Un jeu de rôle de Jean-Philippe Jaworski

Te Deum pour un massacre

VOLUME SECOND

LIVRE PREMIER : LES RÈGLES • LIVRE DEUXIÈME : SCÉNARIOS



Éditions du Matagot



VOLUME 2
CRÉDITS

Auteur

Jean-Philippe Jaworski

Testeurs

Manuel Bricard, Guillaume Lenel, Laetitia Jaworski-Hérent, Nicolas Tissot, Emmanuel Zonca

Illustrateurs

Rolland Barthélémy, Alain Rozenblum, Sandie Levent, Xavier Deiber



VOLUME 2
PROLOGUE

La guerre civile a rendu la plupart des Français si sauvages, si cruels, et si farouches, que de brebis qu'ils étaient ils se sont convertis en tigres. Pendant que la discorde tient nos épées dégainées, nous ne faisons autre chose qu'établir un nouveau règne d'impiété, d'injustice, de cruauté et de brigandage, auquel plusieurs voleurs et méchants s'agrandissent, et se font riches des dépouilles des innocents, et se saoulent de leur sang.

François de La Noue



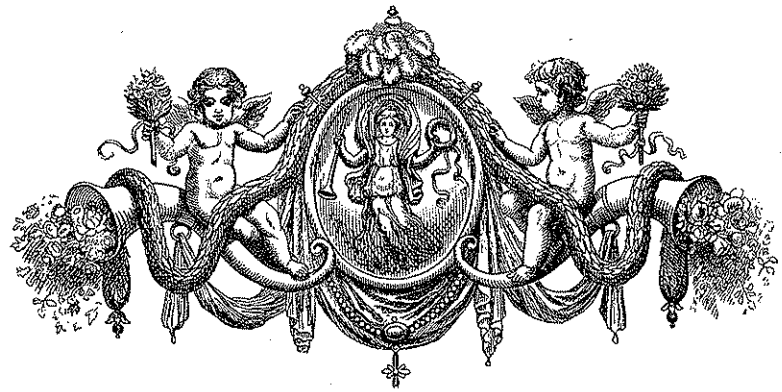
VOLUME 2
TABLE DES
MATIÈRES



VOLUME 2
TABLE DES
MATIÈRES



VOLUME 2
TABLE DES
MATIÈRES



- TABLE DES MATIÈRES -

LIVRE PREMIER
LES RÈGLES

CHAPITRE I : LE JEU DE RÔLE, QU'EST-CE QUE C'EST ?..... 13
I. Principes de base du jeu de rôle..... 13
II. Quelques spécificités du jeu de rôle..... 14
III. Le maître de jeu..... 15
IV. Les joueurs..... 17
V. Comment jouer ?..... 18

CHAPITRE II : DÉFINIR LE PERSONNAGE : CARACTÉRISTIQUES ET COMPÉTENCES..... 21
I. Caractéristiques..... 22
II. Des caractéristiques descriptives : qu'est-ce que c'est ?..... 25
III. Description des compétences de base..... 27
IV. Compétences générales..... 30
V. Liste récapitulative des compétences de base & des compétences générales..... 55

CHAPITRE III : CRÉATION DU PERSONNAGE..... 63
I. Méthode générale de création du personnage..... 63
1. Profil de base..... 65
2. Choix de l'origine sociale du personnage..... 66
3. Éducation du personnage..... 68



VOLUME 2
TABLE DES
MATIÈRES

4. Détermination
des caractéristiques
du personnage 73
5. Détermination
des compétences de base
du personnage 75
6. Les compétences générales
du personnage 78
7. Conversion des caractéristiques
chiffrées en caractéristiques
descriptives 79
8. Choix d'une Grâce 80
9. Trousseau & cagnotte
du personnage 81
10. Détail des quatre étapes
de l'éducation d'un
personnage 81
1. La pouponnière 82
2. « La classe des petits
grimauds » 96
3. « Les roses de la vie » 122
4. « L'âge viril » 169
11. Liste des Grâces 266
12. Nommer le personnage .. 278

CHAPITRE IV : SIMULER LES ACTIONS DU PERSONNAGE : LE SYSTÈME DE JEU 283
I. Les dés 283
II. Le test de compétence 283
III. Les seuils de difficulté 285
IV. Le test en opposition 285
V. Bonus et malus 287
VI. Test providentiel 288
VII. Jets de dé ouverts 289
VIII. Réussite critique 290
IX. Échec critique 292

CHAPITRE V : MASSACRER OU ÊTRE MASSACRÉ : LE SYSTÈME DE COMBAT 295
I. Le moral des PNJ 295
II. Initiative 296
III. Actions/Tour 299
IV. Actions spéciales :
intimidation de l'adversaire
et ordres de combat 300
V. Attaque 302
1. Attaque avec une arme de jet,
de trait ou un bâton à feu ... 302
2. Attaques à mains nues et avec
armes de mêlée 305
3. Combattre avec des armes de
mêlée de tailles différentes .. 306
VI. Dégâts & blessures 309
1. Localisation des blessures .. 309
2. Établissement des dégâts .. 310
VII. Attaque critique 312
VIII. Défense &
défense critique 313
IX. Attaque ciblée 315
X. La lutte 316
XI. L'armement défensif 320
XII. L'armement offensif 328

CHAPITRE VI : VIVRE OU MOURIR : GÉRER LA SANTÉ DU PERSONNAGE 359
I. Gestion générale de la santé
du personnage 360



VOLUME 2
TABLE DES
MATIÈRES

II. Les blessures 361
1. Types de blessures 361
2. Évolution des blessures ... 364
III. La maladie 368
1. Virulence des maladies 369
2. Description des fiches
de maladie 370
3. Petite encyclopédie
des maladies & misères
de ce bas monde 371
IV. Les simples : poisons &
plantes médicinales 380
1. Description des fiches
de simples 380
2. Les empoisonnements 381
3. Herbier
& poisons minéraux 385
V. Le vieillissement 403
1. Évolution
de la Bienveillance 403
2. Le test de Vieillissement .. 403

CHAPITRE VII : SURVIVRE ET S'AGUERRIR : GÉRER L'EXPÉRIENCE DU PERSONNAGE 407
I. Le gain de points
d'expérience 408
II. La progression
du personnage 409
III. Acquérir
de nouvelles Grâces 411
IV. L'évolution de la Providence .. 411
V. L'évolution
de la Bienveillance 413
VI. Test de vieillissement 413

LIVRE SECOND
SCENARIOS

I. GALANTE AFFAIRE 419



II. LE RIMAILLEUR FERRAILLÉ ... 438



III. COMME ON SERT LE CERF ... 485



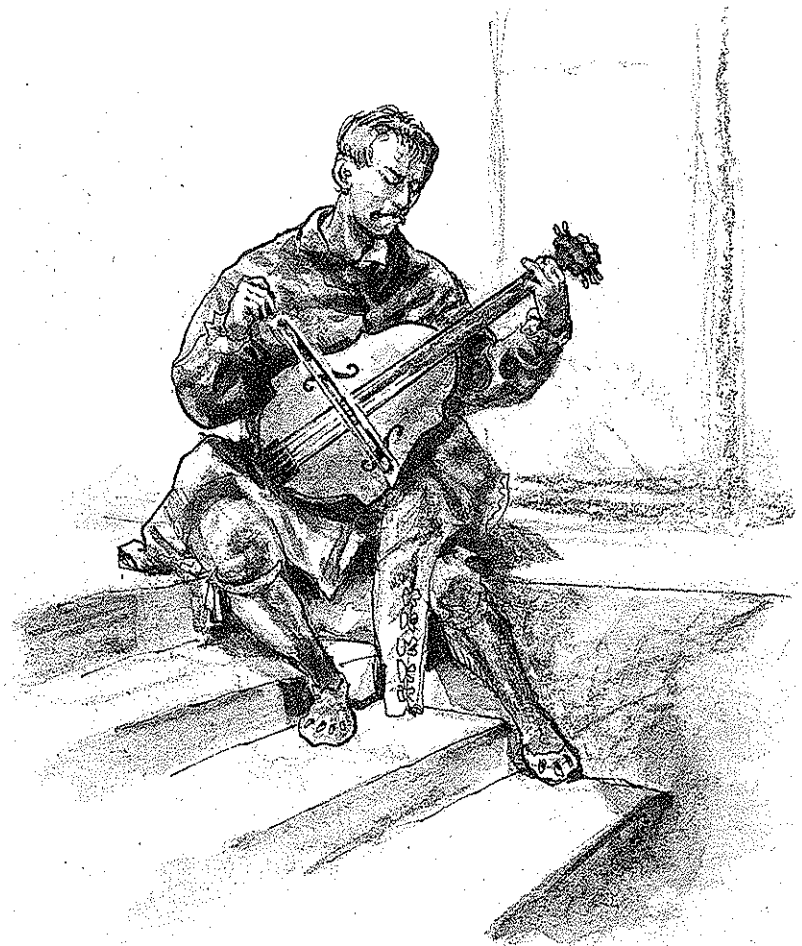


LIVRE 1
LES RÈGLES

LIVRE 1
LES RÈGLES



LIVRE 1
LES RÈGLES



- Livre premier -
Les règles







Chapitre I
Le jeu de rôle, qu'est-ce que c'est ?

Là jouoyt :

Au flux,	au malheureux,
à la prime,	à la condemnade,
à la vole,	à la charte virade,
à la pille,	au maucontent,
à la triumphe,	au lansquenet,
à la picardie,	au cocu (...)

François Rabelais, Gargantua, Chapitre XXII

I. Principes de base du jeu de rôle

Le jeu de rôle est un jeu de société. Il se joue en groupe, de préférence autour d'une table, pour y disposer le matériel de jeu (fiches de personnages, règles, dés, documents du maître de jeu). Une partie de jeu de rôle dure généralement assez longtemps ; prévoyez donc plusieurs heures de jeu.

L'objectif d'une partie de jeu de rôle est de créer, de façon collective, une histoire ou un conte interactif.

Pour commencer, il faut désigner un maître de jeu (MJ), qui aura un statut un peu particulier : il remplira les fonctions de conteur et



d'arbitre. En effet, c'est lui qui expose aux joueurs la trame de l'histoire : il précise le contexte historique, décrit le décor, les personnages secondaires (appelés aussi PNJ, Personnages Non Joueurs). C'est aussi le maître de jeu qui gère les interactions des joueurs avec l'histoire, en se référant aux règles du jeu. L'histoire ainsi gérée s'appelle un scénario. Un scénario propose en général un synopsis très ouvert, qui permet d'envisager différents déroulements et différentes fins en fonction des actions des joueurs. Généralement, le maître de jeu place un écran (ou « écran de jeu ») devant ses notes, pour dissimuler le texte de son scénario et les fiches des personnages non joueurs au regard des joueurs – et ménager le mystère.

Chaque joueur crée un personnage fictif, appelé PJ, Personnage Joueur. Les Personnages Joueurs sont les personnages principaux de l'histoire qui prend forme au cours de la partie. Ils évoluent dans le scénario mis en scène par le maître de jeu. Chaque joueur est libre de décider des actions de son personnage, dans les limites imposées par les règles et par la vraisemblance. En général, les parties de jeu de rôle rassemblent plusieurs joueurs (2 à 5 en moyenne) et un maître de jeu. Les joueurs créent des personnages qui forment un groupe d'amis ou d'alliés, résolus à triompher des péripéties du scénario.

La partie est essentiellement orale : elle se déroule comme une discussion. Le maître de jeu décrit le cadre dans lequel se trouvent les personnages joueurs, et les joueurs décident les actions entreprises par leurs personnages. En fonction de ces actions, le maître de jeu raconte comment évolue la situation.

II. Quelques spécificités du jeu de rôle

Il n'existe pas de compétition dans le jeu de rôle : on ne joue pas contre les autres joueurs. Les joueurs sont associés pour triompher des difficultés du scénario. Le maître de jeu ne joue pas contre les joueurs : sa fonction première est narrative, et son deuxième rôle est d'arbitrer la partie en toute impartialité. En conséquence, le jeu de rôle n'est pas un affrontement ludique, mais plutôt une association entre joueurs pour passer un bon moment et vivre une belle histoire.



Le plaisir du jeu de rôle vient de l'immersion dans un univers fictif, de l'interprétation des personnages et de l'émulation partagée des imaginaires.

III. Le maître de jeu

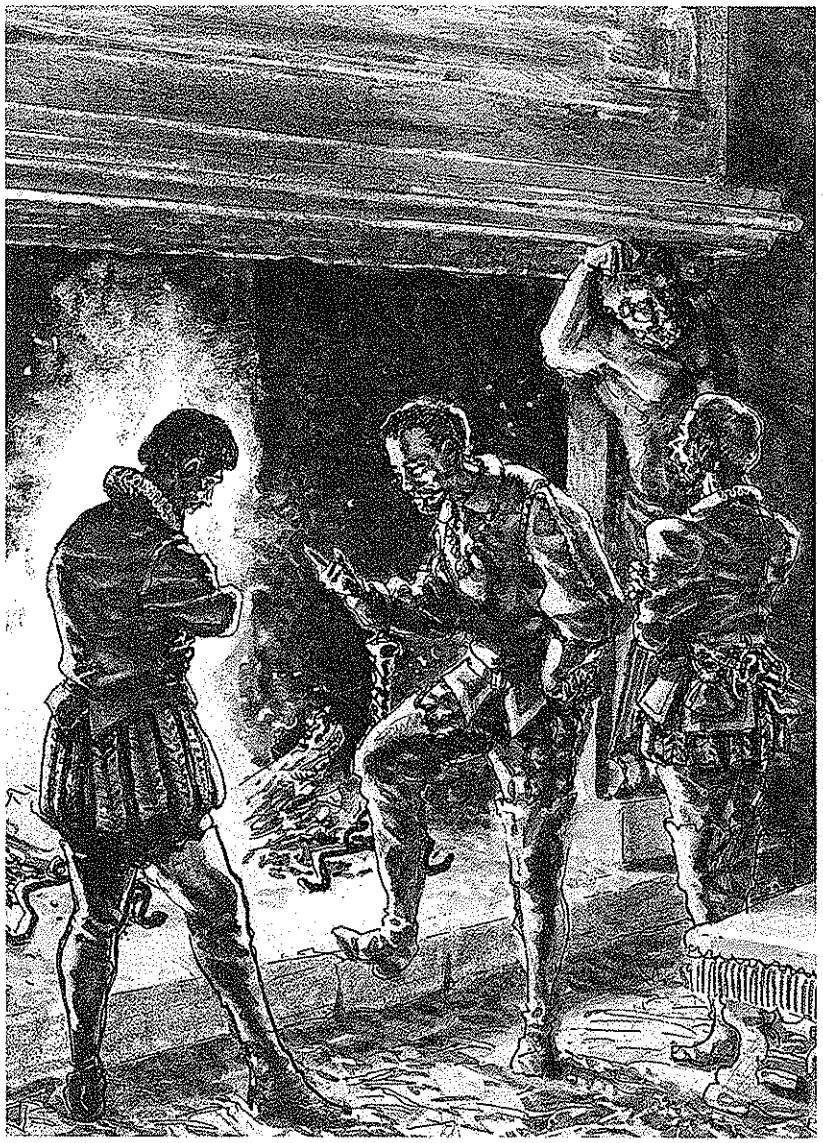
Le maître de jeu remplit une fonction essentielle : cela lui demande un certain travail préparatoire et des compétences plus diversifiées que celles des joueurs. Pour organiser une bonne partie de jeu de rôle, le maître de jeu doit :

• **Avoir une bonne connaissance des règles de jeu.** L'idéal est de garder l'exemplaire des règles pendant la partie, pour pouvoir s'y référer en cas de besoin.

• **Avoir préparé un scénario avant la partie :** le maître de jeu doit avoir une bonne connaissance de l'ensemble de l'histoire qu'il va faire jouer. Trame, contexte historique, personnages non joueurs et évolutions possibles de la situation doivent lui être familiers afin de pouvoir mener la partie sans hésitations et sans incohérences. Pour commencer, il est préférable que le maître de jeu utilise des scénarios publiés dans des revues spécialisées ou dans des suppléments du jeu ; plus tard, lorsqu'il aura acquis de l'assurance, le maître de jeu pourra composer ses propres scénarios.

• **Avoir quelques qualités de conteur.** Le maître de jeu doit raconter l'histoire aux joueurs comme un comédien s'adresse à son public. Il doit ménager ses effets, jouer les rôles des PNJ qu'il est capable d'interpréter, bref essayer de capter les joueurs comme s'il s'agissait d'un public. Attention : il n'est pas utile d'en faire trop. L'objectif du maître de jeu est de suggérer une atmosphère et le caractère des personnages non joueurs, non de faire une performance scénique.

• **Arbitrer la partie avec une impartialité bienveillante.** Le maître de jeu arbitre les actions entreprises par les personnages



joueurs ; en aucun cas, il ne doit prendre parti contre eux, car il lui serait facile de fausser le rapport de forces entre les personnages joueurs et leurs adversaires. Au contraire, le maître de jeu peut « tricher » pour donner un coup de pouce discret aux joueurs si ceux-ci ont des initiatives intelligentes mais jouent de malchance aux dés. D'où le caractère « bienveillant » de l'arbitrage du maître de jeu ; toutefois, le MJ ne doit jamais manifester cette indulgence de façon visible, sous peine de dissiper la tension vécue par les joueurs. À l'inverse, un MJ peut exercer un arbitrage moins conciliant s'il estime que les joueurs commettent des actions inconsidérées ou nuisent à l'atmosphère de jeu.

Toutes ces fonctions peuvent paraître lourdes et contraignantes ; pourtant, de nombreux amateurs de jeu de rôle apprécient beaucoup la maîtrise, et certains préfèrent même être maîtres de jeu plutôt que joueurs. On trouve généralement un grand plaisir dans la mise en scène du récit, dans l'improvisation à partir des réactions des joueurs et dans la possibilité de camper de nombreux personnages différents.

IV. Les joueurs

Les joueurs campent les personnages principaux du scénario ; ils donnent vie aux héros de l'histoire en décidant de leurs actions et en interprétant leur rôle. Les joueurs ont plusieurs fonctions dans le cadre de la partie. Chaque joueur doit :

• **Avoir créé un personnage.** La création du personnage se fait d'après les règles, en concertation avec le maître de jeu et (éventuellement) avec les autres joueurs. Chaque joueur doit s'efforcer de créer un personnage compatible avec ceux des autres membres du groupe ; on imagine difficilement un groupe formé par un moine dominicain, une rebouteuse réputée sorcière et un prédicateur calviniste… Il est important de créer des personnages dotés d'idéaux ou d'objectifs communs, sous peine de créer un groupe de personnages sans cohésion, voire disloqué par les tensions internes.



• **Jouer son personnage.** Le joueur doit bien faire la distinction entre sa personnalité et son personnage ; il doit faire la part des choses entre ses connaissances et ses compétences personnelles et celles de son personnage. Il doit s'efforcer de donner des traits de caractère typés à son personnage et les jouer au cours de la partie.

• **Veiller à la cohésion du groupe de joueurs.** Certains jeux de rôle se prêtent à la discorde ou aux rivalités entre personnages. Mais la France du XVIe siècle est suffisamment dangereuse sans pour autant que les joueurs commencent à dresser leurs personnages les uns contre les autres. Des personnages soudés, de surcroît, favorisent l'apparition d'un esprit de corps très agréable pendant la partie, et permettent de se concentrer sur les difficultés, les dangers et l'atmosphère du scénario.

• **Respecter les décisions du maître de jeu.** Le maître de jeu est l'arbitre ; on part du principe qu'il a toujours raison, car lui seul possède une vision globale des règles et du scénario.

• **Interagir avec le maître de jeu et les autres personnages.** Les joueurs interprètent les personnages principaux du scénario : à eux d'improviser et de prendre des décisions (de préférence concertées) pour se sortir des péripéties de l'histoire, voire lui donner un tournant inattendu.

V. Comment jouer ?

Cet ouvrage contient toutes les règles pour faire des parties de jeu de rôle. Vous y trouverez les règles de création de personnage, de résolution d'actions, de combats, de gestion de la santé et de la progression en expérience des personnages.

Pour créer un personnage, vous aurez besoin de photocopier la fiche de personnage jointe dans cet exemplaire ; chaque joueur doit disposer d'une fiche de personnage. Sur la fiche de personnage, le joueur notera toutes les données historiques, sociales et chiffrées qui lui permettent de définir son personnage, son identité, son statut et ses capacités. Les



capacités d'un personnage sont spécifiées par deux outils évaluatifs : les *Caractéristiques* permettent de cerner le potentiel physique, mental ou social du personnage ; les *Compétences* permettent d'établir précisément quels sont les connaissances et les savoir-faire du personnage, ainsi que leur degré de maîtrise. Caractéristiques et compétences sont définies pendant la phase de création du personnage, de façon très précise. Les règles de *Te Deum pour un massacre* permettent également de définir assez précisément quel a été le passé du personnage et en quoi il a joué dans sa formation.

Pour déterminer si un personnage réussit ou rate une action, référez-vous à la compétence concernée sur la fiche de personnage et suivez les règles du chapitre consacré au système de règles. Ce type d'action est joué grâce à un jet de dé, dont le résultat est ajusté en fonction des caractéristiques et des compétences concernées. Le jet de dé, qui permet de déterminer si une action se solde par un succès ou un échec, symbolise le principe de réalité et le hasard, qui peuvent à tout moment donner un tour inattendu aux événements. De manière générale, c'est le maître de jeu qui demande aux joueurs d'effectuer les tests pour les actions entreprises.

Les règles ne sont de toute façon que le support du jeu, non son âme. Le jeu repose essentiellement sur les qualités de conteur du maître de jeu, la richesse et la souplesse du scénario, l'investissement des joueurs dans l'interprétation (orale) de leurs personnages, l'interactivité entre joueurs et maître de jeu, et le plaisir que tous prennent à faire vivre une histoire.

À la fin d'un scénario, les personnages qui ont survécu peuvent faire fructifier leur expérience (symbolisée par les points d'expérience) pour augmenter leur degré de compétence, et devenir ainsi plus forts, plus fins, plus savants ou plus séduisants... Bref, plus performants, chacun dans leur domaine, pour les aventures à venir.

Ainsi, si l'on joue en campagne (une campagne est une succession de scénarios faite avec les mêmes personnages joueurs, comparable à une succession de chapitres dans un roman), il est possible d'incarner des personnages de plus en plus brillants ou de plus en plus redoutables.







Chapitre II

Définir le personnage : caractéristiques et compétences

J'ay au demeurant la taille forte et ramassée ; le visage, non pas gras, mais plein ; la complexion, entre le jovial et le mélancholique, moiennement sanguine et chaude, la santé forte et allegre, jusques bien en avant en mon aage (...)
D'adresse et de disposition, je n'en ay point eu (...) De la musique, ny pour la voix que j'y ay trèninepte, ny pour les instrumens, on ne m'y a jamais sceu rien apprendre. A la danse, à la paume, à la lutte, je n'y ay peu acquerir qu'une bien fort legere et vulgaire suffisance ; à nager, à escrimer, à voltiger et à sauter, nulle du tout. Les mains, je les ay si gourdes que je ne sçay pas escrire seulement pour moy ; de façon que, ce que j'ay barbouillé, j'ayme mieux le refaire que de me donner la peine de le démesler ; et ne lis guere mieux. Je me sens poiser aux escoutants. Autrement, bon clerc.

Michel Eyquem de Montaigne, Essais, II, 17



I . Caractéristiques

Le personnage est défini par six caractéristiques primaires, et par une caractéristique spéciale.

Les caractéristiques sont les traits généraux qui permettent de définir le potentiel physique, social et intellectuel du personnage. Elles jouent un rôle fondamental puisque le personnage les emploie systématiquement quand il entreprend une action.

La caractéristique spéciale (la *Providence*) est sollicitée moins souvent, mais possède un rôle absolument crucial puisqu'elle permet d'évaluer la chance du personnage et sa résistance au vieillissement.

Les caractéristiques primaires sont :

Savoir :

Cette caractéristique correspond à la capacité d'abstraction intellectuelle ainsi qu'à la culture générale du personnage. Elle permet d'évaluer la compétence de base *Mémoriser.*

Sensibilité :

Cette caractéristique correspond à l'ouverture du personnage sur le monde. Elle englobe l'altruisme, la spiritualité et la créativité du personnage. Elle permet d'évaluer la compétence de base *Perception.*

Entregent :

Cette caractéristique correspond à l'ensemble des prédispositions sociales du personnage. Elle englobe le charisme et le respect des usages. Elle permet d'évaluer la compétence de base *Charme.*



Puissance :

Cette caractéristique correspond à la force physique du personnage. Elle permet d'évaluer la compétence de base *Effort*, le *bonus de dégâts au corps à corps*, ainsi que le *nombre de pièces d'armure lourde* qu'un personnage peut endosser sans être trop ralenti.

Complexion :

Cette caractéristique permet d'évaluer la santé et la résistance physique du personnage. Elle permet de calculer la compétence de base *Endurance*, capitale dans la résolution des blessures, la résistance à la douleur, au poison et aux maladies.





ADRESSE :

Cette caractéristique correspond à la rapidité et la dextérité du personnage. Elle livre le nombre d'actions qu'un personnage peut accomplir en un tour de combat et permet d'évaluer les compétences de base *Initiative & Course.*

Il faut y ajouter une caractéristique spéciale :

LA PROVIDENCE :

La *PROVIDENCE* représente la Volonté Divine à l'œuvre pour guider ou sauver un être humain. Les PJ montent dans l'échelle de la *PROVIDENCE* en menant à bien leurs missions et en se montrant vertueux. Les points de *PROVIDENCE* peuvent servir à augmenter temporairement une caractéristique, à modifier la gravité d'une blessure, et à résister au vieillissement. Chaque personnage commence avec un score initial de 1 en *PROVIDENCE* (au niveau *Pauvre pécheur*).

Niveau de PROVIDENCE	Brebis égarée	**Pauvre pécheur / pécheresse**	Fils / Fille prodigue
DÉ	0	**D4**	D6

Niveau de PROVIDENCE	Bon samaritain	Animé(e) par la Grâce	Oint(e) du Seigneur	Dans la main de Dieu
DÉ	D8	D10	D12	D20



II. DES CARACTÉRISTIQUES DESCRIPTIVES : QU'EST-CE QUE C'EST ?

Les six caractéristiques de *Te Deum pour un massacre* ne sont pas des caractéristiques chiffrées, mais des caractéristiques descriptives. Il existe six niveaux standard de caractéristique, qui sont, par ordre croissant :

Mauvais Médiocre Correct Bon Excellent Admirable

À chaque niveau de caractéristique est associé un dé, de taille croissante à mesure que la caractéristique devient plus forte :

Mauvais	**Médiocre**	**Correct**	**Bon**	**Excellent**	**Admirable**
D4	**D6**	**D8**	**D10**	**D12**	**D20**

Pour toute compétence dépendant d'une caractéristique, on effectue les tests en additionnant le résultat d'un jet du dé de la caractéristique et le score de la compétence concernée. La réussite s'obtient en atteignant ou en dépassant un seuil de difficulté ; plus la caractéristique est forte, plus le dé est élevé, et plus le personnage est doué dans les compétences qui en dépendent.

Enfin, afin d'affiner la description du personnage, chaque niveau de caractéristique possède une appellation différente en fonction de la caractéristique. Ainsi, un personnage qui est correct en *SAVOIR*, en *SENSIBILITÉ* et en *ENTREGENT*, au lieu de noter l'adjectif « Correct » dans chacune de ces caractéristiques, note « *MÊLÉ* » en *SAVOIR*, « *OUVERT* » en *SENSIBILITÉ* et « *BADIN* » en *ENTREGENT*. Le type de dé employé pour chaque caractéristique est également noté sur la fiche de personnage. Ainsi, les caractéristiques ont à la fois une valeur descriptive et une valeur évaluative au moment du test.

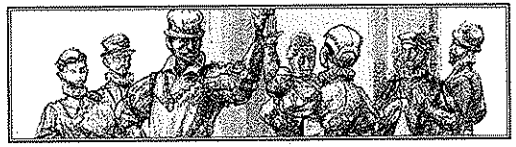


Les valeurs et les appellations de chaque niveau de caractéristique sont résumées dans le tableau suivant :

Score Caractéristique	1 Mauvais	2 Médiocre	3 Correct
SAVOIR SENSIBILITÉ	Sot Obtus	Limité Étriqué	Mêlé Ouvert
ENTREGENT PUISSANCE	Rustaud Menu	Fruste Délicat	Badin Membru
COMPLEXION ADRESSE	Anémique Empesé	Languide Gauche	Dispos Ingambe
DÉ DÉ NÉGATIF	D4 D20	D6 D12	D8 D10

Score Caractéristique	4 Bon	5 Excellent	6 Admirable
SAVOIR SENSIBILITÉ	Lettré Fin	Docte Subtil	Humaniste Spirituel
ENTREGENT PUISSANCE	Disert Vigoureux	Galant Musculeux	Sémillant Hercule
COMPLEXION ADRESSE	Gaillard Leste	Sanguin Preste	Aguerri Alerte
DÉ DÉ NÉGATIF	D10 D8	D12 D6	D20 D4

(Le dé négatif n'est employé que sur un résultat de 1 sur le dé standard de caractéristique. Pour en savoir plus, voir *Jets de dé ouverts* et *Echecs critiques* dans le chapitre consacré au système de jeu.)



III. Description des compétences de base

Les compétences de base sont généralement des savoir-faire innés plus ou moins développés en fonction de la qualité de la caractéristique dont ils dépendent. (La *Bienveillance* est un cas spécial.) Sur la fiche de personnage, ces compétences figurent en gras immédiatement sous la caractéristique. Leur score est déterminé par la qualité de la caractéristique dont elles dépendent. Il ne peut évoluer que si la caractéristique elle-même évolue.

Voici une liste des compétences de base, caractéristique par caractéristique :

Savoir

Mémoriser : C'est la capacité du personnage à se souvenir de ce qui s'est passé au cours du scénario actuel, voire au cours des scénarios passés. Lorsqu'un joueur a oublié le nom d'un gentilhomme croisé à la cour, l'emplacement d'une maison dans une rue, le titre d'un livre, etc., le PJ fait un test de *Mémoriser*, avec un seuil de difficulté ajusté à la complexité et à l'ancienneté du souvenir sollicité. Si le test est réussi, le PJ se souvient de l'information.

Lorsqu'un PJ veut apprendre une nouvelle compétence, il doit suivre l'enseignement d'un maître au terme duquel il fait un test de *Mémoriser*, avec un seuil par défaut pour une compétence courante, et un seuil difficile pour une compétence rare (langues, sciences ou disciplines artistiques) : s'il échoue, l'apprentissage n'est pas concluant. S'il réussit, le PJ peut investir un point d'expérience pour acquérir sa compétence.



Sensibilité

Perception : Mesure la finesse des perceptions visuelle, auditive, olfactive, gustative et tactile du personnage.

Entregent

Charme : Mesure la capacité naturelle du personnage à éveiller la sympathie. Cette compétence peut être utilisée au cours d'une conversation, d'un bal, d'un banquet pour attirer l'attention ou la bienveillance d'autrui. Elle peut contribuer à séduire une personne, mais nécessite la réussite de plusieurs tests couplés avec d'autres compétences (*Baratin, Chant, Comédie, Danse, Éloquence, Mendier, Pose...*) pour faire naître une inclination amoureuse. Une réussite critique en *Charme* peut néanmoins provoquer un coup de foudre...

Puissance

Bonus aux dégâts : Il s'agit d'un ajustement aux dégâts faits par le personnage au corps à corps. Un personnage faible risque d'infliger des coups sans grande force ; un personnage puissant, au contraire, assénera des coups meurtriers.

Pièces d'armure lourde : Il s'agit d'un indice plutôt que d'une compétence. Le score obtenu indique le nombre maximum de pièces d'armure lourde (protections de mailles ou de plates) que le personnage peut endosser sans être ralenti. Un personnage qui porte plus de pièces d'armure lourde que ce score perd une action/tour par protection excédentaire.

Effort : Cette compétence englobe les efforts musculaires bruts, comme soulever une charge, pousser une charrette embourbée, haler une personne accrochée à une corde, etc.



Complexion

Endurance : L'*Endurance* évalue la santé et la résistance à la souffrance du personnage. C'est une compétence capitale pour sa survie. Lorsqu'un personnage est blessé, on soustrait son score d'*Endurance* aux dégâts encaissés ; plus l'Endurance est élevée, plus le personnage est résistant aux coups. Les tests d'*Endurance* permettent également d'évaluer la résistance du personnage aux infections, aux poisons et aux maladies.

Adresse

Course : Un test de *Course* permet d'évaluer si le personnage se maintient à l'allure nécessaire (dans une poursuite, par exemple), ou s'il perd de la vitesse.

Initiative : Le score permet de déterminer la rapidité de réaction du personnage. C'est le personnage qui possède le score le plus élevé d'*Initiative* qui agit le premier au cours d'un tour de combat.

Actions/tour : Le score donne le nombre d'actions simples que le personnage peut entreprendre en un tour de combat.

Providence

Bienveillance : La *Bienveillance* n'est pas à proprement parler une compétence : il s'agit de l'évaluation chiffrée de l'attachement que l'ange gardien du personnage éprouve pour son protégé. Cet attachement peut se détériorer si le personnage se montre indigne ou mauvais, et s'érode avec l'âge. La *Bienveillance* a un score initial de 10 pour un nouveau PJ ayant moins de 30 ans.



IV. Compétences générales

Les compétences sont les connaissances et les savoir-faire du personnage ; plus leur score est élevé, plus le degré de maîtrise du personnage est appréciable. Une compétence qui n'est pas maîtrisée (score : 0) ne figure pas sur la fiche de personnage, et ne peut donc être employée même si le joueur, de son côté, maîtrise cette compétence. Par exemple, un personnage qui ne possède pas la compétence *Lire/Écrire* est incapable de déchiffrer une lettre, même si le joueur en est parfaitement capable. À l'inverse, le personnage peut maîtriser des compétences qu'un joueur ignore ; dans ce cas, c'est au maître de jeu d'apporter au joueur les précisions qui lui permettent d'interpréter son personnage. Par exemple, si un personnage possède la compétence *Latin* alors que son joueur ignore tout de cette langue, le maître de jeu doit lui livrer en français les textes ou les propos tenus en latin au cours du scénario.

Les listes suivantes expliquent dans le détail toutes les compétences du jeu, caractéristique par caractéristique. Le chiffre placé entre parenthèses est le score initial de toute compétence avant la création du personnage. Le trousseau précise le matériel auquel un personnage débutant a droit gratuitement si son score de compétence atteint 4 ou 5.

Savoir

Alchimie (0) : L'*Alchimie* est d'une part la connaissance de la théorie hermétique et de ses symboles. C'est la compétence à utiliser pour décrypter des textes hermétiques. D'autre part, l'alchimie est une philosophie de la transmutation de la matière et de l'esprit. Elle permet d'avoir des bases en physique/chimie, de fabriquer certaines substances



élaborées (poudre noire), voire, pour les initiés, de se lancer dans le « Grand Œuvre ».

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Alchimie *possède un exemplaire manuscrit du XVe siècle du* Livre d'Abraham le Juif.

Anatomie (0) : C'est la connaissance du corps humain, science neuve au XVIe siècle qui s'est développée grâce à la multiplication plus ou moins autorisée des dissections dans les universités. La réussite d'un test d'*Anatomie* (seuil par défaut) permet de diminuer d'un niveau le seuil de difficulté du prochain test de *Médecine* ou *Chirurgie.*

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Anatomie *possède un livre de planches d'anatomie, le traité* De humani corporis fabrica *d'André Vésale, publié à Bâle par l'imprimeur Oporinus en 1543.*

Angéologie (0) : C'est la connaissance des anges. Un test réussi permet d'identifier un ange et ses fonctions (d'après son nom, sur une peinture...). Un test réussi (seuil par défaut) permet également diminuer d'un niveau le seuil de difficulté du prochain test de *Cabale.*

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Angéologie *possède un exemplaire du troisième livre de* La Philosophie occulte *d'Agrippa de Nettesheim, imprimé anonymement à Lyon en 1535.*

Arabe (0) : Permet de pratiquer l'arabe littéraire des ouvrages écrits par les érudits musulmans. Le personnage ne peut lire et écrire l'arabe littéraire qu'à un niveau équivalent à sa compétence la plus basse parmi les deux suivantes : *Arabe* ou *Lire/Écrire* ; augmenter d'un niveau le seuil de difficulté s'il s'agit de comprendre l'arabe parlé au XVIe siècle.

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Arabe *possède un glossaire manuscrit de la langue arabe.*

Architecture (0) : Permet de concevoir les plans d'un bâtiment et de les suivre sur un chantier. Dans le siège d'une place forte, un test d'*Architecture* réussi permet de donner des conseils qui diminueront d'un niveau le seuil de difficulté du prochain test de *Tactique* d'un officier et majorent d'un niveau de dé le test d'*Artillerie* des soldats qui mettent en



batterie des canons. La compétence *Architecture* permet également de localiser pièces et passages secrets dans un bâtiment.

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Architecture *possède un lot de compas, de règles et d'équerres.*

Arithmétique (0) : Compétence permettant d'estimer la trajectoire d'un boulet : un test réussi d'*Arithmétique* majore d'un niveau le dé du prochain test d'*Artillerie*. Compétence favorisant le calcul des comptes : un test réussi d'*Arithmétique* diminue d'un niveau le seuil de difficulté du prochain test de *Comptabilité*. Compétence favorisant le calcul d'un thème astral : un test réussi d'*Arithmétique* divise par 2 le temps de calcul du thème astral, par 3 si un test d'*Astronomie* a aussi été réussi. Compétence permettant d'évaluer les forces qui s'exercent dans la structure d'un bâtiment : un test réussi d'*Arithmétique* diminue d'un niveau le seuil de difficulté du prochain test d'*Architecture*.

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Arithmétique *possède un boulier.*

Armurerie (0) : Compétence à utiliser pour l'entretien et la réparation des arcs, arbalètes et armes à feu. Un test avec cette compétence doit être réussi pour remettre en état un pistolet ou une arquebuse enrayés (ressort du rouet cassé, roue moletée encrassée par la pyrite ou usée par le silex, autres problèmes d'ignition...).

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Armurerie *possède un lot de tenailles et de pinces, une fiole d'huile pour graisser ses armes ainsi que cinq mèches.*

Artillerie (0) : Compétence permettant de mettre en batterie un canon et de tirer. Un personnage seul ne peut mettre en batterie un canon ; il faut au moins deux personnes pour servir une pièce. Mais il suffit qu'une d'entre elles ait la compétence *Artillerie* pour pouvoir ouvrir le feu efficacement. Une pièce d'artillerie peut tirer toutes les dix minutes, moins le score d'*Artillerie* de l'artilleur le plus doué. (Par exemple, un canon servi par deux soldats disposant d'un score d'*Artillerie* de 3 tirera une fois toutes les (10 - 3 =) 7 minutes.)



Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Artillerie *possède un tonnelet de 5 livres de poudre. (De quoi tirer un coup de canon ou cinquante coups d'arquebuse).*

Astrologie (0) : Pour faire usage de cette compétence, il faut disposer du jour et de l'heure de naissance d'une personne. Il faut ensuite procéder à des calculs pendant 10 heures auxquelles on soustrait le score d'*Astrologie* de l'astrologue. Le temps de calcul peut être divisé par deux si l'astrologue réussit un test d'*Arithmétique* ou un test d'*Astronomie*, et il peut être divisé par trois si l'astrologue réussit un test d'*Arithmétique* et un test d'*Astronomie*. Un test d'*Astrologie* réussi permet d'avoir un portrait psychologique et une estimation précise des caractéristiques du personnage dont on dresse le thème astral.

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Astrologie *possède un exemplaire du* Tractatus astrologiae *de Luc Gauric, publié par un imprimeur anonyme de Venise en 1522.*

Astronomie (0) : C'est la connaissance des astres et des constellations. Compétence favorisant le calcul d'un thème astral : un test réussi d'*Astronomie* divise par 2 le temps de calcul du thème astral, par 3 si un test d'*Arithmétique* a aussi été réussi. Compétence favorisant également l'orientation nocturne ; de nuit, par temps clair, un test réussi sous *Astronomie* permet de diminuer d'un niveau le seuil de difficulté du prochain test d'*Orientation*.

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Astronomie *possède un astrolabe.*

Cabale (0) : Connaissance des nombres sacrés qui régissent l'ordre universel. Cette compétence permet de crypter/décrypter un texte composé à l'aide d'une symbolique cabalistique. Cette compétence serait également utilisée par des cabalistes et des sorciers initiés pour convoquer anges et démons...

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Cabale *possède un exemplaire du premier tome d'*Artis cabalisticae... *de Joannes Pistorius, imprimé anonymement à Bâle.*



Cartographie (0) : Capacité à tracer la carte d'une ville, d'une région ou d'un pays, et capacité à lire une carte. Le fait de disposer d'une carte précise du champ des opérations diminue d'un niveau le seuil de difficulté du prochain test de *Stratégie* pour un capitaine en campagne. (Les cartes sont très rares au XVIe siècle, et le déplacement des troupes souvent très empirique.) Le fait de lire une carte diminue d'un niveau le seuil de difficulté du prochain test d'*Orientation*.

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Cartographie *possède un exemplaire de la version abrégée du* Projet & calcul faict par le commandement du Roy de la grandeur, longueur & largeur de son Royaume, pays, terres & seigneuries, *publiée à Lyon en 1535.*

Chaldéen (0) : Permet de pratiquer le chaldéen. Le personnage ne peut lire et écrire le chaldéen qu'à un niveau équivalent à sa compétence la plus basse parmi les deux suivantes : *Chaldéen* ou *Lire/Écrire*.

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Chaldéen *possède un exemplaire manuscrit de fragments de* L'Épopée de Gilgamesh.

Comptabilité (0) : Permet de tenir des comptes, ou de vérifier des malversations éventuelles. Un test réussi de *Comptabilité* diminue d'un niveau le seuil de difficulté du prochain test de *Marchandage*.

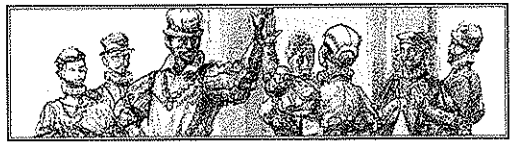
Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Comptabilité *possède une cassette renforcée de fer pouvant fermer à clef.*

Connaissance des simples (0) : Permet de reconnaître les simples et leurs vertus. Permet également d'appliquer des simples pour soigner un malade ou un blessé.

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Connaissance des simples *possède deux absinthes, deux aigremoines et deux myrtes.*

Cosmographie (0) : Connaissances en histoire-géographie. Un test réussi peut diminuer d'un niveau le seuil de difficulté du prochain test de *Droit*.

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Cosmographie *possède trois éditions récentes d'ouvrages d'historiens antiques ou modernes (par exemple,* Les Annales *de Tacite,* La Guerre des Gaules *de Jules César,* La Guerre du Péloponnèse *de Thucydide,* L'Anabase *ou* La Cyropédie *de Xénophon, etc.).*



Droit (0) : Connaissance du droit canon (religieux) et du droit civil. Au cours d'un procès ou d'une négociation diplomatique, la réussite d'un test de *Droit* permet de diminuer d'un niveau le seuil de difficulté du prochain test de *Baratin* et d'*Éloquence*.

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Droit *possède un exemplaire des* Commentaires *de Charles Dumoulin, en deux tomes publiés à Paris avec Privilège du Roy en 1539 et 1554.*



Fauconnerie (0) : Connaissance des oiseaux et plus spécifiquement des rapaces. Capacité à se faire obéir par un rapace apprivoisé.

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Fauconnerie *possède un faucon pèlerin apprivoisé.*



Grec ancien (0) : Permet de pratiquer le grec ancien. Le personnage ne peut lire et écrire le grec ancien qu'à un niveau équivalent à sa compétence la plus basse parmi les deux suivantes : *Grec ancien* ou *Lire/Écrire.* Augmenter d'un niveau le seuil de difficulté s'il s'agit de comprendre le grec parlé au XVIe siècle.

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Grec ancien *possède trois éditions récentes d'ouvrages d'auteurs grecs (par exemple,* La Guerre du Péloponnèse *de Thucydide,* L'Anabase *ou* La Cyropédie *de Xénophon,* Le Banquet *de Platon,* Les Nuées *d'Aristophane,* L'Orestie *d'Eschyle,* L'Iliade *ou* L'Odyssée *d'Homère, etc.).*

Hébreu (0) : Permet de pratiquer l'hébreu. Le personnage ne peut lire et écrire l'hébreu qu'à un niveau équivalent à sa compétence la plus basse parmi les deux suivantes : *Hébreu* ou *Lire/Écrire.*

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Hébreu *possède une édition récente du* Zohar.

Héraldique (0) : Permet de reconnaître une famille ou un personnage nobles à leurs armoiries.

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Héraldique *possède un exemplaire du traité* Le Parfait Courtisan *de Baldassare Castiglione, publié en 1537 dans la traduction française de Jacques Colin d'Auxerre.*

Imprimerie (0) : Capacité à composer un livre avec textes typographiés, gravures et reliure, et à le mettre sous presse.

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Imprimerie *possède un jeu complet de fontes typographiques en métal pour la composition de textes imprimés.*

Intendance (0) : Compétence à utiliser pour gérer convenablement une maisonnée ou une troupe. Elle permet d'organiser rationnellement les tâches et de ne pas perdre de temps ou d'argent inutilement.

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Intendance *possède un gros registre de comptes relié.*



Jeux de table (0) : Permet de jouer aux dames et aux échecs.

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Jeux de table *possède un damier et ses pièces (dames ou échecs).*

Langue étrangère (0) : Permet de pratiquer une langue étrangère. Le personnage ne peut lire et écrire cette langue qu'à un niveau équivalent à sa compétence la plus basse parmi les deux suivantes : *Langue étrangère* ou *Lire/Écrire.*

Trousseau : *Néant.*

Latin (0) : Permet de pratiquer le latin. Le personnage ne peut lire et écrire le latin qu'à un niveau équivalent à sa compétence la plus basse parmi les deux suivantes : *Latin* ou *Lire/Écrire.*

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Latin *possède trois éditions récentes d'ouvrages d'auteurs latins (par exemple,* L'Énéide *de Virgile,* De senectute *de Cicéron,* Les Annales *de Tacite,* La Guerre des Gaules *de Jules César,* Les Odes *d'Ovide, etc.).*

Lire/Écrire (0) : Permet de lire et écrire les langues connues par le personnage. En ce qui concerne les langues étrangères, la compétence *Lire/Écrire* ne peut jamais être supérieure à la compétence de langue. Par exemple, un prêtre qui possède une compétence *Lire/Écrire* de 4 et une compétence *Latin* de 2 doit considérer qu'il possède une compétence de *Lire/Écrire le français* de 4 et une compétence de *Lire/Écrire le latin* de 2.

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Lire/Écrire *possède une plume, un encrier et une dizaine de feuilles de papier de chiffon.*

Médecine (0) : Cette compétence permet d'établir un diagnostic, de délivrer les premiers soins (panser une blessure) et de fabriquer quelques remèdes (contrepoisons).

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Médecine *possède un masque à bec de médecin, de la charpie et des bandages.*



Parfumerie (0) : Cette compétence permet d'identifier les composantes d'un parfum. Elle permet également de fabriquer des parfums ou des poisons.

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Parfumerie *possède un assortiment de cinq fioles de parfums différents.*

Philosophie (0) : Capacité à raisonner et connaissance des courants de pensée de l'Antiquité au XVIe siècle. Un test réussi en Philosophie permet de diminuer d'un niveau le seuil de difficulté du prochain test de *Droit*, *Cosmographie*, *Arithmétique* ou *Théologie.*

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Philosophie *possède trois éditions récentes d'ouvrages de philosophes (par exemple,* Le Banquet *de Platon,* La Poétique *d'Aristote,* L'Éloge de la folie *d'Érasme,* Utopia *de Thomas More,* Le Discours de la servitude volontaire *d'Étienne de La Boétie, etc.).*

Stratégie (0) : Compétence permettant d'organiser une campagne militaire sur un grand théâtre d'opération (au minimum à l'échelle d'un canton), ou d'anticiper sur l'ennemi. Un test de *Stratégie* réussi peut permettre d'obtenir un indice sur les actions diplomatiques ou militaires possibles d'un adversaire. La question posée au préalable au MJ doit cependant être très précise, et le jet est fait derrière le paravent afin que le joueur ne sache jamais si l'intuition du personnage est correcte ou fausse.

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Stratégie *possède une édition récente de l'essai* Le Prince *de Nicolas Machiavel.*

Tactique (0) : Compétence permettant de comprendre les mouvements d'ensemble d'une bataille et de donner des ordres adaptés. Au cours d'un combat rassemblant au moins 10 belligérants, un personnage qui réussit un test de *Tactique* et un test de *Commander* accorde une action supplémentaire par tour à tous ses compagnons d'armes. (Bonus non cumulable, et sans effet sur le personnage qui utilise la compétence.)

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en*



Tactique *possède un exemplaire de* La Guerre des Gaules *de Jules César.*

Théologie (0) : Connaissance des textes sacrés et connaissance du doit canon (pour un catholique) ou du croit réformé (pour un ministre). Lors d'un débat religieux, un test de *Théologie* réussi diminue d'un niveau le seuil de difficulté du prochain test d'*Éloquence* ou de *Baratin.* Un test réussi diminue aussi d'un niveau le seuil de difficulté du prochain test d'*Angéologie.*

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Théologie *possède trois éditions récentes d'ouvrages théologiques (par exemple,* La Cité de Dieu *de saint Augustin,* La Somme théologique *de saint Thomas d'Aquin,* Les Quatre-vingt-quinze Thèses *de Martin Luther,* Les Exercices spirituels *d'Ignace de Loyola, etc.).*





Sensibilité

Composition musicale (0) : Capacité à créer une mélodie ou une harmonie.

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Composition musicale *possède des partitions recopiées des ballets de Guillaume Costelet et Claude Le Jeune.*

Cuisine (1) : Capacité à mitonner de bons petits plats...

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Cuisine *possède une batterie de cuisine complète (marmites, casseroles, poêles, couteaux à viande, broches, etc.).*

Dessin (0) : Capacité à esquisser, portraiturer, caricaturer...

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Dessin *possède une dizaine de feuilles de papier et trois mines de plomb.*

Enluminure (0) : Capacité à fabriquer et utiliser les encres et les dorures pour tracer les lettrines et les ornements de livres précieux.

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Enluminure *possède de la gomme arabique, trois feuilles d'argent et trois feuilles d'or, divers pigments.*

Évaluation (1) : Capacité à estimer le coût exact d'un produit ou d'un service.

Trousseau : *Néant.*

Instrument de musique (0) : Maîtrise d'un instrument de musique. (Il faut développer cette compétence individuellement pour chaque instrument de musique maîtrisé par le personnage.)

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Instrument de musique *possède l'instrument dont il joue.*

Littérature (0) : Connaissance des courants, des œuvres et des



auteurs à la mode au XVI[e] siècle. (Ce qui comprend des auteurs contemporains, mais aussi bon nombre d'auteurs de l'Antiquité et quelques auteurs médiévaux, comme Pétrarque.) Capacité à composer de la poésie ou des textes littéraires.

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Littérature *possède trois éditions récentes d'œuvres littéraires françaises (*Délie *de Maurice Scève,* Œuvres *de Clément Marot,* L'Olive *et* La Défense et Illustration de la langue française *de Joachim du Bellay, les* Odes *et les* Amours *de Pierre de Ronsard, les romans comiques de François Rabelais (*Pantagruel, Gargantua, Le Tiers Livre, Le Quart Livre*),* L'Heptameron *de Marguerite de Navarre, etc.).*

Lutherie (0) : Fabrication et réparation d'instruments de musique.

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Lutherie *possède des outils de luthier.*

Maquillage (0) : Capacité à fabriquer et à appliquer des produits cosmétiques (poudres, rouges, usage de fers à friser, etc.). Un test sous *Maquillage* peut aussi permettre de grimer un personnage pour le rendre méconnaissable.

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Maquillage *possède des produits cosmétiques (fards rouges, poudres, mouches) ainsi qu'un masque de velours.*

Navigation (0) : Capacité à manœuvrer une embarcation à voile. Lorsque la manœuvre requiert plusieurs personnes, un test sous *Commander* réussi est aussi requis pour manœuvrer correctement le bâtiment.

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Navigation *possède une boussole.*

Orientation (1) : Capacité à repérer les points cardinaux et à se situer géographiquement.

Trousseau : *Néant.*







Peinture (0) : Connaissance des pigments et des liants permettant de fabriquer des couleurs. Capacité à peindre.

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Peinture *possède un chevalet, une palette et des pinceaux.*

Perspicacité (1) : Capacité permettant d'évaluer approximativement le degré de sincérité ou d'hypocrisie d'un interlocuteur.

Trousseau : *Néant.*

Pistage (1) : Capacité à suivre une piste.

Trousseau : *Néant.*

Sculpture (0) : Capacité à sculpter l'argile, la pierre ou le bois. La réalisation d'une statue en métal ou en alliage nécessite également l'usage de la compétence *Forge* ou de la compétence *Orfèvrerie.*

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Sculpture *possède un lot de maillets et de ciseaux de sculpteur.*

Vénerie (0) : Connaissance des chiens et des mœurs du gibier (en particulier des loups, ours, cervidés et sangliers). Un jet réussi de *Vénerie* permet souvent de lever une piste et de déterminer l'animal (ou l'homme) qui a laissé des traces. Un test réussi sous *Vénerie* diminue d'un niveau le seuil de difficulté du prochain test de *Dressage* ou de *Fauconnerie.* Le personnage qui dispose de cette compétence diminue automatiquement d'un niveau le seuil de difficulté de ses tests de *Pistage* s'il est secondé par des chiens de chasse.

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Vénerie *possède un chien de chasse.*



Entregent

Baratin (1) : Cette compétence sert généralement à gagner du temps en racontant n'importe quoi ; quelques minutes après la discussion, le personnage ainsi entretenu se rend compte qu'on l'a plus ou moins dupé. Le *Baratin* peut aussi servir à flatter son interlocuteur ; si le score de *Baratin* est supérieur à la *Perspicacité* du personnage flatté (et si le jet est réussi), le flatté croit le flatteur sincère.

Trousseau : *Néant.*

Chant (1) : Maîtrise du « bel canto ».

Trousseau : *Néant.*

Comédie (1) : Capacité à simuler attitudes et sentiments.

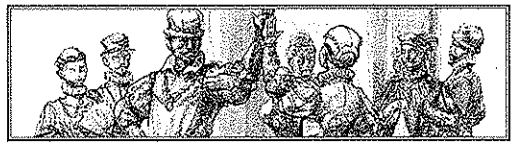
Trousseau : *Néant.*

Commander (1) : En situation d'activité ou de combat, un test réussi de *Commander* permet à un chef quelconque de décider des actions des PNJ qui sont sous ses ordres. Sur le champ de bataille, couplée avec un test réussi de *Tactique*, cette compétence permet d'accorder une action/tour supplémentaire à tous ses compagnons d'armes: (Bonus non cumulable, et sans effet sur le personnage qui utilise la compétence.)

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Commander *possède un signe distinctif dans son costume (manteau, plumet ou écharpe de couleur vive).*

Criée (1) : Compétence à utiliser dans une foule pour essayer d'attirer le maximum de spectateurs ou de clients potentiels. Dans le cadre d'une foire ou d'un marché, un commerçant ou un bateleur réussissant son jet de *Criée* diminue d'un niveau le seuil de difficulté des prochains tests d'*Éloquence*, de *Baratin* et de *Marchandage*. (Ce bonus n'est bien sûr attribuable que dans le cadre d'une activité artistique ou commerciale de rue.)

Trousseau : *Néant.*



Danse (1) : Capacité à pratiquer les différentes danses (gaillarde, pavane, allemande, branle, courante, volte, fiscaigne, etc.).

Trousseau : *Un personnage féminin qui possède un score initial de 4 ou plus en* Danse *possède un caleçon de dentelles (apparu au XVIe siècle pour sauvegarder la pudeur des dames au cours des danses un peu lestes...).*

Discrétion (1) : Cette compétence permet d'adopter une attitude insignifiante pour détourner l'attention de soi sans pour autant chercher à se cacher.

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Discrétion *possède un chapeau à larges bords et/ou un manteau au col susceptible d'être rabattu sur le visage.*

Dressage (1) : Capacité à dresser un animal de compagnie (principalement chiens et chevaux). Le dressage d'un animal prend de plusieurs semaines à plusieurs mois en fonction de la complexité de l'apprentissage. Cette compétence recouvre également la capacité à se faire obéir par un animal déjà dressé.

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Dressage *possède un chien de garde.*

Éloquence (1) : Capacité à captiver et à convaincre un auditoire par la parole.

Trousseau : *Néant.*

Enseigner (1) : Capacité à transmettre des connaissances. C'est cette compétence qu'il faut utiliser pour tenter d'enseigner une compétence maîtrisée à un autre personnage.

Trousseau : *Néant.*

Étiquette (0) : Connaissance et respect des usages. À la cour, dans les milieux aristocratiques ou au sein du haut clergé, un test réussi sous *Étiquette* permet d'éviter de commettre des impairs ainsi que de diminuer d'un niveau le seuil de difficulté du prochain test de *Baratin*, *Discrétion*, *Éloquence*, *Mendier* et *Pose*.



Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Étiquette *possède un exemplaire du* Galateo ou Traité des manières *de Giovannelli della Casa, archevêque du Bénévent, publié en 1555.*

Intimidation (0) : En situation de combat, un test réussi permet d'intimider autant d'adversaires que le personnage possède de points de *Charme.* Dans l'hypothèse où le nombre d'adversaires est supérieur au score de *Charme*, ce sont toujours les adversaires les plus faibles qui sont impressionnés. Chaque adversaire intimidé est privé d'une action/tour tant qu'il affronte l'adversaire qui l'a impressionné, pour l'ensemble du combat.

Trousseau : *Néant.*

Marchandage (1) : Capacité à négocier les prix et les services.

Trousseau : *Néant.*

Mendier (0) : Cette compétence sert à solliciter avec insistance une faveur en négligeant tout amour-propre ; cela peut être une piécette ou un quignon de pain pour un miséreux, tout comme cela peut être une pension, une charge ou un titre pour un courtisan. Une simple réussite au test de *Mendier* ne permet de gagner (dans la limite des moyens de la personne sollicitée) qu'une petite partie de la somme ou de la faveur réclamée. Seule une réussite critique peut permettre d'obtenir ce qui est réclamé.

Trousseau : *Néant.*

Pose (0) : Cette compétence permet d'attirer l'attention sur soi en adoptant des attitudes maniérées ou en affichant toujours l'allure à la pointe de la mode.

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Pose *possède un somptueux costume de cour, avec arme d'apparat pour un gentilhomme ou bijoux pour une dame ou un membre du clergé.*



Puissance

Armes d'hast (1) : Combat avec des armes blanches lourdes, héritées pour la plupart de l'armement médiéval (piques, hallebardes, espadons, lances d'arçon...).

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Armes d'hast *dispose d'une arme d'hast de son choix.*

Bagarre (1) : Combat à coups de pied et coups de poing, avec des armes de choc (masse d'armes, marteau d'armes) ou improvisées. Les armes d'escrime peuvent être utilisées avec la compétence *Bagarre* ; toutefois, elles ne peuvent alors servir qu'à attaquer ou à parer, et non les deux simultanément. Les armes d'hast peuvent également être utilisées avec la compétence *Bagarre*, mais elles infligent alors des dégâts divisés par 2, et elles ne peuvent être employées pour porter des coups spéciaux.

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Bagarre *possède un gourdin ou un coutelas.*

Forcer (1) : Capacité à enfoncer une porte, à tordre des barreaux ou à briser une serrure.

Trousseau : *Néant.*

Forge (0) : Capacité à travailler les métaux pour fabriquer ou réparer armes et outils, ou faire divers travaux de ferronnerie.

Trousseau : *Un personnage qui dispose d'un score initial de 4 ou plus en* Forge *possède soufflets, marteaux et tenailles de forgeron.*

Lutte (1) : Combat à mains nues dont le but n'est pas de blesser mais d'immobiliser son adversaire.

Trousseau : *Néant.*

Saut (1) : Capacité à sauter haut ou loin. Capacité à retomber sans trop de mal après une grande chute.

Trousseau : *Néant.*



Complexion

Canotage (1) : Capacité à manœuvrer une embarcation à rames. Lorsque la manœuvre requiert plusieurs personnes, un test de *Commander* réussi est aussi requis pour manœuvrer correctement l'embarcation.
Trousseau : *Néant.*

Dive bouteille (1) : Cette compétence permet de mieux résister à l'alcool.
Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Dive bouteille *possède une large fiasque remplie de vin clairet.*

Menuiserie (0) : Capacité à réaliser des gros œuvres en bois (charpentes, meubles, embarcations, échafaudages, etc.).
Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Menuiserie *possède un lot d'outils de charpentier.*

Natation (0) : Sans commentaire...
Trousseau : *Néant.*

Travail du cuir (0) : Travaux de tannerie et de cordonnerie. Également très utile pour réparer un harnais ou recoudre un pourpoint de buffle.
Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Travail du cuir *possède un lot d'outils de tannerie.*

Verrerie (0) : Capacité à souffler et travailler le verre. Couplée avec la compétence *Dessin*, cette compétence peut aussi permettre de réaliser des vitraux.
Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Verrerie *possède un lot d'outils de souffleur et de verrier.*



Adresse

Acrobatie (0) : Sens de l'équilibre et capacité à réaliser des actions acrobatiques : courir sur la pente d'un toit, bondir sur un chariot en pleine course, se rattraper à une branche dans une chute... sont autant d'exemples d'actions qui nécessitent un test d'*Acrobatie.*
Trousseau : *Néant.*

Archerie (0) : Compétence permettant de tirer à l'arc et à l'arbalète.
Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Archerie *possède un arc long ou une arbalète ainsi qu'un carquois contenant dix flèches ou carreaux.*

Arquebusade (0) : Compétence permettant de recharger un pistolet ou une arquebuse et de faire feu.
Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Arquebusade *possède une pistole à rouet ou une arquebuse à mèche avec sa fourquine et deux mèches, plus trois plombs et trois poires (charges) de poudre.*

Braconnage (0) : Compétence permettant de fabriquer et de poser des pièges. Certains pièges (comme les fosses creusées pour servir de pièges à ours) peuvent aussi permettre de capturer des hommes. Lorsqu'un personnage pose des pièges pour chasser, il lui faut faire un test de *Braconnage* par piège. Ce n'est que sur la réussite d'un test malaisé que le piège capture du gibier. Dans tous les cas, le chasseur doit attendre au moins une demi-journée avant de relever ses pièges.
Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Braconnage *possède un piège à loup et dix lacets de cuir pour poser des collets.*

Calligraphie (0) : Compétence permettant d'adopter des écritures particulièrement esthétiques et de faire des paraphes savants. Peut aussi servir à rédiger des faux.
Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Calligraphie *possède un lot d'une dizaine de plumes, stylets et calames, ainsi que trois encriers.*



Céramique (0) : Compétence des potiers et des céramistes. Utile pour réaliser de la vaisselle, des bibelots, des carreaux ouvragés de sol ou de poêle.

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Céramique *possède un tour de potier.*

Chirurgie (0) : Compétence des médecins et des barbiers, le plus souvent utilisée pour réduire une plaie ou une fracture. C'est la compétence médicale indispensable pour soigner des traumatismes graves comme les plaies béantes et les plaies atroces. Elle est aussi utilisée pour procéder aux amputations (en cas de gangrène, par exemple).

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Chirurgie *possède une trousse contenant un jeu de lancettes, des aiguilles courbes de chirurgie et une scie de chirurgien.*

Couture (1) : Compétence de couturière et de drapier. Elle permet de repriser des vêtements, de broder ou encore de tailler et de coudre des vêtements.

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Couture *possède des ciseaux de tailleur, des aiguilles et du fil à coudre.*

Crochetage (0) : Compétence de truand, permettant de forcer en douceur les serrures à l'aide d'outils appropriés. (Une dague est un instrument trop gros pour être efficace.)

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Crochetage *possède un jeu de passes.*

Détrousser (1) : Compétence permettant le chapardage. Il existe deux variantes du détroussage : le vol à l'arraché et le détroussage proprement dit. Le vol à l'arraché est facile mais le voleur est aussitôt repéré. Le détroussage est malaisé, voire difficile, mais le voleur, s'il réussit, opère sans se faire voir.

Trousseau : *Néant.*



Ébénisterie (0) : Menuiserie de luxe utilisant les techniques du placage et de la marqueterie.

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Ébénisterie *possède des outils de menuiserie d'art.*

Équitation (1) : Compétence permettant de monter à cheval.

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Équitation *possède un cheval et son harnachement.*

Escalade (1) : Compétence permettant de grimper les obstacles verticaux offrant un minimum de prises.

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Escalade *possède un rouleau de corde de trente pieds.*

Escrime (1) : Compétence permettant de se battre avec les armes d'escrime. À la différence des autres compétences de corps à corps, où un test ne peut servir que d'attaque ou de parade, le test d'*Escrime* sert simultanément d'attaque et de parade.

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Escrime *possède une forte-épée ou un fauchon.*

Esquive (1) : Compétence permettant de se soustraire à une attaque à distance ou de décrocher d'un combat au corps à corps. Dans une mêlée, un test d'*Esquive* réussi permet de se dégager du combat sans être touché. Face à des armes de tir, l'esquive est moins efficace ; elle permet juste de limiter les dégâts en tentant de bondir hors de la ligne de mire. Le test est alors de niveau difficile. Un échec simple ajoute un degré de difficulté au tir (l'ennemi reste gêné par le mouvement de sa cible), une réussite simple ajoute deux degrés de difficulté au tir, une réussite critique permet de se soustraire automatiquement au tir.

Trousseau : *Néant.*

Filage (0) : Transformation des fibres textiles, végétales ou animales, en fil.







Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Filage *possède un rouet à filer.*

Jeu de paume (1) : Adresse au jeu de paume (ancêtre du tennis, joué en salle avec des raquettes en bois).

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Jeu de paume *possède une paire de raquettes et un esteuf (une balle dure).*

Jeux de cartes (0) : Capacité à jouer, voire à tricher, aux jeux de cartes. (Au XVIe siècle, on joue au flux, au brelan, au mariage, à la prime et déjà au tarot.)

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Jeux de cartes *possède un jeu de cartes.*

Jeux de dés (1) : Capacité à jouer, voire à tricher, aux jeux de dés. (Au XVIe siècle, on joue beaucoup à « la passe à dix », pari fait sur un lancer de trois dés qui doivent impérativement donner un résultat supérieur à dix. On joue aussi au tric-trac, mélange de jeu de dames et de jeu de dés.)

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Jeux de dés *possède trois dés en os.*

Jongler (0) : Capacité à jongler avec plusieurs objets à la fois. Peut aussi permettre de rattraper au vol une arme de jet comme un couteau ou une pierre.

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Jongler *possède trois balles de couleur.*

Lancer (1) : Compétence qui permet de lancer des armes de jet ou de tirer à la fronde.

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Lancer *possède une fronde ou un couteau de jet.*

Main gauche (0) : Cette compétence permet d'utiliser la main gauche pour se battre avec une dague ou pour tirer au pistolet. Elle



permet donc de bénéficier du double des actions. Toutefois, lorsqu'un personnage se bat avec la main gauche, il doit toujours utiliser la compétence la plus basse entre *Main gauche* et celle qu'il devrait logiquement employer avec l'arme utilisée (*Bagarre* ou *Escrime* avec une dague, *Arquebusade* avec un pistolet).

Par exemple, François de Viemme possède les compétences suivantes : Escrime *3,* Main gauche *2,* Arquebusade *1. S'il utilise une dague avec la main gauche, il doit utiliser la plus mauvaise compétence entre* Escrime *et* Main gauche, *soit* Main gauche. *S'il utilise un pistolet avec la main gauche, il doit employer la plus mauvaise compétence entre* Arquebusade *et* Main gauche, *soit* Arquebusade.

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Main gauche *possède une dague de main gauche.*

Orfèvrerie (0) : Compétence qui permet de ciseler et sertir des métaux précieux. Elle permet également de fabriquer de la fausse monnaie.

Trousseau : *Un personnage qui a un score initial de 4 ou plus en* Orfèvrerie *possède des outils d'orfèvre.*

Pêche (0) : Capacité à pêcher à la ligne et au filet.

Trousseau : *Un personnage qui possède un score initial de 4 ou plus en* Pêche *possède une ligne et trois hameçons.*

Se cacher (1) : Capacité à se dissimuler et à progresser furtivement.

Trousseau : *Néant.*



V. Liste récapitulative des compétences de base & des compétences générales

Savoir

Mémoriser :					
Sot	Limité	Mêlé	Lettré	Docte	Humaniste
1	2	3	4	5	6

Alchimie (0) (Exemplaire manuscrit du XVe siècle du *Livre d'Abraham le Juif*)

Anatomie (0) (Livre de planches d'anatomie, le traité *De humani corporis fabrica* d'André Vésale, publié à Bâle par l'imprimeur Oporinus en 1543)

Angéologie (0) (Exemplaire du troisième livre de *La Philosophie occulte* d'Agrippa de Nettesheim, imprimé anonymement à Lyon en 1535)

Arabe (0) (Glossaire manuscrit de la langue arabe)

Architecture (0) (Lot de compas, de règles et d'équerres)

Arithmétique (0) (Un boulier)

Armurerie (0) (Lot de tenailles et de pinces, une fiole d'huile pour graisser ses armes ainsi que cinq mèches)

Artillerie (0) (Un tonnelet de 5 livres de poudre)

Astrologie (0) (Exemplaire du *Tractatus astrologiae* de Luc Gauric, publié par un imprimeur anonyme de Venise en 1522)

Astronomie (0) (Un astrolabe)

Cabale (0) (Exemplaire du premier tome d'*Artis cabalisticae*... de Joannes Pistorius, imprimé anonymement à Bâle)

Cartographie (0) (Exemplaire de la version abrégée du *Projet &*



calcul faict par le commandement du Roy de la grandeur, longueur & largeur de son Royaume, pays, terres & seigneuries, publiée à Lyon en 1535)

Chaldéen (0) (Exemplaire manuscrit de fragments de *L'Épopée de Gilgamesh*)

Comptabilité (0) (Cassette renforcée de fer pouvant fermer à clef)

Connaissance des simples (0) (Deux absinthes, deux aigremoines et deux myrtes)

Cosmographie (0) (Trois éditions récentes d'ouvrages d'historiens antiques ou modernes : par exemple, *Les Annales* de Tacite, *La Guerre des Gaules* de Jules César, *La Guerre du Péloponnèse* de Thucydide, *L'Anabase* ou *La Cyropédie* de Xénophon...)

Droit (0) (Exemplaire des *Commentaires* de Charles Dumoulin, en deux tomes publiés à Paris avec Privilège du Roy en 1539 et 1554)

Fauconnerie (0) (Un faucon pèlerin apprivoisé)

Grec ancien (0) (Trois éditions récentes d'ouvrages d'auteurs grecs : par exemple, *La Guerre du Péloponnèse* de Thucydide, *L'Anabase* ou *La Cyropédie* de Xénophon, *Le Banquet* de Platon, *Les Nuées* d'Aristophane, *L'Orestie* d'Eschyle, *L'Iliade* ou *L'Odyssée* d'Homère, etc.)

Hébreu (0) (Une édition récente du *Zohar*)

Héraldique (0) (Exemplaire du traité *Le Parfait Courtisan* de Baldassare Castiglione, publié en 1537 dans la traduction française de Jacques Colin d'Auxerre)

Imprimerie (0) (Un jeu complet de fontes typographiques en métal pour la composition de textes imprimés)

Intendance (0) (Un gros registre de comptes reliés)

Jeux de table (0) (Un damier et ses pièces, dames ou échecs)

Langue étrangère (0) (Néant)

Latin (0) (Trois éditions récentes d'ouvrages d'auteurs latins : par exemple, *L'Énéide* de Virgile, *De senectute* de Cicéron, *Les Annales* de Tacite, *La Guerre des Gaules* de Jules César, *Les Odes* d'Ovide, etc.)

Lire/Écrire (0) (Une plume, un encrier et une dizaine de feuilles de papier de chiffon)

Médecine (0) (Un masque à bec de médecin, de la charpie et des bandages)

Parfumerie (0) (Un assortiment de cinq fioles de parfums différents)



Philosophie (0) (Trois éditions récentes d'ouvrages de philosophes : par exemple, *Le Banquet* de Platon, *La Poétique* d'Aristote, *L'Éloge de la folie* d'Érasme, *Utopia* de Thomas More, *Le Discours de la servitude volontaire* d'Étienne de La Boétie, etc.)

Stratégie (0) (Une édition récente de l'essai *Le Prince* de Nicolas Machiavel)

Tactique (0) (Un exemplaire de *La Guerre des Gaules* de Jules César)

Théologie (0) (Trois éditions récentes d'ouvrages théologiques (par exemple, *La Cité de Dieu* de saint Augustin, *La Somme théologique* de saint Thomas d'Aquin, *Les Quatre-vingt-quinze Thèses* de Martin Luther, *Les Exercices spirituels* d'Ignace de Loyola, etc.)

Sensibilité

Perception :					
Obtus	**Étriqué**	**Ouvert**	**Fin**	**Subtil**	**Spirituel**
1	2	3	4	5	6

Composition musicale (0) (Des partitions recopiées des ballets de Guillaume Costelet et Claude Le Jeune)

Cuisine (1) (Une batterie de cuisine complète : marmites, casseroles, poêles, couteaux à viande, broches, etc.)

Dessin (0) (Une dizaine de feuilles de papier et trois mines de plomb)

Enluminure (0) (De la gomme arabique, trois feuilles d'argent et trois feuilles d'or, divers pigments)

Évaluation (1) (Néant)

Instrument de musique (0) (L'instrument dont le personnage joue)

Littérature (0) (Trois éditions récentes d'œuvres littéraires françaises (*Délie* de Maurice Scève, *Œuvres* de Clément Marot, *L'Olive* et *La Défense et Illustration de la langue française* de Joachim du Bellay, les *Odes* et les *Amours* de Pierre de Ronsard, les romans comiques de François Rabelais (*Pantagruel, Gargantua, Le Tiers Livre, Le Quart Livre*), *L'Heptaméron* de Marguerite de Navarre, etc.)

Lutherie (0) (Des outils de luthier)



Maquillage (0) (Des produits cosmétiques – fards rouges, poudres, mouches – ainsi qu'un masque de velours)
Navigation (0) (Une boussole)
Orientation (1) (Néant)
Peinture (0) (Un chevalet, une palette et des pinceaux)
Perspicacité (1) (Néant)
Pistage (1) (Néant)
Sculpture (0) (Un lot de maillets et de ciseaux de sculpteur)
Vénerie (0) (Un chien de chasse)

Entregent

Charme :

Rustaud	Fruste	Badin	Disert	Galant	Sémillant
1	2	3	4	5	6

Baratin (1) (Néant)
Chant (1) (Néant)
Comédie (1) (Néant)
Commander (1) (Un signe distinctif dans le costume : manteau, plumet ou écharpe de couleur vive)
Criée (1) (Néant)
Danse (1) (Pour un personnage féminin : un caleçon de dentelles)
Discrétion (1) (Un chapeau à larges bords et/ou un manteau au col susceptible d'être rabattu sur le visage)
Dressage (1) (Un chien de garde)
Éloquence (1) (Néant)
Enseigner (1) (Néant)
Étiquette (0) (Un exemplaire du *Galateo ou Traité des manières* de Giovannelli della Casa, archevêque du Bénévent, publié en 1555)
Intimidation (0) (Néant)
Marchandage (1) (Néant)
Mendier (0) (Néant)
Pose (0) (Un somptueux costume de cour, avec arme de cérémonie pour un gentilhomme ou bijoux pour une dame ou un membre du clergé)



Puissance

Bonus Dégâts :

Menu	Délicat	Membru	Vigoureux	Musculeux	Hercule
-2	-1	0	+1	+2	+3

Pièces d'armure lourde :

Menu	Délicat	Membru	Vigoureux	Musculeux	Hercule
1	3	5	7	9	11

Effort :

Menu	Délicat	Membru	Vigoureux	Musculeux	Hercule
1	3	3	4	5	6

Armes d'hast (1) (Une arme d'hast au choix)
Bagarre (1) (Un gourdin ou un poignard)
Forcer (1) (Néant)
Forge (0) (Soufflets, marteaux et tenailles de forgeron)
Lutte (1) (Néant)
Saut (1) (Néant)

Complexion

Endurance :

Anémique	Languide	Dispos	Gaillard	Sanguin	Aguerri
1	2	3	4	5	6

Canotage (1) (Néant)
Dive bouteille (1) (Une large fiasque remplie de vin clairet)
Menuiserie (0) (Un lot d'outils de charpentier)
Natation (0) (Néant)
Travail du cuir (0) (Un lot d'outils de tannerie)
Verrerie (0) (Un lot d'outils de souffleur et de verrier)

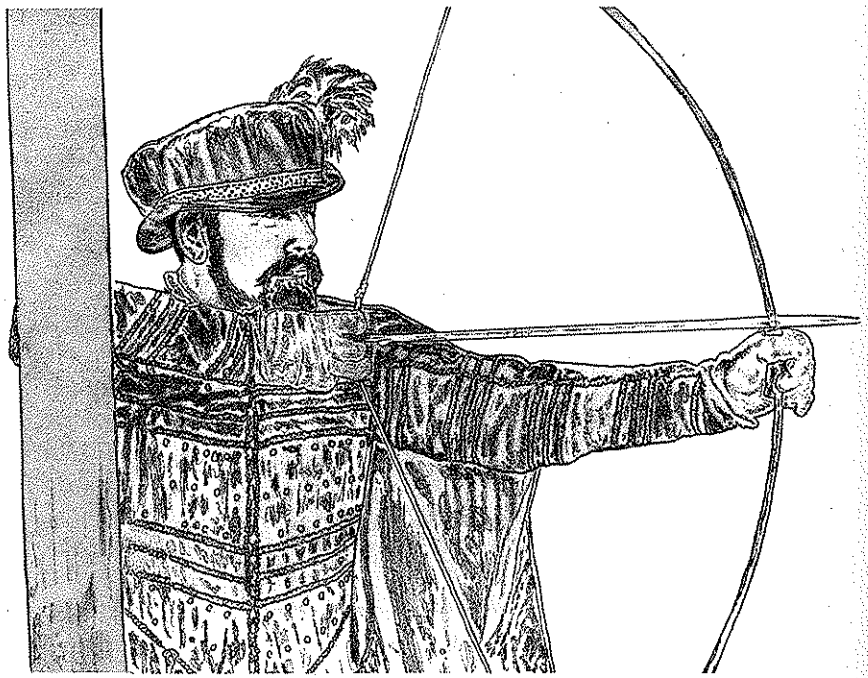
Adresse

Course & initiative :					
Empesé	Gauche	Ingambe	Leste	Preste	Alerte
1	2	3	4	5	6

Actions/tour :					
Empesé	Gauche	Ingambe	Leste	Preste	Alerte
1	2	2	3	3	4

Acrobatie (0) (Néant)

Archerie (0) (Un arc long ou une arbalète ainsi qu'un carquois contenant dix flèches ou carreaux)



Arquebusade (0) (Une pistole à rouet ou une arquebuse à mèche avec sa fourquine et deux mèches, plus trois plombs et trois poires (charges) de poudre)

Braconnage (0) (Un piège à loup et dix lacets de cuir pour poser des collets)

Calligraphie (0) (Un lot d'une dizaine de plumes, stylets et calames, ainsi que trois encriers)

Céramique (0) (Un tour de potier)

Chirurgie (0) (Une trousse contenant un jeu de lancettes, des aiguilles courbes de chirurgie et une scie de chirurgien)

Couture (1) (Des ciseaux de tailleur, des aiguilles et du fil à coudre)

Crochetage (0) (Un jeu de passes)

Détrousser (1) (Néant)

Ébénisterie (0) (Des outils de menuiserie d'art)

Équitation (1) (Un cheval et son harnachement)

Escalade (1) (Un rouleau de corde de trente pieds)

Escrime (1) (Une épée ou un fauchon)

Esquive (1) (Néant)

Filage (0) (Un rouet à filer)

Jeu de paume (1) (Une paire de raquettes et un esteuf – une balle dure)

Jeux de cartes (0) (Un jeu de cartes)

Jeux de dés (1) (Trois dés en os)

Jongler (0) (Trois balles de couleur)

Lancer (1) (Une fronde ou un couteau de jet)

Main gauche (0) (Une dague de main gauche)

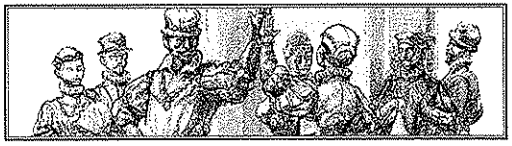
Orfèvrerie (0) (Des outils d'orfèvre)

Pêche (0) (Une ligne et trois hameçons)

Se cacher (1) (Néant)







Chapitre III
Création du personnage

Les jeux mesmes et les exercices seront une bonne partie de l'étude ; la course, la lutte, la musique, la danse, la chasse, le maniement des chevaux et des armes. Je veux que la bienséance extérieure, et l'entregent, et la disposition de la personne, se façonne quant et quant à l'asme. Ce n'est pas une asme, ce n'est pas un corps qu'on dresse, c'est un homme. Il n'en faut pas faire à deux.

Michel Eyquem de Montaigne, Essais, I, 26

I. Méthode générale de la création du personnage

Pour créer un personnage, vous aurez besoin d'une fiche de personnage, de feuilles de brouillon et de cet exemplaire de règles. Sur le brouillon, vous noterez l'évolution du score des caractéristiques (avant la phase finale de la création, qui vous permettra de les convertir en caractéristiques descriptives), l'évolution du score des compétences, ainsi que toutes les informations sur le passé de votre personnage, qui vous seront livrées en fonction de vos choix dans son parcours éducatif.



La création du personnage se fait en plusieurs étapes :

1) Choix du sexe du personnage.
(Les parcours éducatifs proposés varient si le personnage est un jeune homme ou une jeune fille.)

2) Établissement du profil de base du personnage.

3) Choix de l'origine sociale du personnage.

4) Quatre étapes éducatives :
- *La pouponnière* (QCM portant sur la petite enfance du personnage)
- *La classe des petits grimauds* (QCM sur l'enfance du personnage)
- *Les roses de la vie* (QCM sur l'adolescence du personnage)
- *L'âge viril* (choix d'une carrière du personnage parvenu à l'âge adulte)

Chaque étape éducative apporte des gains dans certaines compétences et dans certaines caractéristiques, gains étroitement associés au vécu du personnage.

5) Répartition des points de bonus.

6) Conversion des scores de caractéristiques en caractéristiques descriptives.

7) Établissement des scores des compétences de base.
- Choix d'une Grâce.
- Compléments au trousseau dus aux compétences ayant un score minimum de 4.
- Choix d'un prénom et d'un patronyme pour votre personnage.





1. Profil de base

Un personnage commence avec un score de 1 dans chacune des six caractéristiques (*Savoir*, *Sensibilité*, *Entregent*, *Puissance*, *Complexion* & *Adresse*). Il débute également avec un score de 1 dans toutes les compétences imprimées sur la fiche de personnage. Les compétences qui ne sont pas imprimées (par exemple, toutes les compétences dépendant du *Savoir*) ont un score initial de 0.

La *Bienveillance* a un score initial de 10, la *Providence* commence au niveau *Pauvre pécheur*, avec 1D4.

Il est important que le joueur choisisse également le sexe et la religion (catholique romaine ou réformée) de son personnage dès cette étape de la création du personnage.



2. Choix de l'origine sociale du personnage

Il existe dix origines sociales possibles : Noblesse d'épée, Noblesse de cloche, Haute noblesse (le personnage est alors un enfant illégitime), Haute bourgeoisie, Petite bourgeoisie, Artisan, Laboureur, Domesticité, Paysannerie, Gueux.

C'est le joueur qui choisit librement l'origine de son personnage. Ce choix est très important : en effet, l'origine sociale d'un personnage conditionne son éducation, et par conséquent influence l'évolution de ses caractéristiques, de ses compétences et le choix de son statut social futur. De plus, dès le choix de son origine sociale, le personnage gagne deux bonus de +1 à placer dans des caractéristiques développées par son milieu familial.

Enfin, à chaque origine sociale correspond une « cagnotte initiale », qui est la somme d'argent dont le personnage va disposer en début de carrière. Cette somme d'argent sera multipliée ou divisée en fonction du statut social qu'il aura au terme de son éducation.

Origines sociales :

1. Noblesse d'épée

+1 *Entregent*, +1 *Puissance*
Cagnotte initiale : 10 livres.

2. Noblesse de cloche

+1 *Entregent*, +1 *Savoir*
Cagnotte initiale : 50 livres.

3. Haute noblesse (enfant illégitime)

+1 *Complexion*, +1 *Puissance*
Cagnotte initiale : 20 livres.



4. Haute bourgeoisie

+1 *Savoir*, +1 *Sensibilité*
Cagnotte initiale : 60 livres.

5. Petite bourgeoisie (marchands)

+1 *Entregent*, +1 *Sensibilité*
Cagnotte initiale : 20 livres.

6. Artisans

+1 *Adresse*, +1 *Sensibilité*
Cagnotte initiale : 10 livres.

7. Laboureurs

+1 *Entregent*, +1 *Complexion*
Cagnotte initiale : 10 livres.

8. Domesticité

+1 *Entregent*, +1 *Adresse*
Cagnotte initiale : 2 sols.

9. Paysannerie

+1 *Puissance*, +1 *Complexion*
Cagnotte initiale : 1 sol.

10. Gueux

+1 *Adresse*, +1 *Complexion*
Cagnotte initiale : 4 deniers.



3. Éducation du personnage

Après quoi, le joueur et le MJ déterminent ensemble la nature de l'éducation reçue par le personnage. L'éducation du personnage se divise en quatre étapes :

1. La pouponnière, qui correspond à la petite enfance du personnage (de la naissance à 6 ans)

2. La classe des petits grimauds, qui correspond à l'enfance du personnage (de 7 à 12 ans)

3. Les roses de la vie, qui correspond à l'adolescence du personnage (de 13 à 16 ans)

4. L'âge viril, qui correspond à l'entrée dans l'âge adulte, vers 17 ans, et au statut social du personnage au début de ses aventures.

Chacune des trois premières étapes de l'éducation offre un choix de cinq parcours éducatifs distincts, avec des limitations dues au statut social du personnage et à ses expériences éducatives précédentes.

La liste qui suit expose les différents types d'éducation reçus à chaque étape de la jeunesse et leurs débouchés :



1. La pouponnière (0/6 ans) - Choisir l'un de ces parcours éducatifs :

1. La mise en nourrice

Accessible à : Noblesse d'épée, Noblesse de cloche, Haute noblesse, Haute bourgeoisie, Domesticité.
Débouchés dans *La classe des petits grimauds* : tous.

2. Les jupes maternelles

Accessible à : Noblesse d'épée, Noblesse de cloche, Haute bourgeoisie, Petite bourgeoisie, Artisans, Laboureurs, Paysannerie, Gueux.
Débouchés dans *La classe des petits grimauds* : tous.

3. La liberté à la campagne

Accessible à : Noblesse d'épée, Haute noblesse, Laboureurs, Paysannerie, Gueux.
Débouchés dans *La classe des petits grimauds* : tous.

4. Les enfants trouvés

Accessible à : Haute noblesse, Domesticité, Gueux.
Débouchés dans *La classe des petits grimauds* : Collège, École buissonnière.

5. La misère urbaine

Accessible à : Domesticité, Gueux.
Débouchés dans *La classe des petits grimauds* : Travail familial, École buissonnière.



2. La classe des petits grimauds (7/12 ans) - Choisir l'un de ces parcours éducatifs :

1. Éducation d'un précepteur

Accessible à : Noblesse d'épée, Noblesse de cloche, Haute noblesse, Haute bourgeoisie.

Débouchés dans *Les roses de la vie* : Écuyer/Demoiselle, Université, Noviciat.

2. Éducation d'un maître d'armes

Accessible à : Noblesse d'épée, Haute noblesse.

Débouchés dans *Les roses de la vie* : Écuyer, Petite délinquance.

3. Collège

Accessible à : Noblesse d'épée, Noblesse de cloche, Haute bourgeoisie, Petite bourgeoisie, Laboureurs.

Débouchés dans *Les roses de la vie* : Écuyer/Demoiselle, Université, Noviciat, Apprentissage, Petite délinquance.

4. Travail familial

Accessible à : Petite bourgeoisie, Artisans, Laboureurs, Domesticité, Paysannerie, Gueux.

Débouchés dans *Les roses de la vie* : Noviciat, Apprentissage, Petite délinquance.

5. École buissonnière

Accessible à : Noblesse d'épée, Haute noblesse, Petite bourgeoisie, Domesticité, Gueux.

Débouchés dans *Les roses de la vie* : Écuyer/Demoiselle, Noviciat, Apprentissage, Petite délinquance.



3. Les roses de la vie (13/16 ans) - Choisir l'un de ces parcours éducatifs :

1. Écuyer / Demoiselle de compagnie

Accessible à : Noblesse d'épée, Noblesse de cloche, Haute noblesse, Haute bourgeoisie.

Débouchés dans *L'âge viril* : Chevalier, Gentilhomme/Dame, Soudard, Musicien(ne), Poète(sse), Courtisan(e).

2. Université

Accessible à : Noblesse de cloche, Haute bourgeoisie, Petite bourgeoisie.

Débouchés dans *L'âge viril* : Médecin, Musicien, Philosophe, Poète, Théologien, Apothicaire, Astrologue, Avocat, Magistrat, Ministre, Précepteur, Libraire, Greffier, Larron, Écrivain public.

3. Noviciat

Accessible à : Toutes les classes, sauf les gueux.

Débouchés dans *L'âge viril* : Poète(sse), Prêtre, Ministre, Moine/Nonne, Précepteur, Musicien(ne), Apothicaire, Greffier, Théologien, Écrivain public, Peintre.

4. Apprentissage

Accessible à : Petite bourgeoisie, Artisans, Laboureurs, Domesticité, Paysannerie, Gueux.

Débouchés dans *L'âge viril* : Architecte, Libraire, Parfumeur/Parfumeuse, Valet/Servante, Boutiquier/Boutiquière, Larron/Drôlesse, Soudard, Compagnon, Veneur, Comédien(ne), Musicien(ne), Journalier/Journalière, Batelier, Typographe, Berger/Bergère, Manouvrier, Sage-femme, Barbier, Peintre, Ratier, Rebouteux/Guérisseuse.



5. Petite délinquance

Accessible à : Noblesse d'épée, Haute noblesse, Artisans, Domesticité, Paysannerie, Gueux.

Débouchés dans *L'âge viril* : Mendiant(e), Larron/Drôlesse, Courtisane (seulement les femmes), Soudard, Spadassin, Ratier, Journalier/Journalière, Batelier, Rebouteux/Guérisseuse, Berger/Bergère, Manouvrier, Barbier.

Exemple : *Marc décide de créer un personnage issu de l'aristocratie, Déodat de Puygreffier. Il choisit noblesse de cloche pour origine sociale. Dans la première partie de sa jeunesse (*La pouponnière*), il a pu être élevé par sa mère ou par une nourrice. Marc décide que tout enfant, Déodat a été confié aux soins d'une nourrice.*

À l'issue de la mise en nourrice, tous les parcours sont théoriquement possibles dans la deuxième partie de l'enfance d'un personnage, La classe des petits grimauds. *Mais un enfant de la noblesse de cloche ne peut avoir reçu que les éducations suivantes : éducation d'un précepteur ou scolarisation dans un collège. Marc opte pour le collège.*

À l'issue du collège, tous les parcours sont à nouveau théoriquement possibles dans la troisième étape de la jeunesse du personnage, Les roses de la vie. *Mais un adolescent issu de la noblesse de cloche, maintenu sous la pression des ambitions familiales, ne peut choisir qu'entre une position d'écuyer, d'étudiant en université ou de novice. Déodat, opportuniste plus que réellement pieux ou travailleur, opte pour la position d'écuyer.*

À l'entrée dans L'âge viril, *un écuyer peut choisir l'un des statuts suivants : Chevalier, Courtisan, Gentilhomme, Musicien, Poète, Soudard. Déodat, instruit sans être érudit, rompu à l'étiquette et aux arts de la guerre sans avoir la fibre particulièrement chevaleresque ou belliqueuse, et du reste peu encombré de scrupules, opte pour la position de courtisan.*



4. Détermination des caractéristiques du personnage

Les caractéristiques initiales du personnage ont toutes un score de 1. Lors de chacune des trois étapes de l'éducation du jeune personnage, celui-ci gagne deux bonus de +1 dans deux caractéristiques déterminées par son parcours éducatif. Trois caractéristiques sont proposées, et c'est au joueur de décider les deux caractéristiques qu'il augmente.

Ces bonus sont accordés à trois reprises, dans *La pouponnière*, *La classe des petits grimauds* et *Les roses de la vie.*

Exemple : *Lorsqu'il entre au collège, dans* La classe des petits grimauds, *Déodat peut augmenter de 1 deux caractéristiques sur les trois suivantes :* SAVOIR, ENTREGENT *ou* SENSIBILITÉ. *Déodat décidera de monter de 1 son* SAVOIR *et son* ENTREGENT.

En outre, au moment d'entrer dans *L'âge viril*, en choisissant un statut social, le personnage gagne deux bonus de +1 associés à l'activité choisie.

Exemple : *Déodat ayant choisi d'être courtisan, il bénéficie d'un bonus de +1 en* ADRESSE *et en* ENTREGENT.

À l'issue de la création du personnage, ses caractéristiques varient dans une fourchette comprise de 1 à 6, et doivent totaliser 16 points (6 x 1, plus 2 points apportés par l'origine sociale, plus les 8 points apportés par les quatre étapes de l'éducation).

C'est à ce moment que le joueur se reporte au tableau des caractéristiques descriptives, et convertit les scores obtenus en qualificatifs et en dés de caractéristique. (Le dé négatif n'est employé que sur un résultat de 1 sur le dé standard de caractéristique. Pour en savoir plus, voir *Jets de dé ouverts* et *Échecs critiques* dans le chapitre consacré au système de jeu.)



Score Caractéristique	1 Mauvais	2 Médiocre	3 Correct
SAVOIR SENSIBILITÉ	Sot Obtus	Limité Étriqué	Mêlé Ouvert
ENTREGENT PUISSANCE	Rustaud Menu	Fruste Délicat	Badin Membru
COMPLEXION ADRESSE	Anémique Empesé	Languide Gauche	Dispos Ingambe
DÉ DÉ NÉGATIF	D4 D20	D6 D12	D8 D10

Score Caractéristique	4 Bon	5 Excellent	6 Admirable
SAVOIR SENSIBILITÉ	Lettré Fin	Docte Subtil	Humaniste Spirituel
ENTREGENT PUISSANCE	Disert Vigoureux	Galant Musculeux	Sémillant Hercule
COMPLEXION ADRESSE	Gaillard Leste	Sanguin Preste	Aguerri Alerte
DÉ DÉ NÉGATIF	D10 D8	D12 D6	D20 D4



5. Détermination des compétences de base du personnage

Les scores des compétences de base du personnage sont déterminés strictement par les caractéristiques dont elles dépendent. Ils sont donc fixés à l'issue de la création du personnage.

SAVOIR

	Mauvais D4	Médiocre D6	Correct D8
SAVOIR	Sot	Limité	Mêlé
Mémoriser	1	2	3

	Bon D10	Excellent D12	Admirable D20
SAVOIR	Lettré	Docte	Humaniste
Mémoriser	4	5	6

SENSIBILITÉ

	Mauvais D4	Médiocre D6	Correct D8
SENSIBILITÉ	Obtus	Étriqué	Ouvert
Perception	1	2	3

	Bon D10	Excellent D12	Admirable D20
SENSIBILITÉ	Fin	Subtil	Spirituel
Perception	4	5	6



ENTREGENT

	Mauvais D4	Médiocre D6	Correct D8
ENTREGENT	Rustaud	Fruste	Badin
Charme	1	2	3

	Bon D10	Excellent D12	Admirable D20
ENTREGENT	Disert	Galant	Sémillant
Charme	4	5	6

PUISSANCE

	Mauvais D4	Médiocre D6	Correct D8
PUISSANCE	Menu	Délicat	Membru
Bonus Dégâts	-2	-1	0
Pièces d'armure lourde	1	3	5
Effort	1	2	3

	Bon D10	Excellent D12	Admirable D20
PUISSANCE	Vigoureux	Musculeux	Hercule
Bonus dégâts	+1	+2	+3
Pièces d'armure lourde	7	9	11
Effort	4	5	6



COMPLEXION

	Mauvais D4	Médiocre D6	Correct D8
COMPLEXION	Anémique	Languide	Dispos
Endurance	1	2	3

	Bon D10	Excellent D12	Admirable D20
COMPLEXION	Gaillard	Sanguin	Aguerri
Endurance	4	5	6

ADRESSE

	Mauvais D4	Médiocre D6	Correct D8
SAVOIR	Empesé	Gauche	Ingambe
Course / Initiative	1	2	3
Action / tour	1	2	2

	Bon D10	Excellent D12	Admirable D20
SAVOIR	Leste	Preste	Alerte
Course / Initiative	1	2	3
Action / tour	3	3	4



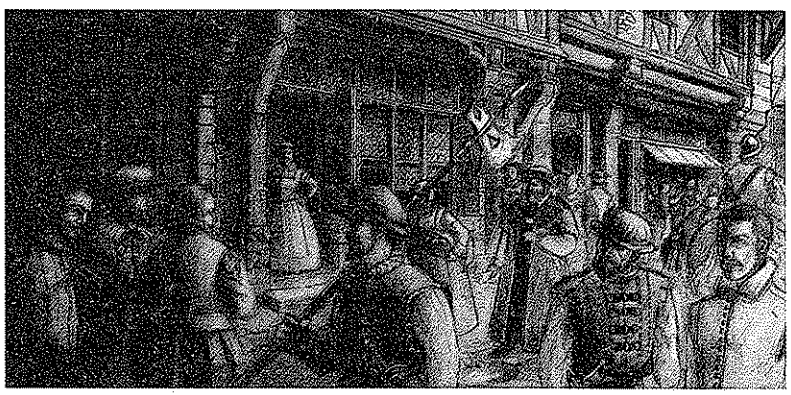
6. Les compétences générales du personnage

Il s'agit de toutes les autres compétences. Les compétences imprimées sur la fiche de personnage possèdent un score initial de 1. Les compétences qui ne sont pas imprimées ont un score initial de 0. Elles ne peuvent être ajoutées sur la fiche de personnage que si elles obtiennent au moins un score de 1.

Au cours des trois premières étapes de l'éducation du personnage (*La pouponnière, La classe des petits grimauds* & *Les roses de la vie*), le joueur est amené à répondre à un QCM concernant chaque période de la jeunesse de son personnage. (Voir *10. Détail des quatre étapes de l'éducation d'un personnage.*) Chaque réponse du joueur correspond à une expérience formatrice du personnage, et accorde un bonus de +1 dans une compétence développée par l'expérience vécue.

Un joueur qui veut garder la maîtrise de l'évolution technique de son personnage peut prendre préalablement connaissance des bonus associés à chaque réponse. En revanche, un joueur qui accorde plus d'importance à la profondeur psychologique de son personnage qu'à ses capacités statistiques pourra répondre au QCM sans prendre connaissance des bonus associés.

Il est recommandé que le joueur prenne note des choix opérés. Cela lui permettra d'avoir le canevas du passé de son personnage, sur lequel broder pour le doter d'un profil et d'une histoire détaillés.





À l'issue des trois premières étapes de l'éducation du personnage, aucune compétence générale ne peut dépasser le score de 4. Si un joueur venait à opérer un choix qui allait l'amener à dépasser ce seuil, le MJ lui demandera de faire un autre choix pour éviter de perdre un point.

Au cours de la quatrième étape, *L'âge viril*, le joueur choisit le statut social initial de son personnage. Ce statut va lui donner 9 bonus de +1 dans 9 compétences générales distinctes. Ces bonus peuvent élever le score d'une compétence jusqu'à un score de 5.

Enfin, le joueur peut répartir librement dans chaque famille de compétences un nombre de points déterminé par la caractéristique associée.

- Dans les compétences dépendant du *Savoir*, on peut ajouter un nombre de points de création équivalent au score de *Mémoriser.*
- Dans les compétences dépendant de la *Sensibilité*, on peut ajouter un nombre de points de création équivalent au score de *Perception.*
- Dans les compétences dépendant de *L'Entregent*, on peut ajouter un nombre de points de création équivalent au score de *Charme.*
- Dans les compétences dépendant de la *Puissance*, on peut ajouter un nombre de points de création équivalent au score d'*Effort.*
- Dans les compétences dépendant de la *Complexion*, on peut ajouter un nombre de points de création équivalent au score d'*Endurance.*
- Dans les compétences dépendant de l'*Adresse*, on peut ajouter un nombre de points de création équivalent au score d'*Initiative.*

Dans tous les cas, à l'issue de cette répartition de points, aucune compétence générale ne peut dépasser 5 chez un personnage débutant.

7. Conversion des scores des caractéristiques chiffrées en caractéristiques descriptives

Ayant fini de calculer les scores des compétences de son personnage, le joueur peut convertir ses caractéristiques en caractéristiques descriptives, et attribuer à chacune le dé qui lui est associé. Il lui suffit de se reporter au tableau suivant, et de noter l'adjectif et le dé qui correspondent au score de chacune de ses caractéristiques :



Score Caractéristique	1 Mauvais	2 Médiocre	3 Correct
SAVOIR SENSIBILITÉ	Sot Obtus	Limité Étriqué	Mêlé Ouvert
ENTREGENT PUISSANCE	Rustaud Menu	Fruste Délicat	Badin Membru
COMPLEXION ADRESSE	Anémique Empesé	Languide Gauche	Dispos Ingambe
DÉ DÉ NÉGATIF	D4 D20	D6 D12	D8 D10

Score Caractéristique	4 Bon	5 Excellent	6 Admirable
SAVOIR SENSIBILITÉ	Lettré Fin	Docte Subtil	Humaniste Spirituel
ENTREGENT PUISSANCE	Disert Vigoureux	Galant Musculeux	Sémillant Hercule
COMPLEXION ADRESSE	Gaillard Leste	Sanguin Preste	Aguerri Alerte
DÉ DÉ NÉGATIF	D10 D8	D12 D6	D20 D4

Une fois cette conversion opérée, le score chiffré des caractéristiques n'a plus d'utilité. (Il n'est donc pas utile de le noter sur la feuille de personnage.)

