

SCÉNARIOS



TROIS  
MESCHANTES  
AFFAIRES



# RECUEIL DE SCÉNARIOS



*Editions du Matagot*





## JOUER HISTORIQUE

« Les jeux de rôle historiques, c'est quand même moins bien que les autres jeux de rôle : on ne peut pas y faire tout ce qu'on veut. »

Cette opinion répandue parmi les rôlistes ne semble pas dénuée de fondement, a priori. Il est vrai qu'il est plus difficile de devenir roi à la place du roi ou de conquérir le monde dans un jeu de rôle historique que dans un jeu de rôle d'heroic fantasy. Sans pousser jusqu'à des cas aussi extrêmes, la survie des personnages historiques, la continuité de leur action politique ou militaire posent problème, car les joueurs peuvent se sentir relégués à la position de faire-valoir ou de spectateurs quand ils se trouvent confrontés à ces personnalités. Décourageant pour les joueurs, ce phénomène peut aussi être perçu comme une difficulté pour le maître de jeu. Comment procéder pour respecter un certain déterminisme historique sans pour autant cloisonner le scénario dans un dirigisme dictatorial ?

Cet article a pour objectif de vous aider à dépasser ces difficultés. Les quelques conseils qu'il délivre vont vous permettre de composer et de faire jouer vos scénarios historiques sinon avec une liberté entière, du moins en donnant l'illusion de cette liberté à vos joueurs.

## DÉFINISSEZ VOTRE RELATION LUDIQUE À L'HISTOIRE

Avant de composer ou de jouer un scénario pour un jeu de rôle historique, commencez par définir le degré de fidélité historique que vous désirez introduire en jeu. Débattre-en avec vos joueurs, ou évoquez simplement votre parti pris ; cela permettra d'éviter des malentendus avec certains de vos joueurs qui n'auraient pas la même approche du jeu historique que la vôtre.

Trois possibilités se présentent à vous :

### LE JEU HISTORIQUE PUR

Vous choisissez d'être le plus fidèle possible à l'histoire. C'est la formule la plus contraignante, puisqu'elle limite drastiquement les possibilités des PJ quand ils se trouvent confrontés à des personnages ou à des événements historiques. D'un autre

### Jouer historique ..... 5

Scénario 1 : Cotelte corretée ..... 12  
Personnages non joueurs ..... 35

Scénario 2 : Turquerie ! ..... 48  
Personnages non joueurs ..... 61

Scénario 3 : Mais quoy, ils ne portent point de haut de chausses ..... 70  
Personnages non joueurs ..... 95

### AUTEUR

JEAN-PHILIPPE JAWORSKI

### ILLUSTRATEURS

ALAIN ROZENBLUM, CHRISTOPHE  
MADURA, GEOFFREY STEPPOURENKO,  
YOHAN VASSE, SEBASTIEN DELFINO



côté, c'est sans doute la formule la plus stimulante sur un plan culturel.

## LE JEU HISTORIQUE

### ROMANCÉ

Vous choisissez d'être fidèle aux grandes lignes de l'histoire, mais vous vous permettez des adaptations, des entorses, des licences plus ou moins importantes. C'est l'option suivie par un écrivain comme Alexandre Dumas dans ses romans historiques : Dumas met en scène des personnages et des événements bien réels, mais n'hésite pas à broder à leur sujet, dans le but de composer un récit plus prenant. En ce qui vous concerne, vous pouvez vous permettre ces licences aussi bien avec vos PNJ qu'avec les actions de vos joueurs, qui peuvent infléchir, à un niveau modeste, la « grande histoire ».

## LE JEU UCHRONIQUE

Le monde historique que vous mettez en scène est un monde alternatif, où le déroulement des événements peut très bien s'écarter de l'histoire de notre propre monde. Deux options uchroniques sont envisageables. Soit vous choisissez une époque précise, et vous laissez vos PJ complètement libres d'influencer l'histoire, ce qui aboutit à une divergence plus ou moins prononcée avec les événements réels ; soit vous définissez-vous même une différence initiale qui bouleverse complètement l'histoire officielle et appelle des événements de plus en plus divergents.

En fonction du choix que vous allez opérer, vous aurez plus ou moins de latitude dans la maîtrise, et vos joueurs

auront plus ou moins de liberté d'action dans l'infléchissement des événements de la grande histoire.

Le jeu uchronique vous laisse le plus de possibilités ; mais c'est une liberté à double tranchant. À mesure que vous progresserez dans le cours de vos scénarios, vous devrez vous montrer de plus en plus inventif et vous perdrez de plus en plus de vue le cadre historique. Vous vous lancerez dans une campagne qui va vous demander un investissement créatif croissant — et vouloir concurrencer l'histoire en imagination peut s'avérer être un véritable défi. En outre, avant de vous lancer dans cet exercice, soyez assuré que vos joueurs vous suivront, et qu'ils n'attendent pas de vous un jeu plus historique, car si tel est le cas, ils risquent de décrocher quand ils mesureront combien vous vous écarterez de la réalité.

Le jeu historique romancé, et plus encore le jeu historique pur, réduisent la marge d'action dont disposent vos PJ. Mais ils offrent aussi la possibilité d'une immersion ludique plus intense car ils permettent de jouer dans notre passé, non dans un passé parallèle ; d'influencer notre histoire, non une histoire alternative.

## PÉRIPHÉRIE OU ÉPICENTRE HISTORIQUE

Quelle que soit votre relation ludique à l'histoire, il vous faut aussi choisir le contexte dans lequel évoluent vos joueurs. Sont-ils des gens du peuple, ou appartiennent-ils aux élites ? Restent-ils cantonnés dans des zones et des actions périphériques, ou



peuvent-ils être amenés à se trouver au cœur des grands événements historiques ?

En schématisant, on peut dégager deux types de contextes historiques :

## LA PETITE HISTOIRE

Vos joueurs font partie de l'immense majorité de la population qui ne vit que de loin les grands événements historiques, ou qui n'y participe qu'anonymement. Ce sont des paysans navarraïes qui luttent pour sauver leurs récoltes et échapper aux

incursions armées des bandes françaises du maréchal de Monluc ou aux troupes espagnoles ; ce sont des gentilshommes de petite extraction qui tentent de faire carrière dans l'armée et participent aux affrontements de terrain des guerres civiles ; ce sont des humanistes réformés qui essaient de poursuivre leur carrière d'enseignant dans diverses villes universitaires, en tâchant d'échapper au brigandage sur les routes et aux persécutions urbaines contre les protestants... Bref, ce sont des gens typiques de l'époque, qui vivent dans un monde suffisamment dangereux pour les jeter dans nombre d'aventures, mais





sans pour autant les amener à rencontrer un personnage célèbre ou à influencer un événement important.

Dans cette optique, seul le cadre général de vos scénarios est rigide. Les intrigues, les PNJ sont quant à eux purement fictifs, ce qui laisse une grande liberté d'action à vos PJ. En choisissant de jouer dans la « petite histoire », il est donc possible de lâcher la bride à ses PJ. Le premier scénario de ce recueil, *Cautelle corréte*, est l'illustration de ce parti pris. Même si certains PNJ ont auparavant croisé des personnages historiques, tous les PNJ fréquentés par vos joueurs sont fictifs, et les actions de vos joueurs, quelles qu'elles soient, ne pourront interférer avec l'histoire.

## LA GRANDE HISTOIRE

Vos joueurs, d'une façon ou d'une autre, sont au contact des personnages ou des événements historiques majeurs. Les personnages incarnés par vos joueurs peuvent appartenir à la noblesse ou au clergé et avoir de l'influence à la cour ou dans les états majors. Les PJ ne sont même pas nécessairement des gens importants, mais ils se retrouvent à un moment ou à un autre confrontés à l'histoire en marche : ce peut être la servante qui intercepte la lettre de la comtesse de Mirandole au duc de Guise, lettre où figure un post-scriptum de Marguerite de Valois qui peut provoquer la disgrâce de tout le clan lorrain ; ce peut être le soudard de basse extraction qui, au cœur de la mêlée de Jarnac, se retrouve à lutter au corps à corps avec un général en armure noire, le prince de Condé... De telles circonstances sont grisantes pour les joueurs, mais elles posent également les problèmes les plus aigus.

On peut affiner encore les situations où les personnages se trouvent confrontés à la

grande histoire. Dans certaines situations, ils ne seront que *spectateurs* ; des spectateurs privilégiés, parfois aux premières loges — parfois si proches des grands qu'ils auront l'illusion d'entrer dans leur orbe — mais des spectateurs sans réelle capacité d'action sur la dynamique historique. Les cérémonies officielles comme les entrées solennelles, ou les fêtes fastueuses données au cours du « Grand Voyage », peuvent être des circonstances où vos joueurs peuvent approcher des personnalités sans qu'ils puissent exercer sur elles une influence contrariant la dynamique historique. Le gracieux duc d'Anjou peut danser avec la demoiselle de petite noblesse que joue votre cousine, Henri de Navarre peut se prendre d'amitié au cours d'une partie de chasse pour le veneur si compétent incarné par votre grand frère : ça n'aura aucune répercussion sur l'Histoire telle que nous la connaissons.

Dans d'autres situations, vos personnages deviendront acteurs historiques. Cela signifie que le scénario leur laissera la possibilité d'orienter, modestement ou profondément, les événements historiques que nous connaissons. C'est la possibilité la plus radicale et la plus délicate à gérer pour le MJ : si vous jouez dans une perspective clairement historique, il faudra parfois redresser discrètement les événements s'ils sont trop infléchis par vos joueurs, toute la difficulté étant de le faire de façon indécidable ou presque. La suite de l'article vous donnera quelques ficelles pour procéder ainsi. En revanche, si vos PJ vont dans le sens de l'histoire, laissez-les faire, ils en seront gratifiés.

Pour résumer, il y a trois perspectives ludiques possibles :

1. **LES JOUEURS SONT ACTEURS DE LA PETITE HISTOIRE** : cela leur laisse une liberté d'action complète.

2. **LES JOUEURS SONT SPECTATEURS DE LA GRANDE HISTOIRE** : ils n'ont pas de liberté d'action réelle, aussi faut-il juste saupoudrer vos scénarios d'une ou deux scènes de ce type. Ainsi vos PJ auront la satisfaction d'avoir croisé des figures historiques sans avoir senti peser trop longtemps une trame dirigiste.

3. **LES JOUEURS SONT ACTEURS DE LA GRANDE HISTOIRE** : ils ont l'illusion du pouvoir, alors que leur marge de liberté ludique est plus réduite qu'en étant acteurs de la petite histoire, mais plus grande qu'en étant spectateurs de la grande histoire.

La solution la plus subtile est d'alterner, dans le cours des aventures de vos PJ, ces différents cas de figure. Dans un scénario, au milieu de nombreuses séquences où les PJ évoluent dans la petite histoire, intercalez une ou deux scènes où ils sont acteurs ou spectateurs de la grande histoire. En composant votre aventure de la sorte, l'impression de liberté donnée par la petite histoire se propagera (illusoirement, mais l'essentiel est que l'illusion prenne) aux espaces ouverts à la grande histoire.

Le troisième scénario de ce recueil, *Mais quoy, ils ne portent point de haut de chausses !*, est composé suivant ce principe. Il alterne des séquences où les PJ sont acteurs de la petite histoire (quand ils mènent leur enquête sur la disparition des Cannibales) avec d'autres où ils sont soit acteurs de la grande histoire (en sauvant Montaigne et les Cannibales d'une éventuelle agression), soit les spectateurs de la grande histoire (en assistant au Lit de Justice de Charles IX).

Dernier point, mais non le moindre : il existe certaines zones d'ombre dans l'Histoire. Soit certains événements ne sont couverts par aucun document, soit au contraire ils sont rapportés par des documents complètement contradictoires. Ces

points aveugles de la perspective historique sont pains bénis pour le jeu de rôle : vous pouvez y situer vos scénarios en faisant de vos joueurs des acteurs historiques dotés d'une réelle liberté d'action.

Quelques exemples. Le 1er mars 1562 a lieu le massacre de Wassy, qui déclenchera la première guerre de religion : divers témoignages en rapportent les circonstances, mais ils divergent tous. On ne sait donc pas avec certitude ce qui s'est passé à Wassy entre la population réformée et la famille Guise : ce peut être l'occasion de laisser aux joueurs la possibilité d'y mener des actions déterminantes. Autre zone d'ombre : même si on pense traditionnellement que c'est Maurevert qui blesse l'amiral de Coligny au cours de l'attentat du 22 août 1572, attentat qui met en place la mécanique tragique du massacre de la Saint-Barthélemy, on n'a en fait aucune certitude. Il y a là une inconnue sur l'assassin, sur ses commanditaires et sur leur mobile, qui permet facilement de broder un scénario.

## AFFRONTER DES PERSONNAGES HISTORIQUES

L'écueil le plus problématique posé par le fait de jouer dans la grande histoire se manifeste quand les joueurs entrent en conflit avec des personnages historiques. Comment maintenir un équilibre des forces ludique entre les joueurs et leur opposant, sachant que l'opposant est historiquement indéboulonnable ?

Première stratégie envisageable : interposer entre les joueurs et le personnage





historique qui leur est hostile des agents de celui-ci. Il s'agit de personnages fictifs, dont la disparition n'a pas d'impact historique, mais dont la défaite provoque aussi l'échec du personnage historique. Il est donc possible pour les joueurs d'entraver l'action de grands personnages sans pour autant porter la main sur eux. C'est la stratégie narrative employée par Alexandre Dumas dans *Les trois mousquetaires* : l'opposant majeur du roman est le cardinal de Richelieu, mais comme il est impossible de faire mourir ou de faire déchoir le premier ministre de Louis XIII, Alexandre Dumas lui crée un agent fictif, Milady. Milady est un opposant de substitution, dont l'échec et l'exécution marquent également la défaite de Richelieu.

