



Le Saut & l'Epée

« Les spectres de Tyburn »



CONTEXTE HISTORIQUE & SYNOPSIS

Les Jésuites en Angleterre, de 1580 à 1626

En 1580, la Compagnie de Jésus envoya deux Pères pour tenter d'essaimer les dogmes de la Compagnie : il s'agissait de Robert Persons et Edmond Campion. En effet, depuis qu'Henri VIII a rompu avec Rome, et après quelques décennies d'incertitude, le protestantisme était religion d'Etat en Angleterre.

Mais les autorités anglaises étaient suspicieuses envers les Jésuites : leurs petits complots et les quelques complaisances dont ils pouvaient bénéficier au sein du pouvoir étaient loin de passer inaperçus aux yeux de la police. Bientôt, on traqua les Jésuites comme des gens suspects, et, un an après son arrivée, le Père Campion fut arrêté, torturé et exécuté à Tyburn, le terrible lieu des suppliciés de Londres. Le Père Persons parvint à s'enfuir et organisa depuis le continent une mission Jésuite.

Commença alors pour les Jésuites d'Angleterre une existence des plus incertaines : ils débarquaient en secret sur la côte, étaient hébergés par des catholiques dévoués qui risquaient leur vie à chaque instant, devaient se déguiser en gentilshommes. Pour échapper à leurs poursuivants, les compagnons de Jésus étaient obligés de changer d'identité, de ne jamais passer la nuit deux fois de suite au même endroit, de se réfugier dans des cachettes tenant plus du trou obscur ménagé entre deux murs que de la chambrette vivable. Ils étaient ravitaillés en secret, restaient parfois des jours, voire des semaines entières sans bouger, en écoutant à travers les cloisons les pas des gens de police qui les recherchaient.

En 1605, la situation ne fit que s'aggraver suite à la « Conspiration des Poudres » : un groupe de catholiques exaltés conduits par un certain Guy Fawkes conçut le projet de faire sauter la Chambre des Lords un jour où Jacques I^{er} Stuart (père de l'actuel roi Charles I^{er} Stuart) viendrait assister à une séance. Le complot vint aux oreilles des Jésuites par plusieurs voies : ainsi, les Pères Garnet, Greenway et Oldcorne apprirent que la violence allait être utilisée contre le roi anglais, mais le complot fut éventé avant que les Jésuites aient le temps de décider de ce qu'il convenait de faire. Lors de son procès, le Père Garnet affirma qu'il était lié par le secret de la confession et ne pouvait prévenir les autorités. Il fut torturé, puis pendu, suivant de près le sort qui avait déjà été réservé au Père Oldcorne.

Puis, bon gré mal gré, les années qui suivirent furent un peu plus sereines : les persécutions s'atténuèrent, et la Compagnie de Jésus put s'infiltrer toujours un peu plus sur le territoire anglais, pour atteindre le nombre de 150 Compagnons en 1626, et former une Province. Le clergé catholique romain parut assez nombreux et implanté pour qu'on se posât la question d'y envoyer un évêque. Le Saint-Siège à Rome désigna un certain Richard Smith à ce rôle, mais la personnalité et l'action de cet homme restent très controversées, et aujourd'hui, les Jésuites craignent que les persécutions ne se ravivent à cause de lui.

Rôle des joueurs

C'est dans cette ambiance assez particulière et dangereuse que les joueurs, un groupe de Jésuites français, vont débarquer en Angleterre, envoyés par leur supérieur pour se faire oublier suite à une fâcheuse affaire pouvant compromettre la réputation de la Compagnie à Paris, et notamment auprès du Roi en personne.

Après un voyage déguisé, en devant éviter d'éveiller les soupçons ou d'attirer l'attention sur eux, les joueurs embarqueront sur un navire de commerce anglais incognito, puis arriveront en Angleterre où ils seront chargés bien malgré eux de mettre en place un dispositif permettant d'introduire un agent à la solde de la Compagnie dans les cercles proches du roi Charles I^{er} en personne. Ce faisant, ils devront notamment faire échapper un prisonnier condamné à la torture puis la pendaison pour haute trahison, en échange d'une faveur menant à leur objectif.