8. Choix d'une Grâce

Le joueur peut choisir une « Grâce » dont bénéficiera son personnage.

Les Grâces sont des dons ou des talents remarquables dont bénéficient les personnages, qui leur permettent de s'illustrer et de se démarquer du commun des mortels.

Le choix de la première Grâce (comme de celles qui pourraient être gagnées par la suite grâce à l'expérience) n'est limité que par les pré-requis nécessaires à son obtention. Par exemple, pour bénéficier de la Grâce Santé de fer, un personnage doit être au moins *GAILLARD* en *COMPLEXION*. Des personnages *ANÉMIQUES*, *LANGUIDES* ou *DISPOS* n'ont donc pas accès à cette Grâce.



9. Trousseau & Cagnotte du personnage

Le « trousseau » du personnage est son matériel. Son matériel de début d'aventure est déterminé de deux façons.

1. Avec le statut social de départ figure un trousseau dont le personnage dispose automatiquement.

Exemple : *En tant que courtisan, Déodat possède automatiquement trois costumes de cour très élégants, une épée & des bijoux pour une valeur de 200 livres.*

2. Pour toute compétence générale possédant un score de 4 ou 5 à l'issue de la création du personnage, le personnage a droit au matériel éventuellement associé à cette compétence. (Voir *liste des compétences*).

Exemple : *Parce qu'il a un score de 4 en* Étiquette, *Déodat possède un exemplaire du* Galateo ou Traité des manières, *de Giovannelli della Casa, archevêque du Bénévent, publié en 1555.*

La « cagnotte » du personnage représente sa fortune en début de partie. Elle est fixée d'une part par une cagnotte initiale, associée à l'origine sociale du personnage. Cette cagnotte initiale va ensuite évoluer en fonction du statut social du personnage à la fin de la création du personnage. Certaines positions multiplient la somme initiale, d'autres, moins prospères, la divisent. Certaines, enfin, ne modifient pas cette somme initiale.

Exemple : *En tant que noble de cloche, Déodat disposait d'une cagnotte initiale de 50 livres tournois. Son statut de courtisan lui permet de multiplier par 3 sa cagnotte initiale (à force de flatteries et basses manœuvres...). En début d'aventure, il bénéficie donc d'une fortune de 150 livres tournois.*

10. Détail des quatre étapes de l'éducation d'un personnage

Vous découvrirez dans les pages suivantes tous les parcours éducatifs possibles, les QCM qui y sont associés et la liste de tous les statuts sociaux initiaux sur lesquels des personnages débutants peuvent déboucher dans *L'âge viril.*



I. La pouponnière
(de la naissance à six ans)

Au XVIe siècle, la prime enfance est souvent une période négligée de l'existence. L'enfant n'a pas encore de rentabilité économique, ni suffisamment d'éducation pour être considéré comme un membre de la société à part entière. En outre, la mortalité infantile très forte induit chez les adultes une certaine indifférence vis-à-vis de leur progéniture. Par exemple, sur les dix enfants de la reine Catherine de Médicis, seuls six atteignirent l'âge adulte, et seule l'une d'entre eux (la fameuse « reine Margot ») devait survivre longtemps à sa mère. Si Catherine de Médicis reste toutefois une exception, car elle aimait profondément ses enfants, la plupart des parents se bornaient souvent à compenser la mort d'un bébé en se dépêchant d'en concevoir un autre.

Toutefois, la petite enfance n'est pas forcément une période difficile. Les marmots qui échappent aux maladies et aux accidents bénéficient souvent d'une grande liberté, et il n'est pas rare qu'on ait pour eux les tendresses que l'on adresse à de charmants animaux de compagnie.

1. **La mise en nourrice** *(Noblesse d'épée, Noblesse de cloche, Haute noblesse, Haute bourgeoisie, Domesticité)* ..... page 84
2. **Les jupes maternelles** *(Noblesse d'épée, Noblesse de cloche, Haute bourgeoisie, Petite bourgeoisie, Artisans, Laboureurs, Paysannerie, Gueux)* ..... page 87
3. **La liberté à la campagne** *(Noblesse d'épée, Haute noblesse, Laboureurs, Paysannerie, Gueux)* ..... page 89
4. **Les enfants trouvés** *(Haute noblesse, Domesticité, Gueux)* ..... page 91
5. **La misère urbaine** *(Domesticité, Gueux)* ..... page 93







I. La mise en nourrice

(Noblesse d'épée, Noblesse de cloche, Haute noblesse, Haute bourgeoisie, Domesticité)

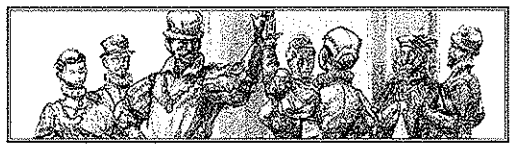
Caractéristiques (choisir 2 bonus) :
Puissance +1, *Complexion* +1, *Sensibilité* +1
Compétences :
Chant +1 (*Entregent*), *Commander* +1 (*Entregent*)

Parce que votre mère avait fort à faire à la cour (si vous êtes noble), dans le commerce familial (si vous êtes bourgeois) ou encore au service de ses maîtres (s'il s'agissait d'une servante), on a confié l'éducation de vos premières années à une nourrice, logée à demeure si vous êtes noble, ou dans un village si vous êtes d'origine roturière.

Questionnaire pour petits morveux & gentilles garces

Votre nourrice était :

1 · Une brave femme de la campagne
Compétence : Vénerie +1 (Sensibilité)
2 · Une vieille nounou pleine de tendresse
Compétence : Pose +1 (Entregent)
3 · Une jeune fille-mère abandonnée
Compétence : Perspicacité +1 (Sensibilité)
4 · Une vieille fille confite en dévotion
Compétence : Latin +1 (Savoir)
5 · Une grosse paysanne indolente
Compétence : Baratin +1 (Entregent)
6 · Une gaillarde dévoreuse d'hommes
Compétence : Danse +1 (Entregent)



Votre compagnon ou votre compagne préféré(e) était :

1 · Votre nourrice
Compétence : Pose +1 (Entregent)
2 · Un petit frère
Compétence : Saut +1 (Puissance)
3 · Une petite sœur
Compétence : Baratin +1 (Entregent)
4 · Un grand frère
Compétence : Lutte +1 (Puissance)
5 · Une grande sœur
Compétence : Danse +1 (Entregent)
6 · Un animal familier
Compétence : Dressage +1 (Entregent)

Votre endroit favori était :

1 · Le coin de l'âtre
Compétence : Cuisine +1 (Sensibilité)
2 · La mare aux canards
Compétence : Natation +1 (Complexion)
3 · Le colombier
Compétence : Fauconnerie +1 (Savoir)
4 · Les écuries
Compétence : Équitation +1 (Adresse)
5 · Une niche au fond du grenier
Compétence : Se cacher +1 (Adresse)
6 · Une cabane dans un arbre
Compétence : Escalade +1 (Adresse)

Votre jeu préféré était :

1 · Tirer la queue du chat
Compétence : Esquive +1 (Adresse)



2 · Faire des couronnes & guirlandes de fleurs
Compétence : Connaissance des simples +1 (SAVOIR)
3 · Jouer à chat perché
Compétence : Escalade +1 (ADRESSE)
4 · Jouer à la cachette
Compétence : Se cacher +1 (ADRESSE)
5 · Jouer aux quilles
Compétence : Lancer +1 (ADRESSE)
6 · Jouer à la guerre
Compétence : Lutte +1 (PUISSANCE)

Débouchés dans *La classe des petits grimauds* :
tous ceux qui sont accessibles au statut social du personnage.





2. LES JUPES MATERNELLES

(Noblesse d'épée, Noblesse de cloche, Haute bourgeoisie, Petite bourgeoisie, Artisans, Laboureurs, Paysannerie, Gueux)

Caractéristiques (choisir 2 bonus) :
SENSIBILITÉ +1, *COMPLEXION* +1, *SAVOIR* +1
Compétences :
Perspicacité +1 (*SENSIBILITÉ*), *Chant* +1 (*ENTREGENT*)

QUESTIONNAIRE POUR PETITS MORVEUX & GENTILLES GARCES

Votre mère était :

1 · Fatiguée et autoritaire
Compétence : Discrétion +1 (ENTREGENT)
2 · Câline et douce
Compétence : Éloquence +1 (ENTREGENT)
3 · Débordée d'enfants
Compétence : Lutte +1 (PUISSANCE)
4 · Accablée de misère
Compétence : Criée +1 (ENTREGENT)
5 · Vive et joyeuse
Compétence : Danse +1 (ENTREGENT)
6 · La plus belle maman du monde
Compétence : Pose +1 (ENTREGENT)

Votre compagnon ou votre compagne préféré(e) était :

1 · Votre maman
Compétence : Pose +1 (ENTREGENT)
2 · Un petit frère
Compétence : Saut +1 (PUISSANCE)
3 · Une petite sœur
Compétence : Baratin +1 (ENTREGENT)
4 · Un grand frère
Compétence : Lutte +1 (PUISSANCE)



5 · Une grande sœur
Compétence : Danse +1 (ENTREGENT)
6 · Un animal familier
Compétence : Dressage +1 (ENTREGENT)

Votre endroit favori était :

1 · Le coin de l'âtre
Compétence : Cuisine +1 (SENSIBILITÉ)
2 · La mare aux canards
Compétence : Natation +1 (COMPLEXION)
3 · Le colombier
Compétence : Fauconnerie +1 (SAVOIR)
4 · Les écuries
Compétence : Équitation +1 (ADRESSE)
5 · Une niche au fond du grenier
Compétence : Se cacher +1 (ADRESSE)
6 · Une cabane dans un arbre
Compétence : Escalade +1 (ADRESSE)

Votre jeu préféré était :

1 · Tirer la queue du chat
Compétence : Esquive +1 (ADRESSE)
2 · Faire des couronnes & guirlandes de fleurs
Compétence : Connaissance des simples +1 (SAVOIR)
3 · Galoper sur un cheval de bois
Compétence : Équitation +1 (ADRESSE)
4 · Jouer à la cachette
Compétence : Se cacher +1 (ADRESSE)
5 · Jouer aux quilles
Compétence : Lancer +1 (ADRESSE)
6 · Faire des bulles de savon
Compétence : Jongler +1 (ADRESSE)

Débouchés dans *La classe des petits grimauds* :
tous ceux qui sont accessibles au statut social du personnage.



3. LA LIBERTÉ À LA CAMPAGNE

(Noblesse d'épée, Haute noblesse, Laboureurs, Paysannerie, Gueux)

Caractéristiques (choisir 2 bonus) :
COMPLEXION +1, *ADRESSE* +1, *PUISSANCE* +1
Compétences :
Connaissance des simples +1 (*SAVOIR*), *Vénerie* +1 (*SENSIBILITÉ*)

QUESTIONNAIRE POUR PETITS MORVEUX & GENTILLES GARCES

La personne chargée de votre éducation était :

1 · Un grand-père
Compétence : Éloquence +1 (ENTREGENT)
2 · Une grand-mère
Compétence : Cuisine +1 (SENSIBILITÉ)
3 · Un vieux serviteur
Compétence : Commander +1 (ENTREGENT)
4 · Un prêtre ou un ministre
Compétence : Latin +1 (SAVOIR)
5 · Une vieille tante acariâtre
Compétence : Esquive +1 (ADRESSE)
6 · Une méchante belle-mère
Compétence : Discrétion +1 (ENTREGENT)

Votre compagnon ou votre compagne préféré(e) était :

1 · Un petit gueux ou une petite gueuse du même hameau et du même âge
Compétence : Bagarre +1 (PUISSANCE)
2 · Un petit frère
Compétence : Saut +1 (PUISSANCE)
3 · Une petite sœur
Compétence : Baratin +1 (ENTREGENT)
4 · Un grand frère
Compétence : Lutte +1 (PUISSANCE)



5 · Une grande sœur
Compétence : Danse +1 (ENTREGENT)
6 · Un animal familier
Compétence : Dressage +1 (ENTREGENT)

Votre endroit favori était :

1 · La soue du cochon
Compétence : Saut +1 (PUISSANCE)
2 · Les berges de la rivière
Compétence : Natation +1 (COMPLEXION)
3 · Le four à pain
Compétence : Cuisine +1 (SENSIBILITÉ)
4 · Le verger du curé/ministre
Compétence : Détrousser +1 (ADRESSE)
5 · Les meules de foin mises à sécher
Compétence : Se cacher +1 (ADRESSE)
6 · Une clairière tranquille
Compétence : Escalade +1 (ADRESSE)

Votre jeu préféré était :

1 · Pêcher la grenouille
Compétence : Pêche +1 (ADRESSE)
2 · Faire des galipettes dans le foin
Compétence : Acrobatie +1 (ADRESSE)
3 · Épouvanter les poules de la basse-cour
Compétence : Intimidation +1 (ENTREGENT)
4 · Jouer à la cachette
Compétence : Se cacher +1 (ADRESSE)
5 · Faire des batailles de boules de neige
Compétence : Lancer +1 (ADRESSE)
6 · Vous bousculer dans le purin avec vos petits camarades
Compétence : Lutte +1 (PUISSANCE)

Débouchés dans *La classe des petits grimauds* :
tous ceux qui sont accessibles au statut social du personnage.



4. LES ENFANTS TROUVÉS

(Haute noblesse, Domesticité, Gueux)

Caractéristiques (choisir 2 bonus) :
PUISSANCE +1, *COMPLEXION* +1, *ADRESSE* +1
Compétences :
Bagarre +1 (*PUISSANCE*), *Discrétion* +1 (*ADRESSE*)

QUESTIONNAIRE POUR PETITS MORVEUX & GENTILLES GARCES

Après votre abandon, vous avez été recueilli par :

1 · Les moines d'un monastère
Compétence : Lire/Écrire +1 (SAVOIR)
2 · Les religieuses d'un couvent
Compétence : Cuisine +1 (SENSIBILITÉ)
3 · Les religieuses d'un hôpital
Compétence : Connaissance des simples +1 (SAVOIR)
4 · Un orphelinat dirigé par un ministre
Compétence : Chant +1 (SENSIBILITÉ)
5 · Une troupe de mendiants
Compétence : Braconnage +1 (ADRESSE)
6 · Un orphelinat géré par les bourgeois de la ville
Compétence : Criée +1 (ENTREGENT)

Votre compagnon ou votre compagne préféré(e) était :

1 · Un(e) aîné(e) qui vous protégeait
Compétence : Discrétion +1 (ENTREGENT)
2 · Le souffre-douleur des petits orphelins
Compétence : Bagarre +1 (PUISSANCE)
3 · Un(e) petit(e) que vous traitiez comme un(e) frère/sœur
Compétence : Enseigner +1 (ENTREGENT)
4 · Un(e) religieux(se) qui s'occupait de l'orphelinat
Compétence : Perspicacité +1 (SENSIBILITÉ)



5 · Un(e) gamin(e) effronté(e)
Compétence : Baratin +1 (ENTREGENT)
6 · Le portier de l'orphelinat
Compétence : Crochetage +1 (ADRESSE)

Votre endroit favori était :

1 · Le dortoir
Compétence : Se cacher +1 (ADRESSE)
2 · Le réfectoire
Compétence : Cuisine +1 (SENSIBILITÉ)
3 · La cour
Compétence : Lutte +1 (PUISSANCE)
4 · La chapelle/le temple
Compétence : Chant +1 (SENSIBILITÉ)
5 · Le trajet de la promenade dominicale
Compétence : Connaissance des simples +1 (SAVOIR)
6 · Les arbres du verger
Compétence : Escalade +1 (ADRESSE)

Votre jeu préféré était :

1 · Jouer au loup
Compétence : Esquive +1 (ADRESSE)
2 · Jouer à chat perché
Compétence : Escalade +1 (ADRESSE)
3 · Jouer à la balle
Compétence : Jeu de paume +1 (ADRESSE)
4 · Jouer à la cachette
Compétence : Se cacher +1 (ADRESSE)
5 · Faire des batailles de boules de neige
Compétence : Lancer +1 (ADRESSE)
6 · Provoquer des mêlées générales
Compétence : Lutte +1 (PUISSANCE)

Débouchés dans *La classe des petits grimauds* :
Collège • École buissonnière



5. LA MISÈRE URBAINE

(Domesticité, Gueux)

Caractéristiques (choisir 2 bonus) :
COMPLEXION +1, *ADRESSE* +1, *PUISSANCE* +1
Compétences :
Sé cacher +1 (*ADRESSE*), *Détrousser* +1 (*ADRESSE*)

QUESTIONNAIRE POUR PETITS MORVEUX & GENTILLES GARCES

Dans votre enfance, vous avez été élevé tant bien que mal :

1 · Par votre mère, une fille de joie vérolée jusqu'à l'os qui vous oubliait parfois pendant une semaine entière
Compétence : Marchandage +1 (ENTREGENT)
2 · Par votre père, un pilier de taverne qui vous battait comme plâtre
Compétence : Esquive +1 (ADRESSE)
3 · Par une grand-mère maquerelle qui vous prostituait au tout venant
Compétence : Pose +1 (ENTREGENT)
4 · Par un vieillard aveugle qui se servait de vous pour le guider
Compétence : Orientation +1 (SENSIBILITÉ)
5 · Par un oncle plus ou moins truand qui vous forçait à voler pour lui
Compétence : Détrousser +1 (ADRESSE)
6 · Par un maître mendiant qui vous tailladait et infectait vos plaies pour apitoyer les passants
Compétence : Mendier +1 (ENTREGENT)

Votre compagnon ou votre compagne préféré(e) était :

1 · Un moine/ministre charitable qui s'occupait des pauvres
Compétence : Perspicacité +1 (SENSIBILITÉ)
2 · Un vieux rat borgne que vous aviez apprivoisé
Compétence : Dressage +1 (ENTREGENT)



3 · Un autre petit gueux ou une autre petite gueuse de votre espèce avec qui vous faisiez mille sottises
Compétence : Acrobatie +1 (ADRESSE)
4 · Une vieille sage-femme que l'on disait sorcière et qui vous aimait bien
Compétence : Connaissance des simples +1 (SAVOIR)
5 · Le chef de bande de tous les petits miséreux du quartier
Compétence : Bagarre +1 (PUISSANCE)
6 · Un artisan du quartier qui vous donnait parfois une poignée de noix
Compétence : Menuiserie +1 (COMPLEXION)

Votre endroit favori était :

1 · La place du marché
Compétence : Criée +1 (ENTREGENT)
2 · Les pontons du port
Compétence : Natation +1 (COMPLEXION)
3 · Le porche de l'église/du temple
Compétence : Mendier +1 (ENTREGENT)
4 · La place d'armes
Compétence : Armurerie +1 (SAVOIR)
5 · L'hospice
Compétence : Connaissance des simples +1 (SAVOIR)
6 · Une ruelle mal famée
Compétence : Se cacher +1 (ADRESSE)

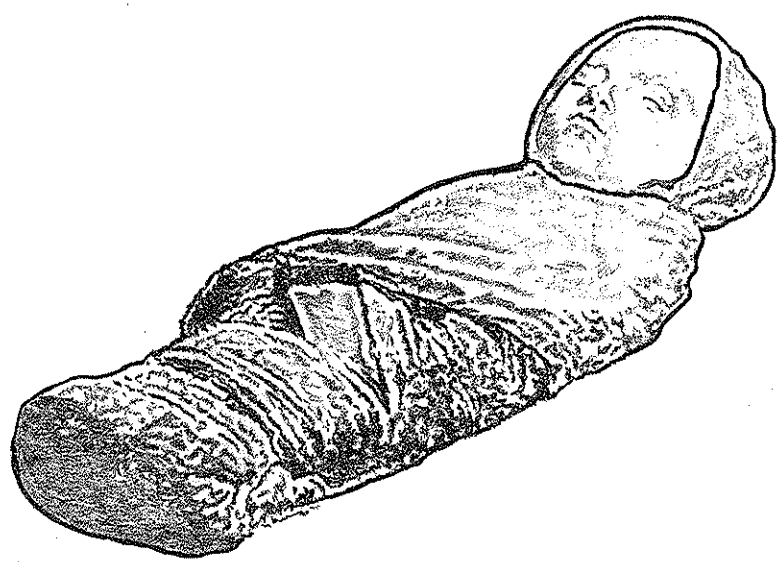
Votre jeu préféré était :

1 · Compisser les bourgeois du haut des arbres ou des toits
Compétence : Escalade +1 (ADRESSE)
2 · Emmêler les cordes à linge tendues par les commères en travers des rues
Compétence : Acrobatie +1 (ADRESSE)



3 · Égarer les files d'aveugles dans les douves ou dans les bacs des tanneurs
Compétence : Baratin +1 (ENTREGENT)
4 · Mitrailler les condamnés au pilori avec des mottes de terre et des fruits pourris
Compétence : Lancer +1 (ADRESSE)
5 · Échanger les enseignes de diverses boutiques
Compétence : Crochetage +1 (ADRESSE)
6 · Infliger à dix contre un des raclées aux galopins du quartier voisin
Compétence : Bagarre +1 (PUISSANCE)

Débouchés dans *La classe des petits grimauds* :
Travail familial • École buissonnière





2. « La classe des petits grimauds »
(7 à 12 ans)

C'est ainsi que Rabelais appelle les petites classes dans *Pantagruel*. Lorsque le petit garçon ou la petite fille commencent à grandir, ils trouvent souvent beaucoup d'affection, et leur entourage espère désormais qu'ils atteindront l'âge adulte. On s'émerveille de leurs progrès, et Montaigne lui-même considère que les enfants français montrent de belles dispositions – qu'ils gâtent souvent par la suite, faute d'une bonne éducation. Car, et c'est là le paradoxe de l'époque, la société se montre également très dure avec les enfants.

À partir de 7 ans, dans les milieux laborieux, l'enfant peut travailler et rapporter de l'argent. Dans les milieux aisés, on commence à se soucier de son avenir et de la position qu'il occupera dans la société, aussi on entreprend de lui assurer une éducation plus soutenue. La pédagogie

1. **Éducation d'un précepteur** *(Noblesse d'épée, Noblesse de cloche, Haute noblesse, Haute bourgeoisie)* ..... page 98

2. **Éducation d'un maître d'armes** *(Noblesse d'épée, Haute noblesse)* ..... page 102

3. **Collège** *(Noblesse d'épée, Noblesse de cloche, Haute bourgeoisie, Petite bourgeoisie, Laboureurs)* ..... page 107

4. **Travail familial** *(Petite bourgeoisie, Artisans, Laboureurs, Domesticité, Paysannerie, Gueux)* ..... page 112

5. **École buissonnière** *(Noblesse d'épée, Haute noblesse, Petite bourgeoisie, Domesticité, Gueux)* ..... page 117



fait des progrès extraordinaires. Divers ordres enseignants réforment et multiplient les collèges, organisent les programmes scolaires, créent les classes de niveau. On découvre les bienfaits de l'immersion linguistique pour l'apprentissage des langues anciennes, on met en place un enseignement qui met autant l'accent sur l'exercice que sur l'apprentissage, on multiplie les bourses pour les écoliers pauvres, et bourgeois ou laboureurs réalisent que fournir une éducation solide à leurs enfants peut leur permettre une ascension sociale spectaculaire. Malheureusement, ces avancées ont aussi leur part d'ombre. Les enfants placés en apprentissage ou dans la domesticité de la noblesse s'encanaillent très tôt ; la discipline des collèges se prête à l'institutionnalisation des maltraitances… Au collège parisien de Montaigu (dont la façade donnait sur un gibet !) le maître des études Pierre Tempête était redouté pour une cruauté sans limite : il fit gaver un élève indiscipliné d'excréments humains, puis le fit pendre sous les aisselles, nu et en public, et fouetter jusqu'à l'inconscience…





I. Éducation d'un précepteur

(Noblesse d'épée, Noblesse de cloche, Haute noblesse, Haute bourgeoisie)

Caractéristiques (choisir 2 bonus) :
Savoir +1, *Sensibilité* +1, *Entregent* +1
Compétences :
Latin +1 (*Savoir*), *Lire/Écrire* +1 (*Savoir*)

Parce que vous êtes issu de l'élite bourgeoise ou aristocratique, vos parents ont décidé de vous attacher à demeure un maître qui vous accompagnera, des années durant, chaque jour de votre vie. Il s'agit sans doute d'un érudit, payé à prix d'or, qui met en œuvre un projet d'éducation humaniste. Cette éducation est le plus souvent réservée aux fils de bonne famille qui ne sont pas envoyés au collège, ainsi qu'aux filles dont on veut orner la beauté des grâces de l'esprit.

Questionnaire pour petits messieurs & petites demoiselles

Quel type d'enfant étiez-vous ?

1 · Mou & paresseux
Compétence : Discrétion +1 (Entregent)
2 · Capricieux & insolent
Compétence : Éloquence +1 (Entregent)
3 · Docile & assidu
Compétence : Calligraphie +1 (Adresse)
4 · Rêveur & étourdi
Compétence : Littérature +1 (Sensibilité)
5 · Renfermé & maladif
Compétence : Dessin +1 (Sensibilité)
6 · Brillant & travailleur
Compétence : Grec ancien +1 (Savoir)



Évoquez une expérience éducative qui a marqué votre enfance :

1 · Votre précepteur vous faisait souvent réveiller le matin par des musiciens
Compétence : Composition musicale +1 (Sensibilité)
2 · Votre précepteur vous fit faire divers voyages pour vous familiariser avec le royaume & son histoire
Compétence : Cosmographie +1 (Savoir)
3 · Votre précepteur était un érudit allemand ou italien qui ne parlait jamais le français mais ne vous adressait la parole qu'en latin
Compétence : Latin +1 (Savoir)
4 · Votre précepteur utilisait des fruits subtilisés à la cuisine pour vous entraîner au calcul
Compétence : Arithmétique +1 (Savoir)
5 · Votre précepteur vous emmenait souvent de nuit en haut d'une tour ou d'un clocher pour vous apprendre les constellations
Compétence : Astronomie +1 (Savoir)
6 · Votre précepteur vous emmenait souvent herboriser
Compétence : Connaissance des simples +1 (Savoir)

Quel était votre loisir favori ?

1 · Dévorer romans de chevalerie & romans satiriques
Compétence : Littérature +1 (Sensibilité)
2 · Affronter votre précepteur aux échecs
Compétence : Jeux de table +1 (Savoir)
3 · Fréquenter les salles de jeu de paume
Compétence : Jeu de paume +1 (Adresse)
4 · Jouer au luth ou à l'épinette la dernière chanson à la mode à la cour
Compétence : Instrument de musique +1 (Sensibilité)
5 · Fréquenter les salles d'armes
Compétence : Escrime +1 (Adresse)
6 · Suivre les cours d'un maître de danse
Compétence : Danse +1 (Entregent)



Nul n'est parfait... Évoquez une grosse bêtise que vous avez commise à l'époque :

1 · Votre précepteur avait des sympathies pour la religion adverse de celle dans laquelle vous étiez élevé, et vous en avez parlé étourdiment à votre père
Compétence : Théologie +1 (SAVOIR)

2 · Au cours d'une partie (jeu de paume, passe d'armes, jeu de société...), vous avez eu l'inconscience de battre à plate couture un petit prince de sang et de vous en vanter
Compétence : Pose +1 (ENTREGENT)

3 · En paradant sur un cheval de l'écurie familiale, vous avez perdu le contrôle de l'animal et renversé votre petite sœur, blessée grièvement par les sabots de votre monture
Compétence : Équitation +1 (ADRESSE)

4 · Vous avez griffonné de fort méchantes caricatures de l'évêque ou du ministre de votre ville, crayons qui sont tombés entre les mains des autorités et que votre père a dû racheter à prix d'or pour étouffer l'affaire
Compétence : Dessin +1 (SENSIBILITÉ)

5 · Au cours d'une algarade très violente avec votre frère, vous l'avez marqué au visage d'un méchant coup de couteau
Compétence : Bagarre +1 (PUISSANCE)

6 · Au cours d'un banquet organisé par votre père où était invité un grand personnage de la province, vous avez ricané des citations plus qu'approximatives de ce dernier dans la langue de Platon
Compétence : Grec ancien +1 (SAVOIR)

... et la punition qui s'en suivit :

1 · Vous avez été aussitôt enfermé dans un couvent, pour de longs mois
Compétence : Théologie +1 (SAVOIR)

2 · Vous avez reçu le fouet
Compétence : Esquive +1 (ADRESSE)

3 · On vous a interdit d'adresser la parole à un membre de votre famille pendant plusieurs semaines
Compétence : Discrétion +1 (ENTREGENT)

4 · On vous a gardé prisonnier dans vos appartements pendant plusieurs mois
Compétence : Littérature +1 (SENSIBILITÉ)

5 · On vous a forcé à faire des excuses publiques
Compétence : Éloquence +1 (ENTREGENT)

6 · On vous a envoyé à l'étranger
Compétence : Langue étrangère +1 (SAVOIR)



Une mésaventure de jeunesse :

1 · Vous avez subi les avances insistantes d'un vieux courtisan amateur de charmes juvéniles...
Compétence : Perspicacité +1 (SENSIBILITÉ)

2 · Avec votre famille, vous avez échappé de peu à une émeute sanglante provoquée par des agitateurs huguenots/papistes
Compétence : Esquive +1 (ADRESSE)

3 · Vous êtes tombé gravement malade, et vous êtes resté plusieurs semaines entre la vie et la mort
Compétence : Médecine +1 (SAVOIR)

4 · Vous avez surpris, de nuit, une réunion secrète entre votre père et plusieurs conjurés réformés/papistes
Compétence : Stratégie +1 (SAVOIR)

5 · Au cours d'une cérémonie organisée par la ville pour honorer l'entrée d'un grand personnage du royaume, vous deviez remettre une corbeille de fleurs au dignitaire en public – et vous vous êtes trompé de personne...
Compétence : Étiquette +1 (ENTREGENT)

6 · La demeure paternelle a été ravagée dans un incendie, et vous n'avez eu la vie sauve qu'en vous jetant du haut d'une fenêtre
Compétence : Saut +1 (PUISSANCE)

Débouchés dans *Les roses de la vie* :
Écuyer/Demoiselle • Université • Noviciat



2. Éducation d'un maître d'armes

(Noblesse d'épée, Haute noblesse)

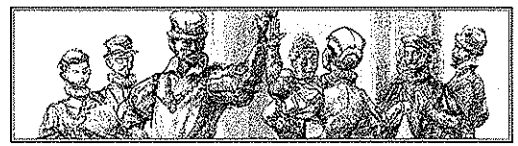
Caractéristiques (choisir 2 bonus) :
Puissance +1, *Adresse* +1, *Complexion* +1
Compétences :
Tactique +1 (*Savoir*), *Escrime* +1 (*Adresse*)

Les cadets de famille des lignées de vieille noblesse sont généralement destinés à la carrière militaire. Il s'agit de les former très tôt au maniement des armes et au commandement. Pour cette raison, leur éducation est souvent confiée aux soins de vieux soldats qui les préparent à la rude vie des camps.

Questionnaire pour petits messieurs

Quel type d'enfant étiez-vous ?

1 · Maladroit & couard
Compétence : Se cacher +1 (Adresse)
2 · Impétueux & irréfléchi
Compétence : Lutte +1 (Puissance)
3 · Colérique & querelleur
Compétence : Intimidation +1 (Entregent)
4 · Rusé & fourbe
Compétence : Stratégie +1 (Savoir)
5 · Brutal & autoritaire
Compétence : Commander +1 (Entregent)
6 · Grossier & lent
Compétence : Forcer +1 (Puissance)





Évoquez une expérience éducative qui a marqué votre enfance :

1 · Votre maître d'armes exigeait toujours que votre équipement soit brillant comme un sou neuf
Compétence : Armurerie +1 (Savoir)



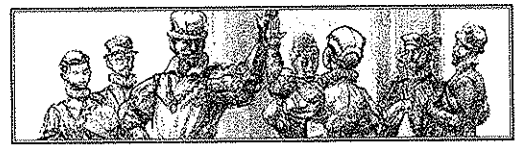
2 · Votre maître d'armes vous battait au sang à la moindre insolence
Compétence : Étiquette +1 (ENTREGENT)
3 · Votre maître d'armes vous faisait régulièrement charger la quintaine
Compétence : Équitation +1 (ADRESSE)
4 · Votre maître d'armes vous imposait une lame plus courte que celle de vos adversaires
Compétence : Esquive +1 (ADRESSE)
5 · Votre maître d'armes vous entraînait avec un lourd bâton
Compétence : Armes d'hast +1 (PUISSANCE)
6 · Votre maître d'armes exigeait que vous ne formuliez jamais une plainte
Compétence : Commander +1 (ENTREGENT)

Quel était votre loisir favori ?

1 · La chasse à courre
Compétence : Vénerie +1 (SENSIBILITÉ)
2 · Débourrer de jeunes chevaux
Compétence : Équitation +1 (ADRESSE)
3 · Fréquenter les salles de jeu de paume
Compétence : Jeu de paume +1 (ADRESSE)
4 · Paresser au calme sur les toits de la demeure familiale
Compétence : Escalade +1 (ADRESSE)
5 · Pratiquer le jeu d'échecs
Compétence : Jeux de tables +1 (SAVOIR)
6 · Suivre les cours d'un maître de danse
Compétence : Danse +1 (ENTREGENT)

Nul n'est parfait... Évoquez une grosse bêtise que vous avez commise à l'époque :

1 · En gesticulant avec un pistolet chargé, le coup est parti tout seul et vous avez grièvement blessé un valet
Compétence : Arquebusade +1 (ADRESSE)
2 · Au cours d'une partie (jeu de paume, passe d'armes, jeu de société...),



vous avez eu l'inconscience de battre à plate couture un petit prince de sang et de vous en vanter
Compétence : Pose +1 (ENTREGENT)
3 · En paradant sur un cheval de l'écurie familiale, vous avez perdu le contrôle de l'animal et renversé votre petite sœur, blessée grièvement par les sabots de votre monture
Compétence : Équitation +1 (ADRESSE)
4 · Vous avez renversé une lampe sur le coffre contenant la réserve de poudre à canon de votre maître et n'avez eu que le temps de prendre la fuite avant le feu d'artifice. La moitié d'un bâtiment a été endommagée par l'explosion
Compétence : Artillerie +1 (SAVOIR)
5 · En voulant faire une farce à l'un de vos camarades, vous avez chargé son mousquet avec trois fois trop de poudre. Le pistolet lui a explosé au visage et lui a arraché deux doigts
Compétence : Armurerie +1 (SAVOIR)
6 · Au cours d'une bataille de boules de neige acharnée, vous avez accidentellement démoli le plus beau vitrail de la collégiale voisine
Compétence : Lancer +1 (ADRESSE)

... et la punition qui s'en suivit :

1 · Vous avez été incorporé en tant que simple tambour dans une compagnie en garnison dans le marquisat de Saluces (sur le versant italien des Alpes)
Compétence : Tambour +1 (SENSIBILITÉ)
2 · Vous avez été embarqué comme mousse sur un navire de « gueux de mer » (pirates franco-flamands attaquant les flottes espagnoles en Atlantique)
Compétence : Navigation +1 (SENSIBILITÉ)
3 · On vous a jeté au cachot pendant de longues semaines
Compétence : Crochetage +1 (ADRESSE)
4 · On vous a confié les besognes d'un simple palefrenier pendant plusieurs mois
Compétence : Équitation +1 (ADRESSE)



5 · Votre maître d'armes vous a battu comme plâtre – vous avez perdu quelques dents et gagné une ou deux cicatrices dans l'affaire
Compétence : Esquive +1 (ADRESSE)

6 · On vous a menacé de vous tonsurer et de vous enfermer dans un cloître
Compétence : Discrétion +1 (ENTREGENT)

Une mésaventure de jeunesse :

1 · Au cours d'une partie de chasse, vous avez sauvé in extremis votre père tombé en travers de la charge d'un vieux solitaire
Compétence : Armes d'hast +1 (PUISSANCE)

2 · Vous avez assisté à un soulèvement de la paysannerie contre les impôts, réprimée dans le sang par un détachement de l'armée royale
Compétence : Tactique +1 (SAVOIR)

3 · Au cours d'une passe d'armes, vous avez été accidentellement navré d'un fort méchant coup d'épée, et votre vie n'a tenu qu'à un fil pendant plusieurs semaines
Compétence : Médecine +1 (SAVOIR)

4 · Alors que vous accompagniez votre mère dans un voyage, vous avez été attaqués par une troupe de malandrins. Vous avez su donner plusieurs ordres à votre escorte qui lui ont permis de se dégager du traquenard
Compétence : Commander +1 (ENTREGENT)

5 · Au cours d'une cérémonie officielle à laquelle assistait un grand personnage du royaume, vous avez servi de page au dignitaire
Compétence : Étiquette +1 (ENTREGENT)

6 · Acculé au fond d'une ruelle par deux gueux assez inquiétants, vous avez réussi à vous dégager en les menaçant de votre dague
Compétence : Intimidation +1 (ENTREGENT)

Débouchés dans *Les roses de la vie* :
Écuyer • Petite délinquance



3. COLLÈGE

(Noblesse d'épée, Noblesse de cloche, Haute bourgeoisie, Petite bourgeoisie, Laboureurs)

Caractéristiques (choisir 2 bonus) :
SAVOIR +1, *ENTREGENT* +1, *SENSIBILITÉ* +1
Compétences :
Latin +1 (*SAVOIR*), *Lire/Écrire* +1 (*SAVOIR*)

Les fils de familles aisées sont souvent envoyés dans des collèges pour parfaire leur éducation. Il s'agit d'établissements assez coûteux et uniquement réservés aux garçons (c'est seulement en Lorraine à la fin du XVIe siècle qu'ouvriront les premières écoles de filles).

Ces collèges n'ouvrent guère que dans les plus grandes villes du royaume, et ne possèdent généralement pas de pensionnat. Pour étudier, l'écolier doit donc s'expatrier et trouver à loger chez l'habitant. En général, les écoliers s'installent chez un « pédagogue », une sorte de tuteur scolaire, payé fort cher, qui surveille de près les études de ses pensionnaires et veille également à les nourrir et à les habiller. Il arrive souvent que les écoliers restent chez leur pédagogue durant toute la durée de leurs études et ne voient donc point leur famille pendant plusieurs années.

À l'intérieur même du collège, la discipline est rude – le fouet est une punition courante – et la cohabitation entre les écoliers est parfois houleuse – bagarres et règlements de compte sont fréquents.

La qualité de l'enseignement varie d'un établissement à l'autre. Montaigne s'est plaint de l'absurdité des méthodes pédagogiques du collège de Bordeaux, et prétend y avoir perdu en trois ans tout son latin et tout son grec. En revanche, le collège de Coqueret, où enseignait un grand humaniste comme Dorat, fut par exemple le berceau de la Pléiade.



Questionnaire pour petits messieurs

Quel type d'enfant étiez-vous ?

1 · Sage & besogneux
Compétence : Calligraphie +1 (Adresse)
2 · Brillant & insolent
Compétence : Éloquence +1 (Entregent)
3 · Turbulent & brutal
Compétence : Bagarre +1 (Puissance)
4 · Intelligent & travailleur
Compétence : Grec ancien +1 (Savoir)
5 · Malin & tire-au-flanc
Compétence : Baratin +1 (Entregent)
6 · Timoré & bègue
Compétence : Discrétion +1 (Entregent)

Évoquez une expérience éducative qui a marqué votre enfance :

1 · Vous avez passé des nuits blanches à recopier les livres que vous deviez étudier en classe, car les acheter était bien au-dessus de vos moyens
Compétence : Lire/Écrire +1 (Savoir)
2 · Votre maître de latin exigeait que vous improvisassiez en classe des discours sur le mode cicéronien
Compétence : Latin +1 (Savoir)
3 · Votre maître de grec vous faisait écrire de la poésie en exigeant que vous imitiez le style anacréontique
Compétence : Grec ancien +1 (Savoir)
4 · Votre maître de mathématiques se livra avec votre classe à une expérience pédagogique qui fut fort critiquée par ses confrères et par l'évêché : il vous imposa d'utiliser des chiffres arabes et non les chiffres romains
Compétence : Arithmétique +1 (Savoir)



5 · Un de vos maîtres vous fit lire tous les grands historiens de l'Antiquité (Thucydide, Tacite, Pline, etc.)
Compétence : Cosmographie +1 (Savoir)
6 · Votre maître de chant fit travailler votre classe pour en faire la chorale de l'église / du temple
Compétence : Chant +1 (Entregent)

Quel était votre loisir favori ?

1 · Dévorer les œuvres des poètes de cour, œuvres rigoureusement interdites au collège
Compétence : Littérature +1 (Sensibilité)
2 · Faire des parties de jeu de paume dans la cour du collège
Compétence : Jeu de paume +1 (Adresse)
3 · Faire le mur pour aller flâner en ville
Compétence : Escalade +1 (Adresse)
4 · Dormir au fond de la salle de cours
Compétence : Se cacher +1 (Adresse)
5 · Participer à la préparation des pièces de théâtre édifiantes que les élèves et les maîtres du collège donnaient annuellement en l'honneur des dignitaires locaux
Compétence : Comédie +1 (Entregent)
6 · Suivre les cours d'un maître de musique
Compétence : Instrument de musique +1 (Sensibilité)

Nul n'est parfait... Évoquez une grosse bêtise que vous avez commise à l'époque :

1 · Vous avez fait une caricature fort drôle du recteur du collège, que vous avez malheureusement égarée et qui s'est très inopinément retrouvée entre les mains du recteur susnommé...
Compétence : Dessin +1 (Sensibilité)
2 · Au cours d'une rixe avec un autre élève, vous avez tiré le couteau. La bagarre a dégénéré en bataille rangée de collégiens, mêlée au cours



de laquelle une dizaine de jeunes gens furent plus ou moins grièvement blessés
Compétence : Bagarre +1 (PUISSANCE)

3 · Pendant un cours de rhétorique, vous avez soutenu crânement un point de vue épicurien ; une telle impiété a rendu votre professeur livide de rage et a généré une cascade de problèmes
Compétence : Philosophie +1 (SAVOIR)

4 · Un de vos camarades vous a dénoncé pour avoir pastiché de façon satirique quelques psaumes. Le scandale a ébranlé tout le collège et aurait même été répercuté auprès de l'évêque ou du ministre local
Compétence : Théologie +1 (SAVOIR)

5 · Vous avez fait traîtreusement un croc-en-jambe à un maître haï pendant l'un de ses cours. Malheureusement, le pauvre homme s'est cassé un bras dans sa chute
Compétence : Lutte +1 (PUISSANCE)

6 · Au cours d'une bataille de boules de neige acharnée, vous avez accidentellement démoli le plus beau vitrail de la collégiale voisine
Compétence : Lancer +1 (ADRESSE)

... et la punition qui s'en suivit :

1 · Vous avez été aussitôt enfermé dans un couvent, pour de longs mois
Compétence : Théologie +1 (SAVOIR)

2 · Vous avez été fouetté d'importance
Compétence : Esquive +1 (ADRESSE)

3 · Vous avez dû vous arranger avec votre pédagogue et votre famille pour verser un lourd dédommagement
Compétence : Marchandage +1 (ENTREGENT)

4 · Vous êtes devenu la tête de turc de tout le collège
Compétence : Discrétion +1 (ENTREGENT)

5 · On vous a forcé à faire des excuses publiques
Compétence : Éloquence +1 (ENTREGENT)

6 · Votre famille et votre pédagogue ont suspendu le paiement de vos frais courants
Compétence : Mendier +1 (ENTREGENT)



Une mésaventure de jeunesse :

1 · Votre pédagogue appartenait à la religion opposée à la vôtre et fit pression sur vous pour vous faire abjurer
Compétence : Théologie +1 (SAVOIR)

2 · Un de vos maîtres fut accusé d'hérésie et se défendit brillamment dans le procès qui lui fut intenté
Compétence : Droit +1 (SAVOIR)

3 · Un de vos maîtres était un adepte du « grand art » et vous initia secrètement à « l'art de Lulle »
Compétence : Alchimie +1 (SAVOIR)

4 · La peste ravagea la ville et le collège où vous poursuiviez vos études. Pour vous protéger, vous vous êtes inondé de parfum et vous portiez des vêtements imprégnés de fumées aromatiques
Compétence : Parfumerie +1 (SAVOIR)

5 · Une émeute populaire souleva la ville où vous étudiiez contre les collecteurs d'impôts. Le gouverneur militaire local la réprima dans le sang
Compétence : Stratégie +1 (SAVOIR)

6 · Vous avez eu de graves problèmes d'argent à force de jouer dans les tripots où vous vous esquiviez après les cours
Compétence : Jeux de dés +1 (ADRESSE)

Débouchés dans *Les roses de la vie* :
Écuyer • Université • Noviciat • Apprentissage • Petite délinquance



4. Travail familial

(Petite bourgeoisie, Artisans, Laboureurs, Domesticité, Paysannerie, Gueux)

Caractéristiques (choisir 2 bonus) :
Complexion +1, *Adresse* +1, *Entregent* +1
Compétences :
Discrétion +1 (*Entregent*), une compétence à choisir parmi celles qui suivent :
Cuisine +1 (*Sensibilité*), *Criée* +1 (*Entregent*), *Menuiserie* +1 (*Complexion*), *Travail du cuir* +1 (*Complexion*), *Verrerie* +1 (*Complexion*), *Braconnage* +1 (*Adresse*), *Céramique* +1 (*Adresse*), *Couture* +1 (*Adresse*), *Filage* +1 (*Adresse*)

Dans les familles modestes, l'enfant est mis à contribution dès qu'il est en âge de travailler. Il doit aider ses parents, rapporter de quoi subvenir aux besoins des siens et s'occupe fréquemment des petits frères et des petites sœurs qui ne sont pas encore en âge de se prendre en charge. La journée de travail d'un enfant est souvent aussi longue et pénible que celle d'un adulte.

Questionnaire pour petits messieurs & petites demoiselles

Quel type d'enfant étiez-vous ?

1 · Sage & besogneux
Compétence : une compétence à choisir parmi celles qui suivent : Cuisine +1 (Sensibilité), Criée +1 (Entregent), Menuiserie +1 (Complexion), Travail du cuir +1 (Complexion), Verrerie +1 (Complexion), Braconnage +1 (Adresse), Céramique +1 (Adresse), Couture +1 (Adresse), Filage +1 (Adresse)
2 · Mou & paresseux
Compétence : Se cacher +1 (Adresse)



3 · Turbulent & brutal
Compétence : Bagarre +1 (Puissance)
4 · Intelligent & travailleur
Compétence : une compétence à choisir parmi celles qui suivent : Comptabilité +1 (Savoir), Connaissance des simples +1 (Savoir), Parfumerie +1 (Savoir), Évaluation +1 (Sensibilité), Marchandage +1 (Entregent)
5 · Malin & tire-au-flanc
Compétence : Baratin +1 (Entregent)
6 · Naïf & maladroit
Compétence : Forcer +1 (Puissance)

Évoquez une expérience éducative qui a marqué votre enfance :

1 · Vos parents vous ont martelé pendant des années que « Un sou est un sou »
Compétence : Évaluation +1 (Sensibilité)
2 · Vos parents étaient intransigeants sur le chapitre de l'ordre : chaque chose a sa place
Compétence : Intendance +1 (Savoir)
3 · Votre père vous a enseigné qu'un bon artisan se reconnaît à ses bons outils
Compétence : Menuiserie +1 (Complexion)
4 · Un pourpoint ou des chausses, selon votre famille, c'est fait pour durer au moins vingt ans. La preuve : votre mère portait les chemises de votre défunte grand-mère
Compétence : Couture +1 (Adresse)
5 · Vos parents ont passé leur temps à vous répéter que « Un tien vaut mieux que deux tu l'auras »
Compétence : Comptabilité +1 (Savoir)
6 · Votre père vous répétait continuellement qu'il faut battre le fer tant qu'il est chaud
Compétence : Forge +1 (Puissance)



Quel était votre loisir favori ?

1 · Dévorer un pain tout chaud à peine sorti du four communal
Compétence : Cuisine +1 (SENSIBILITÉ)
2 · Sculpter au couteau des morceaux de bois
Compétence : Sculpture +1 (SENSIBILITÉ)
3 · Écouter les vieux conteurs à la veillée
Compétence : Éloquence +1 (ENTREGENT)
4 · Entreprendre des jacasseries interminables au lavoir
Compétence : Baratin +1 (ENTREGENT)
5 · Aller faire un somme au bord d'un point d'eau en taquinant le poisson
Compétence : Pêche +1 (ADRESSE)
6 · Prendre part aux farandoles des fêtes et des jours chômés
Compétence : Danse +1 (ENTREGENT)

Nul n'est parfait... Évoquez une grosse bêtise que vous avez commise à l'époque :

1 · Vous avez indiqué le chemin du bourg voisin à une bande de soldats dépenaillés qui cherchaient leur route. Vous avez appris le lendemain que les soudards avaient mis la localité à sac, violé quelques filles et tué plusieurs personnes
Compétence : Perspicacité +1 (SENSIBILITÉ)
2 · Vous avez mal éteint l'âtre un soir d'hiver ; la demeure familiale a été embrasée au cours de la nuit par un feu de cheminée. Vous n'avez dû la vie sauve qu'à un bond périlleux par la fenêtre du premier étage
Compétence : Saut +1 (PUISSANCE)
3 · Vous avez calomnié une vieille voisine qui vous avait surpris en train de voler des poires dans son jardin. Vous l'avez accusée à tort de sorcellerie ; les conséquences de votre mensonge furent terribles, puisque la malheureuse fut traduite devant un tribunal religieux et brûlée en place publique
Compétence : Éloquence +1 (ENTREGENT)
4 · Un jour que vous n'aviez pas envie de vous lever, vous avez joué un bon tour à vos parents : vous leur avez fait croire que vous souffriez



des premières atteintes de la peste. La farce alla plus loin que prévu, puisque la maison familiale fut condamnée sur édit municipal et que vous avez bien failli crever de faim avec votre famille pendant le mois de quarantaine que vous avez passé murés vifs
Compétence : Médecine +1 (SAVOIR)
5 · Vous vous êtes un jour glissé dans le clocher de l'église/du temple local, et vous avez décidé un peu bêtement de sonner les cloches. Malheureusement, la population crut qu'on sonnait le tocsin et un vent de panique souffla sur la localité pendant que de toutes parts, la bourgeoisie sous les armes accourait vers les remparts ou la maison de ville
Compétence : Se cacher +1 (ADRESSE)
6 · En vous bousculant avec vos camarades au cours d'une procession, vous avez trébuché et vous vous êtes étalé au milieu des porteurs de la statue de la Sainte Vierge, provoquant la dégringolade générale des porteurs et de la Madone
Compétence : Lutte +1 (PUISSANCE)

... et la punition qui s'en suivit :

1 · Vous avez été jeté au fond d'un cachot pendant plusieurs semaines
Compétence : Crochetage +1 (ADRESSE)
2 · Votre père vous a presque tué à coups de poing
Compétence : Esquive +1 (ADRESSE)
3 · Vous avez passé deux jours au pilori, cible idéale des quolibets, des jets de pierres et de fruits pourris
Compétence : Mendier +1 (ENTREGENT)
4 · Vous avez été jeté dehors par vos parents et vous avez désormais logé dans l'enclos des poules et des cochons
Compétence : Dressage +1 (ENTREGENT)
5 · Vous avez dû faire un petit métier pendant des années dans la rue pour rembourser les dégâts que vous aviez commis
Compétence : Criée +1 (ENTREGENT)
6 · Vous êtes devenu le paria de toute la bourgade
Compétence : Discrétion +1 (ENTREGENT)



Une mésaventure de jeunesse :

1 · Vous avez sauvé votre petit frère, sauvagement attaqué par une bande de chiens errants
Compétence : Vénerie +1 (SENSIBILITÉ)

2 · Une crue de printemps a inondé votre quartier, et vous avez dû subsister pendant deux semaines dans une demeure envahie par une eau aux courants traîtres
Compétence : Natation +1 (COMPLEXION)

3 · Par un hiver de grande disette, vous êtes allé régulièrement dans les bois poser des collets pour nourrir votre famille
Compétence : Braconnage +1 (ADRESSE)

4 · En allant tirer de l'eau un matin aux aurores, votre pied a glissé et vous avez chuté la tête la première au fond du puits. Seul et sans secours, vous avez dû vous hisser par vos propres moyens jusqu'à la surface
Compétence : Escalade +1 (ADRESSE)

5 · Une émeute populaire souleva votre bourgade contre les collecteurs d'impôts. Le gouverneur militaire local la réprima dans le sang
Compétence : Bagarre +1 (PUISSANCE)

6 · Vous avez été le témoin involontaire de l'assassinat d'un gentilhomme par plusieurs spadassins dans une ruelle. Les magistrats du parlement local firent appel à votre témoignage pour démasquer les meurtriers
Compétence : Droit +1 (SAVOIR)

Débouchés dans *Les roses de la vie* :
Noviciat • Apprentissage • Petite délinquance



5. ÉCOLE BUISSONNIÈRE

(Noblesse d'épée, Haute noblesse, Petite bourgeoisie, Domesticité, Gueux)

Caractéristiques (choisir 2 bonus) :
COMPLEXION +1, *ADRESSE* +1, *PUISSANCE* +1
Compétences :
Bagarre +1 (*PUISSANCE*), *Saut* +1 (*PUISSANCE*)

Très souvent, l'éducation de l'enfant est négligée. Livré à lui-même, l'enfant devient un petit sauvageon épris de liberté, toujours prêt à toutes les polissonneries. Il apprend la vie sur le tas, et, paradoxalement, mûrit souvent plus vite que ses camarades bénéficiant d'une meilleure éducation. Certains grands hommes du XVIe siècle eurent ainsi une jeunesse libre et vagabonde : Pierre de Ronsard ou Joachim du Bellay, par exemple, qui n'apprirent leurs « humanités » que fort tard...

QUESTIONNAIRE POUR PETITS MESSIEURS & PETITES DEMOISELLES

Quel type d'enfant étiez-vous ?

1 · Gaillard & effronté
Compétence : Intimidation +1 (ENTREGENT)

2 · Rêveur & vagabond
Compétence : Orientation +1 (SENSIBILITÉ)

3 · Vif & espiègle
Compétence : Détrousser +1 (ADRESSE)

4 · Furtif & solitaire
Compétence : Se cacher +1 (ADRESSE)

5 · Sociable & fort en gueule
Compétence : Lutte +1 (PUISSANCE)

6 · Curieux & intrépide
Compétence : Escalade +1 (ADRESSE)



Évoquez une expérience éducative qui a marqué votre enfance :

1 · En servant de coursier pour transmettre des messages ou de menus objets, il y avait toujours moyen de gagner un fruit, une piécette ou un quignon de pain
Compétence : Mendier +1 (ENTREGENT)

2 · C'est en jouant à l'empoté ou au balourd qu'on esquive corvées et jours d'école
Compétence : Comédie +1 (ENTREGENT)

3 · À force de traîner vos guêtres dans les écuries de l'auberge voisine, vous avez fini par développer une grande affinité avec les chevaux
Compétence : Équitation +1 (ADRESSE)

4 · Le meilleur moyen de se glisser au premier rang d'une foule pour assister à un spectacle ou à une exécution, c'est encore de jouer des coudes et d'écraser quelques orteils
Compétence : Lutte +1 (PUISSANCE)

5 · Le meilleur moyen de faire oublier une impertinence ou une sottise, c'est de faire rire en faisant le pitre
Compétence : Acrobatie +1 (ADRESSE)

6 · Pour filer à l'anglaise, rien de plus efficace que de passer l'air innocent comme si de rien n'était
Compétence : Discrétion +1 (ENTREGENT)

Quel était votre loisir favori ?

1 · Lapider à coups de trognons de chou les condamnés au pilori
Compétence : Lancer +1 (ADRESSE)

2 · Vous glisser subrepticement sous les tables des tavernes pour vider tous les fonds de pichet laissés sans surveillance
Compétence : Dive bouteille +1 (COMPLEXION)

3 · Assister aux farces représentées sur la grand place les jours de marché
Compétence : Comédie +1 (ENTREGENT)

4 · Participer aux mômeries et farandoles des jours de fête
Compétence : Danse +1 (ENTREGENT)



5 · Vous goinfrer à vous en faire crever la panse
Compétence : Cuisine +1 (SENSIBILITÉ)

6 · Surprendre les lavandières les plus grasses en plein travail et les pousser à l'eau
Compétence : Natation +1 (COMPLEXION)

Nul n'est parfait... Évoquez une grosse bêtise que vous avez commise à l'époque :

1 · Vous avez tenté de subtiliser une miche de pain appétissante de l'étal d'un boulanger et vous avez été pris la main dans le sac
Compétence : Détrousser +1 (ADRESSE)

2 · Sans tenir compte des mises en garde, vous avez emmené vos petits frères et sœurs dans une rivière réputée dangereuse. Un de vos petits frères s'est noyé dans un trou d'eau
Compétence : Natation +1 (COMPLEXION)

3 · Dans un embarras de chariots à la croisée de deux rues, vous avez eu la riche idée de percer un tonneau du chargement d'un des attelages arrêtés – juste une mauvaise farce, histoire de rire un bon coup en voyant tous les gueux courir derrière le chariot pour boire à la régalade. Malheureusement, le vin était destiné à la table du prévôt royal...
Compétence : Dive bouteille +1 (COMPLEXION)

4 · Trois gaillards vous payèrent un soir pour monter la garde au coin d'une ruelle et les avertir si le guet venait à passer. Ils prétendaient vouloir enlever la maîtresse de l'un d'entre eux. En fait, ils montèrent un guet-apens et assassinèrent un gentilhomme presque sous vos yeux – et vous vous êtes retrouvé impliqué bien malgré vous dans une sale histoire dont vous ne saviez pas grand-chose
Compétence : Perspicacité +1 (SENSIBILITÉ)

5 · Vous vous êtes un jour glissé dans le clocher de l'église/du temple local, et vous avez décidé un peu bêtement de sonner les cloches. Malheureusement, la population crut qu'on sonnait le tocsin et un vent de panique souffla sur la localité pendant que de toutes parts, la bourgeoisie sous les armes accourait vers les remparts ou la maison de ville
Compétence : Se cacher +1 (ADRESSE)



6 · En vous bousculant avec vos camarades au cours d'une procession, vous avez trébuché et vous vous êtes étalé au milieu des porteurs de la statue de la Sainte Vierge, provoquant la dégringolade générale des porteurs et de la Madone
Compétence : Lutte +1 (PUISSANCE)

... et la punition qui s'en suivit :

1 · Vous avez été jeté au fond d'un cachot pendant plusieurs semaines
Compétence : Crochetage +1 (ADRESSE)
2 · Votre père vous a presque tué à coups de poing
Compétence : Esquive +1 (ADRESSE)
3 · Vous avez passé deux jours au pilori, cible idéale des quolibets, des jets de pierre et de fruits pourris
Compétence : Mendier +1 (ENTREGENT)
4 · Vous avez été jeté dehors par vos parents et vous avez désormais logé dans l'enclos des poules et des cochons
Compétence : Dressage +1 (ENTREGENT)
5 · Vous avez dû faire un petit métier pendant des années dans la rue pour rembourser les dégâts que vous aviez commis
Compétence : Criée +1 (ENTREGENT)
6 · Vous êtes devenu le paria de toute la bourgade
Compétence : Discrétion +1 (ENTREGENT)

Une mésaventure de jeunesse :

1 · Vous avez sauvé votre petit frère, sauvagement attaqué par une bande de chiens errants
Compétence : Vénerie +1 (SENSIBILITÉ)
2 · Une crue de printemps a inondé votre quartier, et vous avez dû subsister pendant deux semaines dans une demeure envahie par une eau aux courants dangereux
Compétence : Natation +1 (COMPLEXION)



3 · Par un hiver de grande disette, vous êtes allé régulièrement dans les bois poser des collets pour nourrir votre famille
Compétence : Braconnage +1 (ADRESSE)
4 · Une bande de mendiants a tenté de vous enlever et de vous mutiler pour apitoyer les passants et faire de vous une nouvelle source de revenus
Compétence : Esquive +1 (ADRESSE)
5 · Une émeute populaire souleva votre bourgade contre les collecteurs d'impôts. Le gouverneur militaire local la réprima dans le sang
Compétence : Bagarre +1 (PUISSANCE)
6 · Un moine dominicain prit une tache de naissance dont vous êtes affublé pour la marque du diable et tenta de vous faire traduire devant un tribunal religieux
Compétence : Droit +1 (SAVOIR)

Débouchés dans *Les roses de la vie* :
Écuyer/Demoiselle • Noviciat • Apprentissage • Petite délinquance



3. « Les roses de la vie »
(13 à 16 ans)

C'est l'expression utilisée par Ronsard pour inviter ses inspiratrices à profiter de leur jeunesse. Or les inspiratrices de Ronsard étaient souvent très jeunes : Cassandre Salviati a treize ans lorsque Ronsard, âgé de dix-sept ans, la croise dans un bal royal ; Hélène de Surgères a quinze ans, alors que son vieux soupirant a passé les cinquante ans...

Le XVIe siècle ignore presque toute notion de l'adolescence. Le damoiseau ou la damoiselle de 13 ans sont considérés comme de jeunes adultes qui doivent trouver leur place dans la société. Les aristocrates de vieille noblesse commencent à servir en tant qu'écuyers ou en tant que demoiselles de compagnie, les jeunes gens issus de la noblesse de cloche ou de la haute bourgeoisie suivent des études pour se préparer aux lourdes charges qui seront bientôt les leurs, les jeunes gens destinés à la religion prennent l'habit, et les adolescents des classes moins favorisées sont désormais considérés comme des travailleurs à part entière.

1. **Écuyer** *(Noblesse d'épée, Noblesse de cloche, Haute noblesse, Haute bourgeoisie)* ..... page 124
1bis. **Demoiselle de compagnie** *(Noblesse d'épée, Noblesse de cloche, Haute noblesse, Haute bourgeoisie)* ..... page 129
2. **Université** *(Noblesse de cloche, Haute bourgeoisie, Petite bourgeoisie)* ..... page 107
3. **Noviciat** *(Toutes les classes sociales sauf les gueux)* ..... page 139
4. **Apprentissage** *(Petite bourgeoisie, Artisans, Laboureurs, Domesticité, Paysannerie, Gueux)* ..... page 148
5. **Petite délinquance** *(Noblesse d'épée, Haute noblesse, Artisans, Domesticité, Paysannerie, Gueux)* ..... page 158







I. ÉCUYER

(Noblesse d'épée, Noblesse de cloche, Haute noblesse, Haute bourgeoisie)

Caractéristiques (choisir 2 bonus) :
Puissance +1, *Entregent* +1, *Adresse* +1
Compétences :
Escrime + 1 (*Adresse*), *Étiquette* +1 (*Entregent*)

Vous êtes entré au service d'un grand personnage de la province ou du royaume à la fois pour le servir et pour apprendre les armes et la politique. La situation de l'écuyer varie beaucoup en fonction de la fortune et du tempérament de son seigneur ; certains ne sont guère mieux traités que des valets, d'autres sont honorés comme de véritables secrétaires d'État. La position d'écuyer reste cependant souvent la première étape d'une carrière politique ou militaire au sein de la noblesse.

Questionnaire pour damoiseaux

Quel fut le milieu dans lequel vous avez offert vos services d'écuyer ?

1 · Vous êtes entré au service d'un obscur hobereau de province
Compétence : Équitation +1 (Adresse)
2 · Vous êtes entré au service d'un vieil aristocrate rompu à toutes les courtisaneries
Compétence : Pose +1 (Entregent)
3 · Vous êtes entré au service d'un capitaine d'armes fanatiquement « va-t-en-guerre »
Compétence : Tactique +1 (Savoir)
4 · Vous êtes entré au service d'un baron récemment converti au calvinisme
Compétence : Théologie +1 (Savoir)
5 · Vous êtes entré au service d'un gentilhomme mêlé et érudit
Compétence : Philosophie +1 (Savoir)



6 · Vous êtes entré au service d'un gentilhomme pathologiquement comploteur
Compétence : Stratégie +1 (Savoir)

Quelle était votre fonction auprès de votre maître ?

1 · Messager secret
Compétence : Discrétion +1 (Entregent)
2 · Compagnon de débauche
Compétence : Dive bouteille +1 (Complexion)
3 · Compagnon d'armes
Compétence : Main gauche +1 (Adresse)
4 · Confident
Compétence : Perspicacité +1 (Sensibilité)
5 · Serviteur corvéable à volonté
Compétence : Intendance +1 (Savoir)
6 · Secrétaire
Compétence : Lire/Écrire +1 (Savoir)

Quels étaient vos loisirs ?

1 · Vous fréquentiez régulièrement les salles de jeu de paume
Compétence : Jeu de paume +1 (Adresse)
2 · Vous fréquentiez assidûment tavernes et tripots
Compétence : Jeux de dés +1 (Adresse)
3 · Vous appréciiez tout particulièrement les parties de chasse en compagnie des filles de votre maître
Compétence : Fauconnerie +1 (Savoir)
4 · Vous étiez un spectateur passionné de joutes
Compétence : Armes d'hast +1 (Puissance)
5 · Vous couriez drapiers, tailleurs, orfèvres et parfumeurs pour vous vêtir avec une élégance ostentatoire et scandaleuse
Compétence : Pose +1 (Entregent)
6 · Vous passiez tous vos moments de liberté dans les écuries les plus illustres par passion pour les chevaux
Compétence : Équitation +1 (Adresse)



Qui était votre meilleur ami ?

1 · Votre maître
Compétence : Étiquette +1 (ENTREGENT)
2 · Un valet que vous eûtes quelque temps à votre service
Compétence : Commander +1 (ENTREGENT)
3 · Un vieux sergent débonnaire
Compétence : Arquebusade +1 (ADRESSE)
4 · Un jeune courtisan insolent et plein d'esprit
Compétence : Baratin +1 (ENTREGENT)
5 · L'homme de main de votre maître
Compétence : Main gauche +1 (ADRESSE)
6 · Le fils de votre maître
Compétence : Stratégie +1 (SAVOIR)

Comment viviez-vous votre religion ?

1 · Vous étiez catholique/protestant par éducation et conformisme, sans ferveur particulière
Compétence : Baratin +1 (ENTREGENT)
2 · La religion était le dernier de vos soucis
Compétence : Jeux de dés +1 (ADRESSE)
3 · Vous étiez un zélateur fanatique de votre religion
Compétence : Bagarre +1 (PUISSANCE)
4 · Vous donniez tous les signes extérieurs de la dévotion par pur opportunisme
Compétence : Chant +1 (ENTREGENT)
5 · Vous étiez pieux mais tolérant
Compétence : Stratégie +1 (SAVOIR)
6 · Vous étiez tourmenté par le doute et hésitiez sans cesse entre catholicisme et Réforme
Compétence : Philosophie +1 (SAVOIR)



Quelles étaient vos ambitions ?

1 · Devenir un grand capitaine
Compétence : Tactique +1 (SAVOIR)
2 · Devenir une éminence grise du pouvoir royal
Compétence : Stratégie +1 (SAVOIR)
3 · Gagner de nouveaux quartiers de noblesse
Compétence : Héraldique +1 (SAVOIR)
4 · Faire un riche mariage qui vous apporterait une alliance puissante et renflouerait la fortune familiale
Compétence : Baratin +1 (ENTREGENT)
5 · Devenir la plus fine lame du royaume
Compétence : Escrime +1 (ADRESSE)
6 · Transmettre à vos futurs enfants votre nom, vos terres et votre honneur vierges de toute tache
Compétence : Étiquette +1 (ENTREGENT)

Une mésaventure qui vous est arrivée à l'époque :

1 · Vous avez servi de second à votre maître dans une affaire d'honneur qui s'est réglée au pied d'un rempart, l'épée à la main
Compétence : Escrime +1 (ADRESSE)
2 · Au cours d'un accrochage sur la frontière, vous avez échangé une fusillade nourrie avec un détachement d'arquebusiers impériaux
Compétence : Arquebusade +1 (ADRESSE)
3 · Vous avez abattu une distance de cinquante lieues en trois jours pour porter un message urgent à votre maître
Compétence : Équitation +1 (ADRESSE)
4 · Vous avez servi de garde du corps à votre maître lors de ses nombreuses visites nocturnes à une maîtresse de haut rang
Compétence : Un instrument de musique +1 (SENSIBILITÉ)
5 · Vous avez dû apporter les premiers secours à votre maître, grièvement blessé au cours d'une partie de chasse par une chute de cheval
Compétence : Chirurgie +1 (ADRESSE)



6 · Vous avez accompagné votre maître au cours d'une mission diplomatique à la cour pontificale
Compétence : Italien +1 (SAVOIR)

Quel fut votre premier amour ?

1 · Une comtesse mariée, plus âgée que vous, qui n'eut pour vous qu'une toquade mais qui vous fit souffrir
Compétence : Éloquence +1 (ENTREGENT)
2 · Une jeune demoiselle de compagnie, pleine de grâce et de fraîcheur, quelque peu coquette
Compétence : Danse +1 (ENTREGENT)
3 · Une petite servante gaie et mutine
Compétence : Baratin +1 (ENTREGENT)
4 · La jeune femme de votre vieux maître, avec laquelle vous avez eu une relation tacite, platonique et désespérée
Compétence : Littérature +1 (SENSIBILITÉ)
5 · Une fille de joie des bas quartiers, plus intéressée par votre bourse que par votre personne
Compétence : Marchandage +1 (ENTREGENT)
6 · Un jeune gentilhomme gracieux et inverti, qui vous initia à des pratiques interdites
Compétence : Lutte +1 (PUISSANCE)

Débouchés dans *L'âge viril* :
Chevalier • Gentilhomme • Soudard • Musicien • Poète • Courtisan



I BIS. DEMOISELLE DE COMPAGNIE

(Noblesse d'épée, Noblesse de cloche, Haute noblesse, Haute bourgeoisie)

Caractéristiques (choisir 2 bonus) :
SENSIBILITÉ +1, *ENTREGENT* +1, *ADRESSE* +1
Compétences :
Couture + 1 (*ADRESSE*), *Étiquette* +1 (*ENTREGENT*)

Vous êtes entrée au service d'une grande dame de la province ou du royaume à la fois pour la servir et pour être introduite auprès de la bonne société. Une demoiselle de compagnie, en raison de sa jeunesse, est fréquemment courtisée et occupe une place idéale pour avoir des amants (si elle n'est guère sérieuse) ou pour trouver un mari. Le but généralement poursuivi par ces jeunes filles est la recherche d'un riche parti qui leur donnera une position au sein de la noblesse. Mais la vie de cour à laquelle participe une demoiselle de compagnie est également riche d'enseignements artistiques, politiques et humains.

QUESTIONNAIRE POUR DAMOISELLES

Quel fut le milieu dans lequel vous avez offert vos services de demoiselle de compagnie ?

1 · Vous êtes entrée au service d'une dame quelconque de petite noblesse
Compétence : Filage +1 (ADRESSE)
2 · Vous êtes entrée au service d'une vieille aristocrate rompue à toutes les courtisaneries
Compétence : Perspicacité +1 (SENSIBILITÉ)
3 · Vous êtes entrée au service d'une dame renommée pour sa finesse et son érudition
Compétence : Littérature (SENSIBILITÉ)



4 · Vous êtes entrée au service d'une dame récemment convertie au calvinisme
Compétence : Chant +1 (ENTREGENT)
5 · Vous êtes entrée au service d'une dame volage aux nombreux amants
Compétence : Comédie +1 (ENTREGENT)
6 · Vous êtes entrée au service d'une intrigante impliquée dans de nombreux complots
Compétence : Droit +1 (SAVOIR)

Quelle était votre fonction auprès de votre maîtresse ?

1 · Messagère
Compétence : Discrétion +1 (ENTREGENT)
2 · Vous faisiez office de chaperon lors de ses rendez-vous galants
Compétence : Se cacher +1 (ADRESSE)
3 · Lectrice
Compétence : Lire/Écrire +1 (SAVOIR)
4 · Confidente
Compétence : Perspicacité +1 (ENTREGENT)
5 · Musicienne
Compétence : Un instrument de musique +1 (SENSIBILITÉ)
6 · Habilleuse
Compétence : Maquillage +1 (SENSIBILITÉ)

Quels étaient vos loisirs ?

1 · Vous adoriez les bals
Compétence : Danse +1 (ENTREGENT)
2 · Vous dévoriez les poèmes & romans à la mode
Compétence : Lire/Écrire +1 (SAVOIR)
3 · Vous aimiez l'excitation de la chasse à l'autour
Compétence : Fauconnerie +1 (SAVOIR)
4 · Vous goûtiez le joyeux chahut des chasses à courre
Compétence : Équitation +1 (ADRESSE)



5 · Vous couriez drapiers, tailleurs, orfèvres et parfumeurs pour vous vêtir avec une élégance ostentatoire et scandaleuse
Compétence : Pose +1 (ENTREGENT)
6 · Vous adoriez cancaner et échanger les derniers ragots de la vie de cour
Compétence : Baratin +1 (ENTREGENT)

Qui était votre meilleure amie ?

1 · Votre maîtresse
Compétence : Étiquette +1 (ENTREGENT)
2 · Une servante que vous eûtes quelque temps à votre service
Compétence : Commander +1 (ENTREGENT)
3 · Une vieille gouvernante au solide bon sens
Compétence : Intendance +1 (SAVOIR)
4 · Une jeune patricienne spirituelle et vipérine
Compétence : Baratin +1 (ENTREGENT)
5 · Une de vos jeunes compagnes, sans charme et sans esprit, dont vous vous serviez comme repoussoir
Compétence : Pose +1 (ENTREGENT)
6 · Une grande dame de la cour, qui vous prenait sous son aile
Compétence : Stratégie +1 (SAVOIR)

Comment viviez-vous votre religion ?

1 · Vous étiez catholique/protestante par éducation et conformisme, sans ferveur particulière
Compétence : Baratin +1 (ENTREGENT)
2 · La religion était le dernier de vos soucis
Compétence : Danse +1 (ENTREGENT)
3 · Vous étiez une zélatrice fanatique de votre religion
Compétence : Éloquence +1 (ENTREGENT)
4 · Vous donniez tous les signes extérieurs de la dévotion par pur opportunisme
Compétence : Chant +1 (ENTREGENT)



5 · Vous étiez pieuse mais tolérante
Compétence : Stratégie +1 (SAVOIR)
6 · Vous étiez tourmentée par le doute et hésitiez sans cesse entre catholicisme et Réforme
Compétence : Philosophie +1 (SAVOIR)

Quelles étaient vos ambitions ?

1 · Devenir une musicienne renommée
Compétence : Composition musicale +1 (SENSIBILITÉ)
2 · Influencer les débats politiques dans l'ombre
Compétence : Stratégie +1 (SAVOIR)
3 · Devenir une grande lettrée
Compétence : Littérature +1 (SENSIBILITÉ)
4 · Faire un riche mariage qui vous assurerait une position privilégiée dans le monde
Compétence : Pose +1 (ENTREGENT)
5 · Profiter de la vie tant qu'il en est temps et multiplier les amants
Compétence : Baratin +1 (ENTREGENT)
6 · Acquérir votre autonomie par tous les moyens
Compétence : Commander +1 (ENTREGENT)

Une mésaventure qui vous est arrivée à l'époque :

1 · Vous avez entretenu simultanément les espoirs de trois soupirants
Compétence : Baratin +1 (ENTREGENT)
2 · Vous avez inspiré à un poète un amour à la sincérité incertaine et un recueil de sonnets de belle qualité littéraire
Compétence : Littérature +1 (SENSIBILITÉ)
3 · Vous êtes tombée enceinte et vous avez dû vous résoudre à « faire passer » l'enfant en recourant aux soins d'une rebouteuse
Compétence : Médecine +1 (SAVOIR)
4 · Vous avez surpris un complot ourdi par votre maîtresse contre un prince de sang
Compétence : Stratégie +1 (SAVOIR)



5 · Un des fils de votre maîtresse s'est amusé à vous apprendre à manier une lame
Compétence : Escrime +1 (ADRESSE)
6 · Vous avez dû fuir précipitamment avec votre maîtresse la colère de son époux, qui s'apprêtait à la tuer car il venait d'apprendre ses adultères
Compétence : Équitation +1 (ADRESSE)

Quel fut votre premier amour ?

1 · Un écuyer peu dégourdi, que vous n'aviez séduit que pour nuire à une rivale
Compétence : Stratégie +1 (SAVOIR)
2 · Un peintre à qui vous serviez de modèle
Compétence : Dessin +1 (SENSIBILITÉ)
3 · Un abbé érudit et élégant aux manières délicates
Compétence : Latin +1 (SAVOIR)
4 · L'époux de votre maîtresse, qui sut profiter de vos faiblesses
Compétence : Se cacher +1 (ADRESSE)
5 · Un gentilhomme séduisant et volage, qui vous abandonna sitôt conquise
Compétence : Perspicacité +1 (SENSIBILITÉ)
6 · Un jeune gentilhomme promis à une autre, avec lequel vous avez eu une liaison passionnée et douloureuse
Compétence : Discrétion +1 (ENTREGENT)

Débouchés dans *L'âge viril* :
Dame • Musicienne • Poétesse • Courtisane



2. Université

(Noblesse de cloche, Haute bourgeoisie, Petite bourgeoisie)

Caractéristiques (choisir 2 bonus) :
Savoir +1, *Sensibilité* +1, *Entregent* +1
Compétences :
Latin +1 (*Savoir*), *Lire/Écrire* +1 (*Savoir*)

Pour vous préparer aux hautes responsabilités civiles auxquelles votre naissance ou votre ambition vous destinent, vous avez poursuivi des études approfondies dans une des universités les plus prestigieuses du royaume. En fonction de leurs ambitions, les étudiants entrent dans différentes universités. La Sorbonne, à Paris, excelle en théologie et en droit canon ; l'université de Poitiers formait de brillants juristes, et celle de Montpellier les meilleurs médecins de l'époque. Enfin, les étudiants les moins assidus fréquentaient l'université d'Orléans, où l'on étudiait fort mal mais où l'on s'amusait beaucoup.

Car l'existence estudiantine est souvent une vie de jeux et de plaisirs, fort onéreuse, parfois aux limites de la délinquance. On joue de l'argent, on fréquente tripots et filles faciles, on boit plus que de raison et, accessoirement, on suit quelques cours pour devenir bachelier ou maître ès arts...

Questionnaire pour damoiseaux

Où avez-vous logé pendant vos années d'études ?

1 · Dans divers bouges et auberges
Compétence : Dive bouteille +1 (Complexion)
2 · Dans un logement de fortune loué à la semaine
Compétence : Comptabilité +1 (Savoir)
3 · Chez un vague parent par alliance
Compétence : Baratin +1 (Entregent)
4 · Dans un cloître où vous étiez soumis à une rigueur toute monastique
Compétence : Théologie +1 (Savoir)



5 · Chez une vieille veuve au lit accueillant
Compétence : Comédie +1 (Entregent)
6 · Chez un libraire dont vous corrigiez les épreuves
Compétence : Littérature +1 (Sensibilité)

Quels cours suiviez-vous ?

1 · Des dissections
Compétence : Anatomie +1 (Savoir)
2 · Des commentaires de textes juridiques
Compétence : Droit +1 (Savoir)
3 · Des exégèses des saintes Écritures
Compétence : Théologie +1 (Savoir)
4 · Des commentaires de textes antiques
Compétence : Grec ancien +1 (Savoir)
5 · Des disputes sur l'orthodoxie des penseurs pré-chrétiens
Compétence : Philosophie +1 (Savoir)
6 · Des disputes sur la scandaleuse hypothèse de la circulation sanguine
Compétence : Médecine +1 (Savoir)

Quels étaient vos loisirs ?

1 · Vous fréquentiez régulièrement les salles de jeu de paume
Compétence : Jeu de paume +1 (Adresse)
2 · Vous fréquentiez assidûment tavernes et tripots
Compétence : Jeux de cartes +1 (Adresse)
3 · Vous couriez donner des sérénades sous le balcon de vos belles
Compétence : Chant +1 (Entregent)
4 · Vous vous défouliez chez un maître d'armes
Compétence : Escrime +1 (Adresse)
5 · Vous couriez drapiers, tailleurs, orfèvres et parfumeurs pour vous vêtir avec une élégance ostentatoire et scandaleuse
Compétence : Pose +1 (Entregent)
6 · Vous composiez de la poésie
Compétence : Littérature +1 (Sensibilité)



Qui était votre meilleur ami ?

1 · Un peintre italien intarissablement bavard
Compétence : Peinture +1 (SENSIBILITÉ)
2 · Un valet que vous eûtes quelque temps à votre service
Compétence : Commander +1 (ENTREGENT)
3 · Un vieux barbier dont vous fréquentiez régulièrement l'échoppe
Compétence : Chirurgie +1 (ADRESSE)
4 · Un jeune courtisan insolent et plein d'esprit
Compétence : Baratin +1 (ENTREGENT)
5 · Un étudiant brillant promis à un bel avenir
Compétence : Stratégie +1 (SAVOIR)
6 · Un vieux professeur féru de sciences occultes
Compétence : Cabale +1 (SAVOIR)

Comment viviez-vous votre religion ?

1 · Vous étiez catholique/protestant par éducation et conformisme, sans ferveur particulière
Compétence : Baratin +1 (ENTREGENT)
2 · La religion était le dernier de vos soucis
Compétence : Jeux de dés +1 (ADRESSE)
3 · Vous étiez un zélateur fanatique de votre religion
Compétence : Éloquence +1 (ENTREGENT)
4 · Vous donniez tous les signes extérieurs de la dévotion par pur opportunisme
Compétence : Chant +1 (ENTREGENT)
5 · Vous étiez pieux mais tolérant
Compétence : Stratégie +1 (SAVOIR)
6 · Vous étiez tourmenté par le doute et hésitiez sans cesse entre catholicisme et Réforme
Compétence : Philosophie +1 (SAVOIR)



Quelles étaient vos ambitions ?

1 · Devenir un grand avocat
Compétence : Éloquence +1 (ENTREGENT)
2 · Devenir un grand médecin
Compétence : Médecine +1 (SAVOIR)
3 · Devenir un fermier général
Compétence : Comptabilité +1 (SAVOIR)
4 · Devenir un grand magicien
Compétence : Astrologie +1 (SAVOIR)
5 · Devenir un grand explorateur
Compétence : Cosmographie +1 (SAVOIR)
6 · Devenir un grand poète
Compétence : Littérature +1 (SENSIBILITÉ)

Une mésaventure qui vous est arrivée à l'époque :

1 · À force de cultiver de mauvaises fréquentations dans les bas quartiers, la justice a soupçonné votre implication dans une affaire de vol et vous avez eu fort à faire pour échapper à l'échafaud
Compétence : Droit +1 (SAVOIR)
2 · Vous faisiez partie d'un réseau de trafiquants de cadavres pour fournir l'amphithéâtre d'anatomie de l'université
Compétence : Anatomie +1 (SAVOIR)
3 · Un gros bourgeois dont vous aviez lutiné l'accorte épouse a dépêché trois hommes de main pour expédier votre affaire
Compétence : Esquive +1 (ADRESSE)
4 · Vous avez rédigé (anonymement) un pamphlet fort violent contre la religion catholique/protestante qui fit beaucoup de bruit dans la ville et ses alentours
Compétence : Littérature +1 (SENSIBILITÉ)
5 · Pour gagner quelque argent, vous avez rédigé une fausse lettre d'anoblissement que vous avez revendue sous le manteau à un commerçant parvenu
Compétence : Calligraphie +1 (ADRESSE)



6 · Vous avez mis au point une martingale qui devait – théoriquement... – permettre de gagner trois fois sur quatre aux jeux de dés
Compétence : Arithmétique +1 (SAVOIR)

Quel fut votre premier amour ?

1 · Une comédienne rencontrée sur les tréteaux d'une foire
Compétence : Comédie +1 (ENTREGENT)
2 · Une jeune demoiselle de compagnie, pleine de grâce et de fraîcheur, quelque peu coquette
Compétence : Danse +1 (ENTREGENT)
3 · Une petite servante gaie et mutine
Compétence : Baratin +1 (ENTREGENT)
4 · Une bourgeoise mariée, encore gaillarde malgré son âge
Compétence : Discrétion +1 (ENTREGENT)
5 · Une fille de joie des bas quartiers, plus intéressée par votre bourse que par votre personne
Compétence : Marchandage +1 (ENTREGENT)
6 · Un jeune gentilhomme gracieux et inverti, qui vous initia à des pratiques interdites
Compétence : Lutte +1 (PUISSANCE)

Débouchés dans *L'âge viril* :
Médecin • Musicien • Philosophe • Poète • Théologien • Apothicaire • Astrologue • Avocat • Magistrat • Ministre • Précepteur • Libraire • Greffier • Larron • Écrivain public



3. NOVICIAT

(Toutes les classes sociales sauf les Gueux)

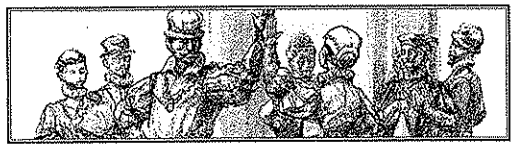
Caractéristiques (choisir 2 bonus) :
SAVOIR +1, *COMPLEXION* +1, *SENSIBILITÉ* +1
Compétences :
Latin +1 (*SAVOIR*), *Lire/Écrire* +1 (*SAVOIR*)

Il existe de multiples raisons pour faire entrer des jeunes gens dans les ordres. Les jeunes issus de milieux modestes peuvent espérer échapper à la précarité, voire s'élever dans la société en faisant une carrière ecclésiastique ; les jeunes gens issus de bonnes familles ambitionnent souvent les plus hautes charges religieuses pour gagner ainsi des revenus importants et une grande influence politique. Suivre un noviciat n'est pas incompatible avec une sensibilité réformée : Martin Luther était un moine, et certains grands évêques du XVIe siècle prirent parti pour la Cause. Enfin, le noviciat n'est pas une porte définitivement fermée sur le siècle ; aucun vœu n'est encore prononcé, et un novice qui ne se découvre guère de goût pour la vie religieuse peut toujours revenir à la vie laïque après avoir bénéficié d'une éducation assez solide.

QUESTIONNAIRE POUR MOINILLONS

Où avez-vous accompli votre noviciat ?

1 · Dans le cloître d'un chapitre cathédral
Compétence : Stratégie +1 (SAVOIR)
2 · Dans une riche abbaye bénédictine
Compétence : Enluminure +1 (SENSIBILITÉ)
3 · Dans un monastère de jacobins (dominicains)
Compétence : Éloquence +1 (ENTREGENT)
4 · Dans un monastère franciscain
Compétence : Connaissance des simples +1 (SAVOIR)



5 · Dans une maison de l'oratoire d'Italie
Compétence : Enseigner +1 (ENTREGENT)
6 · Dans une maison de l'ordre de Jésus
Compétence : Grec ancien +1 (SAVOIR)

Quels cours suiviez-vous ?

1 · Des études de droit canon pour défendre la vraie foi
Compétence : Droit +1 (SAVOIR)
2 · Des études de rhétorique pour vous préparer à lutter contre l'hérésie
Compétence : Éloquence +1 (ENTREGENT)
3 · Des exégèses des saintes Écritures
Compétence : Théologie +1 (SAVOIR)
4 · Des commentaires de textes antiques
Compétence : Grec ancien +1 (SAVOIR)
5 · Des disputes sur l'orthodoxie des penseurs pré-chrétiens
Compétence : Philosophie +1 (SAVOIR)
6 · Des cours de chant pour célébrer la gloire du Seigneur
Compétence : Chant +1 (ENTREGENT)

Quels étaient vos loisirs ?

1 · Recopier des ouvrages saints
Compétence : Calligraphie +1 (ADRESSE)
2 · Restaurer les fresques de l'abbatiale
Compétence : Peinture +1 (SENSIBILITÉ)
3 · Cultiver le jardin du monastère
Compétence : Connaissance des simples +1 (SAVOIR)
4 · Faire la conversation avec les hôtes de l'hostellerie de l'abbaye
Compétence : Cuisine +1 (SENSIBILITÉ)
5 · Méditer sur des ouvrages pieux en parcourant le cloître
Compétence : Théologie +1 (SAVOIR)
6 · Vous réfugier dans un coin discret pour faire un bon somme
Compétence : Se cacher +1 (ADRESSE)



Qui était votre meilleur ami ?

1 · Un frère lai très bavard originaire de Toscane
Compétence : Italien +1 (SAVOIR)
2 · Le frère cuisinier
Compétence : Cuisine +1 (SENSIBILITÉ)
3 · Le frère apothicaire
Compétence : Connaissance des simples +1 (SAVOIR)
4 · Un vieux moine plein de sagesse
Compétence : Perspicacité +1 (SENSIBILITÉ)
5 · Un novice brillant, de haute naissance, promis à un bel avenir
Compétence : Stratégie +1 (SAVOIR)
6 · L'aide bibliothécaire
Compétence : Littérature +1 (SENSIBILITÉ)

Comment viviez-vous votre religion ?

1 · Vous étiez catholique par éducation et conformisme, sans ferveur particulière
Compétence : Chant +1 (ENTREGENT)
2 · La religion était le dernier de vos soucis
Compétence : Baratin +1 (ENTREGENT)
3 · Vous étiez un zélateur fanatique de votre religion
Compétence : Éloquence +1 (ENTREGENT)
4 · Vous donniez tous les signes extérieurs de la dévotion par pur opportunisme
Compétence : Comédie +1 (ENTREGENT)
5 · Vous étiez pieux mais tolérant
Compétence : Stratégie +1 (SAVOIR)
6 · Vous étiez tourmenté par le doute et hésitiez sans cesse entre catholicisme et Réforme
Compétence : Philosophie +1 (SAVOIR)



Quelles étaient vos ambitions ?

1 · Devenir père abbé
Compétence : Intendance +1 (SAVOIR)
2 · Devenir docteur en théologie
Compétence : Théologie +1 (SAVOIR)
3 · Devenir évêque
Compétence : Commander +1 (ENTREGENT)
4 · Devenir un grand prédicateur
Compétence : Éloquence +1 (ENTREGENT)
5 · Infiltrer l'Église catholique pour y diffuser la Réforme
Compétence : Stratégie +1 (SAVOIR)
6 · Devenir un grand mystique de la Contre-Réforme
Compétence : Littérature +1 (SENSIBILITÉ)

Une mésaventure qui vous est arrivée à l'époque :

1 · Le maître des novices a découvert sous votre paillasse un recueil de psaumes traduits en français par Clément Marot. L'affaire fit scandale au monastère, et vous avez failli comparaître devant une juridiction religieuse pour hérésie
Compétence : Droit +1 (SAVOIR)
2 · Votre monastère a été pris d'assaut et saccagé par une bande de huguenots fanatiques. Vous n'avez dû la vie sauve qu'à la fuite
Compétence : Esquive +1 (ADRESSE)
3 · Au cours d'une distribution de pain aux pauvres du bourg, une véritable émeute a submergé les moines et ce n'est qu'en jouant des pieds et des poings que vous n'avez pas péri piétiné et étouffé
Compétence : Bagarre +1 (PUISSANCE)
4 · Vous avez rédigé (anonymement) un pamphlet fort violent contre la religion catholique/protestante qui fit beaucoup de bruit dans la ville et ses alentours
Compétence : Littérature +1 (SENSIBILITÉ)
5 · Les moines ont voulu s'opposer à la confiscation d'un vignoble de l'abbaye par l'autorité royale. Vous avez fait partie de la délégation venue se plaindre au parlement de la ville voisine



Compétence : Droit +1 (SAVOIR)
6 · À la suite d'un incendie qui détruisit une partie du cloître, vous avez fait partie des manœuvres qui ont procédé à la reconstruction
Compétence : Architecture +1 (SAVOIR)

Quel fut votre premier amour ?

1 · Vous n'avez d'autre amour que celui de Dieu
Compétence : Théologie +1 (SAVOIR)
2 · Un jeune moinillon frais et espiègle
Compétence : Lutte +1 (PUISSANCE)
3 · Une jeune patricienne très pieuse, qui venait faire ses dévotions à la chapelle et ne vous remarqua jamais
Compétence : Discrétion +1 (ENTREGENT)
4 · Une petite paysanne fort gaillarde, qui venait parfois apporter des fruits au monastère, et se laissait lutiner dans les coins
Compétence : Se cacher +1 (ADRESSE)
5 · Une fille de joie des bas quartiers, plus intéressée par votre bourse que par votre personne
Compétence : Marchandage +1 (ENTREGENT)
6 · Une dame de la haute noblesse, qui avait l'abbé pour confesseur, et se montrait aussi tourmentée par la question religieuse que par la séduction des jeunes novices...
Compétence : Étiquette +1 (ENTREGENT)

Débouchés dans *L'âge viril* :
Poète • Prêtre • Ministre • Moine • Précepteur • Musicien, Apothicaire • Greffier • Théologien • Écrivain public • Peintre



Questionnaire pour nonnettes

Où avez-vous accompli votre noviciat ?

1 · Dans le cloître d'un monastère augustinien où de vieilles dames pieuses venaient se retirer
Compétence : Étiquette +1 (Entregent)
2 · Dans un riche couvent de bénédictines
Compétence : Enluminure +1 (Sensibilité)
3 · Dans un hospice urbain entretenu par l'évêché
Compétence : Médecine +1 (Savoir)
4 · Dans un couvent de clarisses
Compétence : Connaissance des simples +1 (Savoir)
5 · Dans un couvent des sœurs prêcheresses
Compétence : Éloquence +1 (Entregent)
6 · Dans un couvent d'ursulines
Compétence : Enseigner +1 (Entregent)

Quelle fonction aviez-vous ?

1 · Vous étiez chargée de l'accueil des pauvres et des indigents
Compétence : Cuisine +1 (Sensibilité)
2 · Vous étiez chargée de préparer le trousseau offert aux pauvres et aux petits orphelins
Compétence : Couture +1 (Adresse)
3 · Vous faisiez office de secrétaire auprès de la mère supérieure
Compétence : Lire/Écrire +1 (Savoir)
4 · Vous serviez d'assistante à la sœur trésorière
Compétence : Comptabilité +1 (Savoir)
5 · Vous étiez chargée de l'entretien du potager
Compétence : Connaissance des simples +1 (Savoir)
6 · Vous étiez chargée des quêtes faites à l'extérieur pour l'entretien des pauvres du couvent
Compétence : Mendier +1 (Entregent)



Quels étaient vos loisirs ?

1 · Recopier des ouvrages saints
Compétence : Calligraphie +1 (Adresse)
2 · Restaurer les fresques de l'abbatiale
Compétence : Peinture +1 (Sensibilité)
3 · Soigner les rosiers du cloître
Compétence : Connaissance des simples +1 (Savoir)
4 · Faire la conversation avec les hôtes de l'hostellerie de l'abbaye
Compétence : Cuisine +1 (Sensibilité)
5 · Méditer sur des ouvrages pieux en parcourant le cloître
Compétence : Théologie +1 (Savoir)
6 · Bavarder secrètement avec les autres novices
Compétence : Baratin +1 (Entregent)

Qui était votre meilleure amie ?

1 · Une religieuse très bavarde originaire de Toscane
Compétence : Italien +1 (Savoir)
2 · La sœur tourière
Compétence : Intendance +1 (Savoir)
3 · La sœur apothicaire
Compétence : Connaissance des simples +1 (Savoir)
4 · Une vieille religieuse pleine de sagesse
Compétence : Perspicacité +1 (Sensibilité)
5 · Une novice brillante, de haute naissance, promise à un bel avenir
Compétence : Stratégie +1 (Savoir)
6 · L'aide-bibliothécaire
Compétence : Littérature +1 (Sensibilité)

Comment viviez-vous votre religion ?

1 · Vous étiez catholique par éducation et conformisme, sans ferveur particulière
Compétence : Chant +1 (Entregent)
2 · La religion était le dernier de vos soucis
Compétence : Baratin +1 (Entregent)



3 · Vous étiez une zélatrice fanatique de votre religion
Compétence : Éloquence +1 (ENTREGENT)

4 · Vous donniez tous les signes extérieurs de la dévotion par pur opportunisme
Compétence : Comédie +1 (ENTREGENT)

5 · Vous étiez pieuse mais tolérante
Compétence : Stratégie +1 (SAVOIR)

6 · Vous étiez tourmentée par le doute et hésitiez sans cesse entre catholicisme et Réforme
Compétence : Philosophie +1 (SAVOIR)

Quelles étaient vos ambitions ?

1 · Devenir mère intendante
Compétence : Intendance +1 (SAVOIR)

2 · Devenir une érudite
Compétence : Théologie +1 (SAVOIR)

3 · Devenir mère abbesse
Compétence : Commander +1 (ENTREGENT)

4 · Devenir une martyre de la Foi
Compétence : Éloquence +1 (ENTREGENT)

5 · Infiltrer l'Église catholique pour y diffuser la Réforme
Compétence : Stratégie +1 (SAVOIR)

6 · Devenir une grande mystique de la Contre-Réforme
Compétence : Littérature +1 (SENSIBILITÉ)

Une mésaventure qui vous est arrivée à l'époque :

1 · La mère supérieure vous a surprise alors que vous lisiez un recueil de poèmes licencieux. Vous avez passé deux semaines au cachot
Compétence : Littérature +1 (SENSIBILITÉ)

2 · Votre monastère a été pris d'assaut et saccagé par une bande de huguenots fanatiques. Vous n'avez pu sauver votre vertu et votre vie qu'en prenant la fuite
Compétence : Esquive +1 (ADRESSE)

3 · Au cours d'une distribution de pain aux pauvres du bourg, une véritable émeute a submergé les religieuses et ce n'est qu'en jouant des pieds et des poings que vous n'avez pas péri piétinée et étouffée
Compétence : Bagarre +1 (PUISSANCE)



4 · Vous avez aidé une jeune pensionnaire du couvent à voir son soupirant dans l'enceinte du couvent
Compétence : Se cacher +1 (ADRESSE)

5 · Vous avez aidé les religieuses à soigner les mourants d'une épidémie de peste
Compétence : Médecine +1 (SAVOIR)

6 · Vous avez sauvé un jeune huguenot poursuivi par une bande de papistes en armes en le dissimulant dans votre propre cellule
Compétence : Comédie +1 (ENTREGENT)

Quel fut votre premier amour ?

1 · Vous n'avez d'autre amour que celui de Dieu
Compétence : Théologie +1 (SAVOIR)

2 · Une petite nonne aux mœurs dévoyées
Compétence : Maquillage +1 (SENSIBILITÉ)

3 · Un jeune gentilhomme pieux, qui venait faire ses dévotions à la chapelle et ne vous remarqua jamais
Compétence : Discrétion +1 (ENTREGENT)

4 · Un petit paysan fort gaillard, qui venait parfois apporter des fruits au monastère, et vous lutinait dans les coins
Compétence : Se cacher +1 (ADRESSE)

5 · Un mauvais garçon qui vous accula sous un porche un jour que vous aviez à faire en ville, et qui vous viola à demi
Compétence : Lutte +1 (PUISSANCE)

6 · Un seigneur de haute noblesse, séduit par votre voix dans le chœur des vierges au cours d'un office, qui fit des pieds et des mains pour vous enlever
Compétence : Chant +1 (ENTREGENT)

Débouchés dans *L'âge viril* :
Poétesse • Nonne • Musicienne • Apothicaire • Sage-femme • Rebouteuse • Dame



4. Apprentissage

(Petite bourgeoisie, Artisans, Laboureurs, Domesticité, Paysannerie, Gueux)

Caractéristiques (choisir 2 bonus) :
Complexion +1, *Adresse* +1, *Entregent* +1
Compétences :
Évaluation +1 (*Sensibilité*), *Marchandage* +1 (*Entregent*)

Les jeunes roturiers issus de milieux modestes ont tout à gagner en entreprenant un apprentissage. L'apprentissage est quasi obligatoire et très codifié chez les artisans, plus informel dans les milieux du commerce, de l'agriculture ou de la domesticité, mais il représente toujours une étape formatrice où les jeunes gens apprennent sur le tas les compétences pratiques dont ils auront besoin pour s'intégrer au corps social.

L'apprenti n'est généralement pas ou peu payé. Il est logé, nourri, formé, et ses employeurs considèrent qu'il s'agit là d'un salaire amplement suffisant. L'apprentissage est souvent une période assez dure de l'existence, où l'apprenti n'a guère de droits sinon ceux de se taire et de travailler autant, sinon plus, que ses aînés.

Questionnaire pour jeunes gaillards

Dans quel milieu avez-vous accompli votre apprentissage ?

1 · Chez un artisan
Compétence : Choisir une compétence parmi les suivantes : Imprimerie +1 (Savoir) ; Parfumerie +1 (Savoir) ; Dessin +1 (Sensibilité) ; Lutherie +1 (Sensibilité) ; Peinture +1 (Sensibilité) ; Sculpture +1 (Sensibilité) ; Forge +1 (Puissance) ; Menuiserie +1 (Complexion) ; Travail du cuir +1 (Complexion) ; Verrerie +1 (Complexion) ; Céramique +1 (Adresse) ; Couture +1 (Adresse) ; Ébénisterie +1 (Adresse) ; Filage +1 (Adresse) ; Orfèvrerie +1 (Adresse)



2 · Chez un boutiquier
Compétence : Marchandage +1 (Entregent)
3 · Dans une taverne
Compétence : Cuisine +1 (Sensibilité)
4 · Dans la domesticité d'une grande maison
Compétence : Étiquette +1 (Entregent)
5 · Dans une maison de change
Compétence : Comptabilité +1 (Savoir)
6 · Dans une confrérie de bateliers
Compétence : Navigation +1 (Sensibilité)

Quelle était votre tâche principale ?