Cette stratégie narrative et ludique fonctionne particulièrement bien dans des scénarios construits autour d'intrigues de cour (où le personnage historique emploie les membres de sa clientèle noble contre les joueurs) ou d'intrigues crapuleuses (où le personnage historique emploie des seconds couteaux contre les PJ). Toutefois, elle est battue en brèche si le conflit devient un affrontement direct, d'homme à homme, entre la figure historique et les joueurs. Or la plupart des personnages historiques du XVI<sup>e</sup> siècle sont très exposés au danger : tentatives d'assassinat et engagements en première ligne d'un siège ou d'une bataille sont monnaie courante pour les grands capitaines de l'époque. Par exemple, au cours de la bataille de Saint-Denis, il est possible pour un PJ catholique de croiser le fer avec l'amiral de Coligny, ou de tenir le connétable de Montmorency dans la ligne de mire de son arquebuse pour un PJ huguenot. (*Turquerie* !, le deuxième scénario de ce recueil, offre ainsi l'éventualité de participer à la capture du prince de Condé au cours de la bataille de Dreux.) Comment gérer cette situation pour qu'elle ne dérape

pas vers le crime anachronique, tout en évitant de frustrer vos joueurs par une forme de despotisme dirigiste ?

Premier conseil : **ne bridez pas vos joueurs de façon autoritaire**. Ne les empêchez pas arbitrairement de prendre des initiatives, ne gonflez pas subitement de façon spectaculaire les seuils de difficulté des actions à accomplir, ne trichez pas en faveur des tests du personnage historique. Les joueurs perçoivent ces manœuvres, et il n'y a rien de tel pour casser la dynamique ludique.

Deuxième conseil : **inhibez vos joueurs par des procédés détournés**. Les grands personnages d'une période troublée sont souvent très difficiles à atteindre, car très bien entourés. Il suffit de décrire avec précision les escortes ou les compagnons d'armes d'un personnage historique pour désamorcer les velléités criminelles des joueurs les plus prudents. Par exemple, quand l'amiral de Coligny est blessé le 22 août 1572, son assassin n'a pas l'occasion de l'achever, car le général huguenot est escorté par une dizaine de gentilshommes, tous des officiers vétérans, armés et redoutables. De plus il suffit de glisser en cours de partie des allusions sur la façon dont les assassins des grands personnages sont traités pour refroidir les ardeurs de pas mal de sicaires... Poltrot de Méré, l'assassin du duc de Guise, fut soumis à la question pendant une semaine, puis rapatrié d'Orléans à Paris sous les huées et les coups de la foule, enchaîné au cerceuil de sa victime ; après quoi, on l'écorcha avec des tenailles rougies au feu, puis on l'écartela lentement entre quatre chevaux de trait. Voilà qui prête à réfléchir...

Troisième conseil : **soyez un arbitre impartial**. Ce qui implique que vous ne trichez pas en faveur des PNJ historiques, mais que vous ne vous permettez pas non



plus de discrets coups de pouce aux PJ s'ils se trouvent en difficulté face à un adversaire historique ou face à ses partisans. Compte tenu du degré de compétence de l'entourage de la plupart des grandes figures historiques, c'est souvent suffisant pour mener les PJ à l'échec. Pis encore : si les PJ survivent à une agression échouée contre un Grand, celui-ci et toute sa clientèle s'en souviendront, ce qui risque de diminuer dramatiquement l'espérance de vie des PJ à l'avenir...

Quatrième conseil, corollaire du précédent : **si, malgré tous les obstacles, vos PJ parviennent à abattre un personnage historique, accordez-leur cette victoire**. Carrément ! Mais attention, avec le recours à une ficelle feuilletonesque : employez la *PROVIDENCE* du personnage historique pour lui permettre d'échapper à la mort d'un cheveu... Bref, employez avec les personnages historiques les mêmes règles que celles dont bénéficient vos PJ : le recours à la *PROVIDENCE* peut permettre de se soustraire au pire. Vous rétablissez ainsi, sinon un certain équilibre entre joueurs et opposants historiques, du moins un certain vernis d'équité. Au XVI<sup>e</sup> siècle, le fait que des PJ parviennent à blesser mortellement de grands personnages n'est qu'une toute petite entorse à l'Histoire : la plupart des grands capitaines ont été grièvement blessés au cours d'attentats ou de batailles. François de Guise et son fils Henri de Guise sont balafrés ; François de la Noue est resté manchot après avoir été touché par un boulet de canon ; Blaise de Monluc n'a plus de nez, à la suite d'une arquebusade tirée en pleine tête ; quant à l'amiral de Coligny ou au duc de Joyeuse, ils ont survécu à des balles tirées dans la bouche... Bref, un nombre non négligeable de personnages historiques ont survécu à des blessures mortelles, et il devient alors crédible que certains d'entre eux frôlent la mort en dépit du succès de vos joueurs. Le

système de blessures de *Te Deum pour un massacre*, associé à la *PROVIDENCE*, permet assez facilement de mettre un personnage hors de combat sans pour autant le tuer : exploitez cette possibilité.

## JETER DE LA POUDRE AUX YEUX

En définitive, il s'agit de gommer la démarcation entre ce qui est fictif (sur lequel les joueurs ont une pleine liberté d'action) et ce qui est historique (où les joueurs ont une marge beaucoup plus étroite). À cette fin, il peut être très profitable de ne jamais distinguer les personnages historiques des personnages fictifs ; voire de glisser des personnages historiques peu connus (comme l'abbé André Thevet ou le sieur du Pont, dans *Mais quoy, ils ne portent point de haut de chausses* !) au milieu des personnages secondaires, pour que la frontière entre le réel et l'inventé ne soit jamais nette aux yeux de vos joueurs. Dans la mesure où vos joueurs ont plus de liberté d'action avec les personnages fictifs qu'avec les figures bien réelles, la dilution des repères contribue à leur donner l'illusion qu'ils disposent de plus de marge qu'ils n'en ont réellement. Le procédé qui consiste à mélanger petite et grande histoire est aussi très efficace pour donner à la fois profondeur au cadre de l'aventure et illusion de liberté à vos joueurs.

Enfin, et c'est essentiel, pour que ces tours d'illusionniste opèrent, il faut agir en bon prestidigitateur : conservez jalousement le secret sur vos ficelles de MJ ! Ne laissez donc pas cet ouvrage tomber entre les mains de vos joueurs... De toute façon, vous allez en avoir besoin pour les plonger dans *Trois meschantes affaires*...



## SCÉNARIO I CAUTELLE CORRETÉE

« C'EST UNE CHOSE TRÈS PÉRILLEUSE DE DONNER DES CHARGES DE GUERRE À CES MIGNONS ET FAVORIS DE MERDE QUI NE FONT QUE GASTER ET SOUILLER LA BESOGNE ET NE FAIRE RIEN QUI VAILLE. »

PIERRE DE BOURDEILLE, ABBÉ DE BRANTÔME

**C**e scénario est conçu pour un groupe de personnages catholiques, dont au moins un ou deux membres sont issus de la haute société et appartiennent à la clientèle d'un aristocrate. L'idéal est de reprendre les personnages attachés au service de la maison du baron Plessans de Sanceney, et d'en faire l'escorte de la baronne de Sanceney. Toutefois, la baronne est facilement interchangeable avec un PNJ de votre choix.

L'action se déroule à Paray-le-Monial, mais peut facilement être adaptée à toute petite ville française restée catholique. Le seul impératif est l'époque, le début de la première guerre civile, fin avril ou courant mai 1562.

### CHAPITRE I : L'ENTRÉE EN SCÈNE

#### UNE AFFAIRE D'ARGENT

À la suite de la chute de Lyon entre les mains des huguenots au printemps 1562, Mme la Baronne de Sanceney a fui la ville avec sa belle-fille, Mademoiselle Agrippine, pour prendre la route de Paris. Elle compte passer le reste de la guerre dans l'hôtel particulier de son père, le banquier Giordani, qui demeure rue de la Huchette, à Paris. Son mari et son « aîné », François-Maximilien, sont partis servir sous les ordres du duc de Guise ; son « cadet » est allé poursuivre ses études. Les PJ forment



donc l'escorte de la baronne et de sa fille, dans le royaume déchiré par les troubles.

Madame la baronne tient à faire étape quelques jours à Paray-le-Monial. Son mari, M. de Sanceney, y est en relation d'affaires et d'amitié avec l'un des premiers magistrats de la ville, le consul Balthazar Jayet, et Mme la baronne veut lui demander l'hospitalité pour se remettre un peu des fatigues du voyage. Du moins est-ce ce qu'elle dit aux PJ. En vérité, le baron de Sanceney est lourdement endetté auprès du consul Jayet, et la guerre civile qui vient d'éclater, avec les biens confisqués par les huguenots lyonnais et les frais engagés pour lever des troupes au service des Guise, l'étrangle financièrement. Il a donc chargé son épouse de négocier avec leur créancier pour réduire leur dette, ou la remettre.

### L'ARRIVÉE À PARAY-LE-MONIAL

Alors qu'ils arrivent en vue de Paray-le-Monial, plusieurs éléments solliciteront l'attention des PJ :

**Mme la baronne engage la conversation au sujet de la dette de son mari :** Mme Antonia amène le problème de façon habile. D'une manière détachée, elle demande aux PJ quelle fable ils pourraient servir à un créancier pour le persuader de différer encore un peu le paiement d'une dette. Elle explique ensuite que M. le consul Jayet d'Ecraignes est créancier du baron, qui lui doit une somme modeste — de quatre à cinq cents livres, elle n'est pas dans le secret des affaires de son époux. Comme elle n'y entend rien à l'argent et que les PJ qui lui ont éventuellement suggéré des prétextes lui semblent plus compétents, elle leur demande gracieusement de représenter les intérêts de son mari auprès du consul.

**Les voyageurs rattrapent la petite troupe de M. Auguste de Cabrières :** Formée par l'aristocrate, quatre valets et une charrette à deux roues véhiculant un cercueil. Deux des serviteurs sont ostensiblement armés d'arquebuses (les deux autres portent des pistolets à la ceinture, sous leur manteau). Tous sont vêtus de sombre, et s'il est abordé par les PJ, M. de Cabrières raconte qu'il rapatrie dans son fief nîmois la dépouille de son fils, tué au cours de la prise d'Orléans par les troupes du prince de Condé.

C'est un mensonge. Auguste de Cabrières est en fait un officier huguenot, chargé par le prince de Condé de diffuser largement sa déclaration d'insurrection : la *Déclaration faite par Monsieur le Prince de Condé, pour montrer les raisons qui l'ont contraint d'entreprendre la défense de l'autorité du Roy, du gouvernement de la Roynie, et du repos de ce Royaume* (voir page 14). Le cercueil est en fait rempli par les affiches qui portent ce texte, qu'Auguste de Cabrières a pour mission de placarder dans les villes qu'il traverse.

M. de Cabrières n'a aucun rapport avec l'enquête que vont bientôt devoir mener les PJ. Lui et ses hommes sont simplement des agents huguenots infiltrés dans une ville catholique, ce qui peut être source de troubles en arrière-plan du scénario. Faites ce que vous voulez de ces PNJ, qui peuvent disparaître discrètement, être surpris en train d'afficher les placards du prince de Condé, voire devenir des agents provocateurs. Leur rôle, dans le scénario, est de maintenir en ébullition le petit peuple farouchement catholique, petit peuple qui pourra se révéler plus dangereux pour les PJ...

**Les PJ aperçoivent le lieutenant de Chiseuil ramenant un cheval démonté à Paray :** Le chevalier de Chiseuil est manifestement un officier du roi, car il porte une écharpe rouge et se trouve accompagné de



**DÉCLARATION FAITE PAR MONSIEUR LE PRINCE DE CONDÉ,  
POUR MONSTRER LES RAISONS QUI L'ONT CONTRAINT  
D'ENTREPRENDRE LA DÉFENCE DE L'AUTORITÉ DU ROY, DU  
GOUVERNEMENT DE LA ROYNE, ET DU REPOS DE CE ROYAUME**

Je, Louis de Bourbon, prince de Condé & Protecteur du Royaume, descrete prise d'armes de tous les bons & loyaux subjects de la couronne pour la defence de l'autorité du Roy. Je proteste devant sa majesté le Roy, sa majesté la Royne mère & aussi tous les Roys, Princes, Potentats, amis & alliez de ceste couronne, avec toute la Chrestienté, de toutes les calomnies qui me chargent de la faulte de la guerre civile. La faulte en est a trois grands personnages catholiques qui veulent faire du royaume leur dépendance privée, tels Auguste, Marc Antoine & Lévide, quand par leur triumvirat meschant & infâme ils subvertirent les loix et la républicque romaine.

Le 17 janvier 1562, le conseil eslargi du Roy, formé du Roy, de la Royne mère, du Roy de Navarre, du conseil privé & de représentants des Estats a promulguez l'édit de Saint-Germain, qui autorise la Religion Réformée dans le royaume jusques à la majorité du roy. Ains nos nouveaux triumvirs sont en désaccord. Ils demandent puis après un Edit perpétuel sur le fait de la Religion. Et quand nous avons demandé l'entretènement de celui qui a esté fait jusques à la majorité du roy, ils ont dit que c'estoit une demande incivile et desraisonnable : que c'est au roy, quand bon luy semble, de changer, limiter, amplifier et restreindre ses édits. Adoncque, après s'estre emparé par la force des armes du Roy & de la Royne mère en leur chasteau de Fontainebleau, c'est un duc de Guyse, Prince estranger, un sieur de Montmorancy et un sieur de Saint André, qui font une ordonnance contre l'Edict de Janvier, accordé par le Roy, la Royne sa mère et le Roy de Navarre, les Princes du sang, avecque le Conseil du Roy, et quarante des plus grands & notables personnages de tous les Parlemens. Ce sont trois qui font une ordonnance contre la requeste présentée par les Estats, c'est-assavoir la noblesse & le tiers-estat, à Orléans, & depuis à Saint Germain. Ce sont trois personnes privées qui font une loy contre les loix de ce Royaume.

Il est donc juste & légitime que je descrete prise d'armes contre ces trois, élevez si haut juste par la faveur, puis par felsonie contre les loix du Royaume & la personne du Roy. Ma puissance, à moy accordée par Dieu & nature, fait de moy le défendeur légitime du Roy mon cousin. J'appelle doncque tous les François de cœur & de religion à se rallier à ma cause, pour maintenir l'honneur de Dieu, le repos de ce Royaume, l'estat & liberté du Roy sous le gouvernement de la Royne sa mère.

Fait à Orléans, le huitiesme jour d'avril de l'an de grâce 1562



trois archers. Au passage, il demande aux PJ s'ils ont connaissance de ce cheval ou du gentilhomme qui le montait. Il leur demande également s'ils ont aperçu des bandes armées dans la région.

