.
  - Il y a une pièce secrète contenant les **Artefacts** confisqué au cours de l'histoire. Cette pièce n'est théoriquement accessible que par **Fernando de Valdés**. Mais avec une bonne idée...





## Lieux de l'Inquisition à Madrid : Monastère de Santo Domingo

*(13 Plaza Santo Domingo, il est aujourd'hui détruit et remplacé par l'Hôtel Mercure)*

Le Monastère de Santo Domingo sont les **cachots de l'inquisition**. Après leur condamnation par le **conseil de l'inquisition**, les condamnés étaient transportés dans les cachots du **monastère de Santo Domingo**, place **Santo Domingo** ou ils attendraient l'exécution de leur peine.... Je ne me sert pas directement de ce lieu, mais certain PNJ peuvent y aller. Et les joueurs peuvent vouloir les libérer.

Il est proche du palais **Alcazar royal** légèrement au nord est.



## Lieux de l'Inquisition à Madrid : La prison de la Corona

*(Intersection entre Rue de la Cabeza et Rue Lavapies)*

Cette sinistre prison servait de lieu de torture aux condamnés avant les autodafés. Je ne l'utiliserais pas pour le scénario.

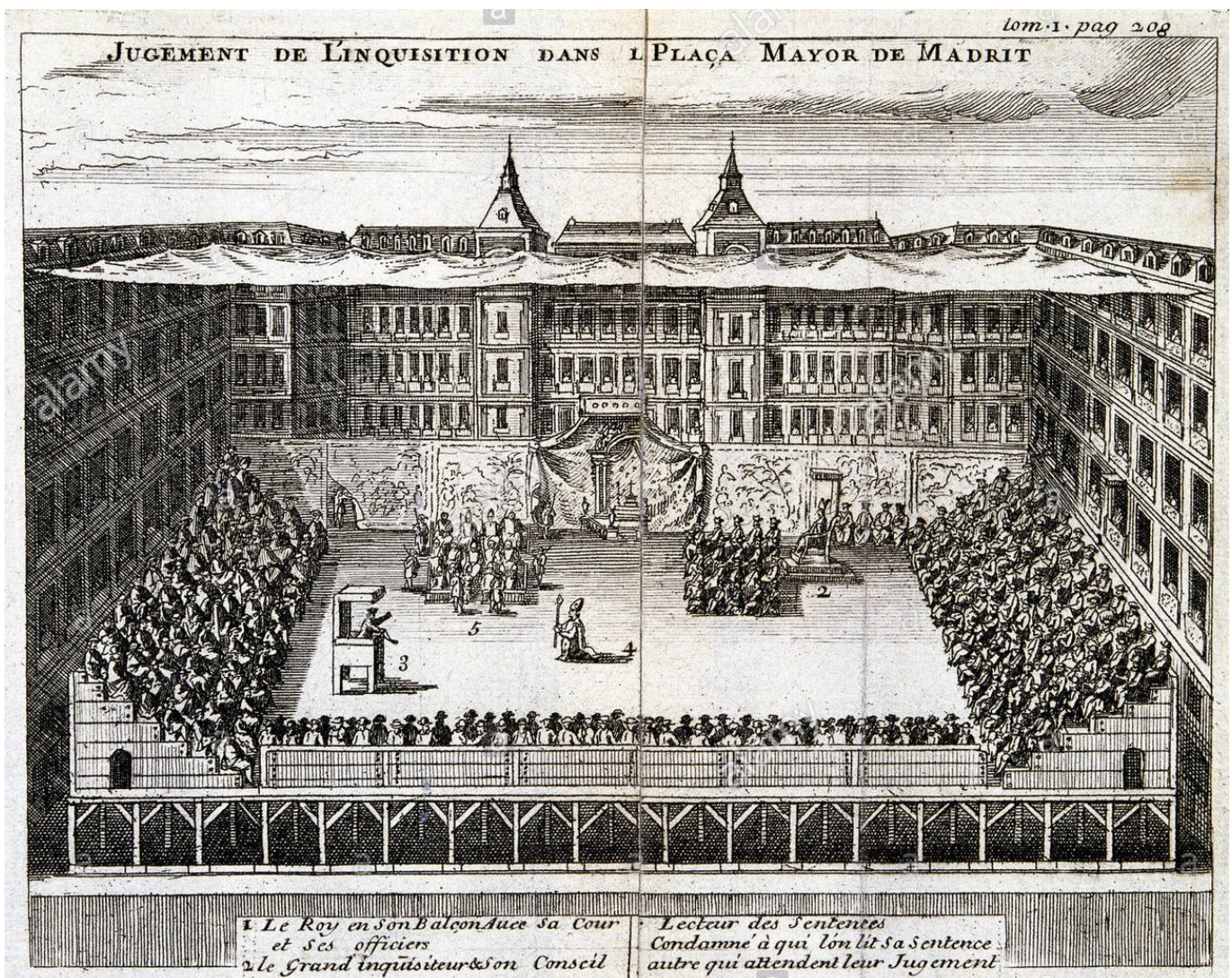


## Lieux de l'Inquisition à Madrid : Plaza Mayor

L'histoire de la somptueuse **Plaza Mayor** de **Madrid** est étroitement liée à l'histoire de l'**Inquisition** espagnole. Et pour cause, c'est le lieu de grands procès public et dans cette place emblématique du centre de **Madrid** que les suppliés recevaient les derniers sacrements... Les condamnées avaient ensuite droit au lacet étrangleur ou aller au bûché vif...

Le **Comte-duc Olivarès** sera donc jugé publiquement sur cette place. Le transport entre la **Prison du tribunal** (Cárcel de Corte) et la **Place** est rapide, et se fait à pieds, escorté par des troupes conséquentes, troupes qui sont celle qui protègent le procès. Elles sont composé des « **alguazils** » (police) de la ville de **Madrid**, d'un groupe de 10 mousquetaires de l'**Inquisition**, et avec les deux inquisiteurs des deux escortes de 4 Dracs et 4 Humains. L'**Inquisiteur Général, Diego de Arce y Reinoso** est en charge du procès (secondé par l'**Inquisiteur Vernaldino de Galves**).

On peut imaginer que l'Inquisition va aussi en profiter pour mettre quelques autres accusés important dans ce procès. Cela peut aider à baisser la valeur du **Comte-duc** suivant les personnes et les crimes. Comme le **Secrétaire du Secret, Joanes de Mercado** qui est accusé d'être **Sodomite**.

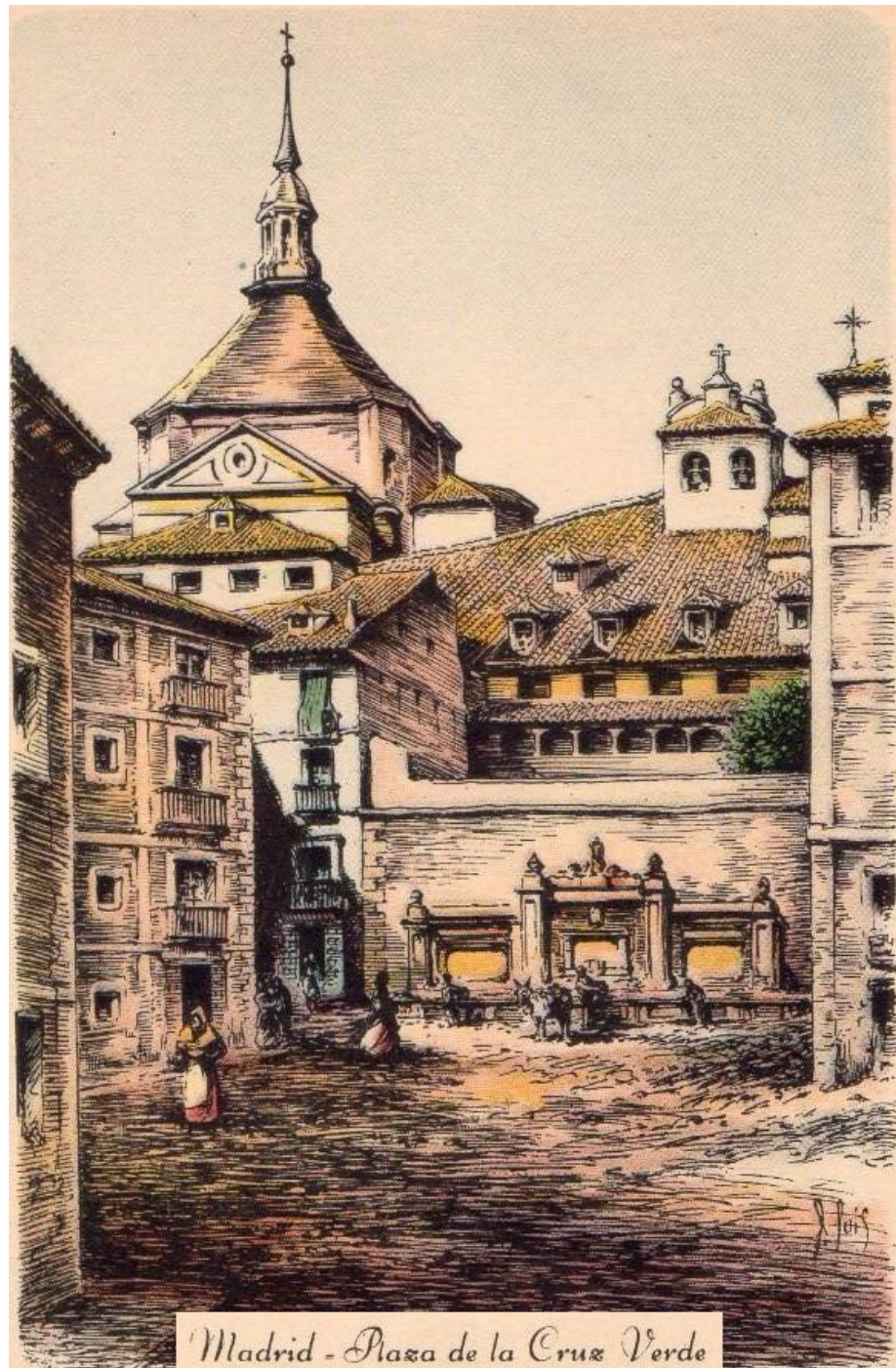




## Lieux de l'Inquisition à Madrid : Place de la Cruz Verde

Cette place fut également utilisée comme site d'exécution jusqu'en 1680. On y trouvait d'ailleurs, à l'emplacement de la fontaine actuelle de *Diana la Cazadora*, une **grande croix verte**...d'où le nom de la place.

Elle est proche du palais **Alcazar royal** légèrement au sud est.

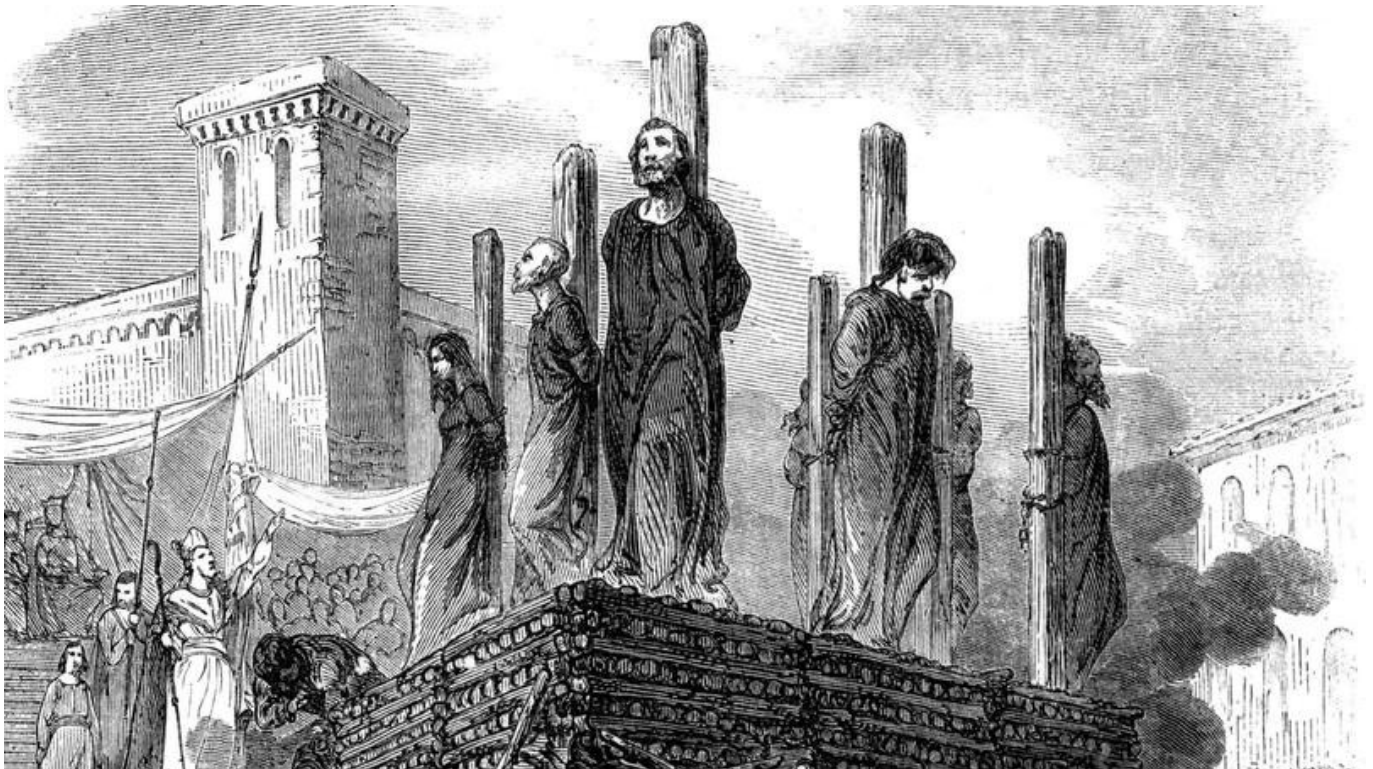




## Lieux de l'Inquisition à Madrid : Les bûches de Claudio Coello

Situé entre les **rues Coello** et **Aranda**, non loin de l'actuelle **porte d'Alcala**, c'est sur le **bûché de Claudio Coello** que finissaient les condamnés pour *sorcellerie*, *hérésie* ou autres conduites non appropriées par la morale catholique de l'époque... Ce bûché sera en service jusqu'en 1743 ;

Ils se trouvent en bordure Nord Est de la ville. Juste au dessus du **Palacio del Buen Retiro** (lui même juste au dessus du **Couvent de Nuestra Señora de Atocha**).

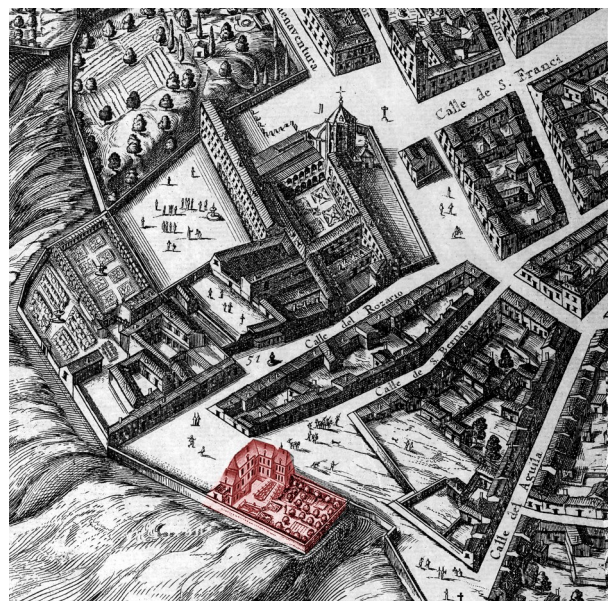


## La résidence de Juan José d'Autriche

Je n'ai aucune information historique ici. La description du lieu est utile si les joueurs veulent éliminer le **bâtard**. Je propose les plans suivant :

<https://www.artstation.com/artwork/NbrPJ>

Je propose d'avoir un Hôtel Particulier en bordure sud ouest de la ville, non loin de l'**Alcazar Royal**. La résidence du Bâtard dispose d'un parc, lui même entouré de mur. Elle est accessible via un portail gardé juste contre la tour, ou par les cuisines (rez de chaussé du bâtiment à l'opposé de la tour). L'accès est directement depuis la rue, à l'arrière de la bâtisse.





L'Hôtel particulier dispose de serviteurs, et d'une garde importante. Je vous laisse y mettre l'opposition de votre choix. Un des hommes d'armes est **Ettor de Cumel**, un **Morisques**. Les joueurs ont peut être sauvé les parent, **Elvira et Domingo**, du buchet à **Igea**. Un autre **Morisques**, **Gironimo de Catres** sert lui aussi **Juan José d'Autriche**, mais en temps qu'esclave. Il travaille en cuisine.





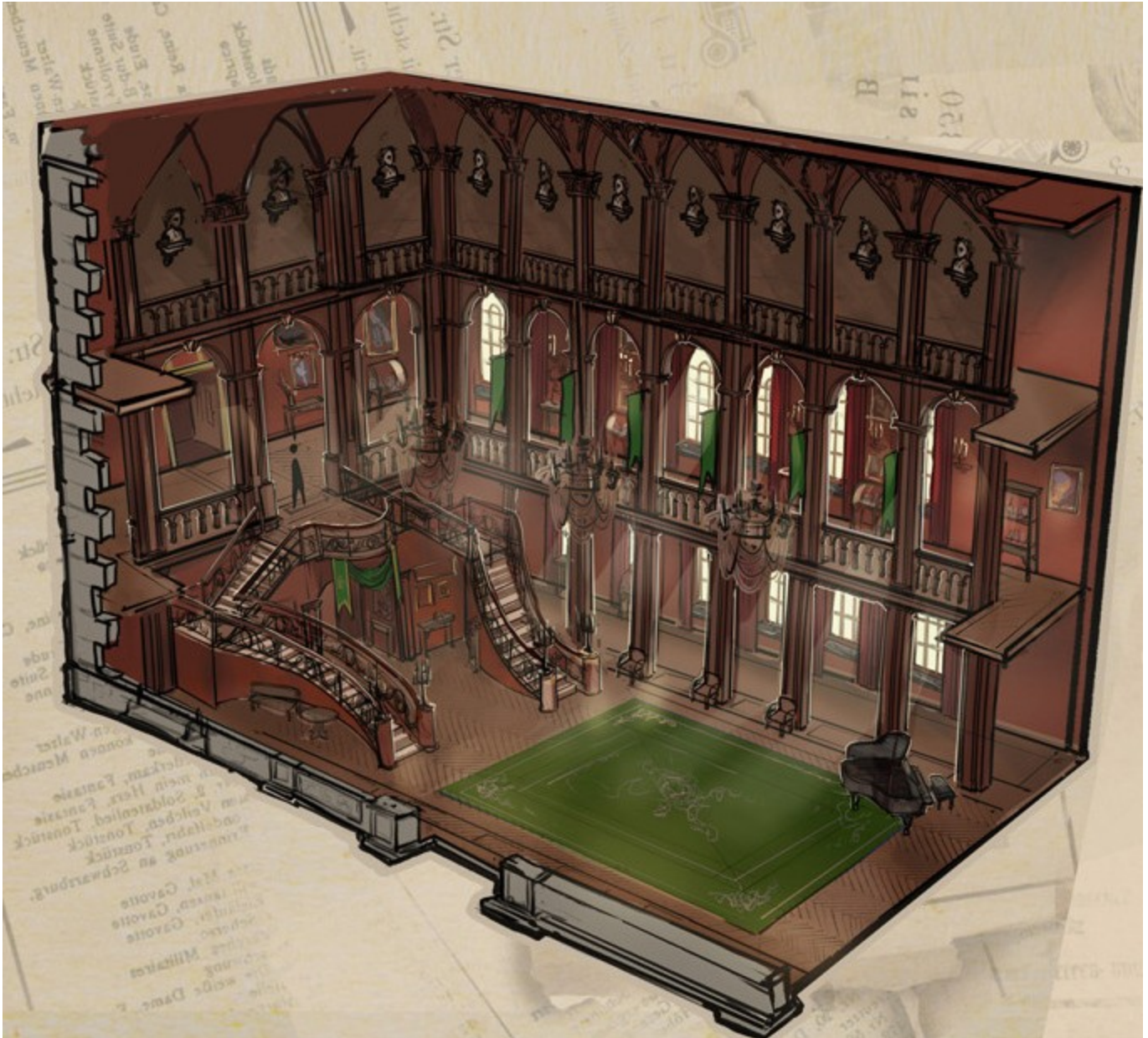
La Tour est le logement de **Juan José** et là où l'enseignement de son maître d'arme, précepteur et garde du corps, **Jean-Charles della Faille** est faite. L'accès ne peut se faire que via la passerelle, elle même accessible d'une coursive de la salle de réception.





Le bâtiment principal est une salle de réception. Il est entre les communs, abritant au rez de chaussé les cuisines, et la tours, où loge au premier et second étage le bâtard. Il est flaqué de coursives et d'un grand escalier situer contre le bâtiment des communs.

Pour rejoindre la tour il faut donc une fois l'escalier monté faire le tour de la coursive, le passage vers la passerelle doit être via la coursive non représenté au dessus du piano.





## Chronologie des évènements sur Madrid

Le calendrier commence à l'arrivée des joueurs, et bien sûr ne tiens pas compte de leurs actions.

- **Jour d'arrivée :**
  - Construction de l'estrade sur la **Plaza Mayor** est en cours depuis plusieurs jours.
  - Une patrouille de l'**Inquisition arrête** les **Lames** pour leur demander si ils ont vu **Damián de Almendara**, un Hidalgo de Madrid accusé de Sodomite. Ils présentent un portrait de ce **Damián**. Dans la foule ils vont le croiser. (A faire avant le jour de l'arrestation quant cela s'y prête)
  - Début des tortures du **Comte-duc Olivarès** et donc des transports vers le **Couvent de Nuestra Señora de Atocha**.
- **Jour 02 :** *Alatriste* surveille la **Prison du tribunal** (Cárcel de Corte) où est détenu **Inigo Balboa**
- **Jour 03 :**
  - La construction de l'estrade sur la **Plaza Mayor** se termine.
  - *Alatriste* surveille la **Prison du tribunal** (Cárcel de Corte)
  - Début des tortures d'**Inigo Balboa**.
- **Jour 04 :**
  - Si les joueurs n'ont rien fait avec lui, *Alatriste* attaque de lui même le transport d'**Inigo Balboa** vers **Couvent de Nuestra Señora de Atocha**.
  - Dès que les Lames retournent à **L'auberge du Roi de Navarre**, **Quevedo** se fait arrêter par les « **Alguazils** » (la Police).
- **Jour 05 :**
  - Le procès commence...
- **Jour 06 :**
  - Arrestation de **Damián de Almendara**, l'amoureux du **Secrétaire du Secret**, **Joanes de Mercado**, l'information arrivera vite aux joueurs car il sera le jour même dans les accusés du procès de la **Plaza Mayor** avec **Joanes de Mercado** et le **Comte-duc Olivarès**. Vous pouvez aussi les rendre témoins de cette arrestation, peut-être interviendront-ils.

## Des évènements sur Madrid

Certains événements se produisent quant vous le désirez.

- On peut avoir une **arrestation violente** dans une taverne,
- **Des bouffons Nain** venant de la cour et escortés comme des Rois.
- Des **duels** le soir
- Un groupe de **Dracs** obligé de fuir une place car les pauvres leur lancent des pierres.
- Une **attaque armée** contre un couple un soir.
- Une fumée noire au loin, en périphérie Nord Est avec des bruits de foule, le **Palacio del Buen Retiro** brûle ? en s'approchant ils aperçoivent **Les bûches de Claudio Coello**.
- Un passage pas loin de la **Place de la Cruz Verde**, et ces exécutions publiques nombreuses et théâtrales.
- Un **marché** très animé avec ces **tires laines**,





## Scène 6 : Couvant des Sœurs Conceptionnistes a Ágreda

Comment y aller :

De Madrid à Ágreda il y a 250 km, soit 2 à 10 jours à cheval suivant la cadence, ou une seule journée en Vyverne.

Je vous propose de repartir par le chemin de l'allée jusqu'à Soria. Le reste représente un ou deux jours :



Comment les joueurs trouvent cet endroit :

- Suivant les questions qu'ils posent sur Madrid, ils peuvent entendre parlé de cette **María de Jesús de Ágrada**. Il y a des rumeurs de miracles, et elle aurait écrit des lettres à Philippe IV d'Espagne. Et étrangement l'Inquisition n'est pas encore intervenu.
- Dans les archives de l'Inquisition « **el Secreto** » : Ils peuvent trouver dans un dossier la correspondance qu'elle a entretenue avec Philippe IV d'Espagne, une copie est accessible dans le classement « Personnes suspecté de magie ». Dans ces lettres elle espère le faire sortir le Roi de son aveuglement face aux « faux dieux » que sont les Dragons. Elle y décrit la puissance de sa foi qui l'amène à faire des miracles et à s'élever dans le ciel. Le dossier où il y ces lettres est plus important que les autres, car il contient en plus des témoignages (déclarations) par dizaines de scènes de magie autour du couvant. Une mention est sur le dossier, cas sous la « **classer Garduña** ».
- Dans les archives spéciales des « **Garduña** » : Les joueurs arrivent à trouver les documents où ils apprennent que **Fernando de Valdés** fait surveiller par un certain **Sancho de Ara y Salas** le Couvant pour s'assurer que c'est la bonne cible, et prouver sa puissance.



- Une Sœur peut être le témoin d'un acte odieux perpétré par l'Inquisition dans la ville d'Ágreda. Par exemple ils battent à mort une vieille femme qui vend sur le marché des herbes médicinales en la traitant de sorcière. La jeune Sœur *Michaela Almonaster de Arana*, sous l'indignation, la colère et le stress fait sortir la vraie nature de l'inquisiteur via « **Faire sortir le démon** ». Ainsi l'Inquisiteur *Juan Valle Alvarado* va avoir, involontairement et douloureusement, une transformation partielle en Dragon. Dans la confusion cela a permis de sauver cette femme, mais aussi cela va créer un vrai scandale car la population voit d'un très mauvais œil qu'un Dragon soit Inquisiteur. Un début de lynchage des inquisiteurs va avoir lieu, et cela va faire des morts. Il s'en sortira grâce à son sort qui a créé une tempête de sable. Mais l'orra de lumière dégagé par *Michaela Almonaster de Arana* quant elle a fait sa « **Magie Naturelle** » va avoir des témoins. Si les joueurs n'ont pas eu avant d'informations, cette rumeur doit arriver aux joueurs.