1 · Le ménage
Compétence : Intendance +1 (Savoir)
2 · Approvisionner la maisonnée en bois de chauffe
Compétence : Menuiserie +1 (Complexion)
3 · Les travaux de force
Compétence : Forcer +1 (Puissance)
4 · Faire les marchés pour acheter la provende du jour
Compétence : Marchandage +1 (Entregent)
5 · Anticiper les moindres désirs de vos maîtres
Compétence : Perspicacité +1 (Sensibilité)
6 · Soigner les bêtes
Compétence : Dressage +1 (Entregent)

Quels étaient vos loisirs ?

1 · Participer aux grandes mômeries des jours fériés
Compétence : Danse +1 (Entregent)
2 · Rire des farces jouées par les troupes de comédiens ambulants les jours de marché
Compétence : Comédie +1 (Entregent)
3 · Faire du patinage sur la rivière en hiver
Compétence : Acrobatie +1 (Adresse)



4 · Participer aux parties de soule organisées contre le bourg voisin
Compétence : Lutte +1 (PUISSANCE)
5 · Boire un pichet à la taverne
Compétence : Dive bouteille +1 (COMPLEXION)
6 · Vous réfugier dans un coin discret pour faire un bon somme
Compétence : Se cacher +1 (ADRESSE)

Qui était votre meilleur ami ?

1 · Un autre apprenti très dégourdi qui vous encourageait à la resquille
Compétence : Détrousser +1 (ADRESSE)
2 · Un cuistot à la panse rebondie
Compétence : Cuisine +1 (SENSIBILITÉ)
3 · Un mauvais garçon que vous rencontriez à la taverne
Compétence : Intimidation +1 (ENTREGENT)
4 · Un vieux colporteur qui avait beaucoup bourlingué
Compétence : Cartographie +1 (SAVOIR)
5 · Un jeune musicien crotté et désargenté
Compétence : Un instrument de musique +1 (SENSIBILITÉ)
6 · Un graveur spécialiste des pages de garde d'ouvrage d'imprimerie
Compétence : Dessin +1 (SENSIBILITÉ)

Comment viviez-vous votre religion ?

1 · Vous étiez catholique/protestant par éducation et conformisme, sans ferveur particulière
Compétence : Chant +1 (ENTREGENT)
2 · La religion était le dernier de vos soucis
Compétence : Jeux de dés +1 (ADRESSE)
3 · Vous étiez un zélateur fanatique de votre religion
Compétence : Bagarre +1 (PUISSANCE)
4 · Vous donniez tous les signes extérieurs de la dévotion par pur opportunisme
Compétence : Mendier +1 (ENTREGENT)
5 · Vous étiez pieux sans être intolérant
Compétence : Perspicacité +1 (SENSIBILITÉ)



6 · Vous étiez toujours prêt à embrasser la religion du plus fort – question de survie
Compétence : Discrétion +1 (ENTREGENT)

Quelles étaient vos ambitions ?

1 · Devenir colporteur
Compétence : Orientation +1 (SENSIBILITÉ)
2 · Devenir boutiquier
Compétence : Comptabilité +1 (SAVOIR)
3 · Devenir armateur
Compétence : Navigation +1 (SENSIBILITÉ)
4 · Devenir maître architecte
Compétence : Architecture +1 (SAVOIR)
5 · Devenir un grand peintre
Compétence : Peinture +1 (SENSIBILITÉ)
6 · Devenir un musicien de cour
Compétence : Un instrument de musique +1 (SENSIBILITÉ)

Une mésaventure qui vous est arrivée à l'époque :

1 · Vous avez été impliqué avec votre maître dans une affaire de fausse monnaie
Compétence : Orfèvrerie +1 (ADRESSE)
2 · En voyage avec votre maître, vous avez été attaqué par des caïmans (brigands), et vous avez héroïquement pris la fuite
Compétence : Esquive +1 (ADRESSE)
3 · Une grève a éclaté contre l'impôt, qui a dégénéré en violentes émeutes, très vite réprimées dans le sang par les troupes royales. Vous vous êtes trouvé mêlé aux agitateurs pendant la période initiale de l'émeute, mais vous avez su disparaître quand les premiers tambours ont retenti dans les faubourgs...
Compétence : Bagarre +1 (PUISSANCE)
4 · Vous avez vu une bande de calvinistes fanatiques mettre à sac une église ; au péril de votre vie, vous avez réussi à sauver une petite



statue de la Vierge à l'enfant
Compétence : Sculpture +1 (SENSIBILITÉ)

5 · Au cours d'une émeute, les marchands juifs de la ville ont été chassés, et, comme les autres, vous y avez été de votre pierre
Compétence : Lancer +1 (ADRESSE)

6 · En transportant les coffres de la revêche épouse de votre maître, vous avez trébuché dans un escalier et vous avez fait des prodiges acrobatiques pour éviter de pulvériser les fioles de parfum que vous transportiez alors... Vous avez réussi à sauver les précieux flacons, mais vous vous êtes fait un tour de rein qui vous a immobilisé trois semaines
Compétence : Jongler +1 (ADRESSE)

Quel fut votre premier amour ?

1 · Une comédienne rencontrée sur les tréteaux d'une foire
Compétence : Comédie +1 (ENTREGENT)

2 · Une jeune lavandière, gaie et vive comme un pinson
Compétence : Danse +1 (ENTREGENT)

3 · Une petite servante cancanière et mutine
Compétence : Baratin +1 (ENTREGENT)

4 · Une bourgeoise mariée, encore gaillarde malgré son âge
Compétence : Discrétion +1 (ENTREGENT)

5 · Une fille de joie des bas quartiers, plus intéressée par votre bourse que par votre personne
Compétence : Marchandage +1 (ENTREGENT)

6 · Un jeune novice gracieux et inverti, qui vous initia à des pratiques interdites
Compétence : Lutte +1 (PUISSANCE)

Débouchés dans *L'âge viril* :
Architecte • Libraire • Parfumeur • Valet • Boutiquier • Larron • Soudard • Compagnon • Veneur, Comédien • Musicien • Journalier, Batelier • Typographe • Berger • Manouvrier • Barbier • Peintre • Ratier • Apothicaire, Rebouteux



QUESTIONNAIRE POUR JEUNES GAILLARDES

Dans quel milieu avez-vous accompli votre apprentissage ?

1 · Chez un artisan
Compétence : Choisir une compétence parmi les suivantes : Parfumerie +1 (SAVOIR) ; Dessin +1 (SENSIBILITÉ) ; Travail du cuir +1 (COMPLEXION) ; Céramique +1 (ADRESSE) ; Couture +1 (ADRESSE) ; Filage +1 (ADRESSE)

2 · Chez un boutiquier
Compétence : Marchandage +1 (ENTREGENT)

3 · Dans une taverne
Compétence : Cuisine +1 (SENSIBILITÉ)

4 · Dans la domesticité d'une grande maison
Compétence : Étiquette +1 (ENTREGENT)

5 · Dans une maison de change
Compétence : Comptabilité +1 (SAVOIR)

6 · Dans une confrérie de lavandières
Compétence : Natation +1 (COMPLEXION)

Quelle était votre tâche principale ?

1 · Le ménage
Compétence : Intendance +1 (SAVOIR)

2 · La cuisine
Compétence : Cuisine +1 (SENSIBILITÉ)

3 · Les travaux de petites mains
Compétence : Couture +1 (ADRESSE)

4 · Faire les marchés pour acheter la provende du jour
Compétence : Marchandage +1 (ENTREGENT)

5 · Anticiper les moindres désirs de vos maîtres
Compétence : Perspicacité +1 (SENSIBILITÉ)

6 · Soigner les bêtes
Compétence : Dressage +1 (ENTREGENT)



Quels étaient vos loisirs ?

1 · Participer aux grandes mômeries des jours fériés
Compétence : Danse +1 (ENTREGENT)
2 · Rire des farces jouées par les troupes de comédiens ambulants les jours de marché
Compétence : Comédie +1 (ENTREGENT)
3 · Faire du patinage sur la rivière en hiver
Compétence : Acrobatie +1 (ADRESSE)
4 · Faire la conversation avec les commères du quartier
Compétence : Baratin +1 (ENTREGENT)
5 · Aller à l'église/au temple faire vos dévotions
Compétence : Lire/Écrire (SAVOIR)
6 · Vous gaver en douce des confitures de votre maîtresse
Compétence : Se cacher +1 (ADRESSE)

Qui était votre meilleur(e) ami(e) ?

1 · Une autre servante très dégourdie qui vous encourageait à la resquille
Compétence : Détrousser +1 (ADRESSE)
2 · Une grasse cuisinière au rire sonore
Compétence : Cuisine +1 (SENSIBILITÉ)
3 · Une fille légère qui vous rapportait les pires potins sur ses amants – dont votre maître et quelques personnages notables de votre quartier
Compétence : Intimidation +1 (ENTREGENT)
4 · Un vieux colporteur qui avait beaucoup bourlingué
Compétence : Cartographie +1 (SAVOIR)
5 · Un jeune musicien crotté et désargenté
Compétence : Un instrument de musique +1 (SENSIBILITÉ)
6 : Un graveur spécialiste des pages de garde d'ouvrage d'imprimerie
Compétence : Dessin +1 (SENSIBILITÉ)



Comment viviez-vous votre religion ?

1 · Vous étiez catholique/protestante par éducation et conformisme, sans ferveur particulière
Compétence : Chant +1 (ENTREGENT)
2 · La religion était le dernier de vos soucis
Compétence : Danse +1 (ENTREGENT)
3 · Vous étiez une zélatrice fanatique de votre religion
Compétence : Bagarre +1 (PUISSANCE)
4 · Vous donniez tous les signes extérieurs de la dévotion par pur opportunisme
Compétence : Mendier +1 (ENTREGENT)
5 · Vous étiez pieuse sans être intolérante
Compétence : Perspicacité +1 (SENSIBILITÉ)
6 · Vous étiez toujours prête à embrasser la religion du plus fort – question de survie
Compétence : Discrétion +1 (ENTREGENT)

Quelles étaient vos ambitions ?

1 · Devenir maraîchère
Compétence : Criée +1 (ENTREGENT)
2 · Devenir boutiquière
Compétence : Comptabilité +1 (SAVOIR)
3 · Devenir vendeuse d'œillets
Compétence : Connaissance des simples +1 (SAVOIR)
4 · Épouser un bourgeois bien établi pour assurer votre avenir
Compétence : Stratégie +1 (SAVOIR)
5 · Devenir une comédienne pour vivre sur les routes et vous amuser
Compétence : Comédie +1 (ENTREGENT)
6 · Devenir une musicienne de cour
Compétence : Un instrument de musique +1 (SENSIBILITÉ)



Une mésaventure qui vous est arrivée à l'époque :

1 · Vous avez été impliquée dans une affaire d'avortement qui a failli dégénérer en procès en sorcellerie. Fort heureusement, vous avez su apitoyer vos juges
Compétence : Mendier +1 (ENTREGENT)

2 · En faisant une course pour vos maîtres, vous avez failli être coincée dans une impasse par des malotrus qui en voulaient à votre vertu
Compétence : Esquive +1 (ADRESSE)

3 · Une grève a éclaté contre l'impôt, qui a dégénéré en violentes émeutes, très vite réprimées dans le sang par les troupes royales. Vous vous êtes trouvée mêlée aux agitateurs pendant la période initiale de l'émeute, mais vous avez su disparaître quand les premiers tambours ont retenti dans les faubourgs...
Compétence : Bagarre +1 (PUISSANCE)

4 · Vous avez veillé des semaines durant le dernier-né de votre maîtresse, un charmant bambin tombé gravement malade. Grâce à Dieu et à vos soins, l'enfant a guéri
Compétence : Médecine +1 (SAVOIR)

5 · Au cours d'une émeute, les marchands juifs de la ville ont été chassés, et, comme les autres, vous y avez été de votre pierre
Compétence : Lancer +1 (ADRESSE)

6 · En transportant les coffres de la revêche épouse de votre maître, vous avez trébuché dans un escalier et vous avez fait des prodiges acrobatiques pour éviter de pulvériser les fioles de parfum que vous transportiez alors... Vous avez réussi à sauver les précieux flacons, mais vous vous êtes fait un tour de rein qui vous a immobilisée trois semaines
Compétence : Jongler +1 (ADRESSE)



Quel fut votre premier amour ?

1 · Un comédien rencontré sur les tréteaux d'une foire
Compétence : Comédie +1 (ENTREGENT)

2 · Un joyeux étudiant, plus épris de fêtes et de musique que de science
Compétence : Danse +1 (ENTREGENT)

3 · Vous avez eu deux amoureux à la fois, et fort à faire pour que les deux soupirants ne soupçonnent jamais l'existence d'un rival
Compétence : Baratin +1 (ENTREGENT)

4 · Vous avez eu une liaison avec votre maître, dans le dos de son épouse
Compétence : Discrétion +1 (ENTREGENT)

5 · Vous êtes tombée amoureuse d'un mauvais garçon, qui se servait de son empire sur vous pour vous extorquer le peu d'argent que vous pouviez mettre de côté
Compétence : Marchandage +1 (ENTREGENT)

6 · La fille de vos maîtres, une jeune demoiselle très comme il faut, qui vous initia en secret à des pratiques interdites
Compétence : Lutte +1 (PUISSANCE)

Débouchés dans *L'âge viril* :
Parfumeuse • Servante • Boutiquière • Drôlesse • Comédienne • Musicienne • Journalière • Bergère • Sage-femme • Guérisseuse



5. Petite délinquance

(Noblesse d'épée, Haute noblesse, Artisans, Domesticité, Paysannerie, Gueux)

Caractéristiques (choisir 2 bonus) :
Complexion +1, *Adresse* +1, *Entregent* +1
Compétences :
Crochetage +1 (*Adresse*), *Détrousser* +1 (*Adresse*)

Période de faiblesse du pouvoir royal et de crise économique, le XVIe siècle connut une explosion de la petite et grande délinquance. Outre les factions religieuses et politiques, outre les bandes de mercenaires suisses et allemands qui vivaient sur le pays quand ils n'étaient pas payés, le menu peuple, quand il était réduit à la misère par la dévaluation de la monnaie, la guerre et les épidémies, se muait souvent en bandes de « caïmans » qui écumaient les routes et les bas quartiers des grandes villes. Toute une population de soldats de fortune, de mendiants, de moines défroqués, d'étudiants ratés, de paysans dépossédés de leurs terres donnait dans le brigandage et les trafics les plus divers. Votre personnage, parce que miséreux ou marginal, a donc fréquenté ces franges louches de la société...

Questionnaire pour jeunes caïmans

Dans quelle bande de truands avez-vous sévi ?

1 · Dans une bande de mendiants aux mutilations épouvantables – à base d'emplâtres et de sang de bœuf
Compétence : Maquillage +1 (Sensibilité)
2 · Dans une bande de coupeurs de bourse
Compétence : Détrousser +1 (Adresse)
3 · Dans une bande de faux pèlerins
Compétence : Comédie +1 (Entregent)
4 · Dans une bande de faux-monnayeurs
Compétence : Orfèvrerie +1 (Adresse)



5 · Dans une bande de brigands de grand chemin
Compétence : Arquebusade +1 (Adresse)
6 · Dans une bande de chauffeurs
Compétence : Intimidation +1 (Entregent)

Quelle était votre fonction ?

1 · Faire le guet
Compétence : Se cacher +1 (Adresse)
2 · La cambriole
Compétence : Crochetage +1 (Adresse)
3 · Les interventions musclées
Compétence : Bagarre +1 (Puissance)
4 · L'espionnage & les reconnaissances
Compétence : Discrétion +1 (Entregent)
5 · Le prélèvement des « contributions » des petits commerçants sous la « protection » de la bande
Compétence : Intimidation +1 (Entregent)
6 · L'attaque en embuscade
Compétence : Arquebusade +1 (Adresse)

Quels étaient vos loisirs ?

1 · Festoyer à s'en faire crever la panse
Compétence : Dive bouteille +1 (Complexion)
2 · Trousser de jolies garces aux charmes tarifés
Compétence : Marchandage +1 (Entregent)
3 · Jouer votre butin aux dés
Compétence : Jeux de dés +1 (Adresse)
4 · Organiser des combats de coqs
Compétence : Dressage +1 (Entregent)
5 · Investir des tavernes et les saccager de fond en comble
Compétence : Forcer +1 (Puissance)
6 · Tricher aux cartes pour escroquer de naïfs bourgeois
Compétence : Jeux de cartes +1 (Adresse)



Qui était votre meilleur ami ?

1 · Un ancien lansquenet allemand reconverti dans les « affaires », qui n'hésitait pas à fendre le crâne du premier venu pour s'approprier sa bourse
Compétence : Armes d'hast +1 (PUISSANCE)

2 · Un ancien comédien reconverti dans le commerce des pommades miraculeuses pour faire repousser cheveux et dents
Compétence : Baratiner +1 (ENTREGENT)

3 · Un docte étudiant maître ès ivrognerie et spécialiste de la multiplication des certificats d'anoblissement
Compétence : Lire/Écrire +1 (SAVOIR)

4 · Un chevalier de fortune tenant sa cour au fond d'un tripot et percevant ses taxes sur diverses routes le pistolet au poing
Compétence : Escrime +1 (ADRESSE)

5 · Un moine plus ou moins défroqué mais toujours habile à obtenir de multiples aumônes pour les pauvres de son abbaye
Compétence : Mendier +1 (ENTREGENT)

6 · Le chef tyrannique d'une bande crasseuse d'enfants mendiants
Compétence : Commander +1 (ENTREGENT)

Comment viviez-vous votre religion ?

1 · Vous étiez catholique/protestant par éducation et conformisme, sans ferveur particulière
Compétence : Chant +1 (ENTREGENT)

2 · La religion était le dernier de vos soucis
Compétence : Jeux de dés +1 (ADRESSE)

3 · Vous étiez un zélateur fanatique de votre religion
Compétence : Bagarre +1 (PUISSANCE)

4 · Vous donniez tous les signes extérieurs de la dévotion par pur opportunisme
Compétence : Mendier +1 (ENTREGENT)

5 · Vous étiez pieux sans être intolérant
Compétence : Perspicacité +1 (SENSIBILITÉ)



6 · Vous étiez toujours prêt à embrasser la religion du plus fort – question de survie
Compétence : Discrétion +1 (ENTREGENT)

Quelles étaient vos ambitions ?

1 · Devenir tueur à gages
Compétence : Main gauche +1 (ADRESSE)

2 · Devenir « gueux de mer » (pirate)
Compétence : Navigation +1 (SENSIBILITÉ)

3 · Devenir chef de bande
Compétence : Stratégie +1 (SAVOIR)

4 · Devenir mercenaire
Compétence : Armes d'hast +1 (PUISSANCE)

5 · Devenir un charlatan
Compétence : Marchandage +1 (ENTREGENT)

6 · Devenir un espion
Compétence : Se cacher +1 (ADRESSE)

Une mésaventure qui vous est arrivée à l'époque :

1 · Vous avez été repéré alors que vous délestiez un bourgeois de sa bourse, et la foule a tenté de vous arrêter. Vous ne vous en êtes sorti (avec quelques bosses) qu'en jouant du couteau et des poings
Compétence : Bagarre +1 (PUISSANCE)

2 · Un onguent miraculeux que vous aviez vendu à un artisan trop crédule l'a gravement intoxiqué. Recherché par le guet, vous avez préféré partir à la découverte de la ville voisine
Compétence : Parfumerie +1 (SAVOIR)

3 · Vous avez profité du désordre provoqué par une grève des artisans contre l'impôt et des émeutes qui ont suivi pour mettre à sac une ou deux demeures
Compétence : Forcer +1 (PUISSANCE)

4 · En tendant une embuscade à une petite troupe de marchands sur une route, vous êtes vous-même tombé dans un guet-apens avec



les membres de votre bande. Derrière les costumes de bourgeois se cachaient un enseigne et une dizaine d'archers du roi chargés de pacifier les routes. Vous ne vous êtes tiré de cette terrible affaire qu'après un combat désespéré
Compétence : Main gauche +1 (ADRESSE)

5 · Au cours d'une émeute, les marchands juifs de la ville ont été chassés, et, comme les autres, vous y avez été de votre pierre
Compétence : Lancer +1 (ADRESSE)

6 · Alors que vous aviez bon nombre de petits délits à votre actif, vous avez été poursuivi pour un vol que vous n'aviez pas commis. Votre sens de la justice en a été profondément choqué
Compétence : Droit +1 (SAVOIR)

Quel fut votre premier amour ?

1 · Une comédienne rencontrée sur les tréteaux d'une foire
Compétence : Comédie +1 (ENTREGENT)

2 · Une jeune lavandière, gaie et vive comme un pinson
Compétence : Danse +1 (ENTREGENT)

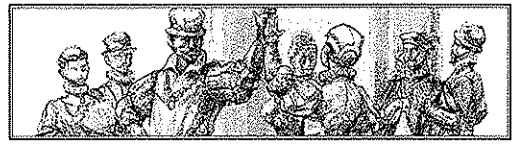
3 · Une petite servante cancanière et mutine
Compétence : Baratin +1 (ENTREGENT)

4 · Une bourgeoise mariée, encore gaillarde malgré son âge
Compétence : Discrétion +1 (ENTREGENT)

5 · Une fille de joie des bas quartiers, plus intéressée par votre bourse que par votre personne
Compétence : Marchandage +1 (ENTREGENT)

6 · Un jeune novice gracieux et inverti, qui vous initia à des pratiques interdites
Compétence : Lutte +1 (PUISSANCE)

Débouchés dans *L'âge viril* :
Mendiant • Larron • Soudard • Spadassin • Ratier • Journalier • Batelier • Rebouteux • Berger • Manouvrier



QUESTIONNAIRE POUR JEUNES RIBAUDES

Dans quelle bande de truands avez-vous sévi ?

1 · Dans une bande de baladins spécialisés dans le vol du badaud ébaubi devant le spectacle
Compétence : Comédie +1 (ENTREGENT)

2 · Dans une bande de coupeurs de bourse des bas quartiers
Compétence : Détrousser +1 (ADRESSE)

3 · Dans le personnel d'une maison de tolérance
Compétence : Maquillage +1 (SENSIBILITÉ)

4 · Dans une bande de voleurs coupeurs de gorges au service desquels vous faisiez fonction d'appât
Compétence : Baratin +1 (ENTREGENT)

5 · Dans une bande de crève-la-faim brigandant sur les routes
Compétence : Bagarre +1 (PUISSANCE)

6 · Dans une bande de pillards rôdant dans le sillage des armées
Compétence : Orientation +1 (SENSIBILITÉ)

Quelle était votre fonction ?

1 · Faire le guet
Compétence : Se cacher +1 (ADRESSE)

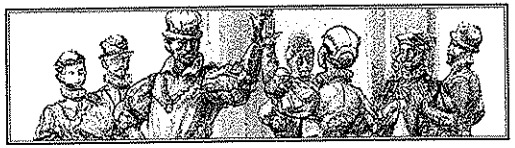
2 · La cambriole
Compétence : Crochetage +1 (ADRESSE)

3 · Le racolage
Compétence : Pose +1 (ENTREGENT)

4 · L'espionnage & les reconnaissances
Compétence : Discrétion +1 (ENTREGENT)

5 · Le chapardage
Compétence : Détrousser +1 (ADRESSE)

6 · Faire diversion auprès du chaland en proposant un spectacle
Compétence : Instrument de musique +1 (SENSIBILITÉ)



Quels étaient vos loisirs ?

1 · Festoyer à s'en faire crever la panse
Compétence : Dive bouteille +1 (COMPLEXION)
2 · Culbuter dans les fossés avec des gaillards empressés
Compétence : Lutte +1 (PUISSANCE)
3 · Jouer votre butin aux dés
Compétence : Jeux de dés +1 (ADRESSE)
4 · Danser à en perdre haleine
Compétence : Danse +1 (ENTREGENT)
5 · Aguicher les ivrognes dans les tavernes jusqu'à provoquer des bagarres générales
Compétence : Pose +1 (ENTREGENT)
6 · Commérer avec vos compagnes sur le dos des hommes de la bande
Compétence : Baratin +1 (ENTREGENT)

Qui était votre meilleure amie ?

1 · Une naine contrefaite qui servait de souffre-douleur à la bande
Compétence : Commander +1 (ENTREGENT)
2 · Une vieille rebouteuse spécialisée dans la vente d'onguents prétendument miraculeux
Compétence : Baratin +1 (ENTREGENT)
3 · Une fille de bonne famille tombée dans la prostitution
Compétence : Étiquette +1 (ENTREGENT)
4 · Une vieille maquerelle âpre au gain
Compétence : Marchandage +1 (ENTREGENT)
5 · Une vieille faiseuse d'anges réputée pour être sorcière
Compétence : Médecine +1 (SAVOIR)
6 · Une jeune gueuse cleptomane
Compétence : Détrousser +1 (ADRESSE)



Comment viviez-vous votre religion ?

1 · Vous étiez catholique/protestante par éducation et conformisme, sans ferveur particulière
Compétence : Chant +1 (ENTREGENT)
2 · La religion était le dernier de vos soucis
Compétence : Jeux de dés +1 (ADRESSE)
3 · Vous étiez une zélatrice fanatique de votre religion
Compétence : Bagarre +1 (PUISSANCE)
4 · Vous donniez tous les signes extérieurs de la dévotion par pur opportunisme
Compétence : Mendier +1 (ENTREGENT)
5 · Vous étiez pieuse sans être intolérante
Compétence : Perspicacité +1 (SENSIBILITÉ)
6 · Vous étiez toujours prête à embrasser la religion du plus fort – question de survie
Compétence : Discrétion +1 (ENTREGENT)

Quelles étaient vos ambitions ?

1 · Devenir la maîtresse entretenue d'un bourgeois ou d'un gentilhomme
Compétence : Étiquette +1 (ENTREGENT)
2 · Devenir une maquerelle
Compétence : Marchandage +1 (ENTREGENT)
3 · Devenir chef de bande
Compétence : Stratégie +1 (SAVOIR)
4 · Devenir la reine de beauté de la truandaille
Compétence : Danse +1 (ENTREGENT)
5 · Devenir une avorteuse
Compétence : Connaissance des simples +1 (SAVOIR)
6 · Devenir une espionne
Compétence : Se cacher +1 (ADRESSE)



Une mésaventure qui vous est arrivée à l'époque :

1 · Vous avez été repérée alors que vous délestiez un bourgeois de sa bourse, et la foule a tenté de vous arrêter. Vous ne vous en êtes sortie (avec quelques bosses) qu'en jouant du couteau et des poings
Compétence : Bagarre +1 (PUISSANCE)

2 · Un onguent miraculeux que vous aviez vendu à un artisan trop crédule l'a gravement intoxiqué. Recherchée par le guet, vous avez préféré partir à la découverte de la ville voisine
Compétence : Parfumerie +1 (SAVOIR)

3 · Deux chefs de bande se sont étripés pour vos beaux yeux
Compétence : Pose +1 (ENTREGENT)

4 · Vous avez attrapé la pelade à force de coucher avec n'importe qui. Heureusement, une vieille rebouteuse semble (pour l'instant) vous avoir guérie
Compétence : Médecine +1 (SAVOIR)

5 · Au cours d'une émeute, les marchands juifs de la ville ont été chassés, et, comme les autres, vous y avez été de votre pierre
Compétence : Lancer +1 (ADRESSE)

6 · Alors que vous aviez bon nombre de petits délits à votre actif, vous avez été poursuivie pour un vol que vous n'aviez pas commis. Votre sens de la justice en a été profondément choqué
Compétence : Droit +1 (SAVOIR)

Quel fut votre premier amour ?

1 · Un ancien lansquenet alcoolique, qui vous battait régulièrement
Compétence : Bagarre +1 (PUISSANCE)

2 · Un ancien comédien reconverti dans le commerce des pommades miraculeuses pour faire repousser cheveux et dents
Compétence : Baratin +1 (ENTREGENT)

3 · Un docte étudiant maître ès ivrognerie et spécialiste de la multiplication des certificats d'anoblissement
Compétence : Lire/Écrire +1 (SAVOIR)



4 · Un chevalier de fortune tenant sa cour au fond d'un tripot et percevant ses taxes sur diverses routes le pistolet au poing
Compétence : Escrime +1 (ADRESSE)

5 · Un moine plus ou moins défroqué mais toujours habile à obtenir de multiples aumônes pour les pauvres de son abbaye
Compétence : Mendier +1 (ENTREGENT)

6 · Le chef tyrannique d'une bande crasseuse d'enfants mendiants
Compétence : Commander +1 (ENTREGENT)

Débouchés dans *L'âge viril* :
Mendiante • Drôlesse • Courtisane • Journalière • Guérisseuse • Bergère







4. L'ÂGE VIRIL

UNE FOIS LES TROIS PREMIÈRES ÉTAPES DU PARCOURS ÉDUCATIF TERMINÉES, IL FAUT DÉTERMINER QUEL SERA LE STATUT INITIAL DE VOTRE PERSONNAGE. CE STATUT EST CONDITIONNÉ PAR L'ORIGINE SOCIALE DU PERSONNAGE (QUI PEUT IMPOSER CERTAINES RESTRICTIONS) ET PAR LES DÉBOUCHÉS POSSIBLES AU SORTIR DES « *ROSES DE LA VIE* ».

Il conviendra d'adapter l'âge du PJ débutant en fonction du statut que vous lui aurez choisi. Au XVI[e] siècle, on occupe très jeune un certain nombre de fonctions ou de positions sociales. Toutefois, certaines charges ou certains métiers nécessitent une formation longue. Les personnages qui pendant « *Les roses de la vie* », ont été écuyers, demoiselles de compagnie, ont suivi un apprentissage ou sont tombés dans la petite délinquance peuvent entrer dans « *L'âge viril* » vers dix-sept ans ; ceux qui ont suivi un noviciat y entrent plutôt vers vingt ans ; enfin, ceux qui ont été à l'université y entrent plutôt vers vingt-trois ans.

LISTE DES DÉBOUCHÉS

- Apothicaire
- Architecte
- Astrologue
- Avocat
- Barbier
- Batelier
- Berger/Bergère
- Boutiquier/Boutiquière
- Chevalier
- Comédien/Comédienne
- Compagnon
- Courtisan/Courtisane
- Dame
- Drôlesse
- Écrivain public
- Gentilhomme
- Greffier
- Guérisseuse
- Journalier/Journalière
- Larron
- Libraire
- Magistrat
- Manouvrier
- Médecin
- Mendiant/Mendiante
- Ministre
- Moine
- Musicien/Musicienne
- Nonne
- Parfumeur/Parfumeuse
- Peintre
- Pétardier
- Philosophe
- Poète/Poétesse
- Précepteur
- Prêtre
- Ratier
- Rebouteux
- Sage-femme
- Servante
- Soudard
- Spadassin
- Théologien
- Typographe
- Valet
- Veneur



Apothicaire

L'apothicaire est un herboriste qui vend des herbes médicinales et des onguents à base de plantes, de pierres pilées, d'os et de substances chimiques. Il conserve jalousement ses secrets de fabrication. On s'adresse à lui pour acheter les remèdes prescrits par les médecins, ou pour se procurer parfums, pommades et produits de beauté, très en vogue dans la bonne société. L'apothicaire est donc un notable dans sa bourgade, dont il connaît bien les médecins, les barbiers, les élégants et les malades...

Caractéristiques :

Sensibilité +1, *Entregent* +1

Compétences :

Savoir :
- *Astrologie* +1
- *Comptabilité* +1
- *Connaissance des simples* +1
- *Lire/Écrire* +1
- *Latin* +1
- *Médecine* +1

Entregent :
- *Baratin* +1
- *Éloquence* +1
- *Marchandage* +1

Trousseau :

Un costume bourgeois simple mais de qualité, un livre de comptes, un cornet d'encre & cinq plumes, un mortier, un pilon et dix grands bocaux de pharmacie, 3 doses d'aconit, 1D10 doses d'aigremoine, 2 doses de belladone, 1D10 doses d'orties.

Cagnotte :

Multipliée par 1,5.







Architecte

L'architecte est un personnage extrêmement considéré au XVI[e] siècle. Traité à la fois comme un artiste et comme un officier de premier ordre dans le cadre de la poliorcétique (art de la guerre de siège), il peut être amené à honorer des commandes très variées : concevoir le plan d'une gentilhommière, d'un palais, d'une chapelle, d'une église ou d'une forteresse ; dessiner le tracé d'un jardin ou d'un parc à la française et en produire les sculptures ; organiser la défense d'une place forte ou au contraire les retranchements d'une armée de siège... L'architecte est donc un notable, que ses employeurs ecclésiastiques, aristocratiques ou bourgeois aiment exhiber, car payer ses services témoigne de leur puissance ou de leur richesse.

Caractéristiques :

Savoir +1, *Sensibilité* +1

Compétences :

Savoir :
- *Architecture* +1
- *Arithmétique* +1
- *Artillerie* +1
- *Lire/Écrire* +1

Sensibilité :
- *Dessin* +1
- *Évaluation* +1
- *Sculpture* +1

Entregent :
- *Commander* +1

Adresse :
- *Escalade* +1

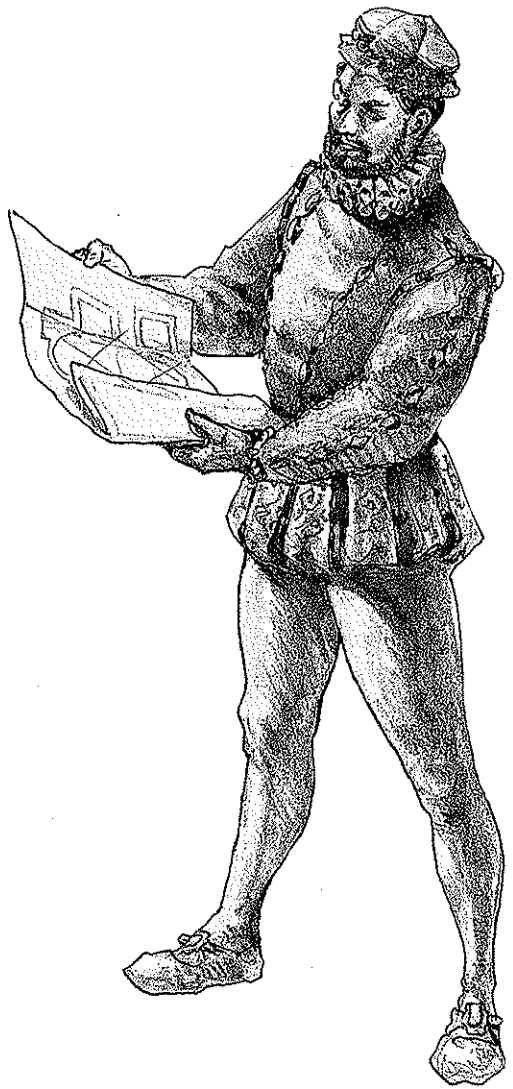
Trousseau

Un costume de bourgeois et un costume de chantier, une règle, un compas, un boulier & un fil à plomb, 3 mains de papier (60 feuilles), un cornet d'encre, cinq plumes & une mine de plomb.

Cagnotte :

Multipliée par 3.







Architecte

L'architecte est un personnage extrêmement considéré au XVIe siècle. Traité à la fois comme un artiste et comme un officier de premier ordre dans le cadre de la poliorcétique (art de la guerre de siège), il peut être amené à honorer des commandes très variées : concevoir le plan d'une gentilhommière, d'un palais, d'une chapelle, d'une église ou d'une forteresse ; dessiner le tracé d'un jardin ou d'un parc à la française et en produire les sculptures ; organiser la défense d'une place forte ou au contraire les retranchements d'une armée de siège... L'architecte est donc un notable, que ses employeurs ecclésiastiques, aristocratiques ou bourgeois aiment exhiber, car payer ses services témoigne de leur puissance ou de leur richesse.

Caractéristiques :

Savoir +1, *Sensibilité* +1

Compétences :

Savoir :
- *Architecture* +1
- *Arithmétique* +1
- *Artillerie* +1
- *Lire/Écrire* +1

Sensibilité :
- *Dessin* +1
- *Évaluation* +1
- *Sculpture* +1

Entregent :
- *Commander* +1

Adresse :
- *Escalade* +1

Trousseau

Un costume de bourgeois et un costume de chantier, une règle, un compas, un boulier & un fil à plomb, 3 mains de papier (60 feuilles), un cornet d'encre, cinq plumes & une mine de plomb.

Cagnotte :

Multipliée par 3.







Astrologue

L'astrologie est une discipline très en vogue au XVIe siècle. Considérée comme une science, l'astrologie judiciaire n'est (généralement) pas condamnée par l'Église catholique ; du coup, tous les grands personnages s'entourent d'astrologues de renom (tels Nostradamus, Cosme Ruggieri ou le docteur John Dee) qu'ils consultent fréquemment. Le thème astral d'un nouveau-né, d'un mariage, d'une entreprise commerciale ou militaire est une commande courante ; et l'astrologie est aussi considérée comme une composante essentielle de l'établissement d'un diagnostic médical. Même s'il s'entoure d'une aura un peu mystérieuse, l'astrologue est donc un notable ayant pignon sur rue, en contact avec la bourgeoisie, la noblesse et le corps médical de sa région.

Caractéristiques :

Savoir +1, *Entregent* +1

Compétences :

Savoir :

- *Alchimie* +1
- *Arithmétique* +1
- *Astrologie* +1
- *Astronomie* +1
- *Cabale* +1
- *Chaldéen* +1
- *Hébreu* +1
- *Latin* + 1
- *Lire/Écrire* +1.

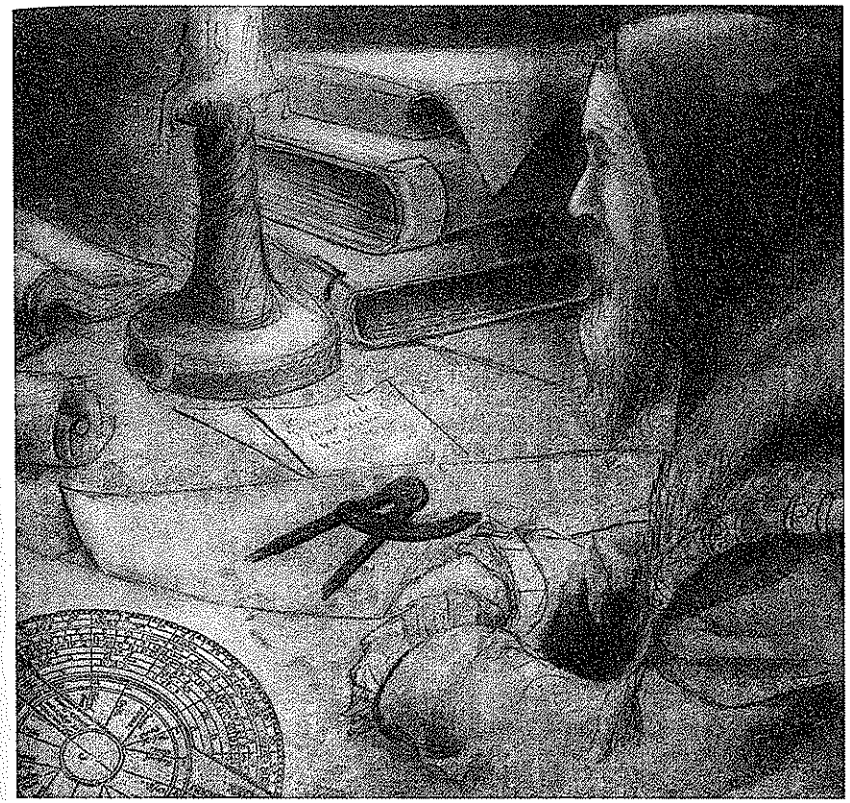
Trousseau :

Un costume bourgeois & un costume de magicien (longue robe, bagues et médaillons ésotériques), un astrolabe, un boulier, un cornet d'encre et une main de papier (20 feuilles), trois livres d'astrologie imprimés à Lyon ou à Paris.

Cagnotte :

Multipliée par 1,5.







Avocat

L'avocat est un juriste chargé de plaider la cause des accusés comparaissant devant les chambres de justice. La notion « d'avocat commis d'office » n'existe pas au XVIe siècle, aussi seul un accusé riche peut-il se payer les services d'un membre du barreau. L'avocat est généralement détaché auprès d'un parlement, c'est-à-dire une chambre de justice royale siégeant dans une grande ville du royaume. Les parlements exerçant également une grande influence politique sur leur province, les avocats sont amenés assez souvent à entrer dans le débat politique. Leur connaissance du droit et de la rhétorique les place fréquemment aux premières loges des polémiques politico-religieuses des guerres civiles ; chaque grande famille, chaque parti entretient ses avocats. Ceux-ci écrivent des libelles de justification ou de propagande pour la cause ou les personnalités qu'ils défendent, ainsi que des pamphlets pour attaquer le parti adverse. La charge d'avocat n'est pas anoblissante ; nombre d'avocats d'origine roturière s'estiment donc lésés par rapport aux magistrats et aux notaires, dont la charge est anoblissante. Aussi verra-t-on beaucoup d'avocats catholiques adhérer à la Sainte Union (la Ligue bourgeoise, un mouvement révolutionnaire des années 1580, violemment anti-monarchiste).

Caractéristiques :

Savoir +1, *Entregent* +1

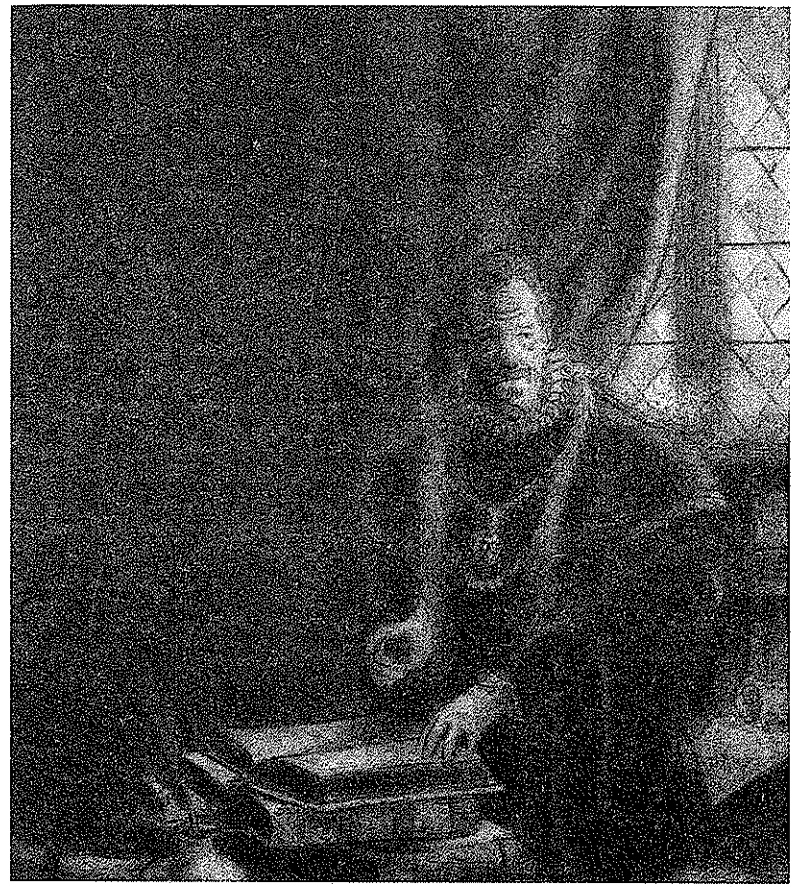
Compétences :

Savoir :
- *Comptabilité* +1
- *Droit* +1
- *Latin* +1
- *Lire/Écrire* +1

Sensibilité :
- *Perspicacité* +1

Entregent :
- *Baratin* +1
- *Comédie* +1
- *Éloquence* +1
- *Pose* +1





Trousseau

Un costume de bourgeois cossu & une robe d'avocat, une épée (pour un personnage noble) ou une canne (pour un personnage roturier), une main de papier (20 feuilles), un cornet d'encre & cinq plumes, cinq livres de droit imprimés à Paris ou à Poitiers, un sac de procès.

Cagnotte :

Multipliée par 2.



Barbier

Le barbier est un artisan indispensable et fort apprécié dans une bourgade. Les hommes se rendent dans son échoppe pour se faire raser, couper les cheveux ou tailler la barbe. On en profite généralement pour bavarder avec le patron et les autres clients, et échanger les derniers potins. Mais le barbier est également un chirurgien : on fait appel à lui pour pratiquer les saignées, recoudre les plaies, les cautériser si elles sont profondes, réduire les fractures et extraire les balles. Bien que nettement moins considéré qu'un médecin (ses interventions médicales sont toujours douloureuses...), le barbier n'en jouit pas moins de l'estime de son voisinage. Il arrive aussi que certains grands personnages attachent un barbier à leur service, parmi leur domesticité, ce qui est un signe extérieur de richesse. Enfin, il est fréquent qu'un ou deux barbiers soient salariés par un médecin pour lui servir d'assistants.

Caractéristiques :

Entregent +1, *Adresse* +1

Compétences :

Savoir :
- *Anatomie* +1
- *Connaissance des simples* +1
- *Médecine* +1
- *Parfumerie* +1

Sensibilité :
- *Maquillage* +1
- *Perspicacité* +1

Entregent :
- *Baratin* +1
- *Marchandage* +1

Adresse :
- *Chirurgie* +1

Trousseau

Un costume de petit-bourgeois, un tablier et deux serviettes, une cuvette, des cosmétiques divers (poudres, mouches, rouges, parfums), une trousse contenant un rasoir, trois aiguilles de chirurgien et trois lancettes.

Cagnotte

Multipliée par 1,5.







Batelier

La batellerie est une activité très répandue au XVI[e] siècle. C'est la profession des marins qui convoient des embarcations sur les cours d'eau. Certains sont des pêcheurs, d'autres les passeurs d'un des nombreux bacs qui servent à franchir fleuves et rivières ; la plupart vivent toutefois du fret. Les neuf dixièmes des transports de marchandises s'opèrent par voie d'eau. On véhicule ainsi les produits les plus divers – draps, grains, pierres de taille, animaux, voire chargement de poudre et de munitions en temps de guerre. Les navires employés appartiennent à plusieurs types : plattes (barques à fond plat, pratiques sur les rivières à faible tirant d'eau), gabarres (barques à voile et à rames), voire de simples radeaux de bois flotté pour convoyer les arbres abattus dans les hautes terres vers les plaines.

Les cours d'eau étant encombrés par une navigation dense, le métier de batelier n'est pas de tout repos. Il faut savoir louvoyer entre les autres embarcations, les hauts fonds et les bancs de gravier, négocier la descente d'un rapide (on en trouve sur un fleuve comme le Rhône) et éviter certains obstacles comme les moulins flottants (construits sur des barges)... La vie du batelier est donc faite de voyages, de négoce et de danger. En effet, il n'est pas rare qu'il ait à défendre sa cargaison et sa vie contre des malandrins, ou à traverser des zones de guerre. (On s'en rend compte rapidement, car la pratique des deux camps consiste à jeter les cadavres dans les rivières...)

Caractéristiques :

Complexion +1, *Adresse* +1

Compétences :

Savoir :
- *Une langue étrangère* +1

Sensibilité :
- *Navigation* +1
- *Orientation* +1



Puissance :
- *Bagarre* +1
- *Saut* +1

Complexion :
- *Canotage* +1
- *Menuiserie* +1
- *Natation* +1

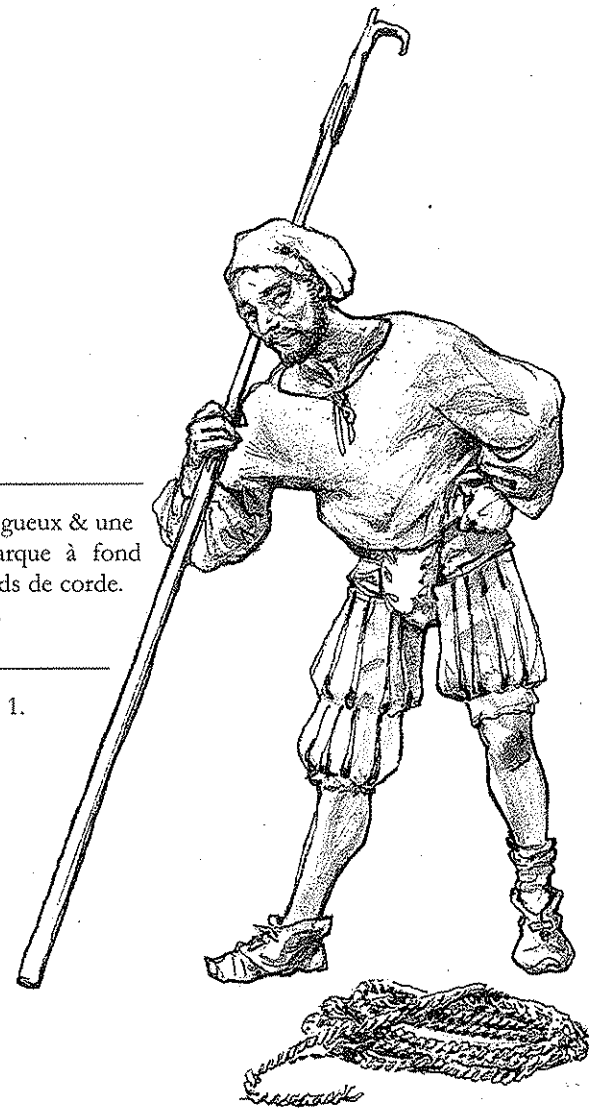
Adresse :
- *Pêche* +1

Trousseau

Des hardes de gueux & une dague, une barque à fond plat, trente pieds de corde.

Cagnotte :

Multipliée par 1.





Berger/Bergère

Le berger ou la bergère font généralement partie du domestique d'un grand propriétaire – bourgeois, aristocrate ou riche abbé. Ils sont chargés de la garde et de l'exploitation (traite ou tonte) du troupeau de leur maître, ce qui les amène à voyager régulièrement pour accompagner les transhumances. La vie du berger est assez éloignée des tableaux bucoliques que l'on en brosse : il mène une existence rude et errante, généralement solitaire, devant veiller nuit et jour sur son troupeau pour le défendre des attaques des bêtes sauvages – les loups se multiplient pendant les guerres civiles – voire des rapines de malandrins et de bandes de soldats en maraude.

Caractéristiques :

Complexion +1, *Sensibilité* +1

Compétences :

Savoir :
- *Astronomie* +1
- *Connaissance des simples* +1

Sensibilité :
- *Instrument de musique* +1
- *Orientation* +1

Entregent :
- *Dressage* +1

Puissance :
- *Bagarre* +1

Adresse :
- *Braconnage* +1
- *Se cacher* +1
- *Escalade* +1

Trousseau :

Un chien de garde, une peau de mouton, des hardes de gueux, un petit couteau, un galoubet (petite flûte), un bâton, une fronde, une besace contenant cinq fromages et une couverture.

Cagnotte :

Divisée par 2.







Boutiquier/Boutiquière

Les boutiquiers sont aussi appelés regrattiers (détaillants). Dans une économie qui ignore la grande distribution, chaque commerçant reste très spécialisé ; du coup, chaque bourgade comprend un grand nombre de petites échoppes et de boutiques. Parmi les boutiquiers massacrés pendant la Saint-Barthélemy, on relève par exemple des chaperonnières (marchandes de chapeaux), des épingliers (marchands d'épingles), des tailleurs, des armuriers, des doreurs, des quincailliers, des boutonniers-émailleurs, des merciers, des hôteliers, des relieurs de livres, des brodeurs, des teinturiers...

La plupart de ces commerces sont rassemblés en « métiers jurés », c'est-à-dire en corporations. Les « métiers jurés » fixent les prix pour éviter la concurrence déloyale et organisent une entraide corporatiste, sorte d'embryon de protection sociale. Chaque corporation élit ses jurandes, que l'on pourrait rapprocher des juges des prud'hommes actuels, et dont la fonction est de régler les différends au sein de la profession.

Certains boutiquiers sont itinérants ; c'est le cas des colporteurs, qui mènent une vie relativement dangereuse en période troublée, mais sont appréciés en tant que sources d'informations. D'autres, plus ou moins sédentaires, travaillent dans la rue : c'est le lot des petits métiers comme les rémouleurs et les vendeurs de fruits. Les boutiquiers les plus cossus ont une échoppe : il peut s'agir d'une maison étroite dont le rez-de-chaussée ouvre sur la rue et se signale par une enseigne colorée, ou encore d'un emplacement sous les arcades de pierre du rez-de-chaussée d'une maison bourgeoise, où le commerçant installe chaque jour son étal.

Caractéristiques :

Sensibilité +1, *Entregent* +1

Compétences :

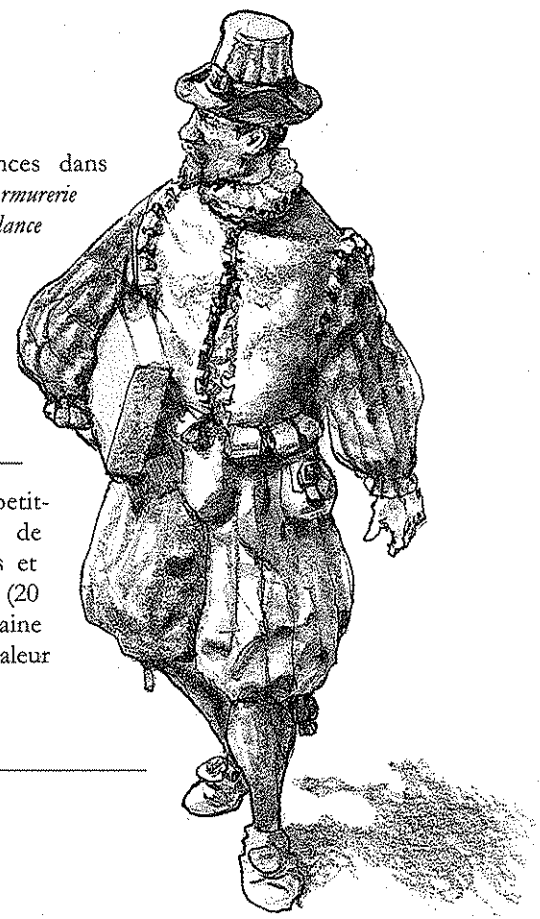
Savoir :
- *Comptabilité* +1
- *Lire/Écrire* +1



Sensibilité :
- *Évaluation* +1
- *Perspicacité* +1

Entregent :
- *Baratin* +1
- *Criée* +1
- *Marchandage* +1

Choisir 2 compétences dans la liste suivante : *Armurerie* +1 (*Savoir*), *Intendance* +1 (*Savoir*), *Une langue étrangère* +1 (*Savoir*), *Parfumerie* +1 (*Savoir*), *Cuisine* +1 (*Sensibilité*)



Trousseau :

Un costume de petit-bourgeois, un livre de comptes, des plumes et une main de papier (20 feuilles), une vingtaine d'articles de peu de valeur à mettre en vente.

Cagnotte :

Multipliée par 3.



Chevalier

Le chevalier (ou gendarme) est un aristocrate, généralement issu de la noblesse d'épée. C'est un homme de guerre qui sert dans une cornette de gendarmerie (une compagnie de cavalerie lourde, en armure de plates). Sa formation et son expérience militaires lui permettent, avec un peu de fortune et la faveur d'un grand, de grimper assez facilement dans la hiérarchie des officiers. Même si l'usage des armes à feu se répand dans les cornettes de gendarmerie, le chevalier reste encore un combattant imprégné par la notion de guerre courtoise. Son sens de l'honneur peut le pousser parfois à des actions pleines de panache, mais dépourvues d'utilité tactique. Il a généralement du respect pour les prisonniers nobles, mais se soucie fort peu du sort des simples soldats.

Caractéristiques :

Puissance +1, *Complexion* +1

Compétences :

Savoir :
- *Héraldique* +1
- *Stratégie* +1
- *Tactique* +1

Entregent :
- *Commander* +1

Puissance :
- *Armes d'hast* +1

Adresse :
- *Arquebusade* +1
- *Équitation* +1
- *Esquive* +1
- *Escrime* +1

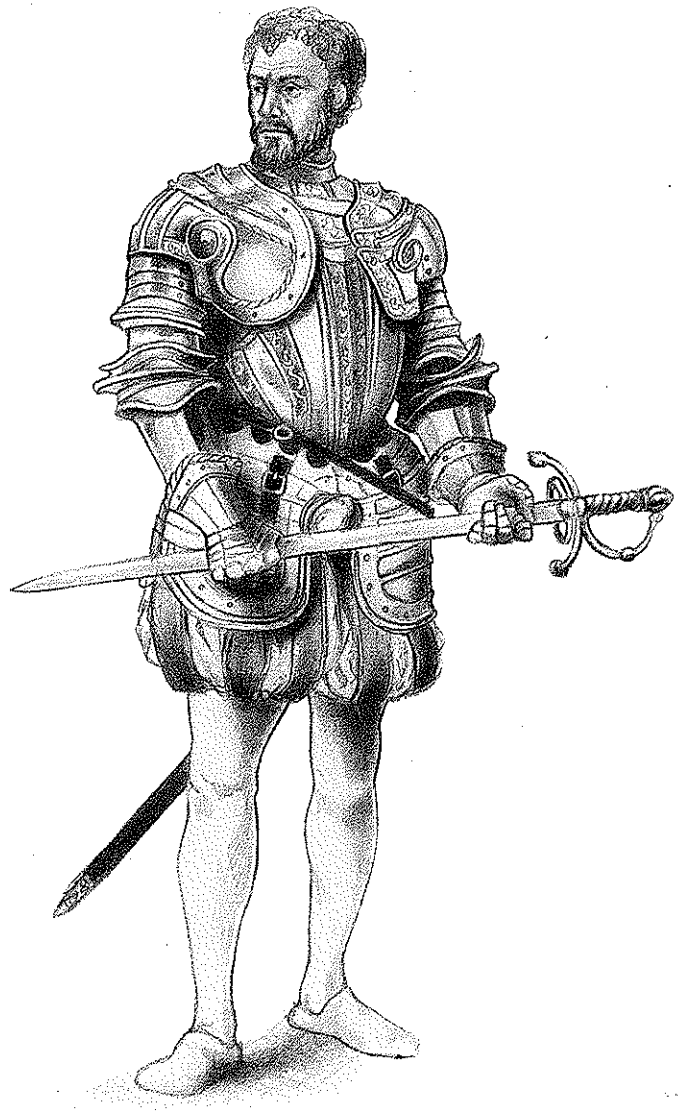
Trousseau :

Un costume de cour & un costume de voyage (comprenant des bottes et un pourpoint de cuir), une dossière et une ventrière de fer, une lance d'arçon, une épée & une dague, un cheval & son équipement.

Cagnotte :

Multipliée par 1.







Comédien/Comédienne

Le goût pour le théâtre s'affirme au XVIe siècle ; on joue toujours des farces sur les places publiques les jours de foire et de marché, mais on commence aussi à ouvrir les salles de jeu de paume aux troupes théâtrales pour y assister à des spectacles plus élaborés. (Voir *Livre I : Les spectacles.*) Les aristocrates eux-mêmes sont friands de théâtre, et invitent de plus en plus souvent des troupes.

La vie des comédiens n'en reste pas moins dure. Existence itinérante et précaire, exposée au brigandage sur les routes, au fanatisme des puritains des deux bords, voire tout simplement aux périodes de crise économique dont le théâtre est toujours la première victime. Le comédien mène donc une vie contrastée, partagée entre les succès, les périodes d'euphorie, et un ordinaire qui frise souvent la misère noire. Seule la solidarité qui unit les membres d'une troupe les sauve des pires extrémités.

Caractéristiques :

Sensibilité +1, *Entregent* +1

Compétences :

Sensibilité :
- *Littérature* +1
- *Maquillage* +1

Entregent :
- *Baratin* +1
- *Chant* +1
- *Comédie* +1
- *Danse* +1
- *Éloquence* +1
- *Pose* +1

Adresse :
- *Jongler* +1

Trousseau :

Un habit bourgeois très défraîchi, deux masques, trois costumes de scène aux couleurs criardes, des produits cosmétiques (poudres, rouges, mouches), une épée ou une dague de théâtre (inoffensives).

Cagnotte :

Divisée par 3.







Compagnon

Les compagnons sont des artisans appartenant à des « métiers jurés » (Voir *Boutiquier*). Ils forment des sociétés aux rites secrets, dont les principales fonctions sont la formation des apprentis et la solidarité corporatiste. Au cours de son apprentissage, le futur compagnon doit faire un tour de France, qui s'étale sur plusieurs années, au cours duquel il reçoit l'enseignement de plusieurs maîtres dans les diverses régions où il séjourne. Ainsi le compagnon hérite-t-il du savoir-faire de toute la profession, ce qui fait de lui un ouvrier extrêmement qualifié. L'apprenti dédommage ses maîtres en travaillant pratiquement gratuitement pour eux. Lorsqu'il termine son apprentissage, le futur compagnon doit réaliser un « chef d'œuvre », c'est-à-dire un objet dans lequel il devra manifester l'excellence de son savoir-faire. Si le chef d'œuvre est approuvé, l'apprenti devient alors compagnon à part entière : il reçoit un anneau (qu'il porte à l'oreille) et qui signale son statut, et ses pairs le rebaptisent par un sobriquet, qui sera son nom de compagnon. Il peut dès lors travailler à son compte, en continuant de mener une vie itinérante ou en s'installant dans une ville. Il est tenu de former à son tour des apprentis et de se montrer solidaire avec ses pairs.

Les « devoirs » (sociétés de compagnons) deviennent très puissants au XVIe siècle, et se comportent de plus en plus souvent comme des syndicats face aux employeurs des compagnons. En fait, les « devoirs » sont souvent à la pointe de l'agitation sociale dans les villes.

Caractéristiques :

Complexion +1, *Adresse* +1

Compétences :

Savoir :
- *Une langue étrangère* +1

Sensibilité :
- *Évaluation* +1
- *Orientation* +1

Entregent :
- *Marchandage* +1

Puissance :
- *Bagarre* +1





Choisir 4 compétences dans la liste suivante : *Architecture* +1 (*Savoir*), *Armurerie* +1 (*Savoir*), *Imprimerie* +1 (*Savoir*), *Lire/Écrire* +1 (*Savoir*), *Lutherie* +1 (*Sensibilité*), *Peinture* +1 (*Sensibilité*), *Sculpture* +1 (*Sensibilité*), *Forcer* +1 (*Puissance*), *Forge* +1 (*Puissance*), *Menuiserie* +1 (*Complexion*), *Travail du cuir* (*Complexion*), *Verrerie* +1 (*Complexion*), *Céramique* +1 (*Adresse*), *Couture* +1 (*Adresse*), *Ébénisterie* +1 (*Adresse*), *Orfèvrerie* +1 (*Adresse*)

Trousseau :

Un habit de toile solide, un grand manteau de voyage, une sacoche contenant les outils de la spécialité choisie, une dague.

Cagnotte :

Multipliée par 1,5.



Courtisan/Courtisane

Le courtisan est un parasite mondain, qui vit aux crochets des grands de ce monde pour tenter de se hisser le plus haut possible dans la hiérarchie sociale. Opportuniste et ambitieux, le courtisan est un hypocrite, souriant et obséquieux, sachant oublier son amour propre quand il s'agit de flatter la vanité des puissants. Peu scrupuleux par nature, il trahit facilement ses protecteurs d'hier pour peu que leur fortune vacille, et il se prête volontiers aux cabales et à la diffamation pour discréditer ses adversaires. Il peut aller jusqu'à tremper dans les conspirations les plus graves pourvu qu'il y trouve son intérêt.

Caractéristiques :

Adresse +1, *Entregent* +1

Compétences :

Sensibilité :
- *Maquillage* + 1 (femmes uniquement)
- *Perspicacité* +1

Entregent :
- *Baratin* +1
- *Danse* +1
- *Étiquette* +1
- *Mendier* +1
- *Pose* +1

Adresse :
- *Escrime* +1 (hommes uniquement)
- *Jeux de dés* +1
- *Jeux de cartes* +1

Trousseau :

Trois costumes de cour très élégants, une épée pour les hommes, un nécessaire à maquillage pour les femmes, des bijoux pour une valeur de 200 livres.

Cagnotte :

Multipliée par 3.







Dame

L'appellation « dame » recouvre plus un statut qu'une profession. Il s'agit du statut des femmes de la noblesse et de la haute bourgeoisie éduquées pour occuper une haute position sociale : épouser un riche parti, lui donner des enfants, représenter son mari et servir ses ambitions à la cour sans lui porter ombrage, savoir gérer ses affaires et ses domaines s'il est retenu au loin par la guerre, par une ambassade ou par le service du roi. Sous un vernis mondain, tour à tour frivole ou puritain, la dame est en fait une actrice discrète mais influente de la vie politique à la cour.

Caractéristiques :

Sensibilité +1, *Entregent* +1

Compétences :

Savoir :
- *Lire/Écrire* +1

Sensibilité :
- *Instrument de musique* +1
- *Perspicacité* +1

Entregent :
- *Baratin* +1
- *Danse* +1
- *Étiquette* +1
- *Discrétion* +1
- *Pose* +1

Adresse :
- *Équitation* +1

Trousseau :

Deux costumes de cour très élégants, un nécessaire à maquillage, une haquenée harnachée.

Cagnotte :

Multipliée par 1,5.







Drôlesse

La drôlesse est la gueuse des bas quartiers ; c'est la fille de joie qui rôde dans le sillage des armées et vend son corps aux soldats, c'est la servante des maisons de bains qui aguiche les clients et se fait verser un généreux pourboire pour partager leur baquet, c'est l'accorte chambrière d'auberge qui finit dans le lit de l'hôte de passage et fait les poches de ses chausses avant de disparaître au matin... On la trouve aussi faisant office d'appât pour le compte de caïmans et de coupe-jarrets, ou encore officiant au milieu de troupes de comédiens itinérants qui arrondissent leurs recettes grâce au chapardage ou grâce à quelques passes avec les spectateurs les plus égrillards...

Caractéristiques :

Complexion +1, *Entregent* +1

Compétences :

Sensibilité :
- *Maquillage* +1
- *Perspicacité* +1

Entregent :
- *Baratin* +1
- *Danse* +1
- *Marchandage* +1
- *Pose* +1

Puissance :
- *Bagarre* +1

Adresse :
- *Détrousser* +1
- *Se cacher* +1

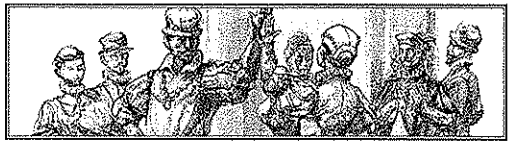
Trousseau :

Un costume débraillé & aguicheur, une fiole de parfum, des produits cosmétiques (poudre, mouches, rouge), un couteau de jet.

Cagnotte :

Multipliée par 1,5.

LIVRE 1
LES RÈGLES



CHAPITRE 3
CRÉATION DU
PERSONNAGE





Écrivain public

L'écrivain public est un artisan de la copie. Il tient souvent une modeste échoppe dans les bourgades importantes (comme les villes dotées d'un parlement) et vend ses services aux illettrés qui ont besoin de lire ou d'écrire un document. La plupart de ses clients lui demandent de rédiger des textes à vocation notariale ou juridique : testaments, lettres de réclamation adressées à un parlement, accords de vente. Les élites étant cultivées, l'écrivain public possède une clientèle essentiellement populaire, rarement fortunée ; ses honoraires sont donc modestes, et s'il connaît dans le détail nombre de secrets de gens du petit peuple, il fraie rarement avec les membres de la haute bourgeoisie, de la noblesse ou du clergé.

Caractéristiques :

Savoir +1, *Entregent* +1

Compétences :

Savoir :
- *Droit* +1
- *Latin* +1
- *Lire/Écrire* +1

Sensibilité :
- *Littérature* +1
- *Perspicacité* +1

Entregent :
- *Éloquence* +1
- *Marchandage* +1

Adresse :
- *Calligraphie* +1
- *Jeux de cartes* +1

Trousseau :

Un costume de petit-bourgeois, une paire de besicles, un lot de plumes et d'encriers, de la cire à cacheter, 5 mains de papier (100 feuilles), une écritoire portative.

Cagnotte :

Multipliée par 1,5.







Gentilhomme

Le gentilhomme est un aristocrate disposant au moins de quelques terres et d'une pension, qui n'a pas besoin de se lancer dans une carrière ecclésiastique ou militaire pour vivre. Pris dans le réseau dense des clientèles des grandes familles nobles et toujours susceptible d'être sollicité par le pouvoir royal pour servir la couronne, le gentilhomme mène une vie sociale et politique souvent riche. C'est en général un homme mêlé, capable de s'occuper de la gestion d'un domaine, de défendre son rang à la cour et de servir dans une armée en période de guerre, voire d'occuper une position d'officier.

Caractéristiques :

Puissance +1, *Entregent* +1

Compétences :

Savoir :
- *Héraldique* +1
- *Intendance* +1

Sensibilité :
- *Vénerie* +1

Entregent :
- *Commander* +1
- *Danse* +1
- *Étiquette* +1

Adresse :
- *Arquebusade* +1
- *Escrime* +1
- *Équitation* +1

Trousseau :

Un costume de cour & un costume de voyage (comprenant des bottes et un pourpoint de cuir), une épée & une dague, un cheval & son équipement.

Cagnotte :

Multipliée par 1,5.

LIVRE 1
LES RÈGLES



CHAPITRE 3
CRÉATION DU
PERSONNAGE





Greffier

Le greffier est un secrétaire détaché auprès d'un parlement, dont le rôle principal est la transcription des minutes d'un procès, leur conservation ainsi que celle des pièces de procédure et la délivrance de leurs copies. Il arrive parfois qu'il soit délégué par un magistrat pour prendre une déposition ou effectuer quelques vérifications d'usage – quartiers de noblesse d'un gentilhomme au titre douteux, enquête de moralité au sujet d'un dignitaire qui vient d'acheter une charge et cherche à se faire coopter par ses pairs dans son office... Bien qu'il occupe une position subalterne, théoriquement fermée à toute possibilité d'anoblissement, le greffier dispose d'un certain pouvoir car il a accès à une foule d'informations d'ordre privé ou public, et car c'est par son intermédiaire qu'on peut saisir une chambre d'une affaire. C'est l'ancêtre lointain du fonctionnaire administratif tatillon, jaloux de ses prérogatives, toujours prêt à faire sentir son pouvoir en multipliant les obstructions.

Quelques greffiers peuvent toutefois accéder à la noblesse ; il s'agit de ceux qui achètent ou obtiennent les charges de secrétaire royal ou de notaire royal. Ils acquièrent généralement leur titre au bout de vingt ans de service, et restent toujours déconsidérés par les membres de la noblesse d'épée.

Caractéristiques :

Savoir +1, *Entregent* +1

Compétences :

Savoir :
- *Comptabilité* +1
- *Droit* +1
- *Latin* +1
- *Lire/Écrire* +1

Entregent :
- *Baratin* +1
- *Discrétion* +1
- *Intimidation* +1
- *Pose* +1

Adresse :
- *Calligraphie* +1

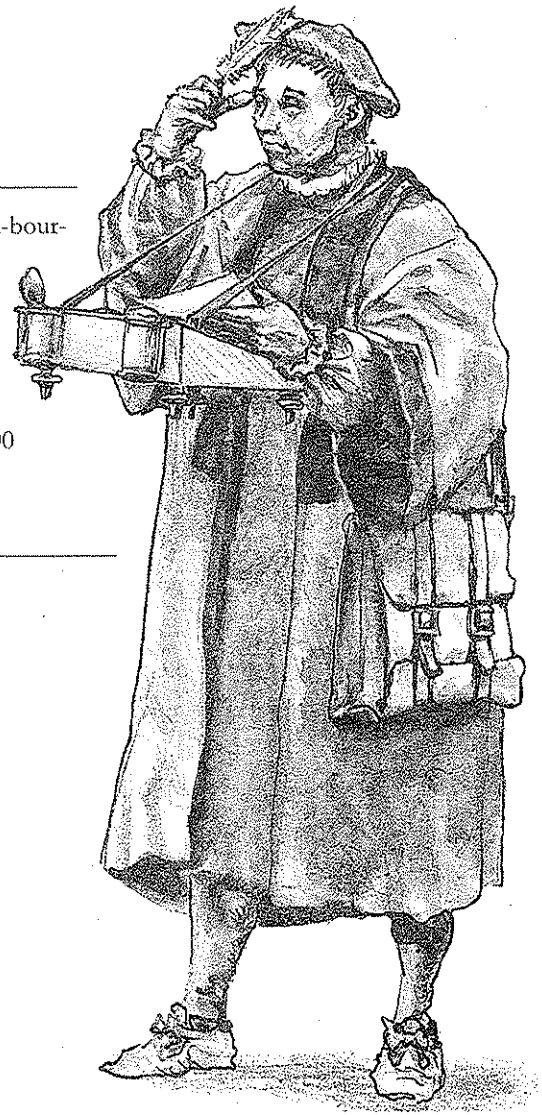


Trousseau :

Un costume de petit-bourgeois & une robe de magistrat, une paire de besicles, une écritoire portative, un lot de plumes et d'encriers, de la cire à cacheter, 5 mains de papier (100 feuilles).

Cagnotte :

Multipliée par 2.





Guérisseuse

La guérisseuse est souvent une femme du peuple connue pour son « don ». Elle impose les mains, elle retire le mal, elle lutte contre les mauvais esprits avec des bribes de prières et d'incantations, et elle possède généralement une excellente connaissance des vertus curatives des plantes. Il arrive qu'elle soit marginale, qu'elle vive hors du village ou de la bourgade, mais il s'agit généralement d'une femme très bien intégrée à la communauté, avec mari et enfants, qui ne s'entoure d'aucune aura de mystère. On la considère souvent comme un peu sorcière, mais c'est une « bonne sorcière », qui se sert de ses dons pour faire le bien et non le mal, et on la respecte plus qu'on ne la craint. Toutefois, il suffit souvent d'une crise grave, d'une épidémie inexpliquée qui décime le bétail ou d'une averse de grêle qui détruit les récoltes pour que la confiance se mue en méfiance, et pour que surgissent les premières délations pour « sorcellerie » auprès du curé...

Caractéristiques :

Savoir +1, *Sensibilité* +1

Compétences :

Savoir :
- *Connaissance des simples* +1
- *Médecine* +1

Sensibilité :
- *Perspicacité* +1

Entregent :
- *Baratin* +1
- *Intimidation* +1

Adresse :
- *Braconnage* +1
- *Chirurgie* +1
- *Se cacher* +1
- *Filage* +1

Trousseau :

Un costume de paysanne, des grisgris et des amulettes en os, un bâton, une besace contenant 2 belladones, 2 fougères mâles cueillies la nuit du solstice d'été, 2 asarets.

Cagnotte :

Multipliée par 1,5.







Journalier/ Journalière

Les journaliers sont des pauvres parmi les pauvres. Ce sont généralement des gens du bas peuple qui n'ont que leurs bras pour fortune, et qui louent leurs services à la journée. La grande majorité est constituée d'ouvriers agricoles qui trouvent de l'emploi pour les semailles, les moissons et les vendanges, mais qui ont le plus grand mal à subsister à la mauvaise saison, quand l'embauche se fait rare et la bise féroce. La misère les jette souvent sur les routes où ils errent de village en village en quête d'un peu de travail. Ce sont les premières victimes des crises économiques, des famines, des épidémies et des guerres, et beaucoup finissent par sombrer dans la mendicité, la prostitution occasionnelle ou la délinquance pour survivre.

Caractéristiques :

Complexion +1, *Adresse* +1

Compétences :

Sensibilité :
- *Orientation* +1

Entregent :
- *Discrétion* +1

Puissance :
- *Bagarre* +1

Complexion :
- *Menuiserie* +1 (hommes uniquement)

Adresse :
- *Braconnage* +1
- *Couture* +1
- *Se cacher* +1
- *Esquive* +1
- *Filage* +1 (femmes uniquement)
- *Pêche* +1

Trousseau :

Des hardes de gueux, une besace, un bâton.

Cagnotte :

Divisée par 2.







Larron

Le larron est le truand de l'époque (que l'on appelle souvent « caïman » au XVIe siècle). C'est un voleur qui vit de larcins, de tricheries, ou en louant ses services d'homme de main. Il peut opérer en ville en tant que voleur à la tire ou en tant que « crocheteur » (cambrioleur), ou dans les campagnes dans une bande de brigands – les routes en sont infestées au XVIe siècle. On le trouve souvent dans les groupes de pillards qui maraudent dans le sillage des armées, et il est le premier à profiter des guerres civiles pour se remplir les poches des biens des victimes.

Caractéristiques :

Complexion +1, *Adresse* +1

Compétences :

Entregent :
- *Baratin* +1
- *Discrétion* +1
- *Intimidation* +1

Puissance :
- *Bagarre* +1
- *Forcer* +1
- *Lutte* +1

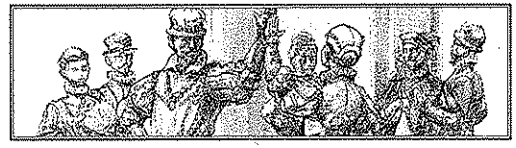
Adresse :
- *Crochetage* +1
- *Détrousser* +1
- *Se cacher* +1

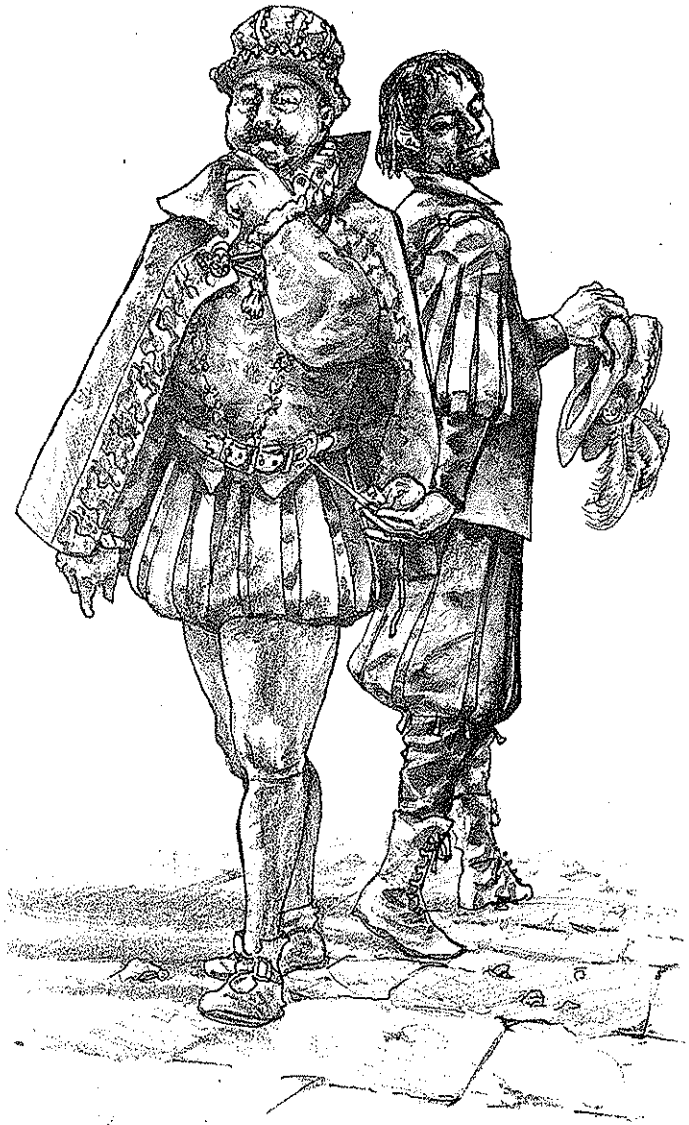
Trousseau :

Des hardes de gueux, une dague, trois dés en os, un jeu de passes.

Cagnotte :

Multipliée par 1,5.







Libraire

Le libraire est un homme d'affaires souvent aisé, qui tient commerce dans les bourgades importantes et les grandes villes. Il est à la fois éditeur, imprimeur et marchand de livres. Il met donc en vente les ouvrages qu'il a achetés (le droit d'auteur n'existe pas à l'époque) et qu'il a imprimés dans un atelier où il fait travailler typographes, graveurs et relieurs. Ses activités l'amènent à fréquenter les élites sociales et intellectuelles de sa région : poètes, érudits, anatomistes, juristes, artistes, maîtres des collèges et des universités... et hautes autorités religieuses, toujours très soupçonneuses au sujet de la diffusion du livre. En tant qu'imprimeur, le libraire est souvent contacté par divers partis politiques ou religieux, pour publier libelles, pamphlets et placards (affiches ou tracts) de propagande. Il se retrouve donc très souvent associé aux polémiques et aux affrontements des guerres civiles. Dans le meilleur des cas, son implication reste morale ; mais il n'est pas rare que son commerce ou sa vie se retrouvent menacés par des procédures judiciaires, voire par des spadassins ou des émeutiers...

Caractéristiques :

Savoir +1, *Entregent* +1

Compétences :

Savoir :
- *Comptabilité* +1
- *Imprimerie* +1
- *Latin* +1
- *Lire/Écrire* +1

Sensibilité :
- *Littérature* +1

Entregent :
- *Baratin* +1
- *Éloquence* +1
- *Marchandage* +1

Adresse :
- *Calligraphie* +1

Trousseau :

Un costume de petit-bourgeois, un livre de comptes, des plumes et une main de papier (20 feuilles), une vingtaine de livres à vendre.

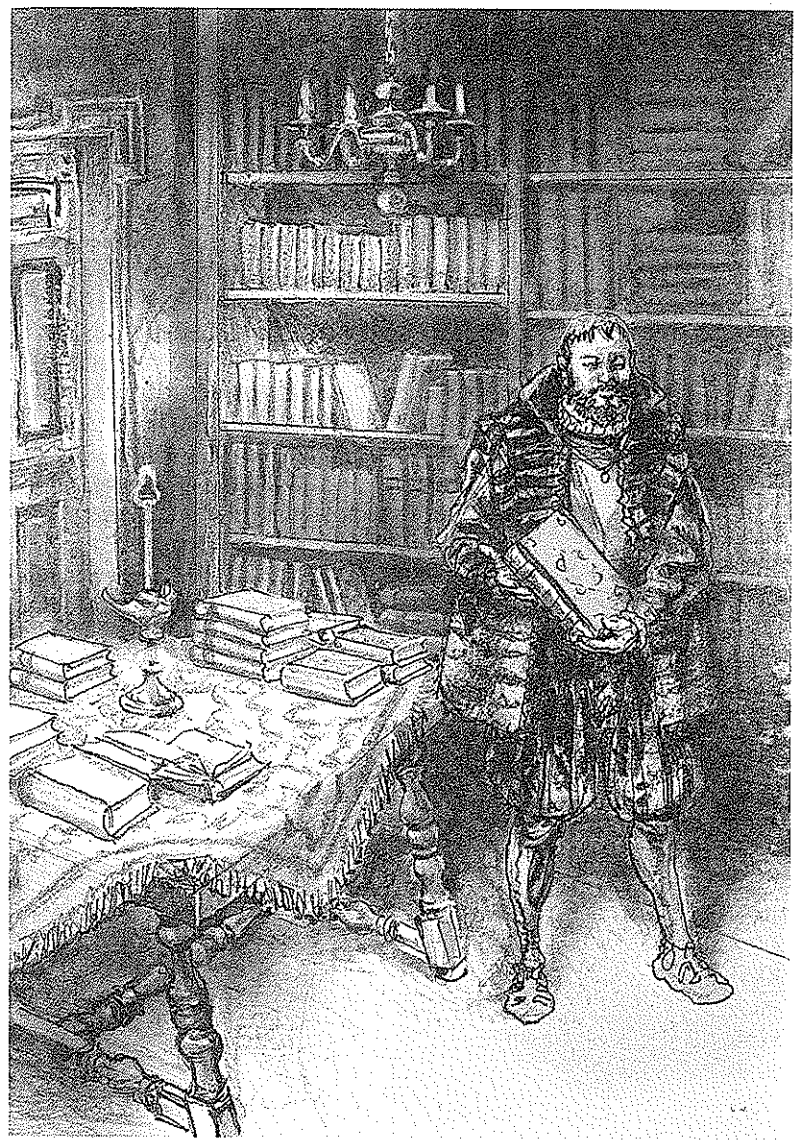
Cagnotte :

Multipliée par 3.

LIVRE 1
LES RÈGLES



CHAPITRE 3
CRÉATION DU
PERSONNAGE





Magistrat

Le magistrat est un « noble de loix » (à partir de 1602, on commencera à dire un « noble de robe ») qui siège dans le parlement de justice d'une grande ville française. Sa fonction officielle est celle d'un juge, mais l'assemblée des magistrats possède également un pouvoir législatif et exécutif au niveau local (un peu comme un conseil municipal actuel). Dans les grandes cités du royaume dotées d'un parlement, le pouvoir des magistrats est parfois suffisamment fort pour que le roi lui-même soit forcé de négocier avec la chambre.

Le statut social des magistrats varie. Ceux qui tiennent leur place de leur père sont généralement des nobles de cloche. Ceux qui viennent d'acheter leur charge peuvent être nés bourgeois ; dans ce cas, ils doivent passer un examen oral en latin et en droit devant leurs futurs pairs et être cooptés par ceux-ci pour être admis à siéger au parlement. Ces nouveaux magistrats ne bénéficient parfois que d'une noblesse graduelle : seul leur fils aîné, s'il reprend la charge paternelle, sera considéré comme un aristocrate à part entière.

Caractéristiques :

Savoir +1, *Entregent* +1

Compétences :

Savoir :
- *Comptabilité* +1
- *Droit* +1
- *Latin* +1
- *Lire/Écrire* +1

Sensibilité :
- *Perspicacité* +1

Entregent :
- *Commander* +1
- *Éloquence* +1
- *Intimidation* +1
- *Pose* +1



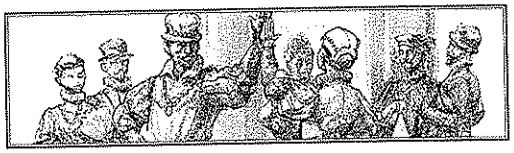
Trousseau :

Un costume de gentilhomme & une robe d'avocat, une épée (pour un personnage noble) ou une canne (pour un personnage roturier), une main de papier (20 feuilles), un cornet d'encre & cinq plumes, cinq livres de droit imprimés à Paris ou à Poitiers.

Cagnotte :

Multipliée par 3.





Manouvrier

Le manouvrier est un homme de peine qui travaille sur les chantiers : terrassier ou portefaix, il est chargé des travaux les plus durs et les moins bien payés. Entre deux embauches, il mène souvent une vie vagabonde et misérable, en quête de travail. Certains manouvriers sombrent dans la mendicité ou la petite délinquance ; d'autres, en temps de guerre, s'engagent dans les enseignes de pionniers qui creusent les tranchées de siège, déplacent en équipe les canons sur les champs de bataille ou fabriquent des ponts de bateaux sur les rivières barrant l'avancée des troupes.

Caractéristiques :

Complexion +1, *Adresse* +1

Compétences :

Puissance :
- *Bagarre* +1

Complexion :
- *Menuiserie* +1
- *Natation* +1

Adresse :
- *Braconnage* +1
- *Se cacher* +1
- *Escalade* +1
- *Esquive* +1
- *Jeux de dés* +1
- *Lancer* +1

Trousseau :

Un costume de paysan rapiécé, un bâton, une besace.

Cagnotte :

Multipliée par 1.







Médecin

Le médecin, appelé aussi « physicien », est un érudit très prestigieux au XVIe siècle. Après avoir suivi des études universitaires – qui le distinguent du barbier – le médecin prête le serment d'Hippocrate et s'installe dans une grande ville. Il arrive aussi qu'il soit recruté au service personnel de grands aristocrates comme les princes du sang. Seuls les membres de l'élite sociale peuvent avoir recours à ses services : le prix moyen d'une consultation est d'un écu, prix exorbitant pour le peuple et la petite bourgeoisie. Inutile de préciser que les médecins sont riches, suffisamment pour se payer les services d'un ou deux barbiers qui leur servent d'auxiliaires.

Les médecins s'entourent d'un décorum très théâtral : ils parlent latin, s'appellent mutuellement « *doctor* » ou « *domine* » et vont jusqu'à latiniser leur nom. Ils fondent leurs diagnostics sur le thème astral de leurs patients, tiennent des digressions savantes, et accompagnent fréquemment leurs prescriptions de prières et de formules pieuses à réciter plusieurs fois par jour pour chasser le mal...

Au XVIe siècle, la médecine bouillonne d'idées nouvelles et de polémiques. En schématisant, il existe deux grands courants de pensée médicale : les partisans de Galien, défenseurs de la médecine médiévale, face aux anatomistes et chirurgiens, qui se réclament en particulier des œuvres de l'anatomiste André Vésale et du médecin Paracelse. La vieille école médicale s'appuie sur les ouvrages de Claude Galien, un médecin grec du IIIe siècle de notre ère qui a développé la célèbre théorie des « humeurs ». Ces médecins traditionalistes étudient leur science dans des livres plutôt que sur des sujets ; ils fondent leur diagnostic sur l'examen du pouls, de la langue et de l'urine, voire sur le simple témoignage de leur patient. Ils ne se livrent jamais à des soins chirurgicaux, tâche ingrate et dégradante dont ils se déchargent sur leurs auxiliaires barbiers. La nouvelle école médicale, quant à elle, prône l'exploration anatomique du corps humain, et s'appuie particulièrement sur le traité *De humani corporis fabrica*, publié en 1543 à Bâle par André Vésale, un

LIVRE 1
LES RÈGLES



CHAPITRE 3
CRÉATION DU
PERSONNAGE





jeune professeur d'anatomie. Les anatomistes réfutent les erreurs de Galien et des médecins médiévaux et redonnent ses lettres de noblesse à la chirurgie. Des médecins comme François Rabelais n'hésitent pas à « déchoir » en pratiquant des « anatomies » (dissections), parfois illégales, pour améliorer leur connaissance pratique du corps humain ; ils pratiquent également des opérations chirurgicales (essentiellement des soins de blessures et de fractures, parfois l'opération de hernies étranglées). Comble de scandale aux yeux des tenants de l'ancienne école, certains chirurgiens barbiers dépourvus de formation universitaire publient des ouvrages qui révolutionnent la médecine. (C'est le cas du célèbre Ambroise Paré.) Une autre pomme de discorde vient se greffer sur la première : les partisans de Galien prônent une médecine purgative (à base de saignées, de purges, de ventouses et de lavements) alors que les partisans de Paracelse défendent une médecine chimique, basée sur l'administration de mercure, de plomb, d'arsenic ou d'antimoine.

La querelle entre les écoles médicales est très vive – d'autant plus vive qu'elle glisse souvent sur le terrain religieux, les anatomistes bousculant les interdits et la science de l'Église...

Caractéristiques :

Savoir +1, *Entregent* +1

Compétences :

Savoir :
- *Alchimie* +1
- *Anatomie* +1
- *Connaissance des simples* +1
- *Grec ancien* +1
- *Latin* +1
- *Lire/Écrire* +1
- *Médecine* +1

Entregent :
- *Baratin* +1

Adresse :
- *Chirurgie* +1

Trousseau :

Un costume bourgeois, un masque à bec, une sacoche contenant une matula (urinoir en verre), une cuvette, trois aiguilles de chirurgien et trois lancettes.

Cagnotte :

Multipliée par 3.



Ministre

Le ministre est un cadre religieux protestant. C'est toutefois un laïc car Jean Calvin a abandonné la cérémonie de l'ordination qui distingue le clerc du laïc. Le ministre porte donc l'habit bourgeois, peut se marier et avoir des enfants.

Au sein de l'Église réformée, on trouve quatre types de ministres : les docteurs, les pasteurs, les anciens et les diacres. Au cours du XVIe siècle, il existe très peu de docteurs en France (voir *Théologien*, profession plus appropriée pour ce type de ministère). Le pasteur est le ministre chargé du prêche dominical et de la célébration de la sainte Cène, quatre fois par an (à Noël, Pâques, Pentecôte et le premier dimanche de septembre). Au XVIe siècle, le pasteur est souvent un missionnaire chargé de prêcher la Réforme dans les provinces catholiques et de convertir les « papistes » à la foi réformée. Jusque vers le milieu des années 1560, la majorité des pasteurs sont nommés par Jean Calvin ou par la compagnie des pasteurs de Genève, après avoir été formés à Genève, Lausanne ou Strasbourg. À partir de 1561, la première académie protestante, fondée à Nîmes, commence à former des pasteurs à l'intérieur du royaume.

Quand il commence à faire des convertis et à célébrer le prêche dans une bourgade, le pasteur missionnaire y fonde une « église plantée ». Lorsque les membres de cette communauté sont suffisamment nombreux, le pasteur forme un « consistoire » (conseil), composé par lui-même, par des anciens et par un ou plusieurs diacres. Les anciens sont des notables, cooptés entre eux, qui ont pour fonction de veiller aux bonnes mœurs des croyants. Les diacres sont des ministres chargés de l'assistance aux pauvres. Une église réformée qui dispose d'un pasteur et d'un consistoire devient une « église dressée ».

Les ministres, en particulier les pasteurs et les anciens, ont souvent une importante activité religieuse et politique. L'organisation semi-démocratique de l'église réformée, l'évangélisation des territoires catholiques, les collectes d'argent destinées à l'entretien des troupes protestantes et les délégations envoyées auprès des grands aristocrates qui servent de chefs militaires à la Réforme sont autant d'activités qui jettent les ministres au cœur des guerres civiles.





Caractéristiques :

Savoir +1, *Entregent* +1

Compétences :

Savoir :
- *Grec ancien* +1
- *Hébreu* +1
- *Latin* +1
- *Lire/Écrire* +1
- *Théologie* +1

Entregent :
- *Chant* +1
- *Commander* +1
- *Éloquence* +1
- *Intimidation* +1

Trousseau :

Un costume bourgeois de couleur sombre, très sobre, un exemplaire de l'Ancien Testament traduit en français, un livre de psaumes traduits en français.

Cagnotte :

Multipliée par 1,5.



Mendiant/Mendiante

Le mendiant est un marginal qui a dégringolé jusqu'au bas de l'échelle sociale et se trouve réduit à solliciter la compassion d'autrui pour tenter de survivre. Il possède souvent un passé tragique – famille ravagée par la guerre ou les épidémies, condamnation pour un crime, soldat mutilé sur le champ de bataille... La précarité de son existence contribue à multiplier ses disgrâces physiques : la malnutrition déchausse ses dents, les maladies de peau et la vermine lui donnent chancres, scrofules et pelade. Certains attrapent (ou simulent) des maladies plus graves pour attendrir ou épouvanter les passants, et augmenter ainsi les aumônes encaissées...

La plupart du temps, les mendiants sombrent très vite dans la petite délinquance. Pour garantir leur sécurité, ils se rassemblent en bandes de gueux et de crève-la-faim, et commettent divers délits – larcins, mutilations d'enfants pour apitoyer le passant... En périodes de troubles, ils profitent des émeutes pour se livrer au pillage, ou maraudent dans le sillage des armées pour brigander ce qui peut l'être dans les bourgades mises à sac par les soldats.

Caractéristiques :

Complexion +1, *Entregent* +1

Compétences :

Entregent :
- *Baratin* +1
- *Comédie* +1
- *Discrétion* +1
- *Mendier* +1

Puissance :
- *Bagarre* +1

Complexion :
- *Dive bouteille* +1

Adresse :
- *Détrousser* +1
- *Se cacher* +1
- *Esquive* +1

Trousseau :

Des hardes de gueux infestées de vermine, une sébile, un bâton.

Cagnotte :

Divisée par 3.







Moine

Le moine est un religieux régulier, c'est-à-dire un religieux qui ordonne son existence selon les règles d'un ordre monastique. Il a suivi un noviciat, parfois très long, avant de prononcer les vœux solennels qui lui ont permis d'entrer dans une communauté monastique. Un moine n'a pas forcément reçu le sacerdoce, l'ordination qui ferait de lui un prêtre.

Il existe de très nombreux ordres monastiques au XVIe siècle. Aux grands ordres médiévaux (bénédictin, cistercien, franciscain, dominicain) vont se rajouter des ordres plus récents, fondés aux XVe et XVIe siècles, comme les minimes ou les jésuites. Depuis le XIIIe siècle existait une scission entre les ordres riches (comme les bénédictins) et les ordres pauvres (comme les franciscains). À partir du XVe siècle, de nombreux moines, désireux de rapprocher l'Église du modèle du Christ, créèrent de nouveaux monastères où le vœu de pauvreté était respecté. Il s'agit de communauté où l'on suit l'observance. Ces communautés monastiques vont contribuer à la création de nouveaux rameaux des ordres anciens (les cordeliers sont des franciscains observants, les jacobins sont des dominicains observants), voire vont générer des ordres totalement nouveaux (les minimes, un ordre mendiant). Ces ordres adeptes de l'observance fournissent de nombreux prédicateurs charismatiques, aussi bien écoutés par le peuple que par l'aristocratie. Certains de ces prédicateurs se convertiront à la Réforme et figureront parmi ses propagateurs, mais la plupart resteront fidèles à la foi catholique, et feront office de fer de lance de la Contre-Réforme et des mouvements ligueurs.

À l'opposé des prédicateurs mendiants, on trouve aussi des moines mus par l'ambition, qui tentent d'acquérir une haute position sociale en gravissant les échelons hiérarchiques de leur ordre. Les prieurs et les abbés ont généralement des pensions confortables, voire de la fortune, et peuvent exercer un rôle politique local influent. Les chanoines (membres d'un chapitre cathédral) possèdent des revenus importants, des maisons particulières plus proches de la gentilhommière que du cloître, et empiètent souvent sur l'autorité de l'évêque dans son propre diocèse...



Quels que soient leur ordre, leur conception de l'Église et de leurs devoirs religieux, les membres du clergé régulier sont en première ligne des polémiques et des troubles des guerres de religion. Ce sont les premières victimes des bandes de huguenots armés, et on les voit de plus en plus souvent prendre les armes pour lutter contre l'hérésie. Les armées de la Ligue et de la Sainte Union compteront des compagnies entières de moines sanglés en corselet de fer et morion, l'arquebuse au poing.

Caractéristiques :

Savoir +1, *Sensibilité* +1

Compétences :

Savoir :
- *Connaissance des simples* +1
- *Latin* +1
- *Lire/Écrire* +1
- *Théologie* +1
- *Angéologie* +1

Sensibilité :
- *Enluminure* +1

Entregent :
- *Chant* +1
- *Discrétion* +1

Adresse :
- *Calligraphie* +1

Trousseau :

Une robe et un manteau de moine, un chapelet, un livre d'heures.

Cagnotte :

Divisée par 2.





Musicien/Musicienne

La musique étant un art très apprécié par toutes les classes de la société, on rencontre de nombreux musiciens dans le royaume. La plupart sont des artistes itinérants, au statut précaire, qui viennent animer les fêtes populaires ou les bals de l'aristocratie. Beaucoup sont intégrés aux troupes de comédiens ambulants (voir *Comédien*), et accompagnent les passages chantés des pastourelles et des mascarades. Les plus chanceux entrent dans la domesticité d'aristocrates et de mécènes ; en effet, chez les grands, on voit nombre de nobles se faire accompagner par leur joueur de luth, qui a pour fonction de les distraire ou de leur servir d'émissaire dans leurs aventures galantes. D'autres musiciens travaillent en collaboration avec de grands poètes, afin de mettre en musique leurs sonnets et leurs madrigaux.

La musique profane étant associée à la danse et à la frivolité épicurienne de la poésie galante, les musiciens peuvent être mal acceptés par les calvinistes ; aussi les trouve-t-on essentiellement en milieu catholique.

Caractéristiques :

Sensibilité +1, *Adresse* +1

Compétences :

Savoir :
- *Italien* +1

Sensibilité :
- *Composition musicale* +1
- *1er instrument de musique* +1
- *2e instrument de musique* +1
- *Lutherie* +1

Entregent :
- *Chant* +1
- *Comédie* +1
- *Danse* +1
- *Pose* +1

Trousseau :

Un costume de voyage défraîchi, un costume de cour un peu usé, les instruments de musique maîtrisés.

Cagnotte :

Multipliée par 1,5.







Nonne

La nonne est une religieuse régulière, qui ordonne son existence selon la règle d'un ordre monastique. Elle a suivi un noviciat, parfois très long, avant de prononcer les vœux solennels qui lui ont permis d'entrer dans une communauté monastique.

Les ordres féminins ont suivi sensiblement la même évolution que les ordres masculins. Comme chez les moines, nombre de communautés féminines ont adhéré à l'idéal de l'observance (voir *Moine*). C'est particulièrement le cas des dominicaines, qui adoptent massivement un idéal de pauvreté. Moins tournées vers la prédication que les moines, les nonnes n'en conservent pas moins d'importantes fonctions sociales. On les trouve souvent dans les hospices et les hôtels-dieu, soignant les malades et les miséreux. Nombre de couvents accueillent les jeunes filles de bonne famille et leur prodiguent une bonne éducation, ou offrent une retraite confortable à des dames pieuses désirant passer leur vieillesse dans le calme d'un cloître.

Les religieuses de bonne famille peuvent avoir de belles possibilités de promotion au sein de la hiérarchie de leur ordre. Abbesses et chanoinesses disposent de revenus importants et d'une certaine influence dans les milieux de la bourgeoisie et de la noblesse, en particulier grâce à leurs écoles pour jeunes filles. Leur autonomie et leur poids politique restent toutefois bien moindres que ceux de leurs homologues masculins.

Caractéristiques :

Sensibilité +1, *Entregent* +1

Compétences :

Savoir :
- *Connaissance des simples* +1
- *Latin* +1
- *Lire/Écrire* +1
- *Médecine* +1
- *Théologie* +1
- *Angéologie* +1

Entregent :
- *Chant* +1
- *Discrétion* +1

Adresse :
- *Couture* +1





Trousseau :

Une robe, une coiffe et un manteau de nonne, un chapelet, un livre d'heures.

Cagnotte :

Divisée par 2.



Parfumeur/Parfumeuse

Les parfumeurs sont les esthéticiens du XVIe siècle. Dans des villes crasseuses, empestées par les ordures et le purin, ils fournissent pommades, fumigations et senteurs dont le bouquet vient soulager le nez délicat des élégants. Versés dans les arts cosmétiques, ils prodiguent également des soins de beauté à la chevelure et au teint de ces dames, et taillent, frisent, voire teintent les cheveux et la barbe des gentilshommes mondains. Dotés de solides connaissances sur les vertus des plantes aromatiques et de leurs essences, familiers des échoppes d'apothicaires, on fait parfois appel à leurs services pour concocter des produits moins innocents que des eaux de senteur. Selon la rumeur, certains parfumeurs sauraient aussi préparer philtres d'amour, potions abortives ou poisons subtils...