## L'ARRIVÉE

### CHEZ M. LE CONSUL

M. Jayet d'Ecrainges vit dans un somptueux hôtel particulier, Place des Poupons. Lorsqu'on apprend que les PJ escortent Mme la baronne de Sanceny, les voyageurs sont reçus avec chaleur. Ils sont menés au premier étage, dans la grand'salle où Mme d'Ecrainges, ses enfants et leur nourrice Barbe, ainsi que le père de Saint-Chagrin, sont déjà en train de deviser.

On s'enquiert courtoisement du voyage de la baronne et de sa suite. Mme d'Ecrainges aime parler ragots de cour et chasse, le père de Saint-Chagrin est un élégant raffiné attiré par les dames séduisantes et par les gens érudits. Si les PJ ont la curiosité de discuter avec les enfants, les aînés demanderont des nouvelles de « M. de Tonnade », qu'ils savent « parti à la guerre pour défendre le petit roi ». Mme d'Ecrainges prie d'excuser son mari, que les troubles surchargent de travail car les routes coupées par la guerre rendent le commerce des plus hasardeux. Il ne se présentera qu'au souper.

**Le souper :** Le consul Jayet se présente enfin au souper. Après les amabilités d'usage, il demande à Mme la baronne si elle est venue afin de régler les affaires de son mari. La baronne se décharge alors sur les PJ, les présentant comme les avoués de son mari. M. le consul, qui prétend malséant de parler affaires à table, leur propose alors de les recevoir en son cabinet de travail après le repas.

Le souper est délectable : potiron au vinaigre sucré et fraises en entrée, chapon au verjus, canard à l'orange, salade et chiffonnade de poireaux, gâteau glacé au miel blanc et poires cuites au dessert. Pendant le repas, Mme d'Ecrainges laisse entendre que le consul consacre trop de temps à des affaires d'argent et le raille sur son quotidien de clerc de chancellerie. Arrive le lieutenant du roi, M. de Chiseuil, qui demande à voir en privé M. le Consul toutes affaires cessantes ; les deux hommes s'absentent un instant. Un PJ curieux qui parvient à les espionner apprendra alors que M. de Chiseuil a déterminé l'identité du cavalier disparu grâce à une lettre du consul retrouvée dans ses fontes : il s'agirait d'un certain M. de Tonnade. Le lieutenant remet la lettre au consul et lui demande si Tonnade avait, à sa connaissance, des ennemis à Paray-le-Monial, car il lui semble douteux que des huguenots soient dans les environs.

C'est au cours du souper que Mme d'Ecrainges propose, pour le lendemain matin, une partie de chasse à la baronne de Sanceny et aux PJ. Mme Antonia est ravie d'accepter pour tout le monde.

**Les comptes du baron de Sanceny :** Après le repas, les PJ sont invités par le consul dans son cabinet de travail : c'est une bonne occasion pour repérer les lieux, en particulier la cassette renforcée de fer où sont rangés ses papiers les plus importants.

Le consul demande aux PJ s'ils sont mandatés pour régler les dettes du baron. Devant la réponse évidemment négative ou confuse de ses interlocuteurs, il produit les deux reconnaissances de dette du baron, et précise que les intérêts actuels se montent à 400 livres. Il laisse entendre qu'il est indelicat de la part de la baronne de chercher refuge dans sa maison et de profiter de son hospitalité si elle n'a pas un sou vaillant ; pour « rétablir la confiance », il demande

LES RECONNAISSANCES  
DE DETTES DU BARON DE SANCENY

*Le sieur Jazet d'Ecrainnes marchand drapier a Paray-le-Monial a gracieusement engagé deux-mille livres tournois sur sa cassette pour financer le train de ma maison à l'occasion des noces de Madame la Dauphine*

*Sur l'honneur j'assure lui bailler son argent au denier cinq aussitôt qu'il me mandera icelui*

*Fait à Paris le quintiesme jour de juin mil cinq cent cinquante neuf*

*Maximilien Hercule Plessans  
baron de Sanceny*

*J'atteste que le sieur Jazet d'Ecrainnes marchand drapier a Paray-le-Monial a engagé trois-mille livres tournois dans mes coffres pour armer mes gens sous le commandement de Monseigneur le duc de Guise*

*Sur l'honneur j'assure lui restituer ladite somme au denier dix aussitôt qu'il sollicitera icelle*

*Fait à Amboise le huitiesme jour de mars mil cinq cent soixante*

*Maximilien Hercule Plessans  
baron de Sanceny*

à ce qu'au moins les intérêts de la dette lui soient versés. Aux PJ de gérer le problème — mais il est douteux qu'ils disposent des 400 livres. La baronne non plus ne les possède pas.

Si les PJ ne sont pas convainçants, le consul laisse entendre qu'il ne pourra pas recevoir la baronne plus longtemps que ne l'impose la politesse. Il la priera de quitter sa demeure le surlendemain au plus tard.

**LE CONSEIL DES NOTABLES :** En soirée, alors que les PJ se sont retirés en leurs appartements, de nombreuses personnes se rendent dans l'hôtel du consul. Le prieur de l'abbaye de Paray, le père de Ferreuil, soutenu par le père Ramisel et par le maître batelier Boucaut, propose la création d'un « syndicat catholique », qui serait appelé « La confrérie de la Sainte-Cène ». Il s'agit d'une association armée de défense du catholicisme, prête à renforcer les troupes du duc de Guise. Le père de Saint-Chagrin incite à la modération, par bon sens ; le lieutenant du roi, le chevalier de Chiseuil, est opposé à toute organisation armée, soutenu par le consul Hirson ; le consul Jazet, qui ne veut pas risquer d'être soupçonné de sympathies pour les calvinistes, défend le projet, mais sans ardeur. La réunion est agitée, et il y a fort à parier que les PJ tâcheront d'en savoir davantage. S'ils sont surpris à espionner le conseil, le consul Jazet les invite à y participer. En tant que clients du baron de Sanceny, lui-même client du duc de Guise, ils sont bien accueillis. La réunion se soldera par des discordes et ne débouchera sur aucune décision concrète. Le père Ramisel et le maître batelier Boucaut en sortent fort remontés, prêts à organiser eux-mêmes une milice catholique.



## UNE NUIT AGITÉE

Lorsque les PJ vont enfin dormir, après la fin du conseil des notables, ils doivent faire un test de *Perception* de seuil malaisé. En cas de réussite, ils entendent les gémissements de Boutefeu, qui erre seul dans les rues.

**LA PLAINTÉ DE BOUTEFÉU :** Boutefeu est manifestement un impotent et un simple d'esprit, qui porte d'épouvantables cicatrices. Il pleure son Frère, Douçotte, qui n'est pas rentré depuis la veille, et qui s'occupe habituellement de lui. (Douçotte faisait partie des assassins de M. de Tonnade, mais le gentilhomme l'a abattu peu de temps avant de mourir. Le simple d'esprit ignore tout de cette affaire, et ne soupçonne pas encore la mort de son frère.) Boutefeu est un ancien artilleur, dont le canon a sauté au cours du siège de Thionville : il y a perdu un bras, une partie du visage et ses facultés intellectuelles. Douçotte veillait sur lui : sa disparition place le mutilé dans une grande détresse, et il hurle comme une bête dans les ruelles de la ville.

**PLACARDS HUGUENOTS :** Les hommes de main de M. de Cabrières placardent la *Déclaration du prince de Condé* aux portes des églises et des principales demeures de Paray. Des PJ qui se seraient rendus à une fenêtre pour écouter les plaintes lugubres de Boutefeu peuvent entendre qu'on cloue quelque chose à la porte de l'hôtel et entrevoir une ombre en manteau qui se faufille vers la basilique Notre Dame. Une filature ou une poursuite est envisageable, mais le huguenot est rapide et n'hésite pas à avoir recours aux armes s'il se sent cerné de trop près.

S'il est découvert, il sera facile de remonter jusqu'à M. de Cabrières, hébergé chez le consul Hirson. Menée par le père Ramisel

et Maître Boucaut, une insurrection du petit peuple catholique pourrait alors tenter de mettre à sac la maison du consul huguenot : le chevalier de Chiseuil s'interposera alors avec quelques archers. L'issue de l'émeute dépendra des réactions des PJ ; M. de Chiseuil et ses hommes seront dépassés si les PJ n'interviennent pas.

## CHASSE QUI TOURNE COURT

Au matin, il est prévu par Mme d'Ecrainnes une partie de chasse. On prend une collation à l'étrier (Boudin blanc, gélinoches à la sauce piquante et passerilles, de délicieuses pâtisseries). Puis, menée par Mme d'Ecrainnes, la chasse se dirige vers les champs et bois de Volesvres, au nord de Paray.

Les chiens lèvent rapidement une piste et se ruent dans un joyeux vacarme en rase campagne. Vous pouvez garnir la chasse de quelques tirages : haie ou fossé à franchir au galop, cochon et son porcher attaqués par quelques chiens qui se trompent de gibier... Finalement, la meute s'enfonce dans les bois. Ses aboiements se font soudain lugubres : les chiens ont découvert, dans un taillis, le corps sans vie d'Antoine de Tonnade.

**Le cadavre :** C'est celui d'un gentilhomme d'une trentaine d'années, en costume de voyage, qui semble avoir perdu chapeau et manteau. Il est froid et couvert de rosée ; sans doute est-il mort depuis plusieurs heures. Il porte plusieurs blessures : un carreau d'arbalète est fiché dans son épaule gauche, juste sous l'omoplate, et il porte l'impact d'une balle au niveau du poumon droit, qui a provoqué la mort. Il a encore les mains serrées sur une épée et sur un pistolet déchargé. Sa bourse contient 5 livres et 23 sols. Entouré de traces de sang, il semble s'être traîné jusque dans le taillis où il a rendu l'âme. En fouillant le





## LES PAPIERS RETROUVÉS SUR LE CORPS DE M. DE TONNADE

*Accordons à Monsieur Antoine de Tonnade, gentilhomme, brevet de servir comme homme d'armes en nostre cornette de gendarmerie, pour une solde de trente & trois livres. Sont laissés à sa charge la fourniture d'un cheval de selle, deux destriers, un harnois complet, les lances & pistolets.*

*En nostre camp de Chaslons,  
le dix du mois d'avril,*

*François de Clèves, duc de Nevers*

*Monsieur,*

*J'ay bien receu avis vostre au subject de l'affaire de L'Archevêque. Je ne cuido point pouvoir vous decevoir dans vos projets, lesquels au reste sont fort honorables. Je serro en mes coffres les huit-cents livres tournois que m'avez demandez, et les tiens en vostre pouvoir, selon vostre bon plaisir. Il ne m'est loisible de vous les mander à Chaslons, car les huguenots, dict-on, tiennent le Laire, & les banquiers italiens refusent d'honorer lettres de change en icelle brouillerie. Si vous avez licence de vous jeter en Paray, l'argent vous y sera baillé.*

*Fait à Paray-le-Monial le dix-huitiesme  
jour d'avril 1562*

*Jayet d'Ecraignes, consul de Paray*

*Monsieur le prieur,*

*Je ne vous celleray point que je suis bien fort en courroux de vostre épistre. Ne puis mie accorder foy à daussi folles fables au subject de mon estimé cousin, & je vous prie & vous commande de toujours l'accueillir avecque honneur en nostre abbaye.*

*Il me navre tout autant de vous rappeler combien vous estes portez sur la lésine. Il manque asteure toujours cent cinquante livres à nos revenus ; vous écrivez que les avez bailliez à mon cousin, mais il m'a donnez sa parole de gentilhomme qu'il n'en estoit rien. Il m'apparoit doncque que vous avez gardez l'argent par-devers vous, procédé très-déshonneste qui me fait fort colere. Je vous prie de faire réparation de l'impair avec diligence, sous peine d'en débattre devant plus haults justiciers.*

*Fait au camp de Chaslons, le douziesme jour d'avril 1562*

*Charles-Louis de Tonnade, abbé de Paray*



## CHAPITRE II : L'HISTOIRE D'UN FÂCHEUX ASSASSINÉ

### UN MARIAGE DE COMPLAISANCE

corps, on trouvera trois lettres : son brevet de gendarme dans la cornette du duc de Nevers, la lettre du consul Jayet lui demandant de venir toucher son argent à Paray-le-Monial et la lettre de l'abbé de Tonnade au prieur de Ferreuil.

À la suite de la découverte du corps, Mme d'Ecraignes subit un tel choc qu'elle en éprouve un malaise. Assez vite remise, mais fort dolente, elle demande aux veneurs de ramener le corps à Paray-le-Monial. Si les PJ lui demandent si le mort lui était familier, elle répond qu'il s'agissait d'un grand ami pour elle et pour son mari.

C'est la baronne de Sanceney qui suggère alors au PJ de se lancer dans une enquête pour retrouver le ou les assassins : elle espère ainsi obliger le consul Jayet d'Ecraignes, et assouplir sa position au sujet des dettes du baron de Sanceney...

En l'an de grâce 1553, M. Balthazar Jayet, richissime drapier de Paray-le-Monial, prit pour épouse Françoise d'Ecraignes, demoiselle de vieille noblesse, mais complètement désargentée. Le mariage était un échange de bons procédés : M. Jayet offrait sa fortune et son train de vie somptueux à sa jeune épouse, et celle-ci, en retour, lui accordait son nom et lui donnait la





possibilité d'accéder à la noblesse de cloche — sinon à lui, du moins à ses enfants.

En dépit de la différence d'âge entre les époux, en dépit de la mésalliance pour Françoise d'Ecaignes, l'union se révéla solide. Françoise Jayet d'Ecaignes donna le jour à cinq enfants, dont trois survécurent (Renée, 7 ans, Pierre surnommé Perret, 5 ans, et Symphorien, 2 ans). Mais comme dans de nombreux mariages où l'épouse appartient à une catégorie sociale plus élevée que son mari, Mme Jayet d'Ecaignes conserva une grande liberté. Son mari ferma les yeux sur ses aventures galantes, en particulier sur les liaisons qu'elle entretenait avec deux familiers de la maison Jayet : Louis de Saint-Chagrin, curé de la paroisse Saint-Nicolas (et parrain de Symphorien), et Antoine de Tonnade, gentilhomme cousin de l'abbé commendataire Charles-Louis de Tonnade. Il est d'ailleurs probable que Symphorien soit un enfant adultérin (très brun, alors que son frère et sa sœur aînés sont blonds)...