Que va-t-il se passer maintenant :

- L'idée que j'ai est de faire une grosse bataille en présence des Lames avec un certain nombre de nones en capacité de faire de la « **Magie Naturelle** ». Pour cela :
  - Soit c'est *Fernando de Valdés* lui-même avec une belle troupe qui intervient ;
  - Soit c'est juste l'Inquisiteur présent sur place, qui même si c'est un Dragon aura moins de puissance. Pour cela je pars du principe que seuls deux membres de la « **Garduña** » sont au courant de l'objectif de la surveillance du monastère (*Fernando de Valdés* et *Sancho de Araya Salas*). Le but pour rappel est de s'assurer de la puissance de *María de Jesús de Ágrada* pour le rituel la sacrifiant. *Juan Valle Alvarado* ne faisait pas parti de ceux au courant. Dans l'**Inquisition** la culture du secret est très forte. Ainsi depuis que *Juan Valle Alvarado* a été mis en surveillance de ce couvent, il a déjà fait des dizaines de signalements. Il rage que cette lourde administration n'intervienne pas malgré tout ces rapports de « **Magie Naturelle** » au **Saint Office**. Après l'incident il envoie, via Dragonet, encore un signalement de « **Magie Naturelle** » avéré au **couvent**.  
Dans les jours qui suivent on lui demande de ne pas intervenir. Puis petit à petit la situation enfle, la population demande la tête de l'**Inquisiteur**. Il sait que sa hiérarchie va avoir l'obligation de le faire arrêter pour maintenir le secret. Donc sans attendre, par vengeance et espérant briser la rébellion, il va essayer d'arrêter pour interrogatoire les membres de cette confrérie. Il va en « bon » inquisiteur essayer de faire une arrestation massive dans le couvent. Cela se terminera en une bataille rangée et c'est le meilleur moment pour faire arriver vos joueurs. Donc c'est l'arrivée des joueurs qui déclenche cette attaque.  
Enfin en bonus cela peut servir à déstabiliser l'Inquisition. Il est à noter que Sœur *Michaela* est la seule du Couvent à avoir déclenché l'effet « Faire sortir le démon ».

Pour la suite je développe la seconde hypothèse mais cela ne change pas grand-chose, hormis l'importance de la force du côté de l'Inquisition.

### Scène 6-1 : Attaque du Couvent d'Ágreda par l'Inquisition

L'Inquisiteur *Juan Valle Alvarado* ayant subi un revers lors de sa transformation au marché prépare par précaution une troupe plus musclée que traditionnellement. Il s'est rapproché de ces contacts pour en plus de ces forces officielles avoir des humains et des Dracs Noirs de « confiance ». Il y va donc avec ces troupes classiques (4 hommes de l'Inquisition, et 4 Dracs) avec en plus 10 humains, affiliés à la **Griffe**

**Noire**, 10 Dracs Gris et 6 Dracs Noir de la même organisation. Ainsi ils se présentent à 35 contre un couvant préparé. Dirigé par **María de Jesús**, elle regroupe en tout 33 religieuses sélectionnées. Cet ensemble est proche des **Louves**, dix Soeurs savent bien se battre et cinq d'entre elles ont réussi à avoir des effets encore non contrôlés de la « *Vraie Foi* ». Mais toutes s'entraînent à l'escrime, au tir et à la « *Magie Naturelle* ».

**María de Jesús**, a elle comme pouvoir Thaumaturgie (niveau 3), Sphère d'exclusion (niveau 2), Lévitation contrôlée (niveau 3), Ange protecteur (Non maîtrisé, et à garder pour le final de la Scène 7).

Les idées de pouvoir sont en début de scénario, dès qu'un pouvoir de ce type est utilisé le « sorcier » se nimbe d'une lumière légère mais visible. La limite d'utilisation dans tous les cas est de un seul pouvoir par assaut, le test de volonté prend au minimum une ronde, le pouvoir se déclenchant au début de la ronde suivante. Il peut y avoir une concentration plus longue (sous forme de prière) pour des effets plus importants.

Sans surprise les Soeurs ne se laissent pas faire, et cela se transforme en bataille rangée. Avec des niveaux très inégaux je considère qu'à l'arrivée des Lames il y a déjà quelques morts (ou hors de combat) de chaque côté.

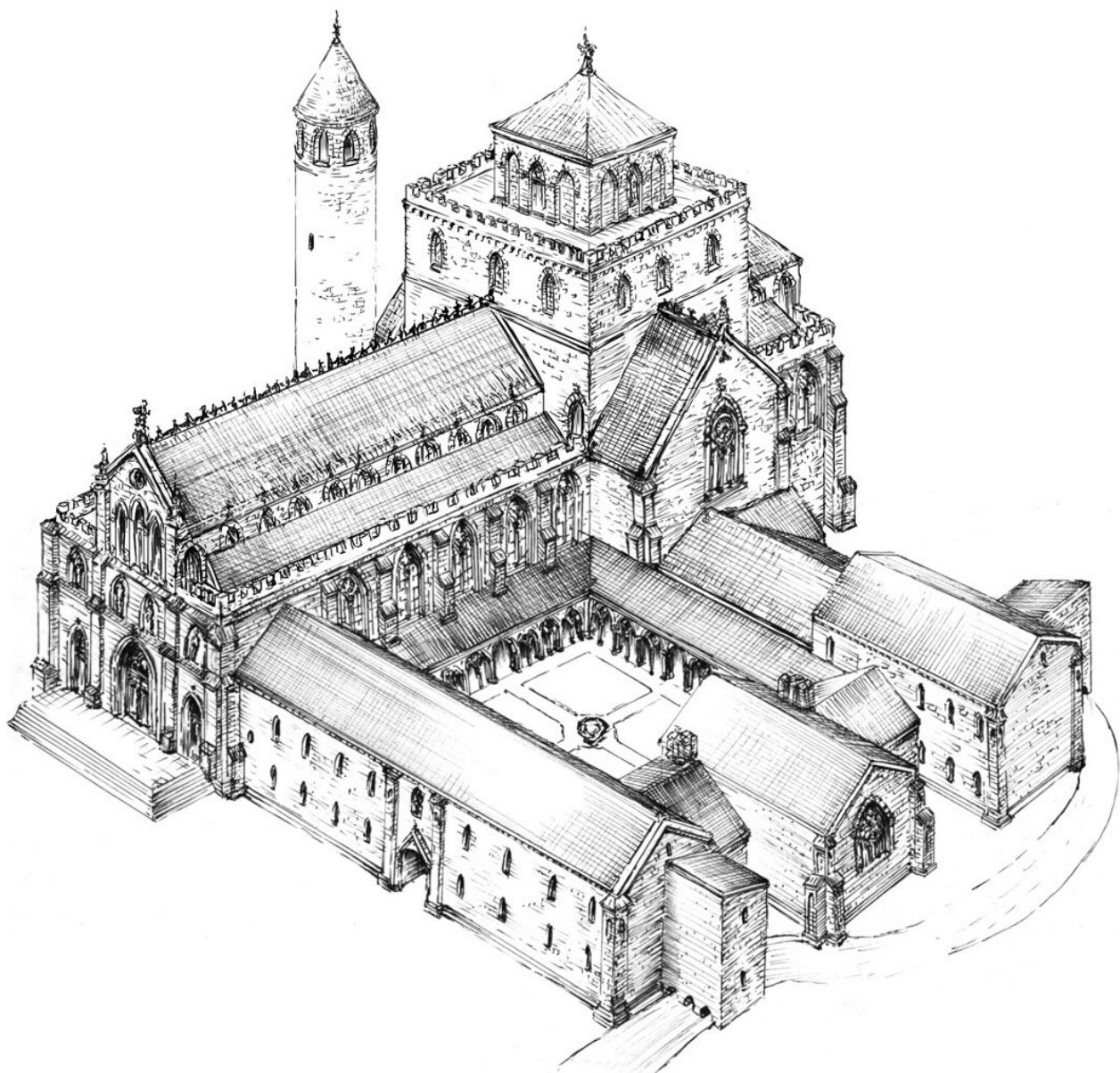
Pour l'Inquisition, un peu plus d'un quart des forces sont tombées (il reste 26 personnes : **l'Inquisiteur**, 3 garde humain, 3 garde Drac, 7 humain de la griffe noire, 6 Drac Gris et les 6 Dracs noirs), côté soeurs c'est un peu plus car 22 ne savent pas encore vraiment se battre donc 12 sont en fuite, sont hors de combat ou mortes (il ne reste donc que 10 soeurs avec de petits niveaux mais pouvant avoir par surprise un pouvoir). Dans les 5 sachant se battre il y a une perte (reste 4), et une dans les 5 sachant se battre et ayant des pouvoirs (reste 4). Et en première ligne **María de Jesús** fait le spectacle.

L'Inquisiteur **Juan Valle Alvarado** mis en mauvaise posture se transformera.

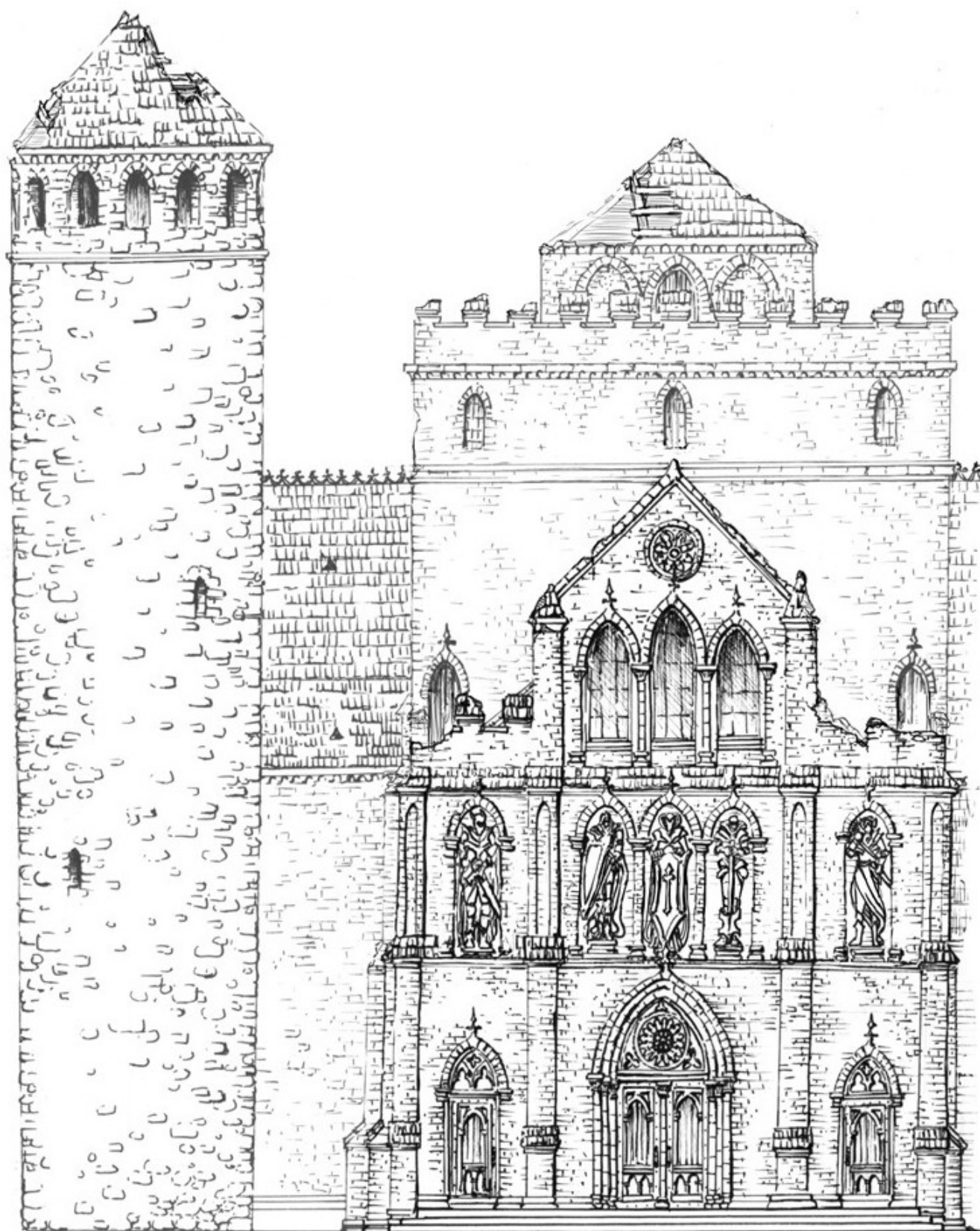
En bonus le couvant est très très intégré dans le **village**, donc **l'émeute** contre l'inquisiteur peut se reformer spontanément pour défendre les soeurs.

## ***Couvant des Sœurs Conceptionnistes a Ágreða***

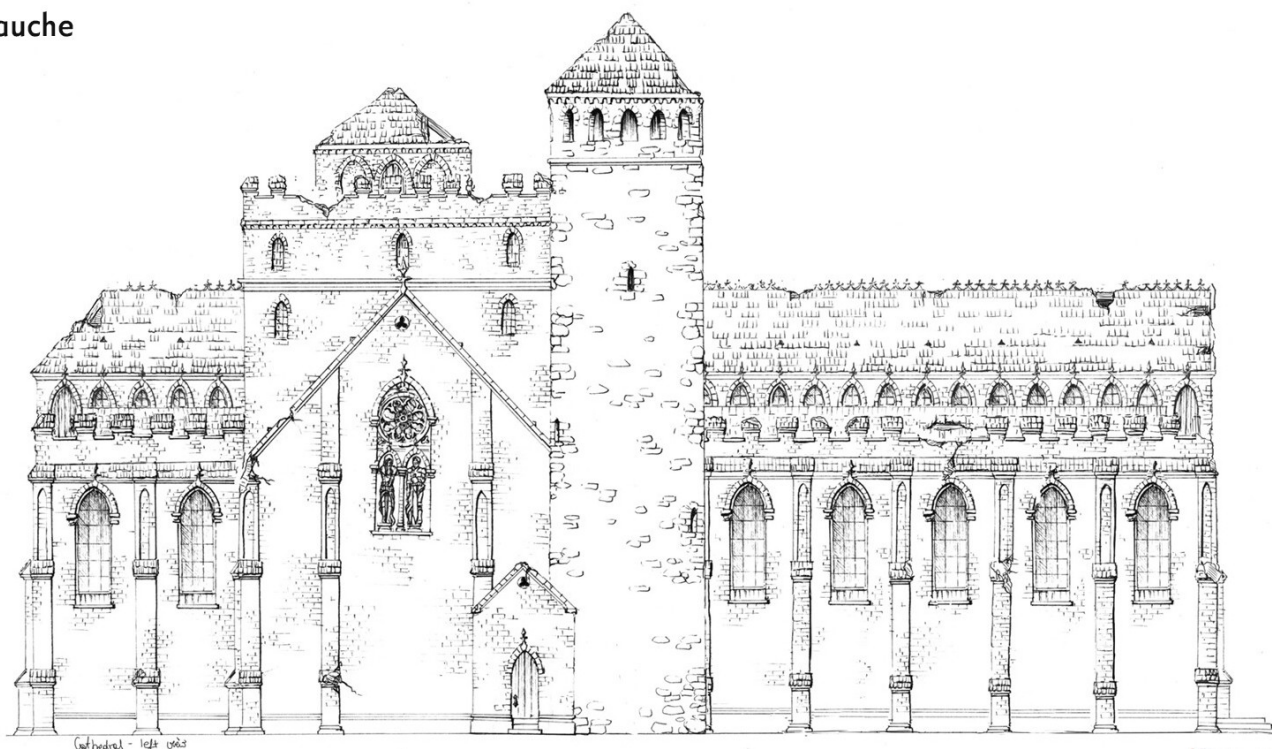
J'ai modifié des plan provenant de Elwira Pawlikowska : <https://www.artstation.com/artwork/IVd4LG>