Certains parfumeurs tiennent boutique. La plupart, cependant, appartiennent à la domesticité de riches particuliers, bourgeois, ecclésiastiques ou nobles. Leur travail consiste non seulement à veiller à l'élégance de leurs maîtres, mais aussi à parfumer en antichambre les visiteurs, afin de les purifier des relents de la rue. Leur fonction, qui les met sans cesse en contact avec la bonne société, en fait des espions efficaces et des conseillers écoutés.

Caractéristiques :

Sensibilité +1, *Entregent* +1

Compétences :

Savoir :
- *Alchimie* +1
- *Parfumerie* +1
- *Connaissance des simples* +1

Sensibilité :
- *Maquillage* +1
- *Perspicacité* +1

Entregent :
- *Baratin* +1
- *Étiquette* +1
- *Discrétion* +1
- *Marchandage* +1

Trousseau :

Un costume de bourgeois(e) élégant(e), une cassette remplie de produits cosmétiques (poudres, fards, rouges, mouches), une cassette remplie de fioles d'essences de fleurs, une fiole de poison.

Cagnotte :

Multipliée par 2.







Peintre

Les peintres sont des artistes fort appréciés et fort demandés au XVIe siècle. Après un apprentissage souvent long dans l'atelier d'un maître, le peintre dispose d'une solide culture générale : il maîtrise non seulement le dessin et les secrets de fabrication des couleurs, mais il possède aussi de solides notions d'anatomie, d'architecture, d'histoire religieuse et de mythologie. Il continue généralement à travailler dans un atelier collectif, ou, s'il possède un certain renom (et la fortune subséquente), il ouvre son propre atelier et prend des apprentis. Il arrive qu'il voyage, pour se familiariser avec les écoles de peinture flamande et italienne.

Ses toiles sont presque uniquement des œuvres de commande. Il peut travailler sur des fresques, des tableaux allégoriques, des tableaux religieux ou encore des portraits. Au bout de quelques années, cela lui permet d'avoir tout un réseau de relations au sein de la noblesse et du haut clergé du royaume. Les peintres les plus célèbres peuvent même se voir attribuer les revenus d'une abbaye (ils deviennent alors abbés commendataires), ce qui leur permet de se livrer à leur art avec plus de liberté.

Caractéristiques :

Sensibilité +1, *Adresse* +1

Compétences :

Savoir :
- *Anatomie* +1
- *Architecture* +1

Sensibilité :
- *Dessin* +1
- *Enluminure* +1
- *Peinture* +1

Entregent :
- *Enseigner* +1

Complexion :
- *Dive bouteille* +1

Adresse :
- *Calligraphie* +1
- *Jeux de cartes* +1



Trousseau :

Un costume de voyage défraîchi, un costume de cour un peu dépareillé, deux chevalets (un grand et un petit), une cassette remplie de pigments (métalliques, roches pilées, végétaux, animaux), un lot de pinceaux, un lot de mines de plomb, trois toiles.

Cagnotte :

Multipliée par 1,5.





Pétardier

Le pétardier est un artilleur/artificier. Dans une armée, il dépend du grand maître de l'artillerie. Sa spécialité est le « pétard », c'est-à-dire la bombe à la poudre noire. La grenade à mèche n'existe pas encore au XVIe siècle, mais les explosifs sont souvent mis à contribution au cours des sièges, voire au cours des batailles en rase campagne. On a recours au pétardier pour faire sauter une mine sous un rempart ennemi, pour faire exploser les portes d'une forteresse (Henri de Navarre s'empara de Cahors de cette façon) ou pour faire partir en fumée le bagage d'une armée hostile – l'amiral de Coligny fit ainsi sauter une partie du train de l'artillerie royale au cours de la première guerre civile.

Le pétardier est donc un soldat aux compétences précieuses. C'est aussi un soldat qui mène une existence extrêmement risquée... Car la poudre noire et les mèches sont loin d'être fiables, et les accidents sont dévastateurs. De plus, l'ennemi, dès qu'il repère un pétardier, a toujours tendance à le tenir sous un feu nourri pour tenter de sauver ses ouvrages défensifs. Une balle d'arquebuse dans le tonnelet de poudre qu'on porte sous le bras, ça ne pardonne pas... Bref, seules de véritables têtes brûlées exercent ce périlleux métier.

Caractéristiques :

Savoir +1, *Adresse* +1

Compétences :

Savoir :
- *Architecture* +1
- *Armurerie* +1
- *Artillerie* +1

Puissance :
- *Bagarre* +1
- *Forcer* +1

Complexion :
- *Menuiserie* +1

Adresse :
- *Arquebusade* +1
- *Esquive* +1
- *Lancer* +1





Trousseau :

Une livrée de soldat un peu défraîchie, un tonnelet de 5 livres de poudre noire, une mèche de 50 pieds, un pistolet à rouet, trois poires à poudre (trois charges) et trois plombs, un poignard & un briquet à silex.

Cagnotte :

Multipliée par 1.



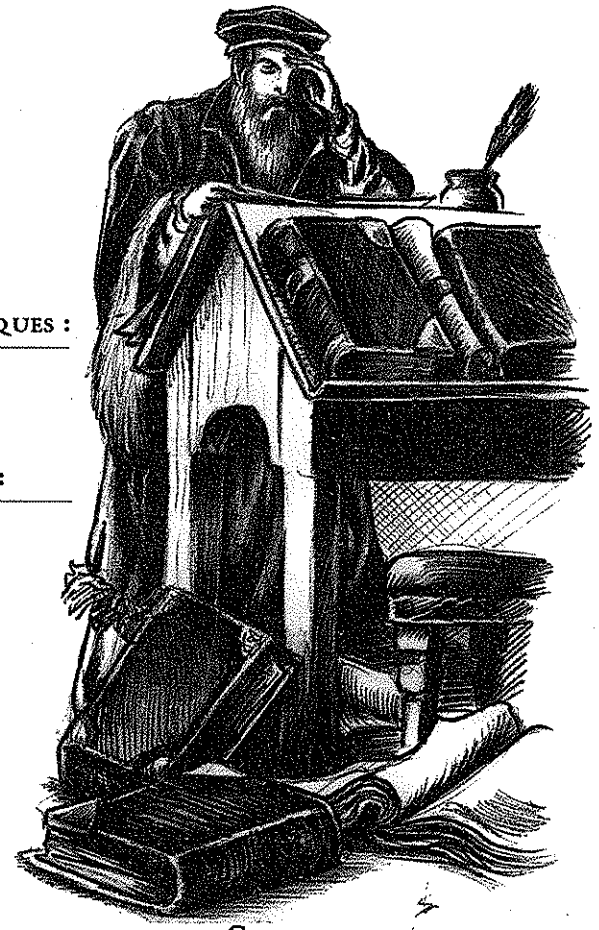
Philosophe

Généralement, la philosophie n'est que l'*otium* (le loisir, au sens noble) du philosophe du XVIe siècle. Celui-ci exerce officiellement d'autres fonctions : ecclésiastique, professeur, diplomate (comme Machiavel ou Montaigne) ou magistrat (comme La Boétie).

Le philosophe est un humaniste, doté d'une grande curiosité intellectuelle et d'une solide culture générale. Il a lu la plupart des grands philosophes de l'Antiquité (Platon, Aristote, Plotin, Cicéron) et bon nombre de théologiens et de Pères de l'Église (saint Augustin, saint Thomas d'Aquin, Raymond Sebon), qui lui ont donné une grande ouverture d'esprit et un certain nombre de repères conceptuels. Il s'intéresse également au droit, à l'histoire, aux grandes découvertes, à la médecine. Il réfléchit à l'évolution de la société et des mentalités, et émet souvent des idées très en avance sur son époque : Thomas More rêve d'une société égalitaire où l'armée ne serait qu'un corps de défense nationale ; Étienne de La Boétie conteste le pouvoir autocratique du roi et rappelle que tout gouvernement repose sur un contrat passé entre le peuple et son chef ; Michel de Montaigne explore la psychologie humaine, et rejette déjà le colonialisme et le racisme occidentaux.

Le philosophe du XVIe siècle s'intéresse aux nouvelles théories sur l'univers : c'est souvent un partisan de l'héliocentrisme (conception de l'univers qui fait tourner la Terre autour du soleil) contre le géocentrisme (opinion selon laquelle le soleil tourne autour de la Terre). Ses idées avancées font souvent du philosophe la victime d'investigations en moralité ou en religion, voire de persécutions pures et simples. Les extrémistes de tous bords acceptent mal sa souplesse intellectuelle, et les Églises romaine ou réformée condamnent ses points de vue novateurs. Au cours des guerres civiles, la vie de Montaigne fut parfois menacée ; Ramus, philosophe et mathématicien, fut massacré pendant la Saint-Barthélemy...





Caractéristiques :

Savoir +1,
Sensibilité +1

Compétences :

Savoir :
- *Droit* +1
- *Grec ancien* +1
- *Latin* +1
- *Lire/Écrire* +1
- *Philosophie* +1
- *Théologie* +1

Sensibilité :
- *Perspicacité* +1

Entregent :
- *Baratin* +1
- *Enseigner* +1

Trousseau :

Un costume de bourgeois un peu défraîchi, trois livres de philosophie et de théologie, une main de papier (20 pages), un cornet à encre et une plume.

Cagnotte :

Multipliée par 1.



Poète/Poétesse

La poésie est un art fort prisé par les élites intellectuelles du royaume, aussi bien au sein de la noblesse, du clergé que de la haute bourgeoisie. Il existe même des concours de poésie, comme les jeux floraux de Toulouse, disputés chaque année depuis le Moyen Âge. Si nombre de personnages cultivés ne s'adonnent à la poésie que comme à un loisir (Charles IX ou sa sœur Marguerite de Valois en furent d'illustres exemples), en revanche, d'autres lettrés firent carrière de leur art. Ce fut le cas de Philippe Desportes, Maurice Scève ou Pierre de Ronsard.

La poésie du XVIe siècle est fortement influencée par les sonnets de Pétrarque, et par le courant novateur des sept poètes de la Pléiade (Ronsard, Du Bellay, Baïf, Pontus de Tyard, Belleau, Jodelle, Pelletier). On abandonne les formes médiévales (le rondeau, la ballade, un vers comme le décasyllabe) au profit de formes antiques (l'ode) ou nouvelles (le sonnet, d'origine italienne ; le blason ; un vers comme l'alexandrin). Même s'il est amateur, le poète possède une éminente fonction sociale. Il peut être un polémiste, engagé dans un camp (Agrippa d'Aubigné) et composant placets et quatrains incendiaires au service de la propagande de son parti ; il peut être un galant, qui écrit des poèmes d'amour réutilisables par ses lecteurs pour faire leur cour à ces dames (Ronsard) ; il peut être un parolier de chansons dont l'air est écrit par des compositeurs en vogue, et qui sont diffusées aussi bien à la cour qu'au sein du peuple. Certains poètes sont des courtisans chevronnés et écrivent des œuvres de commande (Ronsard, Desportes), d'autres composent des œuvres plus personnelles (Du Bellay, Louise Labé).



Caractéristiques :

Sensibilité +1, *Entregent* +1

Compétences :

Savoir :
- *Cosmographie* +1
- *Grec ancien* +1
- *Latin* +1
- *Lire/Écrire* +1

Sensibilité :
- *Littérature* +1

Perspicacité +1

Entregent :
- *Baratin* +1
- *Éloquence* +1
- *Pose* +1

Trousseau :

Un costume de cour un peu défraîchi, trois livres de poésie (dont les *Sonnets* de Pétrarque), une main de papier (20 feuilles), un cornet à encre et une plume.

Cagnotte :

Multipliée par 1,5.





Précepteur

Le précepteur peut être un laïc ou un religieux. C'est un érudit, un humaniste formé dans la plupart des grandes disciplines du XVIe siècle. Il peut exercer ses activités de deux façons :

1. Le précepteur à proprement parler est un maître particulier, payé pour vivre et enseigner à demeure. Il consacre l'essentiel de son temps à son élève (ou à ses élèves, généralement les enfants d'une même famille). Bien plus qu'un simple professeur, c'est aussi un éducateur qui veille à l'édification aussi bien morale, religieuse qu'intellectuelle des enfants à sa charge. Il devient parfois plus proche de ses élèves que leurs propres parents.

2. Le pédagogue vit dans les villes dotées d'un collège. Il accueille dans sa maison quelques enfants pendant leurs études : il les loge, les nourrit, les habille, leur sert de répétiteur et vérifie la qualité de leur travail et de leurs résultats. En contrepartie de ses services, il reçoit de confortables honoraires de la part des parents de ses pupilles.

Il n'est pas rare que le précepteur ait exercé d'autres activités avant de se lancer dans l'enseignement. Dans les grandes familles du royaume, on choisit les précepteurs dans les rangs des magistrats, des prélats ou des officiers. Il arrive parfois que l'amitié forgée entre un maître et son élève de haute naissance garantisse une brillante carrière au précepteur lorsque son pupille devient adulte. Ainsi Guy du Faur de Pibrac, obscur magistrat toulousain devenu professeur de philosophie et d'éloquence auprès d'Henri d'Anjou, fut-il successivement élevé chancelier de Pologne, chancelier de la reine de Navarre et membre du conseil privé du roi de France par la grâce de son ancien élève...

Caractéristiques :

Savoir +1, *Entregent* +1

Compétences :

Savoir :
- *Arithmétique* +1
- *Cosmographie* +1
- *Grec ancien* +1
- *Latin* +1
- *Lire/Écrire* +1

Sensibilité :
- *Perspicacité* +1

Entregent :
- *Éloquence* +1
- *Enseigner* +1

Adresse :
- *Calligraphie* +1

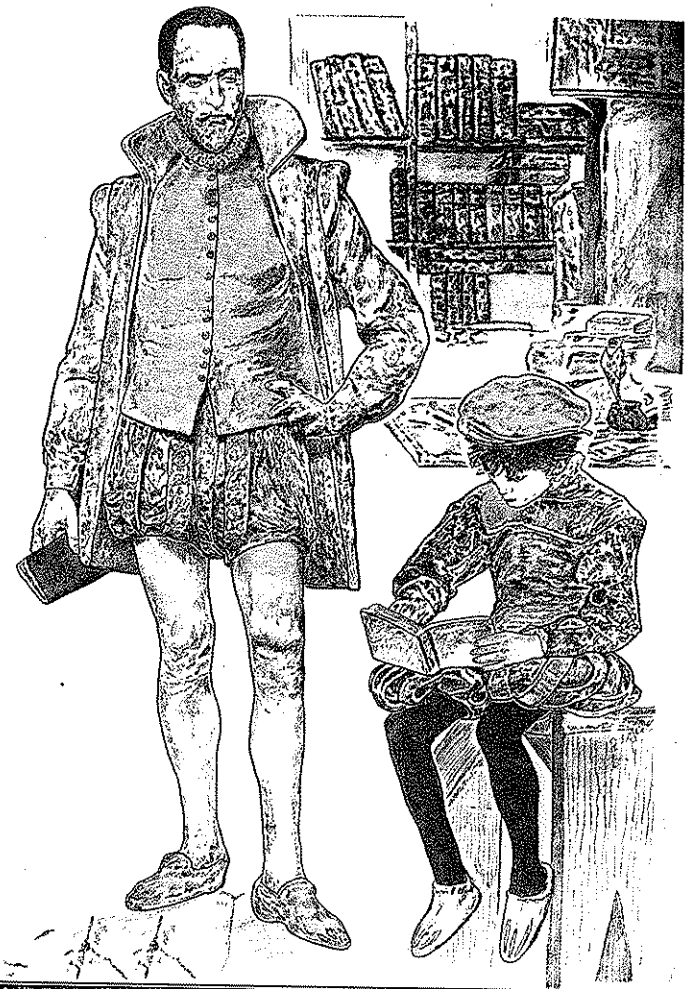


Trousseau :

Un costume de bourgeois, un lexique grec, un lexique latin, une main de papier (20 feuilles), un cornet à encre et une plume, une verge de bois.

Cagnotte :

Multipliée par 2.





Prêtre

La prêtrise catholique est en pleine évolution au cours du XVIe siècle. La cure de la plupart des paroisses rapportant des revenus, parfois importants, les candidats à la prêtrise sont nombreux. Toutefois, au début du siècle, seul un clerc sur quinze poursuit ses études jusqu'au « sacerdoce », le plus élevé des ordres majeurs qui permet au prêtre d'administrer les sacrements – et l'engage à vie dans l'Église. Bon nombre de clercs profitent ainsi de bénéfices paroissiaux sans être prêtres à part entière... Certains entrent même en fonction après une formation éclair de quinze jours ! Enfin, le nombre des prêtres vivant en concubinat est assez élevé – jusqu' à 20 % des curés d'un diocèse...

Ces désordres encouragent la diffusion de la Réforme, mais aussi les mouvements réformateurs de l'église catholique elle-même. Dans la seconde moitié du XVIe siècle, le concile de Trente va exiger plus de rigueur de la part du clergé séculier : création du séminaire pour former les futurs prêtres, incitation à poursuivre jusqu'aux ordres majeurs, rejet d'un certain nombre de séminaristes à la vocation douteuse, condamnation répétée du concubinat, pression accrue des évêques sur leurs prêtres diocésains pour fournir des célébrations correctes et diffuser le message de l'Église romaine auprès de leurs ouailles.

Il faut préciser que la messe ne ressemble pas beaucoup à celle que nous connaissons : célébrée en latin, elle est souvent bâclée par les clercs peu instruits qui maîtrisent mal la langue... Les sermons sont rares, et directement inspirés (voire recopiés) de manuels à l'usage des curés : le plus connu et le plus utilisé est l'*Opus tripartitum*, composé au XVe siècle par Jean Gerson. La confession et la communion sont des sacrements rarement sollicités par les fidèles, sauf pendant la période pascale. En revanche, les messes pour le salut des morts (appelées « obit ») sont légion, et représentent des revenus substantiels pour l'Église.











On distingue trois types de prêtres au XVIe siècle :

1. Les curés sont les titulaires d'une paroisse. Dotés de revenus souvent importants, ce sont des notables qui possèdent un poids financier et politique non négligeable au niveau local. Leurs affaires, leur ambition (et leurs plaisirs...) les retiennent assez souvent hors des limites de leur paroisse, ce qui induit un fort absentéisme.

2. Les vicaires, ou suppléants, sont chargés de la paroisse en l'absence du curé. La plupart du temps, c'est sur eux que repose toute la liturgie. Privés des revenus de la cure, ils se contentent d'émoluments médiocres qui ne les motivent guère...

3. Les prêtres-filleuls sont généralement des prêtres originaires de la paroisse où ils officient. Ni curés, ni vicaires, ils sont seulement chargés de célébrer les innombrables messes pour le repos des morts, et vivent des revenus qui y sont attachés.

Comme les moines, les prêtres sont au premier rang des polémiques et des troubles des guerres de religion. Ce sont les victimes désignées des massacres perpétrés par les bandes de huguenots armés, et on les voit de plus en plus souvent prendre les armes pour lutter contre l'hérésie.

Caractéristiques :

Sensibilité +1, *Entregent* +1

Compétences :

Savoir :
- *Droit* +1
- *Latin* +1
- *Lire/Écrire* +1
- *Théologie* +1

Sensibilité :
- *Perspicacité* +1

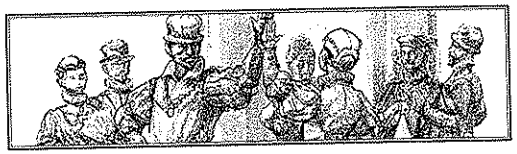
Entregent :
- *Chant* +1
- *Commander* +1
- *Éloquence* +1
- *Intimidation* +1

Trousseau :

Une barrette (bonnet carré de prêtre, à la Rabelais), une robe et un manteau de prêtre, un chapelet, un livre d'heures et une bible en latin.

Cagnotte :

Multipliée par 1,5.



Ratier

Le ratier est le dératiseur du XVIe siècle. C'est un petit artisan itinérant, fort peu considéré quoique très sollicité, spécialiste de l'extermination des rongeurs. Dans une économie menacée de pénuries alimentaires, où les procédés de conservation de la viande et des légumes restent des plus incertains, rats, souris et mulots représentent de véritables fléaux. Ils prospèrent dans les ordures des villes, s'introduisent dans les caves, cuisines, greniers et celliers et s'attaquent aux réserves. En outre, ils sont vecteurs de maladies épidémiques, en particulier de la redoutable peste noire, endémique au XVIe siècle. Le ratier se pose alors comme l'homme providentiel....

Les ratiers se signalent par de longues perches portées sur l'épaule, le long desquelles ils suspendent les cadavres des rats qu'ils ont tués récemment. Certains poussent le racolage publicitaire jusqu'à se coudre des toques ou des sayons en peau de rat... Ils se font généralement payer à l'unité, un ou deux deniers pour un rat tué. Ils utilisent les moyens les plus divers pour venir à bout des rongeurs, et chacun possède son secret d'extermination : boulettes de mie empoisonnée, collets, chats, belettes voire... rats apprivoisés pour traquer l'ennemi !

Un ratier trouve toujours du travail en ville, tant l'infestation de rongeurs est importante. Cela lui permet d'avoir tout un réseau de relations dans le petit peuple des domestiques, des garçons de cuisine et des maraîchers, et de visiter bien des maisons... Une expérience mise parfois à profit pour se livrer à des larcins et à des cambriolages, avec la complicité de la bande locale de larrons...

Caractéristiques :

Complexion +1, *Adresse* +1

Compétences :

Sensibilité :
- *Pistage* +1
- *Vénerie* +1

Entregent : • *Dressage* +1
Puissance : • *Bagarre* +1
Complexion : • *Dive bouteille* +1
Adresse :
- *Braconnage* +1
- *Se cacher* +1
- *Jeux de dés* +1
- *Lancer* +1

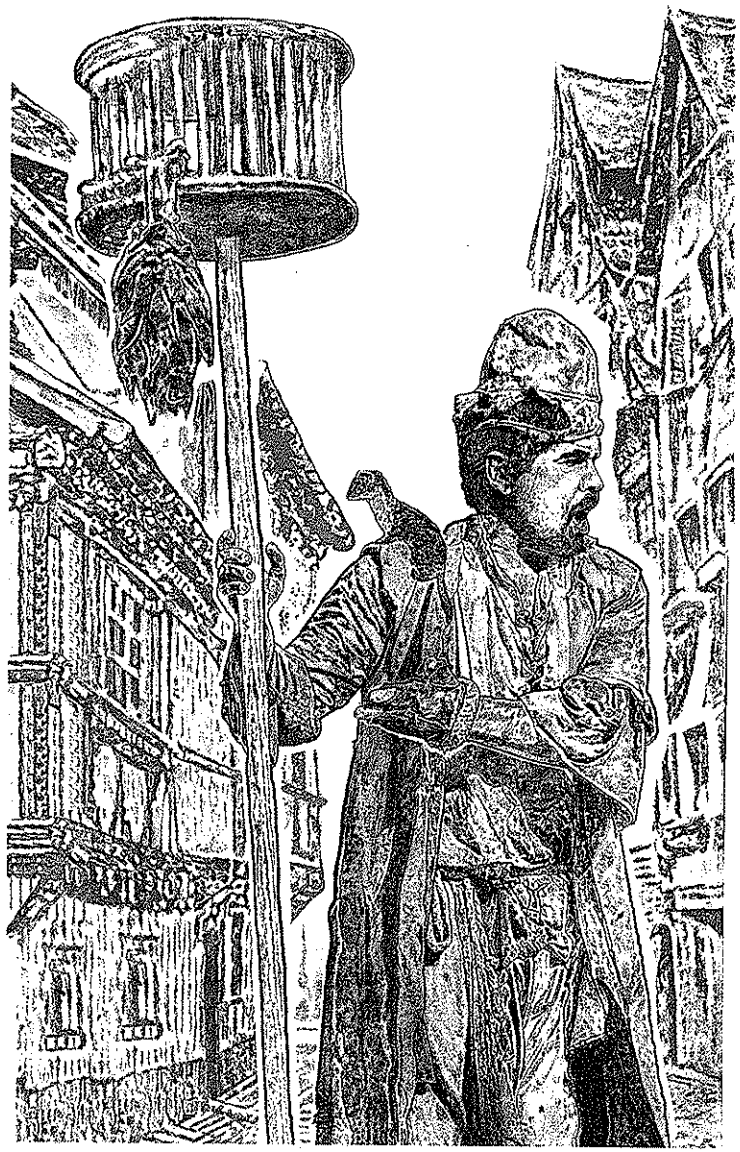
Trousseau :

Des hardes de gueux, un coutelas, une fronde, dix lacets de cuir (pour tendre des collets).

Cagnotte :

Divisée par 2.







Rebouteux

À une époque où la médecine est très chère, où les campagnes sont démunies de médecins et de barbiers, les gens du petit peuple et de la paysannerie se soignent comme ils le peuvent. Ils ont souvent recours au rebouteux, une sorte de guérisseur exorciste issu lui-même des classes sociales les plus défavorisées. En utilisant des bribes de théologie, de sciences ésotériques, les superstitions locales et une connaissance assez étendue des vertus des herbes médicinales, le rebouteux prétend soigner les maladies du corps et chasser les mauvais esprits. Ses procédés relèvent parfois de la sorcellerie pure et simple, ce qui lui vaut régulièrement des problèmes avec les autorités religieuses et la frange puritaine de la population.

Caractéristiques :

Entregent +1, *Adresse* +1

Compétences :

Savoir :
- *Connaissance des simples* +1
- *Médecine* +1
- *Parfumerie* +1

Sensibilité :
- *Perspicacité* +1

Entregent :
- *Baratin* +1
- *Intimidation* +1
- *Marchandage* +1
- *Pose* +1

Puissance :
- *Bagarre* +1

Trousseau :

Des hardes de gueux, des gris-gris de dents et d'os, un bâton, trois poudres prétendument « miraculeuses ».

Cagnotte :

Multipliée par 1,5.





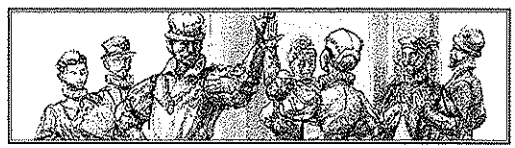


Sage-femme

Au XVIe siècle, aucun homme n'est théoriquement en droit d'être le témoin de la délivrance d'une jeune mère. Certains médecins commencent à s'intéresser à l'obstétrique, mais il est rarissime qu'ils assistent une accouchée, même lorsque l'enfant se présente mal. C'est une affaire de femmes.

Depuis le Moyen Âge existe un corps de métier exclusivement féminin, celui des sages-femmes. Il s'agit d'accoucheuses professionnelles, chargées d'assister médicalement les parturientes et de soigner les nourrissons malades. La mortalité natale et post-natale est très élevée à l'époque, et il n'est pas rare que la vie des mères elle-même soit menacée (hémorragies, fièvres puerpérales). Les sages-femmes bénéficient d'une grande autorité et d'un grand respect au sein de la population féminine, qui voit en elles un secours providentiel au moment de l'épreuve toujours dangereuse (et extrêmement douloureuse) de l'accouchement. Leur autorité rayonne bien au-delà du domaine obstétrique. On leur confie des secrets de femmes, on les consulte sur des problèmes personnels, sexuels, moraux ou familiaux. Les sages-femmes possèdent un vieil héritage culturel de médecine traditionnelle, auquel se mêlent des rites et des connaissances vaguement magico-religieux, qui font qu'on les consulte fréquemment quand on craint un envoûtement ou le mauvais œil.

Les hommes, particulièrement les membres du clergé ou les ministres réformés, voient d'un très mauvais œil l'influence que les sages-femmes exercent sur la gent féminine. Ils les soupçonnent (non sans raison) d'être parfois impliquées dans des affaires d'avortement, et vont jusqu'à les accuser de magie noire. Il arrive d'ailleurs régulièrement que des sages-femmes soient traduites en justice pour sorcellerie, et que certaines n'échappent pas au bûcher.



Caractéristiques :

Entregent +1, *Adresse* +1

Compétences :

Savoir :
- *Anatomie* +1
- *Connaissance des simples* +1
- *Médecine* +1

Sensibilité :
- *Cuisine* +1
- *Perspicacité* +1

Entregent :
- *Baratin* +1

Adresse :
- *Chirurgie* +1
- *Couture* +1
- *Filage* +1



Trousseau :

Un costume de paysanne, des serviettes et une bassine, une besace contenant 2 belladones, 2 fougères mâles cueillies la nuit du solstice d'été, 2 guis de chêne cueillis à la pleine lune.

Cagnotte :

Multipliée par 1,5.



Servante

La servante est une domestique attachée au service d'une dame de condition, appartenant à la bourgeoisie ou à la noblesse. La servante est une bonne à tout faire : la toilette et l'habillement de sa maîtresse, la cuisine, le linge, les travaux d'aiguille, le ménage, le marché figurent au nombre de ses tâches quotidiennes. Vouée au service de la dame jour après jour, elle passe le plus clair de son temps avec celle-ci, allant jusqu'à dormir dans la chambre de sa maîtresse sur une couchette – y compris lorsqu'il s'agit d'une chambre conjugale, si la dame est une femme mariée. Cette intimité de tous les instants lui permet de tout connaître de sa maîtresse et en fait bien plus qu'une simple domestique. Certaines servantes sont payées par le maître de maison pour servir de garde-chiourme à leur maîtresse, d'autres deviennent les confidentes et les complices de leur patronne. Dans tous les cas, leurs rapports sont beaucoup plus complexes et beaucoup plus profonds que celui qui lie une employée à son employeur.

Caractéristiques :

Complexion +1, *Adresse* +1

Compétences :

Savoir :
- *Intendance* +1

Sensibilité :
- *Cuisine* +1
- *Perspicacité* +1

Entregent :
- *Baratin* +1
- *Discrétion* +1
- *Marchandage* +1

Adresse :
- *Couture* +1
- *Se cacher* +1
- *Filage* +1

Trousseau :

Un costume de paysanne, un tablier, une bassine, un battoir à linge, un rouet à filer, des aiguilles de couture et du fil.

Cagnotte :

Divisée par 2.







Soudard

Le mot « soudard » désigne le soldat du XVI[e] siècle. Il s'agit du militaire du rang, mercenaire ou légionnaire, qui vient grossir les enseignes de gens de pied, voire les cornettes de chevau-légers. C'est généralement une brute sans éducation, qui ne respecte la discipline que lorsqu'elle est imposée par la force et par l'exemple des officiers. Aventureux, cupide, facilement cruel, il se bat plus pour l'argent et pour les filles que par idéal, et reste très attaché à la tradition de la « picorée » – le pillage, souvent accompagné d'atrocités, des villes et des campagnes vaincues.

Un soudard courageux et loyal qui a la chance de survivre à plusieurs campagnes peut être remarqué par ses officiers et gravir la hiérarchie militaire (double-solde, lanspessade, sergent...). Un vétéran, même roturier, peut alors ambitionner de parvenir au grade de centenier, d'enseigne, voire de lieutenant en fin de carrière.

Caractéristiques :

Puissance +1, *Complexion* +1

Compétences :

Savoir :
- *Armurerie* +1

Entregent :
- *Intimidation* +1

Puissance :
- *Armes d'hast* +1
- *Bagarre* +1
- *Forcer* +1

Complexion :
- *Dive bouteille* +1

Adresse :
- *Arquebusade* +1
- *Escrime* +1
- *Jeux de dés* +1

Trousseau :

Une casaque militaire très défraîchie, un morion, un pourpoint de buffle, une pique, une dague.

Cagnotte :

Multipliée par 1,5.







Spadassin

Le spadassin est un aventurier de moralité plus que douteuse. C'est un bretteur vindicatif, toujours prompt à croiser le fer, qui tente de se hisser dans la hiérarchie sociale en se faisant remarquer par son courage et ses qualités de tueur. À une époque où les vendettas privées se multiplient et où l'on s'égorge avec passion, le spadassin sert souvent de tueur à gages, contre toute forme de paiement. Il échange généralement ses services contre de l'argent, une charge, un grade, voire les faveurs d'une femme. Au cours des guerres civiles, la plupart des grands s'entourent de spadassins. Certains sont très célèbres : les Quarante-cinq de Henri III, issus majoritairement de la turbulente noblesse gasconne ; Besme, de la clientèle du duc Henri de Guise ; Maurevert, attaché au service de la famille des Guise et probablement recruté par Catherine de Médicis en personne.

Certains spadassins parviennent à se hisser à de hautes positions (Maurevert possédait plusieurs seigneuries et avait fait un mariage brillant), mais beaucoup meurent jeunes, assassinés ou tués dans une affaire d'honneur. D'autres font carrière dans des compagnies militaires, où ils finissent parfois par obtenir un grade d'officier.

Caractéristiques :

Puissance +1, *Adresse* +1

Compétences :

Savoir :
- *Armurerie* +1

Sensibilité :
- *Pistage* +1

Entregent :
- *Intimidation* +1

Puissance :
- *Bagarre* +1
- *Lutte* +1

Adresse :
- *Arquebusade* +1
- *Escrime* +1
- *Main gauche* +1
- *Se cacher* +1





Trousseau :

Un costume dépareillé de gentilhomme, un pourpoint de buffle (+1 corps et bras), une paire de bottes, une épée et une dague.

Cagnotte :

Multipliée par 2.



Théologien

Le théologien est un érudit en religion. Spécialiste de l'exégèse (étude des saintes Écritures), de l'histoire religieuse, des textes des Pères de l'Église et de droit canon, le théologien est un acteur essentiel des déchirements religieux du XVIe siècle. Dans le camp catholique, c'est un clerc qui a obtenu les plus hautes distinctions de l'université et porte le titre de docteur en théologie. Il appartient souvent à des ordres religieux intellectuels et militants (oratoriens, jésuites), et occupe généralement une chaire à l'université. Il sert souvent de conseiller aux grands prélats catholiques, et se hisse parfois jusqu'au siège épiscopal. Chez les protestants, le théologien est un ministre. C'est un laïc, comme tous les ministres calvinistes, mais il porte également le titre de docteur, comme son homologue catholique. Les docteurs calvinistes disposent d'une influence considérable dans l'Église réformée, comparable à celle des évêques dans l'Église catholique. Ils occupent généralement une chaire dans les académies protestantes, sortes de séminaires calvinistes chargés de la formation des pasteurs.

Théologiens catholiques et calvinistes exercent non seulement une grande influence au sein de leurs Églises respectives, mais aussi au niveau politique. Le colloque de Poissy, en 1561, fut une assemblée de théologiens des deux fois dont l'objectif était non seulement de résoudre la crise religieuse en France, mais aussi, par extension, la crise politique.

Caractéristiques :

Savoir +1, *Sensibilité* +1

Compétences :

Savoir :

- *Angéologie* +1
- *Grec ancien* +1
- *Hébreu* +1
- *Latin* +1
- *Lire/Écrire* +1
- *Philosophie* +1
- *Théologie* +1

Entregent :

- *Éloquence* +1
- *Enseigner* +1



Trousseau :

Un costume très sobre de bourgeois (pour un personnage protestant) ou un costume ecclésiastique élégant et un chapelet (pour un personnage catholique). Un exemplaire de la bible, en latin pour un catholique, en français pour un réformé. Un exemplaire des *Quatre-vingt-quinze Thèses* de Martin Luther pour un protestant, un exemplaire des *Exercices spirituels* pour un catholique.

Cagnotte :

Multipliée par 1,5.





Typographe

Le typographe est un ouvrier du livre. C'est un artisan hautement spécialisé, capable de mettre en pages un ouvrage composé aussi bien de textes que de gravures et de l'imprimer. Il travaille généralement sous la direction d'un libraire.

Le métier du typographe lui impose de savoir lire et écrire, voire de posséder de solides notions de latin (les livres publiés dans cette langue sont encore aussi nombreux que ceux publiés en français) ou d'une autre langue étrangère. En outre, la fréquentation des textes et des auteurs permet au typographe de développer sans cesse sa culture. Les typographes sont donc des artisans qui, malgré leurs origines modestes, ont accès à une érudition assez vaste et au bouillonnement des idées nouvelles. Leur esprit critique s'en trouve aiguisé et ils commencent à prendre conscience des discriminations et des inégalités dont souffrent les gens du peuple. Les typographes émettent très tôt des idées contestataires et orientent les « devoirs » vers les prémisses de l'action syndicale. À l'origine des premiers grands mouvements de grève (en particulier à Lyon, à partir des années 1540), ce sont des meneurs au sein de l'agitation sociale urbaine et des émeutes populaires.

Caractéristiques :

Savoir +1, *Adresse* +1

Compétences :

Savoir :
- *Imprimerie* +1
- *Latin* +1
- *Lire/Écrire* +1
- *Une science au choix parmi les suivantes : Anatomie* +1, *Cartographie* +1, *Grec ancien* +1

Sensibilité :
- *Dessin* +1
- *Enluminure* +1

Puissance :
- *Bagarre* +1

Complexion :
- *Menuiserie* +1

Adresse :
- *Calligraphie* +1

Trousseau :

Un costume de petit-bourgeois, des plaques de cuivre à graver et trois stylets, une main de papier (20 feuilles), une mine de plomb, un cornet à encre et une plume.

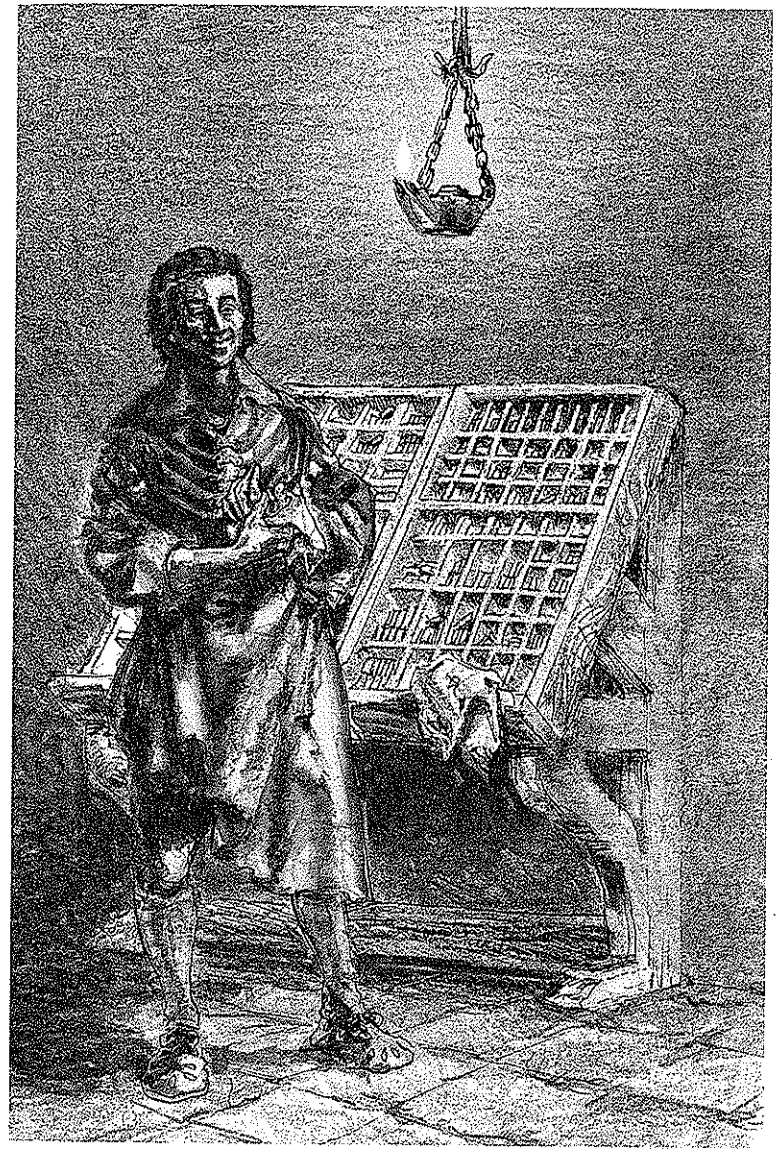
Cagnotte :

Multipliée par 1,5.

LIVRE 1
LES RÈGLES



CHAPITRE 3
CRÉATION DU
PERSONNAGE





Valet

Le valet est un domestique attaché au service d'un bourgeois ou d'un aristocrate. C'est un homme à tout faire : la toilette et l'habillement de son maître, la cuisine, le linge, les travaux d'aiguille, le ménage, le marché figurent au nombre de ses tâches quotidiennes. Voué au service de son patron jour après jour, il passe le plus clair de son temps avec lui, allant jusqu'à dormir dans la même chambre que lui – y compris lorsqu'il s'agit d'une chambre conjugale, si son patron est marié. Cette intimité de tous les instants lui permet de tout connaître de son maître et en fait bien plus qu'un simple domestique. Certains valets deviennent les confidents de leurs patrons, d'autres leur servent de gardes du corps ou d'hommes de main, d'autres encore tendent à devenir de petits délinquants, surtout s'ils ont des maîtres peu scrupuleux ou dépourvus d'autorité. Il arrive aussi que le valet qui devient l'ami d'un employeur haut placé connaisse une ascension sociale remarquable.

Caractéristiques :

Complexion +1, *Adresse* +1

Compétences :

Sensibilité :
- *Cuisine* +1
- *Perspicacité* +1

Entregent :
- *Baratin* +1
- *Discrétion* +1
- *Marchandage* +1

Puissance :
- *Bagarre* +1

Adresse :
- *Détrousser* +1
- *Se cacher* +1
- *Esquive* +1

Trousseau :

Une livrée de domestique, un grand sac de toile, une batterie de cuisine, un gourdin.

Cagnotte :

Divisée par 2.







Veneur

Le veneur est à la fois le maître-chien et le garde-chasse du XVIe siècle. L'aristocratie raffole de chasse, entretient des domaines giboyeux et des meutes nombreuses. Le veneur est un domestique chargé à la fois de l'entretien des meutes, de l'inspection des chasses royales ou seigneuriales et de la lutte contre le braconnage. C'est généralement un excellent chasseur, bon dresseur et bon pisteur. Il noue parfois des relations privilégiées avec ses maîtres s'il s'agit de fous de chasse et de fauconnerie qui apprécient ses services et ses compétences.

Caractéristiques :

Complexion +1, *Adresse* +1

Compétences :

Savoir :
- *Fauconnerie* +1

Sensibilité :
- *Orientation* +1
- *Pistage* +1
- *Vénerie* +1

Entregent :
- *Dressage* +1

Puissance :
- *Armes d'hast* +1

Adresse :
- *Archerie* +1
- *Braconnage* +1
- *Se cacher* +1

Trousseau :

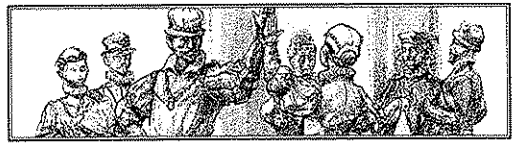
Un costume de paysan, un pourpoint de buffle (+1 corps et bras), un coutelas de chasse, une lancegaye, une gibecière et un chien de chasse.

Cagnotte :

Divisée par 2.







II. Liste des Grâces

Ambidextre : Le développement de la compétence *Main gauche* coûte la moitié des points d'expérience (arrondie au point supérieur).

Pré-requis : *Le personnage doit être au moins* Leste *en* Adresse.

Autorité : Le personnage dispose d'un charisme intimidant. Tant qu'il adopte une attitude fière et honorable, il minore d'un degré de difficulté tous ses tests de *Charme*, *Commander*, *Éloquence*, *Enseigner*, *Intimidation* et *Pose*. (Une attitude fière peut être perçue comme insultante si elle est adoptée face à des personnes de condition plus élevée que celle du personnage.)

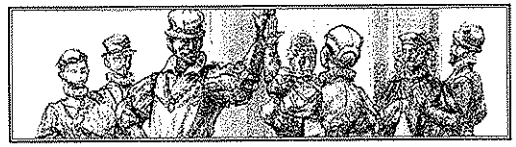
Pré-requis : *L'*Entregent *du personnage doit au moins être* Badin.

Blanchi sous le harnois : Habitué à manœuvrer lourdement armé, le personnage peut porter deux pièces d'armure lourde de plus que le maximum autorisé sans pénalité. S'il chute en armure de plates, il peut se relever seul en un tour.

Pré-requis : *Le personnage doit être au moins* Vigoureux *en* Puissance *ou* Sanguin *en* Complexion.

Cavalier infatigable : Lorsqu'il chevauche, le cavalier fait corps avec sa monture. Tant qu'il est au pas ou au trot, chevaucher le repose comme s'il était confortablement installé dans un fauteuil. Cette Grâce permet en particulier au cavalier de récupérer ses forces en selle, lorsqu'il est malade ou blessé : une journée de voyage à cheval équivaut à une journée de repos. Elle lui permet également de chevaucher sans répit sur de très longues distances, pourvu qu'il dispose de montures de rechange.

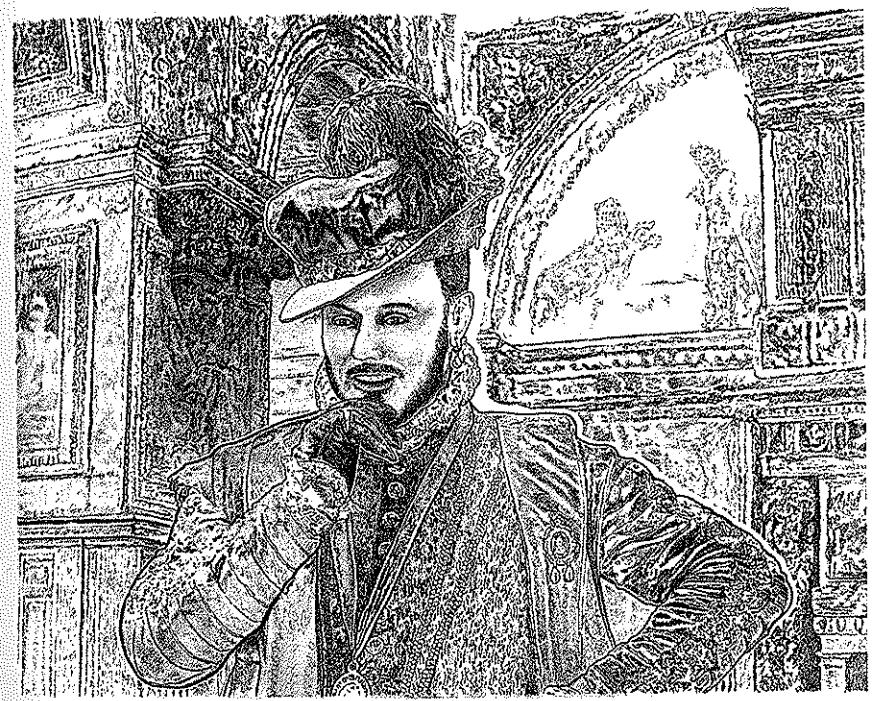
Pré-requis : *Le personnage doit au moins être* Dispos *en* Complexion, *et son score minimal d'*Équitation *doit être de 4.*

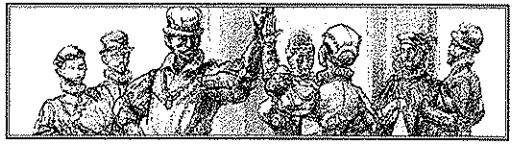


Centaure (Amazone pour les dames) : Le personnage est un cavalier émérite, et dispose d'une empathie remarquable avec les chevaux. Le cheval qu'il monte reste calme en toutes circonstances, et il minore d'un niveau de difficulté ses tests de *Dressage* (uniquement avec les chevaux) et *Équitation*.

Pré-requis : *Le personnage doit être au moins* Subtil *en* Sensibilité, *ou posséder un score minimal de 4 en* Équitation.

Coquetterie : Le personnage raffole de poudres de senteur, de bijoux baroques et de dentelles amidonnées. Ses tests de *Parfumerie*, *Maquillage* et *Couture* sont minorés de deux niveaux de difficulté. Toute personne (le personnage lui-même ou un tiers) habillée, maquillée et parfumée par ses soins minore le seuil de difficulté de ses tests d'un niveau en *Charme*,





Comédie et *Pose* quand elle évolue au sein de la haute société catholique (haute bourgeoisie, noblesse, haut clergé) ou à la cour.

Pré-requis : *Le personnage doit posséder un score minimal de 3 en* Parfumerie *et en* Maquillage.

Coup de Jarnac : Tant qu'il est conscient, pour chaque blessure encaissée au corps à corps, le personnage a droit à une contre-attaque immédiate en *Escrime*, qui s'ajoute à son nombre maximal d'actions par tour.

Pré-requis : *Le personnage doit posséder un score minimal de 5 en* Escrime.

Courtoisie : Le personnage minore d'un degré de difficulté tous ses tests d'ENTREGENT avec les personnes du sexe opposé tant qu'il reste d'une parfaite politesse.

Pré-requis : *L'*ENTREGENT *du personnage doit au moins être* BADIN.

Dégainé coordonné : Le personnage sait tirer et ranger ses armes avec une grande économie de mouvement. Cela lui permet de changer d'arme sans perdre d'action – particulièrement utile pour enchaîner un coup de pistolet à bout portant puis une attaque à l'arme blanche, plusieurs coups de pistolet à la file ou pour enchaîner les lancers d'armes de jet.

Pré-requis : *Le personnage doit au moins être* LESTE *en* ADRESSE.

Disciple d'Esculape : Permet de minorer d'un degré les seuils de difficulté des tests d'*Anatomie*, *Connaissance des simples*, *Médecine* et *Chirurgie*.

Pré-requis : *Le personnage doit posséder un score minimal de 2 en* Anatomie, Connaissance des simples, Médecine *et* Chirurgie.

Disciple d'Euterpe : Personnage visité par la Muse de la musique : il minore de deux niveaux de difficulté ses tests de *Chant*, *Composition musicale* et *Instrument de musique*, et d'un niveau de difficulté l'ensemble de ses tests d'*ENTREGENT* avec les amateurs de musique qui ont été divertis par un de ses chants ou un de ses morceaux de musique.



Pré-requis : *Le personnage doit posséder un score minimal de 4 en* Composition musicale, *et être au moins* FIN *en* SENSIBILITÉ.

Disciple d'Hippocrate : Annule tout échec critique en *Anatomie*, *Connaissance des simples*, *Médecine* et *Chirurgie*. Le joueur relance son dé s'il obtient un résultat de 1.

Pré-requis : *Le personnage doit posséder un score minimal de 5 en* Anatomie *ou un score minimal de 3 en* Médecine *et* Chirurgie.

Disciple de Calliope : Personnage visité par la Muse de l'éloquence : il minore de deux niveaux de difficulté ses tests de *Baratin*, *Éloquence* et *Enseigner*.

Pré-requis : *Le personnage doit posséder un score minimal de 4 en* Éloquence, *et être au moins* FIN *en* SENSIBILITÉ.

Disciple de Clio : Personnage visité par la Muse de l'histoire : il minore de deux niveaux de difficulté ses tests de *Littérature*, *Cartographie*, *Cosmographie* et *Latin*.

Pré-requis : *Le personnage doit posséder un score minimal de 4 en* Cosmographie, *et être au moins* LETTRÉ *en* SAVOIR.

Disciple de Polymnie : Personnage visité par la Muse de la poésie lyrique : il minore de deux niveaux de difficulté ses tests de *Lire/Écrire* et *Littérature*, et d'un niveau de difficulté l'ensemble de ses tests d'*ENTREGENT* avec les amateurs de poésie qui ont apprécié l'une de ses œuvres.

Pré-requis : *Le personnage doit posséder un score minimal de 4 en* Littérature, *et être au moins* FIN *en* SENSIBILITÉ.

Disciple de Thalie : Personnage visité par la Muse de la comédie : il minore de deux niveaux de difficulté ses tests de *Littérature*, *Charme*, *Comédie* et *Pose*.

Pré-requis : *Le personnage doit posséder un score minimal de 4 en* Comédie, *et être au moins* FIN *en* SENSIBILITÉ.



Disciple de Terpsichore : Personnage visité par la Muse de la danse : il minore de deux niveaux de difficulté ses tests de *Danse* et *Pose*, et d'un niveau de difficulté l'ensemble de ses tests d'*ENTREGENT* avec les danseurs lui ayant servi de cavalier/cavalière.

Pré-requis : *Le personnage doit posséder un score minimal de 4 en* Danse, *et être au moins* FIN *en* SENSIBILITÉ.

Disciple d'Uranie : Personnage visité par la Muse de l'astronomie : il minore de deux niveaux de difficulté ses tests d'*Arithmétique*, *Astrologie* et *Astronomie*.

Pré-requis : *Le personnage doit posséder un score minimal de 4 en* Astronomie, *et être au moins* LETTRÉ *en* SAVOIR.

Doigts de fée : La dextérité du personnage lui permet de minorer d'un degré les seuils de difficulté de ses tests de *Forcer*, *Braconnage*, *Crochetage*, *Détroussage*, *Jeux de cartes*, *Jeux de dés*.

Pré-requis : *Le personnage doit être au moins* INGAMBE *en* ADRESSE.

Émule de Jules César : Admirateur de César, le personnage a tiré de nombreux enseignements de son œuvre. Il minore d'un niveau de difficulté ses tests d'*Intendance*, *Stratégie*, *Tactique* et *Commander*.

Pré-requis : *Le personnage doit être au moins* MÊLÉ *en* SAVOIR, *et posséder un score minimal de 2 en* Latin, Littérature *et* Lire/Écrire.

En garde : Personnage constamment en alerte ; sauf à être attaqué par surprise, le personnage a toujours l'initiative de la première action avec des armes d'escrime (dagues, épées, fauchons), de lancer (fronde, poignards et couteau de jet) et/ou avec des armes de poing (pistolet et pistoles). (Valable même si le personnage doit dégainer face à un adversaire qui a déjà une arme en main.)

Pré-requis : *Le personnage doit être au moins* LESTE *en* ADRESSE, *et posséder un score minimal de 3 en* Escrime *pour bénéficier de cette Grâce avec des armes d'escrime, un score minimal de 3 en* Lancer *pour bénéficier de cette Grâce avec des armes de jet et un score minimal de 3 en* Arquebusade *pour bénéficier de cette Grâce avec des armes de poing.*



Épicurisme : Personnage optimiste, qui sait jouir de la vie avec bonheur et mesure. Pour les tests de vieillissement, le personnage ne peut obtenir un résultat de 1 sur le dé de *PROVIDENCE*. S'il obtient ce résultat, il retire le dé. Dans l'hypothèse où il serait *BREBIS ÉGARÉE*, il a néanmoins le droit de tirer 1D4 (pour le test de vieillissement uniquement).

Pré-requis : *Le personnage doit avoir un score minimal de 7 en* Bienveillance *ou posséder un score minimal de 4 en* Philosophie.

Érudition : Permet de minorer d'un degré les seuils de difficulté tous les tests de *SAVOIR*, et de deux degrés s'il se trouve dans une librairie ou une bibliothèque.

Pré-requis : *Le personnage doit être au moins* DOCTE *et posséder un score minimal de 2 dans sept compétences de* SAVOIR, *dont* Lire/Écrire.

Fin pétardier : Le personnage sait apporter un soin méticuleux à l'entretien des armes à feu et/ou des pièces d'artillerie. La poudre de leurs bâtons à feu est toujours sèche, et n'est donc pas soumise aux aléas des conditions atmosphériques (brume, pluie, neige...). En revanche, cette Grâce n'empêche pas une arme immergée de devenir inopérante.

Cette Grâce permet également d'annuler tout échec critique avec une arme à feu. (Le score de 1 donné par le dé est conservé pour le test, mais ne donne lieu à aucune catastrophe...)

Pré-requis : *Le personnage doit posséder un score minimal de 3 en* Armurerie, *plus un score minimal de 3 en* Arquebusade *pour en bénéficier avec les bâtons à feu, et un score minimal de 3 en* Artillerie *pour en bénéficier avec les pièces d'artillerie.*

Fureteur : Personnage animé par une curiosité maladive. Il minore de deux niveaux de difficulté ses tests de *Perception*, *Pister*, *Évaluation* et *Perspicacité*. Mais il doit systématiquement réussir des tests de *Charme* de difficulté malaisée quand il rencontre des inconnus, sous peine d'inspirer un sentiment de méfiance immédiat.

Pré-requis : *Le personnage doit être au moins* MÊLÉ *en* SAVOIR, *OU BIEN être au moins* OUVERT *en* SENSIBILITÉ.







Fuyant : Par timidité ou par méfiance maladive, le personnage se coule sans cesse dans les coins et les zones d'ombre. Il minore de deux niveaux de difficulté ses tests de *Discrétion* et *Se cacher*. Mais il doit systématiquement réussir des tests de *Charme* de difficulté malaisée quand il rencontre des inconnus, sous peine d'inspirer un sentiment de méfiance immédiat.

Pré-requis : *Le personnage doit être au moins* LESTE *en* ADRESSE, *OU BIEN être au maximum* FRUSTE *en* ENTREGENT.

Gourmet : Le personnage est doté d'un palais raffiné. Un test facile de *Cuisine* ou un test normal de *Perception* lui permet de deviner la présence de poison ou de drogues dans un aliment qu'il goûte.

Pré-requis : *Le personnage doit au moins être* FIN *en* SENSIBILITÉ.

Intrigant(e) : Lorsque le personnage est impliqué (même contre son gré) dans une affaire d'honneur, politique, financière, religieuse et/ou criminelle, il minore d'un degré de difficulté tous ses tests de *Droit*, *Stratégie*, *Perspicacité*, *Baratin*, *Comédie*, *Discrétion*, *Intimidation*, *Marchandage*, *Mendier* et *Pose*.

Pré-requis : *L'*ENTREGENT *du personnage doit au moins être* BADIN, *sa* Perspicacité *minimale de 3*.

Machiavélique : Admirateur de la philosophie politique de Nicolas Machiavel, le personnage a tiré de nombreux enseignements de son œuvre. Il minore d'un niveau de difficulté ses tests d'*Intendance*, *Stratégie*, *Philosophie* et *Perspicacité*.

Pré-requis : *Le personnage doit être au moins* MÊLÉ *en* SAVOIR, *et posséder un score minimal de 2 en* Italien, Philosophie *et* Lire/Écrire.

Maître archer : Doté d'un coup d'œil remarquable, le personnage est capable de tirs précis à longue portée avec des arcs ou des arbalètes. Les portées standard de ces armes sont doublées pour ce personnage (ce qui réduit considérablement les malus de distance).

Pré-requis : *Le personnage doit être au moins* OUVERT *en* SENSIBILITÉ, *et posséder un score minimal de 4 en* Archerie.

Oreille absolue : Le personnage dispose d'un sens de l'écoute exceptionnel. Il minore de deux niveaux le seuil de difficulté de ses tests de *Perception* (uniquement pour la perception auditive), *Composition musicale*, *Instrument de musique* et *Chant*.

Pré-requis : *Le personnage doit au moins être* FIN *en* SENSIBILITÉ, *et posséder au moins un score de 4 dans une compétence musicale.*

Pétrarquiste : Admirateur de la poésie de Pétrarque, le personnage a tiré de nombreux enseignements de son œuvre. Il minore d'un niveau de difficulté ses tests d'*Italien*, *Littérature*, *Mendier* et *Pose*.

Pré-requis : *Le personnage doit être au moins* MÊLÉ *en* SAVOIR, *et posséder un score minimal de 2 en* Italien, Littérature *et* Lire/Écrire.

Philologue : Un test réussi en *Latin* (difficulté malaisée) permet de comprendre un propos (parlé ou écrit) tenu dans n'importe quelle langue romane – français, espagnol, italien, ainsi que les dialectes dérivés ou les langues romanes pratiquées à l'époque médiévale.

Pré-requis : *Le* SAVOIR *du personnage doit au moins être* MÊLÉ, *et son score minimal de* Latin *doit être de 4.*



Piquant(e) : Le personnage minore de deux degrés de difficulté tous ses tests d'*ENTREGENT* avec les personnes du sexe opposé (ou les homosexuels du même sexe) tant qu'il cherche ouvertement à les aguicher. Attention : les personnages séduits risquent de se montrer très entreprenants, de manifester du dépit s'ils se sentent repoussés, voire de la jalousie si le personnage se montre enjôleur avec plusieurs personnes.

Pré-requis : *L'*ENTREGENT *du personnage doit au moins être* DISERT.

Polémiste : Le personnage minore de deux degrés de difficulté tous ses tests d'*ENTREGENT* dans toute entreprise où il s'agit ouvertement d'insulter ou de contredire une personne présente. (Il va sans dire que ce talent est passablement dangereux, puisqu'il implique qu'on se fasse de nombreux ennemis...)

Pré-requis : *L'*ENTREGENT *du personnage doit au moins être* BADIN, *son* SAVOIR *doit être au moins* MÊLÉ.

Polyglotte : Le personnage est remarquablement doué pour l'apprentissage des langues. Divisez par deux (arrondi au point supérieur) le coût de points d'expérience à investir pour acquérir et augmenter les compétences de langues mortes et de langues étrangères.

Pré-requis : *Le* SAVOIR *du personnage doit être au moins* LETTRÉ, *et il doit posséder un score minimal de 3 en* Latin *ou en* Grec, *ainsi que dans une langue vivante étrangère.*

Portraitiste : Le personnage est souvent sollicité pour brosser le portrait de gens de qualité, et a développé un réel talent pour l'art figuratif : il minore de deux niveaux de difficulté ses tests d'*Anatomie*, *Dessin* et *Peinture*.

Pré-requis : *Le personnage doit être au moins* FIN *en* SENSIBILITÉ, *et posséder un score minimal de 3 en* Dessin.

Robuste : Personnage endurant à la fatigue et à la douleur. Lorsque ses blessures dépassent son score d'*Endurance*, il ne souffre pas du malus supplémentaire qui devrait minorer d'un niveau ses dés.

Pré-requis : *Le personnage doit au moins être* GAILLARD *en* COMPLEXION.

Santé de fer : La virulence des poisons et des maladies qui affectent le personnage est toujours minorée d'un niveau.

Pré-requis : *Le personnage doit être au moins* GAILLARD *en* COMPLEXION.

Sens de l'équilibre : Le personnage minore de deux degrés les seuils de difficulté de ses tests de *Saut*, *Acrobatie*, *Escalade* et *Jongler*.

Pré-requis : *Le personnage doit être au moins* INGAMBE *en* ADRESSE.



Sens du négoce : Le personnage minore d'un degré les seuils de difficulté de ses tests de *Comptabilité, Intendance, Perspicacité, Marchandage* et *Mendier.*

Pré-requis : *Le personnage doit être au moins* DISERT *en* ENTREGENT *ou posséder un score minimal de 4 en* Comptabilité.

Sens du panache : Chaque fois que le personnage risque sa vie de façon noble, insensée et élégante (à l'appréciation du MJ, mais les trois conditions doivent être remplies), la première blessure qu'il encaisse est réduite de deux niveaux de gravité, et la seconde d'un niveau de gravité. Les autres blessures sont normales.

Pré-requis : *Le personnage doit posséder un score minimal de 4 en* Pose.

Sens politique : La lucidité politique du personnage lui permet de minorer de deux niveaux ses tests de *Droit, Stratégie, Perspicacité, Comédie, Marchandage.*

Pré-requis : *Le* SAVOIR *du personnage doit au moins être* LETTRÉ, *et son score MAXIMAL de* Bienveillance *doit être de 7.*

Sommeil léger : Le personnage ne dort que d'un œil. Il est immédiatement réveillé par un mouvement ou un bruit anormal à proximité immédiate, et peut faire endormi des tests de *Perception* affectés du même seuil de difficulté que celui attribué à une sentinelle en état de veille. Cette faculté est toutefois gênante dans un environnement bruyant : le personnage peut facilement devenir insomniaque pour peu qu'il y ait un ronfleur ou de l'activité dans son voisinage...

Pré-requis : *Le personnage doit au moins être* OUVERT *en* SENSIBILITÉ.

Stoïcisme : Le personnage endure les coups avec fermeté : il supporte sans faiblir estafilades, ecchymoses, plaies et plaies ouvertes. Les blessures lui attribuent les malus normaux, mais ne l'affectent pas des effets secondaires potentiels dus à certaines localisations : les blessures à la tête ne risquent pas de l'assommer, les blessures aux bras ou aux mains ne risquent pas de lui faire lâcher ce qu'il tient, les blessures aux jambes ou aux pieds ne risquent pas de le faire chuter. (En revanche, le cumul des malus ou une blessure grave peuvent le mettre hors de combat.)



Pré-requis : *Le personnage doit au moins être* SANGUIN *en* COMPLEXION *ou posséder un score minimal de 4 en* Philosophie.

Tête brûlée : Dans un combat, tant que le personnage ne cherche pas à se mettre à couvert, ne se soucie jamais de parer ou d'esquiver les coups pas plus que d'éviter traits et coups de feu, toutes les blessures qu'il encaisse sont réduites d'un niveau de gravité. Cet avantage se dissipe dès que le personnage adopte une attitude défensive ou cherche à se protéger. (Les tests d'*Escrime* lui permettent toutefois, selon la procédure normale, de parer simultanément aux attaques portées.)

Pré-requis : *Le personnage doit être au moins* GAILLARD *en* COMPLEXION *ou posséder un score minimal de 4 en* Intimidation.

Tireur d'élite : Doté d'un coup d'œil remarquable, le personnage est capable de tirs précis à longue portée avec des bâtons à feu. Les portées standard de ces armes sont doublées pour ce personnage (ce qui réduit considérablement les malus de distance).

Pré-requis : *Le personnage doit être au moins* OUVERT *en* SENSIBILITÉ, *et posséder un score minimal de 4 en* Arquebusade.

Tour de main : Le personnage a acquis une telle habitude dans l'accomplissement d'une activité artisanale qu'il est capable d'effectuer un travail deux fois plus vite que la normale, sans malus particulier. Choisir une des compétences suivantes : *Forge, Menuiserie, Travail du cuir, Verrerie, Couture, Ébénisterie, Filage* ou *Orfèvrerie.* (Cette Grâce peut être prise plusieurs fois, pour être attribuée à plusieurs compétences.)

Pré-requis : *Le personnage doit avoir un score minimal de 4 dans la compétence choisie.*

Vénusté : Le personnage est doté d'une beauté élégante et gracieuse. Il minore d'un niveau les seuils de difficulté de ses tests de *Charme, Danse, Mendier* et *Pose.* Le charme et la beauté du personnage marquent les esprits : on se souvient bien de lui, et il peut lui être difficile de passer inaperçu ou de se faire oublier...

Pré-requis : *L'*ENTREGENT *du personnage doit au moins être* DISERT.



12. Nommer le personnage

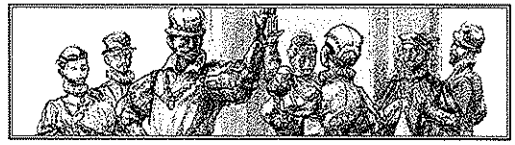
Le nom de famille du personnage dépend de son rang social. Un membre de la noblesse porte un nom à particule (précédé par la préposition « de »), voire plusieurs noms à particule s'il possède plusieurs seigneuries. Le nom de famille d'un roturier est dépourvu de particule. (Cette règle n'est valable qu'en France ; en Italie ou en Angleterre, la plupart des familles aristocratiques n'ont pas de particule. Par exemple, les Strozzi, les Sforza sont nobles.)

Si votre personnage est noble, le choix de son nom est assez simple à faire. Prenez une carte routière de sa région d'origine, et cherchez un village, un hameau ou un lieu-dit dont le nom vous plaît. Ce sera la terre d'origine de la famille du personnage (même s'il n'y a jamais les pieds), et il en portera le nom. Par exemple, un gentilhomme béarnais originaire de la région de Pau pourrait s'appeler de Montardon, de Bordères, de Saint-Faust ou de Cuqueron.

Si votre personnage est roturier, il va falloir forger son patronyme de toutes pièces. Afin de lui trouver un patronyme crédible et plaisant, il faut avoir à l'esprit la façon dont les noms de famille sont apparus. Ils se répandent à partir du XIIIe siècle, et possèdent plusieurs origines :

• Il peut s'agir tout simplement du prénom d'un aïeul, plus ou moins déformé. Voici quelques exemples du XVIe siècle : Auger, Baudoin, David, Désiré, Girard, Grégoire, Grimaudet, Henroux, Houel, Jeannin, Laurencin, Liébault, Marcel, Perrot, Robertet, Rose...

• Il peut s'agir d'un sobriquet qui désignait une particularité physique ou morale d'un aïeul. Voici quelques exemples du XVIe siècle : Belleau, Coquille, Crespin, Gentillet, Guignard, Lejeune, Poulain, Rapin, Ribault, Ruzé...



• Il peut s'agir d'un nom de métier, ou d'un sobriquet se rapportant à un métier. Voici quelques exemples du XVIe siècle : Arbaleste, Barrière, Bauquemare, Boucher, Bourdon, Brulart, Burel, Charpentier, Charretier, Charron, Febvre, Fournier, Gibier, Grandchamp, La Planche, Larcher, La Rivière, Leclerc, Leveneur, Marchant, Pellicier, Pilon, Tournebeuf...

Pour choisir un prénom à votre personnage, piochez dans les listes suivantes. Elles répertorient des prénoms attestés pendant les guerres de Religion.

Notez que le choix de certains prénoms chrétiens (Gabriel, Paul, Suzanne...) ou d'un prénom issu de l'Ancien Testament (Abraham, David, Josué, Judith, Rachel...) révèle souvent une adhésion à la Réforme chez certaines familles, bien que votre personnage puisse ne pas partager les affinités religieuses de ses parents.

Demeurent toujours en usage les prénoms inspirés de l'Antiquité (César, Hercule, Scipion...) ou tirés des romans de chevalerie de la « matière de Bretagne » (Arthur/Artus, Lancelot...) et du très populaire Amadis des Gaules (Amadis/Amadys, Esplandian, Corisande...), tous à forte connotation héroïque.

Prénoms masculins

Abraham	Anne	Balthazar
Achille	Annibal	Baptiste
Adrien	Annibale *(italien)*	Barnabé
Agostino *(italien)*	Antoine	Barthélemy
Agrippa	Antoine-Scipion	Bartholomaüs *(néerlandais)*
Albert	Anton *(germanique)*	Benoît
Alexandre	Antonio *(italien)*	Benvenuto *(italien)*
Alexandre-Édouard	Ardoin	Bernard
Alfonso *(italien)*	Armand	Bernardin
Alphonse	Arnaud	Bertrand
Amadys	Artus	Blaise
Ambroise	Augier	Bonaventura *(italien)*
André	Auguste	Bonaventure
Andreas *(germanique)*	Aymar	Camille



César
Charles
Charles-Emmanuel
Christophe
Claude
Claudio *(italien)*
Clément
Cosimo *(italien)*
Conrad *(germanique)*
Cosme
Daniel
David
Dietrich *(germanique)*
Edme
Edmond
Édouard
Élie
Éloi
Emmanuel
Emmanuel-Philibert
Enrico *(italien)*
Ercole *(italien)*
Ernest *(germanique)*
Esplandian
Étienne
Eustache
Eustorg
Fabien
Fabio *(italien)*
Fabio-Mirto *(italien)*
Fauste *(italien)*
Faustino *(italien)*
Félix
Ferdinand
Filippo *(italien)*
Florent
Florimond
Floris *(néerlandais)*
François
François-Hercule
François-Nompar
Gabriel
Gaspard
Gaston
Gauvain
Gédéon
Germain
Ghislain
Giacomo *(italien)*
Gilles
Gilbert
Giovanni *(italien)*
Giordano *(italien)*
Girolamo *(italien)*
Giulio *(italien)*
Giuseppe *(italien)*
Grégoire
Guido *(italien)*
Guillaume
Guy
Heinrich *(germanique)*
Henri
Hercule
Honorat
Honoré
Horace
Hubert
Ignace
Innocent
Jacopo *(italien)*
Jacques
Jacques-Auguste
Jacques-Nompar
Jamet
Jan *(néerlandais)*
Jean
Jean-Antoine
Jean-Baptiste
Jean-Casimir
Jean-François
Jean-Guy
Jean-Louis
Jean-Paul
Jean-Philippe
Jehan
Jérôme
Joachim
Johann *(germanique)*
Joseph
Jude
Jules
Julien
Juste
Justinien
Lancelot
Laurent
Léon
Léonard
Loïs
Lorenzo *(italien)*
Loys
Louis
Louis-Prévost
Luca *(italien)*
Ludovic
Luigi *(italien)*
Ludwig *(germanique)*
Marc
Marcantonio *(italien)*
Marino *(italien)*
Mario *(italien)*
Marsile
Martin
Mathieu
Mathurin
Maurice
Maximilien



Melchior
Michel
Niccolo *(italien)*
Nicolas
Noël
Odet
Odon
Olivier
Orazio *(italien)*
Oudin
Pantaléon
Papire
Paul
Philibert
Philippe
Pierre
Pietro *(italien)*
Polydore
Pomponne
Pons
Pontus
Raymond
Rémi
Renato *(italien)*
Renaud
René
Robin
Robert
Roger
Sampiero *(italien)*
Scévolé
Scipion
Scipione *(italien)*
Sébastien
Siméon
Simon
Soffrey
Sofonisba *(italien)*
Symphorien
Tanneguy
Théodore
Théophile
Thomas
Timoléon
Titus
Tommaso *(italien)*
Urbain
Vincente *(italien)*
Volpert *(germanique)*
Wolfgang *(germanique)*
Wolrad *(germanique)*

Prénoms féminins

Anne
Antoinette
Arétuse
Barbe
Béraude
Bonaventure
Catherine
Catherine-Michèle
Charlotte
Charlotte-Catherine
Chrétienne
Christine
Claude
Claude-Catherine
Corisande
Diane
Éléonore
Élisabeth
Françoise
Françoise-Marie
Gabrielle
Georgette
Guillemette
Guionne
Hélène
Helisenne
Henriette
Isabeau
Isabelle
Jacqueline
Jacquette
Jeanne
Jehanne
Judith
Léonor
Loïse
Loyse
Louise
Madeleine
Marguerite
Marie
Marquise
Marthe
Melchiore
Michelle
Nicole
Pernette
Philippa
Philippe
Rachel
Renata *(italien)*
Renée
Renée-Anne
Robine
Suzanne
Veronica *(italien)*







Chapitre IV

Simuler les actions du personnage : le système de jeu

Regarde en haut et cognois Dieu, et regarde cest aix sur lequel tu es assis en bas : si tu administres bien, tu auras tout à souhait ; mais si tu administres mal, tu seras derechef tant humilié et despouillé de toutes choses, que mesme ce petit aix, sur lequel tu te sieds, ne te seras laissé de reste.

Mémoires de Condé

I. Les dés

Te Deum pour un massacre emploie six types de dés : les dés à 4, 6, 8, 10, 12 et 20 faces. De façon abrégée, on les appelle D4, D6, D8, D10, D12 et D20. (Tous ces dés peuvent être acquis dans les boutiques spécialisées de jeu de rôle.)

II. Le test de compétence

Le test de compétence est un tirage qu'un joueur opère pour déterminer si son personnage réussit ou échoue dans l'action qu'il entre-



prend. Il emploie alors le dé de caractéristique et le score de compétence dont son personnage a besoin pour entreprendre son action.

Les caractéristiques représentent le potentiel du personnage, les compétences représentent son savoir-faire. Chaque compétence dépend d'une caractéristique ; sur la fiche de personnage, les compétences sont notées sous la caractéristique dont elles dépendent.

Plus une caractéristique est forte, plus le dé qui lui est associé est grand :

Mauvais	D4
Médiocre	D6
Correct	D8
Bon	D10
Excellent	D12
Admirable	D20

Pour faire un test de compétence, on jette le dé de caractéristique, et on additionne son résultat avec le score de la compétence utilisée.

Si la somme du dé et de la compétence est supérieure ou égale au seuil de difficulté fixé par le MJ, l'action est réussie.

Si la somme est inférieure, l'action a échoué.

Exemple : *Mademoiselle de Louvensac figure au nombre des demoiselles de l'escadron volant chargées par la reine mère d'espionner les gentilshommes de la cour. Un soir de fête, elle a avisé deux officiers de l'entourage du prince de Condé qui devisent à voix basse dans l'embrasure d'une fenêtre. En dépit des rumeurs du bal provenant de la salle voisine (et du vacarme fait par les pages qui disputent une partie de « couille de bélier » dans la cour du château), Mlle de Louvensac prête l'oreille, tout en faisant mine de s'éventer distraitement.*

Le maître de jeu décrète que Mlle de Louvensac ne pourra surprendre la teneur des propos des deux gentilshommes que si elle réussit un test de Perception *d'un seuil de difficulté malaisé. Le score en* Perception *de Mademoiselle de Louvensac est de 4, et sa* SENSIBILITÉ *(caractéristique dont dépend la perception) est celui d'un jeune femme* FINE *(niveau bon), ce qui lui accorde un D10. La difficulté malaisée impose un seuil de réussite de 9.*

Mlle de Louvensac lance un D10 et obtient 7, résultat auquel elle additionne sa Perception *qui est de 4 : elle obtient une somme de 11, supérieure au seuil de difficulté, et entend l'un des deux gentilshommes huguenots parler d'un rassemblement de cavaliers armés dans les bois de Monceaux-en-Brie.*

Si Mlle de Louvensac avait obtenu 4 ou moins au tirage du D10, son résultat total aurait été inférieur à 9 et elle ne serait pas parvenue à saisir quoi que ce soit de la conversation.



III. Les seuils de difficulté

Les seuils de difficulté sont déterminés par le MJ. Ils correspondent aux valeurs suivantes :

Difficulté	Seuil
Routine	3
Facile	5
Par défaut	**7**
Malaisé	9
Difficile	11
Périlleux	13
Désespéré	15

IV. Le test en opposition

Lorsque deux personnages sont en compétition ou s'affrontent, on compare les résultats de leurs tests : celui qui obtient le résultat le plus élevé l'emporte.

Exemple : *L'un des deux gentilshommes comploteurs remarque la présence de Mlle de Louvensac dans le voisinage et prend conscience du risque d'avoir été entendu.*

Il sonde la jeune femme du regard, en essayant de deviner si son comportement peut trahir quelque chose de suspect. Mlle de Louvensac, de son côté, adopte un air innocent et distrait pour donner le change. Le maître de jeu décide que la confrontation sera résolue par un test en opposition de la Perspicacité *du gentilhomme contre la* Comédie *de Mlle de Louvensac.*

Le gentilhomme est OUVERT *(*SENSIBILITÉ*, niveau correct, D8) et dispose d'un score de* Perspicacité *de 2, et Mlle de Louvensac est* GALANTE *(*ENTREGENT*, niveau excellent, D12) et dispose d'un score de* Comédie *de 3.*

Pour son test de Perspicacité*, le gentilhomme lance donc un d8 ; il obtient 5, auquel il ajoute son score de compétence de 2, ce qui lui donne un résultat de 7. Pour son test de* Comédie*, Mlle de Louvensac lance un D12 ; elle obtient 7, auquel elle ajoute son score de compétence de 3, ce qui lui donne un résultat de 10.*



Mlle de Louvensac l'emporte donc avec une marge de 3 ; l'air ingénu qu'elle a contrefait a trompé la méfiance du gentilhomme, qui détourne son attention d'elle.

En situation de combat, les actions offensives et défensives sont des tests en opposition (par exemple : dé de *PUISSANCE* + score de *Bagarre* de l'assaillant contre dé d'*ADRESSE* + score d'*Esquive* du défenseur). Pour être efficace, un coup porté doit au moins égaler un seuil de difficulté par défaut (7), et le test d'attaque doit être supérieur au test de défense. Si un personnage ne se défend pas (actions épuisées, attaques simultanées, effet de surprise), l'assaillant touche automatiquement si son test d'attaque égale un seuil de difficulté par défaut (7).

Pour de plus amples informations sur le système de combat, voir le *Chapitre V*.

V. Bonus & malus

À *Te Deum pour un massacre*, les bonus et malus n'interviennent pas sur le score de la compétence employée, mais sur le niveau de la caractéristique employée.

Quand on donne un bonus à un personnage, on majore sa caractéristique, c'est-à-dire qu'on lui donne le droit d'employer le dé supérieur à celui auquel il a droit. Ainsi, Mlle de Louvensac est *FINE* (D10) ; si le MJ veut lui donner un bonus en *Perception*, il majore d'un niveau sa caractéristique pour ses tests de *Perception*, ce qui donne à Mlle de Louvensac, à titre exceptionnel, le droit d'employer un D12 au lieu d'un D10.

Quand on donne un malus à un personnage, on minore sa caractéristique, c'est-à-dire qu'on lui donne lui impose d'utiliser le dé inférieur à celui auquel il a droit. Ainsi, Mlle de Louvensac est *FINE* (D10) ; si le MJ veut lui donner un malus en *Perception*, il minore d'un niveau sa caractéristique pour ses tests de *Perception*, ce qui impose à Mlle de Louvensac l'usage d'un D8 au lieu de son D10.



Les malus sont fréquents chez les personnages blessés, empoisonnés ou malades. Ils figurent les handicaps provoqués par la douleur, l'état de choc ou l'épuisement. Les bonus sont optionnels ; normalement, l'usage des différents seuils de difficulté est un outil suffisant pour simuler les variations de circonstances dans la résolution d'une action.

VI. Test providentiel

S'il veut à tout prix réussir une action, un joueur peut mettre à contribution la *Providence* de son personnage pour optimiser son test. Pour avoir ainsi recours à la *Providence*, le personnage doit au minimum être au niveau de *Pauvre pécheur*. (Une *Brebis égarée* n'a aucun recours.)

Le joueur ajoute le dé de *Providence* à son dé de caractéristique et fait la somme des deux tirages et du score de la compétence employée. Le dé de *Providence* n'est pas ouvert (1 n'entraîne pas un tirage négatif, le tirage maximum n'entraîne pas un nouveau tirage). L'emploi du dé de *Providence* pour augmenter un test de compétence provoque la perte immédiate d'un niveau de *Providence*.

Niveau de Providence	Brebis égarée	**Pauvre pécheur / pécheresse**		Fils / Fille prodigue
Dé	0	**D4**		D6
Niveau de Providence	Bon samaritain	Animé(e) par la Grâce	Oint(e) du Seigneur	Dans la main de Dieu
Dé	D8	D10	D12	D20



Exemple : *Mlle de Louvensac estime crucial de rapporter à la reine Catherine de Médicis les indices d'une conjuration armée du prince de Condé qu'elle vient de surprendre. Malheureusement, la reine mère est indisposée, et son antichambre est gardée par le capitaine de Saint-Gelais, le plus loyal de ses chevaliers d'honneur.*

Mlle de Louvensac pourrait livrer son renseignement au capitaine de Saint-Gelais en lui demandant de le transmettre auprès de la reine, mais elle perdrait alors le bénéfice en faveur que pourrait lui apporter cette information. Elle décide donc d'essayer de persuader le capitaine de Saint-Gelais de l'introduire auprès de la reine.

Le MJ estime que Mlle de Louvensac doit réussir un test périlleux (seuil de difficulté 13) en Charme *pour parvenir à fléchir le capitaine de Saint-Gelais. Mlle de Louvensac est* Galante *(D12) et possède un score de* Charme *de 5. En dépit d'une séduction indéniable, elle n'a donc qu'un peu moins d'une chance sur deux d'enjôler suffisamment le vieux courtisan pour parvenir à ses fins. Elle décide alors d'avoir recours à la* Providence *pour optimiser ses chances. Elle est* Fille prodigue, *et bénéficie donc d'un D6 en* Providence, *qu'elle ajoutera à son test de* Charme.

*Le tirage du dé d'*Entregent *(D12) donne un résultat de 7, celui de* Providence *(D6) 2, auxquels elle ajoute son score de* Charme, *5. Au total, elle obtient 14, et parvient donc à fléchir l'officier royal en jouant sur ses sentiments. Sans le recours à la* Providence, *Mlle de Louvensac n'aurait obtenu qu'un résultat de 12, et aurait été condamnée à faire antichambre.*

Aussitôt après avoir fait son test providentiel, Mlle de Louvensac perd un niveau en Providence, *et retombe donc au rang de* Pauvre pécheresse *(D4).*

VII. Jets de dé ouverts

Lorsqu'un joueur tire le chiffre maximum sur un dé (4 sur un D4, 6 sur un D6, 8 sur un D8, etc.), il relance son dé et additionne ses tirages. Tant qu'il obtient le résultat maximum, il peut relancer son dé et additionner indéfiniment les résultats. Ce coup de chance peut facilement déboucher sur une réussite critique (voir plus bas).

Lorsqu'un joueur tire le chiffre minimum sur un dé (systématiquement 1), il relance le dé négatif inscrit sur sa feuille de personnage et le soustrait au tirage précédent. (Si le nouveau tirage donne le résultat maximal, le dé est relancé, son résultat additionné, mais sa valeur est



toujours négative. Si le nouveau tirage donne à nouveau 1, cette valeur est soustraite au tirage mais ne provoque pas un retour au tirage positif. Il est donc possible d'obtenir un test de compétence négatif : dans ce cas, le joueur subit un échec critique (voir plus bas).

Niveau de Caractéristique	1 Mauvais	2 Médiocre	3 Correct
Dé	D4	D6	D8
Dé négatif	D20	D12	D10

Niveau de Caractéristique	4 Bon	5 Excellent	6 Admirable
Dé	D10	D12	D20
Dé négatif	D8	D6	D4

Ce système peut paraître un peu plus lourd, mais il présente la grande qualité de simuler des maladresses plus compatibles avec le profil des personnages : plus un personnage est mauvais, plus ses maladresses sont catastrophiques ; à l'inverse, plus un personnage est doué, plus ses maladresses sont bénignes.

VIII. Réussite critique

Si le résultat d'un test de compétence équivaut au moins au double du seuil de difficulté, l'action est une réussite critique. Dans ce cas, le PJ effectue un acte extraordinaire ; au choix du MJ, sa réussite dépasse les espérances du PJ, ou il bénéficie d'une remise de niveaux de difficulté pour les actions qui lui sont associées.



En outre, une réussite critique d'un seuil de difficulté par défaut ou supérieur rapporte automatiquement un point d'expérience dans la catégorie de compétences que le personnage vient d'employer avec un tel brio.

Exemple : *Mlle de Louvensac est introduite dans les appartements royaux par le capitaine de Saint-Gelais. Malheureusement, la reine Catherine de Médicis est de mauvaise humeur ; elle souffre d'une crise de foie – Sa Majesté a un appétit d'ogre – et elle voulait être seule pour traiter son courrier international. Elle reçoit donc fort mal ses visiteurs.*

Mlle de Louvensac doit absolument faire bonne impression ; or elle se trouve dans un cas de figure particulier. L'audience que lui accorde la reine est privée, mais elle a contourné le protocole pour l'obtenir et doit donc manifester une déférence plus soutenue que si la reine la recevait de bonne grâce. D'un autre côté, elle craint qu'une soumission trop appuyée ne la fasse passer pour une demoiselle sans caractère ; or elle sait que Catherine de Médicis distingue les dames de compagnie qui ont du caractère et des ressources.

*Il lui faut donc, par son attitude, exprimer à la fois son respect de l'autorité royale et son audace. Le MJ fixe un test d'*Étiquette *par défaut (seuil de difficulté 7) pour évaluer si elle parvient à trouver les manières adéquates.*

Mlle de Louvensac est Galante *(D12) et possède un score d'*Étiquette *de 4. Elle obtient 11 au tirage ; avec son score d'*Étiquette*, cela fait un total de 15, soit plus du double du seuil de difficulté (7). Mlle de Louvensac fait donc une réussite critique : ses révérences et ses protestations de fidélité à la reine sont irréprochables, mais effectuées avec tant de naturel et d'aisance qu'elles suggèrent la femme de cour rompue à la diplomatie et à la fréquentation des puissants. Cela éveille l'intérêt de la reine, qui, du coup, congédie même le capitaine de Saint-Gelais pour entendre en tête-à-tête les révélations de la dame de compagnie. Mlle de Louvensac triomphe, et le chevalier de la reine se trouve quelque peu dépité d'être ainsi éconduit.*

Comme elle vient de faire une réussite critique sur un seuil de difficulté par défaut, Mlle de Louvensac gagne 1 point d'expérience en Entregent.



IX. Échec critique

Si le résultat d'un test de compétence est négatif, à la suite des soustractions d'un jet de dé sans fin négatif, on considère que le personnage subit un échec critique. Un échec critique est un échec beaucoup plus grave qu'un échec ordinaire : il implique des répercussions catastrophiques pour le personnage.

Comme on l'a vu en *VII. Jets de dé ouverts*, l'obtention d'un 1 sur le tirage d'un dé de compétence entraîne le tirage d'un dé négatif, dont le résultat est soustrait au test de compétence au lieu de lui être ajouté. Cela donne la formule suivante :

1 (soit le résultat du dé de caractéristique) + score de compétence – dé négatif

Si le résultat obtenu est nul (0) ou négatif (-1 et inférieur), le personnage fait un échec critique. Il va sans dire que plus le personnage est compétent, moins il risque l'échec critique ; à l'inverse, plus sa compétence est faible, plus les risques sont élevés.

Un échec critique rapporte automatiquement un point d'expérience dans la catégorie de compétences où le personnage vient d'échouer si lamentablement. En effet, l'échec est si cuisant que le personnage fera sans doute tout son possible pour éviter de le reproduire...

Exemple : *Mlle de Louvensac, grisée par son succès, décide de tout mettre en œuvre pour impressionner la reine mère. Elle adopte une attitude précieuse, un langage châtié pour mettre en valeur l'élégance de sa silhouette et de son esprit. Le MJ lui impose un test de* Pose, *avec un seuil de difficulté facile (5) puisque son respect de l'étiquette a déjà favorablement impressionné la reine.*

Mlle de Louvensac est Galante *(D12) et possède un score confortable de 4 en* Pose. *La partie semble gagnée d'avance ; malheureusement, elle obtient 1 au tirage du dé de caractéristique ! Elle doit donc tirer le dé négatif qui lui est affecté en* Entregent *(D6) et soustraire le résultat à son test de compétence. Elle obtient 5.*

Cela donne 1 + 4 - 5 = 0. Le résultat est nul : c'est un échec critique !

À trop vouloir se mettre en valeur, Mlle de Louvensac se cambre imprudemment en une pose arrogante. La reine mère se sent insultée par la coquetterie vaniteuse de cette dame de compagnie : en offrant trop complaisamment ses grâces au regard, Mlle de Louvensac semble tourner en dérision l'embonpoint et l'austérité du costume de veuve de Catherine de Médicis. La grosse reine a trop souffert, par le passé, de l'influence et du mépris de ces dames galantes qui lui volaient son mari et propageaient des sarcasmes sur son compte... Elle écoute le rapport de Mlle de Louvensac, mais la juge comme une intrigante impudique et ambitieuse, trop imbue d'elle-même pour être fiable. Bien loin d'avoir gagné la faveur de la souveraine, cet échec critique a donc mis en danger la position que Mlle de Louvensac occupe à la cour.

Comme elle vient de faire un échec critique, Mlle de Louvensac gagne 1 point d'expérience en Entregent, *car elle finira par réaliser, à mille petites disgrâces, combien son manque d'humilité lui a coûté dans l'estime de la souveraine.*







LIVRE 1
LES RÈGLES



CHAPITRE V
MASSACRER
OU ÊTRE
MASSACRÉ

Chapitre V

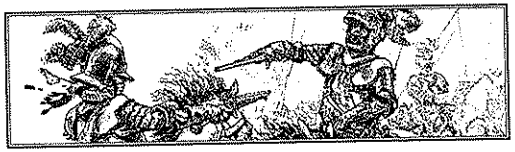
Massacrer ou être massacré : Le système de combat

Les lanciers doivent estre à droicte des escadrons pour charger au flanc gauche des ennemis. L'arquebuserie est necessaire à la cavalerie ; aucuns les font marcher sur les flancs, autres devant l'escadron : ils peuvent tirer ensemble estant placés, le premier sur un genouil, le second courbé, et le tiers droict.
La cavalerie ne se doict avancer avant qu'ils ayent tiré, qui doit estre de cinquante pas ; aucuns les couvrent d'un rang de chevaux, qui s'ostent, voyant les ennemis. (...) Ceste arquebuserie et mousqueterie est necessaire avec la cavalerie ; elle apporte l'advantage, estropiant hommes et chevaux les premiers, des plus courageux, avant qu'ils viennent aux mains.

Mémoires de Condé

I. Le moral des PNJ

Il est rare qu'un combattant affronte l'ennemi jusqu'à la mort. En fonction de son moral, il peut tenter de battre en retraite plus ou moins vite si l'évolution du combat lui est défavorable. Le MJ doit avoir en tête ce principe avant de gérer un combat, et estimer le moral des PNJ qu'il jette dans la bataille.



On peut établir le moral des combattants selon une échelle assez simple :

• **Moral faible :** C'est le moral des non-combattants, des caïmans (truands de grands chemin), des troupes formées de levées de paysans ou des détrousseurs de cadavre. Ces combattants prennent généralement la fuite lorsqu'ils encaissent leur première plaie, lorsqu'ils voient un petit pourcentage des leurs abattu ou lorsqu'ils se retrouvent face à un adversaire très impressionnant. Des mouvements de panique irrationnels suffisent parfois à désorganiser leurs rangs.

• **Moral normal :** C'est le moral des combattants entraînés, comme les gens de pied des bandes françaises ou des régiments de lansquenets. Ces combattants prennent généralement la fuite lorsqu'ils encaissent leur première plaie béante, lorsqu'ils voient un pourcentage important des leurs ou leur capitaine abattus ou lorsque l'essentiel de leurs compagnons se débande.

• **Moral élevé :** C'est le moral des combattants et des troupes d'élite, comme régiments de Suisses ou les cornettes des princes du sang. Ils sont capables de soutenir des engagements très durs et de tenir en dépit de pertes importantes ou de plaies béantes. La mort de leur capitaine ne les décourage pas forcément si un autre officier prend le relais ; et s'ils décrochent d'un combat, c'est généralement en bon ordre, en battant retraite et non en se débandant.

Le fait d'attribuer un moral à vos PNJ vous permettra de décider de leurs réactions au cours du combat que vous mettez en scène.

II. Initiative

L'*Initiative* est la compétence qui permet d'évaluer la rapidité avec laquelle un personnage agit ou réagit en situation d'affrontement. C'est une compétence de base qui dépend de l'*Adresse*.

Dans un combat à distance (armes de lancer, de trait ou bâtons à feu), les premiers combattants à tirer sont ceux qui disposent de l'initiative la plus élevée. Les combattants tirent par ordre décroissant d'*Initiative*.



Exemple : *Le 13 mars 1569, l'armée royale commandée par le duc d'Anjou force le passage de la Charente et accroche l'armée calviniste du prince de Condé dans la région de Jarnac. Sous le village de Bassac, les gens de pied huguenots du capitaine Puyviaud se replient derrière un ruisseau, la Guerlande, et font front devant une offensive de chevau-légers catholiques commandée par le duc de Guise et par le vicomte de Martigues.*

Pasquier Buget, un arquebusier huguenot, voit un chevau-léger catholique fondre sur lui en brandissant un pistolet à rouet. Il a juste le temps de poser son arquebuse sur sa fourquine et de mettre l'assaillant en joue. Pasquier est Leste *: il possède une* Initiative *de 4. Le chevau-léger est* Ingambe *: il possède une* Initiative *de 3. L'*Initiative *de Pasquier étant plus élevée que celle du cavalier, c'est l'arquebusier qui ouvre le feu le premier.*

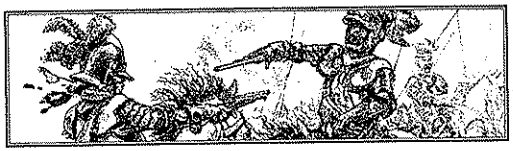
Dans un corps à corps, c'est le combattant qui a l'*Initiative* la plus basse qui décide le premier de son action (offensive ou défensive pour toute arme autre qu'une arme d'escrime). Le combattant qui a l'*Initiative* la plus élevée choisit alors son action (offensive ou défensive pour toute arme autre qu'une arme d'escrime). Avoir une *Initiative* plus élevée permet ainsi de ne pas être surpris par les actions d'un adversaire. Cette règle est également valable pour les coups de feu déchargés à bout portant.

(Les armes d'escrime employées avec la compétence *Escrime* forment un cas particulier : un test de compétence sert simultanément d'attaque et de parade.)

Exemple : *Pasquier Buget a abattu le cheval du chevau-léger. Le cavalier catholique a chuté dans le ruisseau, mais l'eau a amorti le choc. Il se relève aussitôt, les poings serrés sur une lancegaye. Pasquier n'a pas le temps de recharger son arquebuse : il la saisit par le canon et s'apprête à l'utiliser comme un casse-tête.*

*L'*Initiative *de Pasquier étant plus forte que celle de son adversaire, c'est au joueur contrôlant le chevau-léger de déclarer le premier son intention. Celui qui contrôle Pasquier peut ensuite choisir son action, en fonction de la décision de l'adversaire. Le chevau-léger attaquant lance basse, Pasquier préfère faire une action défensive en tentant de détourner la lancegaye d'un coup de crosse.*

Si deux combattants ont la même *Initiative*, ils décident de leurs actions en aveugle.







III. Actions/tour

La compétence *Actions/Tour* fixe le nombre d'actions simples qu'un personnage est capable d'accomplir en un tour de combat. (Un tour de combat dure dix secondes : il y a donc 6 tours dans une minute.) C'est une compétence de base qui dépend de l'*Adresse*.

Ces actions peuvent être :

- **Faire un test de *Tactique* pour évaluer la situation en cours de combat**
- **Faire un test de *Commandement* pour transmettre des ordres**
- **Faire un test d'*Intimidation* pour tenter d'effrayer des adversaires**
- **Viser une cible avec une arme de trait ou un bâton à feu pour optimiser ses chances de toucher**
- **Porter une attaque (au corps à corps ou à distance)**
- **Parer ou esquiver un coup**
- **Parer & attaquer simultanément avec une arme d'escrime**
- **Dégainer, rengainer ou ramasser une arme**
- **Parcourir un nombre de pas équivalent à son score de *Course***
- **Se relever en cas de chute**
- **Faire un test d'*Équitation* pour modifier le comportement de sa monture**

Lorsque deux combattants s'affrontent, ils jouent leurs actions l'une après l'autre. Si l'un d'eux a plus d'actions, il les joue à la fin du tour.

Attention : un personnage doté de la compétence *Main gauche* peut employer une deuxième arme avec la main gauche (arme courte de corps à corps, ou bien pistolet). Dans ce cas, il DOUBLE le nombre de ses actions offensives ou défensives, la moitié étant accomplie avec la main gauche. (Mais n'oubliez pas les restrictions imposées par cette compétence.)



IV. Actions spéciales : intimidation de l'adversaire & ordres de combat

Un affrontement ne met pas seulement en jeu la force de frappe des combattants : le moral des adversaires et leur organisation sont souvent des facteurs déterminants de victoire ou de défaite. Voici deux options offertes par les règles qui peuvent renverser un rapport de force au cours d'un engagement :

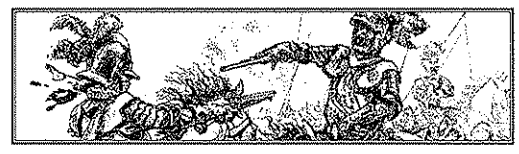
• **Intimider l'adversaire :** Un combattant peut tenter un test d'*Intimidation* pour effrayer ses ennemis. Il s'agit alors d'un test en opposition avec la compétence *Intimidation* de l'ennemi. En cas de réussite, le personnage peut impressionner un nombre d'adversaire équivalent à son score de *Charme* ; ce sont toujours les ennemis les plus faibles qui sont intimidés en priorité. Chaque adversaire intimidé est frappé d'un malus : il perd une action/tour tant qu'il combat l'adversaire qui l'a effrayé. (Faire un test d'*Intimidation* consomme une action.)

Exemple : *Les gens de pied du capitaine Puyviaud soutiennent l'assaut de la cavalerie légère du duc de Guise et du vicomte de Martigues. Dans l'armée royale, le terrible duc de Montpensier prend alors la tête de plusieurs cornettes (escadrons) de gendarmerie (chevaliers en armure de plates) et se lance dans la mêlée.*

Alors qu'il s'apprête à fondre sur le premier rang des soldats huguenots, le duc de Montpensier hurle « DEDANS ! DEDANS ! » en éclatant d'un rire féroce. Il tente de la sorte d'épouvanter les piétons qui brandissent leurs piques pour briser sa charge.

Le duc de Montpensier est Badin *(D8), possède un score de* Charme *de 3 et un score d'*Intimidation *de 5. Les soudards du capitaine Puyviaud sont* Frustes *(D6) et possèdent un score d'*Intimidation *de 3.*

*Le duc obtient un tirage de 3, auquel il ajoute son score d'*Intimidation *de 5, ce qui lui donne un total de 8. Les piétons huguenots obtiennent un tirage de 4, auquel ils ajoutent leur score d'*Intimidation *de 3, ce qui leur donne un total de 7. Le test en opposition leur est défavorable ; 3 d'entre eux (puisque le score de* Charme *du duc est de 3) sont intimidés et perdent une action/tour tant qu'ils affrontent le duc de Montpensier.*



• **Ordres de combat :** Au cours d'un engagement, la coordination entre les combattants alliés et l'adaptation au terrain et à la tactique de l'adversaire peuvent se révéler déterminants pour l'issue de l'affrontement. Dans un combat qui oppose au moins dix adversaires, un personnage qui réussit un test de *Tactique*, puis un test de *Commander* (ce qui lui prend deux actions) est capable d'évaluer au mieux la situation et de donner des ordres adaptés à ses compagnons d'armes. Il leur permet de bénéficier d'une action/tour supplémentaire pendant tout le combat. (Mais il ne bénéficie pas de ce bonus, puisqu'il est lui-même privé de directives ; en outre, ce bonus n'est pas cumulable.)