## UN GALANT INDÉLICAT

M. Antoine de Tonnade est un gentilhomme de vieille race : brouillon, surendetté, doté d'un certain panache facile... Mais peu encombré de scrupules, il s'est attiré un certain nombre d'inimitiés.

À Paray-le-Monial, il loge à l'abbaye bénédictine, sur la recommandation de son cousin, l'abbé Charles-Louis de Tonnade. Or il se montre insupportable avec le chapitre des moines, en particulier avec le prieur Edme de Ferreuil. Il ramène des ribaudes dans l'hôtellerie de l'abbaye ou réclame de l'argent en prétendant le rembourser directement à son cousin — ce qu'il ne fait pas, provoquant des tensions entre le prieur et l'abbé. Il a également emprunté 300 livres à M. Jayet, qu'il n'a jamais remboursées ;

il a de plus essayé de soutirer un emprunt auprès de l'orfèvre Evrard Hirson ; celui-ci ayant refusé, M. de Tonnade a tenté de séduire sa femme, ce qui s'est soldé par une violente altercation que le lieutenant du roi, le chevalier de Chiseuil, dut apaiser en menaçant d'avoir recours aux archers. Enfin, un éclat a opposé M. de Tonnade au père de Saint-Chagrin, les deux hommes ayant découvert qu'ils étaient rivaux dans les bonnes grâces de Mme d'Ecaignes. Il est de notoriété publique que les deux hommes se sont querellés dans la nef même de Saint-Nicolas. En fait, M. de Tonnade a menacé le père de Saint-Chagrin de dénoncer sa liaison à l'évêché s'il ne cessait pas de courtiser l'accorte Mme d'Ecaignes ; la révélation pourrait retarder la carrière du curé au sein de la hiérarchie catholique...

Bref, M. de Tonnade ne s'est pas fait que des amis. Mais Mme d'Ecaignes n'en continuait pas moins à lui trouver du charme — le charme du chien fou...

## LE SECRET DE M. LE CONSUL

Au début du mois d'avril 1562, M. Balthazar Jayet se trouvait à Orléans pour affaire, et pour toucher une partie des revenus de diverses maisons qu'il y loue. Or le 2 avril, la ville est prise au galop par le prince de Condé. M. Jayet, qui craint pour ses biens, entre en contact avec les gentilshommes protestants. Il rencontre Jean de Parthenay-L'Archevesque, baron de Soubise, et parvient à un accord avec lui. En échange d'un prêt de 6000 livres accordé à l'Armée des Princes, il obtient la garantie que ses biens seront sauvegardés et l'autorisation de quitter Orléans. Il rentre à Paray-le-Monial le 6 avril, mais repart presque aussitôt pour rassembler la somme d'argent.

En son absence, M. de Tonnade, qui a ses aises dans la maison, passe quelques nuits



avec Mme Jayet d'Ecaignes, et en profite pour visiter le bureau du consul.... Il découvre ainsi le contrat passé entre Jayet et le baron de Soubise. Dès le retour du consul, il le fait chanter pour annuler sa créance. Jayet accepte d'acheter le silence d'Antoine de Tonnade, qui, après avoir restitué le papier compromettant, gagne alors Paris où il compte s'engager dans l'armée royale. À peine arrivé, il obtient un brevet pour entrer en tant que gendarme (cavalier lourd) dans l'enseignement de monseigneur François de Clèves, duc de Nevers ; mais il n'a pas l'argent pour se procurer son équipement — armure lourde et deux destriers, qui coûtent une vraie fortune. Il envoie une lettre à Jayet pour lui demander 800 livres, le menaçant à nouveau de rendre publique sa complicité avec les princes insurgés. Jayet lui répond par retour de courrier qu'il tient cette somme à sa disposition, et qu'il lui suffit d'aller la chercher...

## L'ASSASSINAT DE M. DE TONNADE

En fait, M. le Consul a décidé de se débarrasser de M. de Tonnade. L'importun, non content de lui voler sa femme et de lui extorquer de l'argent, devient trop dangereux pour sa situation politique ; Paray-le-Monial compte en effet une population farouchement catholique, et les révélations intempestives que pourrait faire Tonnade risqueraient de ruiner le crédit de M. le Consul, voire de menacer sa vie et ses biens. S'il a proposé à M. de Tonnade de lui verser ce nouveau prêt, ce n'est que pour l'attirer dans un traquenard.

Jayet ne peut toutefois pas s'impliquer personnellement. Il décide alors d'avoir recours à la complicité d'un allié inattendu : le père de Saint-Chagrin. Celui-ci voue

une haine féroce à Tonnade, par jalousie et par crainte du scandale. Après l'avoir sondé, le consul Jayet lui propose une grosse somme d'argent, à charge pour lui de soudoyer des hommes de main pour assassiner Tonnade sur la route d'Autun. Saint-Chagrin accepte, pour éliminer un rival, mais aussi pour disposer d'un moyen de pression sur le consul et garantir la tranquillité de sa liaison avec sa femme...

Le père de Saint-Chagrin entre alors en contact avec Béraud Douçotte, un mortepaye (vieux soldat, payé pour défendre une place forte), plutôt enclin à la bouteille et à la rapine. Il le paye rubis sur l'ongle avec l'argent du consul pour monter une embuscade contre Antoine de Tonnade, certifiant au passage que Tonnade est un ennemi de la vraie foi... Douçotte accepte, et recrute deux mauvais garçons, l'apprenti-boucher Garnier Masdre et le palefrenier de l'Auberge du Cerf, Mathieu Gâché.

La veille de l'arrivée des PJ, les trois hommes de main tendent un coupe-gorge à Antoine de Tonnade dans la forêt de Volesvre. Mais l'affaire prend un tour imprévu : Tonnade, seulement blessé, se défend : il tue Douçotte d'un coup de pistolet et blesse Masdre. Puis, quoique désarçonné, il parvient à fuir dans les bois. Son cheval lui aussi s'est échappé, affolé par l'arquebuse. Seul Mathieu Gâché est en état de poursuivre le gentilhomme, mais n'ose le faire. Avec Masdre, il enterre à la hâte le corps de Douçotte, puis tous deux rentrent profil bas à Paray-le-Monial.

Mais Tonnade, grièvement touché, ne fuit pas très loin. Il meurt dans une futaie de Volesvre. Au matin, des paysans retrouvent son cheval qui erre dans leurs champs, et avertissent le lieutenant du roi, craignant une attaque d'une bande de huguenots. C'est ce jour même que les PJ arrivent à Paray-le-Monial.





## CHAPITRE III : L'ENQUÊTE

À partir du moment où la baronne de Sanceney lance les PJ à la recherche de l'assassin d'Antoine de Tonnade, le scénario est complètement ouvert, puisque les PJ vont entreprendre des recherches sur le mort et sur les causes du crime. Ils vont sans doute explorer de nombreuses pistes.

### L'HÔTEL DES POUPONS

C'est la demeure du consul Jayet et de sa famille. Les PJ peuvent y interroger :

#### LE CONSUL BALTHAZAR JAYET

Le consul remercie les PJ pour leur zèle, mais précise que le lieutenant criminel du roi, le chevalier de Chiseuil, risque de ne guère goûter leur ingérence dans son enquête. Il les prie donc de se montrer prudents avec lui. (Pour le consul, c'est une façon indirecte de menacer les PJ, et surtout de les couper du lieutenant du roi, qu'il veut écarter de l'affaire.)

Au sujet de M. de Tonnade, le consul peut livrer plusieurs renseignements :

- C'était le cousin de l'abbé commendataire de Paray, M. Charles-Louis de Tonnade, qui n'a jamais mis les pieds en son abbaye mais y faisait donner l'hospitalité à son parent.

- C'était un habitué de la maison depuis plusieurs années ; c'était un ami, mais aussi un débiteur, puisqu'il devait une grosse somme d'argent au consul. Le consul lui

servait de banquier. Pour détourner les soupçons, le consul Jayet précise que la mort de M. de Tonnade n'arrange pas ses affaires, car recouvrer son argent va devenir problématique...

- Au sujet de « l'archevesque » cité par le consul dans sa lettre à M. de Tonnade, Jayet prétendra qu'il s'agit d'un prêt important consenti au cardinal de Guise pour soutenir sa politique internationale. (Il s'agit d'un mensonge, mais il est crédible, car le duc et le cardinal de Guise ont rencontré Christophe de Wurtemberg à Luxembourg au cours du mois de février. Cet « Archesveque » est en fait Jean de Parthenay-L'Archevesque, baron de Soubise, un des lieutenants du Prince de Condé.)

- Quelques semaines auparavant, M. de Tonnade a demandé un nouvel emprunt au consul, pour acheter l'équipement nécessaire à son entrée dans la cornette du duc de Nevers. En bon catholique, le consul prétend lui avoir accordé ce prêt, malgré l'ampleur de la dette déjà en cours.

- M. de Tonnade n'était pas en bons termes avec le prieur de Ferreuil ; diverses rumeurs, sans doute calomnieuses, couraient à ce sujet, que le consul n'a pas voulu accréditer. Mais le consul insiste sur le côté délicat de l'affaire : le prieur de Ferreuil est le cousin du lieutenant du roi, le chevalier de Chiseuil, que l'on a vu revenir avec le cheval de M. de Tonnade... (Là encore, le consul tente d'inquiéter les PJ tout en les orientant vers une fausse piste.)

- M. de Tonnade avait une eu altercation avec le consul Hirson. L'affaire n'est pas claire, mais le consul Jayet croit qu'il s'agissait d'un emprunt que Hirson lui aurait refusé de façon grossière, au sujet duquel M. de Tonnade aurait affirmé qu'il l'obligerait de la maison Hirson d'une façon plus cavalière.



- Au sujet de ses rapports avec M. de Tonnade, le consul ne prétend pas avoir nourri une amitié particulière pour le gentilhomme, qu'il trouvait écervelé, quoique doté d'un certain panache. Mais Tonnade était du monde de sa femme, et elle appréciait sa compagnie. Les enfants, eux aussi, l'appréciaient.

- En ce qui concerne l'assassinat, le consul n'exclut pas la thèse d'une bande de caïmans ou de huguenots, mais admet aussi que M. de Tonnade avait des inimitiés à Paray...

#### MME JAYET D'ECRAIGNES

Fort dolente, Mme Jayet fera des considérations attendries sur son grand ami, M. de Tonnade. Elle le décrit comme un vrai gentilhomme de vieille noblesse, courtois, courageux, plein de panache et d'esprit. Elle affirme qu'il lui rappelait la bonne société dans laquelle elle est née, loin du milieu mercantile de son mari.

Au sujet de M. de Tonnade, Mme Jayet d'Ecraignes peut livrer plusieurs renseignements :

- C'était le cousin de l'abbé commendataire de Paray, M. Charles-Louis de Tonnade, qui n'a jamais mis les pieds en son abbaye mais y faisait donner l'hospitalité à son parent.

- C'était un habitué de la maison depuis plusieurs années ; c'était un ami très cher, qui était aussi en affaire avec son mari.

- M. de Tonnade n'était pas en bons termes avec le prieur de Ferreuil ; Mme d'Ecraignes pense que le prieur englobait M. de Tonnade dans la rancœur ou la jalousie qu'il voue à son supérieur, l'abbé Charles-Louis de Tonnade.

- M. de Tonnade avait une eu altercation avec le consul Hirson. Le consul l'aurait calomnié, prétendant que M. de Tonnade avait fait la cour à sa femme. Mme d'Ecraignes concède volontiers que M. de Tonnade était bel homme, mais de là à s'imaginer qu'il courait après une grosse bourgeoise...

- En ce qui concerne l'assassinat, Mme d'Ecraignes pense que c'est le fait de huguenots, et juge donc l'enquête des PJ certainement inutile, sauf s'ils découvrent des complicités hérétiques dans la ville...

#### MAÎTRE JACQUES BEAUSIRE, COMMIS DU CONSUL

Beausire est un intendant très efficace, qui a le sens des affaires et s'occupe avec une certaine distance les compromis et les dépenses faites par son patron pour gagner ses lettres de noblesse. C'est un sympathisant de la réforme, bien qu'il n'ait pas sauté le pas.

Au sujet de M. de Tonnade, Maître Beausire peut fournir les renseignements suivants :

- C'était un habitué de la maison depuis plusieurs années ; un ami de Madame toléré par Monsieur, essentiellement parce qu'il faisait de Tonnade son obligé en lui prêtant de l'argent. M. de Tonnade avait tendance à exploiter le filon ; il devait beaucoup à M. le consul, et Maître Beausire doute que Tonnade ait jamais pu rembourser sa dette, compte tenu de sa propension à dépenser à tous vents.

- M. de Tonnade n'était pas en bons termes avec le prieur de Ferreuil ; M. le Prieur s'arrangeait généralement pour l'éviter lorsqu'il rendait visite au consul.

- M. de Tonnade avait une eu altercation avec le consul Hirson. Beausire pense que



le gentilhomme avait tenté de lui extorquer de l'argent. Le bruit courait aussi qu'il avait fait la cour à Mme Hirson.

- M. de Tonnade était en froid avec le père de Saint-Chagrin ; il prenait un malin plaisir à le traiter de « frocard » ou d'homme de robe, et le père de Saint-Chagrin avait peine à masquer son mépris et son irritation. Le bruit avait couru que les deux hommes auraient eu une altercation à Saint-Nicolas.

- M. de Tonnade se comportait avec un certain sans-gêne dans la demeure de ses hôtes, en particulier en l'absence de M. de Tonnade. Il entraînait dans la chambre des enfants, allait se servir à la cuisine ou lutinait les domestiques. Il arrivait parfois qu'il passât la nuit sur place, quand il était trop tard pour réveiller le frère tourier de l'abbaye.

- M. de Tonnade avait ses habitudes à l'Auberge du Cerf. Il n'y dormait pas, mais y jouait et buvait gros, disait-on, et fréquentait les filles de taverne.

#### BARBE, NOURRICE DES ENFANTS JAYET

Barbe avait de l'affection M. de Tonnade, parce qu'il la lutinait mais aussi parce qu'il aimait les enfants. Toutefois, elle sait aussi qu'il était l'amant de Mme d'Ecraines, ce qu'elle cherchera à dissimuler.