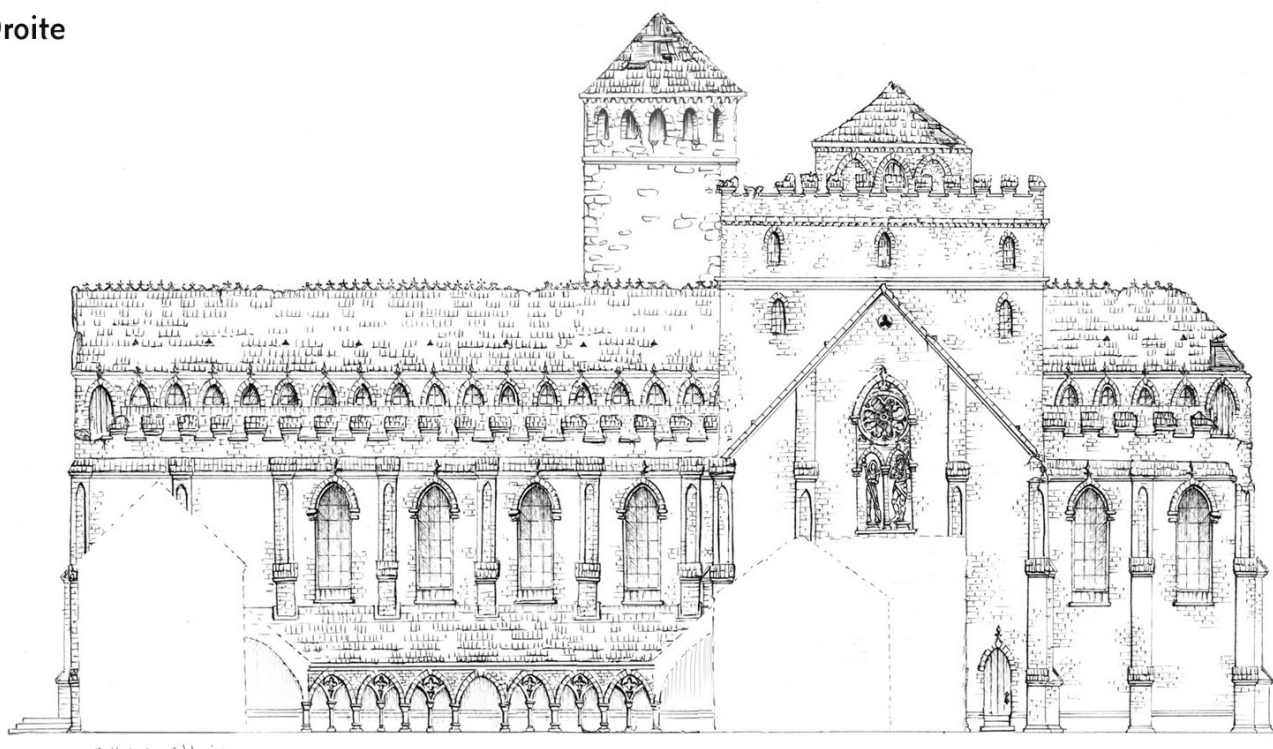


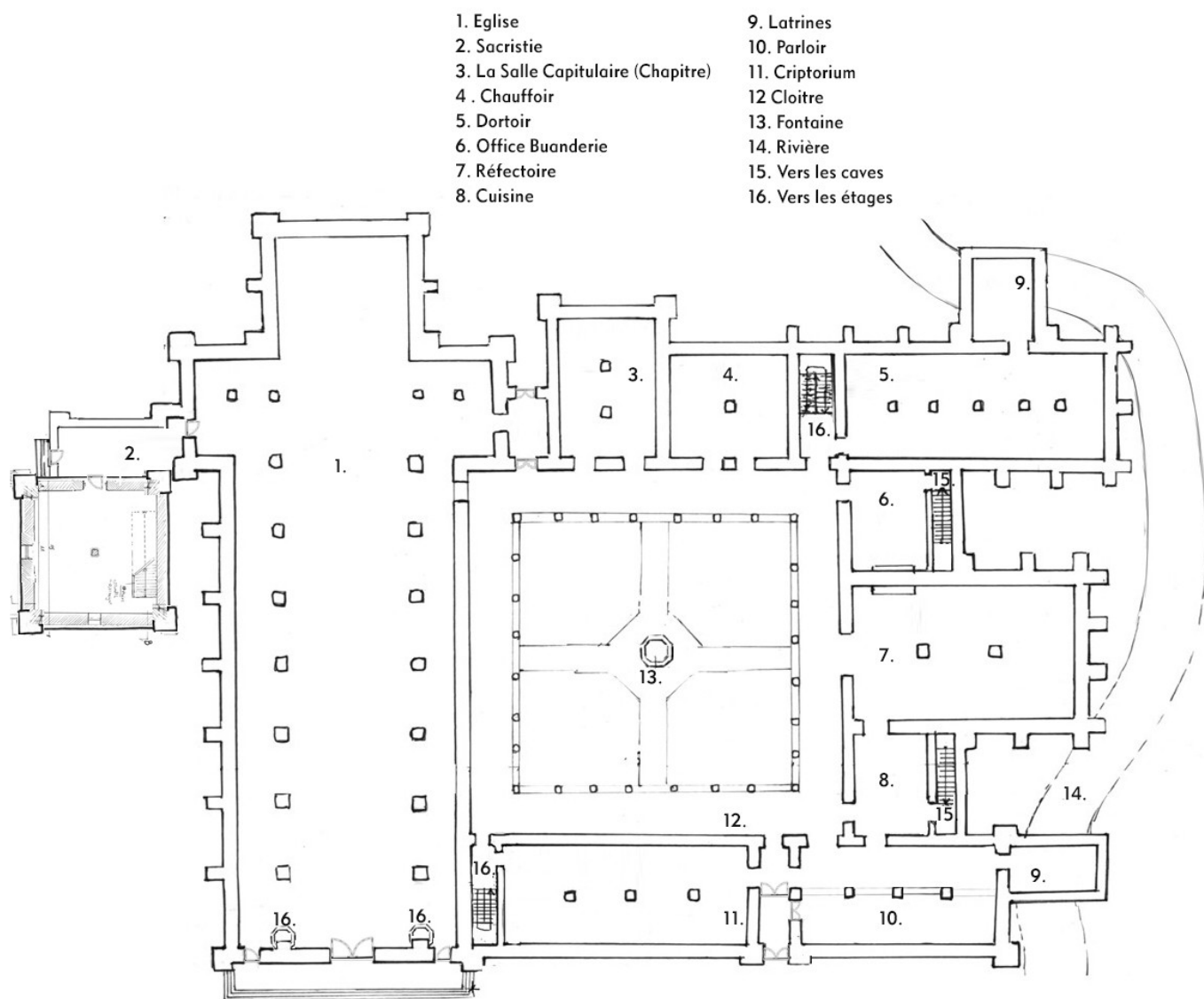


Gauche



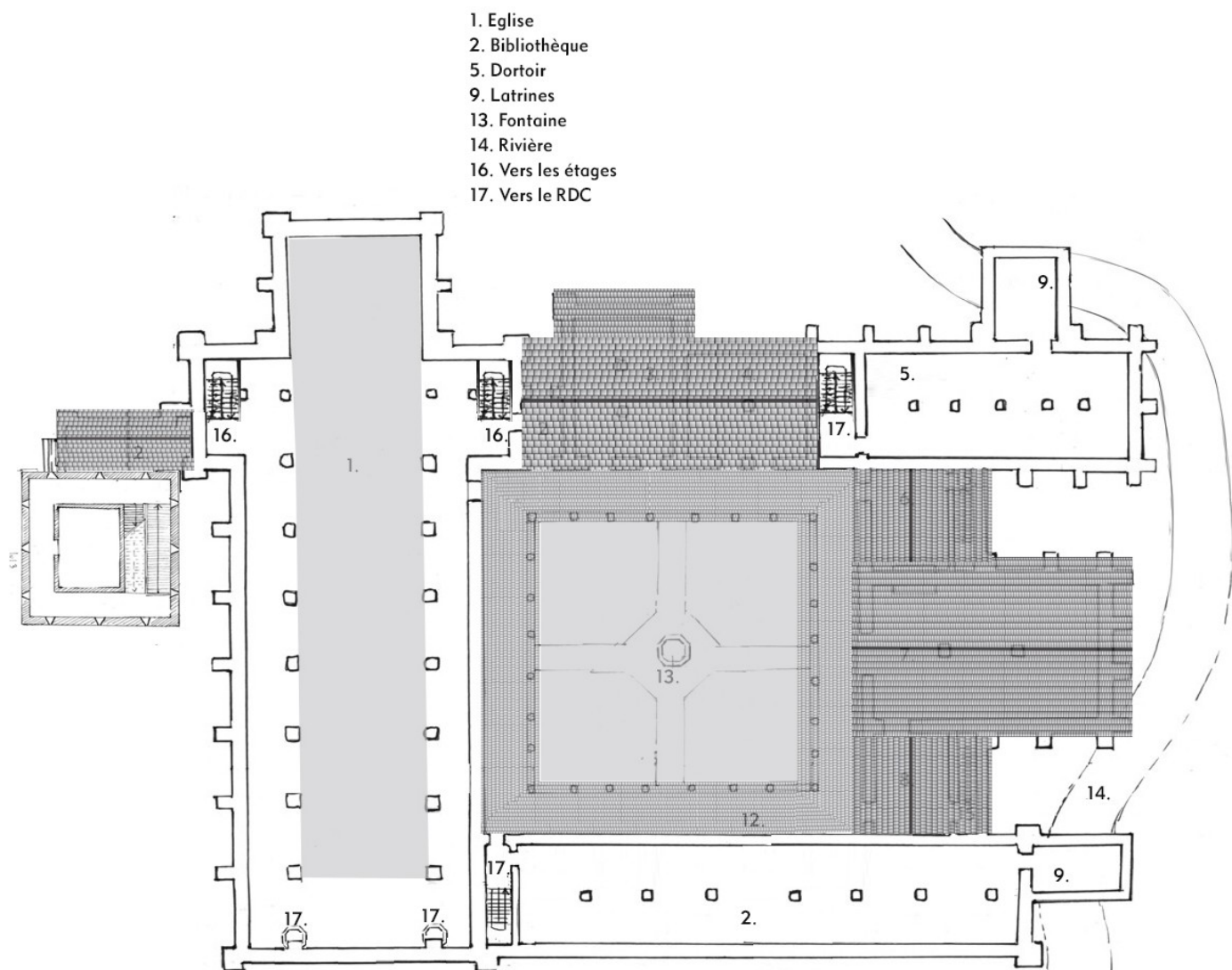
Droite



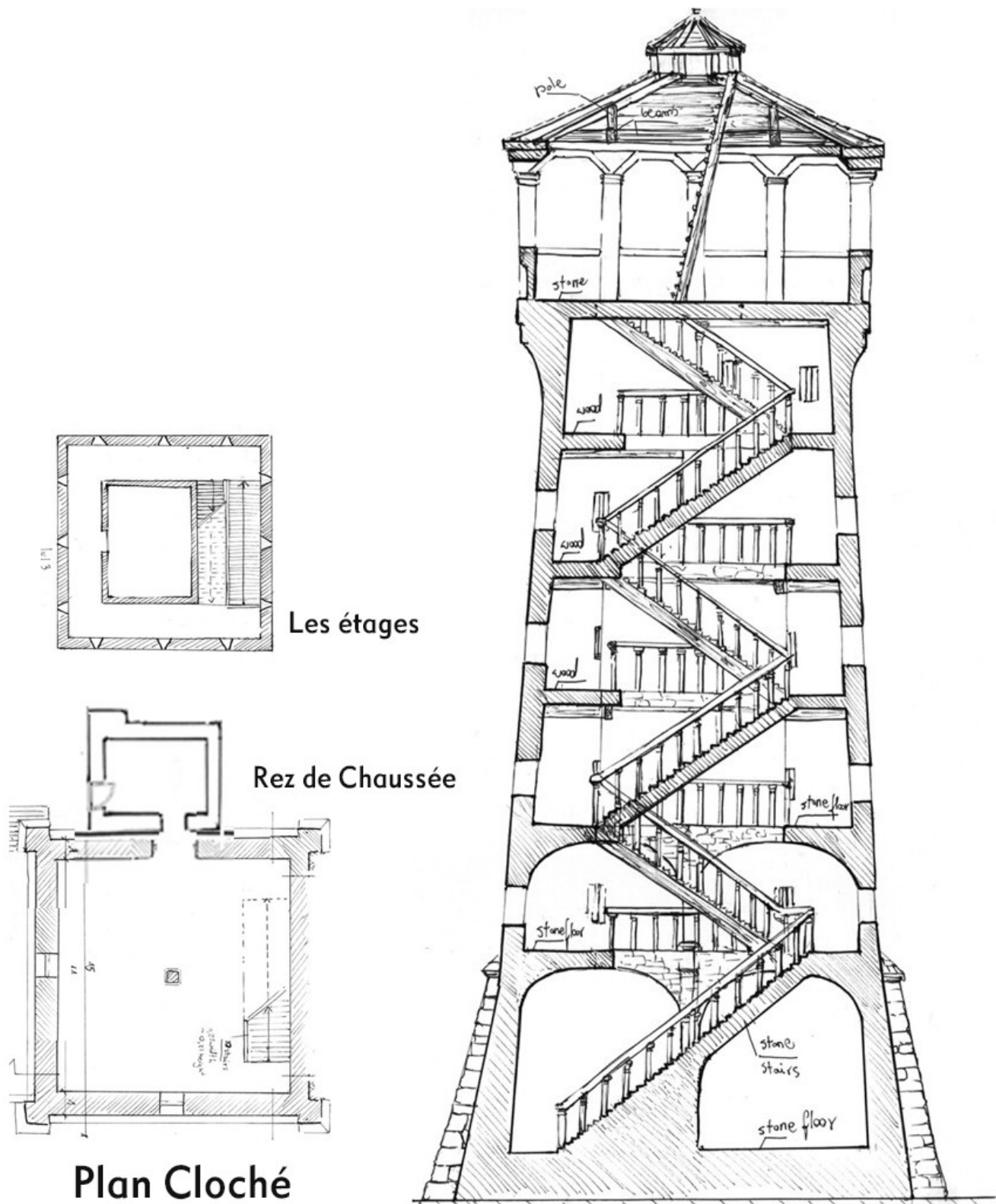


Plan Rez-de-chaussée

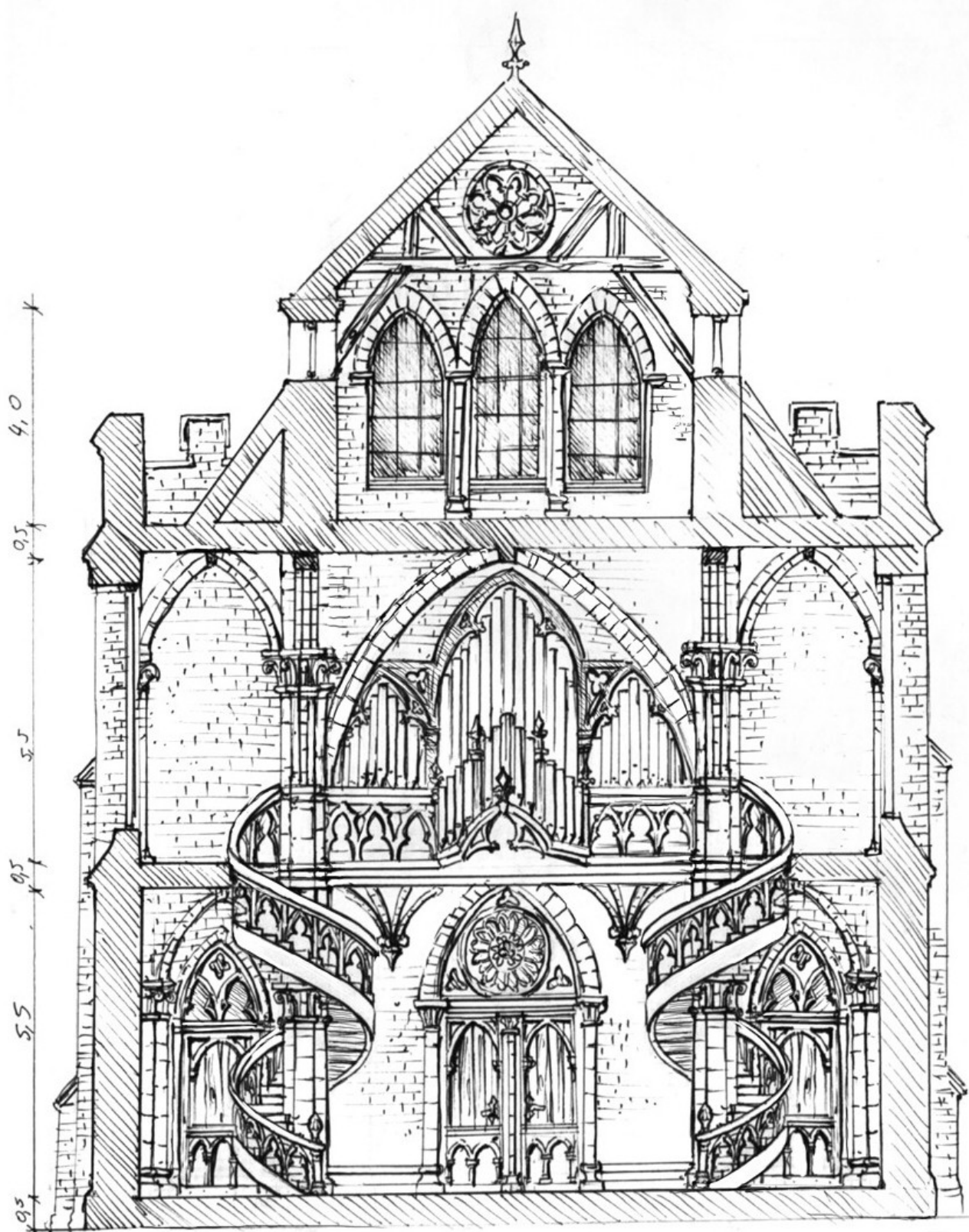




**Plan 1er étage**





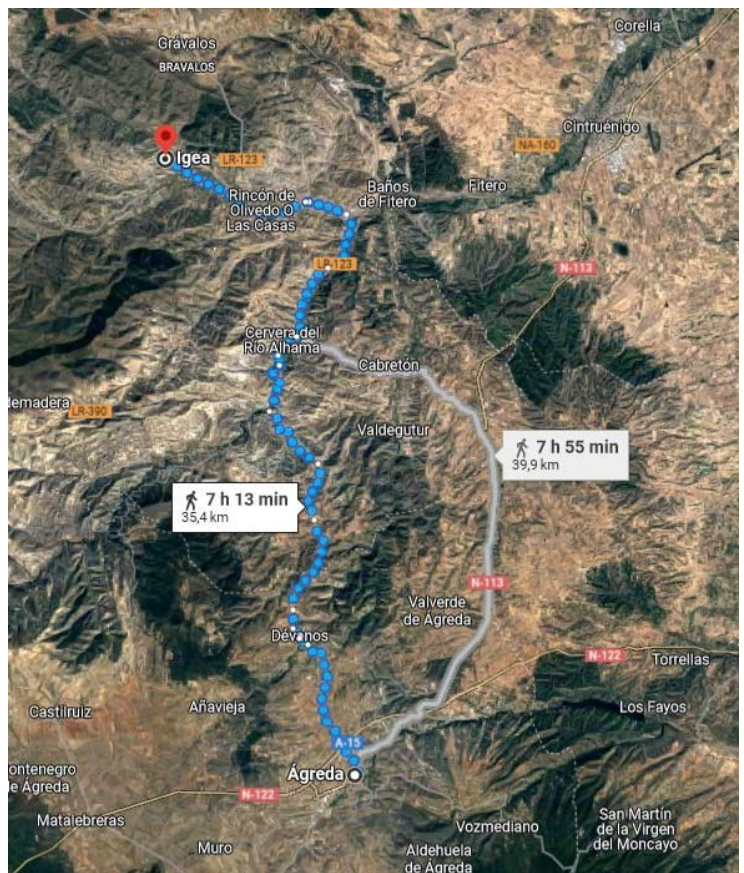


Entrée, vu de l'intérieure, accès aux étages de l'église

## Scène 6-2 : Fuite vers la France

Je ne doute pas de la victoire des **Lames** aidé par **María de Jesús**. Ensuite au vu de ce qu'il vient de passer une demande « *d'asile politique* » en France des sœurs semble la seule issue.

- Bien sûr, si vous voulez changer profondément l'histoire vous pouvez amplifier l'émeute. **Ágreda** est assez loin de la Catalogne en pleine révolte aussi. Il y a vol d'oiseau 250km jusqu'à **Lleida** (plan de la révolte de faucheurs : [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/27/P%C3%A9ninsule\\_ib%C3%A9rique\\_en\\_1665.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/27/P%C3%A9ninsule_ib%C3%A9rique_en_1665.png))
- Sinon un repli par le chemin d'arrivée est possible il y a moins de 40km jusqu'à Igéa. Au total il faut donc faire près de 200km en territoire hostile avec ce qu'il reste des Sœurs et avec leurs copies des *évangiles*. Elle auront le soutien de la population locale en cas de demande. L'Inquisition mettra du temps à réagir mais cela les joueurs ne le savent pas.



## Scène 7 : Final

L'idée serait de faire une scène finale assez grandiose lors de la fuite vers la France. Par exemple dans le **Pays Basque**.

Les Lames et **María de Jesús de Ágrada** sont poursuivis par **Fernando de Valdés** et une troupe. Il a compris son erreur trop tard et veut donc éliminer la menace de cette humaine ! Pendant que les joueurs, aidés de quelques nonnes, géreront un ou deux Dragons avec une petite troupe, Maria à l'approche du Dragon Suzerain transformé (**Fernando de Valdés**) leurs dit qu'elle va le retenir... Elle s'envole et l'éclate, en prenant cher aussi...



## Annexes 1 : La « Vraie Foi » ou la « Magie naturelle »

### Principe

Le pouvoir de la « *Vraie Foi* » est connu des dragon depuis des millénaires. Ce pouvoir n'a pas ce nom pour eux, ils le nomment « *Magie Naturelle* ». Le développé nécessite en fait une force d'âme extraordinaire. Des dragons peuvent l'avoir, mais plus fréquemment, les Dragonnets ou dans une moindre mesure quelques humains arrivent à le développer. Les Louves l'ont, et c'est ce qui leurs permet de contrôler l'âme des dragons et d'utiliser au travers d'elle leurs magies. Mais leurs formations est bien différente et elles n'exploitent pas de la même manière cette capacité. Suivant l'apprentissage, d'autres voix sont possible, dont une permettant d'exploiter les arcanes magiques directement, et sans le contre coût pour l'utilisation de « l'énergie magique ». Un porteur de cette *magie naturelle* par sa seule volonté peut réaliser des « miracles ». Il utilise en fait la magie brut du monde sans la modeler. La plus part des porteurs ne sont pas conscient de leurs dons. Ils perçoivent instinctivement que le monde est plus riche que ce que l'on en voit. Aujourd'hui cela se traduit généralement par des gens ayant une « *Vraie Foi* ». Dans un état de transe ou de grand stress ils peuvent provoquer des effets allant dans le sens de leurs besoins, mais ils attribuent cela au divin qu'ils adorent. Bien guidé et encadré ces personnes pourraient devenir bien plus puissant qu'un Dragon, et pourraient finir par contrôler les effets. Mais ils sont rare, et rarement identifié, et donc pratiquement aucun n'a atteint un niveau suffisant pour enseigner aux autres la voie à suivre pour contrôler leurs dons.

Dans l'histoire un humain a pourtant atteint par sa seule foi (ou volonté) un niveau extraordinaire, c'est **Jésus de Nazareth**. A tel point qu'il a fallu une lance en Draconite (Livre 1 Page 5 des règles, la lance de Longinus serait en Draconite) pour le tuer. La Draconite comme on le sait détruit la magie (Livre 1 Page 24 des règles) et donc cela anéanti aussi la *magie naturelle* et a neutralisé les pouvoirs de **Jésus**. Les dragons en ont fait un exemple et par la suite ont toujours manipuler l'église pour étouffer ce qu'était réellement **Jésus**.

Le « *Codex Tchacos* », est un document du troisième siècle, contenant « *l'Évangile de Judas* ». Cette évangile

**Quelques statistiques ;** La volonté seule ne suffit pas pour développer cette « Magie Naturelle ». Il faut avoir en soit un « gène » spécial. Donc **1 humain sur 22** (le paquet des arcanes) est porteur de ce gène. Les évangiles permettent via des tests de déterminer si une personne est porteuse, et développer sa volonté avec des exercices pour contrôler ces émotions et ainsi faire volontairement des effets magiques brut.

Les **Dragonnets** l'ont dans de plus grande proportions, près de 1 sur 11 ont le gène. Enfil les **Dracs** et les **Dragons** l'ont aussi mais très très rarement, 1 sur 454 (tomber deux fois sur la même arcane lors d'un tirage dans un paquet de 22)

### Quelques idées de pouvoir de Vrais Foi ;

- **Lévitacion**

- **Thaumaturgie** : guérison

- **Faire sortir le démon** : montrer le vrai visage, si c'est un dragon une transformation partielle involontaire et douloureuse commencera.

- **Sphère de répulsion** : zone repoussant tout ce qu'il y a dans un rayon donné au tour du sorcier.

- **Zone de répulsion** : idem, type l'ouverture des eaux par Moïse.

- **Modifier la météo**

- **Bouclier magique** : lumière absorbant les dégâts sur une durée limitée

- **Ange protecteur** : énergie brute faisant des dégâts à une cible, mais l'effet visuel dégagé par le sorcier ressemble aux représentations de la lumière de l'ange Gabriel venu terrasser les ennemis du sorcier.

- **Transformation de la matière** : Eau en vin, vin en sang,

- **Création de matière** : multiplication des pains, poissons..

- **...etc...** En fait il n'y a pas trop de limite, ces exemples sont tous dans les « évangiles de Judas » et avec ce document peuvent être appris.

décrivant la « *Vraie Foi* » de **Jésus** et surtout comment il l'avait développé et utilisé pour faire des « miracles ».

## **Le Codex Tchacos ou les « évangiles perdu »**

**Wikipédia :** Le codex Tchacos est le nom d'un manuscrit copte en dialecte saïdique sur papyrus du III<sup>e</sup> ou IV<sup>e</sup> siècle, retrouvé, selon certains témoignages, avec d'autres dans un cimetière copte de Moyenne-Égypte, dans la région de Al Minya. Le manuscrit comporte 66 pages, dont seules vingt-cinq forment le fameux « *Évangile de Judas* ». Il contient aussi deux autres textes apocryphes (non reconnus par l'église) : l'Épître de Pierre à Philippe et la Première Apocalypse de Jacques. Son nom lui vient de sa propriétaire, *Frieda Nussberger-Tchacos*. De la découverte elle-même, peut-être vers le début des années 1980, on ne sait rien de vraiment fiable. La découverte aurait été faite par des paysans, des fellahin, dans une caverne ayant servi de sépulture. Le codex était enfermé dans une boîte en pierre. Le climat rigoureusement sec avait préservé le contenu.

**Scénario :** Ici le nom sera plutôt « *Les évangiles perdu* ». Et bien sûr dans le monde des Lames du Cardinal, outre sa dimension historique non négligeable, ce manuscrit décrit la « *Vraie Foi* » et comment la développer. **Jésus** l'avait développé de façons extraordinaire, il était lui même croyant, et attribuait ce pouvoir à **Dieu**. Ainsi **Jésus** avait des pouvoirs comparable aux **Louves**, mais sans être associé à une âme de Dragon. De plus il l'aurait utilisé pour repousser un **Dragon Archéen** ! Actuellement seule la France associe dieu au combat contre les dragons, et avec le Pape actuel elle est au bord de l'excommunication.

On va aussi déplacer sa découverte de 1980 à 1580. Il est arrivé en possession d'une collectionneuse d'antiquité du Saint-Empire *Frieda Nussberger-Tchacos* en 1595. Pour l'aider à le traduire elle c'est rendu au monastère de San-Salvador, près de Zugarramurdi. Là elle savait pouvoir trouver le père **Miguel de Goiburru** (pour le scénario le berger de **Zugarramurdi** est devenu moine) qui savait lire le **Copte**. Elle a passé quelques années au monastère à pratiquer les enseignements des évangiles avant de mourir. Ce lieu deviendra le cœur du développement de la « *Vraie Foi* ».

Avant le procès de 1610 « *Les évangiles perdu* » avaient été transférés à la garde de **Domingo Pimentel Zúñiga** au sein des archives du **monastère à Mayorga**. Même si en 1610 l'Inquisition a mis la main sur ces évangiles. Ils savent que quelques copies existent dont une a été emportée par un homme d'église un peu avant l'intervention de **l'Inquisition**. Cela fait près de 30 ans que **l'Inquisition** cherche à savoir où est cette copie des évangiles. Ainsi aucun de ceux qu'ils ont capturés n'avait cette information, ou n'a craqué. **Domingo** a donc eu le temps de développer la cabale et il c'est préparé au jour où l'Inquisition viendra le chercher. Ce personnage bien qu'important n'apparaîtra pas aux yeux des joueurs. Il ne sert que de background, et peut vous servir dans un développement futur.

Cette recherche des évangiles pendant 30 ans c'est traduite par plusieurs centaines de personnes torturées au **Pays Basque**, ainsi que quelques dizaines d'autodafés dans autant de villages de la région. Même si cela c'est surtout concentré sur les années 1610 à 1630, la blessure dans la région est très profonde, et par peur de représailles, plus aucun **Inquisiteur** ne se risque seul au **Pays Basque**.

Après 30 ans de recherche, le peuplé porteur de la *Magie Naturelle* qu'ils ont trouvée, n'avaient plus de lien avec ces évangiles. Ils c'étaient développés par eux même. Ainsi **l'Inquisition** ne cherche plus vraiment de copie de ce texte, car ils pensent qu'il n'y a plus de copies en circulation, et qu'il ne reste que celle présente dans le « **Secret** » de **l'Inquisition de Madrid**.



## **Proposition de règles pour la « Vrai Foi » ou « Magie Naturelle ».**

### **Effet et limites de l'utilisation de la « Vrai Foi » ou de la « Magie Naturelle »**

Dès qu'un pouvoir de ce type est utilisé le « sorcier » se nimbe d'une lumière légère mais visible. Cet effet secondaire est souvent visible dans les représentation des saints.

La limite d'utilisation est, comme pour les feintes, d'utiliser qu'un pouvoir par ronde et un pouvoir n'est utilisable qu'une foi par assaut. Si il est déclenché suite à un test de volonté ce dernier prend une ronde (ou plusieurs pour les tests long), et le pouvoir se déclenchant au début de la ronde suivante.

### **Déclencher un effet de la « Vrai Foi » ou de la « Magie Naturelle »**

La compétence « Magie Naturelle » n'a pas de niveau proprement dit. Soit on peut en faire, soit on ne peut pas (pour rappel un humain sur 22). Les « effets » (que l'on peut aussi appeler « pouvoirs ») spécifique (Lévitation, Thaumaturgie..) ont, comme les compétences, des niveaux. Une fois que l'on a un maître ou les évangiles on peut acheter et faire augmenter des effets via de l'XP. Le niveau maximum de contrôle accessible est de 6, et on monte les niveaux classiquement avec l'XP.

Un personnage ne maîtrisant pas d'effet mais pouvant utiliser de la « Magie Naturelle » peut déclenché n'importe quel pouvoir magique brut sans test à une valeur choisi par le maître de jeux. Ces effets se font en cas de gros stress là encore déterminé librement par le maître de jeux. Le même effet peut être réalisé avec **un test en volonté groupant 5 réussites**. Dans le cas d'un test de ce type le maître choisi un effet répondant plus ou moins aux prières et d'une intensité a sa discrétion. Donc si le personnage ne maîtrise pas d'effet de la « Vrais Foi » il peut :

- Soit c'est « **instinctif** » et non désiré suite à un stress, et donc c'est un choix à la discrétion du maître de jeux pour l'effet, la puissance et les conséquences. Le joueur doit marquer sur sa feuille tout effet qu'il a déclenché ainsi. ;
- Soit le personnage s'en « **remet à dieu** ». C'est un « **test de volonté** » groupant (seuil de 4 et 1 de ténacité). Comme pour le premier cas c'est un choix à la discrétion du maître de jeux pour l'effet, la puissance et les conséquences. Mais le personnage déclenchera de préférence un effet qu'il a déjà réalisé. Le joueur doit marquer sur sa feuille tout effet qu'il a déclenché ainsi. Après 3 déclenchement en « **instinctif** » ou en s'en « **remettant à dieu** » gagne sur cet effet un niveau 1 gratuitement ;

Un sorcier de la « Vrais Foi » peut développer des effets volontairement. Pour cela il doit suivre les enseignements des *évangiles de Judas*, ou avoir déjà provoqué involontairement 3 fois le même effet. Dans ce second cas il le gagne gratuitement au niveau 1.

- Soit, enfin, le personnage veut faire un effet précis consciemment en faisant un « **acte de foi** ». Pour cela il lui faut a minima le niveau 1 dans un effet. Dans ce cas il y a quatre étapes, choisir l'effet voulu, faire un « **test de volonté** » déterminant si quelque chose se passe, Si il est suffisant, faire la pioche de la « *main magique* », et enfin garder un certain nombre de cartes (choisie ou pas) pour avoir les points pour l'effet. Cet effet peut être bénéfique si la somme des cartes est positive ou dommageable pour le personnage si elle est négative.
  - Le **choix de l'effet** détermine le signe des cartes attendues. Voici une proposition d'association de quelques effets à un signe :
    - **Griffe** : Faire sortir le démon, Ange protecteur,

- **Souffle** : Lévitation, Modifier la météo, Transformation de la matière,
- **Sang** : Thaumaturgie, Création de matière,
- **Ecaille** : Sphère de répulsion, Zone de répulsion, Bouclier magique,
- Le « **test de volonté** », simule la concentration. Il a un seuil minimum 4 et 1 de ténacité. Toute réussite supplémentaire (panache) permettra de garder une carte de plus lors de la pioche de la « **main magique** ». Pour plus de puissance il faut un test long, donc X test avec un niveau de 4 et X ténacité, X allant de 1 à 12. La temporalité que je propose est qu'un test de volonté simple prend une ronde, là où un test de volonté avec 6 de ténacité prend un assaut de 6 rondes.
- Pour la pioche de la « **main magique** », un personnage pioche sur le paquet des Lames la ténacité vaincu. Par exemple sur un test prenant une ronde, donc avec 1 point de ténacité, le personnage piochera 1 carte. Si il décide de faire un test long avec X rondes il piochera X cartes. Le nombre de réussite supplémentaire au « **test de volonté** » permet de garder une carte en plus par point de panache. Enfin le niveau qu'à le personnage dans l'effet lui permet de piocher une carte de plus par niveau. Donc comme il faut pour faire un « **acte de foi** » au minimum un niveau 1, le personnage pioche au minimum 2 cartes.
- Enfin le personnage se retrouve avec une « **main magique** ». Le personnage peut toutes les garder, ou n'en garder qu'un certain nombre. La seule obligation est qu'il doit au minimum garder 2 cartes. Un score **d'occultisme** de Y permet de choisir jusqu'à Y cartes dans celle que l'on doit ou que l'on veut garder, les autres seront prises au hasard dans la « **main magique** ». Par exemple sur un test court avec 1 point de ténacité, en ayant un niveau de 1 dans l'effet et en ayant obtenu 2 réussites supplémentaires à son test de volonté, le personnage pioche 4 cartes au total, mais seulement 2 sont obligatoirement gardées. Le personnage peut choisir de ne pas prendre les 2 cartes restantes car ; soit dans les cartes restantes aucune est intéressante ; soit il ne peut pas choisir les cartes car il n'a pas assez en Occultisme, et ne souhaite donc pas prendre le risque.

**Le calcul des points** : Il y a 4 signes, donc 4 type d'effets. Les cartes du signe de l'effet valent 1pt, sauf les figures, 2pts.

Un effet « Griffe » nécessite des cartes griffes qui rapporte 1 ou 2 points. Accepte des cartes souffles mais elles valent 0, et toutes les cartes rouges valent -1. Pour le Souffle c'est la même chose, avec la Griffe qui vaut 0 et le Souffle 1 ou 2pts. Enfin c'est bien sûr le même mécanisme pour le rouge, mais là c'est le noir qui est négatif. L'arcane bénie donne 4pt, l'arcane maudite l'échec automatique et un point de blessure (pas ténacité!), enfin les autres font -2pt et perdent un point de ténacité. La ou les arcanes (bénie, maudite ou neutre) piochés pour la « **main magique** » est obligatoirement dans les 2 cartes conservées pour l'effet.

Les points cumulés sont la puissance de l'effet, voir un niveau de difficulté, voir des dégâts ou de la guérison. En cas de résultat négatif on a un gros échec et ces points sont des contre-coûts voir du dégât. L'échelle n'est pas arrêtée

*Note, lire les évangiles permet de monter son score d'occultisme via de l'XP.*

## Annexes 2 : les Personnages

Dans ma rédaction je part toujours des personnages pour tisser l'histoire. Ainsi je me retrouve avec des personnages très développés où le texte de présentation est souvent repris dans l'intrigue. Enfin il est possible qu'il y ai quelques incohérences qui soit passé au travers des multiples modifications. Pour moi l'intrigue développé dans les scènes prévaux sur ces présentations.

### Personnages de la famille Olivarès

#### Comte-Duc Olivarès

*Gaspar de Guzmán y Pimentel Ribera y Velasco de Tovar (1587- #56 -+1645)*

**Wikipedia :** *Gaspar de Guzmán y Pimentel Ribera y Velasco de Tovar*, comte d'Olivares et duc de Sanlúcar la Mayor, né à Rome le 6 janvier 1587 et mort le 22 juillet 1645 à Toro, près de Zamora, est un important ministre et favori royal espagnol. Son nom est souvent raccourci en Gaspar de Guzmán y Pimentel et il est souvent appelé **Comte-duc d'Olivares**.



#### Base historique pour sa disgrâce

Même si le début des problèmes territoriaux sont avec les Provinces Unies des Pays Bas Espagnol en 1572, l'histoire donne les années 1640 comme étant le début de la déchéance de l'Espagne. Le cas de la monarchie hispanique est particulièrement riche en difficultés. Voilà un ensemble multi-culturel qui pose le problème de la centralisation à l'échelle de la péninsule avec un empire colonial immense et dont le souverain n'est ni oint ni thaumaturge et qui ne reconnaît pour toute doctrine politique que le catholicisme. Au XVIIème siècle époque de son extension maximale voici que la monarchie catholique tremble sur ses bases territoriales, un cycle de mouvements politiques violents vient contester l'architecture de l'ensemble. La remise en cause de l'allégeance au roi, les désordres, les assassinats politiques, la guerre civile esquise de changement de régime, tous ces ingrédients se retrouvent divers moments des crises des années 1640.

Ce temps des troubles commence par les émeutes Evora de 1637 et se poursuit avec la révolte de Naples en 1647. Entre ces deux dates quatre événements essentiels : juin 1640 sécession de la Catalogne, décembre 1640 sécession du Portugal (et donc la fin de l'union Ibérique), Juin 1641 conspiration en Andalousie (par le **duc Médina Sidonia** et

**Quelques statistiques ;** il va devoir peut être aider les Lames, c'est un noble, mais il n'est plus très jeune, donc je mettrai une valeurs de :

- 1 attaque
- 2 défense
- 3 en ténacité

Tous les PNJ qui le mettront hors de combat, le feront sans le tuer. Même si il est aux arrêts il reste l'ex premier ministre, et il est un grand d'Espagne. Enfin leurs ordre est de le ramener vivant.