Exemple : *Bousculés par les chevau-légers de messieurs de Guise & de Martigues, enfoncés par la charge de gendarmerie du duc de Montpensier, les gens de pied du capitaine Puyvaud décrochent, en laissant de nombreux corps sur la rive du ruisseau.*

Toutefois, alors que la cavalerie royale se lance à la poursuite des piétons huguenots sur les coteaux de la Charente, une grosse nuée de gendarmes aux casaques blanches se détache des hauteurs de Bassac, épées et pistolets au poing, et tombe droit sur la gendarmerie du duc de Montpensier. À leur tête, le duc reconnaît la cornette (le drapeau) du redoutable seigneur François de La Noue, le « Bayard huguenot ».

Le duc de Montpensier sait qu'il a affaire à un adversaire de taille. Il lui convient de réorganiser rapidement les rangs de sa cavalerie pour soutenir le choc de l'ennemi. Pour analyser la situation, il doit d'abord réussir un test de Tactique. *Puis, pour parvenir à imposer ses ordres, il doit réussir un test de* Commandement.

La situation n'est pas très favorable pour les hommes du duc (la cavalerie de La Noue dévale le coteau à leur rencontre), mais elle est simple à analyser. Le duc doit faire un test de Tactique *par défaut (7) pour évaluer comment exploiter au mieux le terrain.*

Louis de Montpensier est Lettré *(D10) et possède un score de* Tactique *de 4. Son tirage est de 8, plus son score de 4, soit un total de 12. Il réussit donc largement son test de* Tactique, *et décide de tenter un mouvement enveloppant autour de la masse compacte des gendarmes de La Noue. Il lui reste à transmettre ses ordres ; or toute la vallée de la Charente résonne de cris, d'arquebusades, du tonnerre des*



chevaux, et ses hommes sont un peu dispersés à la poursuite des piétons en déroute. Le seuil de difficulté de son test de Commandement *sera donc difficile (11).*

Louis de Montpensier est Badin *(D8) et possède un score de* Commandement *de 6. Son tirage lui donne 5, ce qui, additionné à son score de compétence, fait tout juste 11. In extremis, il parvient à clamer ses ordres malgré la confusion et le vacarme. Dotés d'instructions claires, ses gendarmes bénéficient donc d'une action/tour supplémentaire pour le combat qui va s'engager avec la cavalerie du seigneur de La Noue.*

V. Attaque

I. Attaque avec une arme de jet, de trait ou un bâton à feu

Le seuil de difficulté d'une attaque avec une arme de combat à distance varie selon l'arme employée et la distance de la cible. On se reporte au tableau suivant pour établir ce seuil au cas par cas :

Table des portées des armes de jet & de tir

Armes / Portées	Brûle-pourpoint *Test Facile*	Courte *Test Par défaut*	Moyenne *Test Difficile*	Longue *Test Périlleux*	Extrême *Test Désespéré*
Pierre	Jet impossible (*Bagarre*)	0 à 2 pas	Jusqu'à 5 pas	Jusqu'à 10 pas	Jusqu'à 15 pas
Poignard	Jet impossible (*Bagarre*)	Jusqu'à 2 pas	Jusqu'à 5 pas	Jusqu'à 10 pas	Jusqu'à 15 pas
Dague	Jet impossible (*Bagarre* ou *Escrime*)	Jusqu'à 1 pas	Jusqu'à 3 pas	Jusqu'à 6 pas	Jusqu'à 9 pas
Fronde	Tir impossible	Jusqu'à 5 pas	Jusqu'à 20 pas	Jusqu'à 30 pas	Jusqu'à 40 pas
Arc anglais	Tir impossible	Jusqu'à 10 pas	Jusqu'à 50 pas	Jusqu'à 100 pas	Jusqu'à 150 pas



Arbalète	Bout portant	Jusqu'à 15 pas	Jusqu'à 65 pas	Jusqu'à 130 pas	Jusqu'à 200 pas
Pistolet	Bout portant	Jusqu'à 5 pas	Jusqu'à 20 pas	Jusqu'à 30 pas	Jusqu'à 40 pas
Pistole	Bout portant	Jusqu'à 5 pas	Jusqu'à 15 pas	Jusqu'à 25 pas	Jusqu'à 35 pas
Tromblon	Bout portant	Jusqu'à 5 pas	Jusqu'à 10 pas	Jusqu'à 15 pas	Jusqu'à 20 pas
Arquebuse	Bout portant	Jusqu'à 15 pas	Jusqu'à 50 pas	Jusqu'à 150 pas	Jusqu'à 250 pas
Pistolet	Bout portant	Jusqu'à 10 pas	Jusqu'à 40 pas	Jusqu'à 100 pas	Jusqu'à 200 pas

Employer une action pour viser permet de diminuer d'un niveau le seuil de difficulté. En revanche, une cible petite ou mouvante peut augmenter le seuil de difficulté.

Exemple : *Les cavaliers huguenots du seigneur de La Noue foncent vers la gendarmerie du duc de Montpensier, pistolets tendus. Le capitaine protestant donne l'ordre de tirer à 20 pas ; cela correspond à une portée moyenne pour des pistolets, et à un seuil de difficulté difficile (11). En outre, comme tireurs et cibles sont mobiles, le seuil devient périlleux (13). Tous les pistoliers huguenots qui obtiendront un score de 13 ou supérieur (dé d'*Adresse *+ score d'*Arquebusade*) toucheront un adversaire.*

Recharger son arme

• Recharger un arc ou une fronde prend une action.

Recharger une arbalète ou un bâton à feu est beaucoup plus long :

• Recharger une arbalète prend 10 tours moins le score d'*Archerie* de l'arbalétrier.

• Recharger un bâton à feu prend 10 tours moins le score d'*Arquebusade* de l'arquebusier ou du pistolier.



2. Attaque à mains nues et avec armes de mêlée

Le seuil de difficulté standard d'une attaque au corps à corps est par défaut (7). Si un personnage porte une attaque de mêlée sur un personnage qui ne se défend pas, il lui suffit de dépasser ce seuil pour toucher son adversaire.

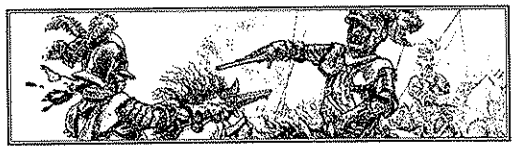
Exemple : *Pasquier Buget avait échappé au carnage sur la berge de la Guerlande et fuyait devant la charge de la gendarmerie du duc de Montpensier. L'arrivée de la cavalerie du seigneur de La Noue stoppe net les troupes royales et une mêlée confuse s'engage. Pasquier fait alors demi-tour et avise un chevalier catholique démonté, alourdi par son armure, qui a du mal à se relever. Celui-ci ne voit pas le piéton huguenot arriver en brandissant son arquebuse par le canon, et ne lui oppose aucune défense.*

Pasquier Buget est Membru *(D8) et possède un score de* Bagarre *de 4. (Il emploie la compétence* Bagarre *puisque l'arquebuse employée comme un gourdin est considérée comme une arme improvisée.) Comme le gendarme catholique n'est pas en position défensive, il doit réussir un test de* Bagarre *par défaut (7) pour lui infliger un coup de crosse. Son dé donne 6, auquel il ajoute son score de compétence de 4 : soit un total de 10. Il abat la crosse de son arquebuse sur l'adversaire !*

Si l'adversaire se défend, il fait un test d'*Esquive* ou un test de compétence de l'arme employée pour parer. C'est alors le test ayant le résultat le plus élevé qui l'emporte (un résultat ex-æquo est favorable au défenseur). L'attaquant doit néanmoins au moins atteindre le seuil de difficulté par défaut (7) pour toucher l'adversaire.

Un cas particulier : l'emploi de la compétence *Escrime* (nécessairement avec une arme d'escrime) permet simultanément d'attaquer et de parer.

Exemple : *Pasquier Buget a violemment frappé le gendarme catholique entre les omoplates, mais la dossière de plate de l'homme de guerre a amorti le choc. Celui-ci se retourne juste à temps pour voir la crosse de l'arquebuse revenir vers lui. Le chevalier catholique est armé d'un marteau de guerre : il l'emploie pour essayer de bloquer la nouvelle attaque de Pasquier Buget.*



Pasquier Buget est MEMBRU *(D8) et possède un score de* Bagarre *de 4. Il obtient 3 au résultat du dé, plus son score de compétence de 4, ce qui fait 7. Son assaut manque de vigueur, mais peut atteindre l'adversaire si celui-ci est maladroit. Le gendarme catholique est* VIGOUREUX *(D10) et possède une compétence de* Bagarre *de 5. Il obtient 5 à son jet de dé, plus son score de compétence de 5, soit un total de 10 qui l'emporte sur l'attaque de l'arquebusier : il parvient donc à bloquer le coup de crosse de Pasquier.*

Nota bene : Deux adversaires qui s'attaquent simultanément avec d'autres techniques que l'escrime (*Bagarre, Armes d'hast*) et qui négligent de se défendre peuvent se toucher mutuellement si tous deux ont atteint le seuil par défaut (7).

3. Combattre avec des armes de mêlée de tailles différentes

La taille des armes de mêlée influence largement un combat. Sur un espace dégagé, un combattant muni d'armes courtes sera désavantagé face à un adversaire muni d'une arme longue ; à l'inverse, un combattant muni d'une arme encombrante risque de se trouver réduit à l'impuissance dans un espace étroit.

En règle générale, employer une arme plus courte que l'adversaire donne des malus au combattant ; en revanche, une arme très longue comme la pique n'est utilisable que pour maintenir l'adversaire à distance et devient inutilisable en corps à corps. En cas d'engagement avec des armes de tailles différentes, on emploie les modificateurs exposés dans le tableau ci contre.

Exemple : *Ayant déchargé ses pistolets, François de La Noue tire l'épée au milieu de la mêlée qui oppose ses cornettes de cavalerie à celles du duc de Montpensier. Il se retrouve aux prises avec un chevalier catholique armé d'une lance d'arçon. L'épée étant une arme de taille moyenne et la lance d'arçon une arme longue, François de La Noue minore ses tests d'attaque d'un niveau de dé.*



Coups d'allonge

Taille des armes blanches	Courte *Poing, pied, armes improvisées, poignard, dague, main gauche*	Moyenne *Gourdin, maillet, hache, marteau d'armes, masse d'armes, fauchon, lansquenette, forte-épée, rapière, épée d'estoc*	Longue *Espadon, hallebarde, lance d'arçon, lancegaye, pertuisane*	Très longue *Pique*
Courte *Poing, pied, armes improvisées, poignard, dague, main gauche*	-	Le combattant muni d'une arme courte minore ses tests d'attaque d'un niveau de dé.	Le combattant muni d'une arme courte minore ses tests d'attaque de deux niveaux de dé.	Deux tests d'*Esquive* consécutifs pour approcher le piquier. Pique inutilisable au corps à corps.
Moyenne *Gourdin, maillet, hache, marteau d'armes, masse d'armes, fauchon, lansquenette, forte-épée, rapière, épée d'estoc*	Le combattant muni d'une arme courte minore ses tests d'attaque d'un niveau de dé.	-	Le combattant muni d'une arme moyenne minore ses tests d'attaque d'un niveau de dé.	Deux tests d'*Esquive* consécutifs pour approcher le piquier. Pique inutilisable au corps à corps.
Longue *Espadon, hallebarde, lance d'arçon, lancegaye, pertuisane*	Le combattant muni d'une arme courte minore ses tests d'attaque de deux niveaux de dé.	Le combattant muni d'une arme moyenne minore ses tests d'attaque d'un niveau de dé.	-	Test d'*Esquive* pour approcher le piquier. Le combattant muni d'une arme longue minore ses tests d'attaque d'un niveau de dé.
Très longue *Pique*	Deux tests d'*Esquive* consécutifs pour approcher le piquier. Pique inutilisable au corps à corps.	Deux tests d'*Esquive* consécutifs pour approcher le piquier. Pique inutilisable au corps à corps.	Test d'*Esquive* pour approcher le piquier. Le combattant muni d'une arme longue minore ses tests d'attaque d' un niveau de dé.	-







VI. Dégâts & blessures

Lorsqu'un tir ou une attaque au corps à corps sont réussis, il faut déterminer quel est le membre touché et quelle est la gravité de la blessure infligée.

1. Localisation des blessures

Au corps à corps, l'option la plus simple pour le MJ est de décider quel est le membre touché en fonction du simple bon sens. Il faut savoir que dans un combat à l'arme blanche, les parties du corps les plus exposées sont la tête, les membres supérieurs et le tronc.

Toutefois, en cas d'incertitude, le MJ peut très bien décréter un test de localisation de blessure pour connaître le membre touché. Il est préférable de faire systématiquement ce test quand la blessure a été infligée à distance par une arme de jet, de trait ou un bâton à feu.

Pour tirer au hasard la localisation de blessure, on tire un D20 et on reporte son résultat au tableau suivant :

D20	Membre touché	Modificateur de dégâts
1	Pied droit	-2
2	Pied gauche	-2
3 - 4	Jambe droite	-1
5 - 6	Jambe gauche	-1
7	Main droite	-2
8	Main gauche	-2
9 - 10	Bras droit	-1
11 - 12	Bras gauche	-1
13 - 17	Corps	Aucun
18 - 20	Tête	Aucun



Que ce soit avec une arme de mêlée ou de combat à distance, un combattant peut décider de viser un membre précis de l'adversaire. Dans ce cas, il minore son dé d'attaque d'un niveau. S'il réussit son test d'attaque en dépit de ce malus, il touche l'adversaire au membre choisi.

La localisation des blessures, qu'elle soit décidée par le MJ ou aléatoire, n'en revêt pas moins une importance capitale : les blessures aux membres sont moins graves que celles à la tête ou au corps, et les handicaps infligés peuvent varier en fonction du membre touché.

2. Établissement des dégâts

Une blessure infligée par une arme est fixée par un dé de dégâts. Au corps à corps, on ajoute le bonus de dégâts (ou on retranche le malus) déterminé par la *Puissance* de l'assaillant. À ce total, on retranche le score de la compétence *Endurance* du personnage blessé : ainsi, plus un personnage est endurant, mieux il encaisse les blessures. On retranche également certains modificateurs de localisation : être touché aux bras, aux jambes, aux mains ou aux pieds entraînant moins de risques qu'être frappé à la tête ou au tronc, les dégâts sont alors minorés. (Voir la *table de localisation des coups*.) Enfin, si le personnage touché porte une pièce d'armure sur le membre touché, on soustrait également aux dégâts l'indice de protection de l'armure.

Formule de calcul des dégâts des armes de lancer et de tir :
Dégâts de l'arme - (Armure + *Endurance* + Modificateur de localisation)

Formule de calcul des dégâts des armes de mêlée :
(Dégâts de l'arme + bonus aux dégâts de *Puissance*) - (Armure + *Endurance* + Modificateur de localisation)

On reporte le résultat obtenu au tableau suivant pour déterminer la gravité de la blessure. C'est le type de blessure encaissé et le malus éventuel qui lui est associé qu'un joueur note sur la fiche de son personnage blessé :



Dégâts encaissés	Types de blessures	Handicap
-3 & moins	Indemne	Rien
-2 à 0	Estafilade / Contusion	Rien (Dés minorés d'un niveau si la somme des blessures est supérieure au score d'*Endurance*)
1 - 2	Plaie	Dés minorés d'un niveau
3 - 4	Plaie béante	Dés minorés de 2 niveaux
5 - 6	Plaie atroce	Hors de combat
7 & plus	Tué net	Requiescat in pace

Cas spécial : les dégâts infligés à la charge : Lorsqu'un combattant inflige une blessure de mêlée en bénéficiant de l'élan d'une charge, il ajoute à son score de dégâts son score de *Course*. S'il s'agit d'une charge à cheval, c'est le score d'*Équitation* qui est additionné aux dégâts.

Exemple : *Pasquier Buget a frappé un gendarme catholique d'un coup de crosse entre les omoplates. Le dé de dégâts d'un coup de crosse d'arquebuse est un D6. Pasquier obtient un résultat de 5 ; comme il est* MEMBRU, *il n'a ni bonus ni malus de dégâts en mêlée et maintient donc son résultat de 5.*

Le gendarme catholique est GAILLARD *et possède donc un score d'*Endurance *de 4. Son dos est cuirassé par une dossière de plate, qui lui confère une protection de 2. En revanche, touché au corps, il ne bénéficie d'aucun modificateur de dégâts en sa faveur.*

Les dégâts infligés par Pasquier sont donc de 5 - 4 - 2 = -1.

On reporte ce résultat de -1 sur la table de résolution des blessures : le gendarme ne souffre que d'une contusion, qui ne le handicape guère. Notons que son armure l'a bien protégé : sans l'indice de 2 de la dossière de plate, le résultat aurait été de +1, et le coup de crosse aurait été assez violent pour lui ouvrir une plaie dans le dos.



VII. Attaque critique

En mêlée, si le jet de l'attaquant est égal ou supérieur au double du jet de défense, il inflige un coup critique à son adversaire.

En cas de coup critique, on procède au calcul normal des dégâts, mais on majore d'un niveau la gravité de la blessure assénée.

Exemple : *Le gendarme catholique que Pasquier Buget a attaqué passe à la contre-attaque d'un puissant moulinet de marteau d'armes. Pasquier tente de bloquer le coup à l'aide de son arquebuse ; il emploie donc la compétence* Bagarre *pour parer, tandis que la gendarme emploie la même compétence pour attaquer.*

Pasquier Buget est Membru *(D8) et possède un score de* Bagarre *de 4. Il obtient 3 au résultat du dé, plus son score de compétence de 4, ce qui fait 7. Le gendarme catholique est* Vigoureux *(D10) et possède une compétence de* Bagarre *de 5. Il obtient 9 à son jet de dé, plus son score de compétence de 5, soit un total de 14. Le test d'attaque du chevalier étant deux fois plus élevé que celui de défense de Pasquier, il lui inflige une blessure critique !*

*Le test de localisation donne un résultat de 8 : Pasquier est donc touché à la main gauche, avec laquelle il brandissait son arquebuse. On procède alors au calcul des dégâts. Le dé de dégâts d'un marteau d'armes est un D10. Le tirage donne 6, auquel le gendarme ajoute son bonus de +1 aux dégâts en mêlée. On soustrait à ce résultat l'*Endurance *de Pasquier (qui, étant* Dispos, *possède une* Endurance *de 3). On soustrait également le modificateur de localisation, -2 pour la main, puisqu'il ne s'agit pas d'un organe vital. Pasquier ne porte pas de gants ou de gantelets : ses mains ne sont donc protégées par aucune pièce d'armure. Cela donne le calcul suivant : 6 + 1 – 3 – 2 = 2*

Sur la table de résolution des blessures, un résultat de +2 donne une plaie, assortie d'une minoration générale d'un niveau de dé. Mais comme Pasquier vient de subir une attaque critique, on majore d'un niveau la blessure infligée : Pasquier reçoit donc une plaie béante qui minore de deux niveaux ses dés de caractéristique. Le bec de corbin du marteau d'armes lui a traversé la main, lui infligeant une invalidité préoccupante !



Il peut aussi arriver qu'une personne agressée au corps à corps ne se défende pas (surprise, ou encore à court d'actions). Dans ce cas, on se base sur le seuil de difficulté par défaut (7) pour estimer si une blessure critique a été infligée.

Avec des armes de jet ou de tir, si le jet de l'attaquant est égal ou supérieur au double du seuil de difficulté imposé par la portée, le combattant inflige une blessure critique. Ainsi, si les blessures graves sont peu à redouter en cas de tirs à moyenne ou longue portée, elles deviennent extrêmement fréquentes à courte portée ou à bout portant. (Au XVIe siècle, on déchargeait souvent ses pistolets au corps à corps, pour être sûr d'abattre l'adversaire...)

En cas de coup critique avec une arme de jet ou de tir, on procède au calcul normal des dégâts, mais on majore d'un niveau la gravité de la blessure assénée.

VIII. Défense & défense critique

Les tests de défense peuvent être de deux types :
la parade ou l'esquive.

La parade se pratique avec une arme (avec la compétence de maîtrise de l'arme) ou avec une rondache (bouclier rond encore en usage au XVIe siècle, à employer avec la compétence *Bagarre*). La parade n'est efficace que contre les attaques en mêlée. Avec les compétences *Bagarre* et *Armes d'hast*, l'action consacrée à parer ne peut servir à attaquer simultanément.

La compétence *Escrime* permet de parer et d'attaquer simultanément.



L'esquive peut permettre d'éviter les coups ou de se dégager d'un corps à corps sans recevoir une attaque en traître de l'adversaire. Elle peut augmenter le seuil de difficulté d'un adversaire employant une arme de jet ou de tir.

Dans un combat au corps à corps, il suffit qu'un test de défense soit supérieur ou égal au test d'attaque de l'adversaire pour que le coup soit évité ou bloqué.

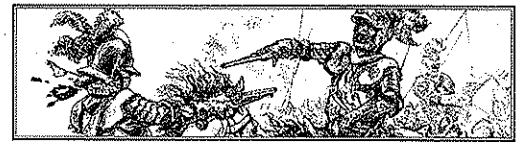
Si le jet d'*Esquive* ou de parade est égal ou supérieur au double du jet d'attaque de l'adversaire, le défenseur évite non seulement l'attaque en cours, mais aussi une ou plusieurs des attaques suivantes. En effet, il a trouvé une garde ou il s'est lancé dans une série de feintes qui le mettent momentanément à l'abri. Il évite donc l'attaque suivante si son résultat de défense est au moins le double du résultat de l'attaque, les deux attaques suivantes si son résultat de défense est le triple du résultat d'attaque, etc.

Une défense critique présente donc deux avantages : elle protège de façon exceptionnelle le défenseur, et elle lui permet par conséquent de disposer de plus de liberté d'action, puisqu'il n'a plus à employer d'action pour bloquer ou éviter les quelques attaques à venir.

Exemple : *François de La Noue en découd avec un gendarme du duc de Montpensier. Le capitaine huguenot est dans une situation délicate, car il n'est armé que d'une forte-épée face à un adversaire maniant une lance d'arçon. Il tente d'esquiver le coup de pointe que lui assène le chevalier catholique.*

Le gendarme est VIGOUREUX *(D10) et possède une compétence* Armes d'hast *de 5. Son tirage lui donne un résultat de 2, ce qui fait un score d'attaque de 7. François de La Noue est* PRESTE *(D12) et possède un score d'*Esquive *de 4. Son tirage donne 11, ce qui, avec son score d'*Esquive, *fait un total de 15. Son test de défense est donc un peu plus de deux fois supérieur au test d'attaque de l'adversaire : il évite donc non seulement le coup qu'on vient de lui asséner, mais évitera également le suivant.*

Son esquive lui ayant permis de tromper la garde de l'adversaire, il est donc suffisamment sûr pour consacrer sa prochaine action à un assaut.



La règle diffère dans le cadre du combat avec des armes de jet ou de tir. Lorsqu'un combattant est pris pour cible par un tireur, il peut tenter un test d'*Esquive* de niveau difficile. En cas d'échec, il affecte quand même le seuil de difficulté du tir d'un niveau supplémentaire, car son mouvement gêne le tireur. En cas de réussite, il affecte le seuil de difficulté du tir de deux niveaux supplémentaires. En cas de réussite critique, il échappe au tir à coup sûr.

IX. Attaque ciblée

Si un personnage vise un membre précis de l'adversaire, son jet d'attaque est effectué avec une *PUISSANCE* (pour les tests de *Bagarre* ou *Armes d'hast*) ou une *ADRESSE* (pour les tests d'*Escrime*, d'*Arquebusade*, d'*Archerie* ou de *Lancer*) minorées d'un niveau, voire davantage si l'ennemi est éloigné ou s'il est en mouvement. Si l'attaque réussit quand même, elle touche le membre visé.

Si le test d'*Endurance* fait par le blessé pour encaisser le choc est raté, il souffre des désagréments provoqués par sa blessure. (Un combattant touché à la main lâche son arme ; un combattant touché dans les jambes est fauché...)

Exemple : *François de La Noue tente de frapper d'estoc son adversaire à la main droite, pour lui faire lâcher sa lance. L'officier huguenot est* PRESTE *(D12), mais son arme est plus courte que celle de son adversaire, ce qui minore son dé d'un niveau (D10). Son attaque ciblée minore son dé d'un niveau supplémentaire, ce qui fait tomber son dé d'*ADRESSE *au D8. En revanche, comme son adversaire tente derechef de lui infliger un coup de lance et ne se défend pas, il suffira à François de La Noue de faire un test d'*Escrime *par défaut (7) pour toucher l'adversaire à la main.*

Le capitaine huguenot obtient un tirage de 3 ; additionné à son score de 6 en Escrime, *cela fait un test d'attaque de 9. Il touche donc le gendarme catholique à la main droite.*



La résolution des dégâts se fait normalement :

François de La Noue tire un D10 de dégâts (forte-épée), auquel il ajoutera son bonus de dégâts de +1 puisqu'il est VIGOUREUX. *Son tirage est de 8, +1, soit un total de dégâts de 9. On soustrait l'*Endurance *du chevalier catholique (4, car le gendarme est* GAILLARD*), le modificateur de localisation à la main (-2) et l'indice de protection du gantelet de fer porté par le chevalier (-2). Cela donne :*

(8+1)-(4+2+2) =1

On reporte ce résultat de 1 sur la table de résolution des blessures, et l'on découvre que François de La Noue a infligé une plaie à la main de son adversaire. La violence du coup fait lâcher la lance par le gendarme catholique.

X. La lutte

La lutte est un style de combat qui vise à neutraliser un adversaire sans lui faire de mal. La compétence *Lutte* peut avoir trois utilités :

- Bousculer un adversaire ;
- Désarmer un adversaire à la main ;
- Ceinturer et immobiliser un adversaire.

Employer la compétence *Lutte* face à un adversaire armé présente de sérieux risques :

- Le lutteur possède une allonge courte : il subit donc les pénalités prévues par le tableau des allonges dès qu'il affronte un adversaire muni d'une arme de taille moyenne, longue ou très longue.
- L'échec d'un test de *Lutte* face à un adversaire offensif a des répercussions graves : le lutteur s'étant dangereusement découvert, la blessure qu'il encaisse éventuellement en ratant son test de *Lutte* est majorée automatiquement d'un niveau – comme si son adversaire avait réussi un coup critique.

Pour bousculer un combattant, le lutteur doit faire un test de *Lutte* contre l'action choisie par son adversaire, qu'elle soit offensive ou défensive. Si le test de *Lutte* est plus fort que le test en opposition de l'adversaire, les deux combattants font un test en opposition de



Puissance ; si le résultat du lutteur est le plus faible, il parvient juste à pousser hors de son chemin son adversaire. Si le résultat du lutteur est supérieur ou égal à celui de son adversaire, il le jette à terre sous sa ruée. Le test de *Puissance* du lutteur est majoré d'un niveau s'il charge à pied, de deux niveaux s'il charge du haut d'une monture.

Exemple : *Au cœur de la mêlée, le duc de Montpensier a aperçu François de La Noue. Le duc possède un pistolet chargé dans une fonte d'arçon, et décide de tenter d'abattre le capitaine huguenot. Pour être sûr de son coup, il veut tirer à bout portant. Il dégaine le pistolet, arme le ressort du rouet et éperonne vers M. de La Noue. Mais un chevau-léger huguenot s'interpose entre lui et l'officier ennemi. Le duc ne veut pas perdre son temps à ferrailler avec un second couteau, ni perdre dans l'affaire la seule balle dont il dispose : il tente de bousculer l'importun pour pouvoir fondre sur François de La Noue.*

Louis de Montpensier se lance au galop contre le cavalier huguenot. Le duc possède un score de Lutte *de 4, et il est* VIGOUREUX *(D10) ; toutefois, comme il se lance brutalement contre un adversaire armé d'une épée, l'allonge de son adversaire le désavantage, et il doit minorer son dé d'un niveau (D8). De son côté, le chevau-léger tente d'embrocher Louis de Montpensier sur son épée ; il est* INGAMBE *(D8), et possède un score d'*Escrime *de 5. La manœuvre est donc risquée pour le duc !*

Celui-ci obtient un tirage de 6, auquel son score de Lutte *ajoute 4, soit un total de 10. Le chevau-léger obtient un tirage de 4, auquel son score d'*Escrime *ajoute 5, soit un total de 9. De justesse, le duc est passé sous la garde de son adversaire et l'a percuté de plein fouet, avec son épaule cuirassée. Les deux combattants doivent faire un test en opposition de* PUISSANCE *pour déterminer le résultat du choc : tous deux sont* VIGOUREUX *(D10), mais comme le duc arrive porté par tout l'élan de sa monture, il majore son dé de deux niveaux, et tire donc un D20 ! Le chevau-léger obtient un résultat de 7, Louis de Montpensier un résultat de 13. Le cavalier huguenot est donc arraché de sa selle par la force de l'impact, et roule au sol, laissant le champ libre au duc de Montpensier pour attaquer François de La Noue.*

Pour désarmer un combattant, le lutteur doit faire un test de *Lutte* contre l'action choisie par son adversaire, qu'elle soit offensive ou défensive. Si le test de *Lutte* est plus fort que le test en opposition de l'adversaire, cela signifie que le lutteur est parvenu à agripper l'arme ou



le poignet de son adversaire. Les deux combattants font alors un test en opposition de *PUISSANCE* ; si le résultat du lutteur est le plus faible, il parvient juste à bloquer une attaque éventuelle de son adversaire, mais ne le désarme pas et lâche prise. Si le résultat du lutteur est supérieur ou égal à celui de son adversaire, il lui arrache son arme.

Exemple : *Arrivé au niveau de François de La Noue, le duc de Montpensier braque son pistolet et tire ; mais la charge de poudre, peut-être humide, fume et crachote. Le duc maintient son adversaire en joue, dans l'espoir que le coup va partir. François de La Noue, quant à lui, tente de lui arracher le pistolet avant que la balle ne parte.*

Les deux adversaires luttent pour prendre le contrôle du pistolet ; tous deux vont donc employer la compétence Lutte. *Tous deux sont* VIGOUREUX *(D10) ; François de La Noue possède un score de* Lutte *de 5, le duc un score de 4.*

Le tirage du capitaine huguenot est de 7, plus 5, soit un total de 12. Celui du duc est de 4, plus 4, soit un total de 8. François de La Noue a donc réussi à saisir le pistolet de son adversaire ; les deux combattants font alors un test en opposition de PUISSANCE *; François de La Noue obtient 3, le duc de Montpensier 8.*

Au final, M. de La Noue est parvenu brièvement à détourner le pistolet, mais n'a pas réussi à l'arracher au poing du duc. Le manœuvre lui a toutefois sauvé la vie, puisque le coup est parti dans les airs pendant la lutte.

POUR CEINTURER (ET IMMOBILISER) UN ADVERSAIRE, le lutteur doit faire un test de *Lutte* contre l'action choisie par son adversaire, qu'elle soit offensive ou défensive. Si le test de *Lutte* est plus fort que le test en opposition de l'adversaire, cela signifie que le lutteur est parvenu à ceinturer son adversaire. Les deux combattants font alors un test en opposition de *PUISSANCE* ; si le résultat de l'assaillant est le plus faible, il ne parvient pas à immobiliser son adversaire. Si le résultat du lutteur est supérieur ou égal à celui de son adversaire, il l'immobilise.

Exemple 1 : *Plusieurs gentilshommes catholiques appartenant à la cornette de gendarmerie du duc de Montpensier le voient combattre avec François de La Noue. Le capitaine huguenot est une belle prise ; deux gendarmes, Jean de Berthemont et Artus de Richebourg, se précipitent au secours du duc.*



Jean de Berthemont tente le premier de ceinturer François de La Noue ; il est VIGOUREUX *(D10) et possède un score de* Lutte *de 3. L'officier huguenot l'a vu arriver et lui allonge un coup d'épée. Le dé du gendarme catholique est minoré d'un niveau (D8) puisqu'il attaque un adversaire muni d'une arme de taille moyenne.*

Le sieur de Berthemont obtient 7 à son tirage, auquel il ajoute son score de Lutte, *ce qui donne un total de 10. François de La Noue est* PRESTE *(D12), et possède un score de 6 en* Escrime. *Son tirage est de 9, plus son score de compétence de 6, soit un total de 15 ! Il stoppe son adversaire en lui infligeant une belle estocade.*

Le dé de localisation donne un résultat de 15 : le sieur de Berthemont est touché en plein corps. À l'épée, François de La Noue inflige un D10 de dégâts ; il obtient 9, auquel il ajoute son bonus de dégâts de +1, soit un total de dégâts de 10 ! Le sieur de Berthemont dispose d'une Endurance *de 4, et porte un plastron de fer qui lui donne un indice de protection de 2. Les dégâts sont donc de (9+1) - (4+2) = 4.*

Un résultat de 4 sur la table de résolution des blessures donne une plaie béante. Mais, comme le sieur de Berthemont a été touché alors qu'il se découvrait dangereusement pour ceinturer son adversaire, la blessure est majorée d'un niveau et devient une plaie atroce.

Le sieur de Berthemont, percé de part en part par le coup d'épée de François de La Noue, vide les étriers, hors de combat.

Exemple 2 : *Artus de Richebourg tente à son tour de neutraliser François de La Noue. Doté d'une carrure impressionnante, le sieur de Richebourg est* MUSCULEUX *(D12) et possède un score de* Lutte *de 4. Tentant de maîtriser un adversaire armé d'une épée, son dé de* PUISSANCE *sera minoré d'un niveau pour le test de* Lutte. *Il tire donc un D10, obtient 7, auquel il ajoute son score de* Lutte *de 4, soit un total de 11. François de La Noue obtient 2 au dé, plus son score d'*Escrime *de 6, soit un total de 8. Il n'est pas assez vif pour éviter l'étreinte du gentilhomme catholique, qui le saisit à bras le corps.*

Les deux adversaires doivent effectuer un test en opposition de PUISSANCE *pour déterminer l'issue de leur lutte. François de La Noue, qui est* VIGOUREUX, *tire un D10 et obtient 4. Le sieur de Richebourg, étant* MUSCULEUX, *tire un D12 et obtient 7 : il parvient donc à immobiliser son adversaire. Le duc de Montpensier intervient alors, piquant de l'épée la gorge du capitaine huguenot : François de La Noue, réduit à l'impuissance, vient d'être capturé. C'est un tournant dans le cours de la bataille...*



XI. L'armement défensif

Au XVIe siècle, les armures sont encore courantes sur les champs de bataille. Les armures permettent souvent d'atténuer les blessures infligées par armes blanches, mais sont moins efficaces face aux armes à feu – en particulier quand celles-ci sont employées à bout portant.

L'équipement des fantassins varie beaucoup : la plupart portent un casque (morion, cabasset ou bourguignotte) et un pourpoint de cuir. Certains portent également un corselet de fer, formé d'une ventrière et d'une dossière de plates ; il s'agit des « double-solde », les soldats combattant en première ligne. Rares sont ceux qui portent davantage de pièces d'armure, lourdes et encombrantes pour un piéton.

L'équipement de la chevalerie est encore très proche de celui du XVe siècle : des armures de plates, très élaborées, souvent orfévrées avec art. Toutefois, le cavalier abandonne certaines pièces d'armure : gantelets et solerets tendent à être remplacés par des gants et des bottes de cuir, plus légers et plus pratiques. L'armet, qui réduit la visibilité du tireur, est parfois abandonné au profit d'une bourguignotte, voire d'un simple chapeau.

En termes de jeu, une pièce d'armure soustrait un indice de protection aux dégâts encaissés par le porteur lorsqu'il est touché par un adversaire. Les armures de cuir et certains casques possèdent un indice de protection de 1 ; la plupart des pièces d'armure métalliques ont un indice de 2. Ces indices de protection ne sont applicables que pour la partie du corps protégée : un soldat qui porte un corselet de fer (formé d'une dossière et d'une ventrière de plates) bénéficiera d'un bonus de 2 en *Endurance* s'il est touché au corps, pas s'il est touché à la tête, au bras ou à la jambe...

Certaines pièces d'armure sont superposables (voir ci-dessous).

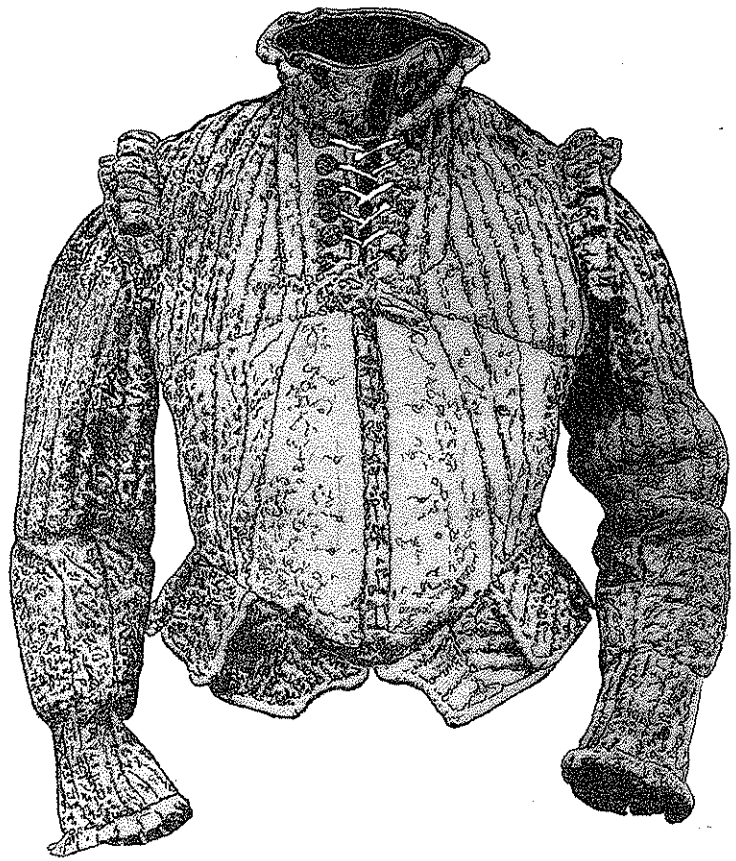
Les pièces d'armure métalliques (mailles ou plates) sont considérées comme des pièces d'armure lourde. Si un personnage porte un nombre de pièces d'armure lourde supérieur au score de sa compétence *Pièces d'armure lourde*, il perd une action/tour par pièce d'armure excédentaire.

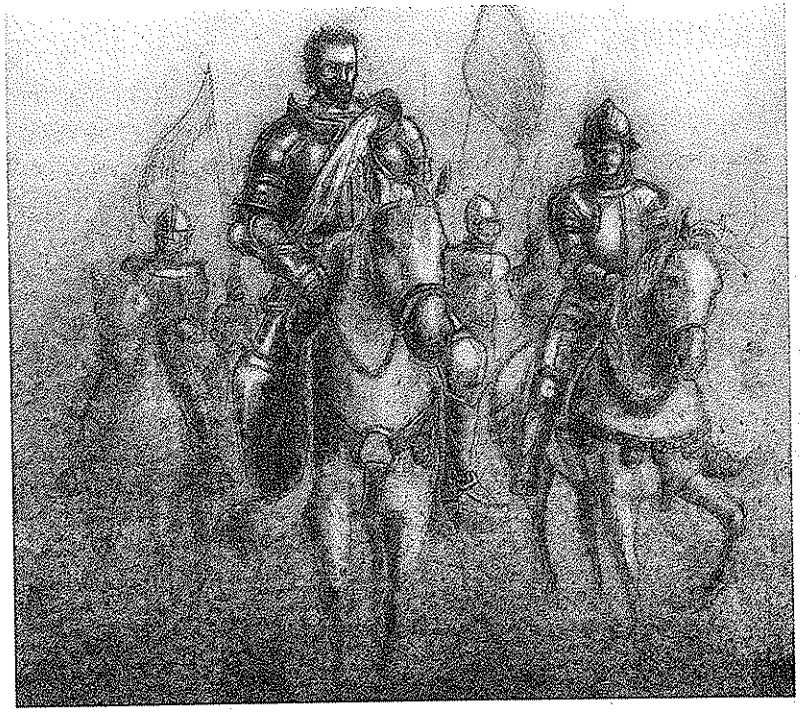


Armures de cuir

Ces armures donnent un indice de protection de 1. Elles sont superposables avec des armures de plates, à l'exception des bottes et des gants.

• **Le pourpoint de buffle** est une veste de cuir très ajustée, parfois cloutée, qui protège le corps et les bras. Le pourpoint de buffle est superposable avec une ventrière et une dossière de plates.



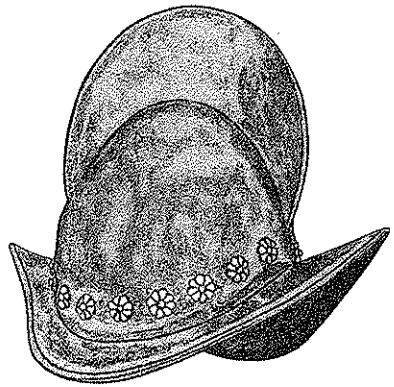


• **Les gants** protègent les mains, et sont très prisés car ils permettent de tirer avec un pistolet normal. Les gants de cuir ne peuvent être superposés avec des gantelets de fer.

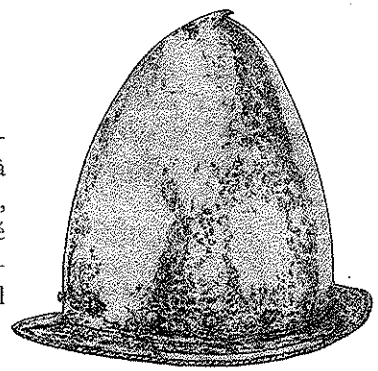
• **Les bottes** protègent les pieds, et sont appréciées car plus pratiques et plus confortables que des solerets. Les bottes ne peuvent être superposées avec des solerets.

Les casques légers

Ces armures donnent un indice de protection de 1. Elles sont en fer, mais ne protègent pas le visage où le protègent imparfaitement. En revanche, elles ne restreignent pas le champ de vue du combattant.



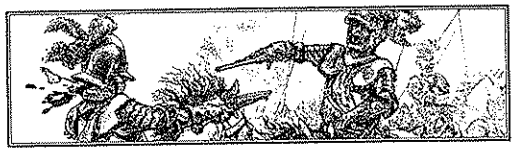
• **Le morion** est un casque en ogive, à bords relevés en pointe par-devant et par-derrière, orné d'une crête métallique. Il protège la tête.



• **Le cabasset** est une évolution du chapel de fer médiéval, à bombe élevée et dépourvu de crête, parfois surmonté d'un ergot orienté vers l'arrière (pour éviter d'accrocher les coups d'armes blanches). Il protège la tête.



• **La bourguignotte** est un casque arrondi, doté d'une visière et de protège-joues métalliques, parfois orné d'une crête métallique. Elle protège la tête.



Les cottes de mailles

Ces armures donnent un indice de protection de 2. Elles sont superposables avec des armures de plates, et sont si discrètes qu'on les portait parfois à la cour sous un habit de cérémonie. Elles font néanmoins partie des armures lourdes.

• **Le jaseran** est une chemise de mailles qui protège uniquement le corps. Invisible sous un pourpoint, et superposable avec une dossière et une ventrière de plates.

• **La jacque de mailles** est un pourpoint de mailles qui protège le corps et les bras. Invisible sous un pourpoint, et superposable avec une dossière et une ventrière de plates. Néanmoins, en raison de son poids, la jacque de mailles compte comme 2 pièces d'armure lourde.

Armures de plates

Ces pièces d'armure donnent un indice de protection de 2. Elles sont superposables avec des armures de cuir ou de mailles, à l'exception des solerets et des gantelets. Ce sont les meilleures protections contre les armes blanches, mais ce sont aussi des pièces d'armure pesantes et encombrantes. Elles font partie des armures lourdes.



• **L'armet** est un casque de fer intégral, composé d'une visière amovible, d'une mentonnière qui protège le



bas du visage et d'un gorgerin qui protège le cou. Il restreint énormément la vision du combattant : un personnage qui porte un armet subit une pénalité d'un niveau d'un dé en *Sensibilité* pour ses tests de *Perception* et une pénalité d'un niveau de dé en *Adresse* pour ses tests de *Lancer*, *Archerie* et *Arquebusade*.

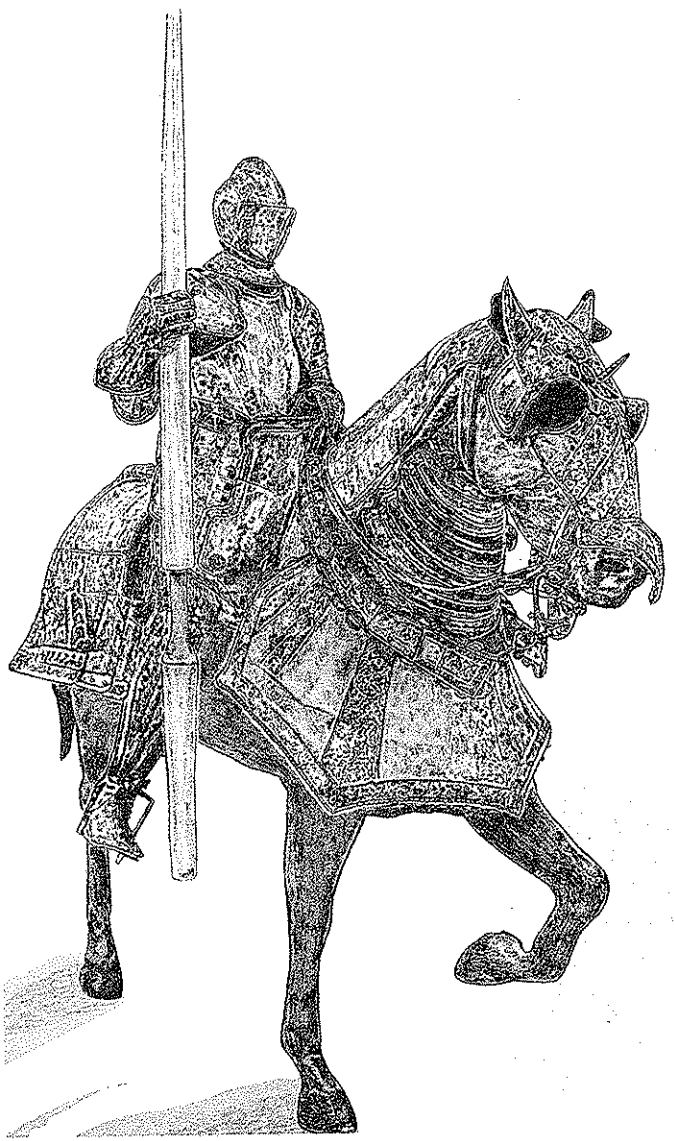
• **La ventrière** est un plastron de fer qui protège le ventre et la poitrine ; c'est la partie antérieure de la cuirasse. Il s'agit de la pièce d'armure de plate la plus répandue dans les corps d'armée. La ventrière est superposable avec un pourpoint de buffle, un jaseran ou une jacque de mailles. Les soldats de l'infanterie la portent souvent sans dossière, par économie ou pour rester léger.

• **La dossière** est la partie arrière de la cuirasse, qui protège le dos. La dossière est superposable avec un pourpoint de buffle, un jaseran ou une jacque de mailles.

• **Le brassard** est la pièce articulée qui protège le bras ; il est formé d'une spallière qui couvre l'épaule et le bras, d'une cubitière qui protège le coude, et du brassard proprement dit qui couvre l'avant-bras. Un brassard est superposable avec la manche d'un pourpoint de buffle ou celle d'une jacque de mailles. Chaque brassard compte comme une pièce d'armure lourde.

• **Le gantelet** est un gant de fer articulé qui protège les mains. Encombrant et peu pratique, le gantelet empêche l'usage des armes de trait et des bâtons à feu, à l'exception des pistolets et des pistoles à pommeau. Un gantelet n'est pas superposable avec un gant de cuir. Chaque gantelet compte comme une pièce d'armure lourde.

• **Les tassettes** protègent les jambes. Au XVIe siècle, les tassettes sont composées de cuissards de fer articulé, d'une genouillère qui couvre le genou et d'une grève qui couvre le mollet et le tibia. Chaque tassette compte comme une pièce d'armure lourde.

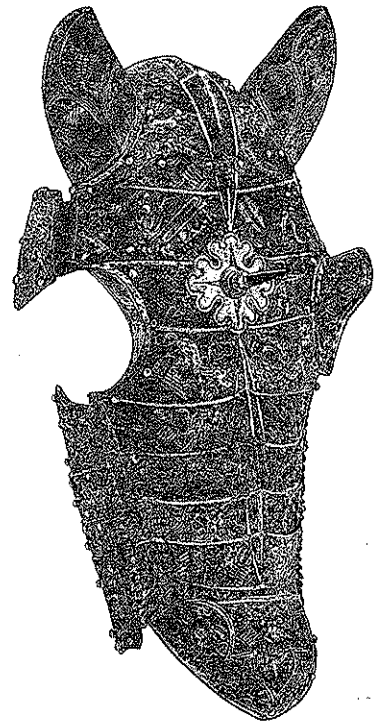


• **Les solerets** sont des souliers de fer articulé qui protègent les pieds. Peu pratiques, ils ralentissent considérablement un combattant à pied. Un personnage qui porte des solerets subit une pénalité d'un niveau de dé en *Puissance* pour ses tests de *Saut* et de 2 niveaux de dé en *Adresse* pour ses tests de *Course*, *Acrobatie* et *Escalade*. Chaque soleret compte comme une pièce d'armure lourde.

• **La rondache** est un petit bouclier rond de fer ou d'acier. Portée au bras gauche, la rondache est superposable avec tous les types d'armures du bras. Elle permet de donner également un bonus d'un niveau de dé aux tests de parade faits avec la compétence *Bagarre*. En revanche, relativement encombrante, elle fait subir un malus d'un niveau de dé en *Adresse* à son porteur.

Armures de plates pour chevaux

La gendarmerie emploie des chevaux cuirassés avec des armures de plates. Seuls les destriers peuvent porter ce type d'armure.



• **Le chanfrein** est une sorte de masque de plates qui protège la tête du cheval.

• **Les bardes** sont des bandes métalliques articulées qui protègent le poitrail et les flancs du cheval.



XII. L'armement offensif

L'armement offensif est en pleine mutation au cours du XVIe siècle. Une grande partie des armes blanches, en particulier dans l'infanterie, reste issue de l'armement des XIVe et XVe siècles. La cavalerie lourde emploie encore couramment des armes de choc – masses à ailettes et marteaux de guerre. L'escrime est un art en pleine évolution ; les lames diamantées des épées d'estoc tendent à se répandre, mais les armes de taille restent monnaie courante – lansquenettes ou fauchons. Toutefois, l'innovation majeure du XVIe siècle est l'apparition massive des armes à feu portatives, en particulier des arquebuses et des armes de poing.

Armes de pugilat

Coups de poing, pied, tête : Si les dégâts infligés à l'adversaire sont inférieurs à -2, l'attaquant s'est fait mal et encaisse aussitôt une contusion.

Compétence	Dégâts	Spécificités	Allonge	Prix
Bagarre	1D2	Le port d'un gantelet de fer ajoute +1 aux dégâts du coup de poing.	Moyenne	-



Armes improvisées : Tabouret, cruche, tisonnier, garde d'épée... Sont également considérées comme armes improvisées les crosses de pistoles et pistolets.

Compétence	Dégâts	Spécificités	Allonge	Prix
Bagarre ou *Lancer*	1D3		Courte	Variable...

Gourdin, maillet : Sont aussi considérés ainsi les crosses de pistolets et de pistoles à pommeau, les crosses de pistolet de fer ainsi que les crosses d'arquebuse et de pétrinal.

Compétence	Dégâts	Spécificités	Allonge	Prix
Bagarre ou *Lancer*	1D6	-	Moyenne	5 deniers

Hache : La hache d'armes est tombée en désuétude dans les armées. La hache reste une arme employée par les paysans insurgés ou enrôlés dans les milices papistes (confréries du Saint-Esprit) ou dans certaines bandes huguenotes du sud-ouest du royaume.

Compétence	Dégâts	Spécificités	Allonge	Prix
Bagarre (*Lancer*)	1D8	Dégâts +1 contre armures de plates	Moyenne	15 sols

Masse d'armes à ailettes : La masse d'armes à ailettes mesure en général de 50 à 80 cm. Les masses dont la tête est une sphère métallique garnie de pointes ont disparu au XVIe siècle (à l'exception de rares armes d'apparat, richement orfévrées). La tête de l'arme est formée d'ailettes, c'est-à-dire de courts ailerons de métal rayonnant autour du sommet du manche de l'arme. La masse d'armes est essentiellement une arme de cavalerie, employée par la gendarmerie (la chevalerie en armure de plates). Encore très fréquente dans la première moitié du XVIe siècle, elle se raré-





Armes de pugilat

Compétence : Bagarre

Arme	Dégâts	Spécificités	Allonge	Prix moyen
Coups de poing, pied, tête...	1D2	Le port d'un gantelet de fer ajoute +1 aux dégâts du coup de poing.	-	-
Armes improvisées	1D3	Peuvent également s'utiliser avec la compétence *Lancer*.	Courte	Variable ...
Poignard, stylet, couteau de chasse	1D4	Couteaux faciles à cacher. Peuvent également s'utiliser avec la compétence *Lancer*. Voir la table des armes de jet.	Courte	10 sols
Gourdin, maillet	1D6	-	Moyenne	5 deniers
Hache	1D8	Dégâts +1 contre armures de plates. Peut également s'utiliser avec la compétence *Lancer*. Voir la table des armes de jet.	Moyenne	15 sols
Masse d'armes à ailettes	1D8	Dégâts +2 contre armures de plates & cottes de mailles. Coups assommants.*	Moyenne	3£
Marteau d'armes	1D10	Dégâts +1 contre armures de plates & cottes de mailles. Coups assommants.*	Moyenne	3£

** Voir description*



fie pendant les guerres de Religion. Bien qu'il s'agisse d'une arme assez archaïque, la masse d'armes est souvent considérée comme une arme de prestige, car elle est associée au pouvoir royal depuis le Moyen Âge.

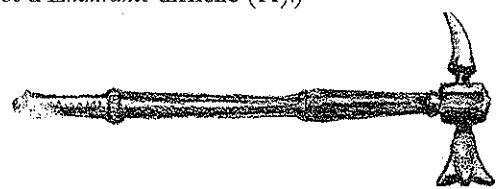
Compétence	Dégâts	Spécificités	Allonge	Prix
Bagarre	1D8	Dégâts +2 contre armures de plates & cottes de mailles, coups assommants	Moyenne	3£

Règle de coup assommant : Si un adversaire est blessé d'un coup de masse d'armes à la tête, le seuil de difficulté du test d'*Endurance* qu'il doit réussir pour éviter d'être assommé est augmenté de deux niveaux. (En général, au lieu de réussir un test d'*Endurance* par défaut (7), il faut réussir un test d'*Endurance* difficile (11).)

Marteau d'armes : Le marteau d'armes mesure en général de 50 à 70 cm. La tête de l'arme est formée d'un marteau plat sur un côté et d'un bec assez effilé de l'autre ; un bon combattant peut donc varier les coups, destinés soit à assommer, soit à percer les armures. Comme la masse à ailettes, le marteau d'armes est une arme de cavalerie lourde, fréquent dans la première moitié du XVIe siècle, en voie de raréfaction au cours de la seconde.

Compétence	Dégâts	Spécificités	Allonge	Prix
Bagarre	1D10	Dégâts +2 contre armures de plates & cottes de mailles, coups assommants	Moyenne	3£

Règle de coup assommant : Si un adversaire est blessé d'un coup de marteau d'armes à la tête, le seuil de difficulté du test d'*Endurance* qu'il doit réussir pour éviter d'être assommé est augmenté de deux niveaux. (En général, au lieu de réussir un test d'*Endurance* par défaut (7), il faut réussir un test d'*Endurance* difficile (11).)





Armes d'escrime

Compétence : Escrime

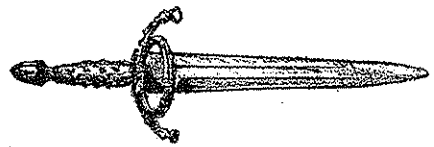
Arme	Dégâts	Spécificités	Allonge	Prix moyen
Dague	1D6		Courte	1 £
Main gauche	1D6	Utiliser la meilleure compétence entre *Main gauche* et *Escrime.*	Courte	1£ & 10 sols
Main gauche espagnole	1D4	Comme la main gauche. Bris de lame possible de l'épée d'un adversaire. *	Courte	3£
Fauchon	1D8	Ne peut être brisé par une main gauche espagnole.	Moyenne	1£
Lansquenette (Katzbalger)	1D8	*Initiative* +1, dégâts +2 sur membre non protégé Ne peut être brisée par une main gauche espagnole.	Moyenne	3£
Forte-épée	1D10	Dégâts +1 sur membre non protégé Ne peut être brisée par une main gauche espagnole.	Moyenne	3£
Epée d'estoc (Verdun)	1D10	Dégâts +1 contre cotte de mailles & armure de plates.	Moyenne	3£
Rapière	1D10	*Initiative* +1	Moyenne	4£

** Voir description*



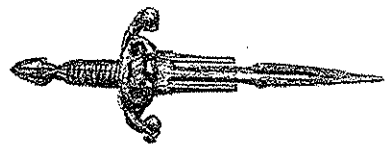
Armes d'escrime

Dague : La dague est un long poignard, qui peut atteindre la taille d'une courte épée. (La longueur moyenne est de 50 cm ; il n'est pas rare de trouver des dagues dépassant les 60 cm. Dans ces conditions, contrairement aux idées reçues, les dagues ne peuvent pas être dissimulées sous un pourpoint ou dans une botte.) C'est une arme d'estoc dont la lame peut être diamantée (section en losange) ou à double tranchant. C'est un accessoire courant, qui fait partie du costume quotidien de la noblesse et des milieux aisés.

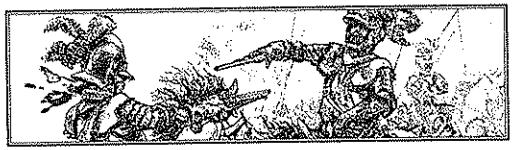


Compétence	Dégâts	Spécificités	Allonge	Prix
Escrime	1D6	-	Courte	1£

Main gauche (ou dague de main gauche) : Ce type de dague est conçu comme une arme défensive de duel. Sa garde, en S ou cruciforme, plus large et plus solide que celle de la dague traditionnelle, sert à bloquer plus facilement la lame d'un adversaire. Les coquilles destinées à protéger la main n'existent pas encore au XVIe siècle et ne se répandront qu'au XVIIe siècle.



Compétence	Dégâts	Spécificités	Allonge	Prix
Escrime	1D6	Utiliser la meilleure compétence entre *Main gauche* et *Escrime.*	Courte	1£ & 10 sols



Main gauche espagnole : Ce type de dague n'apparaît qu'à la fin du XVI[e] siècle ; ne l'admettez pas avant les années 1570. Il s'agit d'une main gauche dont la lame ne possède qu'un tranchant ; l'autre côté de la lame, plus fort, est creusé d'encoches parallèles qui servent à bloquer la lame d'un adversaire. En infligeant une brusque torsion à la lame ainsi arrêtée, on peut tenter de la briser.



Compétence	Dégâts	Spécificités	Allonge	Prix
Escrime	1D4	Comme la main gauche. Bris de lame possible de l'épée d'un adversaire.	Courte	3£

Règle de brise-lames : Si un duelliste pare une attaque d'escrime avec une main gauche espagnole, faites un test en opposition de la *Puissance* du défenseur armé d'une main gauche contre l'*Adresse* de l'assaillant dont la lame est bloquée. Si le résultat du test de *Puissance* est strictement supérieur à celui du test d'*Adresse*, la lame de l'adversaire est cassée net.

Attention, certaines épées ont des lames trop solides pour être ainsi brisées : c'est le cas du fauchon, de la lansquenette et de l'espadon.

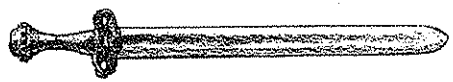
Fauchon : Sabre à large lame, à peine courbée, dotée d'un seul tranchant. Sa taille varie entre 60 et 90 cm. Le fauchon peut être employé comme une arme d'estoc, mais on le manie généralement comme une arme de taille. C'est une épée simple et robuste (incassable avec une main gauche espagnole), très fréquente dans les enseignes de gens de pied.





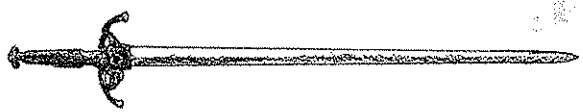
Compétence	Dégâts	Spécificités	Allonge	Prix
Escrime	1D8	Ne peut être brisé par une main gauche espagnole.	Moyenne	1£

Lansquenette (Katzbalger en allemand) : Épée germanique, très populaire dans les régiments de lansquenets. Longue d'un peu moins d'un mètre, elle est dotée d'une lame droite, large, à double tranchant, et d'une pointe très arrondie, voire inexistante. C'est donc une arme de taille. Portée contre les reins, relativement courte, elle peut être dégainée rapidement et reste maniable même au cœur d'une mêlée. Très solide, cette arme ne peut être brisée par une main gauche espagnole.



Compétence	Dégâts	Spécificités	Allonge	Prix
Escrime	1D8	*Initiative* +1, dégâts +2 sur membre non protégé Ne peut être brisée par une main gauche espagnole.	Moyenne	3£

Forte-épée : Il s'agit de l'arme de la noblesse, héritée de l'épée longue médiévale. Généralement longue d'un mètre à 1,20 m, elle dispose d'une large lame à double tranchant et peut être employée indifféremment de taille et d'estoc.



Compétence	Dégâts	Spécificités	Allonge	Prix
Escrime	1D10	Dégâts +1 sur membre non protégé Ne peut être brisée par une main gauche espagnole.	Moyenne	3£



Épée d'estoc (ou Verdun, du nom de la ville qui produit ce type d'arme) : Arme de cavalerie, souvent longue de 1,20 à 1,30 m. C'est une épée à lame diamantée (à section en losange) qu'on utilise exclusivement comme une arme d'estoc ; cette arme a été développée à partir du XVe siècle pour percer les armures de plates, ou trouver leurs défauts.



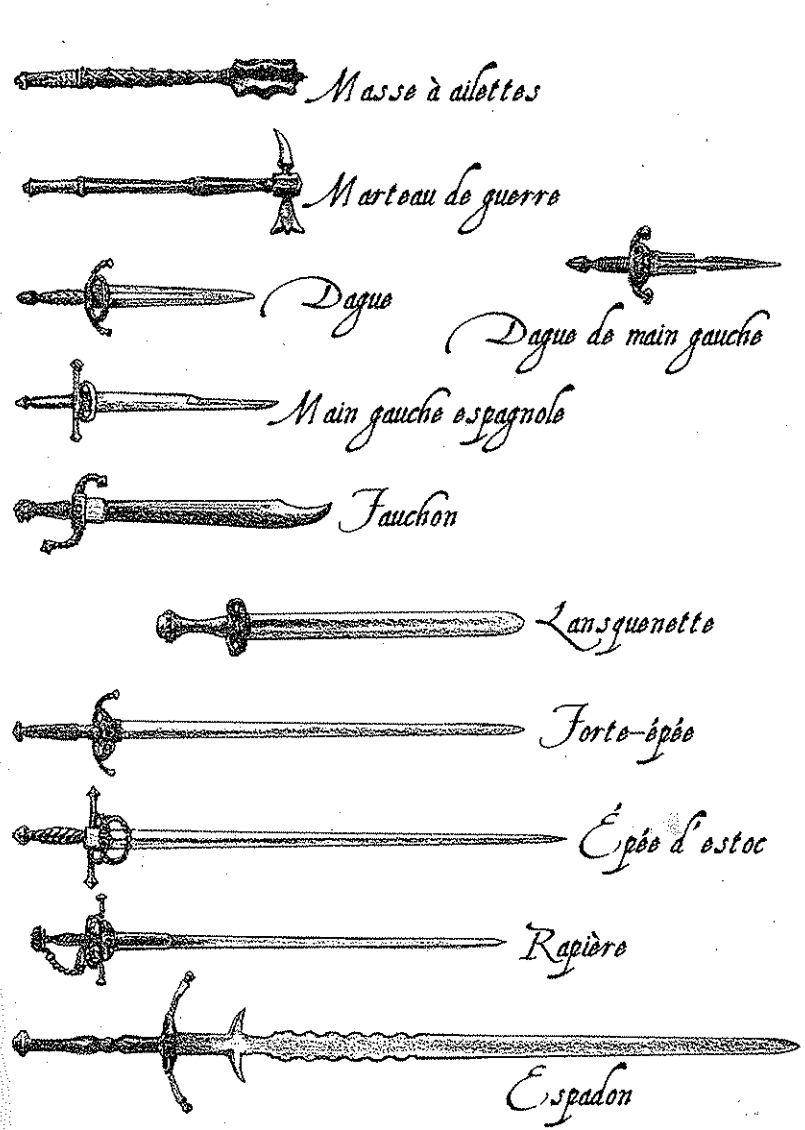
Compétence	Dégâts	Spécificités	Allonge	Prix
Escrime	1D10	Dégâts +1 contre cotte de mailles & armure de plates.	Moyenne	3£

Rapière : Épée apparue au XVIe siècle ; c'est une épée longue, à double tranchant, à la pointe aiguisée. On peut l'utiliser de taille ou d'estoc, mais ses utilisateurs préfèrent généralement les attaques d'estoc. Plus fine et plus légère que la forte-épée et que l'épée d'estoc, c'est une « épée civile », qu'on porte en temps de paix. C'est aussi l'arme de duel par excellence.



Compétence	Dégâts	Spécificités	Allonge	Prix
Escrime	1D10	*Initiative* +1	Moyenne	4£







Armes d'hast

Compétence : Armes d'hast

Arme	Dégâts	Spécificités	Allonge	Prix moyen
Espadon flamberge (épées à deux mains)	1D12	Arme encombrante. Brise-lances. Coup du faucheur.*	Longue	5 ℒ
Hallebarde	1D12	Arme encombrante. Croche-cavalier. Coup du faucheur.*	Longue	1 ℒ
Lance d'arçon	1D8	Arme encombrante. Dégâts accrus à la charge.*	Longue	1 ℒ
Lancegaye (épieu de guerre)	1D10	-	Longue	10 sols
Pertuisane	1D12	Arme encombrante. Croche-cavalier.*	Longue	1 ℒ
Pique	1D10	Arme encombrante. Maintien à distance.*	Très longue	15 sols

** Voir description*



Armes d'escrime

Espadon, flamberge (épées à deux mains) : L'épée à deux mains fait en moyenne 1,70 m de long, avec une lame généralement large de 5 cm, une poignée très longue et une large garde. L'épée à deux mains dotée d'une lame droite est appelée « espadon », celle dotée d'une lame ondulée est appelée « flamberge ». C'est une arme de fantassin, inutilisable à cheval. Espadon et flamberge sont l'évolution de l'épée bâtarde, ou épée à une main et demie, qui a commencé à apparaître au XIVe siècle. Au XVIe siècle, l'épée à deux mains est employée par les lansquenets allemands et suisses. Fréquente dans la première moitié du XVIe siècle, elle se raréfie pendant les guerres de Religion, et n'est plus portée que par les soldats chargés de protéger les drapeaux des enseignes de gens de pied.

Espadon et flamberge présentent à la fois de grandes qualités et de gros défauts. Leur grande envergure permet de tenir en respect plusieurs adversaires à la fois et en fait donc une bonne arme défensive ; leur force de frappe permet de briser des piques ou des hallebardes et de disloquer une formation, ce qui en fait de bonnes armes d'assaut contre des fantassins – ce fut d'ailleurs leur emploi principal chez les lansquenets au début du XVIe siècle. Mais leur grande taille empêche le combat en formation ou dans des espaces étroits. En outre, en tant qu'arme de fantassin, elle est associée à la roture et se trouve méprisée par la noblesse.



Compétence	Dégâts	Spécificités	Allonge	Prix
Armes d'hast	1D12	Arme encombrante. Brise-lances. Coup du faucheur.	Longue	5 ℒ

Règle de brise-lances : Un combattant armé d'une épée à deux mains peut porter une attaque pour tenter de briser piques, lances, pertuisanes ou hallebardes. Face à des fantassins en formation qui



forment la phalange, il peut frapper d'un seul coup un nombre d'armes équivalent à son score d'actions/tour. Il fait normalement un test d'attaque contre les tests d'attaque ou de parade des adversaires ; il parvient à briser les hampes des armes d'hast des adversaires dont le résultat du test est inférieur au sien. (Aucun jet de dégât n'est utile.)

Coup du faucheur : Si le combattant néglige toute parade pendant un tour, une seule attaque de taille peut viser plusieurs adversaires en formation. En une action, il peut frapper autant d'adversaires que son score d'*action/tour*. Le test d'attaque et les dégâts éventuels se font en un seul tirage.

Arme encombrante : L'épée à deux mains est inutilisable dans les couloirs, les escaliers étroits, les intérieurs aux plafonds peu élevés ou si le combattant se trouve en formation serrée.

HALLEBARDE : Arme d'abord développée par la lourde infanterie suisse de la fin du Moyen Âge, la hallebarde est devenue une arme très répandue dans toutes les infanteries du début du XVIe siècle. Elle mesure en général entre 2,30 m et 2,40 m ; sur une solide hampe de lance est montée une longue pique à double tranchant, dont la base est garnie de deux lames de hache ou d'une lame de hache et d'un crochet. Les hallebardes du XVIe siècle présentent des lames aux reliefs déchiquetés, particulièrement efficaces pour accrocher les armures ou les vêtements de l'adversaire.

La hallebarde est une arme redoutable pour plusieurs raisons : elle se prête très bien au combat en formation (phalange ou hérisson), mais aussi au combat en solitaire face à plusieurs adversaires. L'infanterie l'emploie avec un certain succès face aux charges de cavalerie : les crochets et les lames asymétriques servent à agripper l'adversaire monté et à lui faire vider les étriers.

La multiplication des armes à feu dans la seconde moitié du XVIe siècle la rend moins efficace sur le plan tactique, mais elle n'en reste pas moins une arme courante sur les champs de bataille des guerres de





Religion. C'est aussi une arme de prestige portée assez fréquemment par les officiers des gens de pied. (Ce fut l'arme favorite du maréchal de Monluc, avec laquelle il partait enlever les bastions ennemis...)

COMPÉTENCE	DÉGÂTS	SPÉCIFICITÉS	ALLONGE	PRIX
Armes d'hast	1D12	Arme encombrante. Croche-cavalier. Coup du faucheur.	Longue	1£

Croche-cavalier : Si le hallebardier a blessé un cavalier, il peut consacrer une action pour tenter de le désarçonner. Il fait un test de *PUISSANCE* en opposition avec un test d'*ADRESSE* du cavalier : si le résultat du hallebardier est supérieur à celui du cavalier, il parvient à lui faire vider les étriers.

Coup du faucheur : Si le combattant néglige toute parade pendant un tour, une seule attaque de taille peut viser plusieurs adversaires en formation. En une action, il peut frapper autant d'adversaires que son score d'*action/tour*. Le test d'attaque et les dégâts éventuels se font en un seul tirage. (Cette attaque ne peut être faite si le combattant fait partie d'une formation serrée.)

Arme encombrante : La hallebarde est inutilisable dans les couloirs ou les escaliers étroits.

LANCE D'ARÇON : Longue lance de cavalerie, employée par la chevalerie pour charger l'adversaire. La hampe de ces lances est conçue pour se rompre en cas de choc très violent, afin d'éviter de courir le risque de désarçonner le cavalier. La puissance du choc en a fait l'arme absolue de la chevalerie, jusqu'à l'apparition des formations d'infanterie lourde à la fin du Moyen Âge.



COMPÉTENCE	DÉGÂTS	SPÉCIFICITÉS	ALLONGE	PRIX
Armes d'hast	1D8	Arme encombrante. Dégâts accrus à la charge.	Longue	1£



Dégâts accrus à la charge : Si le combattant réussit un test d'*Équitation* pour charger, les dégâts qu'il inflige au cours du premier choc sont augmentés de son score d'*Équitation* multiplié par 2. Si le tirage du dé de dégâts donne le score maximum, la lance se casse dans le choc.

Arme encombrante : La lance d'arçon est inutilisable dans les couloirs, les escaliers étroits et les intérieurs aux plafonds peu élevés.

LANCEGAYE : La lancegaye est une lance courte (entre 1,60 m et 2 m). Elle est dotée d'une hampe large, assez courte, prolongée par une large lame, dont la base est parfois dotée de butoirs pour éviter de traverser l'adversaire (et surtout pour éviter les difficultés à dégager l'arme qui pourraient en découler). Cette arme est en fait l'adaptation à la guerre de la lance de chasse.

La lancegaye est une arme très populaire au cours des guerres de Religion : même si elle est moins meurtrière que les autres armes d'hast, elle est aussi beaucoup plus maniable, tout en permettant de donner l'avantage de l'allonge sur toutes les armes d'escrime et de corps à corps. En outre, son faible coût de production permet d'en doter bandes et milices levées à la hâte. C'est une arme très fréquente dans les cornettes de chevau-légers.



COMPÉTENCE	DÉGÂTS	SPÉCIFICITÉS	ALLONGE	PRIX
Armes d'hast	1D10	-	Longue	10 sols

PERTUISANE : Arme d'abord développée par les milices urbaines italiennes de la fin du Moyen Âge, la pertuisane est devenue une arme répandue dans les armées occidentales du début du XVIe siècle. Elle mesure en général entre 2,10 m et 2,60 m ; sur une solide hampe de lance est montée une large lame à double tranchant, dont la base est souvent garnie de deux crochets barbelés. C'est une arme assez efficace contre les charges de cavalerie, tout en étant un peu moins lourde qu'une hallebarde ; ces caractéristiques contribuèrent à en faire l'arme



favorite des artilleurs – en rase campagne, l'artillerie était souvent la première cible des attaques de la cavalerie ennemie.

Certaines pertuisanes d'artilleurs étaient appelées « pertuisanes-boutefeu » ; il s'agit d'armes dont un crochet ou un quillon était garni d'une pince où l'on pouvait serrer une mèche allumée. Elle servait alors à la mise à feu (de loin) des canons...

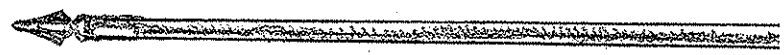


COMPÉTENCE	DÉGÂTS	SPÉCIFICITÉS	ALLONGE	PRIX
Armes d'hast	1D12	Arme encombrante. Croche-cavalier.	Longue	1£

Croche-cavalier : Si le combattant a blessé un cavalier, il peut consacrer une action pour tenter de le désarçonner. Il fait un test de *PUISSANCE* en opposition avec un test d'*ADRESSE* du cavalier : si le résultat du hallebardier est supérieur à celui du cavalier, il parvient à lui faire vider les étriers.

Arme encombrante : La pertuisane est inutilisable dans les couloirs ou les escaliers étroits.

PIQUE : La pique est formée d'un fer de lance à double tranchant monté sur une hampe large, longue de 4,50 m à 5 m. De toutes les armes d'hast, c'est la plus lourde et la plus incommode : elle ne peut être maniée que par un fantassin, en terrain découvert, et n'a quasiment aucune efficacité entre les mains d'un soldat isolé. C'est pourtant l'arme reine de l'infanterie au XVIe siècle : un régiment formé en carré, hérissé de piques sur tous les flancs, est capable d'arrêter la plupart des charges de chevalerie s'il respecte un minimum de discipline. Les Suisses furent les premiers à mélanger dans leurs régiments arbalétriers et piquiers, puis arquebusiers et piquiers. La conjonction des deux armes donnait





aux formations de fantassins un potentiel offensif (fourni par les arquebuses) et défensif (fourni par le hérisson de piques) qui leur permit de détrôner la cavalerie dans le domaine de l'efficacité tactique.

Compétence	Dégâts	Spécificités	Allonge	Prix
Armes d'hast	1D12	Arme encombrante. Maintien à distance.	Très longue	15 sols

Maintien à distance : Attaquer un piquier de front, pour tout combattant qui n'est pas armé d'une pique, implique de passer sous la garde de l'adversaire avant d'arriver au contact. Un assaillant armé d'un autre type d'arme d'hast (y compris un cavalier armé d'une lance d'arçon) doit réussir un test d'*Esquive* contre le test d'*Armes d'hast* du piquier pour arriver à distance de combat ; en cas d'échec, l'assaillant est non seulement blessé, mais n'a pas avancé. (Un combattant armé d'un espadon qui tente de briser les piques de l'adversaire n'a pas à réussir au préalable ce test d'*Esquive*.)

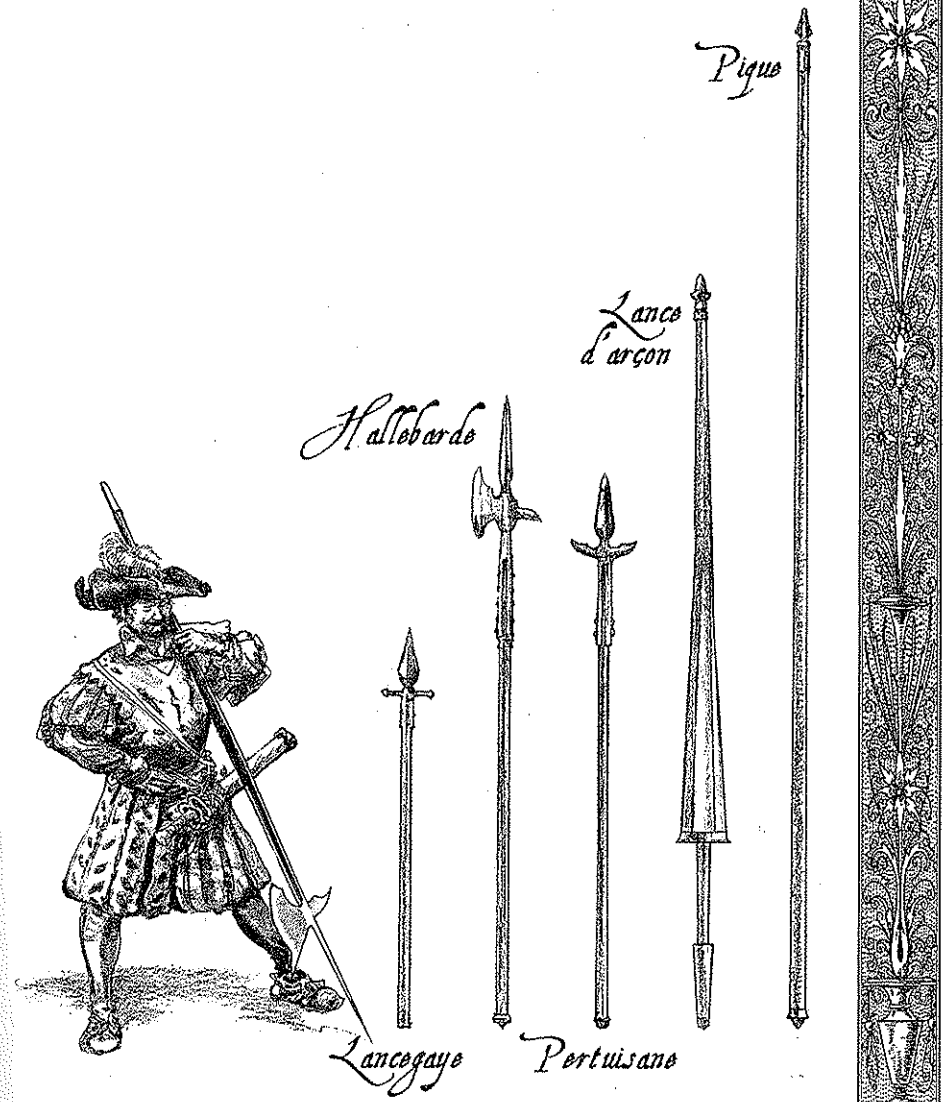
Un assaillant armé d'une arme d'escrime ou d'une arme de pugilat doit réussir consécutivement deux tests d'*Esquive* contre le test d'*Armes d'hast* du piquier pour arriver à distance de combat ; en cas d'échec, l'assaillant est non seulement blessé, mais reste maintenu à distance par le piquier.

Deux adversaires armés de piques combattent normalement.

Arme encombrante : Arme extrêmement lourde et encombrante, la pique ne peut être employée qu'en extérieur, dans des espaces dégagés. Elle est inutilisable partout ailleurs – y compris dans les combats de rue, compte tenu de l'étroitesse de la voirie et de l'absence de régularité des façades.

La pique devient également inutile face à un adversaire armé d'une arme d'escrime ou d'une arme de pugilat qui est parvenu au contact du piquier.







Coups d'allonge

Taille des armes blanches	Courte *Poing, pied, armes improvisées, poignard, dague, main gauche*	Moyenne *Gourdin, maillet, hache, marteau d'armes, masse d'armes, fauchon, lansquenette, forte-épée, rapière, épée d'estoc*	Longue *Espadon, hallebarde, lance d'arçon, lancegaye, pertuisane*	Très longue *Pique*
Courte *Poing, pied, armes improvisées, poignard, dague, main gauche*	-	Le combattant muni d'une arme courte minore ses tests d'attaque d'un niveau de dé.	Le combattant muni d'une arme courte minore ses tests d'attaque de deux niveaux de dé.	Deux tests d'*Esquive* consécutifs pour approcher le piquier. Pique inutilisable au corps à corps.
Moyenne *Gourdin, maillet, hache, marteau d'armes, masse d'armes, fauchon, lansquenette, forte-épée, rapière, épée d'estoc*	Le combattant muni d'une arme courte minore ses tests d'attaque d'un niveau de dé.	-	Le combattant muni d'une arme moyenne minore ses tests d'attaque d'un niveau de dé.	Deux tests d'*Esquive* consécutifs pour approcher le piquier. Pique inutilisable au corps à corps.
Longue *Espadon, hallebarde, lance d'arçon, lancegaye, pertuisane*	Le combattant muni d'une arme courte minore ses tests d'attaque de deux niveaux de dé.	Le combattant muni d'une arme moyenne minore ses tests d'attaque d'un niveau de dé.	-	Test d'*Esquive* pour approcher le piquier. Le combattant muni d'une arme longue minore ses tests d'attaque d'un niveau de dé.
Très longue *Pique*	Deux tests d'*Esquive* consécutifs pour approcher le piquier. Pique inutilisable au corps à corps.	Deux tests d'*Esquive* consécutifs pour approcher le piquier. Pique inutilisable au corps à corps.	Test d'*Esquive* pour approcher le piquier. Le combattant muni d'une arme longue minore ses tests d'attaque d' un niveau de dé.	-



Armes de jet

Compétence : Lancer

Arme	Dégâts	Spécificités	Allonge	Prix moyen
Pierre	1D3	-	-	-
Poignard	1D4	(*Bagarre* au contact)	-	10 sols
Dague	1D6	(*Bagarre* ou *Escrime* au contact)	-	1£
Fronde	1D6	Inutilisable à bout portant. Temps de recharge : 1 tour	-	5 deniers

Armes de jet

Fronde : Il s'agit d'une arme de paysans et de gueux, qui n'est plus utilisée au XVIe siècle sinon pour braconner ou protéger un troupeau de bêtes sauvages. Un frondeur adroit peut rivaliser en portée avec un pistolier, mais la fronde demeure une arme peu meurtrière.

Compétence	Dégâts	Spécificités	Allonge	Prix
Lancer	1D6	Inutilisable à bout portant. Temps de recharge : 1 tour	-	5 deniers



Armes de tir

Compétence : Archerie

Arme	Dégâts	Spécificités	Prix moyen
Arc anglais	1D8	Inutilisable à bout portant Temps de recharge : 1 tour	10 sols
Arbalète	1D10	Dégâts +1 contre cottes de mailles & plates Temps de recharge : 10 tours moins le score d'*Archerie* de l'arbalétrier.	5£

Armes de tir

Compétence : Arquebusade

Arme	Dégâts	Spécificités	Prix moyen
Pistolet	1D10	Temps de recharge : 10 tours moins le score d'*Arquebusade* du pistolier.	10£
Pistole	1D12	Temps de recharge : 10 tours moins le score d'*Arquebusade* du pistolier.	12£
Tromblon	1D8	Risque accru d'échec critique. Mitraille : touche 1D6 personnes dans le champ de mire. Temps de recharge : 10 tours moins le score d'*Arquebusade* de l'arquebusier	12£
Arquebuse	1D12	Temps de recharge : 10 tours moins le score d'*Arquebusade* de l'arquebusier.	8£
Pétrinal (ou Poitrinaire)	2D6	Temps de recharge : 10 tours moins le score d'*Arquebusade* du pistolier.	9£



Armes de tir

Arc anglais : Il s'agit du long arc d'if employé par l'armée anglaise au cours de la guerre de Cent Ans. Cette arme est encore employée dans certaines enseignes de gens de pied anglais au cours du XVIe siècle. Entre les mains d'un archer entraîné, c'est une arme rapide à recharger qui concurrence en portée et en fiabilité les armes de poing ; mais elle reste moins meurtrière qu'une décharge d'arquebuse.

Compétence	Dégâts	Spécificités	Prix
Archerie	1D8	Inutilisable à bout portant Temps de recharge : 1 tour	10 sols

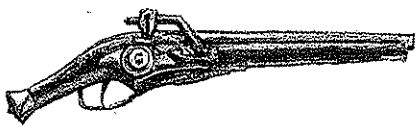
Arbalète : Cette arme de trait très élaborée a bénéficié de perfectionnements techniques constants au cours des XIIIe, XIVe et XVe siècles. Au XVIe siècle, son puissant arc de fer est tendu par un système complexe de manivelles et de vilebrequins. Précise et meurtrière, l'arbalète souffre néanmoins de deux handicaps : sa cadence de tir est lente, et elle est plus fragile qu'une arme à feu. En effet, la puissance de tir de son arc de fer est telle qu'il faut changer la corde de l'arme tous les cinq tirs, opération délicate qui nécessite un test sous *Armurerie* et demande environ cinq minutes à un arbalétrier entraîné. L'arbalétrier qui néglige de changer la corde court le risque de casser son arme dès qu'il subit un échec simple en *Archerie* au-delà du cinquième tir.

Ces désagréments ont provoqué la disparition assez rapide de l'arbalète sur les champs de bataille : principale arme de tir de l'armée française au début du règne de François Ier, on ne la trouve plus que très rarement au cours des guerres civiles.

Compétence	Dégâts	Spécificités	Prix
Archerie	1D10	Dégâts +1 contre cottes de mailles & plates Temps de recharge : 10 tours moins le score d'*Archerie* de l'arbalétrier.	5£

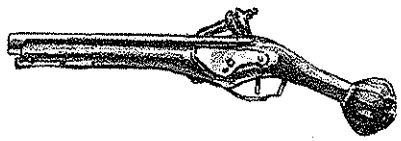


Pistolet : Arme de poing longue environ de 50 à 60 cm, le pistolet s'est développé grâce à l'invention de la platine à rouet, qui permet de faire feu sans avoir à allumer et à entretenir une mèche. (Le rouet est une petite roue dentée dotée d'un ressort qui doit être remonté avec une clef avant le tir. Appuyer sur la détente libère le ressort, fait tourner le rouet contre un silex ou une pyrite qui provoque des étincelles et enflamme la charge de poudre.) Peu précis et moyennement meurtrier, le pistolet est apprécié pour sa légèreté et la faiblesse de son recul. C'est une arme adoptée par un grand nombre de cavaliers : dès le XVI[e] siècle, les reîtres allemands chargeaient avec un pistolet dans chaque main, et les chevaliers huguenots abandonnèrent très vite la lance d'arçon au profit de deux pistolets d'arçon. Compte tenu de son imprécision, le pistolet est généralement une arme de mêlée : on le décharge à courte portée ou à bout portant (il nous en est resté l'expression « à brûle-pourpoint »). Une fois vide, on l'emploie souvent comme un casse-tête, en le tenant par le canon (à considérer comme une arme improvisée, à utiliser avec la compétence *Bagarre*).



Le pistolet connaît plusieurs variantes. En voici deux fréquentes :

• **Pistolet à pommeau :** Un lourd pommeau de bois termine la crosse. Il présente deux utilités : tout d'abord, il rend l'arme plus facile à dégainer et à manipuler pour un combattant muni de gantelets. (En termes de jeu, seuls les pistolets à pommeau sont utilisables par des personnages dotés de gantelets.) D'autre part, le pommeau rend les coups de crosse plus meurtriers. (Les dégâts d'un coup de crosse de pistolet à pommeau sont ceux d'un gourdin, non d'une arme improvisée.) Ces spécificités rendent le pistolet à pommeau plus cher.





• **Pistolet de gaucher :** Pistolet dont la platine est située à gauche du canon, non à droite, ce qui permet de tirer de la main gauche sans avoir la ligne de mire perturbée par le chien de l'arme. Cette arme est fréquente dans les régiments de reîtres et s'est diffusée largement en Europe depuis son foyer d'origine, le sud de l'Allemagne. (En termes de jeu, l'usage d'un pistolet de gaucher avec la main gauche permet d'employer la compétence la plus forte entre *Arquebusade* et *Main gauche* ; en revanche, l'usage de cette arme avec la main droite implique l'emploi de la compétence la plus faible entre *Arquebusade* et *Main gauche*.) Le déplacement de la platine rend l'arme plus chère.

Compétence	Dégâts	Spécificités	Prix
Arquebusade	1D10	Temps de recharge : 10 tours moins le score d'*Arquebusade* du pistolier.	10£

Pistole : C'est un énorme pistolet à rouet, généralement long de 60 cm, pouvant parfois approcher des 80 cm. On l'emploie comme une arme de poing, dans la cavalerie comme dans l'infanterie. Lourde et dotée d'un recul important, la pistole n'est pas une arme précise, mais elle peut se révéler meurtrière.

Comme le pistolet, la pistole peut être déclinée comme une arme à pommeau ou une arme de gaucher. Les règles à appliquer sont celles du pistolet.



Compétence	Dégâts	Spécificités	Prix
Arquebusade	1D12	Temps de recharge : 10 tours moins le score d'*Arquebusade* du pistolier.	12£

Tromblon : Cette arme apparaît dans les Pays-Bas vers 1560 ; elle n'est employée que par les troupes hollandaises (« gueux » en insurrection contre la couronne espagnole ou mercenaires flamands). Long d'environ 80 cm à 1 m, le tromblon peut avoir une crosse de pistole ou d'arquebuse ; son canon, en revanche, court et évasé, possède généralement un

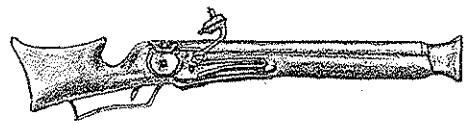






calibre de 45 mm, mais peut atteindre 70 mm. Il bénéficie généralement d'une platine à rouet, plus appropriée pour une arme de défense.

En raison de sa très faible portée, le tromblon est effectivement une arme défensive. On le charge de 12 à 15 balles de petit calibre, qu'on décharge en une mitraille dense pour stopper d'un seul coup un grand nombre d'attaquants. La quantité de poudre et de balles dont on charge cette arme la rend assez dangereuse pour son utilisateur : le tirage du dé négatif s'opère sur un résultat de 1 ou 2.



Compétence	Dégâts	Spécificités	Prix
Arquebusade	1D8	Risque accru d'échec critique. Mitraille : touche 1D6 personnes dans le champ de mire. Temps de recharge : 10 tours moins le score d'*Arquebusade* de l'arquebusier	12£

Arquebuse : Long fusil d'épaule dont la taille moyenne oscille entre 1,10 m et 1,60 m. La plupart des arquebuses sont dotées de platine à mèche : ce mode d'ignition est plus primitif que le rouet, mais il est aussi beaucoup moins cher. En outre, à la différence du pistolet et de la pistole, l'arquebuse ne se prête pas au combat en mêlée ; le rouet est donc moins vital.

Compte tenu de sa taille et de son poids, l'arquebuse ne peut être employée qu'en appui ; en rase campagne, l'arquebusier l'appuie sur une fourquine, une canne dotée d'un crochet. Elle est trop encombrante pour être utilisée à cheval.

Malgré sa maniabilité relative, l'arquebuse est une arme redoutable. Assez précise, meurtrière, elle a supplanté l'arbalète sur les champs de





bataille en quelques décennies, et elle fait des ravages contre les charges de chevalerie. Une fois vide, on l'emploie souvent comme un casse-tête, en la tenant par le canon (à considérer comme un gourdin, à utiliser avec la compétence *Bagarre*).

Compétence	Dégâts	Spécificités	Prix
Arquebusade	1D12	Temps de recharge : 10 tours moins le score d'*Arquebusade* de l'arquebusier.	8£

Pétrinal (ou poitrinaire) : Court fusil dont la taille moyenne oscille entre 1,10 m et 1,30 m. Le pétrinal est généralement une arquebuse à crosse courte et de fort calibre, qu'on appuie contre la poitrine et non contre l'épaule au moment du tir. La plupart des pétrinaux sont dotés de platine à mèche, pour les mêmes raisons que l'arquebuse. Comme l'arquebuse, le pétrinal doit tirer en appui, car il reste trop lourd pour que la visée soit précise sans un support. Moins précis que l'arquebuse, le pétrinal reste une arme meurtrière en raison de son calibre important. Une fois vide, on l'emploie souvent comme un casse-tête, en le tenant par le canon (à considérer comme un gourdin, à utiliser avec la compétence *Bagarre*).

Le pétrinal fut souvent employé dans les enseignes d'argoulets, les arquebusiers à cheval. Ces soldats se déplaçaient montés pour abattre rapidement de grandes distances, mais combattaient à pied. Ils étaient particulièrement efficaces pour appuyer les mouvements de la gendarmerie ou des chevau-légers. La taille relativement courte du pétrinal les encombrait moins en selle qu'une arquebuse. Les chefs militaires qui fondaient leur stratégie sur la guerre de mouvement (comme le maréchal de Monluc, l'amiral de Coligny ou Henri de Navarre) avaient fréquemment recours à ce type d'enseignes.



Compétence	Dégâts	Spécificités	Prix
Arquebusade	2D6	Temps de recharge : 10 tours moins le score d'*Arquebusade* du pistolier.	9£



Table des portées
des armes de jet & de tir

Armes / Portées	Brûle-pourpoint *Test Facile*	Courte *Test Par défaut*	Moyenne *Test Difficile*	Longue *Test Périlleux*	Extrême *Test Désespéré*
Pierre	Jet impossible (*Bagarre*)	0 à 2 pas	Jusqu'à 5 pas	Jusqu'à 10 pas	Jusqu'à 15 pas
Poignard	Jet impossible (*Bagarre*)	Jusqu'à 2 pas	Jusqu'à 5 pas	Jusqu'à 10 pas	Jusqu'à 15 pas
Dague	Jet impossible (*Bagarre* ou *Escrime*)	Jusqu'à 1 pas	Jusqu'à 3 pas	Jusqu'à 6 pas	Jusqu'à 9 pas
Fronde	Tir impossible	Jusqu'à 5 pas	Jusqu'à 20 pas	Jusqu'à 30 pas	Jusqu'à 40 pas
Arc anglais	Tir impossible	Jusqu'à 10 pas	Jusqu'à 50 pas	Jusqu'à 100 pas	Jusqu'à 150 pas
Arbalète	Bout portant	Jusqu'à 15 pas	Jusqu'à 65 pas	Jusqu'à 130 pas	Jusqu'à 200 pas
Pistolet	Bout portant	Jusqu'à 5 pas	Jusqu'à 20 pas	Jusqu'à 30 pas	Jusqu'à 40 pas
Pistole	Bout portant	Jusqu'à 5 pas	Jusqu'à 15 pas	Jusqu'à 25 pas	Jusqu'à 35 pas
Tromblon	Bout portant	Jusqu'à 5 pas	Jusqu'à 10 pas	Jusqu'à 15 pas	Jusqu'à 20 pas
Arquebuse	Bout portant	Jusqu'à 15 pas	Jusqu'à 50 pas	Jusqu'à 150 pas	Jusqu'à 250 pas
Pistolet	Bout portant	Jusqu'à 10 pas	Jusqu'à 40 pas	Jusqu'à 100 pas	Jusqu'à 200 pas



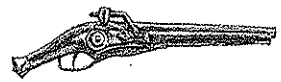
Humidité & armes à feu

Les armes à feu du XVIe siècle sont très vulnérables à l'humidité. Une arme à feu qui a été trempée par immersion ou pour être restée exposée sans protection sous une averse est inutilisable jusqu'à ce qu'on l'ait séchée de fond en comble et qu'on ait changé sa mèche s'il s'agit d'une arquebuse, d'un pétrinal ou d'un tromblon.

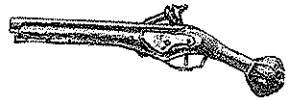
Un combattant qui emploie une arme à feu par temps humide court le risque de rencontrer des problèmes d'ignition. Reportez-vous au tableau suivant pour déterminer les problèmes rencontrés.

Conditions atmosphériques	Résultat du test d'*Arquebusade*	Problème d'ignition
Temps humide, brume	Multiple de 4 (4, 8, 12, 16, etc.)	Le bassinet fume et pétille pendant 1D4 tours, puis le coup part.
Crachin	Multiple de 4 (4, 8, 12, 16, etc.)	Le bassinet fume et pétille pendant 1D4 tours, et le coup ne part pas.
Ondée, chute de neige	Multiple de 3 (3, 6, 9, 12, etc.)	Le coup ne part pas. Une arme à mèche est éteinte : il faut la rallumer pour la réutiliser.
Pluie orageuse	Résultat pair (2, 4, 6, etc.)	Le coup ne part pas. La mèche d'une arme à mèche est trempée : il faut la changer pour réutiliser l'arme.





Pistolet



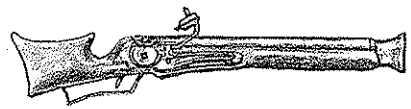
Pistolet à pommeau



Pistole



Pistole à pommeau



Tromblon

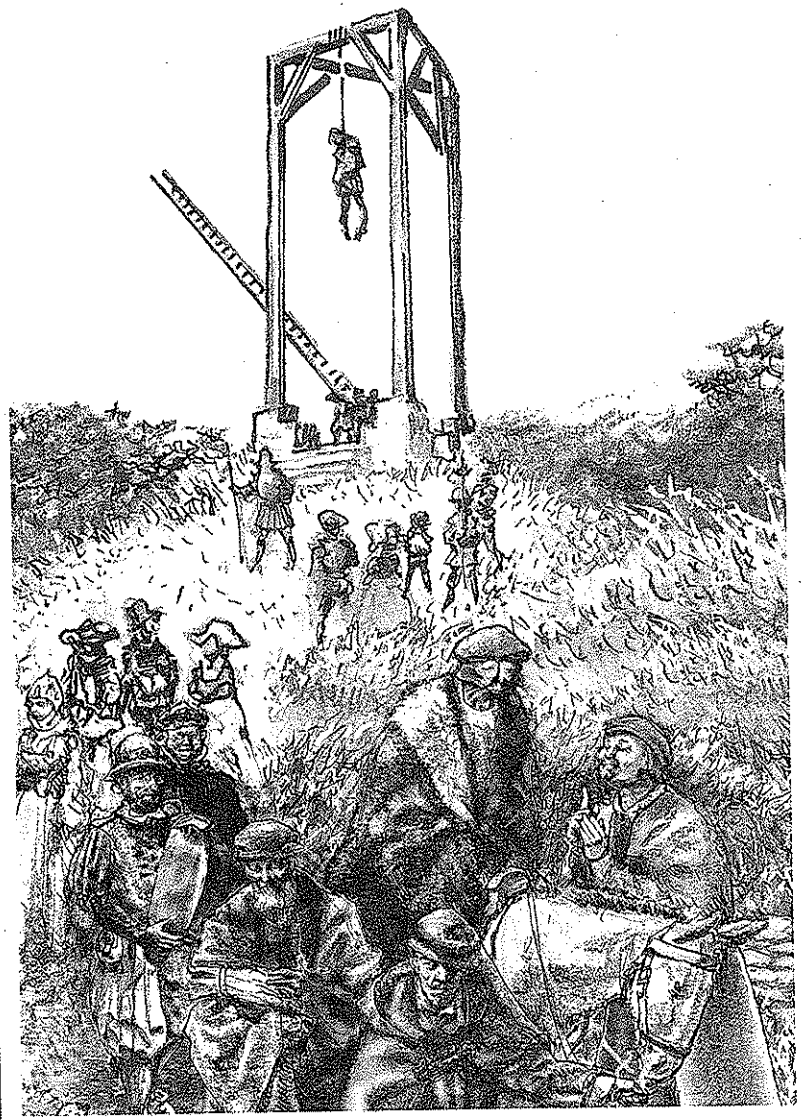


Pétrinal



Arquebuse







Chapitre VI
Vivre ou mourir : Gérer la santé du personnage

Je n'ai plus que les os, un squelette je semble,
Décharné, dénervé, démusclé, dépoulpé,
Que le trait de la mort sans pardon a frappé ;
Je n'ose voir mes bras, que de peur je ne tremble.

Pierre de Ronsard, *Derniers vers*

L'espérance de vie est assez faible au XVIe siècle. Aux ravages exercés par les guerres civiles, il faut ajouter les ravages de la maladie. En effet, le refroidissement du climat et la crise économique sont facteurs de disette et de malnutrition ; la dégradation de l'hygiène (on se lave de moins en moins) et l'afflux massif de réfugiés de guerre ou de réfugiés économiques vers les villes favorise l'apparition des épidémies. La peste est endémique dans le royaume : elle apparaît régulièrement dans telle ou telle région, et peut tuer en quelques mois un tiers ou la moitié des habitants d'une grande ville.

La médecine au XVIe siècle connaît des progrès spectaculaires (pour l'époque). La pratique de la dissection permet de mieux connaître le corps humain, on prend conscience que l'hygiène de vie influe sur la santé, certaines théories révolutionnaires (comme celle de la circulation sanguine) modifient les comportements médicaux. Enfin, Ambroise Paré améliore les soins apportés aux blessures en abandonnant l'usage des cautères et en suturant les vaisseaux sectionnés... Reste que la



science médicale est toujours encombrée de croyances et de pratiques magico-religieuses, et qu'un médecin tue aussi sûrement certains patients qu'il en guérit d'autres...