LE GROUPE DE JOUEURS

Les joueurs sont un groupe de **2 à 4 joueurs**, tous membres de la **Compagnie de Jésus**, ayant déjà effectué leur **noviciat** et leur **classe de philosophie**. Ils sont donc Jésuites depuis 5 ou 6 ans au moins. Ils peuvent être issus autant de la petite noblesse que de la bourgeoisie, voire des catégories les plus pauvres de la société, la Compagnie de Jésus accueillant généralement deux personnes sur trois provenant du Tiers-État.

Les joueurs sont actuellement au beau milieu de leur **Régence**, qu'ils assument en tant que professeurs dans un collège jésuite de Paris, à Saint-Germain-en-Laye.

INTRIGUE

Un accident stupide

L'action débute alors que les personnages se trouvent en même temps à surveiller un groupe d'élèves au travail. On étudie le latin et l'éloquence des *Catilinaires*, on dissèque les objections intellectuelles à la théorie héliocentriste de Galilée, on étudie l'Histoire de Saint-Louis, le roi chevalier.

Chacun travaille dans la quiétude, comme d'habitude : les cancrels sont aux derniers rangs, les meilleurs élèves sont devant. Soudain, un incident éclate : « Ferme-la paysan ! » lance un élève vers un de ses camarades, avant de le gourmer durement d'un revers de main. Mais le paysan en question ne se laisse pas faire : il réplique et assène un coup de poing en retour. La situation va pour dégénérer, les joueurs interviennent.

Mais deux heures plus tard, le jeune noble frappé se plaint de maux de tête, puis sombre dans l'inconscience. On s'affole, on fait venir un père profès depuis la « Maison Professe des Jésuites », située dans le quartier du Temple, mais rien n'y fait : le jeune homme meurt au bout de quelques heures.

L'incident est grave, il met en péril le contrat passé avec la ville de Paris, et surtout la réputation des collèges jésuites : on ordonne donc aux joueurs de servir de bouc émissaires à cet incident, et de quitter leur Régence à Paris pour gagner Londres, où la Compagnie peine à s'établir durablement après les persécutions du siècle précédent. D'ici quelques mois, ils pourront revenir en France, quand la situation se sera tassée.

Sur les routes de Picardie

Le groupe se prépare donc fébrilement pour un départ aventureux : on leur fournit ce qu'ils demandent pour cela (chevaux, matériel, argent, armes) et on les informe de la possibilité de monter à bord d'un bateau, le *Sand*, à Boulogne, d'où ils pourront gagner Folkestone en Angleterre.

Ils chevauchent sur les routes de Picardie : Paris, Senlis, Montdidier, Amiens, Dourlens, Saint-Omer, Boulogne. Environ 80 lieues de trajet, soit environ une semaine de trajet pour des cavaliers moyennement entraînés. A Dourlens, dans un relais de Poste, une patrouille de gardes de la prévôté pose des questions embarrassantes, trouvant le groupe assez étrange : il faut absolument préserver l'anonymat.

Le Sand

Le bateau mène les joueurs de nuit depuis Boulogne jusqu'à la plage de Folkestone. Le débarquement est clandestin, des miliciens anglais patrouillent non loin du petit port : le groupe doit mener une partie de cache-cache pour éviter d'être vu.



Jusqu'à Londres

Le voyage se déroule plutôt sans heurt : Folkestone, Sevington, Medway, puis enfin Londres, environ 30 lieues à parcourir, soit 3 ou 4 jours de trajet. La capitale anglaise est une ville de plus de 80000 âmes à l'intérieur des remparts, qui s'étend pour près du double de population hors des remparts : le groupe de PJ doit rejoindre une maison du cœur de Londres, située *Little Carter Lane*, non loin de la cathédrale Saint-Paul. Ils franchissent le *London bridge*, encombré et envahi d'échoppes, pire encore que le Pont-Neuf, puis passent les remparts et atteignent assez vite leur destination. Au loin, on distingue la Tour de Londres, autour de laquelle les corbeaux veillent...