**Attention** il y a une exception, si l'Inquisiteur comprend qu'il perd le combat, qu'il n'a aucune chance de l'empêcher de fuir pour la France, et qu'il a une occasion, il essaiera de le tuer.



le *marquis d'Ayamonte*) et enfin en mars 1643 la chute du *comte-duc Olivares*.

L'équation de départ semble assez simple : à l'articulation du réformisme centralisateur *d'Olivares* et de la crue fiscale liée la **guerre de Trente Ans**, répond l'articulation de l'émotion populaire anti-fiscale et des conspirations des élites frustrées par le favori. La **Castille**, la **Navarre**, **Valence** et **Aragon** obéissent ; la **Catalogne**, le **Portugal**, l'**Andalousie**, **Naples** et la **Sicile** se soulèvent.

Les tensions s'expliquent pour l'essentiel par les atteintes répétées de **Madrid** au respect des privilèges et des libertés des Couronnes et Royaumes non castillans et par le poids croissant de la pression fiscale.

Entre 1627 et 1635, *Don Gasparo de Guzman, comte d'Olivares, duc de San Lucar de Barrameda* fit des efforts ultimes pour imposer ses réformes par la voie autoritaire. La politique d'unification était à ses yeux l'unique possibilité de sauver la monarchie, et il était également nécessaire que les royaumes contribuent aux charges militaires que la **Castille** ne pouvait plus assumer seule. Toutefois, les résistances furent importantes ; couplées aux déroutes militaires, elles minèrent le prestige de la couronne. Après le premier choc de la mutinerie de la *révolte de la gabelle en Biscaye* (1630-1631), le mécontentement intérieur des royaumes de la péninsule éclata finalement au grand jour en 1640. Avec *l'occupation française de Salses* dans le **Roussillon**, la guerre touchait la **Catalogne** ; ce fut le prétexte avancé par *Olivares* pour imposer la « **Unión de Armas** ». Cependant, le système de recrutement fut déclaré contraire aux constitutions catalanes par la Députation catalane. Les troubles nés de l'obligation de loger les troupes créèrent un climat de tension débouchant sur le « **Corpus de Sang** » (juin 1640) et la **sécession de la Catalogne**, qui ne sera étouffée qu'en 1651. De la même manière, quelques mois plus tard et pour des raisons similaires, débuta en décembre 1640 la **Guerre de Restauration**, qui aboutit à la dissolution de l'**Union Ibérique** et à l'**indépendance du Portugal**. Aux défaites castillanes aux batailles de **Montjuïc** (26 janvier 1641) et de **Lleida** (octobre 1642), s'ajouta la **conspiration indépendantiste d'Andalousie** du *duc de Medina Sidonia* et de *Francisco Manuel Silvestre de Guzmán, marquis de Ayamonte* à l'été 1641. Cette conspiration fit perdre tout crédit politique au *Comte-duc* et le força à l'exil en 1643. Il se retira d'abord dans ses domaines de **Loeches**, dans les environs de Madrid. Mais ses détracteurs continuèrent à formuler des accusations contre lui, jusqu'à pousser le roi à l'exiler plus loin à **Toro** (1643) et l'**Inquisition** à le juger en 1644. Il mourut à **Toro** en 1645.

### **Base draconique pour la disgrâce du comte-duc Olivares**

Le *comte-duc Olivares* a été l'instrument de la **griffe noire** pendant des années. Mais à ces efforts pour stabiliser et renforcer l'**Espagne**, les loges draconiques répondaient par des actions l'affaiblissant. Il devient au yeux de tous le responsable de tous les maux. De fait la politique de modernisation qu'il a essayé de pratiquer a rencontré énormément de résistance chez les humains, car cela combattait les statuts spécifiques et la corruption. Mais aussi chez les dragons, les loges Draconique gangrenant le pays n'ont pas toujours intérêt dans ces changements. Cette centralisation allait souvent à l'encontre de leurs autorités. D'où les divers soulèvements, qui quant ils n'étaient pas « naturel » ou appuyé par la France l'étaient par des Dragons. Le *Comte-duc Olivares* finit par comprendre que les **Dragon** se nourrissaient du chaos ambiant. C'est un homme instruit, aux mœurs simples, désintéressé, épris du bien public, mais orgueilleux à l'excès, dur et brouillon. Il combattit les déplorables abus introduits par la **Griffe Noire** et ses créatures, révoquant les fonctionnaires corrompus, faisant obstacle à certain plan de l'organisation et essayant de stimuler l'industrie et le commerce. Mais il dut continuer d'alimenter le luxe de la cour de Madrid. Il y voyait un élément essentiel du prestige de la monarchie et de la grandeur de l'**Espagne**. Ainsi, étant de moins en moins servile, il devient le bouc émissaire parfait.

Dès Janvier 1643 il fut remplacé par son neveu *don Luis de Haro*. Le *Comte-Duc* est assigné à résidence dans ses **domaines de Loeches**, dans les environs de Madrid. Le ministre disgracié se défendit en publiant en **pamphlet** un mémoire, qui faisait l'apologie de son gouvernement et mettait en cause l'**Inquisition**.

tion au travers d'attaque contre de grands personnages, et donc indirectement de la **Griffe Noire**. Ce nouvel acte malheureux, dicté par son patriotisme a finie de le condamner. Ne pouvant pas l'assassiner au vu de cet écrit et de ces appuis et aussi se qu'il représentait, la **Griffe Noire** décide de lui envoyer l'**Inquisition** pour lui faire un procès permettant de le discréditer au vu et au sus de tous. Ce procès permettrait de discréditer aussi ces écrits et bien sûr s'en débarrassé définitivement.

**Scénario : résumé du point de vu du *comte-duc Olivarès*.**

- Il voulait faire une Espagne forte, et avait compris qu'il fallait des réformes pour moderniser le pays. Il ne voyait pas le mal à être allier aux dragons. Ils font partis du monde et on ne peut pas faire sans eux. Il fut d'ailleurs un fidèle, et c'est grâce à eux qu'il est devenu un Grand d'Espagne. Mais il est vraie que depuis le retour de la magie au travers de la Jusquiamme leurs influences entraîne petit à petit le monde dans le chaos. Ils se font des guerres de pouvoir, et instrumentalise les humains dans leurs guerres. Les loges, dont la **Griffe Noire** utilisent les humains comme des pions, et il a compris que le chaos sera leur seule contribution à l'humanité.
- La prise de conscience que les dragons sont le problème et pas la solution est venu aussi par l'intermédiaire de sa femme, la **duchesse Inès**. Elle est très proche de la **Reine d'Espagne, Elisabeth de France**. La **Reine d'Espagne** est la fille d'**Henri IV** et la sœur de **Louis XIII**, a toujours été méfiante envers les **Dragons**. La **duchesse Inès** a donc fait ouvrir les yeux à son mari, le **comte-duc**, petit à petit sur la réalité d'un monde dirigé par les **Dragons**.
- Sa femme, la **Duchesse Inès de Zuniga** a été nommée tutrice du Prince héritier, **Balthazar-Charles d'Espagne**, à sa naissance (1629). Sa nomination est en grande partie dû au fait qu'elle était mariée avec lui, mais aussi de la connivence qu'il y a eu très tôt entre elle et la reine, **Elisabeth de France**.
- La reine **Elisabeth de France** est une très grande amie de la **Duchesse Inès**. La **duchesse Inès** est la tutrice de son fils **Balthazar-Charles d'Espagne** l'héritier de la couronne, il a 14 ans en octobre 1643.
- Le **comte-duc** sait depuis longtemps que la **cours d'Espagne** comme l'**Inquisition** Espagnole est sous contrôle de l'organisation secrète de la **Griffe Noire**. Il a essayé depuis quelques temps de faire un contre pouvoir, mais sans trop de succès. Donc quand la situation est devenu intenable pour lui, pendant sa résidence surveillée, il a écrit ce **pamphlet** pour essayer de mettre en lumière au plus grand nombre les manigances et discréditer leurs auteurs. C'est ce qui lui vaut la volonté de l'**Inquisition** de lui faire un procès. Il se doutait qu'il allait être poursuivie par l'**Inquisition** pour qu'il soit soumis à un procès perdu d'avance, mais croyait pouvoir fuir.
- Son **pamphlet** a été écrit plus pour ouvrir les yeux des grands du royaume en défendant son ministère. Il a présenté ces actions et le travail de sape organisé contre elles. Et il a nommé certain **Dragon** utilisant l'**Espagne** pour leurs propres intérêts. Il ne nomme pas directement la **Griffe Noire**, mais met la lumière sur les agissements de certain **Dragon**. Ainsi sur l'**Inquisition** il a dénoncé comme étant un Dragon, **Fernando de Valdés**, un ancien grand maître de l'Inquisition Espagnole (1547 – 1568), toujours vivant et manipulant depuis, l'organisation dans l'ombre. Il évoque l'organisation transverse au sein de l'Inquisition les « **Garduña** », qui ne sont pas des « Fouines » (la traduction de ce mot) mais certainement les **Dragons** de l'**Inquisition**. De même au sein même de la **Cours** il dénonce les influences délétères de quelques **Dragons** qui auraient préféré resté anonymes (comme cette partie ne fait pas parti de ce scénario je ne la développe pas). Enfin sans dévoiler les risques pour la **Reine** et l'**héritier**, il dénonce le fait de légitimer et donc de mettre dans l'ordre de succession un sang-mêlé **Juan José d'Autriche**, et grâce à quelques renseignements il peut identifier comme étant un **Dragon Lope de Vega**, le nouveau précepteur de l'héritier **Balthazar-Charles d'Espagne**.
- Il a surtout grâce à ces contacts découvert l'intentions des **Dragons** d'assassiner l'**héritier** pour y

placer son demis frère sang-mêlé.

- Il sait qu'une organisation autour de la « *Vraie Foi* » existe et est persécuté par l'**Inquisition**. Si l'**Inquisition** trouve un « sorcier » suffisamment puissant ils pourront faire un rituel permettant de transférer ces pouvoirs au bâtard, et simplifier ainsi son acceptation par le peuple. Il tient cette information de l'**Inquisiteur Alonso de Salazar y Frías**.
- Il demande donc à son fils, **Enrique Felipe de Guzmán**, de transmettre les informations à la **France**. De plus il doit organiser avec l'aide du **Cardinal Mazarin** sa fuite en **France**.

## Duchesse Inès

*Inés de Zúñiga et Velasco (1584 - #59 - +1647)*

**Wikipedia** : La duchesse Inès s'est mariée à Madrid en septembre 1607 avec son cousin Gaspar de Guzmán et est ainsi devenu la comtesse Olivarès. La duchesse Inès était la dame principale de la cours de la Reine et a été nommée à la naissance du nourrisson **Balthazar-Charles d'Espagne**, tutrice et responsable de l'éducation du nourrisson. Ces charges qu'elle a exercées avec délicatesse et zèle. Le comte duc d'Olivares et sa femme achetèrent en 1633 la ville de Loeches, située à 35 km de Madrid.

Son mari lui révélât en septembre 1641 avoir un enfant bâtard de 27 ans, né en avril 1613 à Madrid avec une dame de la cour de la reine. Elle se dévoua avec affection pour **Julián de Guzmán**, le fils adultère du comte-duc. Le bâtard a été légitimé en 1642 par le Comte-Duc et a reçu le nom d'**Enrique Felipe de Guzmán**. Le comte-duc d'Olivares dans son testament accordé en 1642 demande à sa femme Inès sincèrement désolé pour le déplaisir et le chagrin sans fin, qui dans sa vie entière l'ont causé, qu'elle par sa fidélité touchante et complaisance n'a pas mérité.

**Scénario** : Cette femme fait partit de l'organisation secrète « **Creu de Sant Jordi** ». Elle ne l'était pas initialement. Mais son contact avec la **reine d'Espagne** l'a fait rejoindre cette cause. A la cours elle a été témoins des turpitudes de la **Griffe Noire**. La **reine** a déceler chez elle une allier, car elle est fiable et naturellement solide. Elle possède une résistance naturelle aux sort, et son cœur est pur. Elle porte les souches brut de la « *Magie Naturelle* », mais comme elle n'a jamais été en contact avec la cabale de « *l'Évangile de Judas* », elle ne le sais pas. Dans d'autre lieux et d'autre circonstance elle aurait certainement fait une très bonne **Louve**. Ainsi la **reine** lui a confié l'éducation de son **fils**. Elle a depuis été formé a l'escrime et la **reine** lui a fait obtenir, caché sous ces jupes, une dague en



**Quelques statistiques** ; elle va devoir peut être aider les Lames, c'est une femme noble d'un certain age, mais de part son appartenance à la **Crois de Saint George** elle a eu un entraînement régulier. Donc je mettrai une valeurs de :

- 2 attaque
- 3 défense
- 4 en ténacité

Attention les PNJ qui la mettront hors de combat risque de la tuer. Car elle est visiblement bien plus dangereuse que son mari, et elle est moins « précieuse ». Donc par exemple sous 10 sur les arcanes elle sera tuer, sinon simplement mise hors de combat.

- Si cela est utile elle peut déclencher un pouvoir (involontairement bien sûr)



*Dragonite* et une « *Larme de Sainte* » (Livre 3 P 31). Ne pouvant plus le défendre, avant de partir en exil, elle a confié ces deux objets magiques à l'héritier **Balthazar-Charles**.

Elle n'a pas développé le pouvoir de la « *Vraie Foi* », mais avec l'accès à l'évangile de Judas elle devrait l'obtenir. Sa « *Magie Naturelle* » est déjà suffisante pour la protéger.

En 1641 quand elle a découvert le bâtard de son mari, **Enrique Felipéz de Guzmán** (fils de Isabel de Anversa), elle a vu le moyen d'avoir un héritier pour sa cause et l'a formé avec tous le savoir nécessaire pour devenir un adversaire des **Dragons**.

Aujourd'hui, seul le **Comte-Duc Olivares** est recherché activement par l'**Inquisition**, mais elle n'a plus de poste utile, ayant été remercié en temps que tutrice de *l'héritier*. Elle doit donc accompagner donc son mari dans sa fuite avec comme mission de l'appuyer pour obtenir l'appui de la **France**. Surtout avant son départ la **Reine** lui a demandé solennellement de tout faire pour sauver son *fils*.

C'est par elle que le Comte-Duc Olivarès sait pour les intentions de l'**Inquisition**. En effet c'est avec la **Reine** que l'Inquisiteur **Alonso de Salazar y Frías** est entré en contact. La **Reine** l'a donc mis en contact avec la **Duchesse Inès**.

## Enrique Felipéz de Guzmán

(1613, #30, +1646)

**Wikipedia** : Enrique Felipe de Guzmán, 2e comte-duc d'Olivares était le fils illégitime de **Gaspar de Guzmán, comte-duc d'Olivares**. Il fut légitimé en 1642 et hérita du titre de comte-duc d'Olivares. Il est le fils de **Isabel de Anversa**. Il a été marié à **Juana de Velasco**, fille de Bernardino Fernández de Velasco, Constable de Castille, IX Comte de Haro, VI Duc de Frías. Le roi Felipe IV accorda à Enrique, le 10 octobre 1642, le titre de **marquis de Mairena**. Le couple a eu un fils, **Gaspar Felipe de Guzmán**. Enrique Felipéz de Guzmán mourra le 13 juin 1646.

**Scénario** : A 27 ans il avait déjà une vie avant de devenir l'héritier du titre de **Comte-Duc d'Olivarès**. Il était un capitaine dans un régiment de Tercio. La rencontre il y a deux ans avec la **duchesse Inès** lui a donné un vrai but. Il est un bretteur de talent et s'engage donc dans la cause des « **Creu de Sant Jordi** ». Il a été nommé chevalier par **Iñigo** juste avant qu'il parte pour chercher les **Lames**. Même si il n'est pas directement recherché par l'**Inquisition**, sa première mission sera d'aller en **France** seul pour transmettre le message de son père à la **France**. Si personne ne parle Espagnol il peut repartir en Espagne avec les Lames, ou son rôle peut s'arrêter là.



## Personnages : à l'Alcázar de Madrid

Le *Roi d'Espagne* et la cours se partageaient entre deux palais à **Madrid**, l'**Alcázar** et en résidence de plaisir le palais du **Buen Retiro**.

### Élisabeth de France

(1602- #41 - +1644)

**Wikipedia** : Élisabeth de France, également appelée Élisabeth de Bourbon ou Isabelle de Bourbon (22 novembre 1602 à Fontainebleau - 6 octobre 1644 à Madrid), fut reine d'Espagne, du Portugal, de Sicile et de Naples, duchesse de Bourgogne, de Milan, de Brabant, de Luxembourg et de Limbourg, comtesse de Flandre et comtesse palatine de Bourgogne. Elle est la fille de **Henri IV** et de **Marie de Médicis**.

Objet vivant d'une alliance avec l'Espagne non souhaitée par son père mais désirée par sa mère **Marie de Médicis** (princesse italienne dont la mère était une Habsbourg), par les **Concini**, favoris de sa mère, et par le parti dévot français, elle est "échangée" contre l'infante espagnole **Anne d'Autriche** qui quitte son Espagne natale pour épouser **Louis XIII**, frère d'**Élisabeth**.

Le 25 novembre 1615 à Bordeaux, Élisabeth épouse le futur roi **Philippe IV** d'Espagne. En raison du jeune âge de **Philippe IV** qui n'a que dix ans, on tient tout d'abord **Élisabeth** à l'écart de la cour et de son époux. Mais la maladie de **Philippe III** change la donne. Le mariage est enfin consommé et Élisabeth est très rapidement enceinte.

**Philippe IV** et **Élisabeth** sont couronnés en mars 1621. **Élisabeth** devient la deuxième reine d'Espagne française depuis **Élisabeth de France** (1545-1568), fille d'**Henri II** et femme de **Philippe II** d'Espagne. Mais les festivités sont gâchées par la naissance prématurée d'une petite fille qui ne survivra pas, Marie-Marguerite.

Elle a dix-huit ans et demi quand elle commence à donner régulièrement des héritiers à Philippe IV :

- *Marie-Marguerite* (14 août 1621 - 15 août 1621), née prématurée, n'a pas survécu
- *Marguerite-Marie-Catherine* (25 novembre 1623 - 22 décembre 1623)
- *Marie-Eugénie* (21 novembre 1625 - 21 août 1627)
- *Isabelle-Marie-Thérèse* (31 octobre 1627 - 1er novembre 1627)
- **L'infant Balthazar-Charles** (17 octobre 1629 - 9 octobre 1646 probablement d'une crise d'appendicite)
- *François-Ferdinand* (mort-né en 1634)
- *Marie-Anne-Antoinette* (17 janvier 1635 - 5 décembre 1636)
- **L'infante Marie-Thérèse** (10 septembre 1638 - 30 juillet 1683) épouse en 1660 Louis XIV, roi de France et de Navarre (1638-1715)
- *Un enfant mort-né* (6 octobre 1644)

Elle donna à son mari neuf enfants en 29 ans de mariage, dont l'héritier du trône Balthazar-Charles. **Parmi eux, seule sa plus jeune fille, Marie-Thérèse future reine consort de France, parvint à l'âge adulte**, apportant à l'ennemi héréditaire de la Maison d'Autriche (la France dont elle est issue) des droits sur le trône et les possessions espagnoles.



Affaibli par ses multiples grossesses et ses fausses couches, **Elisabeth** décède le 6 octobre 1644 en accouchant de son neuvième enfant.

Il est fort probable que **Philippe IV** ait transmis à sa femme une maladie vénérienne qu'il aurait attrapée avec une de ses maîtresses. Cette maladie pourrait expliquer certaines fausses couches, mais les mariages consanguins dont est issu **Philippe IV** pourraient également en être la cause. Pour les enfants mort-nés ou morts lors de leur enfance, la mortalité infantile peut être évoquée ainsi que l'incapacité des médecins de l'époque.

**Elisabeth** a souffert en silence de la mort de ses enfants et de ses fausses couches, et se sentait d'autant plus mal que certaines maîtresses de son mari lui donnaient des enfants. Sa culpabilité se ressent à travers les lettres qu'elle envoya à son frère **Louis XIII** et sa belle-sœur **Anne d'Autriche**. Elle avait toujours voulu que sa dernière fille, **Marie-Thérèse**, qui était âgée de cinq ans lors de la mort de sa mère, épouse le roi **Louis XIV**. Ce mariage eut lieu bien que les mariés fussent doubles cousins germains.

### Scénario :

Les **six enfants morts** seront dans cet univers tous mort né. En effet la **Griffe Noire** veut mettre sur le trône des Roi ayant des gènes de **Dragons**. Et ainsi petit à petit prendre le pouvoir. Mais ces rituels ont tous conduit à la mort de l'enfant, car la **Reine** possède un Artefact qui a bloqué partiellement le processus, ce qui a conduit à la mort des fœtus. Sauf pour deux, qui ont survécu, et sont sans gènes de **Dragons** grâce à son artefact.

Aujourd'hui la **Reine d'Espagne, Elisabeth de France** est dans une situation de plus en plus intenable. En temps que fille de France, elle a toujours secrètement combattu la **Griffe Noire**. Son éducation au près des **Louves** et les deux artefact en sa possession lui ont permis de faire discrètement une résistance réelle. Ce qui aujourd'hui ne lui permet plus de rester dans l'ombre est que son **fils**, l'héritier de la couronne, est en danger. La chute du **Comte-duc Olivarès** a entraîné la disgrâce de sa femme, la **duchesse Inès de Zúñiga et Velasco**. La **duchesse Inès** avait été nommée à la naissance du nourrisson **Balthazar-Charles d'Espagne**, tutrice et responsable de l'éducation du nourrisson. Elle a toujours été très proche de la reine est l'une des rares à connaître et partager sa aine des **Dragons**. **Balthazar-Charles d'Espagne**, a en 1643 14 ans, et est au cœur de l'intérêt malsain de la **Griffe Noire**. L'éviction de sa tutrice leur permet donc de placer, avec l'appui du Roi, **Philippe IV**, un séide de la **Griffe Noire**, **Lope de Vega**, au plus près de lui. Via des informateurs elle sais que sont fils et elle courent un danger mortel. Le Sang-mêlé, **l'infant Juan Jose d'Autriche**, issue de la relation adultère du roi avec l'actrice **Maria Calderon** (dragonne de la **Griffe Noire**) doit remplacer son **fils** dans l'ordre de succession au trône. Le roi **Philippe IV** a légitimé cet « infant » il y a quelques années, mais pour l'instant **Balthazar-Charles** reste l'héritier. Il risquent donc de porter atteintes à sa vie.

En résumé :

- Comme **Anne d'Autriche** qui avait été envoyé pour noyauter la royauté Française, **Elisabeth de France** a reçus avant de partir pour l'Espagne une éducation et des artefacts de la part des **Châtelaines**.
  - **Artefact de l'arcane , 5 la Sentinelle silencieuse** : Elle, cache au cœur d'un **chapelet de bois** un artefact de protection magique. Au cours des années elle a été témoin de contrôle magique de l'esprit du Roi, **Philippe IV**. Elle même a été la cible de ces attaques, mais l'artefact lui a toujours permis de savoir ce qu'était ces pensées et ce qu'était les ordres insufflé. Elle a ainsi pût faire la bonne reine docile tout en limitant au maximum les méfaits de ces influences. Cet artefact lui permis aussi de résister à plusieurs reprises à des tentatives d'hybridation des ces futur enfants. Les tentatives de la **Griffe Noire** ont été à plusieurs reprises de mettre sur le Trône d'Espagne un enfant ayant des gènes Draconique. L'artefact a souvent provoqué la mort des enfants hybride, mais deux fois, les fœtus ont vécu et sont resté saint.



- **Artefact** de l'*arcane* , 5 la *Sentinelle silencieuse* : Elle a aussi sur une **chevalière** un artefact qui lui permet de déceler les sentiments. Après qu'une personne ai un bref contact avec sa chevalière, et pendant 10 minutes, la reine voit son orra, et donc sait quel sentiments les animes (mensonge, vert ; colère, rouge ; jalousie, jaune ; aine, orange ; amour, violet ; amitié, bleu). Cela lui a permis de s'entourer de personnes de confiance.
- Avec le temps elle a réussi a gagner la confiance de l'organisation secrété « **Creu de Sant Jordi** ». Et via son seul contact *Iñigo Cacères y Solís* (présenté dans le dernier volet de ma campagne « Jusqu'ame Ranse Et Regicide ») elle distille des informations et complotte contre la **Griffe Noire**.
- Petit à petit elle a fait intégrer la **Duchesse Inès** à l'organisation. Ainsi en plus *Iñigo*, la **Duchesse** est devenu son contact direct avec l'organisation.
- Pour être discrète elle n'a pas de correspondance secrète avec la **France**. Seul la **Duchesse Inès** et *Iñigo* savent qu'elle a un double jeux, et il est le seul faire les voyages vers la **France** pour donner ou prendre des informations. C'est déjà via lui que dans le scénario « Régicide en Série », de la campagne « Jusqu'ame Ranse Et Regicide », on peut obtenir de précieuses informations.
- Elle ne veut pas que son fils soit une marionnette de la **Griffe Noire**, comme l'est son père. Donc depuis sa naissance elle le fait éduquer dans cette méfiance. Elle a réussi a le préserver quelques temps. Mais la situation lui a échappé. Depuis la disgrâce du **Comte-duc Olivares**, et de sa femme, elle se retrouve donc presque seule pour protéger son fils. Son nouveau tuteur est un **Dragon** nouveau née, *Lope de Vega*.
- **Piste pour un autre scénario** : Début Février 1644 la reine sera séquestré dans sa chambre de **Alcázar** royal de **Madrid**. Le but est encore d'introduire des gènes de Dragon au fétus. Cette fois pour préparer cela la **Griffe Noire** va progressivement faire le vide autour de la reine et placer des agents de l'organisation a la place. Pour ce point si les Lames n'interviennent pas elle et le fétus mourront lors de l'accouchement en octobre 1644. Cette partie est clairement bien après le scénario. Il faudra donc uniquement leurs donner l'information qu'à chaque enfant il y a eu des tentatives magiques dangereuse. Et quant ils apprendront via les espions du **Cardinal** qu'il est probable qu'elle soit encore sainte vous pourrez faire un scénario pour la sauver.

## Balthazar-Charles d'Espagne

(1629 - #14 - +1646)

**Wikipedia** : Il est le fils du roi d'Espagne Philippe IV et de sa première femme Élisabeth de France.

Étant donné qu'il était le seul enfant masculin issu du premier mariage de **Philippe IV**, **Balthazar** avait vocation à lui succéder au trône et portait le titre de **prince des Asturies**. Il est probablement mort de l'appendicite à 17 ans.