I. Gestion générale de la santé du personnage

Quand un personnage est affecté par un problème de santé, le joueur le note sur sa fiche de personnage, dans la rubrique « État général » s'il s'agit d'une maladie ou d'un empoisonnement, et dans la rubrique consacrée au membre touché s'il s'agit d'une blessure.

Une personne qui souffre est une personne affaiblie. Par conséquent, le maître de jeu attribue des malus aux personnages dont la santé est détériorée. Ces malus sont fixés de façon précise en fonction de la maladie, du poison ou de la blessure endurés par le personnage.

Ces malus sont des minorations de dé. Par exemple, un gentilhomme souffrant d'une plaie minore tous ses dés d'un niveau ; un malade souffrant d'une forte fièvre minore tous ses dés d'un niveau. Ces malus sont cumulables : si notre gentilhomme blessé par plaie (-1) souffre en outre d'une forte fièvre (-1), il minore tous ses dés de deux niveaux.

Quand les malus minorent un dé en dessous du D4, le personnage en mauvaise santé est trop faible pour employer les compétences qui en dépendent.

Il existe quatre facteurs susceptibles d'altérer la santé d'un personnage :

- Les blessures
- La maladie
- Le poison
- Le vieillissement

Ce chapitre traitera donc des différents problèmes de santé dont un personnage peut souffrir. Il traitera également des soins apportés aux blessures, maladies et empoisonnements.



II. Les blessures

Les blessures peuvent être encaissées par accident ou au cours d'un combat. (Voir *Chapitre V, paragraphe VI*). Pour mémoire, voici le tableau permettant de les estimer :

Dégâts encaissés	Types de blessures	Handicap
-3 & moins	Indemne	Rien
-2 à 0	Estafilade / Contusion	Rien (Dés minorés d'un niveau si la somme des blessures est supérieure au score d'*Endurance*)
1 - 2	Plaie	Dés minorés d'un niveau
3 - 4	Plaie béante	Dés minorés de 2 niveaux
5 - 6	Plaie atroce	Hors de combat
7 & plus	Tué net	Requiescat in pace

I. Types de blessures

· **Estafilade ou Contusion :** Petite blessure superficielle. L'estafilade est provoquée par les armes blanches ou les balles éraflant un membre non couvert par une armure de plates ; la contusion est provoquée par les armes de choc, les coups de poing et de pied, ainsi que par les balles ricochant sur une armure de plaques. La contusion n'a pas besoin d'être nettoyée et guérit naturellement. Il est préférable de nettoyer l'estafilade (test de *Médecine* ou de *Connaissance des simples* avec les plantes appropriées) pour éviter qu'elle ne s'infecte dans les douze heures.



· **Plaie :** Une blessure ouverte accompagnée d'une petite hémorragie. Elle provoque un malus cumulable de 1 dû à la douleur et à l'épuisement. Il est vivement conseillé de nettoyer la plaie dans les douze heures (test de *Médecine* ou de *Connaissance des simples* avec les plantes appropriées) pour éviter qu'elle ne s'infecte.

· **Plaie béante :** Une vilaine blessure, profonde et irrégulière, accompagnée d'une forte hémorragie. Elle provoque un malus cumulable de 2 dû à la douleur et à l'épuisement. Cette blessure demande des soins plus complexes - il s'agit souvent de juguler une plaie qu'un simple pansement ne suffira pas à refermer. Il faut que le blessé subisse un test de *Chirurgie* dans les douze heures, puis il faut que sa blessure soit nettoyée (test de *Médecine* ou de *Connaissance des simples* avec les plantes appropriées) pour éviter qu'elle ne s'infecte.

· **Plaie atroce :** Une blessure mortelle, accompagnée de complications quasiment désespérées : hémorragie artérielle, fracture ouverte, organes vitaux touchés... Le personnage affecté d'une plaie atroce ne sombre pas forcément dans l'inconscience, mais il est hors de combat ; tout au plus est-il capable de se traîner au sol et de gémir. Cette blessure nécessite un test de *Chirurgie* dans les douze heures, puis il faut qu'elle soit nettoyée (test de *Médecine* ou de *Connaissance des simples* avec les plantes appropriées) pour éviter qu'elle ne s'infecte. Si une plaie atroce ne reçoit pas ces soins dans les douze heures, ou si elle s'infecte, le blessé meurt.

· **Tué net :** Requiescat in pace. Mort spectaculaire : balle en plein cœur, membre arraché, tête fracassée...

Les malus provoqués par les blessures sont cumulables. Ainsi, un personnage souffrant d'une plaie au bras et d'une plaie à la jambe souffre d'un malus de -2 (deux fois -1).

Les malus provoqués par les blessures correspondent aux minorations affectées aux dés de caractéristique. Un personnage blessé dont le dé de COMPLEXION est minoré jusqu'à devenir inutilisable est en danger



de mort : en effet, il n'est plus capable de faire les tests d'*Endurance* pour empêcher l'aggravation de ses blessures ! Il est donc vital pour lui d'être correctement soigné.

Exemple : *François de Viemme est un gentilhomme possédant le profil suivant :*

SAVOIR : MÊLÉ (D8)	*SENSIBILITÉ : ÉTRIQUÉ (D6)*
ENTREGENT : DISERT (D10)	*PUISSANCE : MEMBRU (D8)*
COMPLEXION : DISPOS (D8)	*ADRESSE : INGAMBE (D8)*

Mais il souffre d'une plaie à la cuisse, due à un coup de pique reçue dans un engagement. Cette plaie minore tous ses dés d'un niveau, ce qui corrige son profil de la sorte :

SAVOIR : LIMITÉ (D6)	*SENSIBILITÉ : OBTUS (D4)*
ENTREGENT : BADIN (D8)	*PUISSANCE : DÉLICAT (D6)*
COMPLEXION : LANGUIDE (D6)	*ADRESSE : GAUCHE (D6)*

Lorsqu'un personnage souffre d'un nombre de blessures (contusions et estafilades comprises) supérieur à son score d'*Endurance* non modifié, il subit un malus supplémentaire de 1. Il suffit que son nombre de blessures redevienne égal à son score d'*Endurance* pour que ce malus disparaisse.

CERTAINES BLESSURES PEUVENT AVOIR EN OUTRE DES EFFETS SUPPLÉMENTAIRES :

· **Blessures à la tête :** Pour toute blessure reçue à la tête, même une contusion ou une estafilade, un personnage doit faire un test par défaut d'*Endurance*. S'il échoue, il est assommé par le coup. Un personnage assommé a droit à un nouveau test d'*Endurance* à chaque tour. Dès qu'il réussit, il revient à lui.

· **Blessures aux bras :** Pour toute plaie béante reçue au bras, le personnage lâche l'arme ou l'objet qu'il utilisait avec le bras. Il ne peut ensuite utiliser ce bras qu'en réussissant à chaque tour un test par défaut d'*Endurance*.



· **Blessures aux jambes :** Pour toute plaie béante reçue à la jambe, le personnage est fauché et tombe. Il ne peut ensuite se relever et marcher qu'en réussissant à chaque tour un test par défaut d'*Endurance*.

· **Blessures aux mains :** Pour toute plaie ou plaie béante reçue à la main, le personnage lâche l'arme ou l'objet qu'il utilisait avec cette main. Il ne peut ensuite utiliser cette main qu'en réussissant à chaque tour un test par défaut d'*Endurance*.

· **Blessures aux pieds :** Pour toute plaie ou plaie béante reçue au pied, le personnage est fauché et tombe. Il ne peut ensuite se relever et marcher qu'en réussissant à chaque tour un test par défaut d'*Endurance*.

2. Évolution des blessures

Soins des blessures

Les contusions ne nécessitent pas de soins et guérissent naturellement. Les estafilades et les plaies nécessitent un test sous *Médecine* et/ou sous *Connaissance des simples* pour être nettoyées dans les douze heures qui suivent le coup. Le test de *Médecine* correspond au nettoyage de la plaie et à un bandage. Le test de *Connaissance des simples* correspond à la pose d'un cataplasme avec une herbe médicinale appropriée. Ce test de *Connaissance des simples* ne peut donc être tenté si le soignant ne dispose pas des plantes appropriées. Il est possible de faire un test de *Médecine* puis un test de *Connaissance des simples* pour la même blessure.

Les plaies béantes et les plaies atroces nécessitent d'abord un test de *Chirurgie*, puis un test de *Médecine* et/ou de *Connaissance des simples* dans les douze heures qui suivent le coup.

Un seul test sous chacune de ces compétences peut être tenté, et non plusieurs d'affilée. On imagine mal en effet qu'un médecin fasse quatre fois de suite le même bandage ou passe une heure à manipuler la jambe fracturée d'un blessé... Le tout dans les conditions de l'époque, c'est-à-dire sans anesthésie.



Ces tests ont les seuils de difficulté suivants :

Modifications dues à la gravité de la blessure :

· **Estafilade :** Routine
· **Plaie :** Facile
· **Plaie béante :** Par défaut
· **Plaie atroce :** Malaisé

Facteurs extérieurs :

Les seuils de difficulté peuvent être affectés par des modificateurs en fonction des circonstances dans lesquelles les soins sont apportés :

· **Réussite préalable d'un test d'*Anatomie* de la part du soignant :** -1 niveau de difficulté.

· **Réussite d'un test de *Médecine*, *Connaissance des simples* ou *Chirurgie* de la part d'un assistant :** -1 niveau de difficulté.

· **Blessure vieille de plus d'une heure :** +1 niveau de difficulté. (Quand une blessure vient de s'aggraver à cause d'une infection, on considère que la blessure est apparue quand elle s'est aggravée.)

· **Blessure vieille de plus de cinq heures :**
+2 niveaux de difficulté. (Idem.)

· **Blessure vieille de plus de dix heures :**
+3 niveaux de difficulté. (Idem.)

· **Soins apportés dans des conditions inadaptées** (mauvais éclairage, sous la pluie, dans la rue, sur un champ de bataille, etc.) :
+1 niveau de difficulté.



Évolution des blessures bien soignées

Les blessures correctement soignées cicatrisent normalement. Il faut néanmoins attendre un certain temps : le délai de guérison d'une blessure est fonction de l'*Endurance* du blessé et de la gravité de la blessure. De plus, la guérison est graduelle : la blessure, en cicatrisant, passe progressivement par les stades de moins en moins graves avant de guérir complètement.

Concrètement, une blessure grave correctement soignée régressera au rang de plaie béante, puis de plaie, puis d'estafilade, puis guérira enfin. Il faut attendre 10 jours moins le score d'*Endurance* du patient pour que sa blessure régresse à un stade inférieur.

Exemple : *François de Viemme a reçu un coup de pique dans la cuisse qui lui a ouvert une plaie. Correctement soignée par un barbier, sa plaie est en voie de guérison. François de Viemme a une* Endurance *de 3. Il lui faut attendre 10-3 jours, soit sept jours, pour que sa plaie régresse au rang d'une estafilade, puis il lui faudra encore attendre sept jours pour que cette estafilade cicatrise complètement. Au total, sa plaie aura mis deux semaines à disparaître.*

*Le temps de guérison varie d'une personne à l'autre en fonction de l'*Endurance *des personnages. Un personnage endurant guérit plus vite qu'un personnage faible ; ainsi, pour la même blessure que celle de François de Viemme, un Suisse doté d'une* Endurance *de 5 aurait commencé à se sentir mieux au bout de 5 jours, et aurait guéri au bout de 10, alors qu'un vieillard doté d'une* Endurance *de 1 aurait mis trois semaines à s'en remettre. Certaines herbes médicinales peuvent accélérer la cicatrisation.*

Les malus donnés par les blessures régressent en même temps que les blessures.



Évolution des blessures mal soignées

Les blessures qui n'ont pas reçu de soins ou qui ont été mal soignées (tests de *Médecine*, *Connaissance des simples* ou *Chirurgie* ratés) courent le risque de s'infecter.

Douze heures après avoir été blessé, un personnage non soigné ou mal soigné doit faire un test d'*Endurance* par défaut. Si le test est réussi, la blessure ne se complique pas et le processus de cicatrisation commence normalement. Si le test échoue, la blessure s'infecte : elle suppure et des complications apparaissent.

En termes de jeu, la blessure s'aggrave et passe au stade supérieur. Une estafilade devient donc plaie, une plaie devient plaie béante, une plaie béante devient plaie atroce, et une plaie atroce provoque la mort du blessé.

Après aggravation de sa blessure, s'il est toujours en vie, le patient doit recevoir les soins appropriés à son état. S'il ne reçoit pas les soins appropriés, ou si ces soins sont un échec, au bout de 12 heures, il doit refaire un test d'*Endurance*. Si le test est positif, le processus de cicatrisation commence, si le test échoue, la blessure s'aggrave encore...

Un personnage dont le dé de COMPLEXION est minoré jusqu'à devenir inutilisable ne peut plus faire ces tests d'*Endurance* : tant qu'il n'est pas soigné correctement, ses blessures s'aggravent automatiquement toutes les 12 heures.

Exemple : *Imaginons que la plaie à la cuisse de François de Viemme, bandée à la diable sur le champ de bataille, ait été mal soignée. Au bout de 12 heures, notre blessé doit faire un test d'*Endurance *par défaut (7). Il est* DISPOS *(D8), mais sa blessure minore son dé d'un niveau, ce qui implique le tirage d'un D6. Le dé donne un résultat de 3, plus son score de 3 en* Endurance, *soit un total de 6. Le seuil par défaut de 7 n'est pas atteint : la blessure s'infecte. De plaie, elle devient plaie béante, et le malus de M. de Viemme passe de -1 à -2. Très inquiet, le gentilhomme fait appel à un barbier qui réussit des tests de* Chirurgie *et de* Médecine. *La blessure, enfin traitée correctement, commence à cicatriser normalement. Néanmoins, il faudra trois semaines à M. de Viemme pour guérir (dont une semaine avec un malus de -2 et une avec un malus de -1), au lieu de deux semaines si la plaie avait été soignée correctement dès le départ.*



III. La maladie

Les maladies sont légions au XVIe siècle. Même si la médecine fait des progrès, la société reste très démunie face aux multiples affections qui touchent la société. La malnutrition provoquée par des mauvaises récoltes fréquentes dans la deuxième moitié du XVIe siècle, l'hygiène épouvantable des villes (malgré les efforts d'urbanisme de certaines cités – on commence à paver certaines rues, des égouts à ciel ouvert apparaissent), l'accroissement de la misère dû à la crise économique et aux guerres répétées sont autant de facteurs propices aux maladies épidémiques. La peste ravage régulièrement villes et campagnes, la grande vérole (syphilis) est diffusée en France par les vétérans des guerres d'Italie (François Ier en mourra) et la rage est endémique – Henri III, dans sa correspondance, rêve qu'elle puisse emporter un ou deux des dirigeants de la Sainte Union...

Ce chapitre présente un éventail de maladies courantes au XVIe siècle. Elles peuvent servir à pimenter une partie, mais il ne faut pas en abuser. Un PJ légèrement handicapé par une affection bénigne fait trembler le joueur sans pour autant l'empêcher de participer à l'action. Jouer des PJ cloués au lit par la peste, avec la mort en perspective au bout de longues séances d'inaction, voilà qui risque d'être nettement moins goûté par vos joueurs.

Toutefois, les maladies peuvent aussi représenter le moyen idéal pour un MJ de faire disparaître des PJ inadaptés ou nuisibles au groupe de joueurs... Elles peuvent aussi frapper des PJ qui négligent systématiquement leur hygiène.



I. Virulence des maladies

En fonction de leur gravité, ou de la violence de leurs symptômes, les maladies sont plus ou moins handicapantes. La virulence d'une maladie correspond en termes de jeu à la violence avec laquelle elle attaque l'organisme.

Virulence

· **Fatigue :** C'est la virulence de maladies mineures : rhume, bronchite, certaines maladies de peau. À ce stade, le personnage ne souffre pas de malus en activité.

· **Épuisement :** C'est la virulence de maladies virales non mortelles. À ce stade, le personnage souffre d'un malus de -1.

· **Souffrance :** C'est la virulence de maladies graves, potentiellement dangereuses. À ce stade, le personnage souffre d'un malus de -2.

· **Agonie :** C'est la virulence de la plupart des maladies mortelles. À ce stade, le personnage souffre d'un malus de -3.

Bon nombre de ces maladies sont accompagnées de poussées de fièvre. À partir du moment où elle devient forte, la fièvre affecte également les capacités du personnage.

Fièvre

· **Fièvre légère :** Le personnage se sent un peu ivre et un peu faible. Il lui arrive d'avoir anormalement chaud ou de frissonner. Pas de malus.

· **Forte fièvre :** Le personnage se sent malade ; il a chaud de façon insupportable ou grelotte de froid. Il souffre d'un malus de 1 cumulable au malus de maladie.

· **Fièvre grave :** Le personnage entre en délire. Il souffre d'un malus de 2 cumulable au malus de maladie.



2. Description des fiches de maladie

Les maladies sont répertoriées dans ce chapitre sous forme de fiches normalisées qui en décrivent les symptômes et les effets en termes de jeu. Chaque fiche se présente de la façon suivante :

Nom de la maladie

· **Transmission :** Cette rubrique précise le mode de transmission de la maladie et les risques sur 10 qu'un personnage a de tomber malade s'il se trouve dans des circonstances favorables à la transmission.

· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Lorsque la maladie est transmise au personnage, celui-ci doit tenter un test d'*Endurance*, assorti du seuil de difficulté indiqué dans cette rubrique. S'il réussit son test, son organisme résiste et il ne tombe pas malade. S'il échoue, il tombe malade (les symptômes n'apparaissent pas immédiatement : il se passe souvent plusieurs jours d'incubation). À la fin de sa maladie, le personnage doit derechef faire ce test (sans tenir compte des malus de maladie et de fièvre) : s'il réussit, il guérit. S'il échoue, il souffre de complications.

· **Virulence :** Donne la virulence de la maladie.

· **Fièvre :** Précise le type de fièvre qui accompagne la maladie.

· **Description :** Précise la durée d'incubation et la durée d'activité de la maladie. Expose les principaux symptômes.

· **Description :** Expose les problèmes de santé auquel s'expose un malade qui ne se soigne pas ou qui rate son test d'*Endurance* à la fin de sa maladie.



3. Petite encyclopédie des maladies et misères de ce bas monde

Arthrite aiguë

· **Transmission :** L'arthrite aiguë apparaît après un traumatisme subi à une articulation. En termes de jeu, elle a 2 chances sur 10 d'apparaître après une plaie atroce à un bras ou une jambe.

· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Par défaut.

· **Virulence :** Épuisement (malus : -1).

· **Fièvre :** Faible (pas de malus).

· **Description :** L'arthrite aiguë se manifeste quelques semaines après l'accident. Elle provoque une douleur inflammatoire et la formation d'un liquide séreux dans l'articulation lésée, qui gonfle et devient de plus en plus difficile à utiliser. La crise dure environ six mois.

· **Description :** Rechute automatique. Transmission possible de la septicémie.

Bronchite

· **Transmission :** La bronchite est une complication du rhume. Un personnage dont le rhume est mal soigné a 5 chances sur 10 d'attraper une bronchite.

· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Par défaut dans des conditions normales. Un personnage malade qui ne s'est pas soigné doit faire un test malaisé. Un personnage malade qui a commis des imprudences (comme s'exposer au froid, à la pluie) doit faire un test difficile.

· **Virulence :** Fatigue (pas de malus).

· **Fièvre :** Faible (pas de malus).

· **Description :** La bronchite se manifeste par des quintes de toux incessantes (prévoir des malus aux personnages malades qui veulent se montrer discrets), une faible fièvre et la perte de l'appétit. Une bronchite dure en moyenne dix jours.

· **Description :** Rechute automatique. Transmission possible d'une pneumonie.



Diphtérie

· **Transmission :** Maladie contagieuse transmise par la respiration et la salive. 4 chances sur 10 de l'attraper au contact d'un malade.

· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Par défaut.

· **Virulence :** Épuisement (angine blanche) ou Souffrance (angine maligne).

· **Fièvre :** Forte pour une angine blanche, Grave pour une angine maligne.

· **Description :** Après une incubation de trois jours, la diphtérie peut se manifester par deux affections différentes. Le malade tire 1D10 : sur un résultat de 1 à 8, il souffre d'une angine blanche. Sur un résultat de 9 & 0, il souffre d'une angine maligne. L'angine blanche dure cinq jours. La gorge du malade est très douloureuse, il lui est très pénible de déglutir. L'angine maligne dure cinq jours. La douleur à la gorge est considérable ; en fait, une fausse membrane se développe au niveau du pharynx et du larynx, qui obstrue peu à peu le conduit respiratoire, et le cou est gonflé par des ganglions inflammatoires. À mesure que l'angine évolue, les difficultés respiratoires du malade deviennent de plus en plus critiques.

· **Description :** Pour une angine blanche : angine maligne. Pour une angine maligne : mort par asphyxie. Un personnage à l'agonie peut être sauvé par un test de *Chirurgie* difficile qui consiste à ouvrir la trachée pour procéder à l'ablation des membranes inflammatoires. Si ce test échoue, le patient meurt quand même. Si ce test réussit, le patient guérit, mais souffre d'une plaie béante au corps.

Dysenterie

· **Transmission :** Maladie épidémique. 6 chances sur 10 de l'attraper en consommant de l'eau contaminée qui n'a pas été bouillie ou des aliments contaminés non cuits.

· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Par défaut.

· **Virulence :** Épuisement (malus de -1).

· **Fièvre :** Faible (pas de malus).



· **Description :** Après une période d'incubation de 4 jours, la dysenterie se manifeste par des crampes douloureuses et des diarrhées mêlées de sang. Elle dure 10 jours.

· **Description :** Rechute.

Feu Saint-Laurent (Eczéma)

· **Transmission :** Maladie de peau. 2 chances sur 10 de l'attraper en se reposant dans l'herbe après une baignade.

· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Facile.

· **Virulence :** Fatigue (pas de malus).

· **Fièvre :** Faible (pas de malus).

· **Description :** Le feu Saint-Laurent se manifeste par l'apparition de plaques rouges où croissent de petites vésicules très urticantes. Une fois grattées, ces vésicules s'infectent et provoquent une faible fièvre. Le feu Saint-Laurent ne guérit pas tant qu'il n'est pas soigné.

· **Description :** Aucune, mais il faut réussir un test sous *Connaissance des simples* en appliquant sur les plaques urticantes les herbes médicinales appropriées pour guérir la maladie.

Gale

· **Transmission :** Parasitose contractée par contact avec un malade ou ses vêtements. 4 chances sur 10 de l'attraper au contact d'un malade.

· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Malaisé.

· **Virulence :** Fatigue (pas de malus).

· **Fièvre :** Aucune.

· **Description :** La gale est une infestation parasitaire. Le parasite de la gale est minuscule, et creuse des galeries dans l'épiderme des doigts, de l'abdomen, des parties génitales et de l'anus. La gale se manifeste par des démangeaisons insupportables dès que le malade se trouve dans un environnement chaud.

· **Description :** La gale ne guérit pas naturellement : il faut réussir un test sous *Connaissance des simples* en appliquant sur les plaques urtican-



tes les herbes médicinales appropriées pour guérir la maladie. Tous les huit jours, le malade doit néanmoins faire un test d'*Endurance*. En cas d'échec, il peut contracter un impétigo.

GANGRÈNE

· **Transmission :** La gangrène est la complication d'une blessure ou d'une maladie. Il y a 3 chances sur 10 de l'attraper suite à une plaie atroce à un membre (bras, jambe, pied ou main) qui a été en contact avec la terre. Il y a 2 chances sur 10 de la contracter comme une complication de la lèpre ou du typhus.

· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Par défaut.

· **Virulence :** Épuisement (malus -1).

· **Fièvre :** Fièvre grave (malus -2).

· **Description :** La gangrène provoque la putréfaction des tissus du membre touché. Elle commence par des éruptions de bulles gazeuses couvrant les tissus lésés qui dégagent des écoulements de pus très malodorants. Puis, les tissus passent d'un rouge ardent au jaune, et enfin au noir, tandis que l'infection se diffuse dans l'organisme.

· **Description :** La mort, de façon presque irréversible. On ne peut guérir naturellement de la gangrène. Il est donc inutile de procéder à un deuxième test sous *Endurance*. On peut tenter de sauver un malade en amputant le membre gangrené : il faut réussir un test malaisé sous *Chirurgie*. Si le test de *Chirurgie* est un échec, le patient meurt d'hémorragie. S'il est une réussite, mais que le patient est atteint par la gangrène depuis un nombre de semaines supérieur à son score d'*Endurance* non modifié, l'intervention chirurgicale a été faite trop tard, et le patient mourra néanmoins dans les jours suivants, à la fois du choc opératoire et de la gangrène. Si l'intervention chirurgicale réussit et a été faite à temps, le patient subit une plaie atroce (qu'il convient de soigner...). S'il survit à l'amputation, il perdra néanmoins de façon définitive 1 en *PUISSANCE*, 1 en *ADRESSE* et 1 en *COMPLEXION*. Si l'une de ces caractéristiques est tombée à 0, il mourra d'épuisement dans les semaines suivantes.



GRIPPE

· **Transmission :** Maladie contagieuse. 4 chances sur 10 de l'attraper dans l'entourage d'un malade.

· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Malaisé.

· **Virulence :** Épuisement (malus de -1).

· **Fièvre :** Forte fièvre (malus de -1).

· **Description :** Après trois jours d'incubation, la grippe se déclare de façon brutale et affecte le malade pendant huit jours. Le malade endure maux de tête, courbatures, toux persistante et diarrhées.

· **Description :** Rechute. Transmission d'une pneumonie.

IMPÉTIGO

· **Transmission :** Maladie de peau contagieuse, transmise au contact d'un malade ou comme une complication de la gale. 3 chances sur 10 de l'attraper.

· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Par défaut.

· **Virulence :** Fatigue (pas de malus).

· **Fièvre :** Aucune.

· **Description :** L'impétigo est une éruption de boutons en forme de bulles, qui ne tardent pas à crever et à former des croûtes jaunâtres assez repoussantes. Les croûtes apparaissent généralement sur le cou, le visage, le cuir chevelu, puis sur les bras et les jambes. L'impétigo ne guérit pas naturellement, car il se réinfecte lui-même.

· **Description :** L'impétigo ne guérit pas naturellement : il faut réussir un test de *Connaissance des simples* en appliquant sur les croûtes les herbes médicinales appropriées pour guérir la maladie. Tous les huit jours, le malade doit néanmoins faire un test d'*Endurance*. En cas d'échec, il peut contracter un ulcère cutané.

LÈPRE

· **Transmission :** Maladie faiblement contagieuse, transmise au contact d'un malade : 1 chance sur 10 de l'attraper.



· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Routine.
· **Virulence :** Fatigue (pas de malus).
· **Fièvre :** Aucune.
· **Description :** La lèpre incube pendant un nombre d'années équivalent au score d'*Endurance* du malade. Après quoi, on tire une localisation sur la table des blessures : il s'agira du premier membre touché par la maladie. Après un nombre de mois équivalent au score d'*Endurance* du malade, la lèpre s'étend à un membre voisin. Les membres touchés par la lèpre perdent leur sensibilité, se boursouflent et ont tendance à se recroqueviller. Ils deviennent peu à peu inutilisables. La lèpre fait des dégâts variables en fonction des membres infectés. Mains & pieds : les doigts tombent et le membre se recroqueville. Jambes et bras : le membre devient difforme et infirme. Corps : les seins d'une femme ou les organes génitaux d'un homme tombent au bout de quelques mois. Tête : perte des cheveux, des dents, puis du nez. Visage boursouflé. Perte de 2 niveaux d'*Entregent*. En outre, par membre touché par la lèpre, le malade perd un niveau dans sa caractéristique physique (*Puissance*, *Complexion* ou *Adresse*) la plus haute.
· **Description :** Il n'existe aucun moyen de guérir de la lèpre. Si un de ses membres malades est blessé, le lépreux doit faire un test sous *Endurance*. En cas d'échec, il peut contracter la gangrène.

Peste noire

· **Transmission :** Maladie épidémique très contagieuse, qui se communique à proximité d'un malade ou par puces et poux. 5 chances sur 10 de l'attraper.
· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Difficile.
· **Virulence :** Agonie (malus de -3).
· **Fièvre :** Fièvre grave (malus de -2).
· **Description :** Après une période d'incubation de quatre jours, la peste noire se manifeste par des frissons, des maux de tête, des vomissements, la formation de taches noires hémorragiques sur tout le corps et de douloureux abcès à la gorge et à l'aine. La peste dure un nombre de jours équivalent au score d'*Endurance* du malade.



· **Description :** Mort. Il est possible de guérir un pestiféré en perçant ses bubons peu de temps avant qu'ils ne parviennent à maturité, pour évacuer l'infection. Cela nécessite deux tests malaisés de *Chirurgie*. Si l'un de ces tests échoue, le malade meurt dans d'atroces souffrances. Si les deux tests sont réussis, le malade connaît une rémission, mais souffre de deux plaies au corps. Si ces deux plaies sont correctement soignées, le malade guérit et se trouve désormais immunisé contre la peste. Si l'une de ces deux plaies est mal soignée, le malade fait une rechute.

Pneumonie

· **Transmission :** La pneumonie est généralement la complication d'une maladie des voies respiratoires. 3 chances sur 10 de l'attraper.
· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Par défaut.
· **Virulence :** Souffrance (malus de -2).
· **Fièvre :** Fièvre grave (malus de -1).
· **Description :** Le malade souffre de maux de tête, de douleurs articulaires, d'une toux sèche permanente et de violents étouffements nocturnes. La maladie dure en moyenne six jours.
· **Description :** Rechute s'il a été correctement soigné tout au long de sa maladie. Mort s'il a pris froid au cours de sa maladie.

Puces

· **Transmission :** Parasite bien connu qui se transmet dans le voisinage d'une personne ou d'un vêtement infesté. 3 chances sur 10 de l'attraper.
· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Difficile.
· **Virulence :** Fatigue (pas de malus).
· **Fièvre :** Aucune.
· **Description :** Les puces se multiplient à une vitesse époustouflante et leurs piqûres provoquent des démangeaisons insupportables.
· **Description :** Les puces ne quittent pas naturellement leur hôte : il faut réussir un test de *Connaissance des simples* en appliquant sur tout le corps les herbes médicinales appropriées pour chasser les parasites.



Tous les huit jours, le malade doit néanmoins faire un test par défaut d'*Endurance*. En cas d'échec, s'il se trouve dans un pays sain, il peut contracter un ulcère cutané. S'il se trouve dans un pays ravagé par une épidémie de peste ou de typhus, il peut contracter la maladie qui frappe la population.

Rhume

· **Transmission :** 4 chances sur 10 de l'attraper au contact d'un enrhumé ou si le personnage a eu froid.

· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Facile dans des conditions normales. Par défaut pour un personnage malade qui ne s'est pas soigné. Malaisé pour un personnage malade qui a commis des imprudences (comme s'exposer au froid, à la pluie).

· **Virulence :** Fatigue (pas de malus).

· **Fièvre :** Faible (pas de malus).

· **Description :** Nez bouché, éternuements chroniques et yeux rouges... Un rhume dure en moyenne une semaine.

· **Description :** Rechute automatique. Transmission possible de la bronchite.

Septicémie

· **Transmission :** Empoisonnement du sang par une bactérie due à une plaie ou une maladie infectieuse. 3 chances sur 10 de l'attraper.

· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Par défaut.

· **Virulence :** Souffrance (malus -2).

· **Fièvre :** Fièvre forte (malus -1).

· **Description :** La septicémie provoque un abattement général chez le malade.

· **Description :** Un test d'*Endurance* doit être fait chaque jour. Échec : Mort. Réussite simple : rechute. Réussite critique : guérison.



Typhus

· **Transmission :** Maladie épidémique transmise par des puces ou par la proximité d'un malade. 4 chances sur 10 de l'attraper.

· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Malaisé.

· **Virulence :** Souffrance (malus -2).

· **Fièvre :** Fièvre grave (malus -2).

· **Description :** Après une période d'incubation de douze jours, la personne infectée tombe malade pour douze jours. Le malade souffre de douleurs diffuses dans tout le corps et de très violents maux de tête ; des éruptions cutanées se manifestent sur tout son corps. Sa fièvre, faible le premier jour, monte insensiblement pour culminer à plus de 40° pendant dix jours.

· **Description :** Un test d'*Endurance* doit être fait bout de douze jours. Échec critique : Mort. Échec simple : guérison, mais transmission de la gangrène et d'une pneumonie. Réussite simple : guérison, mais transmission d'une pneumonie. Réussite critique : guérison, mais transmission d'une bronchite.

Ulcère cutané

· **Transmission :** 3 chances sur 10 de l'attraper en tant que complication de certaines maladies ou parasitoses.

· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Par défaut.

· **Virulence :** Spécial (Voir *Blessures*).

· **Fièvre :** Aucune.

· **Description :** L'ulcère cutané est la formation d'une plaie (malus de -1).

· **Description :** L'ulcère est une plaie. Son évolution et les soins qu'il réclame sont ceux d'une plaie. S'il n'est pas soigné et qu'il s'infecte, l'ulcère, comme toute blessure, peut affecter gravement la santé. (Voir Blessures).



IV. Les simples : poisons & plantes médicinales

Les simples sont des plantes médicinales, utilisées depuis le Moyen Âge, qui peuvent servir à soigner blessures et maladies. Elles peuvent aussi se révéler toxiques et provoquer des empoisonnements – accidentels ou prémédités... Notez bien que souvent, un simple possède aussi bien des vertus curatives que toxiques. La réussite des soins (ou de l'empoisonnement) dépend de l'utilisation appropriée des simples et du nombre de doses employé.

Lorsqu'un personnage veut soigner un malade ou un blessé à l'aide de simples, il est indispensable d'employer la compétence *Connaissance des simples*. En effet, une plante médicinale n'est efficace que si elle est administrée de façon correcte. En cas d'échec, le simple a été donné de façon inappropriée à l'affection dont souffre le patient (par exemple, une tisane au lieu d'un cataplasme pour soigner une plaie) et il se révèle inefficace. En cas d'échec critique, il y a surdosage du simple et empoisonnement du patient si la plante est toxique.

1. Description des fiches de simples

Dans ce chapitre, les simples sont répertoriés sous forme de fiches normalisées qui en livrent la valeur, les vertus thérapeutiques et d'éventuelles vertus toxiques.

Nom du simple

· **Description :** Description rapide du simple.
· **Valeur moyenne :** Prix de vente chez un apothicaire. Ce prix est



souvent moitié moindre dans les campagnes, mais il peut doubler à la mauvaise saison, voire tripler ou quadrupler en période de guerre ou d'épidémie.

· **Vertus médicinales :** Décrit les vertus curatives du simple.
· **Toxicité :** Livre les éventuelles vertus toxiques du simple, et la dose à partir de laquelle on risque l'empoisonnement.
· **Seuil de difficulté du test d'Endurance :** Seuil de difficulté du test d'*Endurance* à faire en cas de risque d'empoisonnement.
· **Virulence :** Symptômes et malus de l'empoisonnement.

2. Les empoisonnements

Virulence des poisons

Les simples toxiques sont dotés d'un degré de virulence. La virulence d'un poison définit la violence de l'agression subie par l'organisme et les malus affectés aux dés de caractéristique tant que la victime est sous l'effet du toxique.

Il existe cinq types de virulence toxique :

· **Nausées & vertiges :** Virulence des poisons faiblement toxiques. Pas de malus, mais le personnage ne se sent pas très bien.
· **Inflammations & vomissements :** Virulence des poisons dangereux mais rarement mortels. Le personnage minore ses dés d'un niveau.
· **Élancements & hémorragies :** Virulence de poisons très nocifs. Le personnage minore ses dés de deux niveaux.
· **Convulsions & délire hallucinatoire :** Virulence de poisons violents, parfois fatals. Le personnage minore ses dés de trois niveaux.
· **Inconscience & mort :** Virulence des poisons mortels. Arrivée à ce stade, la victime agonise pendant un nombre d'heures équivalent à son score d'*Endurance* avant de rendre l'âme.



Lutter contre le poison

Un personnage empoisonné (par accident ou par malveillance) doit effectuer un test d'*Endurance*, dont le seuil de difficulté est déterminé par le poison ingéré. En fonction de la réussite ou de l'échec de ce test, la virulence du poison est ajustée. Une réussite diminue la virulence du poison, un échec peut l'aggraver...

· **Réussite critique du test d'Endurance :** Virulence du poison minorée de deux niveaux.
· **Réussite du test d'Endurance :** Virulence du poison minorée d'un niveau.
· **Échec du test d'Endurance :** Virulence normale du poison
· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Virulence du poison majorée d'un niveau.

Exemple : *Maître Pierre Croupon, un brave bourgeois, souffre de crises d'asthme. Son barbier lui a recommandé de se soigner avec de la morelle noire, en insistant bien pour qu'il n'en prenne pas plus d'une dose par jour. Mais maître Croupon, qui sentait une crise venir, a été imprudent et a ingéré deux doses de morelle noire. Il s'est donc empoisonné accidentellement.*

*La virulence de la morelle noire, à faible dose, est Élancements & hémorragies. Maître Croupon doit faire un test d'*Endurance *malaisé pour évaluer la résistance de son organisme au poison :*

· S'il obtient une réussite critique, la virulence minorée de deux niveaux donne des Nausées & vertiges ; maître Croupon se rendra compte qu'il n'est pas très bien, mais pourra poursuivre ses activités à peu près normalement.

· S'il obtient une réussite simple, la virulence minorée d'un niveau donne des Inflammations & vomissements ; maître Croupon est mal en point et minore d'un niveau ses dés de caractéristique.

· S'il obtient un échec simple, la virulence de la morelle noire est normale et donne des Élancements & hémorragies ; maître Croupon est gravement intoxiqué, paraît très malade et minore de deux niveaux ses dés de caractéristique.

· S'il obtient un échec critique, la virulence de la morelle noire majorée d'un niveau provoque Convulsions & délire hallucinatoire ; l'état de maître Croupon est critique, le poison agissant sur son organisme avec une violence inhabituelle. Le malheureux bourgeois minore de trois niveaux ses dés de caractéristique.



Certains simples peuvent faire office de contrepoison (en particulier les vomitifs) ; toutefois, ces contrepoisons ont des vertus curatives limitées, minorant simplement d'un niveau la virulence du poison.

Évolution de l'empoisonnement

Un personnage intoxiqué doit d'abord effectuer son test d'*Endurance* pour ajuster la virulence de l'empoisonnement dont il est atteint. Une réussite ou une réussite simple peuvent très bien annuler les effets toxiques d'un poison de faible virulence.

Une fois la virulence établie, l'intoxication est progressive. L'intoxiqué ne souffre pas d'entrée du degré de virulence le plus fort du poison. Pendant une heure, il souffre de la virulence la plus faible ; au cours de l'heure suivante, il est affecté par le niveau supérieur de virulence ; et ainsi de suite, d'heure en heure, jusqu'à ce qu'il atteigne le niveau de virulence établi pour son intoxication.

Si l'empoisonné survit, sa désintoxication est également progressive. D'heure en heure, il repasse par les différentes virulences, par ordre décroissant, jusqu'à la guérison.

Exemple : *Maître Pierre Croupon a raté son test d'*Endurance. *Il subit donc la virulence normale de la morelle noire, à faible dose : Élancements & hémorragies. Toutefois, son état de santé va se dégrader progressivement.*

· Au cours de l'heure qui a suivi l'ingestion du poison, maître Croupon éprouve des Nausées & vertiges.

· Au cours de la deuxième heure qui a suivi l'ingestion du poison, maître Croupon éprouve des Inflammations & vomissements et souffre d'un malus de 1.

· Au cours de la troisième heure qui a suivi l'ingestion du poison, maître Croupon éprouve des Élancements et hémorragies et souffre d'un malus de 2.

· À partir de la quatrième heure qui a suivi l'ingestion du poison, l'état de santé

de maître Croupon commence à s'améliorer. Il ne souffre plus que d'Inflammations & vomissements et d'un malus de 1.

· Au cours de la sixième heure, maître Croupon n'éprouve plus que des Nausées & vertiges.

· À partir de la septième heure, l'intoxication prend fin.



3. Herbier & poisons minéraux

Absinthe



· **Description :** Grande plante aromatique à l'essence amère, trouvée dans les friches et dans les ruines.

· **Valeur moyenne :** 2 deniers.

· **Vertus médicinales :**

1) Favorise la digestion (annule pendant une heure la virulence de la dysenterie).

2) Antiseptique : appliquée en cataplasme sur une blessure, annule toute possibilité d'infection et d'aggravation de la blessure.

· **Toxicité :** Dès la première dose ingérée, l'absinthe se révèle toxique. Produit abortif : sur un échec critique d'*Endurance*, une femme enceinte qui a ingéré de l'absinthe fait une fausse-couche.

· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Malaisé.

· **Virulence :** Nausées & vertiges (ivresse).

Achillée



· **Description :** Variété de fougère.

· **Valeur moyenne :** 1 denier.

· **Vertus médicinales :**

Cicatrisant : appliquée en cataplasme, elle permet de gagner 1D10 heures sur le temps de guérison d'une blessure. (Une seule application par jour est efficace.)

· **Toxicité :** Aucune.

· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Aucun.

· **Virulence :** Aucune.



ACONIT



· **Description :** Grande plante des régions montagneuses, à feuilles vert sombre très découpées et à fleurs bleues.

· **Valeur moyenne :** 5 deniers.

· **Vertus médicinales :**

1) Fébrifuge : fait baisser d'un niveau la virulence de la fièvre pendant une heure.

2) Analgésique : pendant une heure, diminue d'un niveau le malus provoqué par une blessure.

· **Toxicité :** En cas de surdosage, l'aconit est très toxique. Il y a empoisonnement si un personnage ingère plus de doses d'aconit que son score d'*Endurance* en 24 h.

· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Malaisé.

· **Virulence :** Convulsions & délire hallucinatoire (malus : -3).

AIGREMOINE



· **Description :** Plante herbacée des prés et des bois, à fleurs jaunes et à fruits crochus.

· **Valeur moyenne :** 2 deniers.

· **Vertus médicinales :**

1) Favorise la digestion (annule pendant une heure la virulence de la dysenterie).

2) Soigne la toux : fait baisser d'un degré la virulence des bronchites et des pneumonies pendant une heure.

3) Cicatrisant : permet de gagner 1D12 heures sur le temps de guérison d'une blessure. (Une seule application par jour est efficace.)

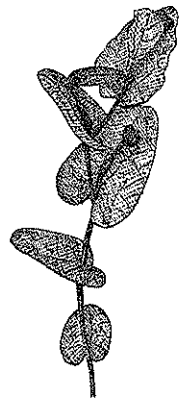
· **Toxicité :** Aucune.

· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Aucun.

· **Virulence :** Aucune.



ARISTOLOCHE



· **Description :** Plante grimpante à fleurs jaunes en tube.

· **Valeur moyenne :** 5 deniers.

· **Vertus médicinales :**

1) Baisse de deux degrés la virulence des venins de serpents et d'insectes.

2) Fait baisser d'un niveau la virulence de l'arthrite pendant une heure.

· **Toxicité :** Aucune.

· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Aucun.

· **Virulence :** Aucune.

ARMOISE



· **Description :** Plante aromatique.

· **Valeur moyenne :** 5 deniers.

· **Vertus médicinales :**

1) Stoppe les crises d'épilepsie.

2) Stimulant : pendant une heure, permet d'annuler le malus de 1 dû à un nombre de blessures supérieur à l'*Endurance* du patient.

· **Toxicité :** Aucune.

· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Aucun.

· **Virulence :** Aucune.

ARSENIC

· **Description :** Poudre ou granulés gris ou jaune, d'aspect vaguement métallique. Son goût sucré facilite l'empoisonnement des vins fruités ou des desserts...

· **Valeur moyenne :** Une livre.



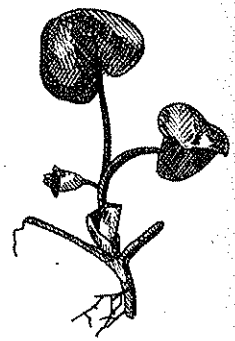
· **Vertus médicinales :** Aucune.

· **Toxicité :** Très violente. L'arsenic attaque le système digestif et entraîne une paralysie du cœur et des poumons.

· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Difficile.

· **Virulence :** Inconscience & mort.

Asaret



· **Description :** Plante grimpante à fleurs jaunes en tube.

· **Valeur moyenne :** 5 deniers.

· **Vertus médicinales :**

1) Vomitif : baisse d'un niveau la virulence d'un poison.

2) Soigne la colique : annule pendant une heure la virulence de la dysenterie.

3) Fébrifuge : baisse d'un niveau la virulence de la fièvre pendant une heure.

· **Toxicité :** Aucune.

· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Aucun.

· **Virulence :** Aucune.

Asphodèle



· **Description :** Très belle plante bulbeuse à fleurs blanches.

· **Valeur moyenne :** 5 deniers.

· **Vertus médicinales :**

1) Cicatrisant : permet de gagner 1D12 heures sur le temps de guérison d'une blessure. (Une seule application par jour est efficace.)

2) Frottée sur un membre, chasse les parasites (puces, poux, gale). Pour assainir une personne, il faut traiter les dix parties du corps, soit utiliser dix doses.



· **Toxicité :** Aucune.

· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Aucun.

· **Virulence :** Aucune.

Bardane



· **Description :** Grande plante à feuilles larges et fruits broussailleux, commune dans les ruines.

· **Valeur moyenne :** 1 sol.

· **Vertus médicinales :**

1) Posée en cataplasme, guérit un membre du feu Saint-Laurent (eczéma).

2) Pendant 1D6 heures, réduit d'un niveau la virulence des maladies microbiennes (bronchite, diphtérie, grippe).

· **Toxicité :** Aucune.

· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Aucun.

· **Virulence :** Aucune.

Belladone



· **Description :** Appelée aussi « herbe du diable », la belladone est une plante herbacée à fleurs, à baies noires de la taille d'une cerise, que l'on trouve dans les taillis et dans les ruines.

· **Valeur moyenne :** 2 sols.

· **Vertus médicinales :**

Antispasmodique (1 dose maximum).

· **Toxicité :** La belladone est un toxique très puissant. Si un personnage en ingère plus d'une dose par jour, il est empoisonné.

· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Malaisé.

· **Virulence :** Si le personnage a ingéré au minimum deux doses, mais que le total des doses est inférieur à son score d'*Endurance* :



Élancements & hémorragies (malus –2) ; si le personnage a ingéré un nombre de doses équivalent à son score d'*Endurance* : Convulsions & délire hallucinatoire (malus –3) ; si le personnage a ingéré plus de doses que son score d'*Endurance* : Inconscience & mort.

Centaurée



· **Description :** Plante tubuliforme, dont la variété la plus connue est le bleuet.

· **Valeur moyenne :** 3 deniers.

· **Vertus médicinales :**

Sédatif anti-inflammatoire : pendant deux heures, la centaurée baisse d'un degré les malus dus à une ou plusieurs blessures.

· **Toxicité :** Aucune.

· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Aucun.

· **Virulence :** Aucune.

Colchique



· **Description :** Appelé aussi « tue-chien » ou « safran des prés ». Plante à fleurs roses, commune en automne dans les prés humides.

· **Valeur moyenne :** 2 sols.

· **Vertus médicinales :**

1) Annule les effets des rhumatismes pendant deux heures.

2) Annule les effets d'une crise d'asthme.

· **Toxicité :** Le colchique est un toxique très puissant. Si un personnage en ingère plus d'une dose par jour, il est empoisonné.

· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Malaisé.

· **Virulence :** Si le personnage a ingéré au minimum deux doses, mais que le total des doses ne dépasse pas son score d'*Endurance* : Convulsions & délire hallucinatoire (malus –3) ; si le personnage a ingéré plus de doses que son score d'*Endurance* : Inconscience & mort.



Cyanure

· **Description :** Liquide incolore, soluble dans l'eau, au parfum d'amande amère. Il est isolé à partir de feuilles de pêcher, ou d'amandes d'amandier, d'abricotier ou du cerisier.

· **Valeur moyenne :** Une livre.

· **Vertus médicinales :** Aucune.

· **Toxicité :** Très violente.

· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Difficile.

· **Virulence :** Inconscience & mort.

Datura



· **Description :** Appelé aussi « stramoine » ; plante à grandes fleurs blanches et fruits épineux, courante dans les champs et les ruines.

· **Valeur moyenne :** 1 sol.

· **Vertus médicinales :**

Annule la toux pendant une heure, baissant d'un niveau la virulence de la bronchite, de la grippe et de la pneumonie.

· **Toxicité :** Le datura est un toxique très puissant. Si un personnage en ingère plus d'une dose par jour, il est empoisonné.

· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Malaisé.

· **Virulence :** Si le personnage a ingéré au minimum deux doses, mais que le total des doses ne dépasse pas son score d'*Endurance* : Élancements & hémorragies (malus –2) ; si le personnage a ingéré plus de doses que son score d'*Endurance* : Convulsions & délire hallucinatoire (malus –3).

Digitale

· **Description :** Plante aux nombreuses fleurs en forme de doigt de gant.

· **Valeur moyenne :** 2 sols.



· **Vertus médicinales :** Annule les troubles cardiaques pendant une heure.

· **Toxicité :** La digitale est un toxique très puissant. Si un personnage en ingère plus d'une dose par jour, il est empoisonné.

· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Malaisé.

· **Virulence :** Si le personnage a ingéré au minimum deux doses, mais que le total des doses ne dépasse pas son score d'*Endurance* : Élancements & hémorragies (malus –2) ; si le personnage a ingéré plus de doses que son score d'*Endurance* : Convulsions & délire hallucinatoire (malus –3).

Ellébore



· **Description :** Variété de la rose de Noël.

· **Valeur moyenne :** 4 sols.

· **Vertus médicinales :**

1) Appliquée en cataplasme, chaque dose fait disparaître la gale sur un membre. Pour assainir une personne, il faut traiter les dix parties du corps, soit utiliser dix doses. En cataplasmes, le cumul des doses ne présente pas de risque.

2) Ingérée, elle permet de stopper une crise d'épilepsie.

· **Toxicité :** L'ellébore est un toxique très puissant. Si un personnage en ingère plus d'une dose par jour, il est empoisonné.

· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Malaisé.

· **Virulence :** Si le personnage a ingéré au minimum deux doses, mais que le total des doses ne dépasse pas son score d'*Endurance* : Élancements & hémorragies (Malus –2) ; si le personnage a ingéré plus de doses que son score d'*Endurance* : Convulsions & délire hallucinatoire (Malus –3).

Fougère mâle



· **Description :** Plante fréquente dans les bois, les landes ou sur les vieux murs.

· **Valeur moyenne :** 1 denier.

· **Vertus médicinales :**

1) Chasse les crampes.

2) Apaise les douleurs rhumatismales pendant une heure.

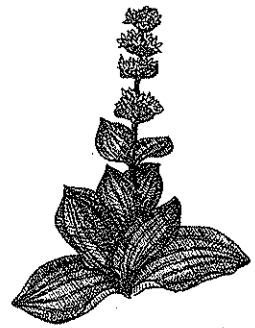
3) Cueillie la nuit du solstice d'été, elle passe pour repousser les esprits mauvais. (La connaissance de cette propriété nécessite la réussite d'un test par défaut de *Cabale* ou d'*Angéologie*.)

· **Toxicité :** Aucune.

· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Aucun.

· **Virulence :** Aucune.

Gentiane



· **Description :** Plante à fleurs bleues, jaunes ou violettes, courante dans les prés montagneux.

· **Valeur moyenne :** 1 sol.

· **Vertus médicinales :**

1) Appliquée en cataplasme, réduit d'un niveau la virulence des morsures de serpent.

2) En cataplasme, réduit d'un niveau le malus provoqué par un ulcère pendant une journée.

3) Fébrifuge : ingérée, une dose permet de réduire d'un niveau la virulence de la fièvre pendant une demi-heure.

4) Une friction capillaire quotidienne donne un beau lustre à la chevelure.

· **Toxicité :** Aucune.

· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Aucun.

· **Virulence :** Aucune.



Gui de chêne



· **Description :** Buisson parasite lové sur les branches de chêne. Les fleurs ont des vertus curatives, les fruits sont toxiques.

· **Valeur moyenne :** 2 deniers.

· **Vertus médicinales :**

1) Appliquées en cataplasme, les fleurs ont une vertu hémostatique : elles arrêtent les hémorragies et permettent de gagner 1D12 heures sur le temps de guérison d'une blessure. (Une seule utilisation par jour est efficace.)

2) L'ingestion d'une dose à base de fleurs apaise l'asthme pendant une heure.

3) Cueilli une nuit de pleine lune, il passe pour faciliter l'invocation des esprits. (La connaissance de cette propriété nécessite la réussite d'un test par défaut de *Cabale* ou d'*Angéologie*.)

· **Toxicité :** Les fruits sont toxiques.

· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Par défaut.

· **Virulence :** Élancements & hémorragies (malus –2)

Hièble



· **Description :** Appelé aussi « sureau noir » ; arbuste à fleurs blanches et odorantes et à fruits noirs.

· **Valeur moyenne :** 1 sol.

· **Vertus médicinales :**

1) Relaxant : favorise le sommeil.

2) Annule la toux pendant une heure, réduisant d'un niveau la virulence de la bronchite, de la grippe et de la pneumonie.

3) Fébrifuge : réduit d'un niveau la virulence de la fièvre pendant une heure.



· **Toxicité :** Un surdosage est toxique : si un personnage ingère un nombre de doses supérieur à son score d'*Endurance* en 24 h, il est empoisonné.

· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Par défaut.

· **Virulence :** Inflammation & vomissements (malus –1).

Joubarbe



· **Description :** Plante vivace ressemblant à un petit artichaut et poussant sur les toits, les murs et les rochers.

· **Valeur moyenne :** 1 sol.

· **Vertus médicinales :**

1) Appliquée en cataplasme, réduit d'un niveau la virulence des morsures de serpent.

2) En cataplasme, favorise la cicatrisation des blessures par balle : elle permet de gagner 2D6 heures sur le temps de guérison de la blessure. (Une seule application par jour est efficace.)

· **Toxicité :** Aucune.

· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Aucun.

· **Virulence :** Aucune.

Jusquiame



· **Description :** Plante à feuilles visqueuses, à fleurs jaunâtres rayées de pourpre, poussant dans les décombres.

· **Valeur moyenne :** 1 sol.

· **Vertus médicinales :**

Une dose ingérée agit comme un analgésique : elle permet de réduire d'un niveau les malus dus à la maladie ou aux blessures pendant une heure.

· **Toxicité :** La jusquiame est un toxique très puissant. Si un personnage en ingère plus d'une dose par jour, il est empoisonné.

· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Par défaut.

· **Virulence :** Si le personnage a ingéré au minimum deux doses, mais que le total des doses ne dépasse pas son score d'*Endurance* : Élancements & hémorragies (malus -2) ; si le personnage a ingéré plus de doses que son score d'*Endurance* : Convulsions & délire hallucinatoire (malus -3).

Millepertuis



· **Description :** Appelé aussi « herbe aux fées » ; plante aux fleurs jaunes, aux feuilles semi-translucides qui paraissent percées de trous.

· **Valeur moyenne :** 2 sols.

· **Vertus médicinales :**

1) Appliquée en cataplasme, favorise la cicatrisation des blessures : permet de gagner 1D10 heures sur le temps de guérison. (Une seule utilisation par jour est efficace.)

2) Remède puissant contre la bronchite : une dose réduit d'une journée la durée de la maladie. (Une seule utilisation par jour est efficace.)

3) Tenue à la main avec une ortie, permet de résister à l'effroi provoqué par les manifestations surnaturelles. (La connaissance de cette propriété nécessite la réussite d'un test par défaut de *Cabale* ou d'*Angéologie*.)

· **Toxicité :** Aucune.

· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Aucun.

· **Virulence :** Aucune.

Morelle noire

· **Description :** Variété sauvage d'aubergine.

· **Valeur moyenne :** 1 sol.

· **Vertus médicinales :**



1) En cataplasme, une dose agit comme un analgésique : elle permet de réduire d'un niveau les malus dus à la maladie ou aux blessures pendant une heure.

2) Ingérée, stoppe les crises d'asthme.

3) Ingérée, stoppe les crises d'épilepsie.

· **Toxicité :** La morelle noire est un toxique très puissant. Si un personnage en ingère plus d'une dose par jour, il est empoisonné.

· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Malaisé.

· **Virulence :** Si le personnage a ingéré au minimum deux doses, mais que le total des doses ne dépasse pas son score d'*Endurance* : Élancements & hémorragies (malus -2) ; si le personnage a ingéré plus de doses que son score d'*Endurance* : Convulsions & délire hallucinatoire (malus -3).

Myrte



· **Description :** Plante des régions chaudes, à feuillage toujours vert et à petites fleurs blanches parfumées.

· **Valeur moyenne :** 2 sols.

· **Vertus médicinales :**

1) Favorise la digestion : annule pendant une heure la virulence de la dysenterie.

2) Appliquée en cataplasme, favorise la cicatrisation des blessures : permet de gagner 1D6 heures sur le temps de guérison. (Une seule utilisation par jour est efficace.)

3) Soigne la toux : fait baisser la virulence des bronchites et des pneumonies pendant une heure.

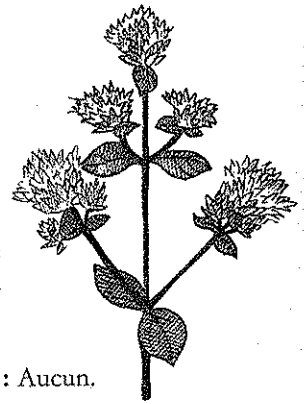
4) Antiseptique : empêche une blessure de s'infecter ou de s'aggraver.

· **Toxicité :** Aucune.

· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Aucun.

· **Virulence :** Aucune.

Origan



· **Description :** Appelé aussi « marjolaine » ; plante aromatique à fleurs violettes.

· **Valeur moyenne :** 2 deniers.

· **Vertus médicinales :**

1) Retarde la chute des cheveux.

2) Stimulant : annule pendant une heure le malus dû à un nombre de blessures supérieur au score d'*Endurance*.

· **Toxicité :** Aucune.

· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Aucun.

· **Virulence :** Aucune.

Ortie



· **Description :** Grande plante aux feuilles dentelées, courante dans les lieux incultes.

· **Valeur moyenne :** 1 denier.

· **Vertus médicinales :**

1) Annule pendant une heure les effets des rhumatismes.

2) Annule pendant une heure les effets du feu Saint-Laurent.

3) En cataplasme, réduit d'un niveau les seuils de difficulté d'*Endurance* pour résister à la maladie.

4) Réduit d'un niveau la virulence des poisons ingérés.

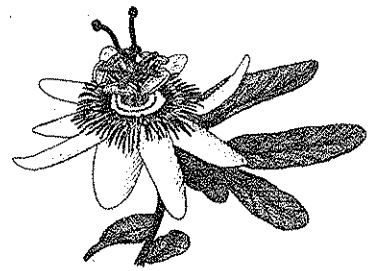
5) Tenue à la main avec du millepertuis, permet de résister à l'effroi provoqué par les manifestations surnaturelles. (La connaissance de cette propriété nécessite la réussite d'un test par défaut de *Cabale* ou d'*Angéologie*.)

· **Toxicité :** Contact très irritant pour la peau.

· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Aucun.

· **Virulence :** Aucune.

Passiflore



· **Description :** Appelé aussi « grenadilles » ou « fleur de la passion » ; plante dont les organes ont la forme des instruments de la Passion : couronne d'épines, clous, marteau...

· **Valeur moyenne :** 2 sols.

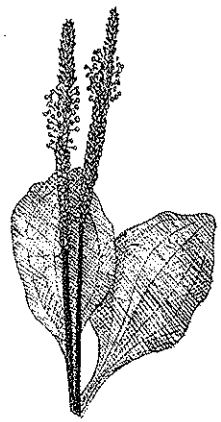
· **Vertus médicinales :** Somnifère.

· **Toxicité :** Aucune.

· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Aucun.

· **Virulence :** Aucune.

Plantain



· **Description :** Plante commune dont la semence est consommée par les passereaux.

· **Valeur moyenne :** 1 denier.

· **Vertus médicinales :**

Cicatrisant : elle permet de gagner 1D6 heures sur le temps de guérison d'une blessure. (Une seule utilisation par jour est efficace.)

· **Toxicité :** Aucune.

· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Aucun.

· **Virulence :** Aucune.

Quintefeuille



· **Description :** Appelée aussi « potentille des oies » ou « potentille rampante » ; herbe rampante à fleurs jaunes, courante dans les milieux incultes et les rochers montagneux.

· **Valeur moyenne :** 3 deniers.

· **Vertus médicinales :**

1) En cataplasme, une dose agit comme un analgésique : elle permet de réduire d'un niveau les malus dus à la maladie ou aux blessures pendant une heure.

2) Elle passe pour favoriser les souhaits : sur un test (par défaut) réussi de *Cabale*, d'*Alchimie* ou d'*Angéologie*, elle permet de convertir un point de *Bienveillance* en un niveau supplémentaire de PROVIDENCE. Le point de *Bienveillance* est définitivement perdu. (La connaissance de cette propriété nécessite la réussite d'un test par défaut de *Cabale* ou d'*Angéologie*.)

· **Toxicité :** Aucune.

· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Aucun.

· **Virulence :** Aucune.

SALSEPAREILLE



· **Description :** Ronce des régions chaudes à feuilles vert sombre, triangulaires et dentelées.

· **Valeur moyenne :** 1 denier.

· **Vertus médicinales :**

1) En cataplasme, une dose agit comme un analgésique : elle permet de réduire d'un niveau les malus dus à l'arthrite.

2) Appliquée en cataplasme, chaque dose fait disparaître la gale, l'impétigo ou le feu Saint-Laurent sur un membre. Pour assainir une personne, il faut traiter les dix parties du corps, soit utiliser dix doses.

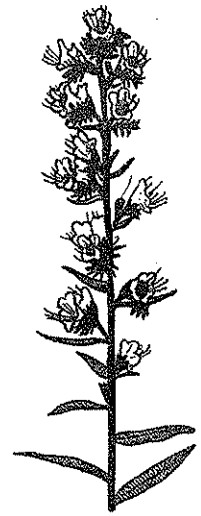
3) Stoppe une crise d'asthme.

· **Toxicité :** Aucune.

· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Aucun.

· **Virulence :** Aucune.

SERPENTINE



· **Description :** Appelée aussi « vipérine » ; plante velue poussant dans les lieux incultes.

· **Valeur moyenne :** 3 deniers.

· **Vertus médicinales :**

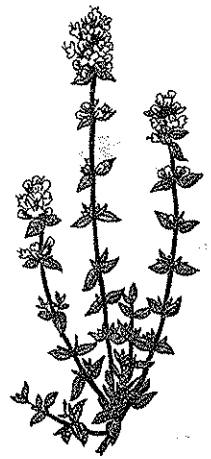
Analgésique : permet de réduire d'un niveau les malus de la maladie ou d'une blessure pendant une heure.

· **Toxicité :** La serpentine est un toxique puissant. Si un personnage en ingère plus d'une dose par jour, il est empoisonné.

· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Par défaut.

· **Virulence :** Si le personnage a ingéré au minimum deux doses, mais que le total des doses ne dépasse pas son score d'*Endurance* : Inflammation & vomissements (malus -1) ; si le personnage a ingéré plus de doses que son score d'*Endurance* : Élancements & hémorragies (malus -2).

SERPOLET



· **Description :** Plus connu sous le nom de « thym » ; plante aromatique des régions chaudes et sèches.

· **Valeur moyenne :** 1 sol.

· **Vertus médicinales :**

1) Diminue d'une journée la durée d'un rhume (Seule une prise par jour est efficace).

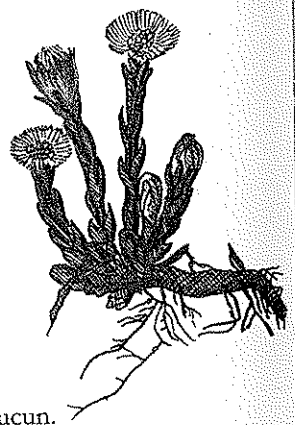
2) Favorise la digestion : annule pendant une heure la virulence de la dysenterie.

3) Favorise la cicatrisation des blessures par balle : permet de gagner 1D8 heures sur le temps de guérison. (Une seule utilisation par jour est efficace.)



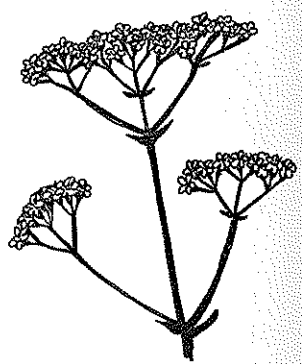
· **Toxicité :** Aucune.
· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Aucun.
· **Virulence :** Aucune.

Tussilage



· **Description :** Appelé aussi « pas d'âne » ; plante envahissante très commune.
· **Valeur moyenne :** 1 denier.
· **Vertus médicinales :**
1) Diminue de deux journées la durée d'un rhume. (Une seule utilisation par jour est efficace.)
2) Baisse d'un niveau la virulence d'une bronchite ou d'une pneumonie pendant une heure.
· **Toxicité :** Aucune.
· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Aucun.
· **Virulence :** Aucune.

Valériane



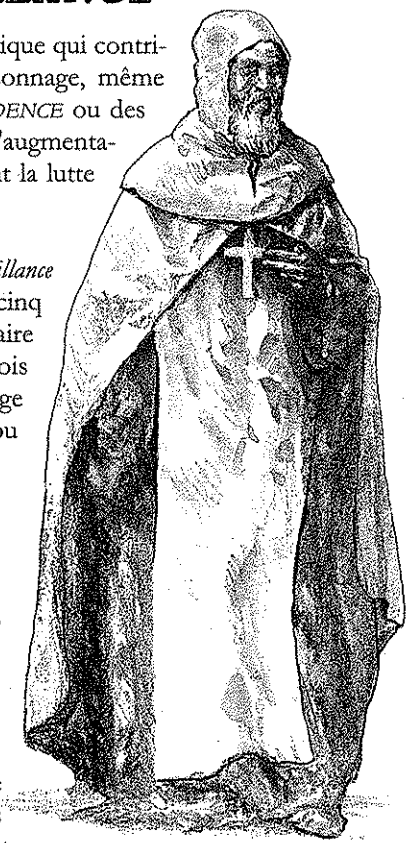
· **Description :** Appelée aussi « herbe aux chats » ; plante à fleurs roses, blanches ou jaunâtres croissant dans les lieux humides.
· **Valeur moyenne :** 1 sol.
· **Vertus médicinales :**
1) Somnifère.
2) Fébrifuge : réduit d'un niveau la virulence de la fièvre pendant une heure.
3) Annule pendant une heure la virulence d'un ulcère.
4) Cicatrisant : permet de gagner 1D8 heures sur le temps de guérison d'une blessure. (Une seule utilisation par jour est efficace.)
· **Toxicité :** Aucune.
· **Seuil de difficulté du test d'*Endurance* :** Aucun.
· **Virulence :** Aucune.



V. Le vieillissement

1. Évolution de la Bienveillance

La *Bienveillance* est la caractéristique qui contribue à l'espérance de vie du personnage, même si de nombreux points de *Providence* ou des points d'expérience investis dans l'augmentation des caractéristiques favorisent la lutte contre le vieillissement.



Quoi qu'il en soit, la *Bienveillance* baisse à raison de 1 point tous les cinq ans à partir du trentième anniversaire du personnage. Elle peut parfois baisser plus vite si le personnage s'est rendu coupable d'actes vils ou criminels.

2. Le test de vieillissement

À la fin de chaque scénario, une fois que les joueurs ont réparti leurs points d'expérience et ajusté leurs points de *Providence* et de *Bienveillance*, les joueurs doivent procéder à un test



de vieillissement. En effet, l'aventure qu'ils viennent de mener leur a sûrement apporté des enseignements (d'où l'expérience), mais elle a pu aussi provoquer chez eux une angoisse, une amertume, une lassitude susceptibles d'altérer leur personnalité et leur état général.

Pour faire leur test de vieillissement, les joueurs doivent faire un test malaisé de *Bienveillance* avec le dé de *Providence*. Le test de vieillissement est le seul usage de la *Providence* qui n'implique pas la perte d'un niveau de caractéristique.

Le test de vieillissement peut donner les résultats suivants :

· Un échec critique provoque la perte de 1 niveau dans deux caractéristiques, choisies par le joueur.
· Un échec simple provoque la perte de 1 niveau dans une caractéristique choisie par le joueur.
· Une réussite ne provoque aucun changement.
· Une réussite critique permet le gain d'un niveau de *Providence* supplémentaire.

Un personnage qui est *Brebis égarée* en *Providence* au moment du test de vieillissement subit automatiquement un échec simple.

Un personnage dont une caractéristique tombe à 0 meurt de vieillesse ou de maladie dans les semaines qui suivent.

Si une période de plusieurs années sépare deux scénarios, les personnages doivent faire un test de vieillissement par an.







Chapitre VII

Survivre et s'aguerrir : Gérer l'expérience du personnage

M'estant retiré chez moy, en l'aage de soixante quinze ans, pour trouver quelque repos, après tant et tant de peines par moy souffertes pendant le temps de cinquante cinq ans, que j'ay porté les armes pour le service des Rois mes maistres, ayant passé par degrez et par tous les ordres de soldat, enseigne, lieutenant, capitaine en chef, maistre de camp, gouverneur des places, lieutenant du Roy ez provinces de Toscane et de la Guyenne, et mareschal de France : me voyant stropiat presque de tous mes membres d'arquebuzades, coups de picque et d'espée, et à demy inutile, sans force et sans esperance de recouvrer guerison de ceste grande arquebuzade que j'ay au visage ; (...) j'ay voulu employer le temps qui me reste à descrire les combats ausquels je me suis trouvé pendant cinquante et deux ans que j'ay commandé, m'asseurant que les capitaines qui liront ma vie, y verront des choses desquelles ils se pourront aider (...) et desquelles ils pourront aussi faire proffit et acquerir honneur et reputation.

Blaise de Monluc, *Commentaires*, Livre premier



I. Le gain de points d'expérience

En cours de partie, il existe trois façons de remporter des points d'expérience :

• Un échec critique rapporte un point d'expérience ;

• Une réussite critique rapporte un point d'expérience ;

• Si un personnage a atteint le dernier niveau de *Providence* (*Dans la main de Dieu*), mais qu'il lui reste des niveaux surnuméraires, ces niveaux sont convertis en points d'expérience, et affectés librement par le joueur dans les caractéristiques qu'il désire.



Nota Bene : *Les réussites simples ne rapportent pas de point d'expérience.*

Les points d'expérience gagnés sont notés dans le cadre « Expérience » de la caractéristique directrice de la compétence qui vient d'être utilisée. Par exemple, un point d'expérience gagné grâce au *Latin* est répertorié dans le cadre *Savoir*, un point d'expérience gagné grâce au *Baratin* est répertorié dans le cadre *Entregent*, un point d'expérience gagné grâce à *Armes d'hast* est répertorié dans le cadre *Puissance*, etc.



II. La progression du personnage

L'utilisation des points d'expérience afin de faire progresser le personnage se fait seulement à la fin du scénario.

Affectation des points d'expérience

Les points d'expériences répertoriés dans une catégorie de compétences ne peuvent être affectés que dans cette catégorie de compétences ou à la caractéristique associée à cette catégorie. Ils ne peuvent être affectés à une autre caractéristique ou à une compétence appartenant à une autre catégorie.

La seule exception concerne l'acquisition des Grâces ; pour obtenir une Grâce supplémentaire, le joueur peut puiser des points d'expérience dans n'importe quelle caractéristique.

Augmentation des caractéristiques et des compétences

Caractéristiques et compétences ne peuvent monter que d'un niveau ou point à la fois.

Pour augmenter une compétence, il faut dépenser un nombre de points d'expérience équivalent au score à atteindre. Par exemple, pour passer d'un score initial de 2 à un score de 3, il faut dépenser 3 points d'expérience. Grâce à l'expérience, une compétence peut dépasser le score de 5.

Lorsqu'un personnage veut apprendre une nouvelle compétence (score initial de 0), le personnage ne doit dépenser qu'un point d'expérience. Toutefois, il doit aussi trouver un professeur pour lui enseigner ce nouveau savoir ou cette nouvelle capacité. En fonction de la complexité de la compétence, l'apprentissage peut durer de quelques



semaines à un an. À l'issue de l'apprentissage, le maître du personnage doit réussir un test sous *Enseigner*, et le personnage doit réussir un test sous *Mémoriser*. Ces tests sont affectés d'un seuil de difficulté par défaut pour la plupart des compétences, et d'un seuil de difficulté difficile pour les compétences rares (sciences, arts, langues étrangères). Si ces deux tests sont réussis, le personnage peut dépenser son point d'expérience et acquérir la nouvelle compétence au niveau 1. Si l'un des deux tests échoue, le personnage conserve son point d'expérience mais ne peut apprendre la compétence désirée.

Les six compétences de base n'évoluent pas de cette façon, mais restent toujours équivalentes au score de la caractéristique dont elles dépendent.

Pour augmenter une caractéristique, il faut dépenser un nombre de points d'expérience selon le tableau suivant :

Passage d'un niveau de caractéristique au niveau supérieur	Coût en expérience
De *Médiocre* (D6) à *Correct* (D8)	9 points
De *Correct* (D8) à *Bon* (D10)	16 points
De *Bon* (D10) à *Excellent* (D12)	25 points
D'*Excellent* (D12) à *Admirable* (D20)	36 points

Lorsqu'une caractéristique est augmentée, les compétences de base qui en dépendent sont automatiquement augmentées. Par exemple, un personnage qui passe d'un *Entregent* de *Fruste* à *Badin* voit aussi son *Charme* passer de 2 à 3.



III. Acquérir de nouvelles Grâces

Un personnage peut désirer acquérir de nouvelles Grâces. Chaque Grâce supplémentaire nécessite l'investissement de davantage de points d'expérience. Si la première Grâce est obtenue gratuitement lors de la création du personnage, la deuxième nécessite d'investir 10 points d'expérience, la troisième 20 points d'expérience, la quatrième 30 points d'expérience, etc. Les points d'expérience peuvent être puisés dans n'importe quelle caractéristique (et le total requis peut être la somme de points acquis dans plusieurs caractéristiques).

Attention : un personnage ne peut acquérir une Grâce que s'il dispose préalablement de ses pré-requis.

IV. L'évolution de la *Providence*

Alors que les joueurs peuvent gérer seuls leur expérience, c'est au maître de jeu, en cours de partie, à gérer la *Providence* des PJ.

Lorsqu'il remplit l'un des facteurs suivants, un PJ gagne automatiquement un niveau de *Providence* :

- **Action désintéressée**
- **Acte miséricordieux**
- **Acte charitable**
- **Comportement courtois**
- **Action courageuse**
- **Acte de piété**
- **Sauvé(e) d'un grave danger**
- **Bonne interprétation du personnage**
- **Scénario réussi**



Il n'existe pas de limite au nombre de niveaux de *Providence* qu'un personnage peut gagner au cours d'un scénario. Si le MJ est équitable, les bons joueurs et les joueurs altruistes seront toujours avantagés. Si un personnage a atteint le dernier niveau de *Providence* (*Dans la main de Dieu*), mais qu'il lui reste des niveaux surnuméraires, ces niveaux sont convertis en points d'expérience, et affectés librement par le joueur dans les caractéristiques qu'il désire.

Les niveaux de *Providence* ne sont affectés aux personnages qu'à la fin du scénario, juste avant le test de vieillissement.





V. L'évolution de la *Bienveillance*

C'est aussi au maître de jeu de gérer l'évolution de la *Bienveillance* de l'ange gardien des personnages.

Alors que la *Providence* peut beaucoup varier, la *Bienveillance* ne peut que baisser dans l'existence d'un personnage. Elle est au maximum (10) au moment où le personnage commence ses aventures. Avec l'âge, elle baisse automatiquement : à 30 ans, un personnage perd un point. Puis, tous les cinq ans, il perdra à nouveau un point (à 35, 40, 45, 50, 55 ans, etc.).

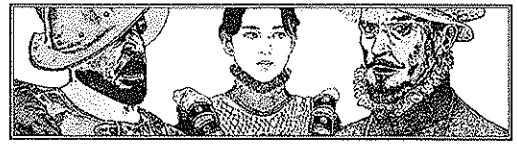
Mais il est possible de perdre plus rapidement la *Bienveillance* de son ange gardien. Un PJ qui se montre vil ou nocif lasse plus vite son protecteur.

Un personnage qui, à l'issue d'un scénario, a rempli trois ou plus de ces conditions perd automatiquement un point de *Bienveillance* :

- **Cupidité**
- **Cruauté**
- **Violence gratuite**
- **Acte/Parole blasphématoire**
- **Lâcheté**
- **Crime fanatique**
- **Mauvaise interprétation du personnage**
- **Scénario raté**

VI. Test de vieillissement

À la fin de chaque scénario, une fois que les joueurs ont réparti leurs points d'expérience et ajusté leurs points de *Providence* et de *Bienveillance*, les joueurs doivent procéder à un test de vieillissement. (Voir *Chapitre VI. Vivre ou mourir : gérer la santé du personnage, paragraphe V : Le vieillissement.*)

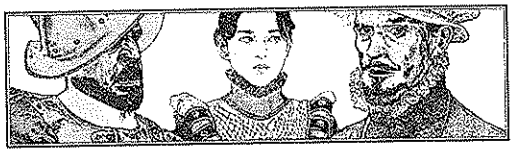


LIVRE 2
SCÉNARIOS



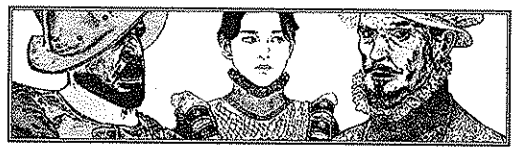
- Livre 2 -
Scénarios

1. Galante affaire
2. Le rimailleur ferraillé
3. Comme on sert le cerf



LIVRE 2
SCÉNARIOS

LIVRE 2
SCÉNARIOS

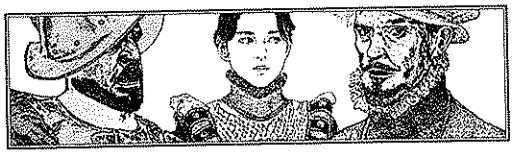


PRÉAMBULE

Les trois scénarios joints avec le livre de règle se déroulent dans le Lyonnais, à la veille de la première guerre civile. Ils sont conçus pour des personnages catholiques, appartenant à la mouvance du parti des Guise. Les personnages peuvent être issus de n'importe quelle origine sociale. Veillez simplement à ce qu'ils aient un minimum de manières (pour éviter d'être renvoyés aux écuries ou aux cuisines quand ils fréquenteront la bonne société...), et à ce qu'ils comptent parmi eux au moins un bon combattant et un bon intrigant.

Quelle que soit leur origine, les personnages appartiennent à la clientèle du baron Plessans de Sanceny : des roturiers peuvent faire partie de sa domesticité, des artisans ou des bourgeois figurent parmi ses « clients » (des protégés qui lui doivent des faveurs), des ecclésiastiques dépendent de l'une de ses abbayes, des nobles figurent parmi ses obligés. Tous ont connu la famille de Sanceny vers 1552, mais ne l'ont pas revue depuis lors : ils se souviennent de François-Donatien comme d'un garçon grossier et brutal, de César comme d'un enfant gauche et boudeur et d'Agrippine comme d'une petite fille maladive et insipide. Ils ne connaissent pas encore Madame Antonia, la nouvelle baronne. (Pour en connaître plus sur la famille Plessans de Sanceny, voir les fiches des PNJ du *Rimailleur ferraillé*.)

Au moins un des PJ a déjà rencontré Claude de Charosse, soit au cours des guerres contre l'Espagne en 1558 s'il s'agit d'un militaire, soit à la cour de François II s'il s'agit d'un courtisan. Claude de Charosse n'est pas un ami



proche ; c'est une connaissance, qui appartenait à la clientèle du connétable de Montmorency quand les PJ l'ont rencontré naguère.

Peu de temps avant le début du premier scénario, le baron de Sanceny a appelé à Lyon l'intendant de son château de Sanceny, Thomassin Toulet. Le baron compte rencontrer à Lyon un prétendant à la main de sa fille Agrippine, un certain comte de Villeroux. Le baron de Sanceny souhaite avoir auprès de lui à Lyon une compagnie relativement nombreuse, afin d'impressionner son futur gendre. L'intendant Toulet a donc ordonné (ou offert, en fonction de leur rang) aux PJ de se rendre à Lyon, pour venir renforcer la maison de Sanceny.



Les trois scénarios que vous allez jouer servent de prologue aux tribulations de la maison de Sanceny au cours de la première guerre civile, et forment le point de départ pour des aventures à venir.



Galante affaire

Un soir, vers la minuit, guidé de la jeunesse
Qui commande aux amants, j'allais voir ma maîtresse
(...) Et pris tout ce que prend un amant, que la Lune
Conduit tout seul de nuit, pour chercher sa fortune
Dague, épée, et bouclier, et par sur tout un cœur
Qui naturellement n'est sujet à la peur (...)

Pierre de Ronsard

Commérages à l'hostellerie de la Truffe au Lard

Alors que les PJ traversent la Loire en direction de Lyon sur un bac, un peu au nord de Montbrison, ils rencontrent par hasard Claude de Charosse, qui voyage dans la même direction qu'eux.

Le sieur de Charosse est ravi de rencontrer les PJ, et il leur propose de partager une bonne poularde dans une hostellerie de Feurs, un bourg où ils arrivent une fois franchi le fleuve. À « L'hostellerie de la Truffe au Lard », après un bon repas et force pichets de petit clairet, M. de Charosse en vient aux confidences... Il chuchote qu'on l'a envoyé pour porter assistance à un gentilhomme dans une affaire délicate. Il s'agit de soustraire à sa famille une demoiselle charmante, que ses parents promettent à un vieux goujat, pour l'aider à rejoindre son amant, gentil-



homme spirituel et honorable, dont le seul défaut est d'être désargenté. Une vieille dette d'honneur lie le gentilhomme amoureux à un grand prince de France, et c'est en son nom que Claude de Charosse a été envoyé pour l'aider. M. de Charosse présente tout cela avec des mines de conspirateur, en faisant jurer aux PJ qu'ils ne révéleront rien de l'affaire. Il reste vague sur le « grand prince de France », mais il laisse entendre à demi-mot qu'il pourrait s'agir du connétable de Montmorency. Il en vient à proposer aux PJ de le secourir dans cette galante entreprise. Nul doute que le prince accordera sa faveur à toute personne venant secourir le gentilhomme…

Une fois que les PJ se sont laissé tenter par l'aventure, M. de Charosse leur en dit plus. La demoiselle se nomme Augustine de Gade, et le gentilhomme amoureux Philibert de Rochechouart. L'occasion de l'enlèvement est une visite que M. de Gade fait, avec sa famille, à un riche grainetier de Rochechouart dont il est le débiteur. Le marchand se nomme Boussidan et occupe une belle maison dans le bourg de Feurs. M. de Gade l'honore de sa présence assez régulièrement pour lui être agréable et repousser les échéances de ses dettes ; mais, aux dires de M. de Charosse, le bourgeois est las de courir après son argent. Sa complicité est acquise pour l'enlèvement de la belle, car il est excédé par les atermoiements de son débiteur.

Si les PJ acceptent d'entrer dans l'entreprise de M. de Charosse, celui-ci leur propose de leur faire rencontrer M. de Rochechouart pour préparer l'enlèvement. Toutefois, par mesure de discrétion, il leur propose de l'entretenir au milieu de la campagne, afin que M. de Gade ne soupçonne pas que les PJ sont acoquinés avec M. de Rochechouart…

L'entremetteur de M. le Prince

La vérité est quelque peu différente de ce que peut dire ou laisser entendre M. de Charosse…

Gentilhomme désargenté, Claude de Charosse est passé des compagnies de gendarmerie de M. le Connétable à celles de son neveu, François d'Andelot. Il a été remarqué par un puissant ami de M. d'Andelot, le prince de Condé. En effet, M. de Charosse est amateur de jolies femmes, et son tempérament galant a déridé le prince de Condé au milieu de l'austérité calviniste du parti huguenot. Devenu le pourvoyeur en menus plaisirs du prince, il a acquis la confiance de celui-ci.

Or Louis de Condé se souvenait avec ravissement d'une jolie fleur du Lyonnais, aperçue l'année précédente au cours d'un voyage vers le

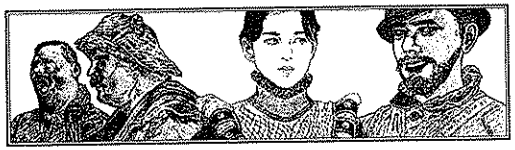




Languedoc. Il s'agissait d'Augustine de Gade, dont le prince aurait fort goûté de devenir le galant… Le prince se fait renseigner de loin en loin sur la demoiselle, et a appris beaucoup de choses sur elle. Il sait qu'elle fait partie de l'Église réformée, et sous prétexte de lui épargner les dangers de la populace catholique, il se propose de l'accueillir en son domaine picard… Bien sûr, l'occasion sera belle pour lui faire la cour, au galop, comme tout ce qu'entreprend M. le Prince. Il a chargé son ami Charosse des détails de l'enlèvement (pardon, de l'escorte) de la belle jusqu'en ses domaines. Il va sans dire que l'accord des parents de la demoiselle est accessoire : la volonté d'un prince du sang prime tout. Bref, Claude de Charosse est chargé de soustraire la belle Augustine au plus vite à ses parents.

Le prince (et son agent) sont renseignés par deux gentilshommes lyonnais : Jean de Folleville et Catulle de Marmansac. Tous deux sont lieutenants du synode provincial du Lyonnais et circulent beaucoup pour veiller à la protection des églises dressées. Ils ont aussi pu collecter bon nombre de rumeurs sur Mlle de Gade. Le bruit court, en particulier, que Mlle de Gade serait courtisée par Philibert de Rochechouart ; mais M. Guy de Gade, le père de la demoiselle, refuse toute perspective d'union car M. de Rochechouart est farouche catholique. La belle Augustine souffrirait de langueur, enfermée dans la foi sévère de sa famille.

Si vous voulez couper court à toute investigation un peu trop détaillée des PJ, mettez en scène la rencontre avec M. de Charosse et le faux Rochechouart au cours de la journée de samedi. La tentative d'enlèvement aura donc lieu le lendemain matin.



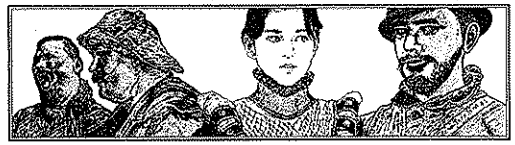
Entretien avec le pseudo Philibert de Rochechouart

Une fois les PJ appâtés, M. de Charosse leur propose d'aller attendre au calvaire Saint-Jean, à la croisée des routes de Civens et de Salvizinet. Claude de Charosse assure qu'il ramènera M. de Rochechouart au plus vite, pour deviser avec les PJ. Le calvaire Saint-Jean est situé à une petite heure de Feurs et suffisamment isolé pour éviter le risque d'y croiser un témoin de l'entourage de M. de Gade.

En fait, Claude de Charosse s'y présentera avec Jean de Folleville et Catulle de Marmansac. Si Marmansac se présentera sous son vrai nom, Folleville se fera passer pour Philibert de Rochechouart. Le faux Rochechouart et Claude de Charosse exposeront alors le plan d'enlèvement de Mlle de Gade. Le dimanche matin, il s'agira d'entrer dans la maison Boussidan, à la croisée de la rue Haussière et de la rue des Moines, pendant que tout le monde sera à la messe. Le portier, un certain Henriquet, est complice : il ouvrira pour « l'affaire que vous savez » et introduira les PJ dans la place. À l'intérieur, aux PJ de trouver Mlle de Gade et de la faire sortir sans esclandre. S'ils lui disent qu'ils viennent de la part de Philibert de Rochechouart, elle les suivra, car elle partage l'amour du gentilhomme. Ils devront l'amener directement au calvaire Saint-Jean, où M. de Rochechouart les attendra. Si M. de Charosse n'accompagne pas les PJ, c'est parce qu'il est connu pour être l'ami de M. de Rochechouart...

Les interlocuteurs des PJ leur mentent sur bon nombre de points : Boussidan et ses invités ne seront pas à la messe le dimanche matin, mais... au prêche, car ils sont protestants. Et ce prêche a lieu chez Boussidan lui-même ! C'est d'ailleurs la vraie raison pour laquelle les Gade sont ses invités, car ils veulent assister au prêche d'un ministre arrivé de Genève, Matthieu Louvains. Le portier, Henriquet, n'est nullement compromis dans le projet d'enlèvement : s'il fait entrer les PJ pour « l'affaire que vous savez », c'est parce qu'il accueille les huguenots qui se rendent secrètement au prêche.

Si Claude de Charosse a choisi ce moment précis, c'est parce que le prêche sera paradoxalement le moment où Augustine de Gade sera la plus facile à approcher par des envoyés mêlés à la petite foule des auditeurs. C'est aussi le moment où le vrai Philibert de Rochechouart, catholique convaincu, relâchera la surveillance qu'il exerce sur la maison Boussidan dans l'espoir d'approcher sa belle. Rochechouart étant à la messe, il sera plus facile d'enlever Mlle de Gade sans pour autant provoquer un incident dangereux avec



son prétendant. Enfin, si Claude de Charosse dissimule aux PJ qu'ils vont débouler en plein prêche, c'est parce qu'il se méfie d'eux, ayant entendu dire qu'ils appartiennent à la clientèle du baron de Sanceny. Charosse les considère comme des papistes, qui, s'ils savaient que Boussidan et les Gade sont huguenots, pourraient fort bien les dénoncer plutôt qu'enlever la demoiselle...

Invités surprise au prêche

Logiquement, le dimanche matin, quand les cloches de l'église appellent les fidèles à la messe, les PJ se rendent à la maison Boussidan. C'est une haute demeure à la croisée de la rue Haussière et de la rue des Moines ; construite en L, elle est dotée d'une tourelle qui abrite un escalier en colimaçon desservant les étages. Cette tourelle se situe à l'angle des deux corps de bâtiment. Les pièces des étages sont desservies par de longs balcons aux balustrades de pierre sculptée. L'intérieur du L est occupé par une cour ceinte de hauts murs. Une porte cochère massive, renforcée de têtes de clou, en ferme l'accès. C'est à cette porte que les PJ doivent frapper, et demander Henriquet pour « l'affaire que vous savez ».

C'est Henriquet qui répond aux PJ et leur ouvre. C'est un vieux valet à moitié chauve, à l'expression anxieuse. En entrant dans la cour, les PJ aperçoivent M. Jean de Caussade qui veille depuis la mezzanine du 1er étage. Henriquet leur confie avec des airs de conspirateur que naturellement, ce gentilhomme est « dans la confidence ». Puis, Henriquet mène les PJ à l'escalier en colimaçon et les introduit en pleine assemblée huguenote, dans la grand salle, au premier étage…

Cette salle est vaste, puisqu'elle occupe tout un corps de bâtiment. Des fenêtres treillissées donnent sur la cour et sur la rue Haussière. Les murs sont couverts de tapisseries des Flandres, et de nombreuses chaises sont disposées face à un bel âtre de pierre blonde. Une compagnie nombreuse, forte peut-être d'une quarantaine de personnes, se tourne vers la porte quand les PJ sont introduits. Il s'agit pour l'essentiel de bourgeois et de membres de la petite noblesse. Les hôtes saluent les PJ, les prenant pour des religionnaires venus assister, comme eux, au prêche du ministre Louvains... Ce n'est que si les PJ se livrent à des actes surprenants, ou témoignent d'une surprise trop visible, que les huguenots soupçonnent anguille sous roche. Notez que les huguenots comptent une dizaine de gentilshommes armés d'épées, et que quatre ou cinq valets semblent être aussi de solides gaillards...



Quelques huguenots parmi l'assemblée de la maison Boussidan

M. Guy de Gade : Il s'agit du père d'Augustine. Un grand gentilhomme aux cheveux ras et à la barbe grise. Il a le visage allongé et sec, les yeux durs, les joues sillonnées de grandes rides. Sanglé de noir dans un pourpoint un peu étriqué et usé, l'austérité de son costume participe à l'orgueil qui se dégage de lui.

M. Simon de Gade : Il s'agit du frère d'Augustine. Un grand gentilhomme maigre, brun, à la peau très pâle et au regard hanté par la foi et le fanatisme. Vêtu de noir, comme son père, il sert contre lui un psautier avec dévotion.

Mme Barbe de Gade : Il s'agit de la mère d'Augustine. Une femme âgée, aux cheveux gris, très maigre, aux lèvres sèches. Elle porte une robe sombre, sanglée dans un corset au busc noir, un col très strict, une simple croix d'argent sur la poitrine. Elle a le regard dur des illuminés et des gens sans espoir.

M. Boussidan : L'hôte des huguenots. Un bourgeois trapu, petit, vêtu d'un pourpoint de beau drap à la coupe élégante mais aux tons sombres. Il porte une couronne de cheveux blancs, a le front intelligent, le sourire enjôleur des hommes de commerce.

M. le ministre Matthieu Louvains : Un homme mûr, vêtu en costume bourgeois sombre, d'un abord plutôt modeste et souriant. Il porte la barbe longue, les cheveux courts et grisonnants, et s'exprime avec amabilité avec un soupçon d'accent vaudois. Mais lorsqu'il prêche, ses yeux flamboient, ses gestes deviennent impérieux, sa voix se fait conquérante, et il semble incarner les prophètes les plus terribles de l'Ancien Testament.

M. Edme de l'Isle-Bègle : Un vieux gentilhomme au pourpoint de velours gris ; un peu voûté par l'âge, le cheveu rare et la barbe grise et le visage traversé par une large balafre – un trophée gagné dans les guerres d'Italie. On le dit fort jaloux de sa jeune épouse, et encore bon bretteur. Il porte une longue et lourde épée au côté, elle aussi rapportée d'Italie.

Mme Françoise de l'Isle-Bègle : Une jeune fille blond vénitien au teint de pêche. En dépit de sa robe noire et austère, Mme de l'Isle-Bègle a le charme élégant des jeunes beautés de la noblesse, et le regard vif des impertinentes. Lassée de son vieux mari et de ses froides étreintes, elle se laisserait bien tenter par une aventure…

Mlle Marguerite de Caussade : Sœur de Françoise de l'Isle-Bègle, encore à marier, c'est une jeune fille blonde aux cheveux follets et au teint de rose, toute rougissante sous le regard des messieurs – mais lançant à la dérobée des œillades plus meurtrières qu'un escadron de reîtres.

M. Jean de Caussade : Frère des précédentes, un jeune gentilhomme bien fait de sa personne, vêtu d'un pourpoint de beau drap bleu sombre. Il adopte une attitude ombrageuse, la main posée sur le pommeau de l'épée, et dévisage de façon menaçante les importuns qui s'intéressent de trop près à ses sœurs…

Le révérend père Bérauld : Le père Bérauld est curé de la paroisse de Thiviers, mais il est gagné à la religion nouvelle. Il porte une soutane boutonnée jusqu'au col, le surplis et la barrette noire des ecclésiastiques. Son expression est celle d'un homme intelligent et fin, et il fait preuve d'une grande urbanité avec quiconque l'entretient.

Mlle Nicole Bérauld : Pupille et nièce du R.P. Bérauld. Une grande jeune fille brune, mince, au profil grec. Elle a les traits un peu secs, le nez un peu busqué, mais possède de grands yeux noirs embrasés de passion (religieuse…) et un magnétisme presque violent. C'est sa dévotion à la nouvelle foi qui a fini par convertir son oncle… Proche du fanatisme, elle rayonne de façon presque palpable dans l'assemblée.

Le sieur Guibert Merlot : Un bourgeois au pourpoint de velours brun, aux manches et au col discrètement brodés. Il peut avoir la quarantaine, a la panse large, le visage alourdi de bajoues et d'un triple menton, les paupières tombantes qui lui donnent un air triste.

Mme Jeanne Merlot : Jeune épouse de Guibert Merlot, c'est une petite jeune femme bien en chair, à la poitrine opulente et au charme pétillant des beautés méridionales. Bavarde et un peu étourdie, elle ne peut s'empêcher de gigoter, de se tourner vers ses voisins et de chuchoter parfois des considérations insignifiantes et charmantes.

LIVRE 2
SCÉNARIOS



SCÉNARIO 1 :
GALANTE
AFFAIRE



Outre le contexte inattendu dans lequel ils arrivent, plusieurs problèmes vont se poser aux PJ. Tout d'abord, l'assemblée comporte nombre de jolies femmes (Mme de l'Isle-Bègle, Mlle de Caussade, Mlle Bérauld, Mme Merlot) au milieu desquelles il va falloir identifier Augustine de Gade. Ensuite, Mlle de Gade est en compagnie de sa mère, son frère et son père ; une fois identifiée, son approche sera donc délicate... Enfin, les PJ à peine arrivés, le ministre Louvains fait son entrée et le prêche commence... Il faudra donc que les PJ déploient des trésors de discrétion pour mener leurs recherches au milieu de l'assemblée qui boit les paroles de l'émissaire de Genève...

Le prêche du ministre Louvains

M. Boussidan introduit M. Louvains en affirmant qu'il a l'honneur d'accueillir dans sa maison le ministre envoyé par le synode provincial du Lyonnais, lui-même mandaté par le synode général d'Orléans. Toute l'assemblée salue très bas le ministre.

Le ministre Louvains prend alors la parole. Il se dit honoré d'avoir été ainsi reçu par toute la bonne société de Feurs et de la région, et tient à remercier M. Boussidan pour son hospitalité, et les deux lieutenants du synode provincial, MM de Folleville et de Marmansac, qui ont veillé sur sa destinée terrestre pendant son voyage. (Des PJ attentifs, au nom de Marmansac, devraient soupçonner quelque déloyauté de la part de M. de Charosse, puisque le dénommé Marmansac les a rencontrés au calvaire Saint-Jean sans les avertir de ce prêche.) Continuant sur sa lancée, le ministre Louvains propose de rendre grâce à Dieu pour cette pieuse réunion, et toute l'assemblée de chanter un psaume. Si les PJ veulent éviter de se faire remarquer, ils devront chanter avec les huguenots ; des personnes qui s'en abstiendraient attireraient les soupçons. L'entreprise demande un test de *Chant*, et s'avère malaisée puisque les PJ ignorent les psaumes réformés... Des échecs trop flagrants pourraient aussi attirer l'attention de quelques personnes.

Puis le prédicant, dans un discours très oratoire, rappelle le combat des tribus d'Israël contre les Amalécites, au pied du mont Horeb, dans le Sinaï. Il évoque Moïse, qui donnait la victoire au peuple élu tant qu'il brandissait les bras vers le ciel, jusqu'à épuisement... et pour lutter contre l'épuisement, il se fit soutenir les bras par ses deux fils. Le ministre annonce alors que les Amalécites modernes sont les insurgés papistes, menés par les triumvirs, et que le héros désigné par Dieu pour protéger la vraie foi est Louis de Bourbon, prince de Condé. Mais la guerre qui s'annonce va coûter



une fortune en armes et en hommes, et les bras du protecteur risquent de tomber faute de trésorerie : il faut donc les soutenir, comme ses fils le firent avec Moïse ; c'est pourquoi le ministre Louvains demande à l'assemblée présente le soutien de leurs finances ou de leurs armes...

Puis, de faire une quête où chacun donne de grosses sommes et où certains gentilshommes s'engagent à rejoindre au plus vite les forces du prince à Orléans. C'est M. Boussidan qui fait la quête, faisant circuler une cassette où s'accumulent bourses pleines et bijoux des femmes ; il va bien sûr solliciter les PJ. Un refus de leur part, ou une donation trop faible attirera immanquablement la réprobation et les soupçons des huguenots.

L'émotion populaire

Pendant le prêche et la collecte, les cloches de l'église sonnent à la volée, et une procession en sort pour suivre un lent cheminement dans les ruelles de Feurs. On entend des chants religieux (« Salve Regina », « Benedicamus », « Laudamus », etc.) Lorsque la procession approche, spontanément, des huguenots enflammés par Mlle Bérauld entonnent un psaume. La procession dans la rue et l'assemblée dans la maison rivalisent de voix, jusqu'à ce que les premiers cris, les premières injures et les premières pierres viennent de la rue... À partir de ce moment, c'est l'émeute, l'attaque de la populace contre la maison Boussidan. Le ministre Louvains harangue les papistes depuis une fenêtre, et se retrouve la cible de pierres et de quelques tirs ; Mlle Bérauld se jette devant lui pour le couvrir de son corps, « telle Judith protégeant le peuple juif »...

Dès lors, les gentilshommes huguenots appellent aux armes : on déverse des meubles sur les papistes par les fenêtres. On se bat autour des portes ; on s'étripe bientôt sur les seuils et dans la cour...

La confusion violente représente une occasion pour les PJ de trouver Mlle de Gade et de la faire sortir au cœur de l'émotion populaire. Des PJ cupides pourraient aussi tenter de profiter du désordre pour faire main basse sur la cassette remplie d'or et de bijoux... À vous de gérer l'émeute et la façon dont les PJ vont tenter de s'en sortir. Les issues sont bloquées par la populace, et les PJ vont être pris pour des huguenots comme les autres occupants de la maison Boussidan. Ils peuvent tenter de sortir en force, de s'enfuir par les toits, de retourner leur veste en faveur de la populace... Dans tous les cas, ils seront menacés à plusieurs reprises. Vous pouvez aussi les placer devant des dilemmes : certaines jeunes femmes huguenotes



sont violentées par des émeutiers. Les PJ vont-ils fuir quand même, ou prendre chevaleresquement la défense des dames ?... Valorisez les actions intelligentes ou les actes courageux.