Au sujet de M. de Tonnade, elle pourra fournir les renseignements suivants :

- C'est un ami proche de la famille Jayet ; Madame et les enfants l'aimaient beaucoup, et il rapportait souvent une confiserie ou un jouet pour les enfants quand il revenait après une longue absence.

- Elle a déjà entendu Maître Beausire et M. le consul se disputer au sujet de M.

de Tonnade. Beausire affirmait que M. de Tonnade ne rembourserait jamais ses dettes et qu'il fallait le chasser de la maison ; M. Jayet lui répondant qu'il le savait fort bien mais que M. de Tonnade pouvait lui offrir de nouvelles relations.

- M. de Tonnade se déplaçait librement dans la maison. Barbe croit même qu'en l'absence de M. le consul, il lui est arrivé de pénétrer dans le cabinet de travail de celui-ci.

**Les PJ peuvent aussi fouiller le cabinet de travail du consul :** Tôt ou tard, les soupçons que les PJ pourraient nourrir à l'égard du consul (ou une entreprise crapuleuse visant à lui voler les reconnaissances de dettes du baron) peuvent les pousser à s'introduire dans son cabinet de travail. L'entreprise est délicate, car quand il sort, le consul Jayet ferme sa porte à clef ; et depuis que M. de Tonnade s'est introduit dans son cabinet, il est le seul désormais à posséder cette clef. Il faudra donc forcer ou crocheter la serrure, où dérober discrètement les clefs à leur propriétaire.

Au milieu de toute une paperasse comptable et juridique, un test de *Comptabilité* pourrait attirer l'œil des PJ sur une correction bizarre dans le livre de compte de l'année en cours :

Pour les œuvres de Notre-Dame : 20 L.

Pour les œuvres de Saint-Nicolas : 20 L. 250 L.

Pour les œuvres de l'abbaye de Paray : 20 L.



Le cabinet de travail contient également une cassette renforcée de fer, rangée dans le fond d'une armoire.

Un test par défaut de *Perception* permettra de trouver des traces discrètes d'effraction sur la serrure. Ouvrir la cassette s'avèrera difficile : il faudra réussir un test malaisé de *Crochetage* ou de *Forcer*. Il va sans dire que si le coffret est forcé, l'infraction sera impossible à dissimuler... À l'intérieur de la cassette, les PJ trouveront 1500 livres tournois, les reconnaissances de dettes du baron de Sanceny et la lettre compromettante qui fut à l'origine du chantage exercé par Antoine de Tonnade :

*Au nom des septante trois gentils-hommes du Traité d'Association et investi par Monsieur le Prince de Condé Protecteur du Roy, je prends engagement de garantir les biens et les personnes de la maison de Monsieur Balthazar Jayet d'Ecraines dans les territoires conquis par l'Armée des Princes.*

*Par mesure de gratitude Monsieur Jayet d'Ecraines a baillé six mille livres tournois aux coffres de l'Armée des Princes qui lui seront retournés au denier zéro quand la paix sera rendue au Royaume*

*Fait à Orléans le troisieme jour d'avril mil cinq cent soixante deux*

*Jean de Parthenay l'Archevesque  
baron de Soubise*

## L'AUBERGE DU CERF

L'auberge du Cerf est un grand établissement à colombages qui donne au croisement de la rue de la Poterne et du passage Saint-Nicolas. Doté d'une petite cour intérieure, d'une écurie, orné par une belle enseigne représentant une tête de cerf en fer forgé, c'est un établissement très fréquenté.

### L'AUBERGISTE, MAÎTRE GRAVOT

C'est un grand bougre rond comme une barrique, chauve, aux joues cramoisies ; il beugle comme un sergent de lansquenets sur le champ de bataille pour transmettre ses commandes à ses marmitons et accueillir ses clients. Farouche catholique, on n'entre dans ses bonnes grâces que si on lui affirme être fidèle à la foi romaine et si on lui commande vin aux épices ou plantureux repas.

Il peut fournir les renseignements suivants :

- M. de Tonnade fréquentait l'auberge, pour boire, jouer et courir la guesue.

- C'était un rude coureur, et on lui attribuait plus d'une conquête dans la ville ; il avait même fait entrer des filles légères à l'abbaye.

Au sujet de Douçotte :

- Un autre habitué ; il a un frère demeuré, Boutefeu, qui a sauté avec son canon au siège de Thionville, et y a perdu un bras et le jugement. Douçotte vient souvent boire avec deux autres mortepayes, d'anciens argoulets, le fourrier Michet et le dizainier Corroix. Maître Gravot peut d'ailleurs présenter les deux hommes.



• Douçotte a également pour bon compagnon Garnier Masdre, l'apprenti-boucher de Maître Gombert. Masdre n'est pas là, mais le boucher Gombert vide un pichet de claret, et l'aubergiste peut le présenter.

• Douçotte s'entend bien avec le palefrenier de l'auberge, un grand jean-foutre, Matthieu Gaché. Moyennant quelques deniers, l'aubergiste accepte de libérer quelque temps Gaché de son travail pour le laisser discuter avec les PJ.

#### MAÎTRE GOMBERT, BOUCHER

C'est un solide gaillard, les épaules larges, les avants bras musculeux et la face rouge. Il porte un pourpoint débraillé, un tablier maculé de sang et un callot qui lui tombe sur l'oreille.

Il peut fournir les renseignements suivants :

• Douçotte fréquente beaucoup son apprenti, Garnier Masdre, avec lequel il perd souvent son temps à boire ou à jouer aux dés.

• Masdre est un vaurien arrogant, qui s'est montré négligent ces derniers jours, prétendant que Maître Gombert ne le payait pas assez.

• Maître Gombert est débordé, car son apprenti s'est blessé au bras avec un tranchet. Le boucher se demande comment il a fait, car il n'a pas vu l'accident — mais il faut maintenant qu'il abatte la tâche de deux hommes, ce qui lui donne soif !

#### LE FOURRIER MICHET ET LE DIZAINIER CORROIX, MORTEPAYES

Il s'agit de deux vieux soldats sur le retour, des vétérans grisonnants des guer-

res de François Ier qui ont pris un peu de ventre avec l'âge... Ils servent toujours dans les archers de Paray sous les ordres du Lieutenant de Chiseuil, mais on les trouve plus souvent en train de vider un pichet à l'auberge qu'à surveiller les portes de la ville...

Le fourrier Michet n'a plus qu'une couronne de cheveux grisonnants et ébouriffés, un visage bovin et empâté, et arbore un pourpoint de Buffle rafistolé avec de nombreuses pièces de cuir. Le dizainier Corroix a le poil roussâtre tirant sur le jaunasse, un nez tordu par une ancienne fracture, des dents diversement cariées. Il a le teint couperosé, les yeux injectés, et il suffit de respirer le remugle alcoolisé qui lui tient lieu d'haleine pour réaliser que c'est un sacré buveur... Le plastron cabossé et la lansquenette à la garde usée qu'il arbore semblent attester qu'il a le vin plutôt colérique.

Les deux soudards montrent les dents qui leur restent à des PJ qui s'inviteraient à leur table... Ils risquent donc de se montrer peu coopératifs, sauf si les PJ ont l'astucieuse idée de leur offrir à boire. Comme c'est une invitation qu'il serait malséant de décliner, les deux compères acceptent. Ils proposent alors une série de santés, commandant tournée sur tournée après le cruchon offert par les PJ. Ils boivent à la santé du petit roi Charles IX, puis à celle de son père, Henri le Grand, puis à celle de leur feu roi, François le Grand, puis à celle des légions provinciales, à celle du connétable de Montmorency sous les ordres duquel ils ont combattu, sans oublier ce diable de colonel-général de Monluc qui a tenu Sienne huit mois entiers devant les Impériaux... Les deux gaillards feront la grimace si on refuse de porter des santés avec eux : ils estiment que c'est insultant et pour eux, et pour le grand homme pour lequel ils lèvent leur verre. Bref, il s'agira



pour les PJ de réussir deux ou trois tests par défaut de *Dive bouteille*, sous peine de piquer du nez sur la table ou de rouler par terre.

Ce n'est qu'une fois complètement ivres que le fourrier Michet et le dizainier Corroix considéreront les PJ comme des amis dignes de confiance, et qu'ils accepteront de livrer quelques confidences. Sur la maison Jayet d'Ecraignes ou sur le père Louis de Saint-Chagrin, ils ne connaissent rien de très intéressant.

En revanche, ils peuvent fournir des informations précieuses :

• Antoine de Tonnade fréquentait l'auberge du Cerf, et vivait comme un panier percé. Il perdait gros au jeu, buvait très galamment et se payait des gueuses plus souvent qu'à son tour. Peu de temps avant son départ, alors qu'il avait bu plus que de raison, il avait confié qu'il venait de se dénicher une jolie petite corne d'abondance, mais il avait refusé d'en dire plus.

• Ils confirment que leur ami Béraud Douçotte s'entend bien avec Garnier Masdre, l'apprenti-boucher de Maître Gombert, et avec le palefrenier de l'auberge, Matthieu Gaché.

• Douçotte lui aussi semble s'être brutalement enrichi, il y a quelques jours. Les deux mortepayes laissent entendre qu'ils en savent plus, mais se font prier pour parler. Vider quelques cruchons supplémentaires s'avère donc diplomatiquement nécessaire, quoique déconseillé à ce stade pour le foie et la vessie de tout PJ délicat. Si au moins un PJ réussit à éviter le corna éthylique, les deux mortepayes lui confieront que Douçotte avait été recruté pour liquider un huguenot. C'était un prêtre qui l'avait payé pour procéder à ce meurtre... cette exécution. Il leur avait proposé de

marcher avec lui, mais les deux compères avaient refusé : ils soupçonnaient le père Ramisel d'être le commanditaire (ce en quoi ils se trompent). Or le père Ramisel étant un excité qui n'est guère apprécié par leur supérieur, le lieutenant de Chiseuil, ils ont craint qu'une enquête trop zélée de l'officier n'envoie les spadassins du vicair tout droit au gibet. Comme ils ont refusé d'entrer dans la combine de Douçotte, ils ignorent qui devait être sa victime.

#### MATTHIEU GACHÉ, PALEFRENIER DE L'AUBERGE DU CERF

Il s'agit d'un jeune gars, grand, gauche, aux oreilles décollées et au regard faux. Il est vêtu de hauts de chausse crevés et d'un sarrau informe. (Il a caché dans le foin l'arbalète qu'il emploie d'ordinaire pour chasser les lapins et les grives, et qui a servi dans l'assassinat de M. de Tonnade.)

Gaché fait mine d'ignorer la disparition de Douçotte et la blessure de Masdre. S'il est serré de près par les PJ, il lâche des demi-vérités :

• Douçotte lui a raconté qu'on l'avait engagé comme homme de main ; mais pour quel travail, il l'ignore. En tout cas, Douçotte était décidé à disparaître une fois son coup fait.

• Masdre est peut-être mêlé au coup (mais Gaché ne donne cette information que s'il est en mauvaise posture).

• En cas de coup dur, si sa complicité est prouvée ou s'il croit qu'elle l'est, il affirme que Masdre lui avait emprunté son arbalète, puis est venu le chercher une fois le coup fait, pour enterrer Douçotte qui avait été tué par le gentilhomme. Il nie énergiquement avoir participé à l'embuscade.



• Enfin, confronté à Masdre, il affirmera avoir été payé 40 livres tournoi par Douçotte pour l'assassinat de M. de Tonnade ; mais il insistera sur le fait que Douçotte savait de source sûre que le gentilhomme était un hérétique.

## LA BOUCHERIE DE LA RUE DU MARCHÉ

C'est l'établissement de Maître Gombert. La façade est dotée de grandes arcades, sous lesquels sont suspendus les quartiers de viande mis en vente — et auréolés par des essaims de mouches. Une cour intérieure, dotée d'un caniveau de pierre donnant sur la rue, fait office d'abattoirs et de salle d'équarrissage : des carcasses suspendues et dépecées pendent à des crochets suspendus sous les arcades. C'est là qu'on pourra trouver Garnier Masdre.

### GARNIER MASDRE, APPRENTI BOUCHER

Un jeune gars, trapu, roux, au visage constellé de tâches de son. Il porte de vieilles grègues et un tablier de cuir maculé de sang, ainsi qu'un large bandage malpropre au bras droit.

Masdre fait mine d'ignorer la disparition de Douçotte et nie obstinément tout ce dont on peut le soupçonner. Il prétend sa blessure due à un coup de tranche qui a glissé sur un os et lui a ouvert l'avant bras. Il ne laissera pas examiner sa blessure de plein gré : il faudra le maîtriser si les PJ désirent le faire. Il s'avérera assez clairement que sa plaie est due à une balle — elle est d'ailleurs infectée, car le plomb est resté dans le bras.

Si la nature de sa blessure est découverte, Masdre avouera tout, non sans dénon-

cer Mathieu Gâché au passage. Il affirmera avoir été payé 40 livres tournoi par Douçotte pour l'assassinat de M. de Tonnade ; mais il insistera sur le fait que Douçotte savait de source sûre que le gentilhomme était un hérétique. Douçotte avait en effet reçu ce contrat d'un homme d'église, qui l'avait payé 120 livres. Masdre ignore de qui il s'agit, mais cela ne l'étonnerait pas que ce soit le père Ramisel. (En quoi il est sincère, mais se trompe.)

## L'ABBAYE DE PARAY

Rue du Palais, le mur extérieur de l'abbaye est une superbe façade de palais gothique, dont le premier étage est ouvert de fenêtres en ogives, ornées de vitraux colorés, et dont le toit est garni de longues gargouilles sinistres ou comiques.

À l'intérieur, on fait traverser aux visiteurs des jardins d'une grande quiétude, puis un cloître ensoleillé aux proportions harmonieuses avant de les recevoir dans l'hôtellerie, une belle maison de pierres de taille. Le mobilier y est simple et confortable, avec le feu pétillant dans l'âtre et des plats de cuivre doré accrochés au mur.

Les PJ, en se rendant à l'abbaye, seront confrontés au frère tourier avant de pouvoir rencontrer le prieur.