**Scénario** : Les **Dragons** ont dans leurs manche le bâtard du roi, **Juan José**. En effet, historiquement, l'année même de la naissance de **Balthazar-Charles** naquit de la relation du roi avec l'actrice **Maria Calderon** un fils que le roi légitima : **l'infant Juan Jose d'Autriche**. Dans le monde des Lames c'est un sang-mêlé dévoué a la causes des **Dragons**, et, pour le



rendre adulte, **Juan José** a 4 ans de plus que l'héritier. D'un autre côté **Balthazar-Charles** et sa mère sont des obstacles. Depuis des années la **Griffe Noire** a essayé de dominer l'esprit de la **Reine**. Même si a plusieurs reprises cela a donné des résultats encourageant, l'organisation secrète sait aujourd'hui qu'elle n'a jamais vraiment réussi. La reine doit être immunisée ou avoir amener de **France** une protection. Pire, **Balthazar-Charles** a été élevé par la **duchesse Inès**, et elle aussi n'a jamais été sous contrôle. Ainsi la **Griffe Noire** compte se débarrasser de cet **héritier** trop gênant. Car même si elle arrive à le contrôler, il serait bien plus simple d'avoir un futur Roi naturellement dévoué à la cause de l'organisation. Pour cela ils veulent placer dans la succession au trône le Bâtard, **Juan José**, mais un Sang-Mêlé serait compliqué à faire accepté. Le fait de rajouter des gènes draconique à un fœtus donne un enfant totalement humain, mais à l'image des Dracs, totalement sous l'influence des Dragons. Donc c'est théoriquement un meilleur plan, et c'est pour cela qu'ils ont insisté. Et qu'ils recommenceront lors de la future grossesse de la **Reine**. Une fois de plus ils vont essayer de donner quelques gènes Draconique au fœtus. Si cette fois ci cela fonctionne et que c'est un garçon il est sûr que **Balthazar-Charles** sera rapidement éliminé. Mais ils ne savent pas encore qu'elle retombera en sainte, et surtout ce plan n'ayant jamais fonctionné ils préparent donc une autre solution.

Depuis la découverte des porteurs de la « *Magie Naturelle* » l'Inquisiteur **Fernando de Valdés** a via un rituel sacrifiant un porteur de cette « *Magie Naturelle* » la capacité de lui gommer ces marques draconique et espère même lui donner quelques pouvoirs. Si ce plan fonction **Balthazar-Charles** sera donc éliminé. Depuis la disgrâce de sa tutrice, la **Duchesse Inès**, c'est un **Dragon** qui lui sert de tuteur, **Lope de Vega**. Mais avant son départ la **Duchesse Inès** lui a confier pour qu'il se protège de son nouveau tuteur une arme en *Dragonite* et une « *Larme de Sainte* » (Livre 3 P 31). De plus comme pour son demis frère le Roi **Philippe IV** lui a fait confectionné une protection sous la forme d'une chevalière. Il a donc :

- **Artefact de l'arcane 16, La gardienne derrière le Miroir** : Une chevalière qui agit passivement et lui donne une résistance qui se traduit en 5 points de ténacité en plus.
- **Artefact : Larme de saintes**, en la secouant elle émet une lumière qui permet de supprimer la magie draconique qu'elle éclaire. Pour la rendre utilisable, il l'agite au creux de sa main, ce qui permet d'annuler la magie qui le cible, tout en restant discret.
- Une dague en *Dragonite*

## Lope de Vega

(1562, #81, 1635)

**Wikipedia** : Il est un dramaturge et poète espagnol. Il est considéré comme l'un des écrivains majeurs du Siècle d'or espagnol.

**Scénario** : Voici un « jeune » **Dragon** nouveau née. On lui confie à la disgrâce de la **Duchesse Inès** l'éducation et la surveillance et le « contrôle » de l'héritier au trône, **Balthazar-Charles**.

Il aura aussi le rôle, le jour venu, de l'exécuter.



C'est un combattant médiocre, mais c'est un manipulateur de tout premier ordre.

### ***Listes de artefacts, sorts qu'il connaît***

**Son Arcane principale est le Gentilhomme au Corbeau, la 11.** Pour les autres il possède des artefact qui lui donne accès à l'arcane.

- **Artefact de l'arcane 16, La gardienne derrière le Miroir :** communiquer via le miroir (uniquement un artefact miroir et une phrase rituelle pour l'activer)
- **Sortilège de l'arcane 11, le Gentilhomme au Corbeau – Suggestion tenace.** Aidé d'un artefact en forme de chapelé, Il peut lors de ce qui peut passer pour une longue (au moins une heure) prière légèrement contrôler la volonté d'une cible. L'effet maximum ne dure qu'une demie journée, mais ne s'estompe que lentement. Il disparaît totalement en une semaine. Ce contrôle rend la cible très sensible à ces propositions, et même estompé la cible ne peut pas se rendre vraiment compte qu'elle a été manipulée magiquement et sera persuadé avoir pris elle-même les décisions issues de cette manipulations.
- **Sortilège de l'arcane 11, le Gentilhomme au Corbeau - avoir une emprise simple quelques secondes.** Le nombre de secondes dépend de la somme des arcanes bénies de la victime. Par exemple si la victime a deux arcanes bénis, la 7 et la 3, cela tiendra 10 secondes. En terme de jeu, une passe étant de 30 secondes (dans mon adaptation, sinon c'est 10 secondes), je propose des paliers, de 1 à 5 tiendra qu'une ronde, 5 à 10 deux rondes ... etc. Cette emprise permet juste d'empêcher la victime de faire quelque chose ou de l'obliger à faire quelque chose. La victime peut faire un test de « Volonté » contre la volonté du sorcier pour résister. Si elle échoue pendant la période elle ne peut pas faire de nouveau test, et rien ne peut plus l'interrompre.

### ***Liste de rituels qu'il connaît***

pour tous il faut des cierges de suif noir :

- **Rituel de l'arcane 11, le Gentilhomme au Corbeau - Emprise simple quelques jours** d'un individu, Cela permet d'influencer les réponses et les actes légèrement. En terme de jeu il faut 5 minutes pour réaliser ce sort, une fois fait il tient plusieurs jours. Le nombre de jour dépend de la somme des arcanes bénies de la victime. Par exemple si la victime a deux arcanes bénis, la 7 et la 0, cela tiendra 7 jours. Si elle n'en a pas ou si elle n'a que l'arcane 0 ce sortilège ne tient pas. La victime a droit à un test de volonté contre la volonté du sorcier. Lors de l'emprise le sorcier peut soit obliger la victime à faire quelque chose, soit empêcher la victime de faire quelque chose. Pour chaque action, après la première heure, mettant en jeu la vie de la victime, ce test de volonté peut être renouvelé.



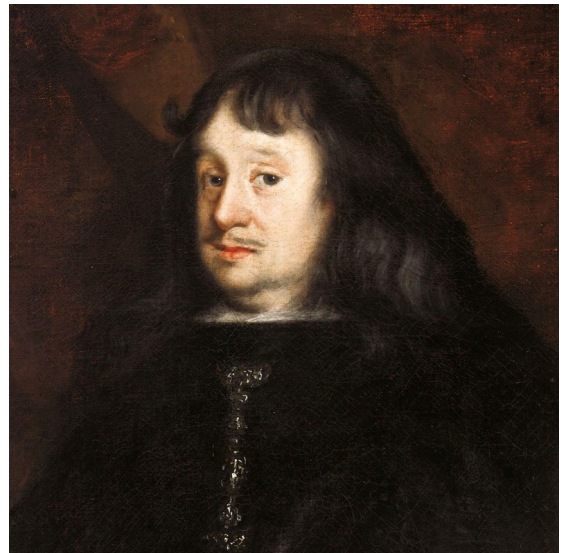
## **Personnages : Chez le Bâtard Juan José d'Autriche**

### Juan José d'Autriche

(1629, 1625, #18, +1679)

**Wikipedia** : Juan José d'Autriche (ou Jean Joseph), *comte d'Oñate*, né en 1629 et mort le 17 septembre 1679, est un homme politique et général espagnol qui est notamment gouverneur des Pays-Bas espagnols de 1656 à 1659 et premier ministre de l'Espagne de 1677 à 1679.

Reconnu comme fils bâtard par **Philippe IV** d'Espagne, sa mère, **María Calderón** (ou Calderona) était une actrice dont la vie dissolue avait rendu sa paternité problématique. Cependant, le roi le légitime et lui fait suivre une éducation soignée à Ocaña où il apprend les bases de la vie militaire. Le père jésuite et mathématicien **Jean-Charles della Faille** est son précepteur.



**Scénario** : Donc je lui donne 4 ans de plus pour en faire un adversaire possible. C'est un sang-mêlé, avec de l'écaillé dans le dos. Il est dans l'ordre de succession au trône **d'Espagne**. Mais en temps que **Sang-Mêlé**, il ne devrait pas pouvoir devenir Roi. La **Griffe Noire** l'a sous sa coupe au travers d'un **Dragon**, le père jésuite et mathématicien **Jean-Charles della Faille**. Ce dernier en plus l'éduque et le protège. Avec le temps il est devenu un bretteur de talent. Il ne fait pas de magie mais a un artefact pour le protéger. Comme pour son demis frère le Roi **Philippe IV** lui a fait confectionné une protection, une chevalière.

- **Artefact de l'arcane 16, La gardienne derrière le Miroir** : Une chevalière qui agit passivement et lui donne une résistance qui se traduit en 5 points de ténacité en plus.

Ainsi le plan de l'Inquisiteur **Fernando de Valdés** est de trouver le porteur de « *Magie Naturelle* » le plus puissant possible, faire un rituel sur **Juan José d'Autriche** permettant de cacher totalement sa nature, et dire malgré les rumeurs, que sa mère est une humaine morte à sa naissance, et que **María Calderón** n'a fait que l'élever. C'est gros mais comme quelque soit l'inspection qui sera faite sur lui il apparaîtra humain, cela passera. Enfin il faudra tuer l'héritier légitime à l'issue pour le placer en première place de la succession.

## Jean-Charles della Faille

(1597, 1502 - #132 - + ?)

**Wikipedia :** Jean-Charles della Faille (ou Jan-Karel/Juan Carlos della Faille), né le 1er mars 1597 à Anvers (Belgique) et décédé le 4 novembre 1652 à Barcelone (Espagne), était un prêtre jésuite brabançon, mathématicien et précepteur du prince Juan José d'Autriche, à la cour d'Espagne.

Jean-Charles della Faille a publié une seule œuvre de conséquence, son *Theoremata de centro gravitatis partium circuli et ellipsis* (Anvers, 1632), et cela grâce à l'insistance de *Saint-Vincent*, qui souhaitait qu'il publie ses recherches sur le centre de gravité avant le suisse *Paul Guldin*, qui préparait un ouvrage sur le même sujet. Adoptant la méthode d'Archimède, della Faille développa une formule (désormais classique) qui permet de calculer le centre de gravité d'un secteur circulaire, ou de ses segments.



Le mathématicien hollandais *Christiaan Huygens* admirait grandement la découverte du père *della Faille* et l'exposition parfaitement logique du traité où il expose sa découverte. Vers la fin de 1645, *Philippe IV* le nomme professeur particulier et précepteur de son fils légitimé *Juan José d'Autriche*. *Della Faille* avait laissé des manuscrits en possession de *Don Juan José d'Autriche*. Ils n'ont jamais été retrouvés.

**Scénario :** Pour les besoins de notre scénario il est le précepteur depuis plus longtemps, et surtout c'est un **Dragon**. Il est là pour l'éducation, la protection et comme maître d'arme. C'est un combattant de tout premier ordre, et il a quelques tours dans son sac

### *Listes de artefacts, sorts ou rituels qu'il connaît*

**Son Arcane principale est le Guerrier Immortel, la 20.** Pour les autres il possède des artefact qui lui donne accès à l'arcane.

- **Artefact de l'arcane 16, La gardienne derrière le Miroir :** communiquer via le miroir (uniquement un artefact miroir et une phrase rituelle pour l'activer)
- **Artefact de l'arcane 3, le Jongleur Indécis :** Une bague qui avec un mot de contrôle lui permet d'avoir en plus de lui même 3 reflets de lui dans la pièce. Ces reflet sont tous autonome avec un seul ordre simple (défense, attaque..), mais potentiellement différent, ils ont tous ces caractéristiques de combats et disparaissent au bout de trois asseaux, ou si ils reçoivent 2 points de ténacité.
- **Sortilège de l'arcane 20, le Guerrier Immortel :** une armure magique pour lui (livre 3 page 71), qui le protège (que lui pas ces reflets) du nombre de point dépensé. Mais si cette protection est passé une fois elle disparaît.

## Le Morisque, Ettore de Cumel

*Scénario : Personnage totalement fictif de 36 ans*

Dans le voyage vers Madrid les joueurs peuvent croiser dans un village proche du désert ces parents, **Elvira et Domingo de Cumel**, qui sont en passe d'être brûlés car ils sont **Morisques**. Si ils les aident ils leur demanderont de retrouver leurs fils à **Madrid** pour l'informer de leurs départ pour la **France**.

**Ettore** à l'évocation de cette histoire est l'obligé des personnages, et embarquera avec lui son camarade **Gironimo de Catres**.

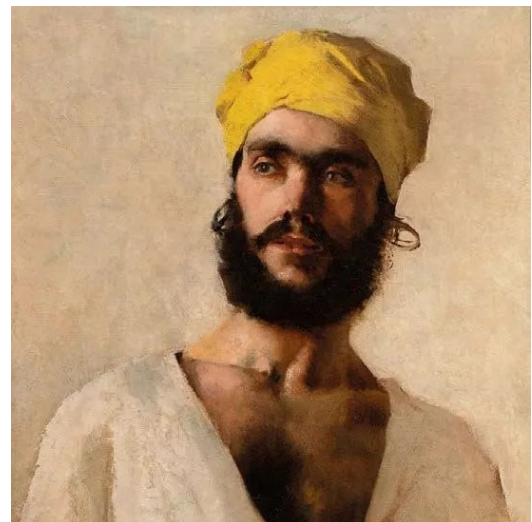
**Ettore de Cumel**, est un homme d'arme servant **Juan José d'Autriche**, le bâtard **Sang-Mêlé** du **Roi d'Espagne**.



## Le Morisque, Gironimo de Catres

*Scénario : Personnage totalement fictif de 30 ans.*

**Gironimo de Catres** lui aussi sert **Juan José d'Autriche**, mais en temps qu'**esclave**. Il travaille en cuisine. Il a rencontré **Ettore de Cumel** il y a plusieurs années quand il a commencé à travailler pour son maître. Leurs origines communes les ont rapproché, en secret bien sûr, car personne ne sait l'origine exacte de **Ettore de Cumel**.



## Note sur ces deux PNJ Morisque

En l'espace d'une année, 1613-14, **l'Espagne** est vidée de 90 % de sa population **Morisque**. Au total, 270 000 personnes sont chassées d'Espagne. Plus d'explication dans le paragraphe « *Des Morisques en quête de vengeance* ».

Je place donc deux PNJ **Morisque**. Ces personnages peuvent être les 10 % restant, leurs enfants, ou des enfants métis qui avaient 7 ans en 1614 (donc 36 ans en 1643) et qui se sont retrouvés séparés de leurs familles. Quoi qu'ils en soient ils ont du sang Morisque, sont peut-être musulman en cachette, et sont une opposition naturelle au gouvernement et à **l'Inquisition Espagnole**.



## Personnages : Creu de Sant Jordi

Felipe Lanaja

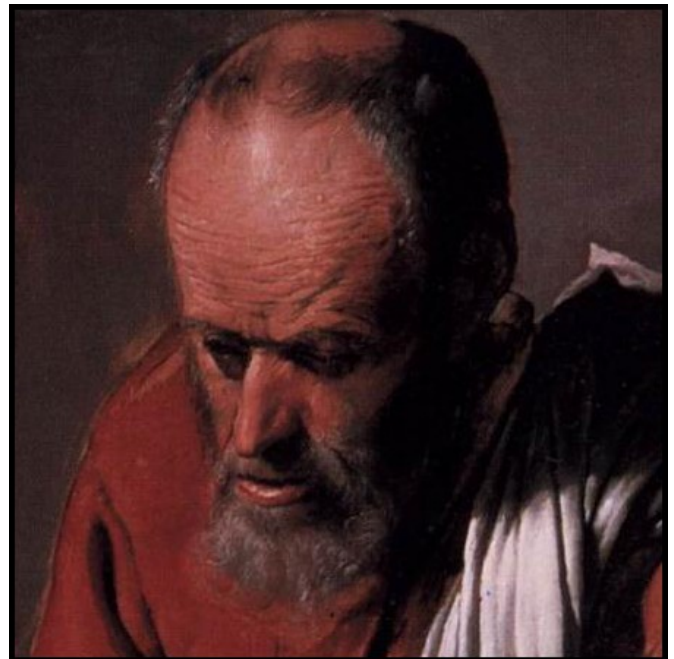
(1599 - #44 - + ?)

### Scénario

Personnage totalement fictif. **Felipe Lanaja** est le propriétaire de l'auberge des « *Roi de Navarre* » (*Rey de Navarra*) à *Madrid*. C'est le contact des Lames pour rencontrer **Iñigo Cacères** du « **Creu de Sant Jordi** ». Grâce à une bague de l'ordre ainsi qu'au mot de passe « *vino negro de Navarra* » (Vin noir de Navarre) **Felipe Lanaja** organisera un rendez-vous dès le lendemain de l'arrivée des Lames dans une pièce privée de son auberge.

**Felipe** est un ancien Tercios et est un sympathisant des **Croix de Saint-George** mais ne s'implique pas plus dans l'organisation. Il a été recruté par **Iñigo** après la mort de la famille de Felipe dans une épidémie de ranse. Il a un très fort sens de l'honneur, et a encore le sang chaud. Donc en cas de déboire des Lames il peut être d'une aide utile si, malgré son relatif mutisme et la barrière de la langue (il ne parle qu'Espagnol, ou presque), il sympathise avec les Lames. C'est un très bon bretteur, tireur avec une bonne ténacité. C'est un personnage assez renfermé.

Son établissement est calme et s'attire une clientèle de bourgeois cherchant un endroit propre et bien fréquenté.



Iñigo Cacères y Solís

(1606 - #37 - + ?)

**Scénario** : Personnage totalement fictif. **Iñigo Cacères y Solís** fait parti de la noblesse Espagnole. Il est chevalier de l'**Ordre d'Alcántara**. C'est un un ordre militaire hispanique fondé au XIIe siècle. C'est un ordre proche des Templier qui avait initialement pour but la défense de l'Espagne contre les Maures mais aussi contre les dragons. 1492 signe la fin de la Reconquista, et le retour de la Jusquisme et des dragons sur le devant de la scène. Pour l'ordre, c'est aussi la fin de l'indépendance car l'ordre est rattache à la **Couronne d'Espagne**. Il est a noter que depuis 1546, l'obligation de chasteté des chevaliers est levée. Cet ordre est donc depuis plus d'un siècle sous les ordres de la cours aux dragons, mais une partie de ces membres, dont **Iñigo**, n'a pas oublié l'un des but lors de sa création : détruire les



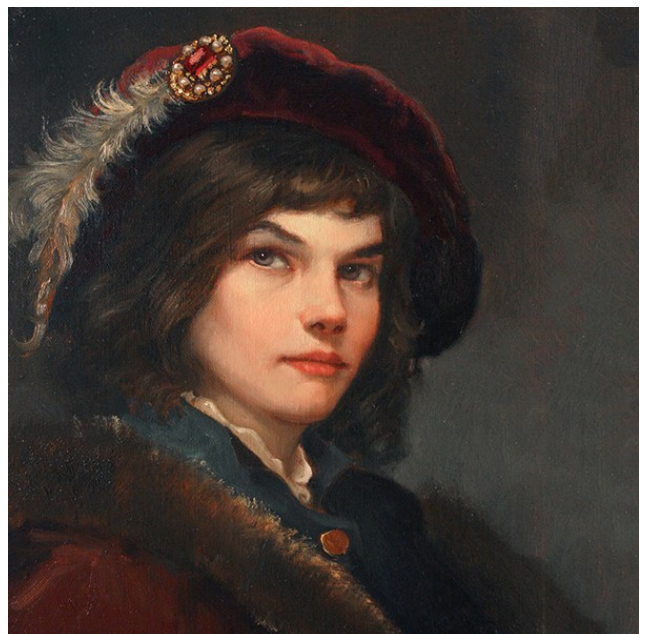
**Dragons.** Lui et quelques autres sont donc membre de l'une des dernières organisation secrète combattant les dragons en Espagne : « **Creu de Sant Jordi** ». De part sa position de noble chevalier il peut voyager sans attirer l'attention sur lui. Il sert d'agent de liaison entre les espions infiltré au sein de la **Griffe Noire** et l'organisation. Il est aussi régulièrement en contact avec la **Duchesse Inés** (femme du **comte-duc Olivarès**) et les **Châtelaines** en France. C'est un ibérique mais il est calme et posé. C'est un très bon bretteur, et possède les compétences de discrétions, dissimulations et intrigues nécessaire à son double jeux.

Il sera la personne qui sera appelé par le propriétaire de l'auberge des « **Roi de Navarre** » après l'arrivée des **Lames**. Il parle un Français parfait et aidera les **Lames** temps que ces dernières le respecteront et resteront discrètes. Suivant les demandes il présentera **Francisco de Quevedo** qui est plutôt à la « **Taverna Turca** » (Taverne du Turc) avec **Le Capitaine Alatrisme**.

## Ana Bolea

(1613 - #30 - + ?)

**Scénario : Personnage totalement fictif.** **Dona Jeronima de Castro y Bolea**, sa mère est morte en lui donnant naissance. **Ana** est une Sang-mêlé (signe, un ongle griffu). Son « père », **Ferdinand Bolea**, un petit noble sans fortune, devenu capitaine dans les Tercios, l'a élevé dans la haine des **Dragons**, en expliquant que sa mère avait été violé par un **Dragon**. **Ferdinand** c'est donc engagé dans le combat contre les **Dragons** à la mort de sa femme. Il est mort il y a près de dix ans dans une des opérations de la « **Creu de Sant Jordi** ». Son père lui a appris l'escrime et le m'animent des armes à un niveau digne des **Lames**. Sa aine des **Dragons** ne vient pas que de son éducation, en venant au monde elle a tuer sa mère, ce qui la ronge. Elle a un talent exceptionnel pour se cacher, et surveiller. C'est une athlète accompli. Quant elle n'est pas en mission son rôle principal est de protéger et suivre **Iñigo Cacères**. J'ai créer ce PNJ pour en cas de problème une aide efficace arrive de « on ne sait où ». Une sorte de **Saint-Luc Espagnole**.



## Francisco de Quevedo y Villegas

(~~1580~~, #63, +1645) (1600, #43, +1645)

Pour qu'il puisse être une aide et qu'il puisse se battre, je lui retire 20 ans.

**Wikipédia :** Francisco Gómez de Quevedo Villegas y Santibáñez Cevallos, né probablement le 14 septembre 1580 à Madrid et mort le 8 septembre 1645 à Villanueva de los Infantes, province de Ciudad Real, est un écrivain espagnol du Siècle d'or, dont il est l'une des figures les plus importantes et les plus complexes de la littérature.

Tout au long de sa vie, il aura connu tour à tour les faveurs royales, puis la disgrâce. Ses tentatives pour participer à la vie politique se soldent par des échecs, qui lui coûtent la liberté. Tombé deux fois en disgrâce, il est condamné deux fois aux arrêts, dans une prison d'abord, puis dans un monastère.

Son œuvre littéraire est immense et contradictoire. Homme de grande culture, amer, tranchant, courtisan,



**Francisco de Quevedo** écrivit les pages burlesques et satiriques les plus brillantes et les plus populaires de la littérature espagnole. Mais il est également l'auteur d'une œuvre lyrique de grande hauteur et de quelques textes de morale et de politique d'une grande profondeur intellectuelle, qui en font le principal représentant du baroque espagnol.

**Quevedo** pouvait être impulsif. Il était présent à l'église **San Martín de Madrid** lorsqu'une femme qui y priait fut giflée sur la joue par un autre homme qui s'était précipité vers elle. **Quevedo** a saisi l'homme et l'a traîné hors de l'église. Les deux hommes ont sorti leurs épées et **Quevedo** a transpercé son adversaire. L'homme, qui est mort de ses blessures quelque temps plus tard, était quelqu'un d'important. **Quevedo** se retire alors temporairement dans le palais de son ami et mécène, **Pedro Téllez-Girón, 3e duc d'Osuna** (1574 – 1624) .

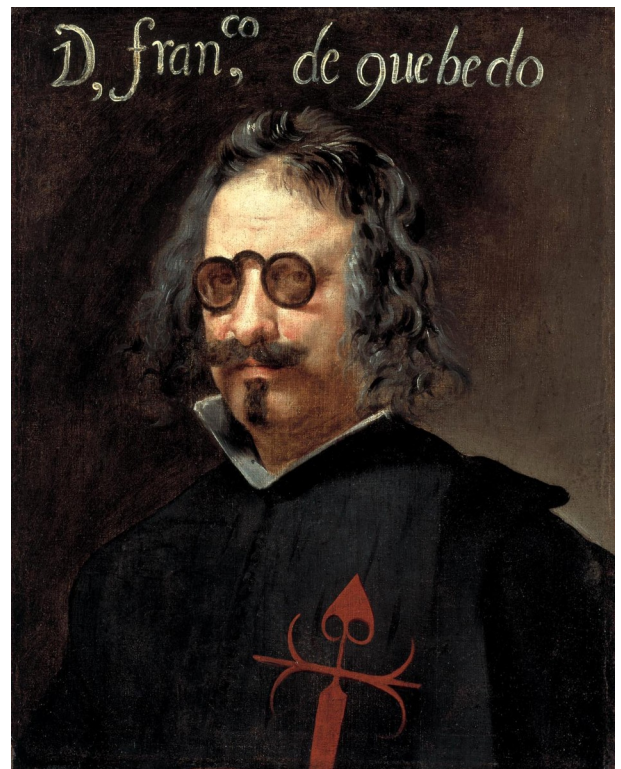
**Scénario** : C'est un personnage historique haut en couleurs que l'on retrouve dans **El Capitan**. Je tiens à le mettre sur la route des **Lames**. Il sera un contact possible des **Lames** en **Espagne**. Il est le grand maître de l'organisation **Creu de Sant Jordi**. Il avait pris la suite de son amis, **Pedro Téllez-Girón** avant sa mort. En effet depuis 1621 il était en résidence surveillé.

En 1643, **Quévedo** sort juste de la prison « **Hostal San Marcos** » de **León**. Il y est resté de 1639 à 1643. Il est affaibli, mais comme dans cette réalité il a 20 ans de moins, il est toujours vaillant et il ne se retire pas sur ces terres et poursuit son combat. Il est toujours épaulé par le fils de son amis et mécène **Pedro Téllez-Girón, Juan Tellez-Girón y Enriquez de Ribera**.

Suivant les demandes que les Lames font à **Iñigo Cacères y Solís**, à l'**Auberge des Roi de Navarre**, il peut décider de leurs faire rencontrer **Quevedo**. **Quevedo** même passe le plus clair de son temps dans la **Taverne du Turc** (*Taverna Turca*). Les deux établissements communiquent par une cours intérieure.

**Quevedo** est l'ami du **Capitaine Alatrisme**, même si ce dernier n'est pas membre de l'organisation il peut conseiller les joueurs de prendre contact avec lui si ils ne l'ont pas croisé par eux même.

Il y a quelques semaines, en 1608 1643, il s'est battu en escrime avec **Luis Pacheco de Narvaez**, le **maître d'arme du Roi**, suite à la critique de **Quevedo** sur sa publication la méthode d'escrime de **Luis Pacheco**.





## Catalina de Ursúa Baronne de Baztan

(1590 - #53 - + ?)

**Scénario :** *Personnage totalement fictif.* Elle est une très grande amie de la **Duchesse Inès**. Elle est originaire du **pays Basque** et a son manoir familial sur la commune d'**Elizondo**. Non loin de **Zugarramurdi**, la ville des Sorcières (#30 km). Elle est veuve depuis quelques années maintenant et a perdu son seul fils par la Rance. Il était sympathisant de la **Griffe Noire**. Même si elle ne sait pas exactement se qu'il faisait, c'est bien son service au près de **Dragon** qui lui a enlevé son enfant. Donc elle n'a vraiment rien à perdre, et une vengeance envers les **Dragon** la motive.