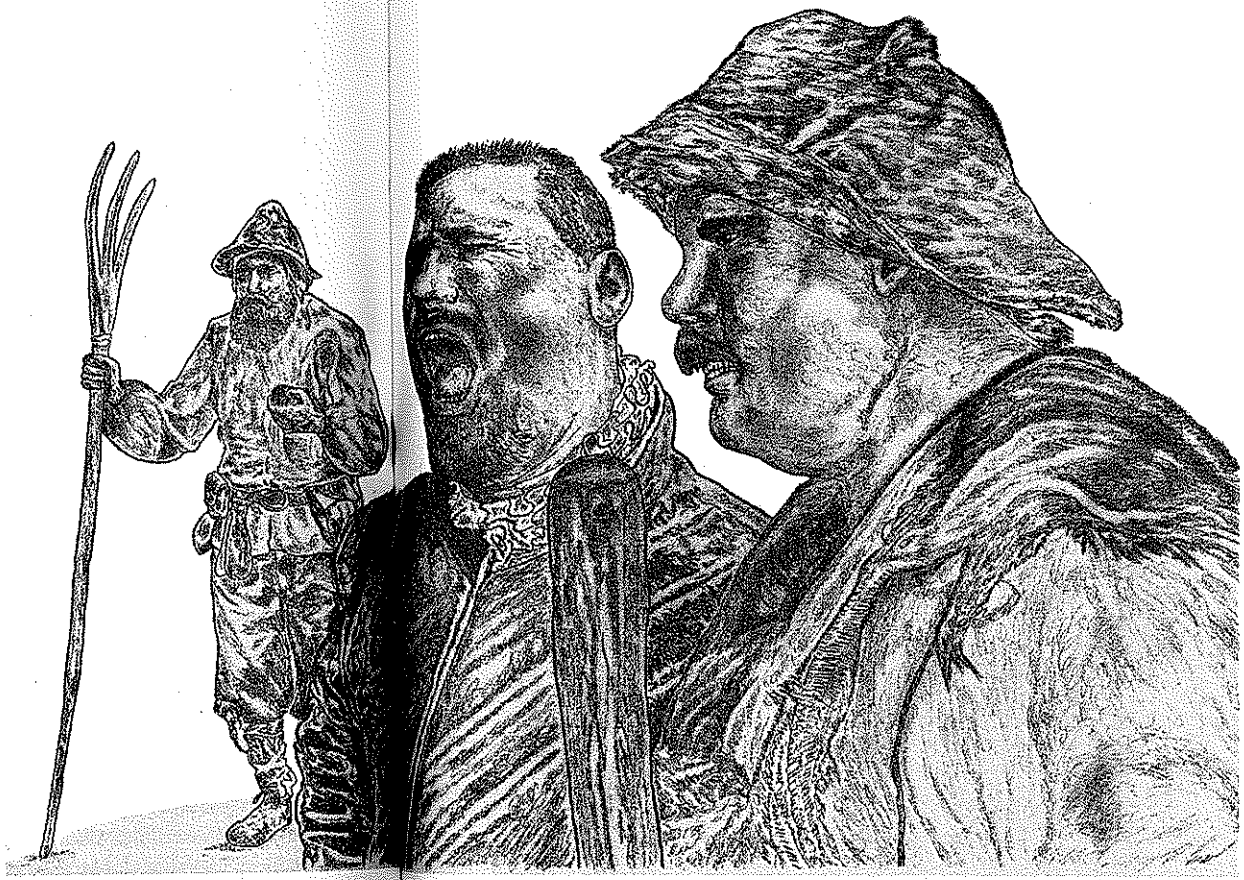
Une variante possible serait que Philibert de Rochechouart ait poussé le curé à suivre cet itinéraire pour la procession, tablant sur l'émeute pour enlever Mlle de Gade… Les PJ pourront donc en découdre avec le gentilhomme catholique ; mais celui-ci fait crier par ses gens « Libérez les bons catholiques », ce qui peut attirer les soupçons des protestants sur les PJ, mais aussi faciliter leur sortie…

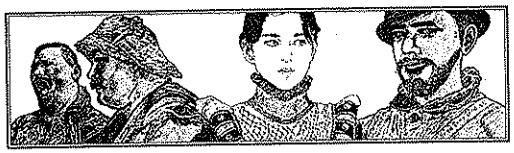
Le rendez-vous du calvaire Saint-Jean

Si les PJ parviennent à tirer Mlle de Gade hors de l'émeute et à l'amener au calvaire Saint-Jean, celle-ci est stupéfaite en ne découvrant pas M. de Rochechouart, mais trois gentilshommes inconnus (en l'occurrence, MM de Charosse, de Folleville et de Marmansac). M. de Charosse met alors pied à terre et salue bien bas la demoiselle. Il lui annonce qu'il est chargé de lui transmettre l'invitation de M. le prince de Condé, bien tourmenté à l'idée qu'une si aimable croyante soit exposée aux exactions de la populace papiste et idolâtre…

M. de Charosse se comporte en gentilhomme : il laisse le choix à la demoiselle, en insistant simplement sur les dangers qu'elle court désormais, puisque son adhésion à la Réforme est maintenant connue. En revanche, il est probable que des PJ sensibles au point d'honneur demandent raison à M. de Charosse pour son abus de confiance, ce qui pourrait se faire sur le pré, l'épée à la main.

Mlle de Gade refusera de suivre les émissaires du prince de Condé. La réparation la plus galante que les PJ pourraient faire à Mlle de Gade serait de la confier aux soins du vrai Philibert de Rochechouart ; la réparation la plus honorable serait de sauver la famille de Gade de l'émeute et de lui rendre sa fille.





Personnages non joueurs





Claude de Charosse

Portrait physique : Un petit homme roux, à l'œil vif et aux manières pleines de faconde. Il est vêtu d'un pourpoint défraîchi, d'une cape à l'espagnole quelque peu élimée. Il porte ostensiblement dague, épée, deux pistolets d'arçon et un buffle qui porte les traces (coutures) de plusieurs escarmouches.

Portrait moral : M. de Charosse est un gentilhomme complètement désargenté, attiré par le panache et l'esprit du prince de Condé. Amateur de femmes, il a aidé le prince dans quelques aventures galantes, et lui sert de pourvoyeur en menus plaisirs… Il n'a guère de scrupules, mais sait se montrer d'une grande courtoisie avec les dames et les gens du monde.

Équipement : Pourpoint de buffle, forte-épée, dague, 2 pistolets.

Claude de Charosse

Grâces : Intrigant
Providence : Pauvre pécheur (D4)
Bienveillance 7

Savoir : Mêlé (D8)

Mémoriser 3	Armurerie 2
Cosmographie 2	Droit 1
Lire/Écrire 2	Latin 1
Lire/Écrire 3	Stratégie 2

Sensibilité : Ouvert (D8)

Perception 3	Orientation 2
Perspicacité 3	Vénerie 2

Entregent : Disert (D10)

Charme 4	Baratin 4
Chant 2	Comédie 3
Commander 3	Discrétion 2
Éloquence 4	Étiquette 2
Intimidation 2	Pose 2

Puissance : Membru (D8)

Bonus dégâts 0
Pièces d'armure lourde 5

Effort 3	Armes d'hast 2

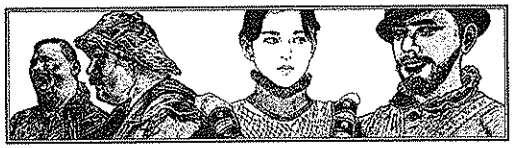
Complexion : Dispos (D8)

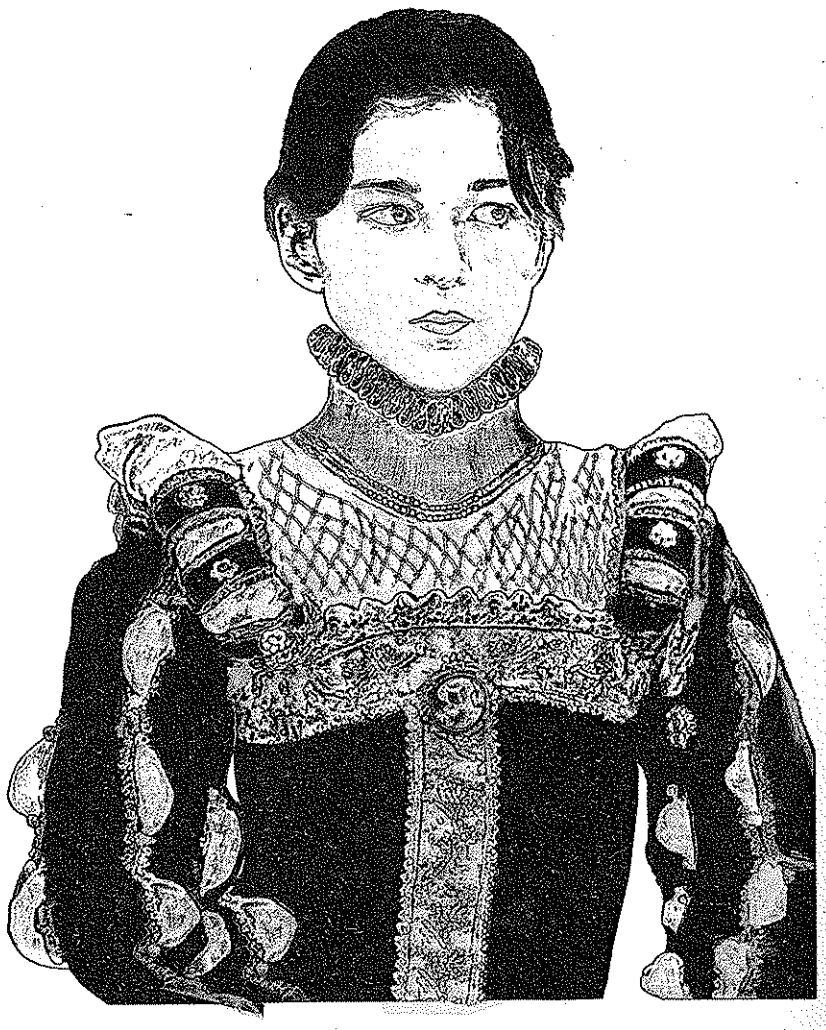
Endurance 3

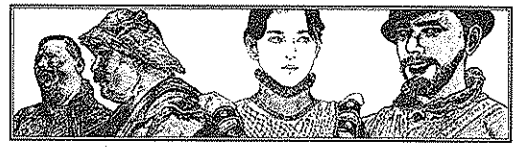
Adresse : Ingambe (D8)

Course/Initiative 3

Actions/tour 2	Arquebusade 3
Équitation 4	Escrime 4
Esquive 2	Jeu de paume 2







Mlle Augustine de Gade

Portrait physique : Une grande jeune fille, sanglée dans une robe noire au col montant et au busc plat. Très brune, le teint mat, toute en finesse alanguie, avec de grands yeux sensibles, elle n'attire pas le regard au premier coup d'œil, mais on ne l'oublie pas facilement une fois qu'on l'a aperçue. Sa voix, timide et un peu voilée, laisse deviner un tempérament sensuel, encore bridé par la religion et le poids de l'éducation.

Portrait moral : Pieuse, imprégnée par la rigueur calviniste, Mlle de Gade a été éblouie par les belles manières et la galanterie de M. de Rochechouart, rencontré au cours d'une partie de chasse. Depuis, elle se consume d'amour et de culpabilité, désespérée de savoir qu'elle devra choisir entre son honneur, sa foi et son bonheur. Elle est prête à tout – y compris à de violentes crises de nerfs, car le dilemme dans lequel elle se trouve plongée la perturbe gravement…

Mlle Augustine de Gade

Grâces : Vénusté
Providence : Fille prodigue (D6)
Bienveillance 10

Savoir : Lettrée (D10)

Mémoriser 4
Intendance 2 — Lire/Écrire 4
Théologie 3

Sensibilité : Fine (D10)

Perception 4 — Perspicacité 1

Entregent : Diserte (D10)

Charme 4
Chant 3 — Discrétion 3
Éloquence 2 — Enseigner 3
Pose 1

Puissance : Délicate (D6)

Bonus dégâts -1
Pièces d'armure lourde 3
Effort 2

Complexion : Languide (D6)

Endurance 2

Adresse : Gauche (D6)

Course/Initiative 2
Actions/tour 2
Couture 4 — Équitation 3
Filage 2 — Se cacher 2







Philibert de Rochechouart

Portrait physique : Un grand gentilhomme brun, au charme un peu ténébreux. Il est vêtu d'un superbe pourpoint de satin bleu océan, porte une fraise élaborée, une toque à plumet, une cape courte à l'espagnole au tracé doré.

Portrait moral : M. de Rochechouart est amoureux de Mlle de Gade. Il rêve de l'arracher à l'hérésie et d'en faire sa femme. Trop nourri de romans de chevalerie, il a tendance à se prendre pour Amadis de Gaule, le « beau ténébreux », et envisage l'enlèvement d'Augustine de Gade comme un acte de bravoure courtoise. Peu lui importe que huguenots et gueux rendent l'âme dans l'affaire : ce sont gens de peu…

Equipement : Pourpoint de buffle, forte-épée, dague, deux pistolets.

Philibert de Rochechouart

Grâces : Autorité
Providence : Pauvre pécheur (D4)
Bienveillance 9

Savoir : Mêlé (D8)

Mémoriser 3	Armurerie 1
Cosmographie 2	Droit 2
Fauconnerie 3	Lire/Écrire 3
Stratégie 1	Tactique 2

Sensibilité : Étriqué (D6)

Perception 2	
Littérature 1	Vénerie 2

Entregent : Disert (D10)

Charme 4	
Chant 2	Commander 3
Danse 3	Dressage 2
Éloquence 2	Étiquette 2
Intimidation 2	Pose 4

Puissance : Membru (D8)

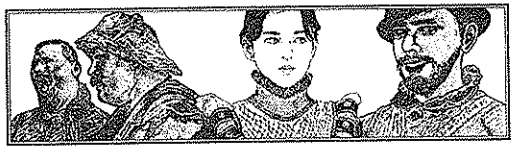
Bonus dégâts 0	
Pièces d'armure lourde 5	
Effort 3	Armes d'hast 2

Complexion : Dispos (D8)

Endurance 3	Dive bouteille 2

Adresse : Ingambe (D8)

Course/Initiative 3	
Actions/tour 2	Arquebusade 3
Équitation 4	Escrime 3
Esquive 2	Main gauche 2





Gentilshommes huguenots

Providence : Pauvre pécheur (D4)
Bienveillance 7

Savoir : Mêlé (D8)

Mémoriser 3

Armurerie 1	Cosmographie 2
Héraldique 1	Intendance 3
Latin 1	Lire/Écrire 3
Tactique 1	Théologie 1

Sensibilité : Étriqué (D6)

Perception 2	Perspicacité 1

Entregent : Badin (D8)

Charme 3	Chant 3
Commander 3	Éloquence 2

Puissance : Membru (D8)

Bonus dégâts 0
Pièces d'armure lourde 5
Effort 3

Lutte 2	Saut 2

Complexion : Languide (D6)

Endurance 2

Adresse : Ingambe (D8)

Course/Initiative 3
Actions/tour 2

Arquebusade 2	Équitation 3
Escrime 3	Esquive 2



Gentilshommes huguenots

Portrait physique : De graves gentilshommes, jeunes ou mûrs, vêtus de pourpoints bruns ou noirs, de simples cols cassés, de manteaux sombres de voyage. La plupart portent l'épée au côté. Certains ont un livre (de psaumes) à la main.

Portrait moral : Pieux, puritains et sévères. Ils sont intransigeants sur la doctrine réformée et seraient scandalisés d'apprendre que des étrangers se sont infiltrés dans le prêche pour y nouer une intrigue galante.

Équipement : Forte-épée, dague.

Populace papiste

Portrait physique : Une populace hétéroclite comprenant des gueux en hardes rapiécées, des vignerons et des paysans en sarrau, des artisans en pourpoint élimé…

Portrait moral : Ils sont fanatisés. Une foule en colère qui voit rouge…

Équipement : Beaucoup ne sont pas armés. Ceux qui brandissent une arme peuvent manier :

- Une arme improvisée (tisonnier, pelle, râteau…)
- Dague ou gourdin
- De rares haches
- De rares arquebuses

Populace papiste

Savoir : Sot (D4)

Mémoriser 1

Sensibilité : Étriqué (D6)

Perception 2

Perspicacité 1	Pistage 1

Entregent : Fruste (D6)

Charme 2	Baratin 2
Marchandage 2	Mendier 1

Puissance : Membru (D8)

Bonus dégâts 0
Pièces d'armure lourde 5

Effort 3	Armes d'hast 1
Bagarre 2	Forcer 2
Lutte 3	Saut 2

Complexion : Dispos (D8)

Endurance 3	Dive bouteille 2

Adresse : Gauche (D6)

Course/Initiative 2

Actions/tour 2	Arquebusade 2
Crochetage 2	Détroussage 2
Escalade 2	Esquive 2
Lancer 2	Se cacher 2



Le rimailleur ferraillé

Bientôt après cette fortune-là,
Une autre encore pire se mêla
De m'assaillir, et chacun jour m'assaut,
Me menaçant de me donner le saut,
Et de ce saut m'envoyer à l'envers
Rimer sous terre et y faire des vers.

Clément Marot

Synopsis

Un plumitif chez les huguenots

Théodore Coqueret est un petit libelliste parisien, un poète médiocre plus ou moins pétrarquiste, vaguement inspiré des Grands Rhétoriqueurs. Dans un sonnet, une rime malheureuse (sainteté/vanités) lui a valu d'être soupçonné par la Sorbonne de sympathie pour la Réforme, et notre vaillant rimeur a préféré disparaître quelque temps de Paris.

Coqueret a trouvé refuge chez un érudit lyonnais, le sieur Lazare Fricot, libraire rue de la Grenette. Fricot est un évangéliste, qui vient de se convertir au calvinisme et fréquente secrètement les offices célébrés chez Monsieur Bartholomé Quinquenet, négociant de soie rue de la Lanterne. Confiant en Coqueret (toujours à





cause de son sonnet...), Lazare Fricot a introduit son invité dans la maison de Maître Quinquenet. Pour complaire à son hôte (Coqueret n'a plus un sou et se trouve bien heureux de trouver une maison d'accueil), le poète parisien a abjuré le catholicisme du bout des lèvres et participe aux offices de la rue de la Lanterne.

Une semaine avant le début du scénario, deux émissaires secrets de Genève sont arrivés à Lyon. Il s'agit de Jean Caussenave, prêcheur mandaté par le consistoire de Genève, et de Simon de L'Estang, gentilhomme converti à la Cause qui lui sert d'escorte. Ces deux émissaires logent chez Bartholomé Quinquenet, et préparent un soulèvement réformé à Lyon. Théodore Coqueret, effrayé par l'entreprise, estima qu'il y avait là une opportunité de se racheter une réputation auprès des autorités catholiques, en dénonçant les menées des huguenots. Se méfiant des parlementaires lyonnais, qu'il sait plus ou moins acquis à la Cause, il s'est adressé à un prêtre, le révérend père Martin Courrières, curé de Saint-Serge.

Malheureusement, le père Courrières éprouve lui aussi des sympathies pour la Réforme ; son neveu, Gaspard Courrières, figure même au nombre des religionnaires



conjurés. Le curé, au lieu d'avertir sa hiérarchie, avertit donc son neveu, qui expose le problème aux protestants. Simon de L'Estang trouve la situation dangereuse et décide d'éliminer Coqueret, avec l'aide d'une dizaine de conjurés huguenots.

Pendant ce temps, Théodore Coqueret a entendu parler de l'arrivée du baron de Sanceny, le « patron » des PJ, et de sa réputation d'agent des Guise. Il envisage de le contacter lui aussi pour lui dévoiler l'affaire.

Les projets de mariage de Mademoiselle Agrippine

Maximilien-Hercule Plessans de Sanceny est descendu à Lyon pour marier sa fille Agrippine. Louis-André de Loubens, comte de Villeroux, est un sérieux prétendant à la main d'Agrippine – quoiqu'il ait le triple de son âge... – et le baron de Sanceny envisage de le rencontrer dans son hôtel lyonnais de la Rigaudière. Ce que Monsieur de Sanceny fait mine d'ignorer, c'est que Loubens fait partie des conjurés huguenots...

En fait, le baron est un agent des Guise. Ceux-ci veulent infiltrer le Sud-Ouest, où l'hérésie réformée est galopante et fait le jeu de leurs ennemis politiques, le roi de Navarre Antoine de Bourbon et le prince de Condé. Les Guise sont parvenus à faire nommer le baron de Sanceny lieutenant du roi d'une petite ville de Guyenne, Villeroux. Ils espèrent ainsi disposer sur place d'un agent qui leur permettra d'anticiper sur les manœuvres politiques ou militaires des princes du sang.

Mais Antoine de Bourbon, qui se méfie des Guise depuis qu'il a été écarté de la régence, a perçu la manœuvre. Il a donc demandé à l'un de ses fidèles, Monsieur de Loubens, comte de Villeroux, d'essayer d'établir une alliance avec le baron de Sanceny pour neutraliser la menace guisarde. C'est la raison pour laquelle Loubens, vieux huguenot austère, brigue la main de mademoiselle Agrippine, qu'il n'a jamais vue...

Le fils aîné du baron, le chevalier François-Donatien de Sanceny est resté à Paris où il est officier de la maison royale. En revanche, le cadet, César, qui poursuit des études à l'université de Montpellier, vient d'arriver. C'est un joyeux garçon qui éprouve de l'affection pour les PJ. Mademoiselle Agrippine vient d'être retirée du couvent des célestines, au bord de la Saône, où elle recevait son éducation. L'hôtel de la Rigaudière accueille en outre Madame Antonia, la deuxième épouse (née Giordani) du baron. Éliette est la servante de ces dames, Guillemet est le valet du baron.



La trame

En arrivant à Lyon, les PJ sont pris dans un embarras où ils doivent affronter la colère d'un charretier et les tentatives de vol de quelques gueux. Ils sont secourus par Théodore Coqueret, qui insulte le charretier et lie connaissance avec les PJ.

Coqueret leur donne rendez-vous le soir même au Gros Tonnel, une taverne du port des Augustins sur la berge de la Saône. Se présentant à l'hôtel de la Rigaudière, les PJ prennent contact avec Maître Thomassin Toulet et fugitivement avec le baron qui reçoit le comte de Villeroux. À la fin de la journée, ils peuvent gagner le Gros Tonnel, où ils passent une joyeuse soirée avec Coqueret. Celui-ci les quitte et est assassiné sur les quais par une dizaine de huguenots masqués, menés par Simon de L'Estang, Gaspard Courrières et Morimont, l'homme de main de Loubens.

Sur le corps de Coqueret, ils trouveront une lettre adressée au baron de Sanceny où le poète sollicitait une entrevue. Le baron leur demandera de tirer l'affaire au clair.

Les PJ pourront suivre différentes pistes :

• Interroger Lazare Fricot. Fricot les lancera sur la piste des sorbonnards. Il acceptera que les PJ visitent la chambre de Coqueret ; une lettre adressée à un ami parisien, et laissant entendre que Coqueret est sur une affaire qui pourrait favoriser son retour en grâce aux yeux de la Sorbonne, peut être trouvée chez lui.

• Interroger les voisins de Lazare Fricot, rue de la Grenette. On laissera entendre aux PJ que Fricot et Coqueret sortaient souvent le soir ensemble, ce que Fricot niera. (Ils se rendaient bel et bien chez Bartholomé Quinquenet.) Les voisins affirmeront aussi que Coqueret semblait connaître le curé de Saint-Serge, le père Martin Courrières.

• Espionner Fricot ; le soir, celui-ci se rend à la maison de Maître Quinquenet, rue de la Lanterne. Les PJ pourront y voir entrer diverses personnes, dont Loubens et Morimont, ou encore Gaspard Courrières.

• Rendre visite au père Courrières ; celui-ci niera avoir connu Coqueret, mais les PJ pourront entrevoir Gaspard Courrières à Saint-Serge.

Au cours de leur enquête, Simon de l'Estang, Loubens et Jean Caussenave restent inquiets : le père Courrières a été mis au courant du détail du plan protestant par Coqueret, et ils craignent qu'il ne parle s'il est arrêté. Morimont est donc envoyé pour l'assassiner, accompagné d'une quinzaine de sicaires.

Cependant, l'assassinat de son oncle va provoquer une volte-face



de Gaspard Courrières. Celui-ci donnera rendez-vous aux PJ dans les rochers de Bourgneuf, au-dessus de la Saône, pour leur proposer un marché : en échange de la protection de Monsieur de Sanceny, il acceptera de leur révéler tout ce qu'il sait de l'affaire. Malheureusement, Morimont s'est mis à sa recherche pour le liquider lui aussi. Il faudra traverser la ville en escortant Courrières ; après avoir été filés, les PJ devront protéger le typographe d'une tentative d'assassinat, perpétrée au couteau par deux individus.

Puis, une fois arrivés à la Rigaudière, Courrières dévoilera l'affaire, mais l'hôtel sera attaqué par une quinzaine d'hommes menés par Morimont, dans le but de tuer Courrières et ceux qu'il aurait mis au courant.



Scènes

L'arrivée à Lyon

Les PJ sont arrêtés aux portes par des archers du guet, vêtus de corselets de fer et de morions, armés d'épées et de piques. Un gros sergent moustachu leur impose la taxe d'octroi. Des centaines de miséreux en haillons travaillent au curage des fossés du rempart, sous la garde de quelques arquebusiers.

Passés les remparts, il faut encore traverser un bon quart de lieue de champs, vergers et potagers avant d'atteindre l'agglomération proprement dite. Les berges qui dominent la Saône plongent abruptement vers la rivière, et les maisons s'entassent dans un équilibre frémissant au-dessus de la rivière. Des falaises dominent toits et clochers. Plus loin, le Rhône roule des eaux boueuses et puissantes, où se croisent des centaines de barges, de péniches et de barques de pêche, à grand renfort d'appels, de cris et d'insultes.

La ville proprement dite est bruissante d'activité. Les rues sont pavées, avec un ruisseau central où courent des eaux sales. Les ruelles sont en terre battue, souvent fangeuses. Une puanteur de purin, d'urine et de paille pourrie se mêle aux odeurs de cuisine et à des parfums plus délicats venus



des jardins ou des échoppes des marchands de vin et de parfumeurs.

Les rues comportent bon nombre de maisons de pierre dans les quartiers animés, et des maisons de bois à colombage dans les quartiers plus reculés. Dans les zones commerçantes (le marché des porcins, la place au Vin), le rez-de-chaussée des demeures est composé d'arcades où les boutiquiers installent leurs étals, les étages comptent de grandes fenêtres à meneaux aux verres colorés. Les maisons, de deux à trois étages, paraissent extraordinairement hautes ; aux étages, le linge tendu en travers des rues étroites contribue à plonger la chaussée dans une pénombre permanente. Des observateurs attentifs pourront remarquer que nombre de niches de carrefour sont vides : les statues de saints qui ornent habituellement ces endroits semblent avoir disparu...

Les rues retentissent des cris des petits métiers, des encombrements de charrettes, de bandes de collégiens en goguette. Les quais boueux de la Saône et du Rhône ne sont pas pavés ; il s'agit des berges naturelles, et il s'en dégage une puissante odeur de vase. Des centaines de coques de bois s'y pressent, et le sol fangeux disparaît littéralement sous les ballots de marchandises et une foule affairée de porteurs, marins et commerçants.

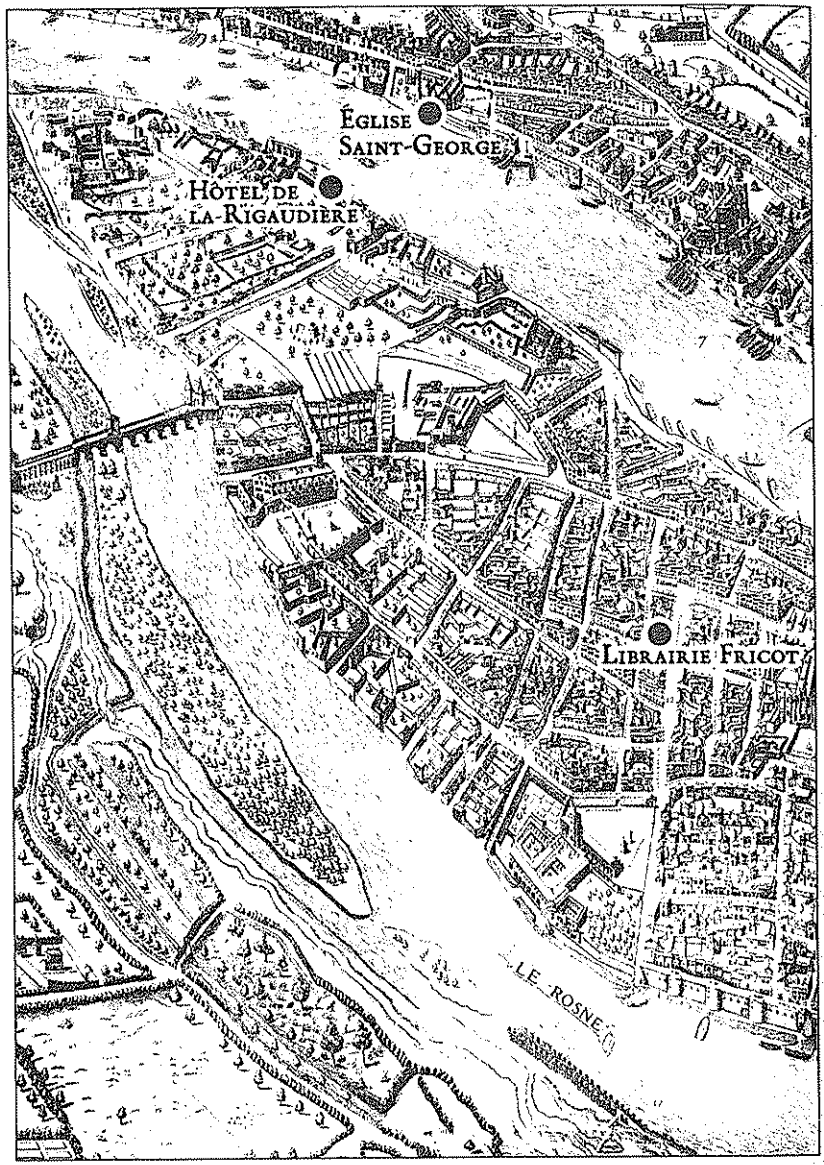
Certaines rues retentissent des claquements des métiers à tisser des canuts ; l'affluence des tisserands italiens est telle qu'on ne parle que le toscan dans certains quartiers, où les PJ peuvent avoir le sentiment de se trouver transportés en Italie. Par les fenêtres ouvertes des maisons bourgeoises s'échappent des échos de rires et de musique ; il arrive qu'on voie des groupes de jeunes demoiselles et de jeunes gentilshommes aux fenêtres, un luth ou un livre en main, en train de regarder le peuple qui s'agite dans la rue. Des commères échangent également des nouvelles sur le pas de leur porte ou, à l'étage, d'une fenêtre à l'autre.

L'embarras

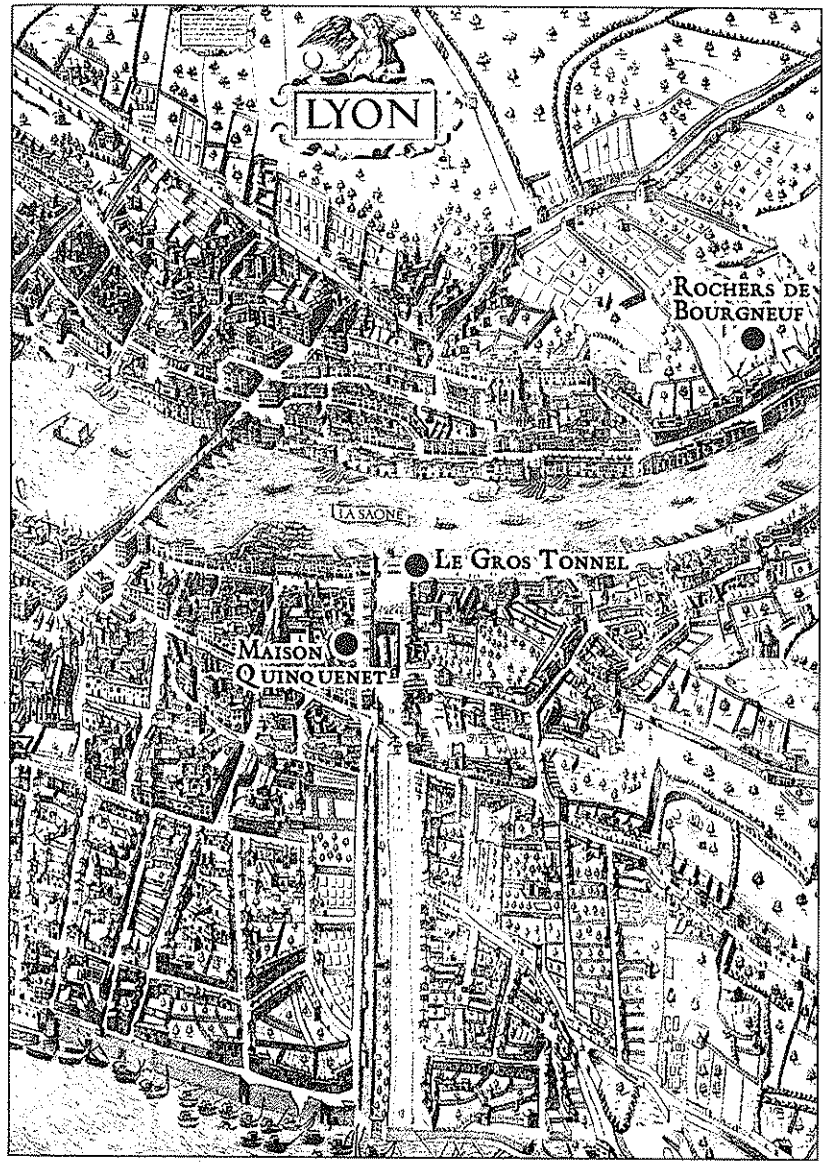
À la croisée d'une rue passante et d'une ruelle fangeuse, les PJ sont abordés par une bande de mendiants en haillons. Cinq ou six demandent l'aumône avec insistance, pendant que deux d'entre eux essaient de détrousser les PJ. Ceux-ci devraient s'en apercevoir et la situation très vite dégénérer.

Derrière les PJ se trouve un char à bœufs, qui transporte un énorme chargement de fourrage. Philippot Lagousse, un gros gaillard aux mains de bûcheron, dirige les bœufs ; Séverin Lagousse, son cousin, un ivrogne maigre et agressif, est vautré au sommet du chargement. Dès le début de l'embarras, les deux hommes vont




ÉGLISE
SAINT-GEORGE
HÔTEL DE
LA RIGAUDIÈRE
LIBRAIRIE FRICOT
LE RHÔNE




LYON
ROCHERS DE
BOURGNEUF
LA SAÔNE
LE GROS TONNEL
MAISON
QUINQUENET



se mettre à insulter tout le monde, en particulier les PJ, parce qu'ils ne peuvent pas passer.

Deux canuts italiens aux fenêtres vont y aller de leur commentaire : il s'agit de Guido Renzoni et de Giuliano Da Ponte. Comme les deux hommes ne sont pas d'accord sur les motifs de la querelle, ils vont eux aussi s'insulter en toscan ; si un PJ intervient, les deux Italiens se liguent contre lui et le couvrent d'invectives.

Théodore Coqueret, qui passait par là, va prendre parti pour les PJ contre les paysans (il se méfie des mendiants). D'insultes en invectives, le tout devrait dégénérer en prise de bec générale, d'une complexité inextricable, et provoquer un attroupement de passants qui bloquera la circulation sur deux pâtés de maisons.

Les archers interviendront alors : trois piquiers et un dizainier venus dégager la voirie. Le dizainier est le sieur Salomon Poitevin, un gaillard courtaud et gras, coiffé d'une bourguignotte un peu trop large qui lui tombe sur le nez (qu'il a fort rouge, témoin son goût pour la chopine), d'un corselet qui mériterait d'être briqué et d'une épée d'estoc qui s'emmêle dans ses jambes. Le dizainier poitevin est stupide et suffisant, incapable de démêler l'affaire, et la rendra plus compliquée encore, aggravant l'embarras et les protestations de tous les gens bloqués. C'est l'intervention de Coqueret qui permettra de disculper les PJ, le poète prenant leur défense, en répondant sur lui-même de leur bonne foi et précisant qu'il est un ami de Maître Fricot, le libraire de la rue de Grenette.

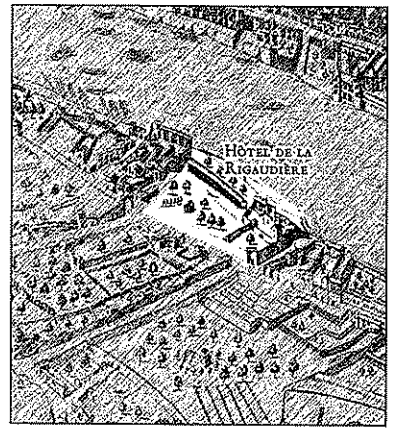
À la suite de cette mésaventure, Coqueret saluera bien bas les PJ, acceptera avec grâce leurs remerciements éventuels et leur dira qu'il sera honoré s'ils désirent lui rendre une petite visite de courtoisie au Gros Tonnel, sur les quais du port des Augustins sur les berges de la Saône.

L'hôtel de la Rigaudière

La demeure du baron est située dans une rue calme bordée de hauts murs, donnant sur les jardins de riches demeures bourgeoises ou d'abbayes. Le couvent des Célestines, où Mademoiselle Agrippine a été pensionnaire huit ans, est tout proche.

L'Hôtel de la Rigaudière lui-même est situé dans un petit parc à la française, aux allées symétriques et aux parterres géométriques, ceint de hauts murs. Il comprend un corps de logis flanqué de deux ailes. L'aile droite comprend la cuisine et les communs – bien dépeuplés pour l'heure, où sont les chambres d'Éliette, de Guillemet et de Thomassin Toulet. L'aile gauche contient les écuries, objet du soin





particulier du baron, et un pigeonnier modeste à tour ronde. Le corps central comprend les appartements des maîtres. L'ensemble est construit en pierre blanche, avec de hautes fenêtres à meneaux et un toit de lauzes.

La cuisine, un peu en dessous du sol, est basse de plafond, noire, mais vaste et emplie d'arômes et de fumets appétissants. Les chambres des communs sont petites, avec des murs blanchis à la chaux.

Le corps de logis principal, en revanche, est fastueux : les salles sont vastes, très hautes, très claires et illuminées par les verres colorés des fenêtres. La décoration intérieure est vaguement inspirée de l'Antiquité : fausses colonnes doriques, fresques murales à l'antique. Les sols du rez-de-chaussée sont constitués de carreaux de faïence, ceux des étages sont en plancher lustré. L'escalier qui mène à l'étage est en pierre blanche, à balustrade de pierre et à palier, rompant avec l'usage des colimaçons. La richesse de l'architecture devrait éblouir des membres du peuple, de la petite bourgeoisie ou de la petite noblesse.

La maison est animée ; au rez-de-chaussée, Madame Antonia et Mlle Agrippine jouent de l'épinette et bavardent ; Antonia éclate parfois d'un grand rire impudique. Éliette s'agite dans la cuisine, Guillemet fait boire les chevaux.

L'arrivée de Monsieur de Loubens

Au cours de l'entrevue des PJ avec le baron et son intendant, le marteau de la porte de la demeure est frappé. Guillemet annonce le comte de Villeroux, à la grande surprise du baron, qui ne l'attendait pas avant une semaine.

M. de Loubens est introduit avec Morimont. Les deux hommes saluent avec une certaine sécheresse ; seul le comte de Villeroux parlera, sauf si l'on adresse la parole à Morimont. Il dit faire une visite de courtoisie au baron, pour l'avertir de son arrivée anticipée en raison d'affaires personnelles à Lyon. Il ne fait que passer, mais échangera quelques mots avec le



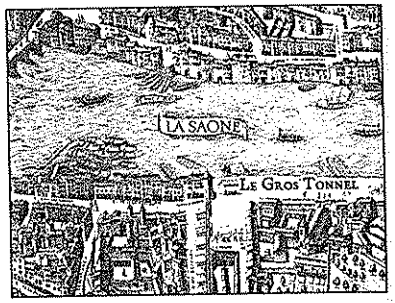
baron. Si on lui présente Agrippine, il la salue froidement et lui adresse quelques mots polis. Morimont reste une main sur le pommeau de l'épée, manifestement sur le qui-vive.

Après leur départ, Agrippine a un malaise, ce qui contrarie quelque peu le baron qui prétendait présenter sa fille à Monsieur Quinquenet, consul de Lyon, chez qui il est invité à dîner. Il partira dîner néanmoins. Madame Antonia prétextera vouloir veiller sur Agrippine pour éviter la réception. En fait, si les PJ lui sont sympathiques, elle brûle du désir de s'encanailler un peu en allant avec eux au Gros Tonnel, laissant Éliette veiller sur la malheureuse Agrippine.

Le Gros Tonnel

Il s'agit d'une taverne renommée du port des Augustins.

Elle se dresse au-dessus des autres maisons du quartier, sur un pan de rocher qui domine la Saône et le port des Augustins. On y entre au premier étage, par un escalier extérieur qui offre une belle vue sur le port et la ville. Le premier étage et le rez-de-chaussée sont de grandes mezzanines, qui donnent par quatre escaliers assez raides sur la cave, voûtée, où sont entreposés les tonneaux et où ronflent les grands âtres de la cuisine. Au centre de la cave, un bassin communique avec la Saône par un canal assez



bas, au plafond en pierre voûtée. C'est par ce chemin qu'arrivent les fûts mis en perce.

L'endroit est noir de fumée, retentissant de conversations et de rires. On y joue aux quilles (à la cave, avec de grandes hurlées quand la balle ou une quille tombent à l'eau), aux jeux de cartes et de dés, au trictrac et aux échecs. Au rez-de-chaussée, une bande de musiqueux joue et fait danser les convives – des gaillardes et des branles, essentiellement, qui font trembler l'édifice entier et tomber la poussière des charpentes dans les pichets des buveurs.

Les PJ pourront y rencontrer Théodore Coqueret et boire avec lui. Il leur racontera avec une bonne dose d'humour ses déboires parisiens, badinera avec les dames (en essayant de placer le sonnet qu'il a emprunté à Ronsard), jouera aux dés ou aux cartes avec les hommes. César est également présent, et s'il reconnaît un PJ, jouera à l'intriguer en attendant d'être reconnu, puis célébrera ses



retrouvailles avec les gens de Sanceny. Madame Antonia, si elle est là, interdira aux PJ de donner son identité à son beau-fils, se fera passer pour la cousine d'un des joueurs et essaiera de charmer César, une situation qui devrait être délicate pour les PJ...

Quand les PJ seront bien occupés avec César et Antonia, Coqueret s'esquivera, prétextant le mode de vie austère de son logeur, qui serait bien capable de le jeter dehors s'il rentrait trop tard.

Deux minutes à peine après son départ, des cris retentiront sur les quais : « Tue ! Tue ! », suivis d'un hurlement déchirant et de plusieurs cris d'effroi. Compte tenu du vacarme ambiant dans la taverne, il faudra réussir un test de *Perception* malaisé pour entendre une rumeur suspecte à l'extérieur, et un test difficile pour percevoir exactement ce qui se passe. Si les PJ réagissent immédiatement, ils apercevront trois groupes de trois ou quatre personnes, en manteau sombre, armés de dagues et d'épées, en train de se disperser en courant. Compte tenu de l'avance des tueurs, il sera quasiment impossible de les rattraper.

S'ils mettent du temps, les PJ ne trouveront que le cadavre de Coqueret, lardé de coups de poignard et de coups d'épée. Sur le corps, ils pourront découvrir, outre quelques cartes glissées dans ses manches et une paire de dés pipés, un placet adressé au Baron de Sanceny :

Monseigneur,

Connaissant votre fidélité à la couronne et à la maison de Monsieur de Guise, je ne puis trouver meilleure oreille que la vostre. Il se trouve qu'un faict est venu à ma connaissance, trop dangereux à coucher sur ce papier, qui pourrait fort vous intéresser, vous & les illustres Princes que vous servez. Si votre Grâce daignait m'accorder un entretien, ce serait un honneur pour moi que de tout révéler.

Un bon catholique



La librairie Fricot

Une maison très étroite, qui fait à peine trois pas de large, tout en longueur et en hauteur, qui dépasse de très haut ses voisines. L'échoppe minuscule qui donne sur la rue de la Grenette est encombrée d'ouvrages reliés en cuir, du sol de plancher lustré au plafond. Les étagères croulent, des piles d'ouvrages montent jusqu'à hauteur d'homme. Suspendus à des fils (comme du linge mis à sécher), des estampes, des cartes et des gravures sont exposées. Dans le fond de la pièce, une petite porte donne sur l'atelier d'imprimerie, qui retentit du vacarme de la presse (chocs sourds, grincements de la presse serrée sur le papier par deux typographes). L'atelier contient une presse et des casiers de typographe, des réserves impressionnantes de papier et des rangées de





pots contenant les ingrédients nécessaires à la fabrication des encres.

Les poutres disparaissent car des centaines de feuillets récemment imprimés sont suspendus au plafond pour être séchés. Dans le fond de l'atelier, un escalier monte au premier : c'est une gigantesque bibliothèque, tout en longueur, dans un désordre indescriptible. Un nouvel escalier mène aux appartements de Lazare Fricot, avec cuisine et chambre très austères. Une échelle grimpe dans le réduit, sous le toit, où logeait Coqueret. Un grand désordre y règne : le lit est défait, des livres traînent ouverts (dont Ronsard...), des vêtements crottés et chiffonnés, des cartes éparpillées, une vieille épée mal entretenue dans un fourreau fatigué, quelques lettres galantes adressées à quatre ou cinq femmes différentes... Et puis une lettre adressée à un certain Claude Vaupierre, libraire à Paris :



Vaupierre, mon bon ami,

J'ai grande joie à vous écrire ces mots. Je crois avoir trouvé quelque expédient pour rentrer en grâce auprès de Monsieur de Vieilleville, et auprès de ces nobles vantards que vous savez. J'ai l'heur d'avoir eu vent de quelque machination tramée en ces murs, entre ce Rhône et cette Saône si joliment chantés par Monsieur Scève, et je compte bien confesser tout mon savoir pour montrer ma fidélité à notre sainte religion. Je retournerai un peu à la messe, et prierai Dieu en latin l'Église romaine pour achever la pénitence. Mes services et mes dévotions ajoutées me donneront licence, j'espère, de rentrer à Paris, dont la crotte me manque.

Votre bon Coqueret

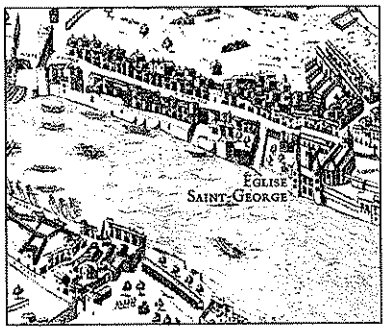
L'assassinat du père Courrières

Vous pouvez décider que les PJ assisteront au massacre du père Courrières. Veillez simplement à ce que le meurtre ait lieu après que les joueurs aient pu le contacter. C'est Morimont en personne qui dirigera les opérations, mais il aura pris soin de porter un masque qui le rendra difficilement reconnaissable.

La sacristie de l'église Saint-Serge fait communiquer l'église avec le presbytère. Six conjurés viendront se poster face au presbytère, trois rentreront dans l'église, six resteront à l'extérieur dans un premier temps, pour se ruer sur l'endroit où le père Courrières se manifestera. La plupart des conjurés dissimulent des dagues sous leurs manteaux, trois d'entre eux cachent des pistolets.

Un des conjurés abordera un bedeau et se fera passer pour un bon catholique désirant se confesser. Le malheureux sacristain ira naïvement chercher le père Courrières. Dès que

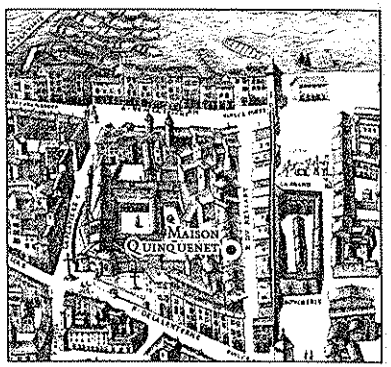




le curé se profile par la porte de la sacristie, les six conjurés restés dehors se ruent dans l'église. Le père Courrières et le sacristain sont abattus à coups de pistole, sans avertissement, puis achevés à coups de dagues. Après quoi, les meurtriers prennent la fuite.

Au moment de l'attentat, l'église accueille une vingtaine de personnes étrangères à l'affaire : religieuses, oisifs, vieilles dévotes en prière, mendiants, etc. Le meurtre provoquera les réactions les plus contradictoires : panique, fuites, syncopes, tentative de vol des objets du culte... Les coups de feu, quant à eux, auront vite attiré la populace qui vaque dans la rue.

Si vos PJ interviennent, arrangez-vous pour qu'ils affrontent des hommes de main et pour que Morimont parvienne à s'esquiver. Si les PJ ont les armes à la main, il est possible qu'on les confonde avec les meurtriers et que le peuple essaie de les lyncher... S'ils parviennent à s'extraire de la cohue, peut-être pourront-ils filer Morimont jusqu'à la maison Quinquennet. C'est là (ou à l'hôtel de la Rigaudière, s'ils ont laissé filer le spadassin), qu'un gamin viendra leur demander un rendez-vous dans les rochers de Bourgneuf au nom de Gaspard Courrières.



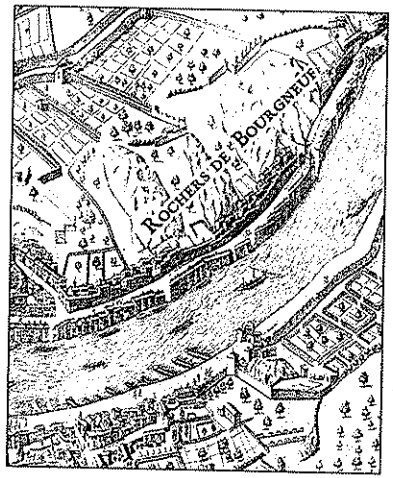
La prise de contact avec Gaspard Courrières

Gaspard Courrières est terrifié par l'assassinat de son oncle : il accepte de révéler tout ce qu'il sait si les PJ le ramène au baron de Sanceny, dont il compte demander la protection.

De Bourgneuf jusqu'à la Rigaudière, les PJ auront le sentiment d'être épiés, voire filés. Près de la cathédrale, ils échapperont de justesse à une poutre tombée d'un échafaudage ; alors qu'ils ont l'attention distraite par cet accident, deux conjurés armés de dagues se glisseront près de Gaspard et tenteront de le poignarder. Aux PJ d'intervenir très rapidement. Ils pourront reconnaître les deux agresseurs s'ils ont assisté à la mort du père Courrières : ils faisaient partie des meurtriers du curé.

Les tueurs tenteront de prendre la fuite dès qu'ils seront repérés.





L'assaut de la Rigaudière

L'idéal serait que les PJ ramènent Gaspard Courrières le soir ou au début de la nuit. Une heure plus tard, alors que Gaspard Courrières est en train de révéler tout ce qu'il sait au baron, Guillemet donne l'alerte, alors que les chiens du baron commencent à donner de la voix. Une quinzaine de silhouettes sombres se glissent au-dessus du mur de la propriété, des torches se dispersent dans les allées du parc pour encercler l'hôtel.

À l'extérieur retentit la voix de Morimont. Il affirme qu'il n'a pas d'intentions belliqueuses vis-à-vis du baron et de sa maison, mais il exige que Courrières lui soit remis, sans quoi il menace de lancer l'assaut.

Il faudra réagir très vite ; un refus provoque une attaque immédiate, et une tentative de temporisation, pour gagner du temps, doit être menée de main de maître. (Les joueurs doivent présenter des arguments convaincants et multiplier les tests d'*Éloquence* ou de *Baratin*.) Le baron, de son côté, est scandalisé et refuse de livrer le typographe. Même si les PJ parviennent à apaiser Morimont quelque temps, celui-ci finira au mieux par s'impatienter au bout d'une dizaine de minutes. Les PJ auront eu intérêt à profiter au mieux de ce laps de temps pour barricader l'hôtel : des tests de *Commander* pourront se révéler nécessaires si les PJ veulent utiliser la domesticité pour la défense.

Le baron, Guillemet et César prendront les armes, tandis que Madame Antonia s'enfermera avec Agrippine dans la chambre de celle-ci, armée d'un pistolet, et fermement décidée à brûler la cervelle du premier malotru venu.

Au MJ de décider comment







Morimont et ses hommes mènent l'assaut ; une scène très stressante serait une course-poursuite des occupants de l'hôtel aux nombreuses fenêtres du rez-de-chaussée, pour fermer les volets intérieurs avant que les assaillants ne s'introduisent à l'intérieur du bâtiment. Si le combat dégénère en corps à corps, faites intervenir le baron, César et Guillemet en fonction de la façon dont les PJ se débrouillent : s'ils chassent leurs adversaires, placez le baron dans une situation délicate à l'autre bout de la maison, appelant à l'aide pour être dégagé ; si les PJ sont submergés, faites au contraire intervenir le baron, Guillemet et César pour les dégager. Quand les assaillants auront la moitié des leurs hors de combat, ils prendront la fuite.

Il est possible que les PJ affrontent Morimont ; si Morimont prend le dessus, faites intervenir César, qui s'interposera et rappellera à Morimont qu'il lui doit la vie. César demandera la vie des PJ comme contrepartie du service rendu à Amboise, et Morimont, en homme d'honneur, lui accordera sa requête. Si les PJ acculent Morimont, faites intervenir le baron : celui-ci réclamera l'épée de Morimont et le déclarera son prisonnier. Il est préférable, pour la suite des événements, que Morimont survive ; mais rien n'empêche les PJ de le tuer si la situation s'y prête.

Les cachotteries du baron

Une fois les assaillants repoussés, le baron et Madame Antonia remercieront chaleureusement les PJ. Le baron se lamentera un moment sur son pourpoint abîmé, tandis que Madame Antonia fera éventuellement des œillades au PJ le plus héroïque ou le plus séduisant.

Le baron refusera catégoriquement que l'attaque de son hôtel soit déclarée au lieutenant du gouverneur ; il refuse également que Morimont soit inquiété. Si les PJ s'étonnent, il acceptera de les prendre à part et leur révélera le fin mot de l'affaire. Attaquer Morimont serait compromettre le mariage d'Agrippine avec Loubens : or l'intérêt du royaume (ou du moins de Monseigneur de Guise...) passe par ce mariage, puisqu'il permettra au baron de pénétrer les rangs de la noblesse de Guyenne.

Mais le baron affichera aussi sa reconnaissance aux PJ ; il promettra de parler d'eux au duc de Guise; et acceptera de payer leurs dépenses, même somptuaires, tant qu'ils séjourneront dans la ville de Lyon.

Gaspard Courrières, quant à lui, s'il est toujours en vie, sera envoyé à Paris avec une lettre de recommandation du baron pour entrer dans les ateliers d'imprimerie de la Sorbonne.



Personnages non joueurs

Maximilien-Hercule Plessans, baron de Sanceny

Portrait physique : Monsieur le baron de Sanceny est un vieux beau de quarante-cinq ans, le cheveu poivre et sel mais rare. Sa barbe est finement taillée, ses chemises sont coupées dans la soie la plus fine, assorties de fraises diaphanes et de dentelles, ses pourpoints sont serrés et élégants. Monsieur le baron de Sanceny est un poseur achevé ; on le dirait sans cesse en train de se prêter au pinceau d'un peintre. Il prend bien soin à exposer son meilleur profil, la main sur le pommeau de l'épée ou sur la hanche, le manteau savamment drapé, dans des attitudes affectées qui se veulent plus ou moins impériales. Ses manières sont délicates, sa voix posée et douce. Monsieur le baron porte l'épée et son cordon de l'ordre de Saint-Michel dès qu'il est requis à l'extérieur.

En cas de guerre Monsieur le baron porte une cuirasse ouvragée, en travers de laquelle il porte un beau baudrier de satin cramoisi et le gorgerin à demi couvert par un beau col de dentelle, des bottes de cuir et des gants de cuir. Il coiffe un chapeau élégant à plumet bleu profond. Outre son épée (une forte-épée de cérémonie), il porte la dague et deux pistolets à rouet dans les fontes de sa selle.

Ses chevaux sont des étalons importés à grands frais d'Espagne et suscitent l'admiration envieuse de tous les cavaliers. Chez lui, il se déplace toujours entouré de trois gros mâtins, Thésée, Atlas et Samson.

Portrait moral : Monsieur le baron de Sanceny est un personnage assez superficiel. Ses chevaux, l'élégance de sa mise, sa réputation auprès de ses pairs forment l'essentiel de ses centres d'intérêt. Toutefois, c'est aussi un homme pragmatique, qui a conscience qu'il lui faut remplir un certain nombre d'obligations pour tenir son rang. Il veille donc attentivement au train de sa maison et de sa fortune, et respecte loyalement ses devoirs vis-à-vis de la couronne. Il veille également à l'avenir de ses enfants, sans amour particulier pour eux, mais parce que la perpétuation de son nom figure au nombre de ses vanités. Ainsi a-t-il veillé à établir François-Donatien près du duc de Guise, ainsi a-t-il payé les études de César et ainsi cherche-t-il un mari pour Agrippine. Modérément affecté par la mort de Madame Jeanne, sa première épouse, il vient de se remarier avec Antonia Giordani, fille d'un banquier génois établi à Paris qui lui a apporté une dot conséquente.

Ayant soutenu le roi contre les protestants lors de la conjuration d'Amboise, il est dans les petits papiers de la reine mère et figure au nombre des clients du duc François de Guise. C'est son appartenance au clan de Guise qui lui a valu son ruban de l'ordre de Saint-Michel et le titre d'abbé commendataire des monastères de Viviers-le-Haut et Corbelle. Ambitieux par fatuité, le Baron de Sanceny est également un catholique convaincu, plus par loyalisme à la couronne et aux Guise que par idéologie. Il tolère les protestants tant qu'ils ne portent pas atteinte au pouvoir royal.

Monsieur de Sanceny sait parfaitement pourquoi on l'a nommé lieutenant du roi à Villeroux. Il soupçonne également les raisons politiques pour lesquelles Loubens brigue la main de mademoiselle Agrippine. S'il laisse faire, c'est d'une part parce qu'il



Maximilien-Hercule Plessans, baron de Sanceny

Grâces : Coquetterie, Sens politique
Providence : Bon samaritain (D8)
Bienveillance 6

Savoir : Mêlé (D8)

Mémoriser 3
Droit 2 — Héraldique 3
Intendance 2 — Lire/Écrire 4
Stratégie 5 — Tactique 2

Sensibilité : Fin (D10)

Perception 4 — Littérature 2
Perspicacité 5 — Vénerie 2

Entregent : Galant (D12)

Charme 5
Baratin 3 — Commander 3
Danse 3 — Éloquence 5
Étiquette 5 — Pose 6

Puissance : Membru (D8)

Bonus dégâts 0
Pièces d'armure lourde 5
Effort 3 — Armes d'hast 2
Bagarre 2

Complexion : Dispos (D8)

Endurance 3

Adresse : Gauche (D6)

Course/Initiative 2
Actions/tour 2 — Arquebusade 3
Escrime 4 — Équitation 6



cultive l'image d'un être creux pour tromper l'adversaire ; il envisage aussi de faire tomber Loubens au moindre faux-pas, de déshériter les enfants de son premier lit sous prétexte judiciaire (sa place de lieutenant du roi favorise ce genre d'intrigues) et donc de faire attribuer à Agrippine le domaine de Villeroux si des enfants venaient à naître de son futur mariage.





Antonia Plessans, baronne de Sanceny

Portrait physique : Madame la baronne est une jeune fille de 18 ans au col de cygne. Très brune, très vive, l'œil noir tour à tour caressant ou dédaigneux, elle dégage une impression générale de fraîcheur et de jeunesse. Elle porte un corps de cotte semé de perles, des cotillons de soie ou de taffetas aux riches broderies, des manches à crevés à la mode italienne. Elle adore les bijoux, porte plusieurs colliers de perles, des pendants d'oreille d'or orfévré sertis de brillants, des bagues rutilantes de pierreries.

Portrait moral : Fille de Messer Giordani, banquier génois ayant pignon sur rue dans le quartier des orfèvres à Paris, Madame Antonia eut une enfance oisive et privilégiée. Elle en a conservé un caractère colérique et capricieux de fille gâtée, absolument insupportable pour la domesticité et pour l'intendant Toulet. Dotée également d'une éducation assez poussée, elle adore la musique et la danse, et s'entoure des partitions recopiées des dernières danses ou des derniers airs joués à la cour et en Italie.

Elle n'aime guère son vieux mari, mais elle minaude avec lui car il lui apporte un nom et une position. Du reste, elle minaude avec tout gentilhomme, jeune ou vieux, sur lequel elle devine qu'elle peut gagner de l'empire.

Antonia Plessans, baronne de Sanceny

Grâces : Intrigante, Piquante
Providence : Pauvre pécheresse (D4)
Bienveillance 9

Savoir : Mêlée (D8)

Mémoriser 3 Italien 5
Lire/Écrire 2 Stratégie 3

Sensibilité : Subtile (D12)

Perception 5
Composition musicale 2
Épinette 4 Luth 1
Perspicacité 4

Entregent : Galante (D12)

Charme 5
Baratin 5 Chant 3
Commander 3 Danse 5
Étiquette 2 Pose 4

Puissance : Délicate (D6)

Bonus dégâts –1
Pièces d'armure lourde 3
Effort 2

Complexion : Gaillarde (D10)

Endurance 4

Adresse : Ingambe (D8)

Course/Initiative 3
Actions/tour 2
Couture 2 Équitation 4



Elle jouera en particulier un jeu assez trouble avec César, le fils cadet de son mari. Malgré leurs différences, elle s'est prise d'amitié pour Agrippine, sa belle-fille, qui a presque son âge. Si elle se moque parfois de sa naïveté, elle la protège aussi contre l'indifférence de son père et contre les agressions de la haute société.

Sur le plan religieux, Madame Antonia est catholique, non par dévotion mais parce que la rigueur des réformés l'insupporte. Elle raille souvent avec méchanceté les huguenots.

César Plessans de Sanceny

Portrait physique : César est un beau jeune homme de 17 ans, au regard clair, au sourire chaleureux et aux manières agréables. Il est vêtu assez simplement, avec un pourpoint et des chausses de serge brune, un manteau noir et un chapeau de voyage. Il aurait plus l'air d'un fils de bourgeois que de noble sans l'épée qu'il porte au côté. Il porte souvent un livre d'anatomie à la main.





Portrait moral : Dans son enfance, César était le vilain petit canard de la famille : timoré, maladroit, fuyant et peu doué pour les exercices physiques. Mais son séjour au collège puis à l'université l'a mûri et épanoui, et il s'agit maintenant d'un jeune gentilhomme plein d'urbanité, quoique sans prétention. Destiné à des études de droit par son père, César, sensibilisé à la pensée humaniste, a opté en fait pour la médecine, sans consulter son père dont il craint la désapprobation. Déniaisé par sa fréquentation des tavernes et des salles de jeu de paume, c'est un joyeux compagnon, qui n'affiche aucune morgue aristocratique pour les roturiers et se fait facilement des amis dans toutes les classes de la population.

Sa rencontre avec Madame Antonia, son accorte belle-mère, le remplit de trouble : la jeune garce se fait velours pour l'aguicher. Il en a conscience, mais l'aventure le tente... Il se montre prévenant avec Agrippine, mais sa formation universitaire et son ouverture d'esprit le séparent de la piété et de l'étroitesse d'esprit de sa sœur. Il méprise son aîné, François-Donatien, qu'il juge comme une brute malfaisante.

Sur le plan religieux, il est séduit secrètement par la Réforme, mais il trouve les thèses de Calvin extrêmes. Il se montre prudent, affiche un catholicisme de façade, mais il est prêt à aider des huguenots dans la diffi-

César Plessans de Sanceny

Grâces : Disciple d'Hippocrate
Providence : Fils prodigue (D6)
Bienveillance 9

Savoir : Lettré (D10)

Mémoriser 4
Alchimie 1 — Anatomie 3
Connaissance des simples 2
Droit 1 — Grec Ancien 1
Latin 3 — Lire/Écrire 4
Médecine 3

Sensibilité : Ouvert (D8)

Perception 3
Dessin 3 — Perspicacité 3

Entregent : Disert (D10)

Charme 4
Baratin 2 — Danse 3
Éloquence 2 — Étiquette 2

Puissance : Délicat (D6)

Bonus dégâts –1
Pièces d'armure lourde 3
Effort 2 — Bagarre 2

Complexion : Languide (D6)

Endurance 2 — Dive bouteille 2

Adresse : Leste (D10)

Course/Initiative 4
Actions/tour 3
Chirurgie 3 — Équitation 3
Escrime 2 — Jeu de paume 2



culté. En fait, il a été mêlé à la conjuration d'Amboise ; étudiant jeune et fougueux, il n'a pas compris à l'époque la gravité du complot dans lequel il s'est lancé comme dans une aventure. C'est lui qui a soigné Morimont, blessé par les Lorrains. Les deux hommes se connaissent donc.

Néanmoins, César fait désormais tout pour dissimuler sa participation à la conjuration. Sa situation est d'autant plus délicate qu'il n'a appris que récemment que son père et son frère aîné faisaient partie du camp adverse...

Il a compris en revanche que Thomassin Toulet partage des vues similaires en matière de religion, et il s'est rapproché de l'intendant.





Agrippine Plessans de Sanceny

Portrait physique : Mademoiselle Agrippine est une jeune fille sage de seize ans. Elle est blonde, pâle, un peu maigre, et garde continuellement les yeux baissés avec timidité. Elle est sanglée dans des robes aux étoffes riches, mais de coupe simple et pudique qui compresse sa poitrine, et ne porte d'autre bijou qu'un médaillon de la Vierge. Elle rougit facilement en société, parle avec une toute petite voix et perd aisément ses moyens.

Portrait moral : Élevée pendant huit ans au couvent des Célestines, à Lyon, Agrippine est d'une piété qui confine à la bigoterie, et elle est effarée par le spectacle du monde. Timide, craintive, elle aurait préféré mener une vie de religieuse, mais elle n'ose pas s'élever contre les décisions d'un père qu'elle adore malgré le peu d'amour qu'il lui manifeste. Elle ose à peine commander aux domestiques, et Éliette prendrait facilement des libertés avec elle si la baronne ne veillait au grain. Elle est souvent scandalisée par le comportement et les idées de sa jeune belle-mère, qu'elle appelle « Madame », mais elle apprécie beaucoup son amitié.

Elle est un peu effrayée par la transformation de César, qu'elle admire mais qu'elle trouve intellectuellement trop libre. Elle redoute de revoir François-Donatien, dont elle se souvient comme d'un tyranneau brutal et cruel. La perspective de son mariage avec M. de Loubens l'emplit d'angoisse, et il lui arrive d'avoir des malaises à la seule perspective d'abandonner la maison paternelle.

Agrippine Plessans de Sanceny

Grâces : Sommeil léger
Providence : Animée par la Grâce (D10)
Bienveillance 10

Savoir : Mêlée (D8)

Mémoriser 3 Intendance 1
Lire/Écrire 3 Théologie 2

Sensibilité : Fine (D10)

Perception 4
Littérature 1 Perspicacité 2

Entregent : Badine (D8)

Charme 3
Chant 3 Étiquette 2

Puissance : Menue (D4)

Bonus dégâts –2 **Effort 1**
Pièces d'armure lourde 1

Complexion : Languide (D6)

Endurance 2

Adresse : Gauche (D6)

Course/Initiative 2
Actions/tour 2 Couture 4
Équitation 2 Filage 3







Thomassin Toulet, intendant

Portrait physique : Maître Toulet est un quinquagénaire ventripotent, au cheveu rare, à la lippe boudeuse et aux yeux de chien battu. Il porte des besicles en cul-de-bouteille pour lire ou pour faire ses comptes, avec force grimaces. Il porte ordinairement des chausses de gros drap, un pourpoint de velours sombre et un grand manteau fourré de renard. Il peut aussi s'habiller à la paysanne quand il doit superviser les travaux des champs. Un gros trousseau de clefs tinte à sa ceinture. Il s'adresse de façon rogue et autoritaire avec la domesticité, sans pour autant se montrer impoli, et devise de façon policée avec les gens de qualité.

Portrait moral : Intendant fidèle du baron, c'est lui qui gère son domaine de Sanceny en son absence, et s'occupe de la trésorerie. D'une fidélité sans faille et d'une honnêteté scrupuleuse, le baron l'apprécie et le considère comme son confident. Toulet est dur avec les domestiques, mais juste, et il est respecté.

Il n'apprécie guère Madame la baronne, dont les dépenses somptuaires vident les coffres de Sanceny. En revanche, il a toujours eu une préférence pour César, dont il est d'autant plus proche désormais qu'il partage les mêmes incertitudes religieuses.

Thomassin Toulet, intendant

Grâces : Sens du négoce
Providence : Bon samaritain (D8)
Bienveillance 5

Savoir : Mêlé (D8)

Mémoriser 3
Arithmétique 2 — Comptabilité 4
Intendance 5 — Lire/Écrire 3

Sensibilité : Ouvert (D8)

Perception 3
Évaluation 5 — Perspicacité 3

Entregent : Badin (D8)

Charme 3 — Baratin 2
Commander 3 — Étiquette 2
Discrétion 4 — Marchandage 5

Puissance : Menu (D4)

Bonus dégâts –2
Pièces d'armure lourde 1
Effort 1

Complexion : Dispos (D8)

Endurance 3

Adresse : Gauche (D6)

Course/Initiative 2
Actions/tour 2 Calligraphie 2





Guillemet, valet du Baron

Portrait physique : Guillemet est un grand gaillard trapu, à la trogne finaude et aux yeux pétillants de malice. C'est un ancien soudard au cuir tanné, aux cheveux ras, qui sent encore le soldat à cent pas. Une arquebusade lui a laissé une vilaine cicatrice sur la main gauche et lui a arraché l'auriculaire. Il porte un beau pourpoint de drap écarlate brodé d'argent, des chausses pêche et une chemise à col brodé. Malgré cette élégance un peu tape-à-l'œil – voulue par le baron – il est toujours débraillé, un pan de chemise mal enfilé dans les chausses ou le pourpoint délacé.

Portrait moral : Guillemet a servi auprès du baron à la bataille de Saint-Quentin et lors de la traque des huguenots à Amboise. À Saint-Quentin, il a même sauvé la vie du baron, alors que les troupes espagnoles enfonçaient l'armée française. La dette que son maître a à son égard lui permet de prendre quelques libertés, d'afficher une certaine indolence, et de prendre de haut Maître Toulet. Néanmoins, il est très fidèle au baron, et serait prêt à verser à nouveau son sang pour lui.

À l'ordinaire, Guillemet est assez porté sur le cruchon, évoque inlassablement ses souvenirs de guerre et ceux du baron, avec une nette propension à la vantardise. Il tire un grand orgueil d'avoir vu les rois Henri II et François II et de connaître (personnellement, prétend-il) Monsieur François de Guise, le vainqueur de Calais. Assez porté sur la gaudriole, il serre dans les coins Éliette et jauge avec un œil de connaisseur Madame la baronne, « une sacrée gueuse, l'Italienne ».

Il est farouchement catholique, non qu'il soit dévot, mais parce que ces cochons de huguenots ont tenté d'attaquer le roi et qu'on les a joliment branchés en 1559...



Guillemet, valet du Baron

Grâces : Robuste
Providence : Fils prodigue (D6)
Bienveillance 7

Savoir : Limité (D6)

Mémoriser 2 Armurerie 2
Allemand 1 Intendance 3

Sensibilité : Étriqué (D6)

Perception 2 Dressage 3
Évaluation 2 Perspicacité 2

Entregent : Fruste (D6)

Charme 2
Baratin 3 Étiquette 2
Intimidation 4 Marchandage 3

Puissance : Vigoureux (D10)

Bonus dégâts +1
Pièces d'armure lourde 7
Effort 4 Armes d'hast 3
Bagarre 5 Forcer 4
Lutte 4

Complexion : Sanguin (D12)

Endurance 5
Dive Bouteille 4 Travail du cuir 3

Adresse : Ingambe (D8)

Course/Initiative 3
Actions/tour 2
Arquebusade 2 Couture 4
Équitation 2 Jeux de dés 4







Éliette, servante

Portrait physique : Éliette est une grasse fille de la campagne, à la poitrine opulente, au double menton et aux joues rouges de santé. Elle a les cheveux tirés sous le béguin, un surcot de gros drap qui contient à grand peine sa gorge généreuse, un tablier serré autour de sa taille volumineuse.

Portrait moral : Très active, très efficace, elle est malheureusement une intarissable bavarde avec un franc parler affirmé. Très pieuse, elle est une catholique convaincue et révère en particulier tous les saints avec une dévotion qui frise le paganisme. Envahissante, elle se heurte souvent avec Madame Antonia (elle préférait Madame Jeanne, qui avait une autre classe, selon elle), et a tendance à n'en faire qu'à sa tête avec Mademoiselle Agrippine. Du reste, c'est une très brave fille qui donnerait sa vie pour ses maîtres.

Éliette, servante

Grâces : Tour de main (couture)
Providence : Bonne samaritaine (D8)
Bienveillance 8

Savoir : Sotte (D4)
Mémoriser 1

Sensibilité : Ouverte (D8)

Perception 3	Cuisine 6
Évaluation 3	Perspicacité 3

Entregent : Badine (D8)

Charme 3	Baratin 4
Chant 2	Danse 3
Étiquette 1	Marchandage 4

Puissance : Membrue (D8)
Bonus dégâts 0
Pièces d'armure lourde 5

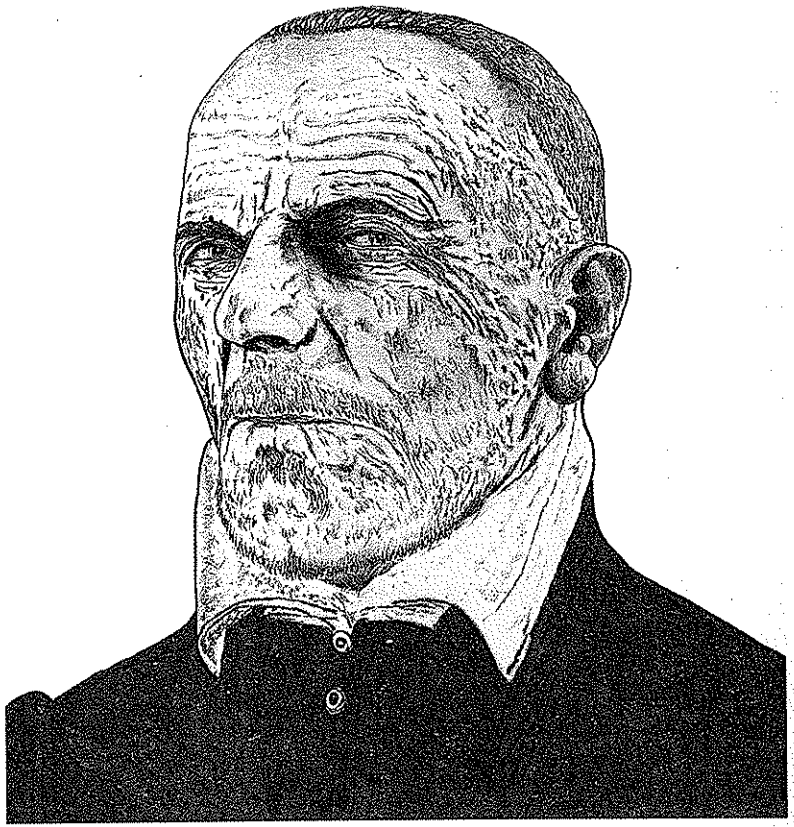
Effort 3	Bagarre 2

Complexion : Gaillarde (D10)
Endurance 4

Adresse : Ingambe (D8)
Course/Initiative 3
Actions/tour 2

Couture 5	Filage 4





Louis-André de Loubens, comte de Villeroux

Portrait physique : M. de Loubens est un homme sec, de taille moyenne, aux cheveux gris et ras et à la barbe blanche. Son visage est étroit, effilé, profondément ridé, et il a les yeux petits et durs. Il dégage une impression générale de sévérité et d'autorité. Malgré ses cinquante ans, il est encore vif et nerveux. Il porte généralement un court manteau de voyage, un simple pourpoint noir, une chemise à col carré, des hauts de chausses sombres et des bottes. Son épée est une simple arme de guerre, dépourvue de toute ornementation.

Portrait moral : M. de Loubens est un homme réellement sévère et autoritaire. De tempérament droit, mais calviniste convaincu, il a participé à la conjuration d'Amboise et n'a échappé que de peu à la capture. Révolté par la politique royale en matière de religion, il appartient au clan de Louis de Condé. Veuf depuis huit ans, il a trois fils et ne cherchait pas spécialement à se remarier. S'il a demandé la main de Mademoiselle Agrippine, c'est parce que le baron de Sanceny a été nommé lieutenant du roi sur les terres de Villeroux, en Guyenne, et que Loubens veut conclure avec lui un accord pour tolérer le culte réformé. Il n'entend néanmoins abattre ses cartes que lorsque les engagements pris avec Sanceny seront solides.

S'il vient à Lyon, c'est aussi en tant que représentant d'Antoine de Bourbon, à la fois pour surveiller François de Caumont-La Force et évaluer si Lyon est véritablement prêt à basculer dans le camp protestant. Il doit aussi contacter les émissaires de Genève pour leur assurer que Condé est décidé à prendre les armes pour soutenir la Cause. Par conséquent, Loubens fera tout pour protéger les émissaires ; c'est la raison pour laquelle il a envoyé Morimont avec les conjurés qui ont assassiné Coqueret.



Louis-André de Loubens, comte de Villeroux

Grâces : Stoïcisme
Providence : Fils prodigue (D6)
Bienveillance 5

Savoir : Mêlé (D8)

Mémoriser 3

Armurerie 2	Droit 3
Intendance 2	Latin 1
Lire/Écrire 3	Stratégie 2
Tactique 4	Théologie 1

Sensibilité : Étriqué (D6)

Perception 2	Vénerie 2

Entregent : Fruste (D6)

Charme 2	Chant 3
Commander 5	Éloquence 3
Étiquette 2	Intimidation 4

Puissance : Membru (D8)

Bonus dégâts 0
Pièces d'armure lourde 5

Effort 3	Armes d'hast 3
Bagarre 2	

Complexion : Gaillard (D10)

Endurance 4	Natation 2

Adresse : Ingambe (D8)

Course/Initiative 3

Actions/tour 2	Arquebusade 2
Escrime 4	Équitation 5





Pierre Morimont

Portrait physique : Morimont est un grand homme maigre, au profil de rapace, aux lèvres charnues et aux épaules larges. Une longue balafre l'a défiguré et lui a crevé l'œil droit. Il est sanglé dans un pourpoint de gros drap, porte une chemise à col carré, de longues bottes et un manteau court défraîchi. Une épée et une dague sont ceintes à son flanc.

Portrait moral : Morimont est un ancien soldat de l'armée du roi. Il a participé à la bataille de Saint-Quentin, où il était enseigne et où il a rencontré le baron de Sanceny. Blessé à trois reprises pour la couronne, sa loyauté au roi s'est peu à peu effritée à cause des persécutions entreprises contre les réformés. Car Morimont est lui aussi un calviniste convaincu. Avec son frère Henri, il a participé à la conjuration d'Amboise ; hélas, son frère fut capturé et pendu par les Guise, et lui-même perdit un œil en tentant d'échapper aux forces des Lorrains, et ne dut la vie sauve qu'à l'intervention armée de Loubens. Depuis, il voue une haine fanatique au parti papiste, et il est d'une fidélité indéfectible à Loubens. Son intransigeance et sa haine en font un personnage capable des pires atrocités, pourvu que ce soit pour la Cause...

Au cours de la terrible affaire d'Amboise, c'est César de Sanceny qui a soigné Morimont. Celui-ci est donc très partagé vis-à-vis des Sanceny : il estime le baron, son compagnon d'armes de Saint-Quentin, mais il le hait pour avoir embrassé la cause des Guise. Il s'estime redevable vis-à-vis de César, mais regrette sa tiédeur pour la Réforme. Néanmoins, César peut s'avérer être un auxiliaire précieux face à Morimont : en effet, si les PJ sont en difficulté face à Morimont, une intervention de César en leur faveur peut suffire à convaincre Morimont de les épargner, par respect pour César.

LIVRE 2
SCÉNARIOS



SCÉNARIO 2 :
LE
RIMAILLEUR
FERRAILLÉ

Pierre Morimont

Grâces : En garde
Providence : Fils prodigue (D6)
Bienveillance 6

Savoir : Limité (D6)

Mémoriser 2
Armurerie 3 Tactique 2

Sensibilité : Etriqué (D6)

Perception 2

Entregent : Fruste (D6)

Charme 2 Commander 2
Étiquette 2 Intimidation 4

Puissance : Membru (D8)

Bonus dégâts 0
Pièces d'armure lourde 5
Effort 3 Armes d'hast 2
Bagarre 4 Forcer 2
Lutte 3 Saut 3

Complexion : Sanguin (D12)

Endurance 5
Dive bouteille 2 Natation 2

Adresse : Leste (D10)

Course/Initiative 4
Actions/tour 3
Arquebusade 3 Escrime 5
Esquive 3 Équitation 4
Lancer 2 Main gauche 2







Lazare Fricot, libraire rue de la Grenette

Portrait physique : Lazare Fricot est un vénérable vieillard, au crâne dégarni et à la longue barbe blanche. Il porte un calot noir et une longue robe de taffetas noir aux boutons de corne. Ses mains sont constamment tachées d'encre, et il porte fréquemment une plume passée derrière l'oreille. Il a l'air grave et érudit, et pèse soigneusement le moindre mot, même pour souhaiter le bonjour à ses voisins.

Portrait moral : Lazare Fricot est fondamentalement un brave homme, certes tatillon avec ses typographes et quelque peu suffisant, mais honnête et pieux. C'est d'ailleurs son intégrité qui l'a poussé à adhérer à la Réforme, qui lui semble plus pure que les trafics de l'Église. Quelque peu naïf, il n'a pas compris que son invité n'adhérait à la Réforme que par opportunisme et politesse. La décision d'assassiner Coqueret a été prise sans son accord, mais il la comprend et protège malgré tout les conjurés. Placé dans une situation intenable, il apparaît profondément tourmenté à ses proches. Si les PJ se montrent diplomates, il acceptera qu'ils visitent la chambre de Coqueret.

Lazare Fricot, libraire rue de la Grenette

Providence : Fils prodigue (D6)
Bienveillance 4

Savoir : Lettré (D10)

Mémoriser 4	Cartographie 2
Comptabilité 4	Cosmographie 2
Grec Ancien 1	Imprimerie 5
Intendance 4	Latin 3
Lire/Écrire 5	Théologie 2

Sensibilité : Ouvert (D8)

Perception 3	Littérature 3

Entregent : Badin (D8)

Charme 3	
Baratin 2	Éloquence 3
Discrétion 2	Marchandage 4

Puissance : Menu (D4)

Bonus dégâts –2
Pièces d'armure lourde 1
Effort 1

Complexion : Languide (D6)

Endurance 2

Adresse : Gauche (D6)

Course/Initiative 2
Actions/tour 2 Calligraphie 2







Gaspard Courrières, typographe de Maître Fricot

Portrait physique : Gaspard Courrières est un gaillard d'allure solide, aux tempes dégarnies et aux oreilles largement décollées. Dans l'imprimerie de Maître Fricot, il ne porte que haut-de-chausses et chemise, car il est chargé de la presse, un rude effort. Pour sortir, il enfile un pourpoint de grosse toile brune, jette un manteau noir sur ses épaules et se coiffe d'un calot. Il porte une dague au côté.

Portrait moral : Le meurtre de Coqueret a marqué Courrières, car il connaissait bien le poète et éprouvait même une certaine sympathie pour lui. C'est précisément parce qu'il connaissait Coqueret qu'il a été impliqué directement dans son assassinat, car il fallait quelqu'un pour reconnaître la victime et la désigner aux sicaires.

Fidèle à sa foi, la dérive sanglante de la conjuration l'épouvante néanmoins. Il surveille Fricot, et se sait surveillé par lui.

Gaspard Courrières, typographe de Maître Fricot

Providence : Pauvre pécheur (D4)
Bienveillance 8

Savoir : Limité (D6)

Mémoriser 2	Cartographie 2
Imprimerie 4	Latin 2
Lire/Écrire 3	Théologie 1

Sensibilité : Ouvert (D8)

Perception 3	Perspicacité 2

Entregent : Fruste (D6)

Charme 2	Baratin 2
Discrétion 2	Marchandage 3

Puissance : Membru (D8)

Bonus dégâts 0
Pièces d'armure lourde 5

Effort 3	Bagarre 2
Lutte 2	

Complexion : Dispos (D8)

Endurance 3	
Menuiserie 2	Natation 3

Adresse : Ingambe (D8)

Course/Initiative 3
Actions/tour 2

Calligraphie 2	Détroussage 2







Martin Courrières, curé de Saint-Serge

Portrait physique : Le père Courrières est un homme mince, vieillissant, au visage intelligent et au regard inquisiteur. Il porte une barrette (bonnet carré de prêtre), une longue soutane noire, de coupe simple mais de beau drap de Hollande, un col carré aux broderies discrètes. Il porte en sautoir un petit crucifix en argent, et un livre d'heures à la main. Il s'agit en fait d'un ouvrage de psaumes ; un PJ curieux qui jettera un coup d'œil sur la tranche s'en rendra compte ; des psaumes en français lus par un prêtre catholique devraient éveiller la méfiance sur un jet réussi en *Théologie.*

Portrait moral : Le père Courrières penche nettement pour la Réforme, même s'il n'a pas encore eu le courage de se déclarer. Il regrette la mort de Coqueret, mais fera tout pour la dissimuler aux PJ. Il se montre courtois, assez érudit, et sonde les PJ sur leurs réelles intentions.

Martin Courrières, curé de Saint-Serge

Providence : Fils prodigue (D6)
Bienveillance 6

Savoir : Lettré (D10)

Mémoriser 4	Droit 1
Grec ancien 2	Latin 5
Lire/Écrire 5	Théologie 3

Sensibilité : Ouvert (D8)

Perception 3	
Littérature 2	Perspicacité 3

Entregent : Badin (D8)

Charme 3	Baratin 3
Chant 4	Éloquence 4

Puissance : Délicat (D6)

Bonus dégâts –1
Pièces d'armure lourde 3
Effort 2

Complexion : Dispos (D8)

Endurance 3

Adresse : Gauche (D6)

Course/Initiative 2
Actions/tour 2 Calligraphie 3



Hommes de main huguenots

Portrait physique : Des gaillards furtifs, aux manteaux sombres, aux cols relevés, aux vêtements bourgeois, le chapeau rabattu sur les yeux, armés de dagues, de gourdins et de rares pistoles.

Portrait moral : Ce sont de petits artisans et de petits boutiquiers ralliés à la Réforme. Ils sont envoyés par le consul Bartholomé Quinquenet qui leur a promis l'impunité, et par le ministre Jean Caussenave, qui les a assurés qu'ils agissaient pour la Religion.

Hommes de main huguenots

Savoir : Limité (D6)
Mémoriser 2

Sensibilité : Etriqué (D6)
Perception 2

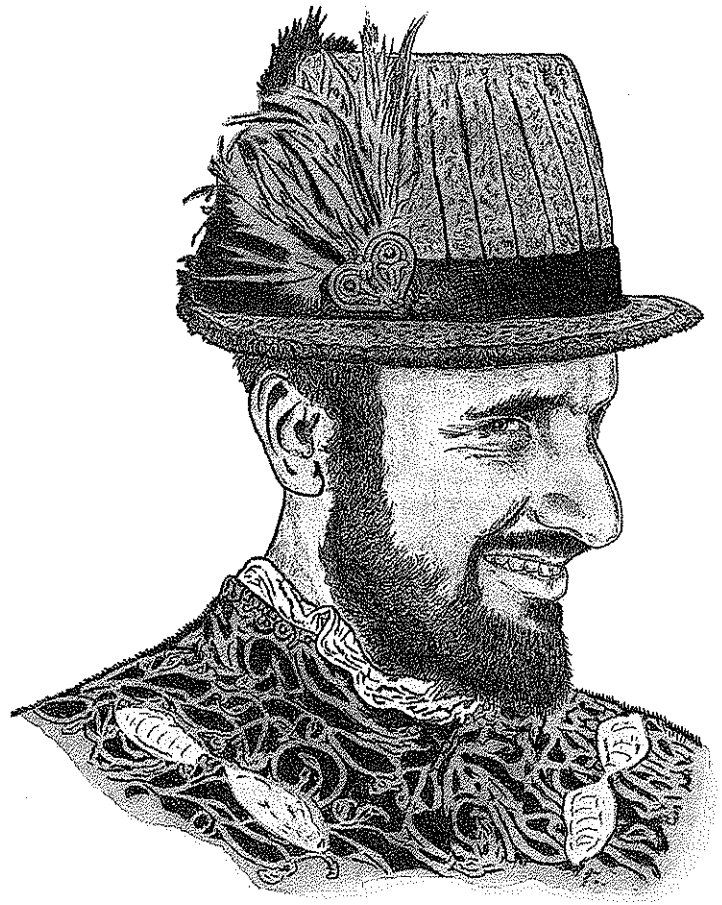
Entregent : Badin (D8)
Charme 3 Discrétion 2

Puissance : Membru (D8)
Bonus dégâts 0
Pièces d'armure lourde 5
Effort 3 Bagarre 2
Lutte 2

Complexion : Dispos (D8)
Endurance 3

Adresse : Gauche (D6)
Course/Initiative 2
Actions/tour 2 Arquebusade 1





Théodore Coqueret, poète & libelliste

Portrait physique : Théodore Coqueret est un homme de taille moyenne, au visage quelconque, mais au regard pétillant de bonne humeur. Il porte un collier de barbe mal taillé, un pourpoint et une cape élimés, des hauts-de-chausses brillants d'usure et un chapeau défraîchi. Du reste, la coupe excellente de son habit laisse entendre qu'il a connu de meilleurs jours. Il fait preuve d'une grande



urbanité, et n'hésite jamais à porter la main au chapeau et à s'incliner bien bas devant les dames et les gentilshommes.

Théodore Coqueret, poète & libelliste

Grâces : Polémiste
Providence : Pauvre pécheur (D4)
Bienveillance 7

Savoir : Mêlé (D8)

Mémoriser 3
Cosmographie 2 Grec ancien 1
Latin 2 Lire/Écrire 5

Sensibilité : Ouvert (D8)

Perception 3 Littérature 4

Entregent : Disert (D10)

Charme 4 Baratin 6
Danse 2 Marchandage 2
Mendier 2 Pose 2

Puissance : Délicat (D6)

Bonus dégâts –1
Pièces d'armure lourde 3
Effort 2 Bagarre 2

Complexion : Languide (D6)

Endurance 2 Dive Bouteille 3

Adresse : Ingambe (D8)

Course/Initiative 3
Actions/tour 2 Calligraphie 2
Jeux de dés 2 Jeux de cartes 2

Portrait moral : Sans génie, petit libelliste de cour au charme facile, Coqueret s'ennuie loin de Paris. Il est prêt à pas mal de compromissions pour faire oublier sa bévue. Du reste, c'est un joyeux compagnon, (très) galant avec les dames (il les courtise en récitant des sonnets empruntés aux *Amours de Cassandre*, de Ronsard, tout en jurant qu'il s'agit de ses œuvres). Avec ces messieurs, il est buveur, joueur et porté sur les récits un peu lestes.

Voici un poème de Ronsard, tiré des *Amours de Cassandre* et composé en 1552, que Coqueret s'attribue :

Comme un chevreuil, quand le printemps détruit
L'oiseux cristal de la morne gelée,
Pour mieux brouter l'herbette emmiellée
Hors de son bois avec l'Aube s'enfuit,

Et seul, et sûr, loin des chiens et de bruit,
Or sur un mont, or dans une vallée,
Or près d'une onde à l'écart recelée,
Libre folâtre où son pied le conduit ;

De rets ni d'arc sa liberté n'a crainte,
Sinon alors que sa vie est atteinte,
D'un trait meurtrier empourpré de son sang :

Ainsi j'allais sans espoir de dommage,
Le jour qu'un œil sur l'avril de mon âge
Tira d'un coup mille traits dans mon flanc.



Appendice Historique

Son nombre des PNJ ont été mêlés à des événements historiques importants qui ont eu lieu dans les années ou dans les mois précédant le cours de ce scénario. Le baron, son valet Guillemet et Pierre Morimont ont participé à la bataille de Saint-Quentin dans le camp français (voir l'encart sur Saint-Quentin ci-dessous). Le baron de Sanceny et Pierre Morimont faisaient partie de l'armée du connétable de Montmorency. Au moment de la débâcle sous les coups ennemis, ils ont figuré parmi les rares militaires français à réussir à percer l'étau ennemi pour prendre la fuite. À cette occasion, Monsieur de Sanceny s'est trouvé en danger de mort, et a été dégagé par Guillemet, qui a été gravement touché à la main par une arquebusade espagnole.

Le baron, son fils aîné François-Donatien et le fidèle Guillemet ont participé aux répressions d'Amboise du côté des Guise, tandis que César, Pierre Morimont et Monsieur de Loubens étaient dans le camp des conjurés. Pierre Morimont a participé à l'assaut contre le château d'Amboise mené par La Roche-Chandieu ; son frère a été tué au cours de la bataille, et Morimont grièvement blessé au visage – d'où sa balafre. Il a néanmoins réussi à prendre la fuite, puis a été soigné par César dans une grange près d'Amboise. Le baron de Sanceny, son fils François-Donatien et l'inévitable Guillemet, eux, ont prêté main-forte aux Guise. Ils ont pris part à plusieurs escarmouches en forêt, ainsi qu'au siège du château de Noisay. Leur soutien a été remarqué par le duc de Guise. Celui-ci, après l'affaire, a obtenu dix-sept nominations au titre de chevalier de l'ordre royal de Saint-Michel ; le baron faisait partie de ces nouveaux dignitaires. (Au sujet du Tumulte d'Amboise, voir le *Livre II*.)

La bataille de Saint-Quentin

En 1557, la guerre éclate entre Philippe II d'Espagne, marié à Marie Tudor, reine d'Angleterre, et Henri II de France. Depuis les Flandres, province espagnole, une armée d'invasion anglo-espagnole fond sur le royaume. L'amiral de Coligny, avec une troupe de 250 hommes, se jette dans Saint-Quentin fin juillet alors que l'avant-garde espagnole s'apprête déjà à entrer dans la ville. Coligny ferme les portes, organise la défense



de la ville et parvient à stopper l'armée commandée par le duc de Savoie, le féroce général de Philippe II. Mais la partie est inégale : les remparts de Saint-Quentin sont en mauvais état, la population démoralisée, la supériorité de l'armée d'invasion écrasante. Coligny tient cependant héroïquement pour donner le temps à Henri II et au connétable de Montmorency de ramener l'armée française de Champagne en Picardie.

Le 9 août, l'armée française arrive enfin en vue de la ville assiégée. Les officiers français se rendent compte que les troupes espagnoles n'occupent pas les marais de la Somme, qui bordent une partie de Saint-Quentin. Le connétable décide alors d'essayer de rentrer dans la ville par ce chemin.

Malheureusement, les Français sont désorganisés : les troupes se massent devant le marais, bousculant quelques avant-postes espagnols, mais ne peuvent progresser davantage car les barques de l'armée se trouvent à l'arrière-garde. Il faut deux heures pour les faire passer à l'avant-garde. Dans l'intervalle, le duc de Savoie range ses troupes en ordre de bataille et fond sur les Français. Ceux-ci, qui ne s'attendaient pas à l'attaque, sont immédiatement submergés. La charge espagnole est dévastatrice : 2500 soldats et 600 gentilshommes français sont massacrés, les neuf dixièmes de l'armée sont encerclés et capturés. Dans les prisonniers, on trouve tout l'état-major français : le connétable de Montmorency, le maréchal de Saint-André, le comte de La Rochefoucauld, le duc de Montpensier, le comte Rhingrave... Seul le colonel-général de l'infanterie d'Andelot, le frère de Coligny, parvint à entrer à Saint-Quentin à la tête de 450 rescapés.

La défaite fit trembler la France : la route de Paris était ouverte, et malgré une défense héroïque qui se prolongea jusqu'à la fin du mois d'août, Saint-Quentin finit par tomber. Coligny et d'Andelot furent capturés à leur tour, tandis que la ville était mise à feu et à sang par les Espagnols. Bizarrement, Philippe II ne profita pas de la situation, et ne poussa pas plus avant.

Cela laissa le temps au sauveur du royaume de revenir d'Italie, où il s'était enlisé dans une guerre sans gloire. Le duc François de Guise arrive à Paris le 6 octobre, reforme une armée, et mène une contre-offensive audacieuse, qui en fera le héros de toute une génération. Mais ceci est une autre histoire...



Comme on sert le cerf

Forêt, haute maison des oiseaux bocagers !
Plus le cerf solitaire et les chevreuils légers
Ne paîtront sous ton ombre.

Pierre de Ronsard, *Contre les bûcherons de la forêt de Gastine*

Je suis le champ sanglant où la fureur hostile
Vomit le meurtre rouge.

Agrippa d'Aubigné, *Les Tragiques*

Ce scénario s'adresse à des personnages expérimentés ; en effet, l'aventure qui attend les PJ est dangereuse et risque d'être vorace en points de *Providence*... Un ou deux combattants et au moins un personnage lettré et diplomate sont indispensables. Un médecin ou un barbier peuvent se révéler très utiles.

Avec des adaptations mineures, ce scénario peut facilement être joué ailleurs que dans le Lyonnais et au cours d'une autre guerre civile de la deuxième moitié du XVIe siècle.

Introduction

Dans la nuit du 29 au 30 avril 1562, un coup de force permet aux réformés lyonnais de s'emparer de la ville. Les loyalistes sont chassés ou emprisonnés, et les insurgés ouvrent



leurs portes aux troupes du baron des Adrets, le lieutenant du prince de Condé dans le sud-est du royaume. Tout le Lyonnais s'embrase, partagé entre bandes huguenotes et foyers de résistance catholique.

Les PJ prennent la fuite hors de Lyon pour tenter de gagner Villefranche-sur-Saône, encore tenue par des troupes royales. Malheureusement, la vallée de la Saône est déjà contrôlée par des détachements d'enfants perdus du baron des Adrets, et les PJ doivent quitter la route de Villefranche pour essayer de contourner l'ennemi par la montagne, en empruntant la route de Caluire. Pour rajouter du piment, faites de cette fuite une course-poursuite haletante, en jetant sur les traces de vos PJ un de leurs vieux ennemis huguenots ayant survécu aux scénarios précédents, accompagné par toute une cornette de chevau-légers. (Il peut s'agir de Morimont, du comte de Jussac ou du lieutenant de Cassagnac...)

Au soir du 30 avril, les PJ déboucheront dans le bourg du Bois d'Oingt, sur la vallée de l'Azergues. Ils y seront secourus par le sieur François d'Azergues, le hobereau catholique local, mais ils y seront également encerclés par les insurgés réformés du pays, renforcés par la cornette de leurs poursuivants...

La trame

Dans la nuit du 30 avril, les maigres forces du sieur d'Azergues, secondées par les PJ, doivent se défendre contre un assaut particulièrement violent mené par les huguenots. À la fin du combat, les hommes du sieur d'Azergues se rendent compte de l'absence de leur seigneur. Après de brèves recherches, on le retrouve mort, égorgé sur sa chaise percée. Les défenseurs catholiques du Bois d'Oingt vont alors s'accuser mutuellement du meurtre – ou accuser les PJ ; les PJ auront dès lors la tâche délicate de tenter de calmer les querelles pour fédérer les forces catholiques contre leurs ennemis. Si les PJ ne s'interposent pas, les huguenots sauront profiter des dissensions adverses pour prendre d'assaut la position catholique... Bien sûr, le meilleur moyen de ramener le calme chez les catholiques sera d'enquêter et de découvrir l'assassin du sieur François d'Azergues. Cette enquête sera agitée, puisque émaillée par les offensives huguenotes, et plongera les PJ au cœur de vieux secrets familiaux...



L'histoire

I. L'amazone de La Chapelle-Vendômoise

Jeanne d'Azergues, née Jeanne de Certeau, a vu le jour aux aurores du siècle, en l'an de grâce 1501. Fille de petite noblesse, elle eut la chance d'être placée dès l'âge de treize ans comme demoiselle de compagnie à la cour du roi Louis XII. Elle ne connut que peu ce monarque prématurément vieilli ; il mourut le premier janvier 1515. Lui succéda un jeune géant charismatique, épris de chevalerie et de beaux arts : François d'Angoulême, que la postérité connut sous le nom de François Ier.

Jeanne fut transportée par le beau roi et par la cour fastueuse qu'il entretint tout au long de son règne. Les joutes courtoises, les spectacles de musique et de poésie, les intrigues amoureuses, la splendeur des châteaux de la Loire, l'épopée guerrière des armées françaises en Italie baignèrent sa jeunesse et l'ont marquée à vie. Mais son plus beau souvenir date de la chasse du 12 septembre 1519.

Jeanne était folle de chasse, et elle ne ratait jamais une courre royale. Le 12 septembre 1519, le roi François chassait en sa forêt de La Chapelle-Vendômoise. Un cerf particulièrement retors fut levé par les meutes ; au bout de plusieurs heures de traque au plus profond de la forêt, la plupart des chasseurs avaient abandonné ou s'étaient dispersés. Seul le roi, accompagné de son meilleur veneur, le béarnais Pierre de Ruthis, de son grand fauconnier René de Cossé et de Jeanne, cavalière intrépide, talonnait encore le noble animal. Vers la fin de l'après-midi, les chiens donnèrent l'hallali. Le roi mit pied à terre, tira une dague de chasse, mais, par galanterie, tendit l'arme à Jeanne et la laissa servir le cerf. Éblouie par la courtoisie du geste et par l'honneur qui lui était fait, Jeanne acheva néanmoins le cerf avec une sûreté qui lui valut les compliments du roi et de ses deux officiers. Plus tard, dans la soirée, alors que la cour festoyait, le roi porta publiquement une santé en l'honneur de Jeanne, qu'il appela « l'amazone de La Chapelle-Vendômois ».