### FRÈRE AUDELARD, TOURIER

C'est un vieux moine à la trogne carrée, un peu voûté mais solide, portant une couronne de cheveux blancs. Il peut fournir les renseignements suivants :

• On n'aimait guère M. de Tonnade à l'abbaye : il menait une vie de bâton de chaise, vivant aux frais de son cousin



l'abbé — c'est-à-dire aux frais de l'abbaye. Il a même fait entrer des femmes de mauvaise vie à l'hôtellerie en empruntant les clefs du frère Audelard, ce qui a valu à celui-ci six jours de cachot.

• Le prieur de Ferreuil n'aimait pas M. de Tonnade : on comprend pourquoi, vu le désordre et les dépenses générées par le gentilhomme.

• Le père Ramisel est un brave homme, très attaché à la vraie foi, qui rend souvent visite à l'abbaye et est en bons termes avec le prieur.

### LE PRIEUR EDMÉ DE FERREUIL

Il confirme tout ce que le frère Audelard a pu dire aux PJ.

• Au sujet de ses différends financiers avec l'abbé, il rétablit la vérité. M. de Tonnade était sans cesse désargenté. Il avait demandé au prieur de lui faire une avance sur les revenus de son cousin l'abbé, avance qu'il avait juré rembourser à son cousin. Le prieur avait négocié cette avance contre le départ de M. de Tonnade. Mais le gentilhomme a ensuite nié avoir reçu son argent, et l'abbé a cru que la somme, de 300 livres, avait été détournée par le prieur.

• Au sujet de l'assassinat, il n'étonne guère le prieur. M. de Tonnade était à ses yeux un débauché et un escroc. Le bruit courait qu'il avait eu une querelle avec le consul Hirson, et qu'il était des plus intimes avec Mme Jayet d'Ecraines...

• Au sujet du consul Jayet d'Ecraines, il estime que c'est un brave homme. À la différence du consul Hirson, que le prieur soupçonne de tiédeur vis-à-vis de la vraie Foi, le consul Jayet est bon catholique, et fait chaque année une donation à l'abbaye.

## L'ÉGLISE SAINT-NICOLAS

Une belle église à l'italienne, de façade préclassique. L'intérieur, Renaissance, repose sur une architecture équilibrée et simple. La nef est propre comme un sou neuf : on n'y voit ni traces de paille, ni volailles égarées... On y croise presque toujours le vicaire, le père Forest.

### LE PÈRE HONORAT FOREST, VICAIRE DE SAINT-NICOLAS

Le père Forest est un petit prêtre maigre, au teint bilieux, incapable de tenir en place. Il est toujours occupé à quelque tâche dans son église : balayer une travée, surveiller que personne ne s'attaque au tronc des pauvres, nettoyer les gouttes de cire qui parsèment le dallage sous les cierges, sermonner un polisson qui a claqué rudement la porte de l'église, rafraîchir les bouquets disposés autour d'une statue de la Sainte-Vierge, chercher le bedeau pour balayer ce qu'il n'a pu nettoyer... Si les PJ veulent lui adresser la parole, ils vont devoir le suivre en tous sens dans l'église. Cette hyperactivité du père Forest est en fait un symptôme de son anxiété : il est soumis à la pression subtile du père de Saint-Chagrin, qui sait y faire pour susurrer d'aimables méchancetés dès que quelque chose ne lui semble pas en ordre dans son église.

Du reste, le père Forest est très volubile (même s'il parle toujours à mi-voix pour ne pas troubler le recueillement des lieux). Si les PJ sont disposés à sillonner l'église avec lui au pas de course, il peut leur fournir force renseignements.

• Le père Forest a une excellente opinion du consul Jayet : bien que sa paroisse soit Notre Dame, non Saint-Nicolas, il fait chaque année une donation à Saint-Nicolas.



Le vicaire a même cru comprendre que l'aumône pour les pauvres faite cette année avait été remarquablement généreuse.

• Le père Forest a aussi Mme Jayet d'Ecrainnes en haute estime : elle a pris le père de Saint-Chagrin pour directeur de conscience, et bien que sa paroisse soit Notre Dame, elle assiste généralement aux offices de Saint-Nicolas.

• À propos de M. de Tonnade : le gentilhomme avait très mauvaise réputation. On le savait joueur, débauché, et un peu trop galant avec les dames de Paray. Un scandale avait éclaté, à propos d'avances indécentes que M. de Tonnade aurait faites à la femme du consul Hirson.

• Le père de Saint-Chagrin avait très mauvaise opinion de M. de Tonnade. Quand il rentrait de ses soupers chez M. le consul Jayet, il ne se privait jamais de rapporter les grossièretés et le sans-gêne de M. de Tonnade s'il y avait croisé le gentilhomme.

• Si on l'interroge au sujet de l'altercation entre M. de Tonnade et le père de Saint-Chagrin, le père Forest se fera un peu prier, puis admettra y avoir en partie assisté. Les éclats de voix l'avaient attiré près du portail, où le gentilhomme

et le curé se querellaient. Il se souvient de quelques bribes de l'échange : M. de Tonnade avait traité le père de Saint-Chagrin de « galant frocard » et de « curé à gros goupillon » ; le père de Saint-Chagrin avait invité le gentilhomme à « partir cracher son venin sous d'autres cieus, de peur de finir noyé dans tout le fiel qu'il avait déjà répandu à Paray-le-Monial ».

• Interrogé au sujet du père de Saint-Chagrin, le père Forest se lance dans un vibrant éloge : il salue un curé qui n'abandonne pas sa paroisse, alors que tant d'autres vont vaquer à leurs affaires



au détriment de leur ministère. Certes, le père de Saint-Chagrin a toutes les qualités de l'homme de cour : il est fin, savant, empressé avec les dames, aimable causeur avec les messieurs, volontiers autoritaire avec ses subalternes... Mais il semble faire passer au second plan ses ambitions dans le siècle pour rester au service de ses ouailles, dans son église. Un test de *Perspicasité* peut permettre une certaine nervosité chez le père Forest quand il parle de son supérieur : il semble manifester que celui-ci craint l'autorité de son curé, même s'il refusera catégoriquement de l'admettre.

• Interrogé au sujet des fréquentations du père de Saint-Chagrin, le père Forest reste d'abord évasif. Le père de Saint-Chagrin fréquente presque quotidiennement la maison du consul Jayet, et pour le reste, sa charge pastorale l'amène à rencontrer beaucoup de monde. Il est en bons termes avec le prieur de l'abbaye, et entretient des relations polies mais sans chaleur avec le père Ramisel. Si les PJ insistent, le père Forest se rappellera un détail qui l'a un peu étonné récemment : d'ordinaire, le père de Saint-Chagrin ne confesse que les notables de sa paroisse, et laisse la direction de conscience du bas peuple à son vicaire ; or récemment, le père de Saint-Chagrin est devenu le directeur de conscience d'un mortepaye assez crotté, Béraud Douçotte, fortement porté sur la rapine et sur le cruchon. Au cours de la semaine précédente, Douçotte est venu se confesser à trois reprises, fort longuement, auprès du père de Saint-Chagrin.

Si les PJ veulent s'entretenir avec le père de Saint-Chagrin, ils peuvent le trouver dans son presbytère dans la journée, et le soir à l'Hôtel des Poupous, chez le consul Jayet.

Le presbytère de Saint-Nicolas est une élégante maison Renaissance, d'architecture italienne, beaucoup plus proche

de la gentilhommière que de l'austérité monacale. Le père de Saint-Chagrin y est servi par une vieille gouvernante à moitié sourde, Marthe, et par un jeune bedeau aux joues fraîches et au regard naïf, Grégoire. Ni Marthe ni Grégoire ne sont très intelligents, et le père de Saint-Chagrin fait peser sur eux une main de fer dans un gant de velours, aussi ne seront-ils d'aucune utilité dans l'enquête des PJ. En revanche, le service empressé des deux domestiques fait du presbytère une demeure cossue : planchers lustrés, meubles Henri II joliment patinés à la cire, fauteuils capitonnés, bibliothèques chargées d'ouvrages religieux et d'auteurs grecs et latins... L'ensemble dégage une atmosphère de confort et de prospérité matérielle et intellectuelle.

Le père Louis de Saint-Chagrin est un fin renard. Si les PJ l'interrogent, il accentuera les frictions que M. de Tonnade a pu avoir avec d'autres notables de Paray-le-Monial (comme le prieur Edme de Ferreuil ou le consul Hirson) ; interrogé sur lui-même et sur ses fréquentations, il pratique autant que possible la demi-vérité plutôt que le mensonge.

• Interrogé sur son altercation avec M. de Tonnade, il raconte toutefois un mensonge : Tonnade serait venu le voir pour lui réclamer un emprunt. Il aurait refusé de le lui accorder, sachant fort bien que le gentilhomme était déjà lourdement endetté auprès du consul Jayet ; Tonnade se serait alors emporté, et aurait insinué que le curé se servait de son influence de directeur de conscience sur le consul, et surtout sur sa femme, pour en extorquer de l'argent au bénéfice de sa paroisse. Le ton serait alors monté entre les deux hommes.

• Interrogé au sujet d'une liaison éventuelle entre Tonnade et Mme Jayet d'Ecrainnes, le père de Saint-Chagrin affirme que





Mme la Consule est trop femme de goût pour se compromettre avec un monsieur si brouillon. (Un test de *Perspicacité* réussi peut permettre de déceler que le père de Saint-Chagrin dit cela d'un air fort pincé...)

• Interrogé au sujet de ses rapports avec Béraud Douçotte, le père de Saint-Chagrin raconte un autre mensonge. Il affirme que le mortepaye commençait à s'inquiéter du sort de son frère impotent, Boutefeuf, quand il ne pourrait plus s'occuper de lui ; Douçotte serait donc venu consulter le père de Saint-Chagrin pour lui demander d'essayer de placer Boutefeuf auprès d'un monastère ou d'un hospice.

• Interrogé à propos de ses relations avec les Jayet d'Ecraignes, et tout particulièrement avec Mme Jayet d'Ecraignes, le père de Saint-Chagrin affirme qu'il est leur directeur de conscience, et qu'il est aussi leur ami. Il apprécie tout particulièrement le bel esprit qui règne dans la maison, et qui lui rappelle la meilleure société. Aborder l'hypothèse d'une liaison avec la femme du consul est un sujet délicat : le père de Saint-Chagrin tourne l'hypothèse en dérision, arguant en particulier que le consul est un homme intelligent, qui n'accueillerait certainement pas à sa table les amants de sa femme... N'empêche que soulever la question devant le père de Saint-Chagrin est le meilleur moyen de le décider à aviser le consul que les PJ sont dangereux et qu'il faut les éliminer.

## LA BASILIQUE NOTRE DAME

Il s'agit du plus vaste bâtiment de Paray-le-Monial : une immense basilique romane, dont les clochers dominant de très haut les toits à pignons et les cheminées de la ville. L'intérieur de l'église est à la fois majestueux et dépouillé. On y trouve généralement le père Ramisel.

## LE PÈRE OGIER RAMISEL, VICAIRE DE NOTRE DAME

Animateur de l'agitation catholique à Paray-le-Monial, le père Ramisel est en fait une marionnette discrètement manipulée par les notables qui ont besoin de liquider des gens gênants — comme les PJ, par exemple... En raison de son fanatisme et de son aveuglement, le père Ramisel n'est guère utile aux PJ au début de leur enquête. En revanche, si les PJ survivent à l'embuscade tendue par les bateliers de Gautier Boucaut, le père Ramisel peut représenter une étape pour remonter jusqu'aux commanditaires de l'attentat.

## LIQUIDER LES GÊNEURS

Quand les PJ commencent à serrer d'un peu trop près le consul Jayet — par exemple, s'ils ont remonté jusqu'au père de Saint-Chagrin, même s'ils ne soupçonnent pas encore Balthazar Jayet — le consul décide de les neutraliser. Soucieux de se couvrir, comme toujours, il a recours à une manœuvre indirecte.

Il va voir le prieur de Ferreuil et lui confie qu'il croit que les PJ sont des agents huguenots, venus déstabiliser les notables de Paray-le-Monial et préparer une insurrection ou une offensive, sans doute d'une petite bande d'hérétiques, dont le faible effectif nécessite au préalable l'apparition de troubles dans la ville. Il joue en particulier sur les soupçons que les PJ pourraient avoir formulés au sujet du prieur.

Celui-ci, aussitôt, fait convoquer le père Ramisel par l'intermédiaire du frère tourier, le frère Audelard. Il transmet au père Ramisel les renseignements du consul. Le père Ramisel décide de passer à l'action : il va trouver maître Boucaut, lui dénonce



les PJ comme des hérétiques et le pousse à les liquider. Boucaut rassemble alors une troupe de bateliers et tend une embuscade aux PJ.

Les bateliers seront deux fois plus nombreux que les PJ : l'alerte sera donc chaude pour eux. À vous de mettre en scène l'embuscade à votre convenance. Si vos PJ sont vraiment en difficulté, le lieutenant du roi, le chevalier de Chiseuil, interviendra avec quelques archers — dont le fourrier Michet et le dizainier Corroix.

Le traquenard pourra faire l'objet d'une nouvelle enquête, qui conduira derechef au consul.

## COMMENT REMONTER JUSQU'AU CONSUL ?

Plusieurs moyens peuvent permettre aux PJ de comprendre qui est le commanditaire du meurtre de M. de Tonnade.

• La tentative d'assassinat sur les PJ organisée par Boucaut et ses bateliers peut permettre les PJ de remonter jusqu'au consul. Mais il faudra alors tirer longuement le fil, de l'agression organisée par Boucaut sur ordre du vicaire Ramisel à la suggestion faite par le prieur de Ferreuil au père Ramisel, puis découvrir le mensonge sur les PJ fait par le consul Jayet.

• La découverte de la lettre du baron de Soubise, si les PJ ont été fouiller le cabinet de travail du consul, et s'ils comprennent que « L'Archevesque » cité par Jayet dans sa lettre à M. de Tonnade est une allusion au chantage que le gentilhomme exerçait sur lui.

• Les soupçons dont Mme d'Ecraignes a fait part aux PJ s'ils l'ont convaincue

que son mari peut être responsable de la mort de son amant. Elle se souvient alors que M. de Tonnade lui avait annoncé, peu avant son dernier départ, que son mari n'était plus un obstacle entre eux à la suite de ce qu'il avait découvert dans son cabinet de travail.