Elle ne fait pas partie de l'organisation du « **Creu de Sant Jordi** ». Mais quand le **Comte-Duc** a décider de fuir **l'Espagne** le plan de se faire passer pour les serviteurs de leurs amis a semblé le plus simple pour se rapprocher de la **France**.

Les nobles de haut rang assigné à résidence n'avait que peu ou pas de surveillance. Ainsi le plan sera que le **Comte-Duc** devienne le temps du voyage le coché de la **Baronne de Baztan**, et la **Duchesse Inès** sa femme de chambre. Pour que rien ne change vu de l'extérieur, avec la complicité de leurs domestiques et même si il n'y avait pas vraiment de ressemblance, le coché et femme de chambre devait prendre la place du couple **Olivarès**. Le but du voyage est d'aller du **domaines de Loeches**, dans les environs de **Madrid** au petit **château d'Elizondo** au **pays Basque** (Château fictif qui n'a pas de trace historique) avant que le **Comte-Duc** ne soit mis aux arrêts par **l'Inquisition**.

Ce plan n'a pas pû avoir lieu, le **Comte-Duc** a été arrêté avant. Mais la **Duchesse** par contre a fait le voyage.

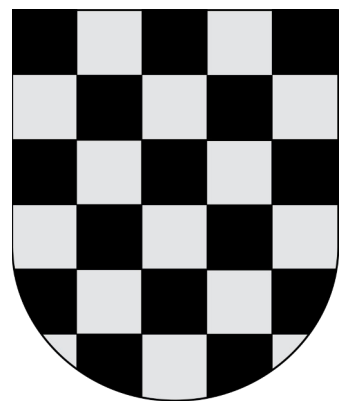


Figure 1: Blason des Comtes de Baztan

## Juan Tellez-Girón y Enriquez de Ribera, 4e duc d'Osuna

(1597 - #46 - +1656)

**Wikipédia :** Pour la Géographie **Osuna** est une commune située dans la province de **Séville**. Le titre de **duc d'Osuna** est donné pour la première fois à **Pedro Girón de la Cueva** en 1562. Osuna devint la capitale andalouse des domaines de la famille **Téllez-Girón**, qui portait le titre ducal.

La mère de **Juan**, **Catalina Enriquez de Ribera y Cortés**, décédée en novembre 1635, était l'une des trois filles de **Fernando Enriquez**, 2e duc d'Alcalá de los Gazules.

Il a épousé **Isabel Raimunda de Sandoval y Padilla**, décédée en 1658 et fille de **Cristóbal de Sandoval**, duc de Uceda. Ils ont eu deux enfants :

- **Pedro Baltasar Téllez Girón**, marquis de Peñafiel, né en avril 1624 et mort en bas âge.
- **Gaspar Téllez-Girón**, 5e duc d'Osuna, né en mai 1625 (donc en 43 il a 18 ans) et mort en juin 1694.

**Scénario :** Ce personnage n'est pas fait pour être rencontré par les joueurs, mais il est là pour le background. Et cela créer quelques membres de plus.

Son père **Pedro Téllez-Girón**, était le précédent grand maître de l'organisation **Creu de Sant Jordi**. Lors des arrestations de **Quevedo** c'est donc lui, **Juan Tellez-Giron**, qui dirige l'organisation. Mais par respect à sa libération en 1643, il lui rend son poste. Son propre fils **Gaspar Téllez-Girón** à 18 ans, et est lui même un jeune membre de l'organisation. Il est encore jeune mais apprend vite.



Comment les Ducs d'Osuna sont devenu membre de **Creu de Sant Jordi** ?

Leur ancêtres, **Juan Téllez Girón**, IVe comte d'Ureña, est né à **Osuna** vers 1494. En trente ans, il créa dans la ville d'**Osuna** le plus grand et le plus éblouissant ensemble monumental de la Renaissance Sévillane, avec la construction de treize églises et couvents, d'un hôpital, de l'Université, de la Collégiale et du Sépulcre Ducal, faisant de lui le mécène le plus important de son temps. La Reconquista venait de se terminer et on venait juste de découvrir les **Amériques**, et la **Jusquiamé**. Donc **Juan Téllez Girón** a été en son temps grand maître de la **Creu de Sant Jordi**. Aini à la différence de l'**Inquisition** qui c'est fait corrompre de l'intérieur, cette société secrète a toujours combattu les **Dragons** et leurs influences délétères. Et depuis le début du XVIeme siècle c'est un **Tellez-Giron** qui en est le grand maître. L'éducation et quelques artefact permettent à cette famille extrêmement puissante de travailler contre les **Dragons**.

Le **Comte-Duc Olivarès** a nuis gravement aux **Ducs d'Osuna**. En effet quelques jours après la mort de **Philippe III**, en 1621, dans le cadre d'une "purge" des ministres du nouveau et très jeune roi contre la famille et les amis de **Francisco Gómez de Sandoval**, 1er Duc de Lerma. Ainsi le **Duc d'Osuna** est arrêté par une décision du Conseil d'État - la plus haute instance politique et administrative de la monarchie espagnole - sur la base d'un large éventail d'accusations (corruption, mais aussi impiété, mauvaise conduite sexuelle, etc.) Il reste en résidence surveillée jusqu'à sa mort en septembre 1624.

Ainsi il sera dur de convaincre **Creu de Sant Jordi** d'aider le **Comte-Duc**.

## **Personnages : La cabale de l'Evangelio de Judas**

Domingo Pimentel Zúñiga

(1585 - #58 - +1653 )

**Wikipedia :** Né au sein de la famille Pimentel - Zúñiga , il était le  *fils du comte de Benavente Juan Alonso Pimentel de Herrera*  et de sa seconde épouse  *Mencía de Zúñiga y Requesens* . Il a étudié à l' **Université de Salamanque**  et est entré dans l' **ordre d'Alcantara** , il en été le commandant à  **Mayorga**  . Il est  **dominicains**  et a été au couvent de  **Santa Cruz de Ségovie** , il fut professeur au collège de  **San Gregorio de Valladolid** , régent des études et provincial de l'ordre de Castille.



**Scénario :** En temps que membre de l' **Ordre d'Alcantara**  il avait a sa disposition des documents dans les archives du  **monastère à Mayorga** . Il y avait entre autre des textes sur,  *Diego d'Alcalá* , un frère franciscain reconnu saint par l'Église catholique. Selon ces documents, grâce à sa foi il a était capable de guérisons miraculeuse. Il s'est passionné très jeune pour cela, et a compilé tous les textes sur des miracles ne pouvant pas être attribué aux  **Dragons**  et à la magie. Il est persuadé que la «  *Vraie foi*  » est aussi puissante que la magie, et il considère que les  **Dragons**  sont des l'incarnation de Satan. Ainsi la dérive de  **l'Espagne**  l'a toujours désolé.

Ces missions diplomatiques l'on amener au Saint-siège, et a voyagé. C'est ainsi qu'en 1607, alors qu'il n'avait que 22 ans il est passé par  *le monastère de San-Salvador, près de Zugarramurdi* . Il y a rencontrer une communauté religieuse pratiquant des miracles grâce a leurs apprentissage de la «  *Vraie Foi*  » avec «  **Les évangiles perdu**  » ( *Codex Tchacos* ). Il a passé quelques jours a étudier le texte, ils étaient l'aboutissement de son intuition, c'était pour lui un signe du divin. N'étant que de passage, et juste avant que l' **Inquisition**  ne fauche ce monastère, il avait eu l'autorisation de d'emporter une copie des évangiles au près de son propre  **monastère à Mayorga** . Il a par la suite passé un temps infinie sur ces évangiles. Même si finalement un petit nombre arrive a développer des pouvoir, il fut l'un des élus.

Depuis  **Domingo Pimentel Zúñiga**  a constitué une cabale «  **Evangelio de Judas**  », composée de religieux. L'objectif premier est de développer des personnes ayant des pouvoirs de la «  *Vraie Foi*  ». Son poste en temps que professeur au collège de  **San Gregorio de Valladolid**  lui a permis via des tests de recruter des personnes ayant des «  *prés dispositions*  » permettant de développer la «  *Vraie Foi*  ». Le but final de cette cabale est de contrer les  **Dragons**  en  **Espagne** , et principalement  **l'Inquisition**  Espagnole. Via des «  *miracles*  » et donc en arguant de la légitimité divine, elle compte remplacer les plus hauts membres du clergé souvent sympathisant de la  **Griffes Noire** , mettant ainsi le pouvoir militaire, le pouvoir spirituel et le pouvoir politique de plus en plus hors de porté des  **Dragons** . Ses membres pourront ainsi amenuiser le pouvoir de la  **Griffes Noire**  et reprendre le contrôle de leurs nations.

Acutellement  *María de Jesús de Ágrada*  est le membre qui a le plus de pouvoir. La cabale est répartie sur plusieurs monastère Espagnol (je n'ai pas fait la liste mais 4 ou 5). Seul très peut de personnes de ces mo-



nastères connaissent la cabale. La Cabale est constitué d'une trentaine de personnes, dont certain ont eu, grâce a l'enseignement du Codex des « pouvoirs » qu'ils ne contrôlent pas vraiment. Mais il peut y avoir plusieurs dizaines de pratiquant de « *Vraie Foi* » dans chaque monastère.

Il est peut probable que les joueurs le rencontre dans ce scénario. Car il n'entre pas dans l'intrigue visible, mais plus dans la construction de toutes les structures de l'histoire. **L'inquisition** ne l'a jamais soupçonné. Il est discret et prudent, et à la différence de **María de Jesús**, il a une bonne conscience politique, et des risques à ce dévoiler. Il est donc plus un élément de background. Ce personnage pourra être présenté aux joueurs via **María de Jesús**, si vous faites un développement ultérieur de cette histoire.

#### Pouvoir de la « *Vraie Foi* » maîtrisé :

- **Thaumaturgie (niveau 2)** : Par imposition des mains fait regagner en ténacité
- **Sphère d'exclusion (niveau 2)** : Une sphère étincelante, centré sur le sorcier, se diffuse et expulse toutes personnes présente dans son rayon. Le rayon en mètre et les dégâts subit en point de ténacité sont lier a la puissance.

### María de Jesús de Ágrada

(1602, #41, +1665)

**Wikipedia** : Née à Ágrada en Vieille-Castille, dans une famille de quatre enfants, elle entra dans l'**Ordre de l'Immaculée Conception** le 13 janvier 1619 avec sa mère et sa sœur, alors que son père et ses frères entrèrent dans les **frères du Saint-Sacrement**.

À partir de 1620, elle a vécu une série de visions extatiques du Saint-Esprit, de la passion du Christ, de la Pentecôte, de l'Enfant-Jésus et de la Reine des anges. Elle tombait en ravissement devant le Saint-Sacrement et semblait avoir un **don de lévitation**. Elle dut toute-fois subir des assauts occultes.

Choisie comme abbesse en 1627, elle a reçu des apparitions de la Sainte Vierge la même année, qui l'a chargée de la mission d'écrire l'histoire de sa vie. Elle dut reconstituer ses notes face aux réticences de son premier confesseur face à ses propres inquiétudes. Dès 1643 elle a une correspondance avec **Philippe IV** d'Espagne.

Décédée en 1665, sa cause en béatification fut introduite en 1671 et elle fut déclarée vénérable huit années plus tard.

**Scénario** : Dans le *Livre 1 page 31* des règles du jeux, ce personnage historique est évoqué. Je part de l'idée en la changeant un peut. Elle a rencontrer **Domingo Pimentel** il y a des années. Il a décelé chez elle un très grand potentiel et l'a pris sous son aile. Je la fait membre de la cabale secrète l'« **Evangelio de Judas** ». Grâce a l'évangile de Judas et à sa *Vraie fois*, elle a des pouvoirs équivalent d'une **Louve**. Elle a développé avec les années un talent pour l'escrime et a une épée en **Dragonite**. Son couvant est le lieu ou la « *Vrais Foi* » a le plus été développé. Et c'est là qu'il y a la plus grosse communauté de pratiquant. Pour autant que quelques une des sœurs connaissent l'existence de la cabale.



Il y a plusieurs copies de « **L'Évangile de Judas** », dont une est protégé au **Couvent des Sœurs Conceptionnistes** à **Ágreda**. Dirigé par **María de Jesús**, elle regroupe en tout 33 religieuses sélectionnées. Cet ensemble est proche des **Louves**, *dix Soeurs savent bien se battre et cinq d'entre elle ont réussi à avoir des effets* encore non contrôlés de la « *Vraie Foi* ». Mais toutes s'entraînent à l'escrime, au tir et à la « *Magie Naturelle* ». Leurs buts sont bien sûrs de contrer les **Dragons** un jour, et surtout de se protéger d'une intervention de **l'Inquisition**. Elle porte en elle cette foi inébranlable en l'humanité, et en son Roi très chrétien, et cela l'a conduit à commencer dès 1643 une correspondance avec **Philippe IV** d'Espagne. Et ce contre l'avis du très prudent **Domingo Pimentel**. Elle espère le faire sortir de son aveuglement face aux « faux dieux » que sont les Dragons. Elle y décrit la puissance de sa foi qui l'amène à faire des miracles et à s'élever dans le ciel. Cette correspondance n'est pas passée inaperçue.

**Pouvoir de la « *Vraie Foi* » maîtrisé :**

- **Thaumaturgie (niveau 3)** : Par imposition des mains fait regagner en ténacité sont liés à la puissance
- **Sphère d'exclusion (niveau 2)** : Une sphère étincelante, centrée sur le sorcier, se diffuse et expulse toutes les personnes présentes dans son rayon. Le rayon en mètre et les dégâts subis en point de ténacité sont liés à la puissance
- **Lévitiation contrôlée (niveau 3)** : La lévitation est libre, avec comme limite un temps max en secondes ; et des distances et hauteur max en mètre. Ces maximums sont liés à la puissance
- **Ange protecteur (Non maîtrisé)** : énergie brute faisant des dégâts à une cible, mais l'effet visuel dégagé par le sorcier ressemble aux représentations de la lumière de l'ange Gabriel venu terrasser les ennemis du sorcier. Mais cela peut être très utile pour le final...

## L'Inquisition

**Wikipedia : L'Inquisition** espagnole ou **tribunal du Saint-Office** de l'Inquisition (en espagnol : *Tribunal del Santo Oficio de la Inquisición*) est une juridiction ecclésiastique instaurée en Espagne en 1478, peu avant la fin de la Reconquista.

Conçue à l'origine pour maintenir l'orthodoxie catholique dans leurs royaumes, elle avait des précédents dans d'autres institutions similaires en Europe depuis le XIII<sup>e</sup> siècle. Elle a élargi le champ de ses justiciables (musulmans, protestants, sectes...), combattu la persistance de pratiques judaïsantes et dans une moindre mesure, réprimé les actes qui s'écartaient d'une stricte orthodoxie (blasphème, fornication, bigamie, pédérastie...). Dépendant de la couronne d'Espagne qui nomma les premiers inquisiteurs dès 1480, le pouvoir juridique du **tribunal du Saint-Office** était absolu pour juger et condamner.

En Espagne, dans le contexte de la Reconquista, la reconquête des territoires musulmans par les chrétiens espagnols et la construction d'une identité nationale fondée sur la foi catholique, les nouveaux chrétiens (*crisianos nuevos*) faisaient l'objet, depuis le début du XIV<sup>e</sup> siècle, de persécutions soutenues par les autorités, comme, en particulier, la révolte de **Pedro Sarmiento** à Tolède en 1449, qui avait abouti à la proclamation des premiers statuts de « **limpieza de sangre** » (« pureté de sang », en espagnol) refusant l'accès à diverses fonctions publiques aux nouveaux chrétiens....

Est mise en place, en Espagne puis au Portugal, une structure de surveillance systématique et de délation généralisée, non seulement à l'encontre des convertis, mais aussi de leurs descendants, et de tous les chrétiens d'ascendance même très partiellement juive, baptisés "**nouveaux chrétiens**".

À partir de 1525, les tribunaux se tournent vers les **Morisques**, c'est-à-dire les Maures pratiquant l'islam en secret, plus encore après le décret d'expulsion de 1609. Puis ils s'intéressent aux protestants, et à partir de 1530, aux délits divers tels que la bigamie, la fornication ou le blasphème.

Contrairement aux autres pays aux XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècles, **la sorcellerie mobilise peu l'Inquisition**. L'attention principale est toujours concentrée sur les personnes accusées de judaïser. ...

Il est à noter que **l'Inquisition** était une cour ecclésiastique, elle ne pouvait donc pas condamner à la peine capitale, elle a donc "détendu" les prisonniers au **bras séculier** chargé de prononcer la peine de mort et de les conduire à l'endroit où ils allaient être brûlés - étranglés auparavant par Garrot si elles étaient pénitents, et brûlés vifs si elles étaient sans remords, à savoir si elles ne reconnaissaient pas son hérésie ou avait un air piteux.

En résumé, les verdicts pourraient être les suivants:

- L'accusé pouvait être **acquitté**. Les acquittements étaient en pratique très peu nombreux.
- Le procès pouvait être « **suspendu** », libérant ainsi effectivement l'accusé, bien que soupçonné, et avec la menace que son procès se poursuive à tout moment. La suspension était un moyen d'acquitter en pratique sans admettre expressément que l'accusation était erronée.
- L'accusé pouvait être «**pénitentiaire**». C'était la moindre des sanctions infligées. Le coupable



*L'Inquisition Espagnole*



devait publiquement abjurer ses crimes (*abjuration de levi* s'il s'agissait d'un délit, et *abjuration de vehementi* si le crime était grave), puis purger une peine spirituelle ou corporelle. Parmi ceux l'exil (temporaire ou perpétuelle), des amendes ou même peine pour les galères.

- L'accusé pouvait être « **réconcilié** ». En plus de la cérémonie publique au cours de laquelle le condamné s'est réconcilié avec l'Église catholique, il y avait des peines plus sévères, y compris de longues peines de prison ou galères, la confiscation de tous ces biens. Il y avait aussi des punitions physiques. Les réconciliés ne pouvaient pas occuper des postes ecclésiastiques ou des emplois publics, ni exercer certaines professions, comme perceuteur d'impôts, médecin, chirurgien ou pharmacien. Cette interdiction pouvait être étendu à ses enfants et petits-enfants, bien qu'ils puissent s'en débarrasser en payant une amende appelée composition.
- La punition ultime était la « **relaxation** » du **bras séculier**, qui impliquait la mort sur le bûcher. Reçu les hérétiques de la peine de mort impénitent et « rechuté » (récidivistes). Les exécutions sont publique. Si le condamné s'est repenti, il sera étranglé avant d'envoyer son corps aux flammes. Sinon, il sera brûlé vif. Les cas les plus fréquents sont que, soit pour avoir été jugés par contumace, soit pour être décédés avant la fin du processus, ils ont été brûlés à l'effigie.

### Très bon article sur l'inquisition Espagnole pour aller plus loin :

L'Inquisition espagnole au service de l'État :

<https://www.lhistoire.fr/linquisition-espagnole-au-service-de-l%C3%A9tat>

L'Inquisition espagnole et ses archives secrètes :

[https://www.persee.fr/doc/hes\\_0752-5702\\_1985\\_num\\_4\\_4\\_1405](https://www.persee.fr/doc/hes_0752-5702_1985_num_4_4_1405)

**Notes historique supplémentaire :** Les idées reçues nous font voir l'**Inquisition** Espagnole comme un organe chassant la sorcellerie. Hors c'est plus dans les pays Protestant qu'en réalité cette chasse a eu lieu. Historiquement l'**Inquisition** avait le même rôle qu'une police politique contre les **morisques**. Non contre les **Morisques** en tant qu'hérétiques ou apostats mais comme danger politique, foyer de rébellion, cinquième colonne des **Turcs** et des **Barbaresques**.

Mais avant les **Morisques**, se sont les **Juif** qui en avaient été la cible. Malgré « *l'importance de protéger les Juifs dans les droits qui sont les leurs et l'impossibilité de convertir par la force un non-chrétien* » demandé par le pape lui-même lors de la création de l'**Inquisition**, en Espagne, le peuple Juif a été convertis de force après les répressions anti-juives de 1391. Le 31 mars 1492, le décret de l'Alhambra est signé à Grenade par **Isabelle de Castille** et **Ferdinand d'Aragon**. Les quelques 400 000 Juifs d'Espagne ont quatre mois pour se convertir au catholicisme, faute de quoi ils seront expulsés. Ils représentaient à peu près 5 % de la population d'Espagne (7 millions). Entre 150 et 250 000 Juif se seraient converti. On estime entre 100.000 et 150.000 le nombre d'israélites qui refuseront d'abroger leur foi, et choisiront par conséquent de fuir avec ce qu'ils pouvaient porter.

Il est patent que les rois catholiques et notamment **Ferdinand d'Aragon** ont vu dans l'**Inquisition** nouvelle manière adjuvant puissant du centralisme monarchique, une force capable de désagréger les particularismes et les privilèges des « royaumes » ou principautés qui composaient l'Aragon. Car il est bon de le rappeler *l'Espagne est constituait de plusieurs royaumes avec juridictions et des lois différentes*. L'**Inquisition** est la seule institution à exercer une autorité égale sur tous les royaumes d'Espagne.

D'autre part le **Conseil de la Suprême**, organe de gouvernement, a exercé une autorité croissante sur les tribunaux provinciaux. Il a contrôlé sévèrement l'activité et le comportement des *inquisiteurs* au moyen d'inspections périodiques très poussées. Ce qui n'empêchait d'ailleurs pas beaucoup d'*inquisiteurs*

d'éprouver et de vivre les passions des autres hommes, d'aimer la poésie, le jeu et la danse, de gratter la guitare, d'être irascibles et violents, de faire du commerce et de s'enrichir, d'entretenir de jolies femmes et de leur faire des enfants.

Comme l'**Inquisition** est utilisé comme police politique, elle adapte ses recommandations suivant l'évolution des objectifs et difficultés de l'état. Par exemple en 1604 est enfin signée la paix avec l'**Angleterre** et le rapprochement diplomatique avec **Jacques Ier** s'affirme. Aussitôt la **Suprême** élabore une *carta acordada* qui recommande aux juges de procéder avec beaucoup de ménagements contre les sujets anglais qui pourraient être poursuivis pour cause d'hérésie. En 1609, après la proclamation de la Trêve de Douze Ans, la même tolérance s'appliquera aux **Hollandais**. Pendant ce temps les **Français** accusés des mêmes délits sont durement traités.

Le bannissement et la confiscation de biens ont ruiné des familles entières, notamment dans le milieu de l'aristocratie financière espagnole. Les tribunaux inquisitoriaux étant toujours à cours d'argent, on estime que 50 à 60 % des revenus de l'**Inquisition** proviennent d'arrangements passés avec les prévenus pour éteindre les procédures.

L'un des fondements de l'**Inquisition** est le secret. L'ensemble des actions et écrits transmis le sont sous le sceaux du secret. A tel point que les archives sont nommées « **el Secreto** ». Les secrétaires et les notaires des archives sont officiellement des « **Secrétaires du Secrets** » et des « **Notaires du Secret** ». L'**inquisition** bien avant l'avènement de l'informatique était une organisation s'appuyant sur le fichage systématique de ces concitoyens. La masse d'archives secrètes de l'**Inquisition** étaient physiquement dans chaque **tribunaux** sous la forme de *pièces ou de coffres fermé par trois clés*. Ces clés étaient réparti sur *deux notaires du Secret* et *une sur le Procureur*. Ainsi il fallait qu'ils soit trois pour les ouvrir aux **Inquisiteurs**. Le **Saint-Office** dont personne ne sait rien a des fiches sur tout le monde. A tel point que le seul adage Espagnol sur l'**Inquisition** est « *A la Inquisicion, chiton, chiton* », « *Sur l'Inquisition motus, bouche cousue* ». Cet arme du secret était particulièrement efficace. Car chaque acteur de l'**Inquisition** prêtait serment avant chaque interrogatoire et procès. Les prévenues ne savaient jamais d'où venaient les délations. Ils se retrouvés à l'isolement. Pour échapper aux tortures ils faisaient eux même des délations par dizaines. C'est ainsi que les fichiers se constituaient. Cela provoquait une incroyable masse de papiers. Ces *registres* n'étaient pas tous à jours, et des lourdeurs existaient. Dans un soucis de toujours plus contrôler les **tribunaux**, les **Inquisiteurs** devaient faire suivre au **Conseil de l'Inquisition**, « **La Suprema** », le « *Libro de Votos* », le « *Livre des Voix* ». Dans ce livre était consigné les opinions des **Inquisiteurs** et des consultants des **tribunaux de province**. Ces livres sont donc l'avis des **Inquisiteurs** sur les sentences à prononcer. Elles sont adressées au **Conseil** pour être mise en délibération. Ainsi l'**Inquisiteur** doit attendre l'avis du **Conseil** pour prononcer en son nom la sentence, même si elle ne va pas dans le sens de sa préconisation.

Il est a noter que les courriers entre les **tribunaux** et le **Saint-Office** devaient être mis dans des enveloppes papier scellées, misent elle même dans les enveloppes tissus classiques de transport. Cela pour voir directement si ils avaient été ouvert. La consultation elle même de ces courriers se faisaient dans les salles spécifique et en présence de notaires du secret.

**Scénario :** En préparant le scénario j'ai appris a connaître l'**Inquisition**. Mais pour le jeux je ne vais pas la faire exactement comme l'historique. Elle aura plus de pouvoir et de moyens. Je vais mettre un siège sur **Madrid** regorgent de documents, d'artefacts et de soldats. Je vais la rendre omniprésente en Espagne et lui donner le pouvoir de déclarer elle même des peines de mort. Tous cela est très éloigné de l'histoire. Mais pour cette uchronie cela est finalement plus logique, et permet d'avoir une vrais opposition.

Les certificats de « **limpieza de sangre** » (« pureté de sang », en espagnol) permettant l'accès à des postes clés est intéressant à exploiter.

Dans le monde des Lames en 1478 les combats étaient contre les **Musulmans**, les **Juif**, les **Dracs** et contre les derniers **Dragons**. **L'Inquisition** Espagnole était à l'origine, comme dans notre histoire, un organe religieux dirigé par la couronne pour unifier le Pays contre ces ennemis commun. Elle a pratiqué en plus des *grandes expulsions Juif*, celle des **Dracs**.

Hors depuis 1492 lentement mais sûrement les **Dragons** on renversé la situation. Ils utilisent **l'Inquisition** pour diriger le Pays. Cela c'est accélérer avec la nomination vers 1550 de **Fernando de Valdés Inquisiteur Général**. En effet c'est un **Dragon** de la **Griffe Noire**. Le secret, la peur légitime de cet organe, et sous couvert de Religion, à permis permis aux **Dragons** de contrôler petit à petit l'église puis la **couronne Espagnole**. Et a simplement rédigé au fil du temps des *carta acordada* qui recommande aux juges d'être de plus en plus conciliant avec les **Dracs** et les **Dragons**.

Même le certificats de « **pureté de sang** » a été perverti. En effet il doit, toujours, attester de la pureté de la ligné. Pas de **Mahométan**, de **Juif**, **Drac** (même si cela se voie ;-)) ou de **Dragon** dans l'arbre généalogique. Hors depuis près d'un siècle **l'Inquisition** s'en sert de monnaie d'échange contre loyauté. En clair pour le donner il faut être un fidèle serviteur de **l'Église aux Dragons**.. Il n'est pas rare non plus que des **Dragons** l'aient obtenu...