Bien sûr, François Ier perdit très vite jusqu'au souvenir de la petite demoiselle croisée au cours de cette chasse. Mais Jeanne, elle, n'oublia jamais ce 12 septembre 1519, et voua désormais une adoration sans bornes à son roi. Elle aimait tout ce que le roi aimait, elle haïssait tout ce que le roi haïssait. Sa vie entière se construisit autour de ce soleil lointain, le grand roi-chevalier, et, en 1562, sous le règne du petit-fils de ce monarque,



c'est toujours François Ier qui reste son vrai roi. Cette vie obscure façonnée autour du modèle royal devait décider de bien des actes de son existence. Elle épousa Pierre d'Azergues parce qu'il avait servi sous les ordres du roi dans le Milanais ; elle voua une détestation féroce à la Réforme à cause de l'affaire des Placards (octobre 1534) ; elle exacerba le conflit entre son mari Pierre d'Azergues et ses voisins de Francheville parce que les Francheville avaient soutenu secrètement la trahison du connétable de Bourbon (1523).

2. La dame du Bois d'Oingt

En 1521, Jeanne épousa Pierre d'Azergues, sieur du Bois d'Oingt. Il s'agissait d'un chevalier sans fortune, issu de la noblesse lyonnaise, qui avait servi dans les armées françaises dans le Milanais. Jeanne se partagea désormais entre son nouveau fief du Bois d'Oingt et la cour.

Elle y séjourna en particulier en 1525-1526, pour tenter de rassembler la rançon de son mari, capturé au cours de la bataille de Pavie par les Impériaux.

Jeanne eut sept enfants, dont seuls trois survécurent à la petite enfance. Il s'agissait de François, l'aîné ; de Marguerite, la cadette ; et de Louis, le puyné. Lors de leur enfance, elle eut fort à faire pour lutter contre les entreprises d'un voisin ambitieux, René de Francheville.

Pendant la captivité de son mari Pierre d'Azergues, de 1525 à 1528, René de Francheville, un membre de la petite noblesse du Lyonnais, tenta d'agrandir ses terres en mordant sur les domaines de la famille d'Azergues. Jeanne dut souffrir les intimidations des gens de Francheville, et soutint plusieurs procès pour conserver des bois et des pâtures sur la paroisse du Bois d'Oingt. Elle soupçonnait en outre René de Francheville d'être un agent du connétable de Bourbon, et lui vouait une haine accrue pour cette raison. Elle parvint à garder les terres des Azergues, et l'affaire se tassa à partir de 1528, avec le retour de Pierre d'Azergues. Mais l'hostilité restait forte entre les deux maisons. Une hostilité qui ne fit que croître avec les ans, lorsque le bruit courut que les Francheville avaient embrassé la Réforme...

3. La visite du colonel de Cossé

Les années passèrent. Pierre d'Azergues continua à servir régulièrement dans les armées royales, et s'illustra en 1541 au siège de Perpignan, sous les ordres du colonel Charles de Cossé. Les enfants de Jeanne grandirent. En 1544, alors qu'il se rendait en Piémont au service du roi, le colonel



Charles de Cossé s'arrêta quelques jours au Bourg d'Oingt. Il fut reçu avec honneur dans la demeure de son ancien officier, Pierre d'Azergues. Mais le colonel était aussi le fils de René de Cossé, le grand fauconnier de François Ier qui avait jadis assisté à la chasse de La Chapelle-Vendômoise. C'est dire si Pierre et Jeanne d'Azergues furent honorés de recevoir le colonel...

Les enfants de Jeanne étaient alors des adolescents, dans toute la grâce de la jeunesse. Marguerite, en particulier, était pleine de fraîcheur, et elle dévorait avec des yeux de biche le colonel de Cossé, le héros de Perpignan et le fils du grand fauconnier... Charles de Cossé était en effet un homme d'une grande séduction (l'histoire l'a retenu sous le surnom du « beau Brissac »), et il ne fut pas insensible au charme de la jeune demoiselle d'Azergues. En deux mots comme en cent, il se comporta de façon fort légère, et quitta le Bois d'Oingt en laissant la petite Marguerite enceinte... La famille d'Azergues étouffa le scandale ; du reste, Marguerite mourut en donnant naissance à une petite bâtarde, qui fut prénommée Anne. Bien sûr, le beau colonel ne donna plus signe de vie. Il menait une carrière politique et militaire brillante : il devint rapidement maître de l'artillerie royale, gouverneur du Piémont, et fut élevé au rang de maréchal en 1550. On l'honora désormais du titre de maréchal de Brissac, et le maréchal de Brissac avait bien d'autres chats à fouetter que de se soucier du sort d'une petite orpheline du Lyonnais.

4. La jeune fille et le ballet d'ombres

En 1547, la mort de François Ier provoqua le désespoir de Jeanne, vieillissante mais toujours aussi éprise de son beau roi. Jeanne prit le deuil et ne le quitta plus. L'année suivante, ce fut Pierre d'Azergues qui fut tué sur la route de Lyon, sans doute par des brigands ; mais Jeanne soutint dur comme fer que c'était les Francheville





qui avaient organisé l'embuscade, et il fallut toute la persuasion de ses fils pour l'empêcher de porter plainte contre eux.

Avec la mort de Pierre, ce fut son aîné, François d'Azergues, qui reprit le titre de sieur du Bois d'Oingt. Le cadet, Louis, fut envoyé à Paris faire des études de droit ; il en revint avec le titre d'avocat, et partit exercer à Lyon. La petite Anne fut élevée au Bois d'Oingt par sa grand-mère et son oncle. À l'exception de Jeanne, de ses deux fils et du père Bouillard, leur confesseur, tous ignoraient que le maréchal de Brissac était le père d'Anne.

François d'Azergues, le nouveau sieur du Bois d'Oingt, s'était marié fort jeune avec Marie de Dardilly, et le couple avait eu un fils, Gratien, d'un an plus jeune qu'Anne. Les deux cousins furent élevés ensemble, et la fatalité s'en mêla ; en passant des jeux innocents de l'enfance aux passions vagues de l'adolescence, Anne et Gratien s'éprirent l'un de l'autre. La famille s'en aperçut ; en 1560, François d'Azergues estima plus prudent d'écarter son fils, et l'envoya s'exercer au métier des armes... avec une lettre de recommandation adressée au maréchal de Brissac ! Le maréchal, qui devait bien ce service aux d'Azergues, fit de Gratien le guidon d'une de ses cornettes de gendarmerie, et en profita pour se renseigner discrètement sur sa fille auprès du jeune homme. Celui-ci s'exécuta d'autant plus volontiers qu'il ignorait avoir affaire au père naturel de sa cousine adorée !

Pendant ce temps, Louis d'Azergues, avocat au parlement de Lyon, sombrait dans un vice dangereux : le jeu. Il jouait gros et perdait gros. Bientôt, il fut acculé par ses créanciers... La mort dans l'âme, il s'adressa aux Francheville, les ennemis héréditaires de sa famille, pour mendier de quoi éponger ses dettes. Jacques de Francheville, fils et successeur de René de Francheville, accepta de lui porter secours en échange de sa fidélité... C'est ainsi que Louis d'Azergues devint secrètement la créature des Francheville. Il commença par révéler à Jacques de Francheville la filiation de sa nièce Anne, et fit miroiter à celui-ci qu'un mariage avec Anne pourrait lui permettre de mettre terme à la rivalité entre les d'Azergues et les Francheville, voire de mettre un pied dans la puissante famille du maréchal de Brissac.

Louis présenta le projet avec suffisamment d'habileté pour séduire son frère ; mais Jeanne, la matriarche, refusa tout net la perspective d'une telle alliance, et commença à se méfier de ses fils. À ses yeux, les Francheville représentaient le mal absolu : des voleurs, des hérétiques, et les créatures du félon parmi les félons, le connétable de Bourbon... Sous le

LIVRE 2
SCÉNARIOS



SCÉNARIO 3 :
COMME
ON SERT
LE CERF

règne de François II, elle raisonnait toujours comme sous le règne de son grand-père...

5. L'affaire Germain Trognet

Un autre événement, apparemment anecdotique, accumula des nuages menaçants sur la famille d'Azergues. En décembre 1560, François d'Azergues et son garde-chasse, Henriot La Gaule, abattirent un braconnier du Bois d'Oingt. Il s'agissait de Germain Trognet, un manouvrier du pays ; les circonstances exactes de sa mort ne furent jamais éclaircies. François d'Azergues et La Gaule affirmèrent que Germain Trognet, surpris en train de chasser, les avait mis en joue avec son arquebuse, et qu'ils n'avaient tiré que pour se défendre... Toutefois, le corps du braconnier avait été touché de deux balles dans le dos. Le frère de Germain, Benoît Trognet, tenta de porter plainte contre son seigneur, car les d'Azergues ne possédaient pas le droit de haute justice ; mais les compétences en droit de Louis d'Azergues et ses relations au sein des milieux judiciaires lyonnais permirent d'étouffer l'affaire. Benoît Trognet, débouté, s'est alors secrètement juré de faire payer très cher aux d'Azergues le meurtre de son frère.





6. La trahison des frères d'Azergues

Au cours de l'année 1561, François est tombé complètement sous l'influence de Louis à la suite de son aide dans l'affaire Trognet. Or Louis, toujours débiteur de Jacques de Francheville, s'était impliqué dans les conjurations des réformés lyonnais. Dès le début de la première guerre civile, dans les premiers jours du mois d'avril 1562, Louis prévient François que Lyon va se rebeller contre l'autorité royale et ouvrir ses portes aux troupes du prince de Condé. Louis insiste aussi sur l'importance stratégique du Bois d'Oingt : le bourg contrôle la route de Caluire qui mène de Lyon à Villefranche-sur-Saône, et sa position géographique risque d'en faire l'enjeu de violents combats entre les forces catholiques et réformées.

François prend alors secrètement contact avec Jacques de Francheville, par l'intermédiaire de son frère. Il refuse de se convertir à la Réforme, mais il veut trouver un arrangement avec le hobereau huguenot pour éviter la ruine de sa seigneurie. Il accepte de laisser « prendre par surprise » le Bois d'Oingt par les hommes de Francheville dès que Lyon entrera en insurrection ; en échange, il négocie la vie sauve de ses gens et la protection de ses biens. Pour sceller l'accord, il propose, toujours secrètement, la main d'Anne au seigneur protestant. Il est convenu entre les trois gentilshommes que Louis d'Azergues quitterait Lyon dès la ville tombée entre les mains des réformés, et qu'il préviendrait immédiatement Jacques de Francheville et François. François ferait traîner suffisamment les choses pour permettre aux Francheville de s'emparer du bourg du Bois d'Oingt sans coup férir.

7. La tragédie se noue

Louis et François ont négligé deux paramètres dans leurs plans. D'une part, la moitié de la population du Bois d'Oingt est farouchement catholique, à commencer par Jeanne elle-même, par le curé Clément Bouillard ou par Henriot La Gaule... D'autre part, ils ont oublié l'amour de Gratien pour Anne. Or Gratien est saisi par l'inquiétude dès le début de la guerre. Il sait le Lyonnais infesté par les réformés, et craint aussi bien pour sa famille que pour sa bien-aimée Anne. Il parvient à obtenir un congé du maréchal de Brissac et rentre à bride abattue au Bois d'Oingt. Il y arrive le 28 avril, à peine une journée avant le début de l'insurrection.

Si le maréchal a laissé si facilement partir un de ses officiers au début de la guerre, c'est parce qu'il sait ses jours



comptés. Et le beau Brissac est pris de remords, au soir de sa vie, en pensant à cette enfant qu'il a abandonnée avant même sa naissance. Quelques jours après le départ de Gratien, le repentir – ou la peur pour son salut – sont tels qu'il envoie au Bois d'Oingt son frère, Artus de Cossé, comte de Secondigny et grand pannetier de la couronne. Le comte de Secondigny a pour mission de reconnaître, au nom de son frère, Anne d'Azergues, et de la protéger des troubles. Artus de Cossé part donc sur les traces de Gratien, à la tête d'une cornette de la gendarmerie royale.

8. Bataille pour le Bois d'Oingt

Dès que Lyon tombe aux mains des protestants, dans les premières heures du 30 avril, Louis d'Azergues gagne au galop le Bois d'Oingt. En chemin, il prévient Jacques de Francheville, qui marche aussitôt sur le bourg à la tête d'une bande armée. Au Bois d'Oingt, Louis prévient seulement son frère, François, et tous deux se gardent bien d'agir.

Malheureusement, d'autres Lyonnais qui ont fui les troubles ont déjà répandu des rumeurs sur l'insurrection. Au Bois d'Oingt, catholiques et protestants ont pris spontanément les armes. Au soir du 30 avril, Jobelin Richet, le laboureur le plus important du bourg, a pris la tête des huguenots locaux et a tenté de s'emparer de l'église. Les catholiques ont réagi avec vigueur : menés par Gratien d'Azergues, par le père Bouillard et par Henriot La Gaule, ils ont mené une contre-attaque violente. Une fusillade confuse a éclaté sur la place du bourg et autour de l'église. Plusieurs passants étrangers à l'affaire ont été blessés ou tués. Parmi ces malheureux se trouvait Anne d'Azergues, qui rentrait de l'église, et qui s'est effondrée dès les premières secondes du combat, touchée par une balle dans le dos. Ce que personne ne vit, c'est qu'Anne ne fut pas fauchée par une balle perdue : c'est Benoît Trognet qui l'a abattue, profitant de la confusion pour régler un vieux compte avec les d'Azergues...

La blessure mortelle de la jeune fille rendit fous de rage Gratien et les catholiques, qui repoussèrent les huguenots jusqu'aux limites du bourg et furent sur le point de les exterminer ; mais la situation se retourna avec l'arrivée de Jacques de Francheville et de ses hommes. Menés par Henriot La Gaule et Gratien d'Azergues, les combattants catholiques se retranchèrent sur la place du bourg, et organisèrent la défense du quartier de l'église en édifiant des barricades. Les hésitations de Jacques de Francheville, qui ne trouvait pas du tout la situation prévue, leur laissèrent le temps de fortifier leur position convenablement.



9. Crise dans la famille d'Azergues

Anne, grièvement blessée, a été transportée dans l'hôtel d'Azergues. Elle est visiblement à l'agonie, ce qui provoque la consternation de toute la famille – même si Jeanne paraît toujours absente, elle souffre pour sa petite fille, qui est aussi du sang du grand fauconnier... Gratien, quant à lui, est fou de douleur et de rage, et il devient complètement incontrôlable par son père et son oncle. François et Louis se rendent bien compte que leur plan est ruiné, et qu'il leur sera difficile de convaincre leurs gens de rendre les armes. C'est Gratien et le père Bouillard qui semblent avoir confisqué le commandement.

Jacques de Francheville, de son côté, envoie un enfant porter un message au sieur d'Azergues. Le petit garçon, David, un des fils de Jobelin Richet, parvient à se faufiler secrètement chez les catholiques et à porter son message à François d'Azergues. Celui-ci le renvoie avec une lettre où il expose la situation, mais où il assure aussi Francheville qu'il va tout faire pour tenter de reprendre la situation en main. Malheureusement, le petit David est entrevu par Benoît Trognet alors qu'il se faufile au-dessus des barricades ; Trognet soupçonne alors une trahison et ne se gêne pas pour faire circuler la nouvelle jusqu'au père Bouillard. Louis et François, de leur côté, décident de désamorcer la situation ; puisqu'ils n'ont plus d'empire sur Gratien, ils décident d'avoir recours aux seules personnes susceptibles d'avoir encore de l'autorité sur le jeune homme : Anne et Jeanne.

Louis se charge de convaincre Anne de supplier Gratien d'abandonner la lutte : il harcèle la mourante, sous les yeux horrifiés de Marie, sa belle-sœur, qui veillait la jeune fille. Malheureusement, Anne sombre dans l'inconscience avant que son oncle ne soit parvenu à arracher son consentement. De son côté, François a pris à part Jeanne, sa mère. Il lui révèle l'arrangement passé avec Jacques de Francheville, lui expose tout le





bénéfice que le Bois d'Oingt peut tirer d'une capitulation honorable, qui permettrait d'éviter au maximum les ravages de la guerre. Jeanne refuse tout net d'envisager les raisons de son fils et le renie froidement. Humilié, François se retire. Mais Jeanne est animée par une colère froide : elle est bouleversée par ce qu'elle considère comme l'abjection de son aîné. Elle estime qu'il est désormais autant son ennemi que Jacques de Francheville : et elle décide de le supprimer.

10. Les PJ débarquent

Au début de la nuit, les PJ déboulent donc à bride abattue au Bourg d'Oingt, talonnés par leurs poursuivants. Ils bousculent les soudards huguenots de Jacques de Francheville et Jobelin Richet, et sont recueillis par les catholiques. Bien involontairement, ils vont provoquer une dégradation de la situation. En effet, jusqu'à leur arrivée, Jacques de Francheville a retenu les huguenots ; il espère toujours une situation négociée avec les d'Azergues. Mais l'officier qui poursuit les PJ va le pousser à attaquer l'enclave catholique. En outre, le renfort des chevau-légers donne aux protestants une très nette supériorité en hommes et en matériel, qui va balayer les derniers scrupules de Jacques de Francheville... Dès lors, les assauts vont se succéder tout au long de la nuit contre les assiégés...

11. Comme on sert le cerf

Au cours de l'heure qui suit l'accueil des PJ et le premier assaut huguenot, François se retire dans ses appartements pour trouver un peu de repos. Il y est seul car sa femme, Marie, et sa mère, Jeanne, veillent sur Anne ; Louis se renseigne sur l'évolution de la situation auprès des PJ, Gratien monte la garde sur les barricades. C'est alors que Jeanne quitte Marie en prétextant qu'elle a besoin d'un peu de repos et se rend dans la chambre de son fils. Elle le surprend alors qu'il se soulage sur sa chaise percée. Elle prétend vouloir rediscuter avec lui de la proposition qu'il lui a faite quelques heures plus tôt – et, pendant qu'il a l'attention détournée, elle subtilise sa dague, abandonnée sur une chaise avec son baudrier. Elle s'approche de lui et le tue, comme elle a servi le cerf de la Chapelle-Vendômoise, quarante ans plus tôt. Puis, elle se rend dans ses appartements, passe une demi-heure en prière pour le salut de son âme et celui de son fils, et rejoint sa belle-fille au chevet d'Anne.

Vers minuit, elle révélera tout à son petit-fils, Gratien. D'où un changement de comportement très bizarre chez le jeune homme...



L'action

1. La fuite hors de Lyon

À vous d'organiser à votre convenance la fuite des PJ hors de Lyon, dans la nuit du 29 au 30 avril 1562. L'idéal est d'essayer d'établir une relation avec les scénarios que vous avez pu faire jouer auparavant.

Exemple de situation initiale : si les PJ sont des membres de la maison de Sanceny, ils sont restés jusqu'à présent à l'hôtel de la Rigaudière pour veiller sur la sécurité de Madame la baronne et de Mademoiselle Agrippine. Si aucun de vos PJ n'a de compétences médicales, César peut aussi être présent – un médecin ou un barbier peuvent être très utiles au cours du scénario... Dès le début de la guerre, le baron est parti rejoindre le duc de Guise, et François-Donatien a repris son service d'officier dans les compagnies d'ordonnance. Dans la nuit du 29 au 30 avril 1562, les PJ sont réveillés par des rumeurs d'arquebusades et d'émeutes qui semblent éclater en plusieurs quartiers. Un jeune gentilhomme, Hector de Malmaison, frappe alors à coups redoublés à la porte de la propriété ; il est armé, porte diverses estafilades et annonce qu'il vient de la part du lieutenant du gouverneur pour avertir madame la baronne que les huguenots se sont soulevés, que la ville est perdue et qu'il faut fuir. Il recommande de gagner Villefranche, encore tenue par les troupes royales.

À vous de mettre en scène la fuite de la baronne, de Mademoiselle Agrippine et éventuellement de César, sous la protection des PJ. Mettez l'accent sur le chaos qui règne dans les rues, emplies de fumées, des éclairs sporadiques des arquebusades, des cavalcades de bandes d'émeutiers et de fuyards... Vous pouvez plonger vos PJ dans un ou deux accrochages (en particulier aux portes de la ville, théâtre de combats violents), mais veillez à ce qu'ils puissent s'enfuir sans trop de mal – la suite du scénario devrait les mettre à rude épreuve...

Une fois dépassés les derniers faubourgs, ils galopent à bride abattue vers le nord, sur la route qui longe la Saône. Derrière eux, les éclairs des fusillades illuminent parfois les clochers ou les toits de Lyon retentissante de combats. Hélas, très vite, ils aperçoivent plusieurs bandes, totalisant une cinquantaine de cavaliers, qui semblent trotter à leur rencontre. Dans la nuit, ils voient vaguement les éclats froids des corselets et des bourguignottes, et les points brasillants des mèches d'arquebuses... Ils aperçoivent surtout les taches claires des casaques blanches, couleur des rebelles. Un officier semble les repérer et lance de loin un « Qui vive ! » Les PJ reconnaissent la voix d'un vieil ennemi – choisissez un gaillard bien retors parmi ceux qui ont survécu aux précédents scénarios, comme Morimont, le comte de Jussac, le lieutenant de Cassagnac...

Dès lors, les PJ devraient paniquer et se rabattre sur les collines. Dès qu'ils font mine de prendre la fuite, les chevau-légers huguenots leur donnent la chasse. Sur le coteau, les PJ trouvent le chemin de Caluire, qui devrait les mener vers le Bois d'Oingt... L'aube les surprendra en train de gravir le flanc de la colline, toute une cornette de cavalerie aux trousses. Leur vieil ennemi les reconnaîtra à la lueur du soleil levant, et la poursuite deviendra alors acharnée.

La chasse durera toute la journée. Vous pouvez la traiter de façon elliptique, ou en faire un moment fort. Dans ce cas, multipliez les tests d'*Équitation* – si les PJ en ratent, ils sont rattrapés par un ou deux chevau-légers en pointe, et de brefs accrochages peuvent avoir lieu. Mettez l'accent sur l'épuisement des chevaux, ménagez le suspense en distançant les poursuivants, puis en les faisant réapparaître à la faveur d'un incident : passage d'un gué mal négocié, cheval qui boîte, chute due à un échec critique en *Équitation*, malaise d'Agrippine épuisée par la chevauchée... Vous pouvez construire tout un chapitre du scénario en faisant une variante XVIe siècle du *Duel* de Spielberg... Mais ne faites pas perdre de vue que la supériorité numérique des chevau-légers rendra tout affrontement direct fatal aux PJ. Méfiez-vous aussi de PJ astucieux qui tenteraient de se dissimuler pour laisser passer leurs poursuivants et rebrousser chemin ; une bonne parade consiste à laisser en arrière une vingtaine de chevau-légers qui abreuvaient leurs chevaux à une fontaine ou à une source... Ils rabattront à nouveau les PJ vers le Bois d'Oingt et les empêcheront de reprendre la direction de Villefranche.

2. Arrivée au Bois d'Oingt

En fin de soirée, les PJ ont les jambes et les reins rompus par la chevauchée ; leurs chevaux sont trempés de sueur et bronchent d'épuisement. Les montures des chevau-légers ne semblent guère en meilleur état, mais les huguenots les talonnent toujours. C'est alors que les PJ s'engouffrent dans le bourg du Bois d'Oingt. L'entrée du village est tenue par quelques gens de pied de Jacques de Francheville, dont les panaches ou les casaques blancs montrent l'appartenance au camp rebelle. Les PJ pourront facilement les bousculer, mais, un peu plus loin, une dizaine de piquiers tentent de les arrêter. C'est

LIVRE 2
SCÉNARIOS



SCÉNARIO 3 :
COMME
ON SERT
LE CERF



alors qu'une arquebusade nourrie part d'une barricade dressée au bout de la rue : Gratien d'Azergues et Henriot La Gaule ont aperçu les PJ et ont donné l'ordre d'ouvrir le feu sur les piquiers. Le barrage huguenot est disloqué par la fusillade, et les PJ aperçoivent Gratien d'Azergues qui leur adresse de grands signes et leur crie de rejoindre la protection de la barricade et de ses gens. Si vous voulez rendre la tension insoutenable, quelques chevaux de PJ tombent alors d'épuisement ou sont fauchés par des balles perdues, et les chevau-légers s'engouffrent en chargeant dans la rue sur leurs arrières... Toujours couverts par les gens d'armes de Gratien, les PJ peuvent alors gagner in extremis la barricade, alors que la première vague des chevau-légers se brise contre un feu nourri.

Les chevau-légers refluent rapidement, et les PJ sont chaleureusement accueillis par les d'Azergues. Le père Bouillard, François et Louis ont été attirés par la fusillade, et les PJ se retrouvent rapidement entourés par la plupart des protagonistes masculins du drame... François d'Azergues se présente comme le sieur du Bois d'Oingt et invite les PJ à se restaurer et se reposer dans son hôtel, situé en face de l'église.

Les PJ pourront faire plus ample connaissance avec leurs sauveurs, avoir une conversation avec François d'Azergues qui leur permettra d'avoir un aperçu de la situation locale – et apprendre que sa nièce Anne est en train de mourir, veillée par sa tante et par sa grand-mère. Comme les PJ sont épuisés, il y a fort à parier qu'ils accepteront avec reconnaissance un appartement pour se reposer. (Si vos joueurs rechignent, n'hésitez pas à leur faire des tests sous *Endurance* ; ceux qui échouent subissent des malus provoqués par l'épuisement. Ceux qui réussissent subissent la menace de subir d'autres tests ultérieurs...)

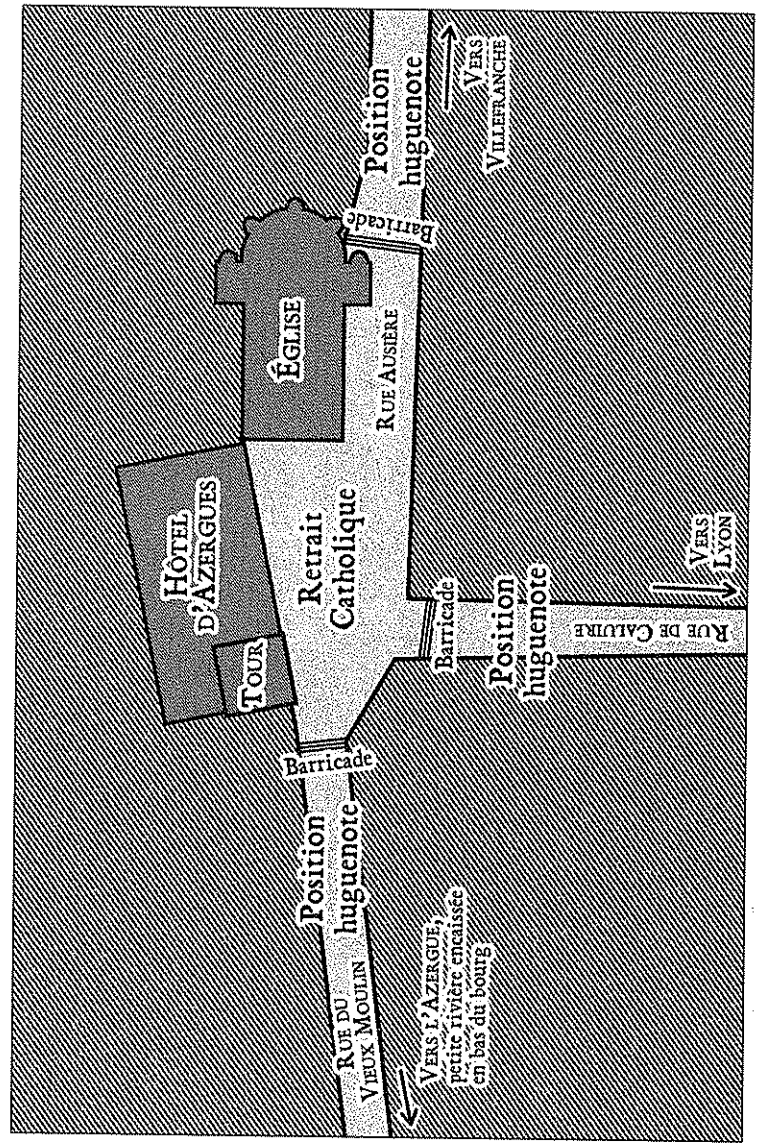
C'est pendant le repos des PJ que Jeanne tuera François, à quelques pas à peine.

3. Le siège du bourg du Bois d'Oingt

Le Bois d'Oingt est un gros village, bâti sur le coteau qui domine l'Azergues, une petite rivière qui va se jeter dans la Saône. Les huguenots tiennent les quartiers périphériques du bourg, les catholiques tiennent la place de l'église, un peu surélevée au-dessus du reste de la localité. La place de l'église est grossièrement triangulaire : elle est flanquée à l'est par l'église, au nord par l'hôtel d'Azergues. L'hôtel est une grosse maison aux fenêtres à l'italienne, flanquée d'une tour carrée d'origine médiévale.

La place est le centre névralgique du bourg : il faut la traverser pour emprunter la route qui va de Lyon à







Villefranche en passant par les collines. Trois rues y donnent accès : la rue de Caluire au sud (par laquelle sont arrivés les PJ), la rue Ansière à l'est, qui longe le chevet de l'église (et part en direction de Villefranche) et la rue du Vieux Moulin à l'ouest, qui descend vers l'Azergues. C'est dans ces trois rues que les catholiques ont dressé des barricades.

Les catholiques comprennent quarante-cinq gens de pied, sans compter les principaux PNJ : on relève parmi eux quinze arquebusiers, dix arbalétriers et vingt fantassins armés de piques ou de cognées. Les troupes coalisées de Jobelin Richet et de Jacques de Francheville comptent trois artilleurs et soixante-dix gens de pied. On y dénombre trente arquebusiers, dix arbalétriers et trente fantassins armés de piques ou de cognées. À ces effectifs, il faut rajouter les cinquante chevau-légers qui ont donné la chasse aux PJ (moins ceux qui ont été éventuellement abattus en chemin).

Les barricades sont des entassements anarchiques de meubles, de charrettes et de bois de chauffe. Elles sont suffisamment épaisses pour arrêter les balles et les carreaux. Un personnage qui tire sous la protection de la barricade ne peut être touché qu'à la tête, aux bras ou aux mains ; un personnage qui défend la barricade avec une arme d'hast ne peut être touché qu'à la tête, aux bras, aux mains ou au corps. Les coups localisés dans les membres couverts se perdent dans la barricade.

4. Deuxième assaut huguenot

Alors que les PJ dorment depuis une bonne heure, leur sommeil est troublé par plusieurs coups de feu. Henriot La Gaule fait irruption dans leur chambre, leur annonce que les huguenots lancent un nouvel assaut et que Monsieur d'Azergues les supplie de joindre leurs forces à celles des défenseurs. (Les PJ penseront sans doute que ce « Monsieur d'Azergues » est François, alors qu'il s'agit de Gratien. Par la suite, cette confusion pourrait lancer les PJ sur une fausse piste, s'ils se mettaient à soupçonner Henriot du meurtre...)

Gageons que les PJ rejoindront les barricades ; un excellent arquebusier peut s'installer dans le clocher, d'où il possèdera une vue plongeante sur la rue Ansière – mais où il risque d'être pénalisé par des malus de distance (20 pas de la barricade). La tour de l'hôtel d'Azergues offre aussi un beau point de vue, mais elle est éloignée d'environ cinquante pas des barricades, ce qui rend les tirs extrêmement imprécis...

Comme les rues étroites du bourg ne se prêtent pas à une charge de cavalerie, les chevau-légers ont mis pied à terre et attaquent les barricades



mêlés aux gens de pied de Jacques de Francheville. Les huguenots sont nombreux, mais les catholiques possèdent l'avantage de la position. Mettez en scène un accrochage confus et violent, déchiré par les flammes des pistolets et des arquebuses, le fracas des détonations et les hurlements des combattants, envahi par la fumée épaisse de la mousqueterie qui prive bientôt les défenseurs des barricades de presque toute visibilité.

Ce combat est aussi une bonne occasion pour familiariser les PJ avec les personnalités du camp catholique. Gratien d'Azergues galvanise ses hommes par son courage tranquille et les bravades insolentes lancées à l'ennemi. Henriot La Gaule s'expose avec témérité et intervient partout où il faut redresser la situation ; n'hésitez pas à lui faire consommer un ou deux niveaux de *Providence* pour le relever de blessures inquiétantes ou pour lui faire accomplir des actions d'éclat. Le père Bouillard brandit très haut un crucifix processionnel sur les barricades et alterne la récitation du Credo catholique romain avec des anathèmes lancés sur l'ennemi. Un paysan furtif (Benoît Trognet) prend un malin plaisir à abattre sergents et lanspessades ennemis... Laissez aussi vos PJ prendre la part qu'ils désirent à la bagarre, et s'y illustrer s'ils font preuve de panache.

Finalement, les huguenots battront à nouveau en retraite.

5. Requiescat in pace

À l'issue du combat, Gratien réalise soudain qu'il n'a pas vu son père. Il craint qu'il n'ait été blessé ou tué au cours de l'accrochage, et fait le tour des défenseurs en l'appelant. Personne ne l'a vu au cours de la fusillade, et l'inquiétude gagne également Henriot La Gaule. Si les PJ se mêlent à leurs recherches, laissez-les découvrir le cadavre égorgé de François. Sinon, c'est Marie, la femme de François, qui le découvre, et qui fait retentir tout l'hôtel d'Azergues de ses hurlements.

Aussitôt, c'est la consternation et la panique dans le camp catholique. On se rassemble en masse dans la chambre du mort : François d'Azergues est assis, grotesque, sur sa chaise percée, les chausses sur les genoux et une dague enfoncée dans le cou jusqu'à la garde. Tout le monde est horrifié et stupéfait – et tout le monde est sincère, car Jeanne, qui est restée pour veiller sur Anne, est absente. Louis d'Azergues comme Gratien jurent de retrouver le meurtrier et de lui brûler la cervelle. Ils demandent aux PJ de les aider dans leur entreprise – et cette demande est empreinte de soupçon si les PJ n'ont pas participé à la défense des barricades. En effet, dans un premier temps, tout le monde



pense que François a été tué pendant le combat.

Les PJ se retrouvent donc à enquêter sur un meurtre, dans un quartier en état de siège. Dès lors, le scénario devient très ouvert. Voici l'exposé d'un certain nombre de pistes que vos PJ pourront suivre, mais attendez-vous à improviser – car les joueurs savent toujours se montrer surprenants...

6. La chambre du mort

Sur place, les PJ peuvent découvrir plusieurs indices intéressants en examinant le corps :

1) S'ils inspectent la dague qui a servi à tuer François d'Azergues, la plupart des familiers la reconnaîtront comme étant l'arme du défunt. Le fourreau de la dague, posé avec le baudrier de François sur une chaise voisine, est effectivement vide.

2) Un test de *Perspicacité* réussi sur le visage du défunt permet de deviner que le rictus cadavérique ne parvient pas à chasser une expression de surprise, qui dut être la dernière émotion de François d'Azergues. Pourtant, le sieur du Bois d'Oingt a dû voir venir son meurtrier, puisque la dague a été enfoncée de face.

3) Un test de *Médecine* ou d'*Anatomie* réussi permet de déduire deux observations. D'une part, François d'Azergues a dû être tué net, la dague ayant traversé de part en part la gorge et la nuque; il faut une grande force ou une grande maîtrise pour tuer ainsi un homme. D'autre part, le sang du mort est à demi coagulé quand on le découvre, ou complètement coagulé si les PJ attendent quelque temps avant de l'examiner ; cela semble signifier que François a été tué depuis un certain temps, sans doute avant l'assaut des huguenots...

4) Un PJ particulièrement astucieux qui chercherait à définir le « style » d'attaque employé par l'assassin peut effectuer un test sous *Vénerie* : si le test est réussi, il pourra remarquer que François a été « servi » comme on achève le gibier. (Pour éviter de vendre la mèche grâce au nom de la compétence employée, je recommande un test secret du MJ derrière le paravent...)

La pièce contient, outre le lit et les coffres de rangement, un bureau et deux cassettes. Les cassettes contiennent cent vingt-cinq livres tournois, un livre de raison et des papiers. Le livre de raison est une sorte de journal où l'on consigne les considérations personnelles et les comptes. Un examen poussé du livre de raison de François (au moins une heure) permet de découvrir que François et Henriot La Gaule ont été inquiétés en 1560 pour la mort d'un braconnier, Germain Trognet ; mais le livre



ne contient que quelques allusions peu claires. À partir de 1561, il n'est plus fait mention de cette affaire. Permettez aussi un test d'*Intendance* aux PJ qui lisent le cahier : si ce test est réussi, les PJ découvriront que de 1557 à 1560, François semble avoir envoyé des sommes de plus en plus importantes à un destinataire inconnu à Lyon. À partir de juin 1560, c'est le destinataire mystérieux qui s'est mis à envoyer de l'argent à François ; mais les sommes rendues sont loin d'égaler les sommes données par François.

Dans les papiers, les PJ peuvent aussi trouver une lettre griffonnée à la diable. Un test de *Calligraphie* réussi permet de déduire que l'encre est très récente (quelques heures tout au plus), et qu'elle a dû être rédigée sur un support instable (un dos ou une cuisse). Elle porte le texte suivant :

Monsieur,

Je vien d'arriver aveques mes gens & je trouve grande confusion en la place. Je vous prie de m'esclairer sur les causes de ce brouillis. On m'annonce aussi que Mademoiselle d'Azergues seroit navrée d'un fort meschant coup.

Vous me saurez bien contrariez de cette situation, et je souhaite qu'il ne faut y voire felonie de vostre part. J'attens de vos explications sans delaiz.

J. de F.



Si les PJ soupçonnent la collusion entre François et son ennemi grâce à cette lettre, ils pourraient être tentés d'abandonner l'enquête, sous prétexte que le meurtrier est sans doute un bon catholique et un loyal sujet de sa majesté Charles IX... Dans ce cas, Jacques d'Azergues (qui craint le meurtrier...) pousse les PJ à ne négliger aucune piste, et laisse entendre que cette lettre peut être un faux laissé par l'assassin et destiné à lancer les enquêteurs sur une fausse piste...

7. Collecter les témoignages

Selon toute logique, les PJ devraient partir à la chasse aux renseignements. Suivent un certain nombre d'informations (et de mensonges) qu'ils pourront recueillir auprès des principaux PNJ. Ne perdez jamais de vue que la plupart des PNJ suivent des objectifs personnels et qu'ils nourrissent parfois de fortes inimitiés les uns envers les autres, ce qui peut orienter fortement leurs témoignages. En outre, les PNJ ne fourniront bon nombre de leurs informations que si les PJ posent les bonnes questions...

Jeanne d'Azergues : Elle prétend ne rien savoir et prend les PJ avec hauteur... Elle se dit sourde et elle ajoute que les arquebusades accentuent ses bourdonnements d'oreille – alors, entendre un meurtrier qui se glisse dans la demeure... À propos de la mort de Germain Trognet, elle prétend ignorer s'il a été tué loyalement ou non, mais elle affirme qu'il n'a eu que ce qu'il méritait. Au moment de la mort de son fils, elle prétend qu'elle veillait Anne. Elle prétend tout ignorer de contacts récents entre François et Jacques de Francheville, mais ajoute qu'elle a eu connaissance d'un ancien projet qu'il avait eu de marier Anne avec leur voisin huguenot – un projet qu'elle a combattu avec la dernière énergie, et qu'elle se vante d'avoir fait échouer. Elle pourra exposer très longuement les griefs qu'elle a contre les Francheville... À propos de la naissance d'Anne, elle refusera obstinément de livrer l'identité du père. Si les PJ lui demandent la teneur de la conversation qu'elle a eue avec François au début de la soirée, Jeanne leur répond avec hauteur qu'il s'agit d'une affaire de famille et que leur question est déplacée et discourtoise.

Des PJ attentifs (test de *Perception* réussi) pourront remarquer qu'il y a des taches de sang sur les manches et le busc de la robe de Jeanne. S'ils le lui font remarquer, elle leur rétorquera sans se démonter qu'il s'agit du sang d'Anne, qui a dû souiller ses vêtements quand elle a tenté de panser sa plaie. (C'est un mensonge ; c'est bien le sang de François.)





Louis d'Azergues : Il n'était pas présent sur les barricades au moment de l'assaut des huguenots, ce qui en fait le suspect numéro un si personne ne découvre que François a été tué avant le combat. Il prétend qu'au moment du combat, il a ouvert le feu sur les assaillants depuis une fenêtre du deuxième étage de la tour de l'hôtel – ce qui n'est qu'à moitié vrai ; Louis était bien dans l'hôtel, mais surtout pour échapper aux balles perdues... En revanche, si l'on a découvert que la mort de François remonte avant l'assaut des rebelles, Louis ne devrait plus être suspect, puisqu'il a passé beaucoup de temps à interroger les PJ sur leur fuite hors de Lyon au début de la nuit.

Louis peut livrer des informations précises sur l'affaire Germain Trognet, et orienter les soupçons des PJ sur Benoît Trognet. À propos des mouvements financiers du livre de raison de François, il prétendra que ces sommes lui étaient confiées pour être investies dans de lucratives affaires. L'argent renvoyé à partir de 1560 aurait représenté le bénéfice des placements. Louis prétend bien sûr tout ignorer de contacts éventuels entre son frère et les Francheville. Il est au courant de l'ancien projet de mariage entre Anne et Jacques de Francheville, affirme que c'est sa mère Jeanne qui l'a empêché, et prétend n'avoir aucune opinion à ce sujet. Interrogé au sujet du passé de



Jeanne, Louis évoquera ses séjours à la cour du roi « François le Grand ». Il connaît également l'anecdote de la chasse de La Chapelle-Vendômoise, que Jeanne lui a maintes fois raconté dans son enfance.

Si les PJ commencent à soupçonner le lien qui associe Louis à Jacques de Francheville, il peut devenir plus bavard – il peut par exemple révéler le nom du père d'Anne, ou encore l'amour scandaleux des deux jeunes gens. Il peut aussi insister sur la tension très vive qui opposait Gratien à son père à la suite du projet de mariage d'Anne... Il peut alors orienter les PJ (avec mille scrupules hypocrites) sur la piste de son neveu ; après tout, c'est à Gratien que revient le titre seigneurial...

Marie d'Azergues : Interroger Marie demandera des trésors de diplomatie. Submergée par le chagrin et l'horreur, elle est en pleine crise de nerfs. Si les PJ parviennent à la calmer, elle n'en reste pas moins submergée par la peur, car elle soupçonne que les assassins d'Anne et de François se dissimulent parmi ses familiers. Avec beaucoup de douceur et de psychologie, les PJ peuvent néanmoins obtenir des renseignements intéressants.

Elle peut révéler aux PJ que l'argent envoyé à Lyon était destiné à éponger les dettes de jeu de Louis. Elle peut aussi dire que Louis a gagné un grand empire sur son aîné à partir du moment où il est parvenu à le dépêtrer de l'affaire Trognet. Si les PJ se montrent particulièrement habiles, elle pourra même livrer des renseignements capitaux : d'une part, l'acharnement avec lequel Louis a harcelé Anne quelques heures auparavant, sur son lit de souffrances, pour la convaincre de plaider la capitulation auprès de son cousin (mais Marie n'en a pas saisi le détail, car Louis parlait à voix basse) ; d'autre part, le fait que Madame Jeanne a quitté la chambre d'Anne à deux reprises : la première fois pour aller discuter en tête-à-tête avec François (absence que Louis mit à profit pour harceler Anne), la seconde fois pendant une demi-heure, pour se reposer. La première absence de Jeanne eut lieu une heure environ avant l'arrivée des PJ. La seconde absence eut lieu entre l'arrivée des PJ et l'assaut des huguenots.

Des PJ attentifs (test de *Perception* réussi) pourront remarquer qu'il y a des taches de sang sur les manches et le busc de la robe de Marie. S'ils le lui font remarquer, elle s'effondrera en larmes et leur expliquera qu'il s'agit du sang d'Anne, qui a dû souiller ses vêtements quand elle a tenté de panser sa plaie. (C'est la vérité.) Si les PJ lui demandent si Jeanne l'a aidée à soigner la jeune fille, elle répondra par la négative – sauf si Jeanne est présente.



Gratien d'Azergues : Gratien aura un comportement très ambigu : tout d'abord, il sera certes bouleversé par l'assassinat de son père, mais il se montrera aussi très ouvert avec les PJ, et manifestement désireux de retrouver l'assassin. Vers minuit, Jeanne le prendra à part et lui révélera toute la vérité. À partir de ce moment, Gratien changera du tout au tout. Il deviendra méfiant, distant, et n'hésitera pas à faire obstruction aux recherches des PJ. Il pourra devenir dangereux si les PJ ne réagissent pas avec diplomatie. (Il pourra par exemple provoquer en duel un PJ qu'il juge indélicat...)

Avant minuit, Gratien est prêt à fournir toutes les informations qu'il connaît. Il ignore le détail de l'affaire Germain Trognet car il était déjà au service du maréchal de Brissac à l'époque. Il a eu connaissance du projet de mariage entre Anne et Jacques de Francheville, et manifeste une grande reconnaissance à sa grand-mère pour avoir rompu l'affaire. Il reconnaît qu'il aime sa cousine, et il est au désespoir de la savoir mourante. Il ignore tout du détail des affaires qui unissaient son père et son oncle – et c'est préférable pour Louis... Il ignore également qui est le père d'Anne.

Après minuit, Gratien devient extrêmement sombre et cassant. Il se montre très susceptible, et risque de devenir vindicatif à la moindre vétille. Si les PJ soupçonnent Jeanne, il n'hésite pas à venir froidement défier le meneur des PJ pour « défendre l'honneur de son aïeule ». La seule façon de l'adoucir est de tenter de soigner Anne.

Si Gratien a vent des trafics de Louis, c'est son oncle qu'il ira tout droit défier... S'il apprend que c'est Benoît Trognet qui a abattu Anne, il le cherche et l'arquebuse sans sommation.

Anne d'Azergues : Anne est inconsciente quand les PJ arrivent au Bois d'Oingt... Il semble donc difficile de l'interroger. Un médecin ou un barbier pourront toutefois l'examiner. Ils découvriront ainsi que la balle qui l'a frappée est entrée dans le dos, non loin de la colonne vertébrale et du cœur. Un test de *Médecine* réussi permettra d'émettre un diagnostic extrêmement pessimiste. Un test difficile de *Chirurgie* réussi permettra d'extraire la balle sans tuer la malheureuse – si le test échoue, Anne meurt au cours de l'opération. Un personnage doté de la compétence *Armurerie* pourra examiner la balle ; s'il réussit son test de compétence, il pourra remarquer le calibre assez important du projectile, et conjecturer qu'il a sans doute été tiré par une arquebuse ou une pistole, non par un pistolet. Si la balle a été extraite, un test difficile de *Médecine* ou de *Connaissance des simples* permettra de ranimer Anne et de prolonger sa vie de quelques heures.



Anne sera alors en état de parler. Il faudra alors la ménager ; au-delà de trois questions, elle risque de perdre à nouveau connaissance. En outre, elle perdra à coup sûr conscience si une personne la rudoie un peu, même verbalement.

Anne ignore tout de l'identité de son père ou des trafics entre ses deux oncles. Elle leur préfère sa tante et sa grand-mère, bien qu'elle sache que les deux femmes ne s'aiment pas. Elle est reconnaissante à sa grand-mère d'avoir refusé le projet de mariage qui l'aurait livrée à Jacques de Francheville. Elle avoue volontiers son amour pour Gratien. Elle ne se souvient pas des circonstances exactes dans lesquelles elle a été abattue. Elle se rappelle simplement qu'elle sortait de l'église où elle avait été déposer un bouquet de primevères aux pieds de la sainte-Vierge, qu'elle a vu une grande presse d'hommes en armes, que des coups de feu sont partis en tous sens et qu'elle a couru vers l'hôtel d'Azergues...

L'information la plus importante qu'elle puisse livrer, c'est la révélation des pressions que Louis lui a fait subir quelques heures plus tôt. Louis voulait la faire jurer de convaincre Gratien de cesser toute résistance face aux huguenots ; l'avocat a argumenté sa demande en affirmant que Lyon était déjà tombée aux mains des huguenots, que Gratien et ses hommes ne pourraient résister plus de quelques heures, et que toute la population catholique risquait d'être massacrée à cause de cette résistance inutile. Louis faisait aussi miroiter à Anne que plus vite les combats cesseraient, plus vite on pourrait faire venir un médecin de Lyon. L'insistance de son oncle Louis a paru bizarre à Anne ; elle s'est étonnée que ce soit lui, et non son oncle François, qui lui ait fait cette demande, car c'était François qui était le chef de famille et le seigneur du bourg.

Henriot La Gaule : Henriot ne se fiera qu'à des PJ ayant fait preuve de courage au feu. Il connaissait bien Pierre d'Azergues, et possède pas mal d'informations sur les problèmes que Jeanne rencontra avec les Francheville lors de la captivité de son mari, en 1525-1528. Il admire aussi la vieille dame pour ses qualités de chasseresse, et connaît l'épisode de La Chapelle Vendômoise par ouïe-dire. Il soupçonne la véritable identité du père d'Anne, mais son sens de l'honneur lui interdit de faire part de ses spéculations, et il faudra des trésors de diplomatie pour lui tirer les vers du nez à ce sujet.

Il sait que Gratien a été envoyé servir sous les armes pour l'écarter de sa cousine. Il se méfie beaucoup de Louis d'Azergues, qu'il juge trop poli et trop savant pour être honnête...



Trois ou quatre ans plus tôt, François lui avait confié que son jeune frère lui causait bien des soucis, sans en préciser la nature, mais les deux frères semblaient s'être réconciliés à la suite de l'affaire Germain Trognet.

S'il est interrogé sur l'affaire Trognet, Henriot affirme haut et fort que le braconnier n'avait pas volé sa mort. Il soutient que Germain a été abattu de face, alors qu'il menaçait François d'Azergues de son arquebuse, et soutient que le reste n'est que mensonge. Il soupçonne fortement Benoît Trognet d'avoir assassiné François, pour venger la mort de son frère.

Enfin, Henriot était au cœur de l'accrochage où Anne fut abattue. Il l'a vue courir depuis l'église vers l'hôtel d'Azergues ; or les catholiques défendaient l'église, tandis que les huguenots arrivaient sur la place du bourg en se déployant devant l'hôtel d'Azergues. Anne courait vers les huguenots : la balle qui l'a touchée dans le dos a donc été tirée par une arme catholique...

Le père Bouillard : Le père Bouillard sait beaucoup de choses sur la famille d'Azergues – grâce à son statut de confesseur. Toutefois, il respecte ses devoirs sacerdotaux, et ne violera pas le secret de la confession.

À propos de la naissance d'Anne, il refuse de donner le nom du père, mais ajoute que la demoiselle d'Azergues pourrait représenter un fort beau parti pour un petit hobereau de province. Au sujet de Louis, il affirme tout net qu'il faut s'en méfier : il a trop longtemps vécu dans de grandes cités comme Paris et Lyon, et il pourrait fort bien y avoir corrompu ses mœurs. Il ajoute que pendant plusieurs années, Louis semble avoir causé bien du souci à son aîné.

Au sujet de l'affaire Germain Trognet, il affirme qu'il a pu voir le corps avant de le mettre en terre, et qu'il avait bien été abattu de deux balles dans le dos. Il ne sait pas s'il y a eu crime ; il était prêt à témoigner à la demande de Benoît Trognet pour attester que Germain avait été abattu dans le dos. Mais Louis d'Azergues a étouffé l'affaire auprès du parlement de Lyon, et l'affaire a été enterrée. Comme les d'Azergues sont de bons catholiques, le père Bouillard n'a pas jugé bon de les affaiblir en protestant contre les manœuvres de l'avocat... Il attestera aussi du fait que les deux frères d'Azergues sont devenus très proches après l'affaire Trognet.

Le curé connaît l'amour « coupable » entre Gratien et Anne, et juge que la décision d'écarter Gratien fut fort sage. Il nourrit aussi une grande estime pour les dames d'Azergues, en particulier pour « Madame Jeanne », dont la foi catholique lui semble beaucoup plus profonde que celle de ses fils.



Enfin, le père Bouillard était au cœur de l'accrochage où Anne fut abattue. Il l'a vue courir depuis l'église vers l'hôtel d'Azergues ; or les catholiques défendaient l'église, tandis que les huguenots arrivaient sur la place du bourg en se déployant devant l'hôtel d'Azergues. Anne courait vers les huguenots : la balle qui l'a touchée dans le dos a donc été tirée par une arme catholique...

Benoît Trognet : Benoît Trognet est très prudent ; il ne se confiera pas facilement, même sur les sujets qui lui tiennent à cœur. Il aura plus de chance de s'ouvrir à une personne de basse condition qu'à un notable ou un aristocrate. Comme il est très pieux, il pourra aussi se rendre aux raisons d'un membre du clergé.

Benoît Trognet peut colporter nombre de ragots plus ou moins fondés sur les d'Azergues, qu'il déteste cordialement. Au sujet de Jeanne, il insinuera qu'avant d'avoir épousé le sieur Pierre d'Azergues, elle fut la putain du roi François Ier. Il se fera un plaisir de révéler aux PJ qu'Anne est une bâtarde, née de père inconnu. Il révélera aussi que les gens du pays considèrent Louis d'Azergues comme un débauché, qui disperse la fortune familiale dans les bordels et les cabarets. Enfin, il affirmera aussi que Gratien et Anne couchaient ensemble.

Interrogé sur la mort de son frère, il se montre d'abord très réservé. Si les PJ gagnent sa confiance, il leur expliquera l'affaire par le menu, en précisant bien que son frère a été assassiné de deux balles tirées dans le dos. Il invitera les PJ à aller voir le curé pour vérifier ses dires. Il crache sa haine pour les meurtriers, François et Henriot, et pour leur complice, Louis, qui a étouffé l'affaire.

Si on l'interroge sur la balle qui a fauché Anne en lui faisant remarquer qu'elle a sans doute été tirée par un catholique, il affirme qu'il n'a pas de haine pour les dames d'Azergues. Il fait aussi remarquer que Henriot figurait au nombre des combattants et qu'il n'en serait pas à son premier meurtre en traître ; il précise aussi que Gratien menait les catholiques, et que le jeune homme pouvait fort bien avoir été très jaloux de l'ancien projet de mariage entre sa cousine et Jacques de Francheville.

Mais l'information la plus fiable et la plus intéressante que puisse fournir Benoît Trognet est la suivante : peu de temps avant l'arrivée des PJ, il a vu un petit garçon se glisser furtivement hors de l'hôtel d'Azergues et se faufiler au-dessus de la barricade en direction des quartiers tenus par les huguenots. Il a reconnu l'enfant : il s'agit de David Richet, le fils du laboureur Richet, l'un des huguenots les plus influents du bourg.



8. Les huguenots reviennent à la charge

Alors que les PJ sont occupés à chercher le meurtrier du sieur du Bois d'Oingt, les huguenots s'acharnent à prendre la place. Ils lanceront encore deux assauts au cours de la nuit. Le premier aura lieu peu après minuit, le second une heure avant l'aube.

A. La canonnade

Ayant éprouvé la résistance des catholiques, les huguenots se sont rendu compte qu'il leur serait difficile de prendre les barricades... Mais Jacques de Francheville, mêlé depuis plusieurs semaines aux préparatifs des rebelles, dispose dans son domaine d'une couleuvrine bâtarde (calibre 7), qu'il fait convoyer de toute urgence sur le Bois d'Oingt.

Peu après minuit, les sentinelles de la barricade de la rue Ansière donnent l'alerte. On perçoit de l'agitation au bout de la rue. À une centaine de pas, une douzaine de huguenots sont en train de bloquer la rue avec deux charrettes. Ils semblent se livrer à une grande activité derrière leur protection, mais il est impossible de voir ce qu'ils font. Un personnage qui aura la (très) bonne idée de monter dans le clocher s'apercevra que l'ennemi est en train de mettre en batterie une couleuvrine sous le couvert des charrettes.

Quand la pièce est chargée, les huguenots retirent les charrettes, et canonnent la barricade ! Celle-ci est à moitié disloquée par l'impact, et deux gens d'armes catholiques sont grièvement blessés. Les huguenots remettent en place les charrettes pour recharger à l'abri leur canon. À partir de ce moment, chronométrez secrètement les réactions de vos PJ, car les huguenots mettront huit minutes pour recharger le canon et faire feu à nouveau ; si un deuxième boulet est tiré sur la barricade, celle-ci explose et les huguenots lancent un assaut massif sur la brèche... PJ et défenseurs, dépourvus de protection, perdent l'avantage de la situation. Cet assaut pourra être repoussé, au prix de lourdes pertes, mais l'assaut suivant submergera les catholiques...

Pour éviter cette catastrophe, il faut réagir très vite. Un arbalétrier ou un arquebusier postés dans le clocher peuvent tenter de faire exploser la batterie en tirant avec des carreaux enflammés ou des balles sur les tonnelets de poudre noire des artilleurs (et il faut une bonne minute pour grimper dans le clocher...) ; toutefois, la distance qui sépare le tireur ainsi placé de la batterie est de 120 pas et nécessite donc un test périlleux... La meilleure solution reste l'attaque pour détruire la batterie ennemie. Si au bout de cinq minutes les PJ n'ont pas proposé cette action, c'est



Gratien et Henriot qui prennent l'initiative de l'assaut... Il restera alors trois minutes pour neutraliser le canon.

Outre les PJ qui se lancent dans l'assaut, le commando catholique comporte Gratien, Henriot, trois arquebusiers et trois piquiers. Benoît Trognet suit sur les arrières et couvre les attaquants. La batterie huguenote est défendue par les gens de pied de Jacques de Francheville ; elle compte quatre arquebusiers, deux arbalétriers et six piquiers protégés par les charrettes ; elle compte aussi trois artilleurs, qui ne se battront que s'ils sont attaqués personnellement. Les catholiques ont plusieurs solutions pour neutraliser le canon :

1. Abattre les gardes de la batterie : s'il y a de nombreux blessés ou tués parmi eux, ils ne pourront plus déplacer les charrettes pour ouvrir le champ de tir du fauconneau. Malheureusement, cela n'apportera qu'une solution très transitoire au problème : d'autres huguenots arriveront au bout de quelques minutes et prendront la place de leurs compagnons hors de combat...

2. Abattre les trois artilleurs : ils sont les seuls à savoir employer le fauconneau. Il suffit toutefois qu'un seul soit encore valide pour diriger efficacement de simples soldats et continuer à manœuvrer la pièce.

3. Détruire la batterie : Un personnage qui dispose de la compétence *Artillerie* connaît un moyen très simple de neutraliser un canon : il suffit de « l'enclouer », c'est-à-dire de planter un clou dans la lunette où passe la mèche. Cela neutralise la pièce, mais nécessite quand même de s'en emparer, ne serait-ce que quelques secondes. En l'absence de la compétence *Artillerie*, les personnages peuvent prendre la batterie, installer une mèche sur un tonnelet de poudre noire et prendre la fuite avant que tout n'explose. Ce type de sabotage nécessite un test facile d'*Armurerie* ; un échec provoque l'explosion alors que les saboteurs sont à 35 pas du fauconneau ; un échec critique provoque une explosion alors que les saboteurs sont à 15 pas du fauconneau. Bien sûr, une balle logée dans un des six tonnelets de poudre noire suffit à provoquer un magnifique feu d'artifice... L'explosion dévastera toute la rue, éventrant les deux maisons voisines. Les assaillants eux-mêmes risquent d'être renversés par le souffle. Appliquez-leur les dégâts suivants :

- 10 pas & moins du fauconneau : Dégâts : 1d20
- 11 à 20 pas du fauconneau : Dégâts : 1d12
- 21 à 30 pas du fauconneau : Dégâts : 1d10
- 31 à 40 pas du fauconneau : Dégâts : 1d8



- 41 à 50 pas du fauconneau : Dégâts : 1d6
- 51 à 60 pas du fauconneau : Dégâts : 1d4

4. S'emparer de la batterie : cela n'a de sens que si un des PJ au moins dispose de la compétence *Artillerie*. En outre, il faut au moins cinq hommes réussissant un test d'*Effort* par défaut pour manœuvrer ou déplacer le fauconneau, et il faut en outre récupérer les tonnelets de poudre noire (un homme peut en porter au maximum deux) et les boulets de calibre 7. Enfin, si la barricade catholique n'a pas été détruite, il sera impossible de la faire franchir par le fauconneau.

L'affaire sera d'autant plus périlleuse que des chevau-légers (à pied) arriveront en renfort au bout de quelques minutes, à raison de 1d10 par tour, jusqu'à un maximum de vingt hommes. Ils risquent de submerger les catholiques si ceux-ci sont en train de reculer le canon vers leurs positions, et de récupérer la pièce. La meilleure chose à faire consisterait à retourner immédiatement le fauconneau contre les huguenots et à les canonner à brûle-pourpoint – mais si aucun des PJ n'a la compétence *Artillerie*, ils peuvent très bien faire sauter le canon accidentellement... Comme il serait trop long de recharger le canon, il serait préférable de l'abandonner et de le faire exploser.

B. Le coup de Jarnac

Au cours de la nuit, Jobelin Richet se souviendra d'une vieille rumeur selon laquelle les caves de l'hôtel d'Azergues communiquaient jadis avec les maisons voisines. En inspectant les sous-sols, les huguenots découvriront une porte murée qui devait jadis faire communiquer la cave de l'hôtel avec celle d'une maison qu'ils contrôlent. Ils entreprennent donc une dernière attaque avant l'aube en exploitant cette découverte.

Divers groupes lancent des coups de main contre les trois barricades – la situation risque d'être chaude dans la rue Ansière si la barricade a été disloquée au canon... Il s'agit en fait d'une diversion : pendant ce temps, quinze gens de pied démolissent la porte murée en sous-sol et tentent de s'infiltrer dans l'hôtel d'Azergues. Si des PJ se trouvent dans l'hôtel, ils pourront donner l'alerte à temps, en ayant perçu les coups sourds des masses et des pics ; dès lors, il sera facile de tenir l'escalier de la cave avec une poignée de défenseurs et de massacrer tous les assaillants, incapables d'attaquer à plus de deux de front. Si personne ne donne l'alerte, les quinze huguenots s'emparent du rez-de-chaussée de l'hôtel, ouvrent les fenêtres et se mettent à arquebuser par derrière les défenseurs des barricades. Gratien et



Henriot mènent immédiatement une charge contre cette nouvelle menace, mais en laissant le reste de leurs hommes aux barricades. Tout dépendra alors des PJ : s'ils n'interviennent pas au secours de Gratien et d'Henriot, ceux-ci seront dépassés par le nombre et massacrés par les huguenots. Dès lors, les catholiques perdent espoir et commencent à se débander, et les huguenots parviennent à s'emparer de la place. Si les PJ prêtent main forte à Gratien et à Henriot, Benoît Trognet se joint à eux, et la bataille tout entière dépendra de l'issue du combat contre l'hôtel d'Azergues...

Si vous avez envie de rajouter du piment au cours d'un des accrochages, une légère ondée tombera sur Le Bois d'Oingt pendant une petite heure... Après cela, toutes les armes à feu risquent de se montrer très capricieuses...

9. La reconnaissance du maréchal

Rappelons que le maréchal de Brissac, après le départ de son guidon, a été pris d'inquiétude pour sa fille inconnue et a dépêché son frère, le comte de Secondigny, au Bois d'Oingt. Le comte apporte la reconnaissance écrite de paternité du maréchal, et a pour mission de protéger Anne. Il est escorté par toute une cornette de gendarmerie royale.



Au début de la matinée du premier mai, le comte et sa troupe arrivent par la route de Villefranche. Ils estiment rapidement la situation. Si le Bois d'Oingt est tombé entre les mains des huguenots, ils se contenteront d'observer la tuerie de loin et de recueillir éventuellement quelques rescapés. Si les catholiques tiennent toujours le centre du bourg, les gendarmes royaux chargent les huguenots. Depuis le clocher ou depuis la tour de l'hôtel d'Azergues, les catholiques peuvent apercevoir cette troupe aux panaches et casaques rouges, la couleur royale. Gratien, Henriot et le Père Bouillard lancent alors une offensive ; attaqués sur deux fronts, les huguenots se débandent.

Les chevaliers de la cornette dégagent le chemin jusqu'à l'hôtel d'Azergues où ils escortent le comte de Secondigny, avec tout le respect dû à un grand dignitaire du royaume. Le



comte exige immédiatement d'être mis en présence de « Mademoiselle Anne d'Azergues ». Si la balle qui a touché Anne n'a pas été extraite, la jeune fille est déjà morte depuis plusieurs heures. Si la balle a été retirée, Anne est à l'agonie, mais encore vivante – et vous pourrez mettre en scène une scène pleine de pathos entre le comte vieillissant et la jeune fille...

Qu'elle soit morte ou vivante, le comte de Secondigny se découvre devant le lit de la jeune fille et exige que tous saluent Mademoiselle Anne de Cossé, la fille de Monsieur le maréchal de Brissac. Si les PJ ont soigné Anne, le comte leur affirme qu'il est leur obligé. Il leur devra une faveur s'ils sont nobles, ou leur remettra 100 livres s'ils sont roturiers... (Si les PJ sont arrêtés comme meurtriers, mais qu'ils ont soigné Anne, le comte de Secondigny pourra les libérer une fois quitté le Bois d'Oingt, ce qui sera sa façon de leur accorder une faveur...) Le comte demeurera avec sa compagnie de gendarmes jusqu'aux funérailles d'Anne, puis, après avoir laissé vingt hommes pour garder le bourg, reprendra le chemin de Paris. Il proposera aux PJ de l'accompagner s'il a acquis une bonne opinion d'eux.

Nota Bene : Après la mort de son frère, sensiblement à la même époque que ce scénario, le comte de Secondigny sera amené à faire une très brillante carrière politique et militaire. Il sera surintendant des finances de Charles IX, puis nommé maréchal en 1567 et il prendra une part active aux guerres civiles (batailles de Saint-Denis, de Moncontour et d'Arnay-le-Duc, siège de La Rochelle). Après la Saint-Barthélémy, il rejoindra les rangs des Malcontents, sera arrêté, puis relâché pour négocier la fin de la cinquième guerre civile. Autant dire que si les PJ gagnent son estime, ils auront gagné un protecteur puissant, et la possibilité d'entrer à la cour de Charles IX, à leurs risques et périls...

10. Les conclusions de l'enquête

Occupés par le siège, les PJ peuvent décider de négliger l'enquête. Grave erreur ! Ce sont des étrangers, et ils étaient présents dans l'hôtel d'Azergues quand François a été assassiné... Ils seront donc les premiers suspects aux yeux des habitants du Bois d'Oingt ; et ils devraient rapidement s'en rendre compte aux regards qui leur sont lancés et aux messes basses qu'on peut faire sur leur passage... Si en plus, ils ne s'illustrent pas dans la défense des barricades, on les prendra pour des agents huguenots infiltrés ! Bref, l'enquête prendra rapidement un caractère vital pour les PJ : leur premier objectif étant de se disculper de l'accusation de meurtre !



Au matin, si les huguenots emportent la place, il se déroule un affreux carnage – et les PJ survivants auront de toute façon échoué le scénario... Ils n'auront plus d'espoir sinon dans la fuite. En revanche, si les catholiques tiennent la position jusqu'à l'arrivée du comte de Secondigny, la situation des PJ variera grandement en fonction du résultat de leur enquête :

1. Ils n'ont pas enquêté, ou n'ont pas de suspect, mais ont participé vaillamment à la défense de la place : Gratien d'Azergues leur demande raison du meurtre de son père. Il est encore possible de le convaincre de l'innocence des PJ à l'aide d'une argumentation serrée ou, en désespoir de cause, en recourant à un duel. Si vraiment les PJ n'arrivent pas à se dépêtrer des soupçons portés sur eux, le comte de Secondigny les place aux arrêts et les rapatrie, prisonniers, sur Paris... (Ils ne gagnent pas le niveau de *Providence* accordé pour un scénario réussi.)

2. Les PJ n'ont pas enquêté, ou n'ont pas de suspect, et n'ont pas fait preuve de courage au combat : toute la maison d'Azergues les accuse du meurtre et d'être des agents des hérétiques. Le comte de Secondigny les arrête immédiatement. (Ils ne gagnent pas le niveau de *Providence* accordé pour un scénario réussi.)

3. Erreur judiciaire. Les PJ ont enquêté mais se trompent de coupable : le comte de Secondigny arrête le malheureux suspect. Plusieurs mois plus tard (pendant un autre scénario, par exemple), les PJ apprendront que le suspect a été reconnu innocent et relâché. Ils se seront fait un solide ennemi par la même occasion... (Dans ce cas de figure, non seulement les PJ ne gagnent pas le niveau de *Providence* accordé pour un scénario réussi, mais leur erreur peut être considérée comme une infamie à rajouter à d'autres actes éventuellement indignes commis au cours du scénario : si le total de ces infamies atteint trois ou plus pour un PJ, il perd un point de *Bienveillance*...)

4. Les PJ ont découvert que Jeanne avait tué son fils : ils peuvent dénoncer la vieille dame au comte de Secondigny ; celui-ci la met en état d'arrestation, mais par égard pour sa loyauté au parti royal et pour son grand âge, il la laisse sous la garde de son petit-fils, le nouveau sieur d'Azergues. Les PJ peuvent aussi estimer qu'il serait bien cruel de dénoncer Jeanne et, après en avoir conféré avec ses proches, décider de garder le secret. Dans un cas comme dans l'autre, considérez que vos PJ ont réussi le scénario.



Personnages non joueurs

Anne d'Azergues (la fille naturelle du Maréchal de Brissac)

Portrait physique : Anne est une jolie jeune fille, à la peau de pêche, aux cheveux soyeux et à la complexion délicate. Les PJ ne la verront qu'à l'agonie – ou morte... Blessée, elle est brûlante de fièvre, baignée de sueur, les yeux et les joues déjà mangés de cernes sinistres. Même inconsciente, elle geint parfois de souffrance, et elle est agitée de longs frissons douloureux. Sa cotte de lin est maculée de sang, car personne n'est parvenu à étancher complètement l'hémorragie provoquée par sa blessure. Si elle revient à elle, elle aura le visage crispé de douleur, les yeux fébriles et la voix toute petite. Ce n'est qu'une dizaine de minutes avant de mourir qu'elle retrouvera une certaine sérénité.

Portrait moral : Anne est une gentille demoiselle, jolie, innocente, amoureuse... Son agonie doit faire planer une atmosphère pesante sur le scénario, provoquer une impression de gâchis et laisser un goût amer à vos joueurs...

François d'Azergues, sieur du Bois d'Oingt (la victime, le fils aîné de Jeanne)

Portrait physique : François d'Azergues est un gentilhomme grisonnant, un peu bedonnant et essoufflé, le front barré par des rides de souci. Il porte un pourpoint de buffle, un beau baudrier où sont passées une dague et une épée italiennes. Il s'adresse avec une grande civilité aux PJ, mais semble manifestement un peu dépassé par les événements.

Portrait moral : Les PJ ne pourront s'en faire une idée qu'au travers des témoignages parfois contradictoires des survivants. En fait, François était un homme mesuré, parfois un peu faible. Le seul méfait vraiment grave qu'il ait eu à se reprocher était l'assassinat de Germain Trognet.





Jeanne d'Azergues
(la matriarche)

Portrait physique : Jeanne d'Azergues est une petite femme ridée, aux cheveux blancs, au visage sec. Elle porte une austère robe de veuve, noire, et une coiffe sombre complètement désuète, à la mode sous François Ier. Elle s'exprime avec sécheresse et précision. Parfois, elle semble un peu perdue, dans ses souvenirs ou ses songes.

Portrait moral : Jeanne vit dans le passé. Elle reste obstinément fidèle à « François le Grand », et semble ignorer ou mépriser les troubles actuels du royaume. Par attachement à François Ier, elle est fanatiquement catholique, et affirme bien haut qu'elle préfère avoir le ventre ouvert par les hérétiques plutôt que d'abandonner sa foi et son dieu. Tout semble la laisser de marbre, même l'agonie de sa petite fille, qu'elle a pourtant veillée – même l'assassinat de son fils... Elle traite avec rudesse sa belle-fille, Madame Marie, qui pleure toutes les larmes de son corps sur l'infortunée Anne, puis sur son mari... Mais sur tous ces sujets, elle n'émet guère que quelques remarques lapidaires. Il n'y a que Gratien, son petit-fils, qui trouve grâce à ses yeux. Et peut-être aussi Henriot La Gaule, mais sans ostentation – après tout, ce n'est qu'un domestique...

Il n'y a que deux sujets sur lesquels Madame Jeanne se révèle intarissable. Si on évoque devant elle les Francheville, elle peut cracher sur eux son venin en termes choisis pendant des heures, avec la délectation particulière aux vieillards aigris. Si on aborde le règne de François Ier, elle se transfigure alors. Elle évoque avec nostalgie sa vie à la cour du roi, sa jeunesse dans la vallée de la Loire... Ce n'est qu'avec des PJ attentifs, qui supporteront longuement ses récits du passé, qu'elle contera peut-être l'épisode de La Chapelle-Vendômoise, les yeux brillants – et une partie de sa beauté fanée se ranimera alors, fugitivement, avec l'évocation du souvenir.



Jeanne d'Azergues
(la matriarche)

Grâces : Autorité, Cavalière infatigable
Providence : Brebis égarée
Bienveillance 4

Savoir : Limitée (D6)

Mémoriser 2	Intendance 3
Droit 3	Fauconnerie 3
Lire/Écrire 1	

Sensibilité : Ouverte (D8)

Perception 3	
Mandore 2	Perspicacité 4
Pistage 2	Vénerie 4

Entregent : Badine (D8)

Charme 3	Baratin 2
Commander 3	Danse 2
Étiquette 5	Discrétion 4
Intimidation 3	Pose 3

Puissance : Membrue (D8)

Bonus dégâts 0
Pièces d'armure lourde 5

Effort 3	Bagarre 2

Complexion : Dispose (D8)

Endurance 3

Adresse : Gauche (D6)

Course/Initiative 2	
Actions/tour 2	Équitation 5





Marie d'Azergues
(la belle-fille, femme de François)

Portrait physique : Marie d'Azergues est une femme d'âge mûr, un peu ronde, aux cheveux grisonnants. Elle porte une belle robe au tracé délicat, passablement débraillée à cause des événements du jour. Elle a le visage défait de peur et de chagrin pour la petite Anne quand les PJ la rencontreront ; elle deviendra hystérique à la mort de son mari.



Portrait moral : Marie d'Azergues a vécu des années durant écrasée par la personnalité de sa belle-mère, Jeanne. Bru mal-aimée, vaguement méprisée par Jeanne et délaissée par François, elle a reporté tout son amour sur « ses » enfants, Anne, sa nièce, et Gratien, son fils. L'agonie d'Anne la plonge dans un désespoir profond ; la découverte du meurtre de son mari provoquera chez elle une crise de nerfs très violente.

Femme sans caractère, François et Louis l'ont maintenue à l'écart de leurs arrangements avec Jacques de Francheville. Elle soupçonne toutefois quelque chose, car depuis plusieurs mois, les deux frères s'enfermaient souvent pour de secrètes conférences. Elle en a beaucoup deviné quand Louis est venu harceler devant elle la malheureuse Anne pour la convaincre d'intercéder en faveur de la capitulation auprès de Gratien. Après le meurtre, si les PJ découvrent que François a sans doute été tué avant l'assaut huguenot, Marie établira le rapport avec l'absence de sa belle-mère ; mais elle craint tellement Jeanne qu'il faudra des trésors de diplomatie aux PJ pour la faire parler.

Marie d'Azergues
(la belle-fille, femme de François)

Grâces : Sommeil léger
Providence : Bonne Samaritaine (D8)
Bienveillance 7

Savoir : Limitée (D6)
Mémoriser 2 Lire/Écrire 2

Sensibilité : Fine (D10)
Perception 4 Perspicacité 2

Entregent : Badine (D8)
Charme 3
Baratin 2 Danse 2
Étiquette 2 Discrétion 2

Puissance : Menue (D4)
Bonus dégâts -2
Pièces d'armure lourde 1
Effort 1

Complexion : Languide (D6)
Endurance 2

Adresse : Gauche (D6)
Course/Initiative 2
Actions/tour 2 Équitation 1





Louis d'Azergues, avocat (le fils cadet)

Portrait physique : Louis d'Azergues est un quadragénaire élégant. Mince, le front développé et le regard perçant, il porte les cheveux courts, et possède le teint pâle du gratte-papier ou du débauché... De grandes cernes dévorent d'ailleurs ses joues. Il s'exprime avec une belle voix posée, une diction élégante, et n'hésite pas à jouer de son charisme. Il est vêtu d'un pourpoint de belle coupe et de belle étoffe, et jette sur ses épaules un long manteau fourré. L'épée qu'il porte au côté, à la garde joliment ouvragée, semble davantage être une arme d'apparat qu'une arme de guerre. (Plus fragile que la norme, cette épée rajoute automatiquement un point au tirage sur le tableau des échecs critiques. En raison de sa valeur, son prix est le triple d'une épée normale.)

Portrait moral : Louis d'Azergues est un personnage ambigu. Il est la créature de Jacques de Francheville, et il devine les raisons de la mort de son frère aîné. Il se sent responsable de la mort de François, mais s'en réjouit aussi secrètement, car il compte exploiter la situation pour tenter d'écarter Gratien et ainsi, récupérer le titre de sieur du Bois d'Oingt. Au cours du scénario, l'avocat jouera donc double jeu ; d'une part, il se méfiera de sa mère et de son neveu, prêt à tout moment à trahir pour rejoindre le camp de Jacques de Francheville ; d'autre part il animera la défense du bourg dans l'espoir que Gratien soit tué au cours d'un accrochage.

Comme il est innocent de la mort de son frère, il poussera bien sûr les PJ à enquêter, les orientant subtilement vers son neveu – non sans jouer la comédie de l'oncle dévoré de scrupules... Il est trop lâche pour tuer lui-même Gratien ou pour s'exposer dangereusement au cours des combats, mais il est suffisamment rusé pour brouiller les cartes et rebondir même si on vient à l'accuser de collusion avec Jacques de Francheville.



Louis d'Azergues, avocat (le fils cadet)

Grâces : Intrigant
Providence : Pauvre pécheur (D4)
Bienveillance 6

Savoir : Lettré (D10)

Mémoriser 4	Comptabilité 1
Droit 4	Jeux de table 3
Latin 4	Lire/Écrire 4

Sensibilité : Ouvert (D8)

Perception 3	Perspicacité 3

Entregent : Disert (D10)

Charme 4	Baratin 3
Comédie 2	Commander 2
Éloquence 4	Mendier 2
Pose 2	

Puissance : Délicat (D6)

Bonus dégâts -1
Pièces d'armure lourde 2
Effort 2

Complexion : Languide (D6)

Endurance 2

Adresse : Gauche (D6)

Course/Initiative 2

Actions/tour 2	Arquebusade 1
Équitation 2	Escrime 2
Jeux de cartes 3	Jeux de dés 3





Gratien d'Azergues, guidon de gendarmerie (le petit-fils)

Portrait physique : Gratien d'Azergues est un jeune homme blond, aux yeux clairs, le visage encore couvert de duvet. Mais sa voix mâle et son attitude assurée sont déjà celles d'un officier. Toutefois, son visage décomposé et ses yeux rougis témoignent du choc provoqué par l'agonie et la mort de sa cousine – et, plus tard, par l'aveu que lui fera sa grand-mère... Il porte un chapeau de voyage à larges bords, un pourpoint de buffle (*Endurance* +1, Corps et Bras), un corselet de fer (*Endurance* +2, Corps) et de grandes bottes de cavalerie (*Endurance* +1, Jambes). Une écharpe rouge passée en sautoir témoigne de sa position d'officier. Il porte au côté une épée et une dague. Deux pistolets à rouet sont passés à sa ceinture.

Portrait moral : Gratien d'Azergues est un jeune homme prématurément vieilli par son engagement dans l'armée, et porté par la haine et le chagrin. Il présente un mélange de cynisme militaire et d'élans juvéniles. Impulsif, courageux jusqu'à la témérité, il anime la défense de l'enclave catholique avec une fougue admirable ; mais il y a quelque chose de suicidaire dans son héroïsme. Il souffre de la mort stupide d'Anne, et il est secrètement horrifié par le meurtre commis par sa grand-mère. Toutefois, sa fidélité aux idéaux catholiques et royaux , ainsi que l'attachement qu'il a pour Jeanne, en font l'allié le plus sûr de celle-ci. Malgré les deux générations qui les séparent, Jeanne et Gratien sont animés par le même idéalisme.

C'est la raison pour laquelle il fera tout pour protéger Jeanne, quitte à prendre sur lui la responsabilité du meurtre de son père.



Gratien d'Azergues, guidon de gendarmerie (le petit-fils)

Grâces : Tête brûlée
Providence : Fils prodigue (D6)
Bienveillance 9

Savoir : Limité (D6)
Mémoriser 2 Héraldique 2
Stratégie 1 Tactique 2

Sensibilité : Ouvert (D8)
Perception 3

Entregent : Badin (D8)
Charme 3 Commander 3
Intimidation 3

Puissance : Membru (D8)
Bonus dégâts 0
Pièces d'armure lourde 5
Effort 3 Armes d'hast 2
Bagarre 3

Complexion : Gaillard (D10)
Endurance 4

Adresse : Leste (D10)
Course/Initiative 4
Actions/tour 3 Arquebusade 3
Équitation 4 Esquive 3
Escrime 5







Henriot La Gaule, le garde-chasse

Portrait physique : Henriot La Gaule est un vieux vétéran à la peau tannée, aux cheveux blanchis sous le harnois. Il est petit, costaud, les jambes arquées, la trogne mauvaise, et ne sait qu'aboyer. Il porte un morion (*Endurance* +1, tête) et un corselet de fer (*Endurance* +2, corps), passés sur un vieux pourpoint de peau et des culottes de paysan. Il porte à la ceinture un glaive court de piéton et une longue pistole à silex. Il est aussi armé d'un énorme poitrinaire à mèche, dont il se sert comme d'une massue en cas de corps à corps.

Portrait moral : Henriot La Gaule est un vieux serviteur de la famille d'Azergues. Il a servi comme sergent dans la compagnie de Pierre d'Azergues au siège de Perpignan vingt ans plus tôt, puis comme garde-chasse sous François. C'est une caricature de sous-officier : gueulard, teigneux, impitoyable et doté d'une véritable baraka au combat. C'est le meilleur soldat des Azergues avec Benoît Trognet. Malheureusement, lui et Trognet se vouent une haine féroce depuis des mois, à cause de la mort de Germain Trognet.

Henriot La Gaule voue un grand respect à « Madame Jeanne », et une estime toute neuve pour Gratien, qu'il admire pour son courage au feu. (« C'est l'maréchal de Brissac qui lui donné des couilles, à not' jeune monsieur ! ») Il reconnait chez Gratien le caractère de « Monsieur Pierre, le Capitaine », son grand-père.

Henriot La Gaule, le garde-chasse

Grâces : Stoïcisme
Providence : Soutenu par la Grâce (D10)
Bienveillance 4

Savoir : Sot (D4)
Mémoriser 1
Armurerie 3 Toscan 1

Sensibilité : Étriqué (D6)
Perception 2

Entregent : Fruste (D6)
Charme 2 Commander 4
Intimidation 5

Puissance : Vigoureux (D10)
Bonus dégâts 1
Pièces d'armure lourde 7
Effort 4 Armes d'hast 3
Bagarre 6 Forcer 3

Complexion : Sanguin (D12)
Endurance 5 Dive bouteille 3

Adresse : Ingambe (D8)
Course/Initiative 3
Actions/tour 2 Arquebusade 5
Escrime 2 Jeux de dés 2



Il se méfie en revanche de Louis, qu'il estime trop savant pour être honnête. L'assassinat de François d'Azergues le met en fureur, et il est prêt à brûler la cervelle sans sommation de l'assassin s'il le trouve... Il serait bien embarrassé de découvrir la vérité. Si tel est le cas au cours du scénario, la fidélité à Madame Jeanne l'emportera, mais son moral sera irrémédiablement détruit. (Il sera toujours un combattant efficace, mais par automatisme. Techniquement, faites-lui perdre tous ses niveaux de *PROVIDENCE*.)





Père Clément Bouillard, curé du Bourg d'Oingt

Portrait physique : Le père Bouillard est un vieux curé de campagne, trapu, rougeaud, un peu empâté mais énergique. Il a l'œil clair et vif, le cheveu blanc et ras, la voix qui tonne et l'accent du pays. Il a revêtu ses plus beaux vêtements sacerdotaux – aube, chasuble, surplis et étole – pour galvaniser les défenseurs catholiques de son église.

Portrait moral : Le père Bouillard est un homme tout d'une pièce, sûr de sa foi et sûr de son camp. Il abhorre la Réforme et ses agents, et il est prêt à se faire tuer plutôt que de livrer son église aux protestants. Il avait vu d'un très mauvais œil le projet de mariage entre Anne et Jacques de Francheville, et voue une grande estime à « Madame d'Azergues » (Jeanne) pour être parvenue à rompre ce projet. Il remplit les devoirs de son ministère avec rigueur, donne sa bénédiction aux troupes avant le combat, et fournit les secours de la religion aux blessés et aux mourants. Si un défenseur des barricades tombe, il peut très bien récupérer sa pique ou son arquebuse et tenir le poste à sa place...

Père Clément Bouillard, curé du Bourg d'Oingt

Grâces : Robuste
Providence : Fils prodigue (D6)
Bienveillance 6

Savoir : Mêlé (D8)
Mémoriser 3
Droit 2 — Latin 3
Lire/Écrire 3 — Théologie 3

Sensibilité : Ouvert (D8)
Perception 3 — Perspicacité 3

Entregent : Disert (D10)
Charme 4
Chant 4 — Commander 3
Éloquence 4 — Intimidation 2

Puissance : Délicat (D6)
Bonus dégâts -1
Pièces d'armure lourde 2
Effort 2 — Bagarre 2

Complexion : Gaillard (D10)
Endurance 4

Adresse : Gauche (D6)
Course/Initiative 2
Actions/tour 2 Arquebusade 1





Benoît Trognet
(le braconnier)

Portrait physique : Benoît Trognet est un grand gaillard maigre, au visage en lame de couteau et aux manières posées. Taciturne, froid, il semble mûrement peser chaque parole et chaque action. Il porte un grand chapeau de paysan, une blouse de grosse toile et un sayon en peau de mouton. Ses armes sont une vieille arquebuse à mèche et trois couteaux (rangés dans des étuis de poitrine), qu'il préfère utiliser comme armes de jet que comme armes de contact.

Portrait moral : Benoît Trognet est un manouvrier du pays, et surtout un braconnier. C'est de notoriété publique, bien que ni



François d'Azergues ni Henriot La Gaule ne soient parvenus à le coincer jusqu'alors. C'est un combattant redoutable parce qu'il est furtif et possède un grand sang-froid. Il est patient, et il ne tire qu'à coup sûr, généralement par surprise, de préférence sur les meneurs. C'est un spécialiste de la reconnaissance, de l'embuscade et des coups tordus, et c'est un guetteur difficile à berner. Il est aussi très prudent, et évite au maximum le combat au contact. Il se déplace souvent en rampant sur les toits, ou en se coulant le long des murs. Il aime beaucoup employer le couteau, parce que c'est une arme silencieuse.

Trognet se bat du côté catholique par dévotion pour saint Hubert (patron des chasseurs) et par respect pour le curé, mais les d'Azergues peuvent bien crever... Il est d'ailleurs prêt à les aider, et la balle logée dans le dos d'Anne d'Azergues n'est à ses yeux qu'un acompte. Pour lui, la mort de son frère Germain ne sera vengée que quand les d'Azergues et Henriot La Gaule l'auront tous rejoint. Toutefois, Trognet est profondément pieux, et saint Hubert passe avant sa vengeance. Tant que les huguenots menacent l'église, il ne tirera pas sur Gratien ou sur Henriot la Gaule, indispensables au combat. Après...

Benoît Trognet
(le braconnier)

Grâces : Fuyant, Tireur d'élite
Providence : Soutenu par la Grâce (D10)
Bienveillance 4

Savoir : Sot (D4)
Mémoriser 1

Sensibilité : Subtil (D12)
Perception 5
Pister 4 Vénerie 4

Entregent : Fruste (D6)
Charme 2

Puissance : Membru (D8)
Bonus dégâts 0
Pièces d'armure lourde 5
Effort 3 Bagarre 3

Complexion : Gaillard (D10)
Endurance 4
Menuiserie 4 Natation 3

Adresse : Leste (D10)
Course/Initiative 4
Actions/tour 3 Acrobatie 3
Arquebusade 5 Braconnage 4
Se cacher 6 Escalade 3
Esquiver 4 Jeux de dés 2
Lancer 3



Gens de pied (huguenots et catholiques)

Portrait physique : Il s'agit de journaliers, de paysans et d'artisans mobilisés en milices. Ils portent de modestes costumes de bourgeois ou des blouses et des sayons de paysans, et ils n'ont pas d'armure. Leurs arquebuses sont d'antiques pétoires à mèche, immenses et lourdes – et presque aussi dangereuses pour le tireur que pour l'ennemi. Ceux qui possèdent des arbalètes semblent des combattants beaucoup plus fiables... Les armes des piquiers sont parfois des lames de faux emmanchées sur une gaule solide... Ceux qui n'ont ni pique, ni arme de tir se battent avec de solides cognées.

Portrait moral : Ils sont fanatisés par leur foi, qu'elle soit catholique ou réformée, et s'exposent bravement au feu. Mais un ennemi rusé peut assez facilement les berner...

Gens de pied

Savoir : Sot (D4)
Mémoriser 1

Sensibilité : Étriqué (D6)
Perception 2

Entregent : Fruste (D6)
Charme 2

Puissance : Membru (D8)
Bonus dégâts 0
Pièces d'armure lourde 5
Effort 3 Armes d'hast 2
Bagarre 2

Complexion : Dispos (D8)
Endurance 3

Adresse : Gauche (D6)
Course/Initiative 2
Actions/tour 2
Arquebusade 2 ou Archerie 2

Artilleurs huguenots

Portrait physique : Trois vieux vétérans des guerres d'Empire, aux gueules marquées, à l'allure posée jusqu'au cœur des engagements. Ils portent des morions (Tête, *Endurance* +1) et des pourpoints de buffle (Bras et Corps, *Endurance* +1). Un pistolet à rouet et un large coutelas sont glissés à leur ceinture.

Portrait moral : Ce sont de vieux soldats, courageux et expérimentés. Leur souci principal est la sauvegarde de leur canon... et celle de leur vie. En cas de mêlée, ils poursuivent imperturbablement le service de leur pièce, sauf s'ils sont personnellement attaqués. Dans ce cas, ils commencent par employer le pistolet (de préférence à bout portant), avant de tirer le couteau. Si l'affaire tourne vraiment mal, ils préfèrent toutefois battre retraite plutôt que rester sur le pavé...



Artilleurs huguenots

Savoir : Limité (D6)
Mémoriser 2 Architecture 2
Armurerie 4 Artillerie 4

Sensibilité : Étriqué (D6)
Perception 2

Entregent : Fruste (D6)
Charme 2 Commander 2

Puissance : Membru (D8)
Bonus dégâts 0
Pièces d'armure lourde 5
Effort 3 Bagarre 4
Forcer 2

Complexion : Dispos (D8)
Endurance 3

Adresse : Ingambe (D8)
Course/Initiative 3
Actions/tour 2 Arquebusade 3
Esquive 2 Lancer 2

Chevau-légers huguenots

Portrait physique : De solides gaillards aux gueules brûlées de vieux soldats. Vêtus de vieux manteaux élimés, complétés par diverses fourrures ou peaux de mouton, ils portent la bourguignotte (Tête, *Endurance* +1), le corselet de fer (Corps, *Endurance* +2), des tassettes de fer (Jambes, *Endurance* +2) et des bottes (Pieds, *Endurance* +1). Ils sont armés de deux pistolets d'arçon, d'une lancegaye (lance courte, arme d'hast) et d'une dague.

Portrait moral : Des soudards de bas étage. Recrutés parmi le bas peuple, la truanderie, les vagabonds et les réfugiés de pays étrangers, ce sont des soldats brutaux, veules, toujours prêts à verser dans le brigandage et le meurtre.

Chevau-légers huguenots

Savoir : Sot (D4)
Mémoriser 1 Armurerie 2

Sensibilité : Étriqué (D6)
Perception 2

Entregent : Fruste (D6)
Charme 2

Puissance : Membru (D8)
Bonus dégâts 0
Pièces d'armure lourde 5
Effort 3 Armes d'hast 3
Bagarre 2

Complexion : Dispos (D8)
Endurance 3

Adresse : Ingambe (D8)
Course/Initiative 3
Actions/tour 2 Arquebusade 3
Équitation 4 Escrime 2





Artus de Cossé, seigneur de Gonnor et comte de Secondigny, Premier Pannetier du Roi (le frère du maréchal de Brissac)

Portrait physique : Artus de Cossé est un aristocrate d'âge mûr, la tête droite et le regard assuré, portant beau ses cinquante ans. Il a les cheveux et la barbe poivre et sel, qu'il porte courts ; il est mince, de taille moyenne, mais dégage une autorité ombrageuse. Il a la diction recherchée des gens de cour, des manières naturellement élégantes qui renforcent son aura aristocratique. Il porte un beau pourpoint de taffetas mordoré galonné d'argent, une cape à l'espagnole de brocart bordeaux, une toque de velours où brillent plusieurs pierres. Ses mains sont aussi chargées de bagues. Une épée et une dague ouvragées, sans doute de facture italienne, sont suspendues à un baudrier de cuir repoussé et de satin.

Portrait moral : Artus de Cossé, malgré ses airs de grand courtisan, est déjà un capitaine renommé en 1562. Il s'est couvert de gloire dix ans plus tôt au cours du fameux siège de Metz, où il vint renforcer les troupes du duc de Guise face à l'armée impériale de Charles-Quint. C'est un grand officier dont la faveur croît sans cesse auprès du roi et de Catherine de Médicis, et qui jouit déjà d'une influence notable. Il s'agit donc de lui témoigner d'un certain respect, sous peine de commettre un énorme impair et de se faire un ennemi très puissant...

Artus de Cossé respecte les volontés de son frère aîné, le maréchal, parce qu'il devine que ce dernier va bientôt mourir. Il trouve élégant de servir ainsi le chef de la famille de Cossé... avant de le devenir à son tour. Il ne ressent donc aucune affection particulière pour sa nièce ou pour la famille d'Azergues, et restera froid dans ses démonstrations de respect, de deuil ou d'amitié.



Artus de Cossé, seigneur de Gonnor

Grâces : Courtoisie, Sens politique
Providence : Fils prodigue (D6)
Bienveillance 6

Savoir : Lettré (D10)

Mémoriser 4	Armurerie 1
Comptabilité 5	Droit 2
Intendance 6	Lire/Écrire 4
Stratégie 4	Tactique 3

Sensibilité : Ouvert (D8)

Perception 3	
Perspicacité 4	Vénerie 3

Entregent : Galant (D12)

Charme 5	Comédie 3
Commander 6	Danse 3
Éloquence 4	Étiquette 7
Intimidation 3	Pose 3

Puissance : Membru (D8)

Bonus dégâts 0	
Pièces d'armure lourde 5	
Effort 3	Armes d'hast 2

Complexion : Dispos (D8)

Endurance 3	Dive bouteille 2

Adresse : Ingambe (D8)

Course/Initiative 3	
Actions/tour 2	Arquebusade 3
Équitation 4	Escrime 3







Chevaliers de la cornette du comte de Secondigny

Portrait physique : La cavalerie lourde dans toute sa puissance. Des combattants impressionnants : ils portent une cuirasse (Bras et Corps, +2 *Endurance*), des tassettes de fer (Jambes, +2 *Endurance*), un armet (Tête, +1 *Endurance*), des bottes (Pied, +1 *Endurance*) et des gantelets (Mains, +2 *Endurance*). Ils sont armés d'une lance d'arçon, d'une épée et d'un pistolet à rouet. (Ils l'utilisent rarement, leur armure lourde ne rendant pas l'usage d'armes à feu très efficace ; ils préfèrent le combat au contact.) Ils jettent sur leurs épaules des casaques rouges.

Portrait moral : Des combattants courageux, puissant, aguerris ; leurs charges sont particulièrement dévastatrices... Mais ce sont aussi des gentilshommes qui respectent un certain code de l'honneur, lancent et relèvent les défis en combat singulier ou font facilement des prisonniers.

Chevaliers de la cornette du comte de Secondigny

Savoir : Limité (D6)

Mémoriser 2 Armurerie 2

Sensibilité : Étriqué (D6)

Perception 2

Entregent : Fruste (D6)

Charme 2

Puissance : Musculeux (D12)

Bonus dégâts 2
Pièces d'armure lourde 9
Effort 5
Armes d'hast 4
Bagarre 2

Complexion : Dispos (D8)

Endurance 3

Adresse : Ingambe (D8)

Course/Initiative 3
Actions/tour 2
Arquebusade 3
Équitation 5
Escrime 4



POSTFACE

ENTRE LES FUREURS DES FRANÇAIS, NULLE NE S'EST TROUVÉE SI ÉPOUVANTABLE QUE LES MASSACRES. C'ÉTAIENT, DISAIENT LES UNS, LES DERNIERS REMÈDES POUR REMETTRE LA FRANCE EN UNION. ET CEPENDANT RIEN QUI SOIT ADVENU NE L'A TANT DÉSUNIE : CE QUI NOUS DOIT APPRENDRE DE N'Y RETOURNER PLUS, POURCE QUE LES VOIES VIOLENTES DÉTRUISENT, AU LIEU DE RESTAURER.

FRANÇOIS DE LA NOUE,
***DISCOURS POLITIQUES ET MILITAIRES*, IV**

Te Deum pour un massacre est un jeu d'actualité.

Certes, il s'agit d'un jeu qui permet de s'évader en vivant intrigues et aventures dans la France de la Renaissance. Certes, il s'agit d'un jeu qui a pour vocation de divertir, peut-être aussi de s'instruire, au détour d'une intrigue de cour ou d'une camisade furieuse. Mais *Te Deum pour un massacre* n'en reste pas moins un jeu d'actualité.

Notre époque est malheureusement ensanglantée par les guerres intestines, les conflits religieux, l'intolérance et le fanatisme, l'instrumentalisation des religions par les intérêts politiques, idéologiques ou économiques. En Irlande du Nord, catholiques et protestants ont le plus grand mal à baisser les armes. La dernière décennie du XXe siècle a vu l'Algérie et l'ex-Yougoslavie ravagées par des conflits religieux et ethniques. À l'heure où j'écris ces lignes, le terrorisme palestinien et la politique de répression aveugle d'Israël entretiennent une constante surenchère de violence. La guerre civile, la guerre de religion sont toujours d'actualité.



Les Français du XVIe siècle nous renvoient le reflet, à peine déformé par la distance, des errements de l'humanité contemporaine. Jouer un artisan, un bourgeois, un gentilhomme du XVIe siècle, c'est se soumettre à la problématique terrible de nos contemporains en guerre. Le XVIe siècle a vu se développer l'Humanisme, fondateur de la civilisation occidentale contemporaine. Des assassins, voire des massacreurs, comme le cardinal de Lorraine, Catherine de Médicis ou Henri III, étaient aussi des personnages cultivés, sensibles, dotés d'un réel sens moral. Montaigne, conscience humaniste de la fin de la Renaissance, Montaigne lui-même n'a pas condamné le massacre de la Saint-Barthélemy. Paradoxes terribles. Paradoxes éloquents... Que devient un homme, même bon, même moral, quand il se trouve happé dans le mécanisme infernal des guerres civiles ? Ne peut-il pas verser, malgré lui, dans l'escalade des violences, dans une barbarie inouïe, à peine teintée de rhétorique politique ou religieuse ?

Certains joueurs ont été étonnés en constatant que les règles de *Te Deum pour un massacre* gratifiaient plutôt les personnages moraux ou plus simplement humains, et pénalisaient les personnages criminels ou fanatiques. C'est un parti pris de ma part. Compte tenu du parallèle que l'on peut toujours établir avec l'actualité, il m'aurait semblé malsain d'encourager, ou tout simplement de négliger, la possibilité de jouer un fanatique ou un tortionnaire. Il me semble nettement plus intéressant de découvrir, au travers du jeu, comment un homme ordinaire réagit confronté à une situation extraordinaire ; comment un homme doté de sens moral se comporte lorsqu'il se trouve happé dans une mécanique



POSTFACE

de violences et d'intolérance. Jouer un homme qui lutte non seulement contre la violence d'autrui, mais aussi contre ses propres pulsions criminelles, voilà qui donne beaucoup plus de profondeur au personnage.

Peut-être cela nous permettra-t-il également, dans une modeste mesure, de mieux envisager les souffrances de nos contemporains soumis à ces épreuves ; de mieux compatir à leur douleur, de mieux comprendre, aussi, leurs faiblesses, leurs erreurs, et même certaines dérives criminelles. La frontière est ténue entre l'humanité et la barbarie. Nier ce constat, c'est un premier pas vers les idéologies rigides, les jugements à l'emporte-pièce ; en prendre conscience, réaliser toute la difficulté qu'on peut éprouver à étouffer sa haine ou sa colère, c'est sans doute, paradoxalement, accepter et renforcer son humanité.

Nancy, le 26 décembre 2001
Jean-Philippe Jaworski

DANS LA GAMME
TE DEUM POUR UN MASSACRE

- **Trois meschantes affaires, et paravent**
  Jean-Philippe Jaworski
  Paravent de jeu ; article « Jouer historique » ; scénarios

- **Les Deux Reines, tome 1**
  Sandie Levent et Josselin Monneyron
  Supplément de contexte et scénarios sur l'Écosse de Marie Stuart

- **Les Deux Reines, tome 2**
  Sandie Levent et Josselin Monneyron
  Supplément de contexte et scénarios sur l'Angleterre de Elisabeth I[ère]

- **Le Boutefeu illustré, numéro 1**
  Collectif
  Aides de jeu et scénarios

- **Le Boutefeu illustré, numéro 2**
  Collectif
  Scénarios et planches de costumes en couleur

- **Le Boutefeu illustré, numéro 3**
  Collectif
  Aides de jeu et scénarios