Une mission vitale

Les joueurs sont accueillis dans une maison du cœur de Londres, non loin de la cathédrale Saint Paul, par un certain Edouard Knok, vice-Provincial jésuite d'Angleterre. Il explique les difficultés, les persécutions passées, et surtout la situation de guerre ouverte qui existe ici entre les jésuites et le clergé catholique, et en particulier avec l'évêque Richard Smith (arrivé en 1625). Cet homme très contesté, envoyé par le pape Urbain VIII sous le titre d' « archevêque de Chalcédoine » pour diriger les catholiques anglais, a eu la prétention de vouloir régenter la Compagnie de Jésus en Angleterre, en imposant un règlement par lequel il défendait à tout religieux d'entendre des confessions sans son accord préalable. Knok précise ensuite sans entrer dans les détails que la Compagnie a pu utiliser certains appuis bien placés, et soulever contre Smith les catholiques, forçant l'archevêque à se cacher !

Infos MJ

Le supérieur général des Jésuites se nomme actuellement Mutius Vitelleschi. Il occupe cette place depuis 1615, en succession de Claude Aquaviva, italien lui aussi.

L'objectif est actuellement vital, et doit se maintenir partout où les Jésuites sont présents : il faut garder à tout prix l'indépendance de la Compagnie vis-à-vis du pouvoir ecclésiastique ordinaire. En France, il faut lutter contre le jansénisme, et en Angleterre, il faut protéger ceux qui sont persécutés par les protestants, et étendre toujours plus avant l'infiltration de la Compagnie dans les plus hautes strates du pouvoir.

Les joueurs n'étant pas connus en Angleterre, ils peuvent servir les desseins de la Compagnie de Jésus : Edouard Knok leur assigne donc une mission importante. Il s'agit de réussir à placer auprès de la reine Henriette (Henriette de France, reine d'Angleterre et sœur de Louis XIII), un homme de confiance fidèle à la Compagnie. Des espions à la cour de France ont rapporté une information capitale récemment : un homme doit venir à la cour de Charles I^{er}, envoyé par l'entourage d'Anne d'Autriche, pour servir en tant que valet au service d'Henriette. Les PJ devront enlever cet homme, afin qu'un autre homme — fidèle à la Compagnie — puisse prendre sa place et infiltrer la cour.

Organiser l'échange ?

Le plus compliqué reste d'organiser l'enlèvement sans que rien ne se sache, ni que quiconque s'aperçoive de la supercherie. Pour ce faire, il est laissé tout latitude au groupe de joueurs, qui devra faire preuve d'inventivité. Ils peuvent toutefois disposer de tout l'appui logistique, financier et relationnel de la Compagnie en Angleterre, ce qui est loin d'être négligeable : or en quantité, soutiens dans la population, caches, armes et chevaux, autant d'éléments qui pourront aider les joueurs dans leur mission.

Le déroulement de cette mission devra être le suivant :

- **Connaître la date et le chemin d'arrivée du convoi :** pour cela, il faut trouver ou acheter des complicités parmi les serviteurs de la Cour d'Angleterre. L'un d'entre eux se nomme John Bates, et il sort de Buckingham Palace une journée par mois pour rendre visite à sa mère, qui vit dans Saint-Giles-in-the-Fields. La Compagnie connaît ce renseignement par l'intermédiaire d'un jésuite qui confesse la mère de John Bates.
- **Mettre en place l'enlèvement :** une fois la date d'arrivée précise et le chemin emprunté par le convoi connus, il s'agit d'organiser la substitution du valet envoyé par la France, par celui au service de la Compagnie. Plusieurs hommes sont pressentis par Edouard Knok, qui a pris soin de les choisir pour leurs différences physiques, de façon à ce que l'un d'entre eux puisse ressembler le mieux possible au véritable valet.