Pour les **Dracs** il n'y a plus d'exil de force depuis près d'un siècle. Mais la population humaine continu de les rejeter, la xénophobie est toujours là. Et en un siècle les **Dracs** ne sont pas forcément revenu en Espagne. Il y a donc paradoxalement moins de **Dracs** dans le **royaume de la cours des Dragons**, qu'en France.

Enfin hormis la chasse à La « *Vraie Foi* », **l'Inquisition** Espagnole ne s'intéressent pas aux agissements des pratiquants de la Magie, et encore moins aux **Dragons**.. Le grand public n'en a pas conscience, et des démonstrations de la corruption de cet organisme censé faire la chasse aux **Dragon** peut les mettre en légère difficultés passagère. Il faudra plus pour réellement ébranler cette institution, mais cela peut donner des conséquences intéressantes.

**L'Inquisition** n'est pas une institution homogène. Déjà du fait qu'elle est infiltré par les **Dragons**, et que l'un de ces buts premier a été détourné. Et les membres de la **Griffe Noire** en sont conscient. Il y a donc au sein même de **l'Inquisition** une unité « *transversale* » de confiance où ces membres sont tous affilier et fidèle à la **Griffe Noire**. Elle s'est nommé elle même par dérision « **Garduña** » (*la fouine*). C'est donc souvent de jeunes Dragons, ou des humains totalement servile. Ce nom est, au fil du temps, devenu officiel et dans les bibliothèques du « **Secret** » de **l'Inquisition** la partie la plus protégé et accessible uniquement par les **Inquisiteurs**, **Procureurs** et **Notaires du Secret** faisant parti du **Garduña**. Cela prend la forme *d'une pièce dans la pièce du Secret, elle même fermé par une clés* (donc une 4eme clés si on compte les 3 qu'il faut pour entré dans le Secret) donné aux membres (**Notaire**, **Procureur** ou **Inquisiteur**) de la **Garduña**. Les membres de se groupe ont trois points tatoué dans la paume de la main.

Enfin il est intéressant de souligner que le premier *inquisiteur*, **Torquemada**, pour une raison inconnue, n'a pas respecté la norme établie dans la bulle fondatrice de 1478 du **pape Sixte IV** selon laquelle les *inquisiteurs* doivent être des *évêques ou de hauts fonctionnaires, des prêtres réguliers ou séculiers, de plus de quarante ans. d'âge, craignant Dieu, de bonne moralité et de descendance noble, maîtres ou bacheliers en théologie, ou diplômés en droit canonique* . Donc dans les *instructions* publiée le 6 décembre 1484, l'exigence que les *inquisiteurs* soient ecclésiastiques n'apparaissait pas -ce qui n'apparaissait pas non plus dans les bulles du **pape Alexandre VI** qui renouvelaient les pouvoirs de *l'inquisiteur général Deza* en 1498 et 1499-. Bien cette anecdote n'est pas très importante, mais pour le Monde des **Lames** le fait qu'un Dragon **Fernando de Valdés** ait été *Inquisiteur*, et qu'il manipule toujours l'institution est juridiquement pas tenable. *Il ne craint pas Dieu*. Ok cela ne sert à rien, mais c'est ce genre de choses qui peut provoquer l'intervention du Pape...



## Personnages : de l'*Inquisition*

### Les troupes des Inquisiteurs

Tout inquisiteur en mission est toujours accompagné d'une troupe très sévère. Ils ne sont pas tous des combattants, bien au contraire. Il y a un nombre important de personnage ayant des vocations de prêtres. Dans ce cas dans les il y a un « capitaine » avec un bon niveau dans les 4 humains.

- Au moins 4 humains en livret
- Au moins 4 Drac pouvant être monté sur des Salamandres (Syles) Géante.



### Inquisiteurs généraux

Liste de quelques *Inquisiteurs généraux* (humains) à la suite de *Fernando de Valdés*. Après avoir été officiellement *Inquisiteur Général* en 1547, il dirige en sous main l'Inquisition depuis 1566. Cette liste peut vous servir pour des noms d'Inquisiteurs, même si c'est anachronique cela permet d'avoir une base de nom réaliste :

- Pedro Portocarrero
- Fernando Niño de Guevara
- Juan de Zúñiga Flores
- Juan Bautista de Acevedo
- Bernardo de Sandoval y Rojas
- Luis de Aliaga Martínez
- Andrés Pacheco
- Antonio Zapata y Cisneros

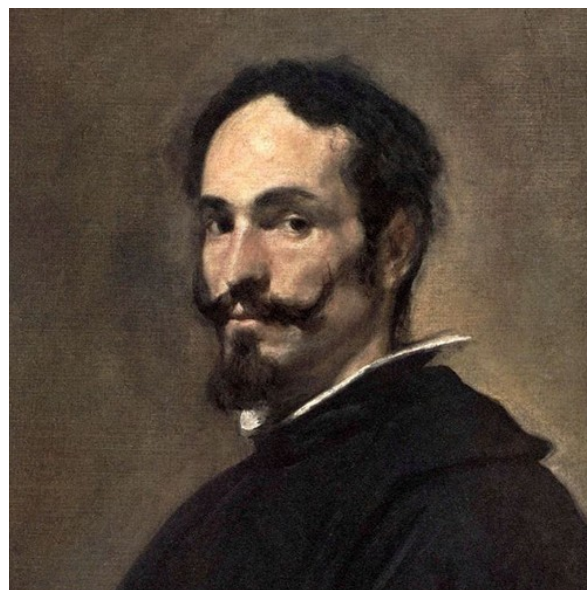
### Fernando de Valdés (Ancien Inquisiteur Général)

(1483, # ???? , +1568)

**Wikipedia :** Fernando de Valdés y Salas (né à Salas (Asturies) en 1483, mort à Madrid le 9 décembre 1568) est archevêque de Séville et Inquisiteur général.

Il crée, dans la capitale des Asturies, Oviedo, le premier collège d'études latines ainsi qu'une école pour orphelins chez les religieux des Récollets.

D'un naturel ombrageux et jaloux de ses prérogatives, on



lui prête un caractère vindicatif. En 1547, à la demande de Philippe II, Paul III le nomme inquisiteur général (bref papal du 20 janvier 1547). Sa proximité avec l'Empereur en fait l'homme de confiance de celui-ci et, peu après la mort de **Juan Pardo de Tavera**, lorsque le poste devient vacant, son nom est naturellement retenu pour présider le Conseil d'État en 1547. Son influence politique s'est considérablement étoffée et **Valdés** est alors arrivé au faîte de son pouvoir.

C'est l'un des inquisiteurs les plus cruels de toute l'Histoire, inventeur de l'instrument de torture "Vierge de fer" (Iron maiden), qui suscitera un véritable tollé de par sa cruauté.

Il sera Inquisiteur Général jusqu'en 1566, et meurt en 1568.

**Scénario :** C'est un **Dragon Suzerin**, et donc comme c'est un **Dragon** il n'est pas mort en 1568... Il a été officiellement à la tête de l'**Inquisition Espagnole** de 1547 à 1566. Mais il a laissé sa place à des marionnettes humaines. En effet, les **Dragons** dans le premier siècle après le retour de la magie (1492-1592) étaient encore prudent. Mais même aujourd'hui si le peuple en prenait conscience cela passerait mal. Il ne faut pas s'y tromper, c'est le premier **Dragon** à diriger l'institution et c'est toujours lui qui tire les ficelles. Il fait aussi parti de la **Griffe Noire**. Mais jusqu'aux révélations du **Comte-duc Olivarès**, le fait qu'il soit Dragon, vivant et qu'il dirige l'**Inquisition** était surtout connu de l'**Inquisition** elle-même.

Il fait parti de la **Première Loge** (Livre 2 Page 53) de la **Griffe Noire**. La Loge Madrilène est plus grande et la plus puissante, elle porte la vision et l'accomplissement de l'avenir Draconique. Pour pouvoir continuer son action tout en évitant toute apparition publique il passe le plus clair de son temps dans le **Couvent de Nuestra Señora de Atocha à Madrid**, le siège du **Saint-Office de l'Inquisition**. Il y a fait construire une aile spéciale d'où il peut diriger l'organisation tout en ayant une vie agréable.

Lors de la découverte en 1610 des sorcières de **Zugarramurdi**, et donc d'un groupe développant la « *Magie Naturelle* », il a testé un très ancien rituel permettant via le sacrifice d'un porteur de ce pouvoir de masquer temporairement ou totalement la nature Draconique d'une cible. Il a ainsi sacrifié une vingtaine de porteur de niveau variable. La plus part du temps cela n'a pas donné de résultat, ou un résultat temporaire. Mais une fois le rituel reconstitué et avec un porteur puissant il a réussi à masquer la nature draconique de la cible de façon définitive. Ainsi il n'avait plus d'obatre, et donc ne donne plus la rance, il n'était plus gravement allergique à la Draconite, mais cette dernière lui supprimerait d'éventuel pouvoir tout de même. En contre partie il ne pouvait plus se transformer, même avec de la Jusquiamine, ni faire de la magie. Enfin il suppose que la longévité du Dragon serait grandement diminuée. Il était devenu humain, tout du moins tout le laissait croire. Les textes anciens disent qu'avec un porteur suffisamment puissant le Dragon en échange aurait des pouvoirs de « *Magie Naturelle* ». C'est ainsi qu'il a développé le plan d'utiliser cela pour masquer la nature de Sang-Mêlés de **Juan José d'Autriche**. Pour un dragon, faire ce rituel, représente un sacrifice trop grand au vu des contres parties. Mais pour un Sang-Mêlé c'est parfait, ils n'ont pas de magie en général, ils ne se transforment pas, leurs longévité est moindre et ils n'ont pas d'Obatre. Ainsi seul l'orra draconitique et sa marque sont à masquer. Cela permet de presque garantir le résultat. Enfin si cela lui octroie des pouvoirs c'est un plus non négligeable.

Ainsi le plan est simple, trouver le porteur le plus puissant possible, faire le rituel sur **Juan José d'Autriche** et dire que malgré les rumeurs sa mère est une humaine morte à sa naissance, et que **María Calderón** n'a fait que l'élever. C'est gros mais comme quelque soit l'inspection qui sera faite sur lui il apparaîtra humain, cela passera donc. Enfin il faudra tuer l'héritier légitime pour le placer en première place de la succession.

Quelques membres de la **Griffe Noire** au sein de l'**Inquisition** sont ses « hommes » de confiance. En effet l'**Inquisition** n'est pas une institution homogène. Finalement seulement une petite partie est totalement lier et servile à la **Griffe Noire**, les « **Garduña** ». Tous les Dragons en sont membre, mais il y a aussi quelques humains. Seul le principal de cette organisation, **Sancho de Ara y Salas**, connaît le plan de

surveillance du **Couvant des Sœurs Conceptionnistes** à **Ágreda** et le sort de **María de Jesús** dans tous les détails. Comme l'organisation a élevé le secret en culte, les autres participants savent juste qu'il faut surveiller et remonter toutes utilisations de « Magie Naturelle » avérées. La consigne est de ne pas intervenir. **Sancho** y a donc affecté l'Inquisiteur, **Juan Valle Alvarado** sur place sans lui expliquer la raison de cette surveillance. Ce qui va provoquer les problèmes de la *scène 6*.

Il a déclenché cette surveillance discrète car la correspondance qu'elle a entretenu avec **Philippe IV** d'Espagne est arrivée jusqu'à l'**Inquisition**, et donc **Fernando de Valdés**. Pour son plan avec **Juan José d'Autriche** il est à la recherche du porteur de « Magie Naturelle » le plus puissant possible. Il ne veut pas prendre de risque, et donc dans un premier temps il l'a fait surveiller pour s'assurer que c'est la victime qu'il lui faut. La chance de **María de Jesús** est qu'il souhaite être sûr, et est persuadé de la puissance de la **Griffe Noire**. Il espère aussi qu'elle gagnera encore en puissance. Malgré la crainte séculaire des Dragons envers les porteurs de « Magie Naturelle » il ne l'a pas fait arrêter immédiatement. Ce qu'il ignore, et que ces espions n'ont pas encore découvert, est qu'elle n'est pas la seule porteuse. Comme depuis des années il n'y a eu que quelques cas isolés et toujours naturels, il croyait naïvement qu'elle n'avait pas été aidée par les « **Evangelio de Judas** », donc que sa magie était totalement naturelle, comme l'avait été celle de **Jésus** lui-même. Si il s'était douté que c'était un nouveau « **Zugarramurdi** », il serait déjà intervenu en force.

Il n'est pas prévu que les Joueurs le rencontrent, donc je ne lui fait pas ces pouvoirs, artefacts. Mais au cas où, c'est un **Dragon Suzerain**, donc les joueurs ne devraient pas pouvoir en venir à bout... Ou, sur un malentendu, par surprise si il est seul et avec beaucoup de pertes dans leurs rangs... Comme il loge au siège du Saint-Office de l'Inquisition, lors des infiltrations que les joueurs ne manqueront pas de faire, il suffit d'éviter de les faire le croiser, il est en déplacement... Mais il fera un final grandiose en *Scène 7*, il sera géré par **María de Jesús de Ágreda**.

## Antonio de Sotomayor (Ancien Inquisiteur Général)

(1557, #86, +1648)

**Wikipedia** : Antonio de Sotomayor (Valença do Minho, 1557 - Madrid, 3 septembre 1648) avait le siège titulaire d'archevêque de Damas, était confesseur royal et inquisiteur général d'Espagne.

Membre de l'ordre dominicain puis, à partir de 1587 professeur de Théologie à Saint Jacques de Compostelle, il fut élu confesseur de Philippe III d'Espagne et des infants en 1616. En 1622 il fut l'un des premiers membres de la Grande Junte. Il fit partie du conseil d'état en 1624, commissaire général des Croisades de 1627 et 1646. Après qu'Antonio Zapata y Cisneros renonça à ce poste, il fut nommé *inquisiteur général* le 17 juillet 1632. La même année, **Philippe IV** le nomma abbé d'Alcalá la Real. En Juin 1643, à la suite de la chute du **Comte-duc d'Olivares**, **Sotomayor** renonça à ce poste.



**Scénario** : Pour la façade il est le **Grand Inquisiteur d'Espagne** jusqu'en 1643, car suite aux publications *d'Olivares* il démissionne à 86 ans. Les joueurs peuvent le retrouver et l'interroger. Il doit savoir des choses. Il est humain et même si il est totalement asservi par les **Dragon**. Suivant l'approche il peut transmettre des informations aux joueurs.



## Diego de Arce y Reinoso (Inquisiteur Général)

(1587- #56 - +1665)

**Wikipedia** : Diego de Arce y Reinoso Ávila y Palomares était un évêque espagnol qui a été Grand Inquisiteur d'Espagne de 1643 à 1665; évêque de Plasence (1640-1652), évêque d'Ávila (1637-1640) et évêque de Tui (1635-1637).

**Scénario** : Pour la façade il est le **Grand Inquisiteur d'Espagne** au moment du scénario. Il est humain, mais sa conscience a tellement été contrôlé par la **Griffe Noire** qu'il crois sincèrement à sa mission. Il est important de signaler au joueur que son prédécesseur *Antonio de Sotomayor* c'est vu contraint de démissionner suite aux publications du **Comte-Duc Olivarès**.

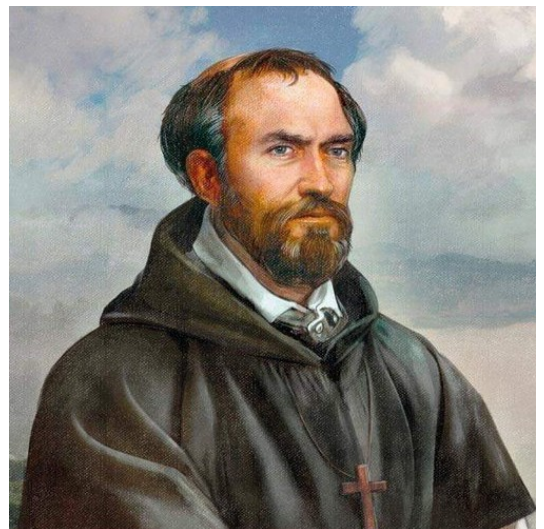


## Alonso de Salazar y Frías (Inquisiteurs, et allier potentiel)

(1564- # -- +1636)-(1594 - #49 - + ?)

**Wikipédia** : Il était un prêtre espagnol et inquisiteur dont la renommée était due principalement à sa participation à la cour de l'**Inquisition** espagnole de Logroño qui a jugé le cas des sorcières de **Zugarramurdi** en 1610. Il a été remarqué par son opposition à donner de la crédibilité aux théories sur la sorcellerie. Son mémoire exhaustif envoyé à la Cour suprême a constitué le fondement de la jurisprudence inquisitoriale espagnole à être sceptique quant à la réalité de la sorcellerie et à être très réticent à accepter des dénonciations à ce sujet.

**Scénario** : Il est humain. Il a toujours été mal à l'aise avec les objectifs et les méthodes de l'**Inquisition**. Mais il a su, par conviction dans sa tâche monter les échelons. Il savait que les **Dragons** faisaient parti de l'**Inquisition**. Même si peut de monde le sait, temps qu'il croyait qu'il appliquait les préceptes de la **Sainte Église** cela ne le gênait pas. Un Dragon peut être vu soit comme une manifestation de Dieux, soit comme celle du Démon. Depuis il a été témoins malgré lui d'une conversation au sujet de l'assassina de l'**héritier** de la couronne. Il connaissait les miroirs magique, mais il n'était pas prêt à ce qu'il allait voir et entendre et sa vision sur les Dragons est passé d'un point de vu à l'autre depuis qu'il a découvert leurs but secret.



*Alonso de Salazar y Frías* avait été appelé dans la pièce la plus restreinte d'accès, qui sert à la « **La Supréma** », pour recevoir des ordres. Il est donc été introduit et comme une conversation était déjà en cours via un miroir il est resté en retrait par politesse, la seule personne à l'intérieur ne savait donc pas qu'il était déjà là. Ainsi il a été le témoin d'une discussions de *Sancho de Ara y Salas* dans la pièce, et *Fernan-*

**do de Valdés** (celui qui dirige en secret l'**Inquisition**) dans le miroir. **Fernando de Valdés** était donc sous les traits d'un Dragon dans le miroir magique :

« ... Il faut utiliser comme en 1610 le rituel sacrificiant un porteur puissant de « Magie Naturelle ». Ce rituel va permettre de masquer l'aura Draconique de **Juan José** » (le Bâtard sang mêlé du Roi) « ... et de peut être, si la sacrifiée est assez puissante lui transmettre un pouvoir de « Magie Naturelle ». Cette fois on a peut être trouvé une humaine avec une « Magie Naturelle » suffisamment puissante. **Juan José** pourra faire ce qu'ils appellent des « miracles ». Après avoir éliminer l'héritier et sa gêneuse de mère Française, le Roi n'aura plus d'autre choix que de le nommer comme héritier légitime son Bâtard. Car les plans pour corrompre les nouveaux nées royaux doit être contré par une amulette, ils n'ont jamais fonctionné. Ainsi enfin la Griffes Noire aura un Roi avec du sang de Dragon, et si il a des pouvoir il sera vu par les humains comme un Thaumaturge. Et comme en France le Roi sera tous puissant et surtout sera enfin des notre... ».

Personne ne sait qu'il a entendu cette conversation. Cela a été comme un électrochoc, il a compris que l'**Inquisition** n'était qu'une marionnette des **Dragons**. Il se rappelle de 1610 comme étant sa plus grave crise de conscience. Car en plus des 10 personnes ont été condamnés au bûcher, plus de 20 autres sont mortes en prison. Ces 20 personnes ont donc sûrement été sacrifiées pour ce fameux rituel. Donc voir le **Saint-Office** n'être que l'instrument de l'intérêt des **Dragon** lui devient tout bonnement insupportable. Cet échange sur les projets d'assassinat de l'héritier l'on définitivement fait basculer du côté de la résistance contre les **Dragons**. Il a donc transmis ces informations à la **Reine**, puis à la demande de la **Reine**, à la femme du **comte-duc Olivarès**, la **Duchesse Inès**, quant elle était encore la tutrice de l'héritier. En effet elle était encore il y a peut la préceptrice de l'héritier **Balthazar-Charles d'Espagne**. Ces informations sont bien sûr dans les documents transmis à la **France**. Les **Lames** peuvent rentrer en contact avec lui grâce à la bague de la famille de sa mère, les **Frías**. Il les aidera sans limite, même au péril de son poste et de sa propre vie.

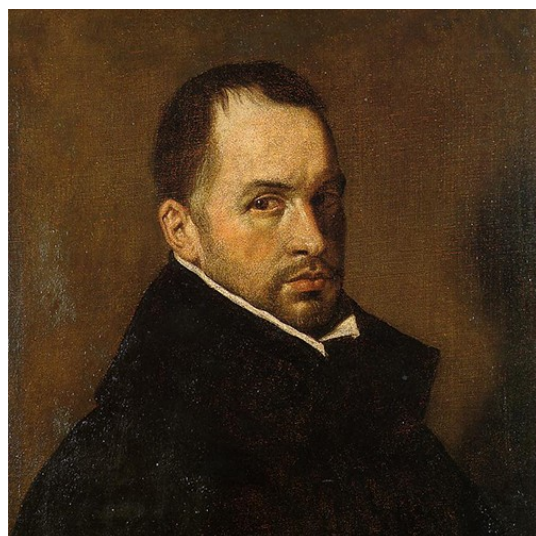
## Francisco de Rioja (Inquisiteurs, et allier potentiel)

(1583, #46, +1659)

**Wikipedia** : Né à Séville, il était prêtre. Protégé par **Olivarès**, il fut nommé par le roi **Philippe IV** d'Espagne historiographe, bibliothécaire du roi et membre du **conseil suprême du Saint-Office**, mais il se fit disgracier pour quelques écrits satiriques.

On a de lui des Odes, des Silves, des Épitres et des Satires, dont le Tarquin espagnol, attribué quelquefois à **Quevedo**, son ami.

**Scénario** : Membre du Conseil suprême du Saint-Office (Inquisition Espagnole), écrivain, protégé par **Olivarès**. Mais depuis la disgrâce d'**Olivarès** il a été démis de ces fonctions au **Conseil suprême**, « La Suprema », et a été assigné à résidence quelques temps. Quant les joueurs arrivent à Madrid il ne sera plus surveillé. **Francisco** est aussi l'ami de l'écrivain **Quevedo** membre de l'organisation « **Creu de Sant Jordi** ». Lui même n'est fait pas parti directement, mais peut devenir membre au vu de sa situation. Il peut être une source d'informations et d'aide sur l'**Inquisition**. Il a encore des contacts. Même si les joueurs se tourneront plus sûrement vers **Alonso de Sala-**



zar y Frías qui est encore en poste, et qui connaît l'objectif des **Dragons**.

### Sancho de Ara y Salas (Dragon, et Garduña)

*Scénario : Personnage totalement fictif.* Inquisiteur **Dragon** de la **Griffe Noire**, principal des « **Garduña** », et bras droit de **Fernando de Valdés**. Il coordonne la surveillance de **María de Jesús** et le **Couvant des Sœurs Conceptionnistes** à **Ágreda**. Il n'est pas sur place tout le temps et est secondé par avec un autre inquisiteur, qui lui n'est pas au courant du plan, **Juan Valle Alvarado** .. Ce qui va poser la dérive de la *scène 6*.

Il peut vous servir d'opposant majeur des Lames, car **Fernando de Valdés** étant un Dragon Suzerain il est trop puissant pour les joueurs. Donc vous pouvez l'activer où bon vous semble pour avoir un beau combat.

#### *Listes de artefacts, sorts ou rituels qu'il connaît*

Son Arcane principale est l'**Assassin sans Visage**, la **14**. Pour les autres il possède des artefact qui lui donne accès à l'arcane.

- **Artefact de l'arcane 16, La Gardienne derrière le Miroir** : communiquer via le **miroir** (uniquement un artefact miroir et une phrase rituelle pour l'activer)
- **Artefact de l'arcane 14, l'Assassin sans Visage** : Actifé en permanence. une **cape** qui donne 2 points en Furtivité. (Il est Fine Lame / Espion donc il a de base 4, ce qui le porte à 6).
- **Artefact de l'arcane 14, l'Assassin sans Visage** : Actifé et désactivé à volonté sur un mot de pouvoir, une **chevalière** qui fait un halo aveuglant sur le porteur. Tout de même le temps maximum est de 1h par jour d'utilisation. Cela a deux effets, l'observateur se croise naturellement ébloui par le soleil (si il fait plein soleil) et le porteur n'est donc pas reconnaissable. En filature cela peut être pratique. Enfin cela met deux points de difficulté pour le viser avec une arme à feux.
- **Sortilège de l'arcane 14, l'Assassin sans Visage : Venin des sens**. Ce sortilège vise une zone à vu du mage. Dans cette zone (en général pouvant contenir une à cinq personnes maximum) toutes les personnes ont la vue qui se trouble petit à petit et s'affaiblissent. Concrètement il y a pendant un assaut une perte à la première ronde d'un point de ténacité, suivie à la seconde ronde de la diminution d'un point de vigilance, à la troisième d'un second point de ténacité, à la quatrième d'un second point de vigilance à la cinquième d'un troisième point de ténacité et enfin à la sixième d'un troisième point de vigilance. Les trois points de vigilance affecte aussi d'autant les tirs et peut même devenir handicapant si le personnage tombe à 0. Dans ce cas il n'est pas aveugle mais voix floue. Il perd un niveau à toutes compétences nécessitant la vue. Si les personnages sortent de la zone avant la fin de l'asseau ils ne subissent les pertes que pour les rondes où ils sont présent dans la zone ciblé. Une fois l'assaut achevé, ou une fois le personnage sorti, l'effet perdure deux asseaux après l'asseau l'activation. Puis tout rentre dans l'ordre (vigilance et ténacité). Le mage lui même perd pour ce sortilège un points de ténacité obligatoire.





## Juan Valle Alvarado

**Scénario :** *Personnage totalement fictif.* Inquisiteur dragon de la **Griffe Noire**, membre des « **Garduña** », C'est un jeune dragon au sang chaud, il vient de commencer et n'a pas encore la confiance de **Fernando de Valdés**. Il est en surveillance du **Couvant des Sœurs Conceptionnistes** de **María de Jesús** à **Ágreda**. Une marchande de « potion » à été dénoncé comme étant une sorcière Morisque. Et sur la Scène 6, quant il maltraite cette femme, il va subir un sort de « **Magie Naturelle** » qui va lui faire une transformation draconique partielle involontaire et douloureuse. Ce qui va déclenché un début d'émeute dans cette ville.



**Son Arcane principale est le Pèlerin immobile, la 9.** Pour les autres il possède des artefact qui lui donne accès à l'arcane.

- **Artefact de l'arcane 16, La Gardienne derrière le Miroir :** communiquer via le **miroir** (uniquement un artefact miroir et une phrase rituelle pour l'activer)
- **Artefact de l'arcane 9, le Pèlerin immobile :** Activé sur un mot de pouvoir, **pendentif avec un Ruby en son centre**. Un jet conique de flamme de deux mètres en face du lanceur. Les flammes ne sont pas très puissantes, mais provoque un point de ténacité (pas de blessure) automatique et la perte de « la main » en escrime, pour la ou les cibles en face de lui. Ne peut être utilisé qu'une fois par jour.
- **Sortilège de l'arcane 9, le Pèlerin immobile : Projection de sable.** Le magicien provoque une bourrasque très localisé et projette sur ces adversaires du sable. Il y a perte de « la main » en escrime, le magicien peut passer en plus une attaque gratuite (pas dans son décompte d'attaque), cette attaque peut être paré. Si la cible voulait faire feu le tir est automatiquement raté.
- **Sortilège de l'arcane 3, le Jongleur indécis : Explosion d'armes à feux.** Le magicien provoque l'explosion de l'arme à feux. Si la cible a une arme chargé sur elle, cette dernière explose en provoquant 2 points de ténacité, et suivant sa position peut lui blesser la main, et dans tous les cas si il est en combat il sera perturbé.