## LA DÉFENSE DU CONSUL

Si les PJ n'ont pas de preuves formelles pour accuser le consul (aveux du père de Saint-Chagrin ou découverte de la lettre du baron de Soubise), Balthazar Jayet niera avec vigueur les accusations portées contre lui. Au sujet de l'embuscade des bateliers de Boucaut, il affirmera n'en être pas responsable, s'étant contenté de confier des soupçons au prieur. Celui-ci niera aussi toute faute ; le père Ramisel et Maître Boucaut, quant à eux, en revendiqueront haut et fort la responsabilité — et ils clameront être prêts à recommencer.

S'il est prouvé que le consul a commandité le crime, Jayet l'admettra. Et il se légitimera en grand financier catholique. Pour payer la guerre, il faut de grands bourgeois fortunés, prêts à avancer de fortes sommes à une noblesse désargentée. Comment garantir ses revenus dans un pays ravagé par la guerre ? C'est pour pouvoir continuer à servir de banquier aux aristocrates catholiques que le consul a consenti ce prêt au baron de Soubise, pour garantir que ses biens seraient épargnés. Il ajoute que la confiscation de ses maisons de rapport à Orléans aurait rapporté aux huguenots bien plus que 6000 livres, et que c'est une opération finalement plutôt mauvaise qu'ils ont réalisée. Certes, il finance leurs troupes, mais il les finance moins cher que s'il avait laissé les huguenots s'emparer de ses biens.



## CONCLURE LE SCÉNARIO

Si les PJ n'ont pas trouvé l'assassin de M. de Tonnade, le consul Jayet fait comprendre au bout de deux jours que la baronne de Sanceny, dans la mesure où elle n'est pas venue rembourser les dettes de son mari, risque d'abuser de son hospitalité, et il la met poliment à la porte, avec les PJ.

En revanche, si les PJ ont découvert qu'il est le vrai commanditaire du meurtre, il est prêt à négocier leur silence... en réévaluant à la baisse la dette du baron de Sanceny. La baronne de Sanceny bondira sur l'occasion et fera fête aux PJ. Si les PJ la laissent faire, elle ira aussitôt se confesser de cette manœuvre moralement douteuse... auprès du père de Saint-Chagrin. Puis, de charmante compagnie, elle reprendra sa route avec les PJ. Si le scénario s'achève ainsi, considérez-le comme réussi, et considérez que la maison de Sanceny doit désormais un sérieux service à chaque PJ (sous forme de faveur, à déterminer avec vos joueurs en fonction de leur profil et de leurs ambitions). Mais considérez aussi le silence des PJ comme un acte de *Cupidité* (puisque'ils se laissent indirectement acheter), ce qui, associé d'autres mauvaises actions éventuellement accomplies au cours du scénario, pourrait contribuer à éroder leur score de *Bienveillance*.

Des personnages épris de justice pourront dénoncer toute l'affaire au lieutenant de Chiseuil. Celui-ci, fort embarrassé par cette révélation, estimera plus sage d'enterrer l'affaire. Si les PJ ont remonté jusqu'aux commanditaires, considérez néanmoins que le scénario est réussi, et considérez comme une action courageuse d'avoir dénoncé au représentant de la justice royale l'un des magistrats de la cité. En revanche, cela ne résoudra nullement les problèmes de trésorerie du baron de Sanceny, la baronne

sera d'humeur massacrant et réservera, à l'avenir, un mauvais tour à chacun des PJ. (Que vous fixerez là aussi en fonction des profils des PJ.)

Des personnages pourraient aussi décider de se substituer à la justice. Ils peuvent le faire de manière brutale, en liquidant eux-mêmes le père de Saint-Chagrin et le consul Jayet. Considérez alors le scénario comme réussi, mais les personnages risquent d'être recherchés comme des criminels, et la baronne de Sanceny sera furieuse si les PJ ne sont pas discrets et s'ils ne lui rapportent pas les reconnaissances de dettes de son mari... Chaque meurtre sera décompté comme un acte de *Cupidité* s'il y a vol des reconnaissances de dettes, voire de l'argent du consul. Ce qui fera chuter la *Bienveillance* des PJ...

Des personnages sans scrupules, mais plus subtils, pourraient aussi faire connaître publiquement le prêt accordé par le consul à l'Armée des Princes. Le scandale ébranlera Paray-le-Monial, et pour peu qu'on souffle un peu sur les braises, le vicaire Ramisel et Maître Boucaut fomentent une émeute du petit peuple catholique pour massacrer le consul Jayet dans son hôtel particulier. La mise à sac de la maison peut être l'occasion de récupérer les reconnaissances de dettes et de voler l'argent du consul ; si les PJ ne seront pas recherchés comme criminels, leur responsabilité morale dans l'affaire leur fera perdre automatiquement un point de *Bienveillance*. Mais on pourra considérer le scénario comme réussi.

PERSONNAGES  
NON JOUEURSBALTHAZAR JAYET,  
SIEUR D'ECRAIGNES, CONSUL  
DE PARAY-LE-MONIAL

**Portrait :** Le consul Balthazar Jayet est un quinquagénaire grisonnant, aux cheveux courts, au visage large et sévère, doté d'un regard bleu pâle et d'une autorité innée. Il est vêtu d'un pourpoint de beau brocart, d'une longue cotte brodée d'argent et fourrée de zibeline.

BALTHAZAR JAYET, SIEUR  
D'ECRAIGNES, CONSUL DE  
PARAY-LE-MONIAL

Grâces : Sens du négoce  
Providence : Pauvre pêcheur (D4)  
Bienveillance 4

## SAVOIR : LETTRÉ (D10)

|                |                |
|----------------|----------------|
| Mémoriser 4    | Arithmétique 2 |
| Comptabilité 8 | Droit 3        |
| Intendance 4   | Italien 3      |
| Latin 1        | Lire/Ecrire 3  |
| Stratégie 4    |                |

## SENSIBILITÉ : ETRUQUÉ (D6)

|                |              |
|----------------|--------------|
| Perception 2   | Evaluation 7 |
| Perspicacité 5 |              |

## ENTREMENT : DISERT (D10)

|               |                |
|---------------|----------------|
| Charme 4      | Baratin 4      |
| Comédie 4     | Commander 4    |
| Eloquence 3   | Intimidation 3 |
| Marchandage 7 | Pose 2         |

## PUISSANCE : MEMBRU (D8)

Bonus dégâts +0  
Pièces d'armure lourdes 5  
Effort 3

## COMPLEXION : DISPOS (D8)

|             |                  |
|-------------|------------------|
| Endurance 3 | Dive bouteille 2 |
|-------------|------------------|

## ADRESSE : INGAMBE (D8)

|                |                |
|----------------|----------------|
| Actions/tour 2 | Course 3       |
| Initiative 3   | Calligraphie 2 |
| Equitation 2   |                |



**Portrait moral :** Balthazar Jayet est avant tout un grand négociant. Il a le sens de la finance, des affaires, de la politique, et se montre suffisamment souple pour s'adapter aux courants et pour les exploiter.

Ses convictions religieuses sont réelles mais formelles : il est catholique, mais sans piété excessive. De toute façon, il a suffisamment d'argent pour se procurer messes et indulgences plénières, y compris pour le meurtre de Tonnade... S'il traite avec le baron de Soubise, ce n'est pas par sympathie pour les calvinistes, mais juste pour préserver ses intérêts dans les territoires contrôlés par les Huguenots.

En dépit des problèmes provoqués par son épouse, il n'envisage ni sanction ni vengeance à son égard ; il a besoin de son mariage pour valider son accession à la noblesse de cloche.

## FRANÇOISE JAYET, DAME D'ECRAIGNES

**Portrait physique :** Mme d'Ecraignes est une femme plutôt petite, un peu alourdie par plusieurs grossesses. Toutefois, elle



## FRANÇOISE JAYET, DAME D'ECRAIGNES

Grâces : Courtoisie  
Providence : Pauvre pécheresse (D4)  
Bienveillance 7

### SAVOIR : MÊLÉE (D10)

|                 |                 |
|-----------------|-----------------|
| Mémoriser 4     | Fauconnerie 4   |
| Héraldique 4    | Jeux de table 3 |
| Lire/Ecriture 3 |                 |

### SENSIBILITÉ : FINE (D10)

|               |                |
|---------------|----------------|
| Perception 4  | Epinette 3     |
| Littérature 2 | Maquillage 2   |
| Orientation 3 | Perspicacité 4 |
| Pistage 2     | Vénérie 4      |

### ENTREMENT : DISERTE (D10)

|             |           |
|-------------|-----------|
| Charme 4    | Baratin 4 |
| Chant 2     | Comédie 4 |
| Commander 4 | Danse 4   |
| Etiquette 4 | Pose 6    |

### PUISSANCE : MENUE (D4)

Bonus dégâts -2  
Pièces d'armure lourdes 1  
Effort 1

### COMPLEXION : LANGUIDE (D6)

Endurance 2

### ADRESSE : INGAMBE (D8)

|                  |              |
|------------------|--------------|
| Actions/tour 2   | Course 3     |
| Initiative 3     | Archerie 3   |
| Couture 3        | Equitation 4 |
| Jeux de cartes 4 |              |

possède un très joli visage, des cheveux blonds follets et de grands yeux de biche. Elle est vêtue de somptueuses robes en drap de Flandre, serties de perles, brodées de fils d'or, porte un carcan orné de pierres précieuses et de grandes colletteries diaphanes.

Souriante, gracieuse, autoritaire et capricieuse, mais de façon charmante.



## LOUIS DE SAINT-CHAGRIN, CURÉ DE SAINT-NICOLAS

Grâces : Coquetterie, Intrigant  
Providence : Pauvre pêcheur (D4)  
Bienveillance 6

### SAVOIR : LETTRÉ (D10)

|                |                 |
|----------------|-----------------|
| Mémoriser 4    | Angéologie 2    |
| Comptabilité 2 | Cosmographie 3  |
| Droit 2        | Grec ancien 4   |
| Hébreu 2       | Intendance 2    |
| Latin 5        | Lire/Ecriture 6 |
| Philosophie 3  | Théologie 4     |

### SENSIBILITÉ : OUVERT (D8)

|                |               |
|----------------|---------------|
| Perception 3   | Littérature 3 |
| Perspicacité 5 |               |

### ENTREMENT : GALANT (D12)

|              |             |
|--------------|-------------|
| Charme 5     | Baratin 3   |
| Chant 5      | Comédie 4   |
| Discretion 3 | Eloquence 5 |
| Enseigner 2  | Etiquette 2 |
| Pose 5       |             |

### PUISSANCE : DÉLICAT (D6)

Bonus dégâts -1  
Pièces d'armure lourdes 3  
Effort 2

### COMPLEXION : LANGUIDE (D6)

Endurance 2

### ADRESSE : INGAMBE (D8)

|                |                |
|----------------|----------------|
| Actions/tour 2 | Course 3       |
| Initiative 3   | Calligraphie 3 |
| Equitation 2   |                |

**Portrait moral :** Issue de la noblesse d'épée, Mme d'Ecraignes a une conscience aiguë de la supériorité sociale que lui confère sa naissance. Affable avec son mari, elle le considère toutefois comme son égal, et emploie avec lui une liberté de ton (très polie, du reste) qui surprendra les personnes habituées à voir une épouse soumise à son mari.

Ses rapports avec ses enfants sont tendres mais superficiels ; elle se décharge beaucoup sur la nourrice, Barbe.

Elle se montrera affectée par l'assassinat de M. de Tonnade, puis reprendra très vite ses esprits, soupçonnant que son mari a pu monter l'affaire. En revanche, elle rompra avec fracas avec le père de Saint-Chagrin si elle apprend que lui aussi a trempé dans le traquenard.

## LOUIS DE SAINT-CHAGRIN, CURÉ DE SAINT-NICOLAS

**Portrait :** Le père de Saint-Chagrin est un élégant de taille moyenne, mince, au visage fin et aimable. Il a les cheveux courts, rabattus à l'antique en petites mèches sur le front, la voix bien posée, et il s'habille d'une soutane de soie brodée, d'une chemise de batiste fine qui couvre ses poignets de blancheur vaporeuse. Une jolie croix pectorale en or brille sur sa poitrine, et quelques pierres fines ornent ses mains.

**Portrait moral :** Raffiné, courtois, très diplomate, le père de Saint-Chagrin est un ecclésiastique séduisant — peut-être un peu trop — et d'une grande souplesse. Observateur, modérément encombré de scrupules, il pourrait faire un courtisan redoutable. Sous son abord charmant, c'est un homme qui ne pardonne pas les offen-

ses et les menaces, et que seule la prudence modère. Il n'a guère de remords pour sa participation indirecte à l'assassinat de M. de Tonnade...

Issu de la noblesse, Louis de Saint-Chagrin n'est entré dans les ordres que pour assurer sa carrière : grâce à sa haute naissance, il a pu obtenir la riche cure de Saint-Nicolas à Paray-le-Monial. C'est un humaniste, érudit,



d'une chemise à la fraise élégante et d'une cape à l'espagnole au drapé plein de style.

Son visage est quelconque, un peu coupe-rosé, et son expression est d'ordinaire apathique, ce qui peut le faire passer pour un idiot. La vigueur avec laquelle il peut aboyer des ordres ou tirer les armes est susceptible de surprendre des gens qui ne le connaissent pas.

**Portrait moral :** Issu de la vieille noblesse d'épée, M. de Chiseuil a mené une carrière militaire des plus honorables sous le règne d'Henri II ; il s'est illustré comme guidon dans plusieurs batailles contre les troupes impériales ou espagnoles, en particulier à Renty. Appartenant à la clientèle du comte de Saulx-Tavannes, il est attaché au souvenir du roi Henri II et veille loyalement à la défense de la couronne.

Jaloux de ses privilèges et des prérogatives du roi, il est hostile à toute force insurrectionnelle, y compris catholique. C'est



### TIBÈRE DE FERREUIL, CHEVALIER DE CHISEUIL & LIEUTENANT DU ROI À PARAY-LE-MONIAL

**Portrait :** M. de Chiseuil est un quadragénaire un peu empâté, brun de cheveu et de barbe, vêtu d'un beau pourpoint à tracé,



pourquoi il s'oppose à la formation de « La confrérie de la Sainte-Cène ».