John Bates, le demi-frère du voleur de chevaux

Une fois approché, John Bates se révèle moins policé que son uniforme ne le laisse accroire. Il s'agit d'un homme rusé, pas ignorant des us et coutumes de la truanderie, et dès lors que l'on sait quelle est sa place, on imagine toute la rouerie qu'il a dû déployer pour y parvenir. C'est donc, assurément, un homme dont il faut se méfier... Après avoir joué une comédie d'homme honnête, Bates laisse tomber le masque partiellement, et sous-entend qu'il sait beaucoup de choses sur l'organisation de Buckingham palace. Bien sûr, les renseignements ne seront pas gratuits, et, outre une somme d'argent conséquente (200 livres), Bates donne une condition à sa participation : il s'agit de libérer son demi-frère Marvin, condamné à mort pour vol de chevaux, et qui doit être pendu dans trois semaines à Tyburn.

Tyburn, la procession des pendus

Les pendaisons à Tyburn suivent un rituel. Tout d'abord, les condamnés sont enfermés à la prison de Newgate, située juste à l'extérieur des remparts, non loin de la cathédrale Saint-Paul. Puis, le jour de l'exécution, on leur lie les mains devant eux, de sorte qu'ils puissent prier, et on leur passe autour du cou la corde qui servira à les pendre. Vers 7 heures du matin, on les place par groupes de 7 ou 8, assis dans des charrettes ouvertes, et le cortège se met en route pour parcourir la lieue qui sépare Newgate de Tyburn. Avec le cortège funèbre se trouvent le chapelain de Newgate, un shérif, le bourreau et ses assistants, et une troupe d'une dizaine de lanciers.

Tout au long du trajet, des hommes sont engagés pour contenir la foule qui s'amasse pour insulter et cracher sur les condamnés, en particulier si ceux-ci sont connus. On s'arrête tout d'abord à l'Eglise du Saint-Sépulcre, juste à côté de la prison, où l'on donne à boire aux condamnés. Parfois, les condamnés bénéficient d'un traitement de faveur, et on leur épargne le trajet humiliant pour les mener directement à Tyburn.

Ce voyage peut durer parfois jusqu'à trois heures ! Lorsque le cortège arrive à Tyburn, il est accueilli par une très nombreuse foule, souvent très indisciplinée : une journée de pendaison est un déduit qu'on apprécie. On mène la charrette sous l'un des trois montants du portique triangulaire qui fait office d'échafaud, on y attache les cordes des condamnés, puis le chapelain prie avec eux quelques instants.

Enfin, le bourreau recouvre les visages des condamnés avec une cagoule blanche, on fouette les chevaux, la charrette repart, et les condamnés se trouvent pendus. La corde est courte, et l'agonie est souvent longue, car le cou n'est pas brisé. Si le condamné met trop de temps à mourir, les assistants du bourreau peuvent à l'occasion tirer sur les pieds du pendu récalcitrant...

Libre alors aux joueurs d'organiser l'évasion de Marvin Bates comme ils l'entendent. Tout est envisageable pour le libérer, par exemple (liste non exhaustive) :

- Corruption/conviction d'un garde, d'un membre du cordon de sécurité, du bourreau, d'un des aides du bourreau, ou même du chapelain (l'un d'eux est catholique ? Ami avec le condamné ? A des dettes de jeu ?).
- Utilisation de la force : beaucoup plus difficile, mais pourquoi pas, en profitant peut-être d'un tumulte provoqué (chose facile à faire, étant donné l'anarchie qui règne à Tyburn lors des exécutions, et tout au long du cortège depuis Newgate).
- Ruse : pourquoi pas imaginer — par exemple — que le bourreau triche sur le nœud de la corde, qu'il triche sur la cagoule, que le pendu ne soit en fait pas réellement pendu... Pour information, les corps sont généralement rendus aux familles qui les réclament, ou à défaut envoyés dans des fosses communes.