## Père Emilio Bocanegra

**Scénario :** Personnage sorti du roman *Capitaine Alatriste* de 40 ans.

Il est l'antagoniste du *Capitaine Alatriste*. C'est donc un Inquisiteur humain et sadique. Il a capturé et torture le jeune *Inigo Balboa* dans une salle spéciale, les « **Enfers** » (Infierno), se trouvant dans les sous sols du **Couvent de Nuestra Señora de Atocha**. Il veut connaître les commanditaires de cette attaque d'un couvent. Comme ce couvent cache une sombre affaire de magie Draconique, sa hiérarchie lui demande de résoudre ce blasphème sans attendre. Il veut absolument retrouver les auteurs, et reprendre la jeune *Elvira de la Cruz*. (voir sur la fiche du *Capitán Alatriste*).



## Gualterio Malatesta

**Scénario :** Personnage sorti du roman *Capitaine Alatriste* de 37 ans.

**Gualterio Malatesta** est le capitaine de la garde de l'Inquisiteur *Emilio Bocanegra*. Il fait pour lui toute les basses besognes.

Très très bon bretteur en escrime Espagnole.

- 2 Attaques, 4 défenses, 4 en ténacité.
- Une rapière et une main gauche.
- Pour un point de jusqu'ame, et une défense, il fait un grand geste avec sa cape, supprime une attaque a chaque personnages à porté, et il prend la main.



## Antonio de Aragón-Córdoba-Cardona

(1615, #28, +1650)

**Wikipedia :** Aragón est chevalier de l'ordre d'Alcántara et général des galères armées à Valence. Il est membre du conseil suprême du tribunal de l'Inquisition de l'Espagne.

Le pape Innocent X le crée cardinal in pectore lors du consistoire du 7 octobre 1647. Sa création est publiée le 14 mars 1650 mais il meurt avant de recevoir son titre.

**Scénario :** Jeune membre humain du conseil suprême du tribunal de l'Inquisition aux dents longues, il est *lier* à la **Griffe noire**. Il n'a pas de fonction particulière, mais peut être présent au Saint-Office lors de l'incursion des joueurs.



## Alonso Becerra Holguín

(1590, #53, + ?)

**Scénario :** *Personnage totalement fictif.* Inquisiteur humain **lier** à la **Griffe noire**, et obéira aux ordres quels qu'ils soient. Il est donc considéré fiable et a une belle carrière.



## Salvador de Vaquida

**Scénario :** *Personnage totalement fictif de 29 ans.*

Inquisiteur humain **non lier** à la **Griffe noire**. Il n'a pas de fonction particulière c'est juste pour peupler les **Inquisiteurs**.

Il est l'inquisiteur qui intervient lors dans un Autodafé dans un petit village **Igea** du voyage jusqu'à Madrid, **Scène 4**.



## Vernaldino de Galves

**Scénario :** *Personnage totalement fictif de 48 ans.*

Inquisiteur humain **non lier** à la **Griffe noire**. Il n'a pas de fonction particulière c'est juste pour peupler les **Inquisiteurs**.

Allez un dernier pour la route... Si vos joueurs les tues par poignées. Mais j'ai aussi besoin d'un second **Inquisiteur** lors de procès de **Comte-duc**, ce sera lui.





## D'autres PNJ possible

Voici quelques portraits qui peuvent peupler le bac à sable de Madrid

### Capitán Alatrisme

(~~1582, #61, +1643~~) (1602, #41, ...)

Comme pour *Quevedo* je lui retire 20 ans.

**Scénario :** *Personnage sorti de romans Capitaine Alatrisme.* *Alatrisme* est un redoutable et vieux soldat des **Tercios** espagnol, loyaliste et à l'honneur chatouilleux, qui loue son épée quand il n'est pas en campagne et qu'il est désargenté. Il n'a aucun grade de capitaine.

On est après la bataille de Rocroi, et donc la mort d'Alatrisme pour les romans. Mais dans notre réalité il n'y était pas, et n'est donc pas mort.



Il a comme valet le jeune *Inigo Balboa* (13 ans).

Il est l'ami de *Francisco de Quevedo y Villegas*, le grand maître de l'organisation **Creu de Sant Jordi**. Il n'est pas officiellement membre de l'organisation mais *Quevedo* sait qu'il est fiable. Il n'en fait pas parti car c'est avant tout un Spadassin. Mais, pour permettre de l'identifier quant il travaille pour l'organisation, il peut avoir la bague.

*Situations possible pour le rencontrer :*

- *Francisco de Quevedo* peut conseiller les personnages de prendre contact avec lui.
- Son ami *Francisco de Quevedo* a fait appel à lui dans le cadre de l'organisation pour résoudre une affaire délicate et dangereuse : libérer la jeune *Elvira de la Cruz*, recluse dans un couvent sur lequel courent d'inquiétantes rumeurs de magie Draconique. Mais cela c'est mal passé, et le jeune *Inigo Balboa* a été capturé par *l'Inquisiteur, père Emilio Bocanegra* aidé par un de ces capitaines sans âme *Gualterio Malatesta*.

Donc son protégé est captif de la **Prison du tribunal** (Cárcel de Corte). Et *Gualterio Malatesta* avec quelques hommes l'amène, de temps en temps, pour être torturé dans une salle spéciale, les « **Enfers** » (Infierno), se trouvant dans les sous sols du **Couvent de Nuestra Señora de Atocha**.

Ainsi si les joueurs surveillent la **Prison du tribunal** ils remarqueront certainement ce Spadassin menaçant. Il les a aussi repérer et personne ne sait qui est qui et pourquoi ils sont là. Si les joueurs ne font rien, et si ils ne le suivent pas, au bout d'un moment il prendra du champs pour simplement attaquer le transport avec des amis. Si ils le suivent il organisera une embuscade. Si il l'abordent ... Ben on verra, mais comme personne ne voudra dire pourquoi il est là... Il porte la **bague des Creu de Sant Jordi** car c'est dans ce cadre *qu'Inigo* a été capturé et il ne l'a pas encore enlevé.



## Luis Pacheco de Narvaez

(1570-#+++1640)(1600, #43, ...)

Comme pour Alatrisme et Quevedo je décale leurs date de naissance de quelques années (30 ans pour lui), et donc aussi l'évènement historique.

**Wikipedia : Maître d'arme du Roi d'Espagne.** Il met au point sa propre méthode d'escrime, la *verdadera Destreza* basée sur des théories géométriques et mathématiques. L'escrime espagnole peut aussi être désignée sous le terme d'escrime euclidienne. Il est l'ennemi juré de **Francisco de Quevedo**. En 1608 1643, il s'est battu en escrime avec **Francisco de Quevedo**, suite à la critique de **Quevedo** sur l'une de ses œuvres. **Quevedo** a enlevé le chapeau de **Pacheco** lors de la première rencontre. Dans le roman picaresque *El Buscón* de **Quevedo**, ce duel est parodié avec un escrimeur se fiant à des calculs mathématiques et devant fuir un duel avec un soldat expérimenté.



**Scénario :** C'est l'antagoniste de **Quevedo**. En 1608 1643, il s'est battu en escrime avec **Francisco de Quevedo**, suite à la critique de **Quevedo** sur l'une de ses œuvres. Lors de ce duel il c'est fait ridiculiser par **Quevedo**. En temps que **Maître d'arme du Roi d'Espagne** il a beaucoup d'influence, et va faire arrêter par les « **alguazils** » (la police) quant il se trouve **L'auberge du Roi de Navarre** (ou la **Taverne du Turc**) en présence des **Lames**. Le meilleur moment n'est pas lors de leurs rencontre, mais quelques jours après dès que les joueurs veulent le revoir.

## Joanes de Mercado

**Scénario :** Personnage totalement fictif de 24 ans.

**Joanes de Mercado** est **Secrétaire du Secret**. Il qui est accusé d'être Sodomite. Il est en effet en « couple » depuis quelques années avec, **Damián de Almendara**, un **Hidalgo** (équivalent d'un Chevalier en France) de **Madrid**. Leur amour est doublement interdit par l'église, car en plus d'une relation entre deux hommes, le **Secrétaire** est un prêtre. Mais cet amour est sincère. **L'Hidalgo** est activement recherché. La présence de ce **Secrétaire** dans la prison est très médiatisé car il sera jugé dans le même procès que le **Comte-duc**. Les joueurs peuvent avoir l'idée de lui demander son aide pour infiltrer le **Secret** du **Couvent de Nuestra Señora de Atocha** contre une évasion. A l'inverse si les joueurs tombe sur l'**Hidalgo** à Madrid il peut leurs expliquer que l'exfiltration de **Joanes de Mercado** permettrait d'avoir accès au **Secret** de **Couvent** plus facilement, sinon il connaît lui même des moyens de rentrer clandestinement dans le **Couvent**. Et contre une promesse d'aide d'exfiltration de **Joanes de Mercado** il les aidera.



## Damián de Almendara y Houbraken

**Scénario :** Personnage totalement fictif de 25 ans.

**L'Hidalgo** recherché et amoureux de **Joanes de Mercado**. Il est assez pâle, sa mère vient des Provinces Unies.



## Don Pedro de Barberana y Aparregui

**Wikipedia :** Peinture de Velasquez, mais je n'ai pas trouvé d'info sur sa vie. Donc il a 46 ans.

**Scénario :** C'est un baron, de l'ordre de **chevalerie de Calatrava**. Pour le reste je ne sais pas, il sera parfait pour tout rôle de noble ayant du pouvoir. A vous de voir ces alignements et loyautés suivant vos besoins.

Il permet de bien représenter la mode en Espagne à cette époque.. Noir...

Il peut être utilisé dans les événements, comme le couple attaqué un soir (sa femme peut se prénommer *María del Camino*) , ou des duels de nobles par exemple un certain Hidalgo *Damián de Almendara y Houbroken* qu'il a traité de sodomite (c'est vrais ... mais), car *Don Pedro* a croisé l'Inquisition juste avant qu'il lui annonce le chercher pour cela.

## Des Morisques en quête de vengeance

A **Madrid** l'un des groupes d'opposition au régime est les **Morisques**. Les Morisques sont le nom données aux musulmans d'Espagne au XVIIème Siècle.

Avec comme problème récurant du refus des « **vieux chrétiens** » d'intégrer des convertis à la fidélité douteuse, les carences de l'Église et, surtout, la résistance culturelle des « **nouveaux chrétiens** », les **conversos** (juifs et descendants de juifs) et les **Morisques** (les musulmans convertis et leurs descendants). Depuis la grande révolte des Morisques de Grenade en 1568-1570, c'est l'ensemble de la population Morisque qui est désormais considérée comme un danger pour la sécurité de l'Espagne. Ce sont des apostats (« aussi musulmans que ceux d'Alger », dit un conseiller de **Philippe III**) et des traîtres qui pourraient se révolter sur place, comploter avec les huguenots du Béarn ou avec le Maroc. L'Espagne se voit alors comme un bastion catholique menacé par les ennemis de la foi, qu'ils soient protestants, juifs ou musulmans (*les Dragons et les Dracs on les a un peut oublié*).

Alors que les théologiens envisageaient de conserver les Morisques les mieux intégrés, les décrets de 1609-1610 concernent l'ensemble des Morisques, sans entrer dans le détail de leurs convictions, ce qui confère à l'opération son caractère de migration forcée massive. En l'espace d'une année, une région après l'autre, l'Espagne est vidée de 90 % de sa population Morisque, la dernière phase de l'expulsion se prolongeant jusqu'en février 1614. Au total, 270 000 personnes sont chassées d'Espagne.

Les couples mixtes donnent lieu à une distinction subtile : le mari « **vieux chrétien** » peut rester avec sa femme Morisque et ses enfants de moins de 6 ans, tandis que l'épouse « **vieille chrétienne** » peut rester avec ses jeunes enfants, mais perd son mari Morisque et ses enfants de plus de 6 ans. Les sources font état d'enfants enlevés à leurs parents. Mais, dans l'ensemble, les familles ne sont pas séparées. Les religieuses, religieux et prêtres Morisque, de même que les esclaves, ne disposant pas de leur liberté, ne sont pas concernés par les décrets.





En dehors de leur survie physique, le problème principal des expulsés est celui des finances. Le décret valencien (1609) autorise les Morisque à sortir avec les biens qu'ils peuvent transporter, d'où ces images de femmes parées de tous leurs bijoux, ces récits de familles dépouillées par les brigands sur le chemin du port ou par les bédouins sur la côte africaine.

## Annexes 3 : Aides de jeux

### « Don » en Espagne

**Don** fut d'abord utilisé au Moyen Âge pour les nobles les plus importants (les « riches-hommes ») de Castille et d'Aragon, avant d'être employé, à l'époque moderne, pour tous les nobles. Il ne s'appliquait d'abord qu'aux princes, aux évêques et aux seigneurs ; par la suite, il fut donné à tout hidalgo.

### Quelques nom de PNJ Espagnol

**Hommes :** Cristobal de Rueda, Fransisco Quadrado, Felipe de Vascuñana, Cristoval de Lares, Agostin Calante, Llorençe Vello, Timoteo de Ronda, Carlos del Corral, Gutierre de Olivares, Anton de la Nata, Ruy de Villamanan, Juanes de Avalos, Luis de Cea, Leon de Sant Payo, Almeyque Vera, Beltrané Vane-gas, Castañon de Comendador, Estevan Piero, Remon Covarrubias, Arnao de Vaca, Beltrán Roche, Alsen Garcia, Damián de Fonseca, Viçente de Ure, Gavriel de Piedrayta, Gutierre de Villafuerte, Garçia de Çapata, Ladron de Buendía, Garaçia de Vio, Garçi Romero, Andres de Yepes, Micael de Cieça, Almerique de Coslada, Bea Salazar, Gutirre de Lunar, Almerique de la Mar

**Femmes :** Ursola de Asconça, Brigida de Moço, Violante Suarez, Floriana Çorrilla, Lucrecia de la Torre, Ana Patyño, Agueda de Coslada, Orastriosa de Gordón, Eularia de Cardenas, Madelena Villanova, Beatris de la Huerta, Melchora Sosa, Berthomeua Gramaja, Madelena Gil, Aldonsa Velez, Alba de Artieta, Castellana Caminante, Aldorisa de Madrigal, Angelina Patudo, Dalfina de Asconça, María Jesús de Cañizares.

### Quelques prénom masculin Espagnol

Adolfo, Agamenón, Agustín, Alberto, Aldo, Alejandro, Alfonso, Alfredo, Alvaro, Ambrosio, Américo, Antonio, Apolo, Armando, Arturo, Augusto, Aurelio

Basilio, Benedicto, Benito, Benjamín, Bernardo, Berto, Bienvenido, Bruno

Calixto, Camilo, Candido, Carlos, Casio, Casiodoro, Casto, Cecilio, Cipriano, Cirilo, Ciro, Claudio, Constancio, Consuelo, Cornelio, Cristián

Dalmacio, Dámaso, Diego, Domingo

Edelmiro, Edmundo, Eduardo, Eliseo, Emerico, Emiliano, Emilio, Enrique, Erasmo, Ernesto, Esteban, Evaristo

Fabián, Fabio, Fabricio, Facundo, Faustino, Fausto, Federico, Felipe, Feliz, Fermín, Fernando, Fidel, Florentino, Fortunato, Francisco

Gabino, Gerardo, Germán, Germano, Gilberto, Gonzalez, Gregorio, Guadalupe, Guido, Guillèn, Guillermo, Gustavo, Guzmán

Haroldo, Herodes, Hilario, Honorio, Horacio, Hugo, Huberto, Humberto

Ignacio, Íñigo

Jacobo, Javier, Jerónimo, Jesus, Joaquín, Jorge, José, José Ángel, José Maria, Josmar, Juan, Julian, Julio, Juliano, Justino

Lautaro, Lazaro, Leonardo, Leopoldo, Lisandro, Lope, Lorenzo, Lucas, Lucio, Ludovico, Lupe

Manolo, Manuel, Marcelino, Marcelo, Marcos, Mariano, Mario, Martín, Mateo, Mauricio, Maximiliano, Maximo, Miguel, Modesto

Nacho, Natalio

Olivio, Osvaldo

Pablo, Paqui, Pascasio, Pascual, Patricio, Paulo, Paz, Pedro, Pepito, Pilar, Primitivo, Prisciliano

Raimundo, Ramiro, Ramon, Raúl, Remigio, Renato, Ricardo, Roberto, Rocío, Rodolfo, Rodrigo, Roque, Rosario, Ruben

Salvador, Santiago, Santos, Sergio, Sidonio, Silverio, Silvestre, Silvio, Socorro

Tadeo, Teofilo, Tiberio, Timoteo, Tito, Toño

Valme, Vega, Vicente, Victor, Victoriano, Virgilio

Zeferino

### ***Quelques féminin masculin Espagnol***

Abigael, Abril, Adela, Adelma, Adoración, Adriana, Agatá, Agripina, Alba, Alberta, Albertina, Alejandra, Alicia, Alba, Alma, Amanda, Ambrosia, Amelia, Angela, Angélica, Aurelia, Arsenia, Aurea, Aurora, Azahara

Bautista, Begoña, Benedicta, Bernarda, Bertilde, Blanca,

Calista, Carmelia, Camila, Carlota, Carmen, Catalina, Catarina, Cecilia, Celia, Cilia, Clara, Claudia, Clemente, Clementina, Cleofe, Cleotilde, Concepción, Constanca, Consuela, Cornelia, Cristina

Damya, Daniela, Demetria, Diana, Dolores

Edelmira, Efigenia, Elena, Elisa, Eloísa, Elvira, Emanuela, Emilia, Enriqueta, Esmeralda, Estrella, Eufrosia, Eugenia, Eva, Evangelista

Fabiana, Fabia, Fabricia, Federica, Felicia, Felicidad, Felicitas, Fernanda, Flor, Florencia, Floriana, Francisca, Francisca

Gabriela, Gema, Germana, Gisela, Gloria, Gracia,



Hilaria, Hortensia

Imelda, Iria, Isabel, Isadora, Irene

Jacinta, Jimena, Joaquina, Jorgelina, Josefa, Josefina, Juana, Judith, Julia, Juliana, Julieta

Laia, Laura, Lea, Leonor, Leonora, Leticia, Lina, Lola, Lucía, Luisa, Luna

Macarena, Magdalena, Malena, Manola, Manolita, Manuela, Manuelita, Marcela, Marcelina, Margarita, Martha, María, Mariana, Maribel, Marina, Marisol, Marta, Martina, Matea, Maxima, Melisa, Mencia, Mercedes, Micaela, Miranda, Monica

Natalia, Nayra, Nerea

Ofelia, Otilia

Paloma, Pascuala, Pastora, Patricia, Paula, Paulina, Petra, Petronila, Priscila, Prudencia

Rafaela, Raimunda, Ramona, Raquel, Renata, Rita, Roberta, Rosa, Rosalía, Rosana

Saga, Sabrina, Sancha, Santana, Serena, Sidonia, Silvia, Soledad, Salva

Taciana, Teodora, Teresa, Titania, Triana, Trinidad

Úrsula

Valentina, Valeria, Vera, Verónica, Vicenta, Victoria, Victoriana, Violeta, Vitalia, Virginia

Yolanda

Zara

***Prénon María quelque chose :***

María Amparo, María Angustias, María Belén, María Candelaria, María Caridad, María Cinta, María de Fátima, María de Graciàa, María de Lourdes, María de Regla, María de la Almudena, María de la Asunción, María de la Cabeza, María de la Concepción, María de la Consolación, María de la Cruz, María de la Cueva, María de la Encarnación, María de la Esclavitud, María de la Esperanza, María de la Gloria, María de la Luz, María de la Merced, María de la Natividad, María de la Paloma, María de la O, María de la Paz, María de la Piedad, María de la Salud, María de la Soledad, María de la Trinidad, María de la Visitation, María de las Angustias, María de las Mercedes, María de las Nieves, María de las Virtudes, María de los Ángeles, María de los Desamparados, María de los Milagros, María de los Reyes, María del Amparo, María del Camino, María del Carmen, María del Dulce Nombre, María del Mar, María del Monte, María del Patrocinio, María del Pilar, María del Pino, María del Rocío, María del Rosario, María del Sagrario, María del Socorro, María Elena, María Fátima, María Gracia, María Guadalupe, María Inmaculada, María Jesús, María Lourdes, María Luisa, María Patrocinio, María Perpétua, María Magdalena, María Misericordia, María Monserrat, María Paloma, María Piedad, María Purificación, María Reyes, María Trinidad, María Victoria, María Virtudes

## Annexes 4 : Les Sorcières de Zugarramurdi

**Wikipédia : Zugarramurdi**, est un village de fermes isolées autour du *monastère San-Salvador*. Ce village est très connu pour ses grottes où étaient censées se réunir des « sorcières » dans des cérémonies appelées « akelarre » (lande du bouc, en basque). Les Sorcières de Zugarramurdi (en espagnol : **Brujas de Zugarramurdi**) est le nom par lequel on connaît le plus célèbre cas de sorcellerie basque et probablement de toute la sorcellerie en Espagne. En 1610 a eu lieu à **Logroño** un procès lors duquel **l'Inquisition** accusa de sorcellerie **32 habitants** de Zugarramurdi et en condamna *dix au bûcher*, dont cinq furent brûlées en effigie car elles étaient déjà mortes. Les condamnations se basèrent pour la majeure partie des cas sur des témoignages empreints de superstition, peu fiables et produits par des envieux. Lors de l'autodafé célébré dans cette ville les 7 et 8 novembre 1610, en plus des 10 bûchers, 20 personnes furent « réconciliées » pour avoir confessé leurs fautes et appelé à la miséricorde du tribunal, dont 8 « en effigie ». Enfin il y eut deux Abjuration du diable. Il y a eu 18 morts sur 32 interpellés, le signe « + » devant leurs nom permet de savoir qui est mort, soit en prison (dit en effigie) soit sur le bûcher. Des 32, seule **María de Ximildegui** est sortie libre après le procès, mais c'est aussi elle qui a lancé les dénonciations.

### Sentence pour « délit de foi » :

- **Réconcilié** : Personnes qui ont reconnu leurs actes de sorcellerie mais à qui on a laissé la vie sauve pour s'être « repenties » de ces actes ; mais condamnées à d'autres peines : prison, confiscation des biens, exil, etc. « **en effigie** » : personnes déjà mortes en prison.
- **Abjuration de Levi** : reniement du diable et conversion au christianisme avec communion.
- **Brûlé** : personnes brûlé, « **en effigie** » : **personnes déjà mortes en prison et pour lesquelles on a fait des effigies en carton-pâte les jours du procès.**

## Annexes 5 : Les plans

A faire...

- Scène 2-2 : Les Basques attaquent
- Scène 2-4 : Le Château d'Elizondo
  
- Scène 4 : Le voyage; Pampelune
- Scène 4 : Le voyage; Las Bardenas Reales
- Scène 4 : Le voyage; Igea
- Scène 4 : Le voyage; Soria
- Scène 4 : Le voyage; Atienza
- Scène 4 : Le voyage; El Casar
- Scène 4 : Le voyage; Des processions religieuses
- Scène 4 : Le voyage; Une troupe d'Inquisiteurs sont à l'office
- Scène 4 : Le voyage; Patrouille de 4 Dracs Rouge de l'Inquisition
- Scène 4 : Le voyage; Une corrida
  
- Scène 5 : Madrid; l'auberge du Roi de Navarre
- Scène 5 : Madrid; la taverne du Turc
  
- Scène 5 : Madrid; le Couvent de Nuestra Señora de Atocha
- Scène 5 : Madrid; à Atocha le Secret
- Scène 5 : Madrid; à Atocha La Supréma / bibliothèque des Garduña
- Scène 5 : Madrid; à Atocha les enferts et la salle des artefacts
  
- Scène 5 : Madrid; la Prison (Cárcel de Corte)
- Scène 5 : Madrid; le palais Alcazar royal
- Scène 5 : Madrid; la résidence du bâtard Juan José d'Autriche
- Scène 5 : Madrid; la résidences d'un Inquisiteur
- Scène 5 : Madrid; le Monastère de Santo Domingo
- Scène 5 : Madrid; Plaza Mayor
- Scène 5 : Madrid; Place de la Cruz Verd
- Scène 5 : Madrid; Les bûchés de Claudio Coello
  
- Scène 5 : Madrid; Un marché très animé avec ces tires laines
- Scène 5 : Madrid; Des bouffons Nain
- Scène 5 : Madrid; lieux duel, attaque armée, arrestation violente
  
- Scène 6-1 : Couvant des Sœurs Conceptionnistes a Ágreda
- Scène 6-2 : Retour en France
  
- Scène 7 : Final



## Annexes 6 : Les voyages

### ***Bateau fluvial***

- **10 lieux par jour : (#50km)**

### ***Vitesse d'un voyage par la route***

- **3 à 5 Lieues par jour (#12 à 24 Km)** *Cadence lente*, l'on prend son temps, avance au petit trot ou au pas. Les chevaux sont ménagés. Cette cadence n'est empruntée que par les carrosses luxueux, ou les équipées chevauchant avec des blessés. Un convoi officiel est dans cette cadence.

- **5 à 10 Lieues par jour (#24 à 50 Km)** *Cadence moyenne*, on voyage au trot, quelques galops rares lorsque la route est belle. C'est la cadence de voyage couramment prise par les voyageurs.

- **10 à 20 Lieues par jour (#50 à 100 Km)** *Cadence rapide*, le voyageur avale les lieues au galop, faisant quelques haltes pour laisser sa monture se reposer et se restaurer, sans quoi elle ne tiendrait pas le choc. Un cavalier aguerri peut adopter cette cadence sans difficulté.

- **20 à 25 Lieues par jour (#100 à 120 Km)** *Cadence très rapide à folle*: cette cadence nécessite de changer de cheval régulièrement (tous les 2 jours au moins) afin d'être maintenue. Le galop est très fréquent, il n'y a que peu d'arrêts. Il faut être un cavalier expérimenté et endurant pour supporter un tel train. Ces cadences ne peuvent être que temporaire (4 jours max) et il est probable que l'on crève quelques chevaux à voyager si vite. J'ajoute que ce n'est pas discret.

### ***Vitesse d'un voyage par les airs***

- **25 à 50 Lieues par jour (#120 à 240Km)** *Cadence moyenne*: Pour cela la Vyvernes doit voler une ou deux fois 2 heures dans la journée. Le reste du temps elle se repose et doit se nourrir.

- **50 à 75 Lieues par jour (#240 à 360Km)** *Cadence rapide*: Pour cela la Vyvernes doit voler deux ou trois fois 2 heures dans la journée. Le reste du temps elle se repose et doit se nourrir.

- **75 à 100 Lieues par jour (#360 à 480Km)** *Cadence folle*: Pour cela la Vyvernes doit voler trois ou quatre fois 2 heures dans la journée. Si il n'y a pas de changement de Vyvernes le lendemain la créature ne pourra pas tenir le rythme sans risquer de mourir.