Pour tout renseignement demandé sur quelque personne que ce soit, la Compagnie sera d'une utilité majeure, et fournira un appui extrêmement précieux et efficace aux joueurs.

Infos MJ

Il est possible d'utiliser la Compagnie de Jésus et le repère d'Edouard Kwok comme un excellent moyen de fournir des informations aux joueurs, sans que ceux-ci ne sachent précisément d'où viennent ces informations. Pour appuyer l'aspect « espionnage » très romanesque des Jésuites (qui n'a guère de fondement historique, mais « 1626 » est un jeu, que diable !), on considère qu'ils ont un solide réseau de renseignement, même en Angleterre, et qu'ils peuvent obtenir rapidement des informations qu'un groupe de joueurs normalement constitué mettrait des semaines à savoir.

La substitution

Même si la libération de Marvin Bates échoue et que ce dernier est tout de même pendu, ou bien s'il meurt lors de l'opération de sauvetage, John Bates consent tout de même à donner l'information : il est reconnaissant envers les joueurs d'avoir essayé, sachant que de toute façon, son demi-frère était condamné.

Infos MJ

En insistant un peu, les joueurs peuvent éventuellement découvrir que Bates subit des pressions, des menaces déguisées notamment à l'encontre de sa mère... Il n'a donc finalement guère le choix, et doit coopérer !

Ainsi, les joueurs apprennent que parmi les relais de Poste qui jalonnent le chemin de Douvres à Londres, celui que le convoi du valet de Charles Ier empruntera, l'étape finale se situera à Bexley, un village du nord-ouest du Kent. Outre cette simple information, John Bates peut se révéler très utile comme valet au Buckingham palace, même s'il n'est pas directement dans le service du roi et de la reine. John Bates obtient donc les informations suivantes sur le convoi :

- Dernière étape prévue à Bexley, à l'auberge « Ye old oak », dans 2 semaines jour pour jour. Le convoi y passera la nuit, et changera d'attelage pour le lendemain.
- Outre le valet, deux soubrettes sont du voyage, pour servir auprès d'Henriette.
- Pour escorter le convoi, une troupe de 6 lanciers veille, accompagnée par un lieutenant des gardes écossais de Louis XIII, le chevalier de Combrenaud, francisation de *Cumbernauld* (note : ce personnage n'a aucun fondement historique réel). Combrenaud est un ami de Charles Ier, qui fut sous le règne d'Henri IV — comme son père Jacques et ainsi que le veut la tradition — capitaine des gardes écossais du roi de France.



« Ye Old Oak », Bexley

Ce dernier épisode est extrêmement libre, à l'image de l'épisode de Tyburn. Les joueurs disposent d'une liberté d'action totale concernant la mise en place du plan de substitution des valets, et le MJ est invité à ajuster la difficulté selon le temps passé précédemment. Si vous avez du temps, que vous êtes en forme et imaginatif, cette dernière partie peut faire l'objet de prolongements sur plusieurs scénarios, la libération de Marvin Bates à Tyburn pouvant déjà constituer une première chute pour une séance de jeu. Evoquons simplement les possibilités suivantes :

- Convaincre/Corrompre les tenanciers de l'auberge de céder leur place pendant l'opération.
- Remplacer/Trafiquer le carrosse pendant la nuit
- Enivrer/Droguer les hommes d'armes
- Créer une diversion pour opérer la substitution
- Selon la tournure des événements, et si les joueurs semblent manquer d'action, il est possible de faire intervenir une petite troupe du shérif local.

Epilogue

A l'issue de la substitution du valet, la campagne peut se prolonger en Angleterre, ou les joueurs peuvent être rappelés en France, le Provincial de Paris estimant que l'affaire s'est tassée là-bas, ou que l'action des joueurs en Angleterre les met en danger sur le sol britannique.