Cousin du prieur Edme de Ferreuil, il sera fort embarrassé s'il découvre que le prieur est impliqué dans un traquenard contre les PJ.

(Pour le profil des Archers qu'il commande, utilisez la fiche des Arquebusiers, Livre 1, p. 48)

### EDME DE FERREUIL, PRIEUR DU MONASTÈRE BÉNÉDICTIN

**Portrait :** Le prieur de Ferreuil est un moine courtaud et rond, vêtu du froc noir des bénédictins, égayé par un col brodé, une belle croix pectorale en argent et quelques bagues. Il a l'air bonhomme et possède de l'esprit, mais il sait aussi se montrer dur et cassant.

**Portrait moral :** Le prieur de Ferreuil est un catholique intransigeant ; d'une part, parce qu'il a peur des violences huguenotes, de l'iconoclasme, voire du meurtre de moines ; et d'autre part parce que les troubles contribuent à renforcer son autorité dans la petite ville. Il est en rivalité commerciale avec les consuls, en particulier avec Evraud Hirson. Des litiges l'opposent aux bourgeois pour des questions de bornage, et il compte se servir de la ferveur fanatique de la population pour prendre l'avantage sur les parties adverses...

Il considère que le vicaire Ramisel est un bon relais entre sa politique d'agitation religieuse et les paroissiens — en particulier Gautier Boucaut. Cousin du chevalier de Chiseuil, il essaiera de se servir de leur lien de parenté pour étouffer une affaire où il serait suspecté...

### EDME DE FERREUIL, PRIEUR DU MONASTÈRE BÉNÉDICTIN

Grâces : Sens du négoce  
Providence : Pauvre pêcheur (D4)  
Bienveillance 7

#### SAVOIR : LETTRÉ (D10)

|             |                |
|-------------|----------------|
| Mémoriser 4 | Comptabilité 3 |
| Droit 3     | Intendance 4   |
| Latin 3     | Lire/Ecrire 4  |
| Stratégie 2 | Théologie 3    |

#### SENSIBILITÉ : ÉTRICUÉ (D6)

|                |              |
|----------------|--------------|
| Perception 2   | Enluminure 3 |
| Perspicacité 3 |              |

#### ENTREGENT : DISERT (D10)

|             |             |
|-------------|-------------|
| Charme 4    | Chant 5     |
| Comédie 2   | Commander 5 |
| Eloquence 5 | Enseigner 2 |
| Étiquette 3 | Pose 2      |

#### PUISSANCE : DÉLICAT (D6)

Bonus dégâts -1  
Pièces d'armure lourdes 3  
Effort 2

#### COMPLEXION : DISPOS (D8)

Endurance 3

#### ADRESSE : INGAMBE (D8)

|                |                |
|----------------|----------------|
| Actions/tour 2 | Course 3       |
| Initiative 3   | Calligraphie 2 |
| Équitation 2   |                |

### OGIER RAMISEL, VICAIRE DE L'ÉGLISE NOTRE DAME

**Portrait :** Le père Ramisel est un solide curé, à la charpente massive, à la tête osseuse et aux traits busqués. Sa soutane est luisante d'usage, son manteau est quelque peu crotté, et il dispose des mains carrées et rouges du paysan. Il parle du reste avec le verbe haut et l'accent bourguignon.



## SCÉNARIO 1

CAUTELLE  
CORRETÉELES  
PERSONNAGES  
NON JOUEURS

C'est un homme tout en force, qui rayonne d'une autorité simple et brutale.

**Portrait moral :** Le père Ramisel est un authentique fanatique. Une partie de sa violence est motivée par une rancœur personnelle : simple vicaire de la riche cure de Notre Dame, il perçoit des émoluments misérables, tandis que le curé, le père de Gâtinais, perçoit de riches revenus et n'a jamais daigné mettre les pieds dans sa paroisse. Trop simple pour se rendre compte que cette situation témoigne vraiment du besoin de réformer l'Eglise, le père Ramisel retourne toute son aigreur et ses frustrations contre les hérétiques.

Son origine populaire, la modestie de ses moyens et son éloquence plébéienne en font un meneur au sein du petit peuple catholique de Paray-le-Monial. Il méprise le père de Saint-Chagrin, qu'il juge trop apprêté, mais voue une grande estime au prieur de Ferreuil. (Inconsciemment parce que ce dernier partage un peu sa position, n'étant que le subordonné d'un supérieur absent...)

## GAUTIER BOUCAUT, MAÎTRE BATELIER

**Portrait :** Maître Boucaut est un homme trapu, rougeaud, aux épaules et à la panse large. Il porte un pourpoint de beau drap de Flandre mal lacé, un callot de feutre, un manteau court un peu défraîchi. Il a la tête chiffonnée d'un vieux dogue

**Portrait moral :** Issu du peuple, Boucaut s'est hissé à la tête de la confrérie des bateliers de Paray-le-Monial à la force du poignet : en travaillant d'arrache-pied, sans négliger parfois le recours au coup de poing ou au gourdin. Une grande partie du

### OGIER RAMISEL, VICAIRE DE L'ÉGLISE NOTRE DAME

Grâces : Polémiste  
 Providence : Pauvre pêcheur (D4)  
 Bienveillance 7

**SAVOIR : MÉLÉ (D8)**

|                |               |
|----------------|---------------|
| Mémoriser 3    | Angéologie 1  |
| Comptabilité 2 | Intendance 3  |
| Latin 3        | Lire/Ecrire 4 |
| Théologie 3    |               |

**SENSIBILITÉ : ÉTRIQUE (D6)**

|              |                |
|--------------|----------------|
| Perception 2 | Perspicacité 3 |
|--------------|----------------|

**ENTREMENT : DISERT (D10)**

|                |             |
|----------------|-------------|
| Charme 4       | Chant 5     |
| Commander 5    | Eloquence 6 |
| Intimidation 3 |             |

**PUISSANCE : MUSCULEUX (D12)**

Bonus dégâts +2  
 Pièces d'armure lourdes 9  
 Effort 5      Bagarre 3  
 Lutte 3

**COMPLEXION : DISPOS (D8)**

Endurance 3

**ADRESSE : GAUCHE (D6)**

|                |             |
|----------------|-------------|
| Actions/tour 2 | Course 2    |
| Initiative 2   | Arquebuse 2 |

commerce de Paray-le-Monial dépendant de la voie fluviale, il est devenu un notable, incontournable pour de grands commerçants comme les consuls.

Boucaut a la religion simple du petit peuple ; il attribue sa réussite à la bienveillance de la Vierge de Notre Dame de Paray, et verse régulièrement de riches donations à la paroisse. Son hostilité à la réforme, entretenue par le vicaire Ramisel, est viscérale et dénuée de toute réflexion. S'attaquer au catholicisme ou à la messe, c'est s'attaquer

## SCÉNARIO 1

CAUTELLE  
CORRETÉELES  
PERSONNAGES  
NON JOUEURS

à la Sainte Vierge : Boucaut en éprouve une rage irraisonnée qui peut le pousser à tous les excès. C'est bien sûr un partisan fanatique de la fondation d'un « syndicat catholique », et il possède bon nombre de séides parmi les bateliers de sa confrérie...

### GAUTIER BOUCAUT, MAÎTRE BATELIER

Grâces : Santé de fer  
 Providence : Pauvre pêcheur (D4)  
 Bienveillance 7

**SAVOIR : LIMITÉ (D6)**

|               |                |
|---------------|----------------|
| Mémoriser 2   | Comptabilité 3 |
| Droit 1       | Intendance 5   |
| Lire/Ecrire 1 |                |

**SENSIBILITÉ : OUVERT (D8)**

|              |               |
|--------------|---------------|
| Perception 3 | Evaluation 2  |
| Navigation 6 | Orientation 4 |

**ENTREMENT : BADIN (D8)**

|                |               |
|----------------|---------------|
| Charme 3       | Commander 5   |
| Créer 4        | Eloquence 2   |
| Intimidation 3 | Marchandage 4 |

**PUISSANCE : VIGOUREUX (D10)**

Bonus dégâts +1  
 Pièces d'armure lourdes 7  
 Effort 4      Armes d'hast 3  
 Bagarre 4      Forcer 3  
 Lutte 3

**COMPLEXION : GAILLARD (D10)**

|                  |            |
|------------------|------------|
| Endurance 4      | Canotage 6 |
| Dive bouteille 3 | Natation 3 |

**ADRESSE : INGAMBE (D8)**

|                |           |
|----------------|-----------|
| Actions/tour 2 | Course 3  |
| Initiative 3   | Esquive 2 |
| Jeu de dés 3   | Lancer 2  |
| Pêche 2        |           |

Armes : Dague (1d6+1, courte) ; Gourdin (1d6+1, moyenne)

## BATELIERS

Providence : Pauvre pêcheur (D4)  
 Bienveillance 7

**SAVOIR : SOTS (D4)**

Mémoriser 1

**SENSIBILITÉ : ÉTRIQUE (D6)**

Perception 2      Navigation 3  
 Orientation 4

**ENTREMENT : FRUSTES (D6)**

Charme 2      Baratin 2  
 Danse 1      Intimidation 1  
 Marchandage 2

**PUISSANCE : MEMBRUS (D8)**

Bonus dégâts +0  
 Pièces d'armure lourdes 5  
 Effort 3      Bagarre 3  
 Forcer 3      Lutte 3

**COMPLEXION : DISPOS (D8)**

Endurance 3      Canotage 4  
 Natation 4

**ADRESSE : GAUCHES (D6)**

Actions/tour 2      Course 2  
 Initiative 2      Esquive 1  
 Jeu de dés 2      Lancer 2  
 Pêche 2      Se cacher 2

Armes : Contelas (1d4, courte) ; Gourdin (1d6, moyenne)

## BATELIERS DE MAÎTRE BOUCAUT

**Portrait :** Des gueux trapus, aux trognes halées, vêtus de vieux sarraus ou de pourpoints reprisés, coiffés de chapeaux informes.

**Portrait moral :** Dévoués à Maître Boucaut, plutôt demeurés et fanatiquement catholiques.





## AUGUSTE DE CABRIÈRES, ENSEIGNE DE L'ARMÉE DES PRINCES

**Portrait :** Auguste de Cabrières est un gentilhomme vieillissant. Il a la silhouette maigre, le visage raviné et le poil poivre et sel. Il porte des vêtements de voyage noirs et passablement poussiéreux : pourpoint boutonné jusqu'au menton, petit chapeau sans pierre ni plumet, haut de chausses flasques et grandes bottes de cavalier. Bien qu'il ait un fort accent méridional, il s'exprime avec concision et sécheresse.

**Portrait moral :** Protestant convaincu, animé par un authentique zèle évangélique et politique, il se charge de la propagande de la « Cause », en placardant dans les villes catholiques la *Déclaration du prince de Condé*. Mais sa bravoure et son intransigeance religieuse sont tempérées d'habileté et de prudence. Autant que faire se peut, il veut passer inaperçu, pour pouvoir remettre son épée et ses hommes au service du Prince de Condé. C'est la raison pour laquelle il a inventé la fable du fils tué lors de la chute d'Orléans : on peut confondre ses vêtements sombres avec ceux d'un père en deuil, et le passage du cercueil où il dissimule en fait les placards du prince de Condé inspirant le respect, il espère pouvoir se déplacer en évitant la curiosité des autorités catholiques et la malveillance des bandes armées qui maraudent dans les campagnes...

## AUGUSTE DE CABRIÈRES, ENSEIGNE DE L'ARMÉE DES PRINCES

Providence : Fils prodigue (D6)  
Bienveillance 5

### SAVOIR : MÊLÉ (D8)

|              |                 |
|--------------|-----------------|
| Mémoriser 3  | Armurerie 3     |
| Intendance 3 | Lire/Ecriture 3 |
| Tactique 4   | Théologie 2     |

### SENSIBILITÉ : ÉTRICUÉ (D6)

|                |               |
|----------------|---------------|
| Perception 2   | Orientation 5 |
| Perspicacité 2 |               |

### ENTREAGENT : BADIN (D8)

|                |              |
|----------------|--------------|
| Charme 3       | Baratin 4    |
| Chant 3        | Comédie 4    |
| Commander 4    | Discretion 2 |
| Eloquence 3    | Etiquette 2  |
| Intimidation 4 |              |

### PUISSANCE : MEMBRU (D8)

Bonus dégâts +0  
Pièces d'armure lourdes 5  
Effort 3      Bagarre 3  
Lutte 3      Saut 3

### COMPLEXION : DISPOS (D8)

|             |            |
|-------------|------------|
| Endurance 3 | Natation 3 |
|-------------|------------|

### ADRESSE : INGAMBE (D8)

|                |               |
|----------------|---------------|
| Actions/tour 2 | Course 3      |
| Initiative 3   | Arquebusade 2 |
| Equitation 5   | Escalade 2    |
| Escrime 4      | Esquive 3     |
| Main gauche 2  |               |

Armure : Pourpoint de buffle, bottes, gants de cuir  
(Indice de protection 1)

Armes : Dague (1d6, courte) ; Forte-épée (1d10+2, dégâts +1 sur membre non protégé, incassable par main gauche espagnole, moyenne)



## HOMMES DE MAIN HUGUENOTS DE M. DE CABRIÈRES

**Portrait :** De solides gaillards, vétérans des campagnes de Henri II, aux trognes burinées, marquées par les intempéries et quelques cicatrices. D'origine méridionale, ils ont un accent provençal. Ils sont vêtus de manteaux courts et sombres, de pourpoints noirs et défraîchis et de gros godillots de marche.

**Portrait moral :** Dévoués à M. de Cabrières et à la cause réformée, ils sont courageux, prêts à en découdre avec un gêneur et à le laisser sur le carreau, mais ils ne sont pas inconscients et préfèrent éviter la confrontation directe.

## HOMMES DE MAIN HUGUENOTS DE M. DE CABRIÈRES

Providence : Pauvres pêcheurs (D4)  
Bienveillance 6

### SAVOIR : LIMITÉS (D6)

|             |             |
|-------------|-------------|
| Mémoriser 2 | Armurerie 2 |
| Allemand 1  |             |

### SENSIBILITÉ : ÉTRICUÉS (D6)

Perception 2

### ENTREAGENT : FRUSTES (D6)

|                |              |
|----------------|--------------|
| Charme 2       | Discretion 2 |
| Intimidation 3 |              |

### PUISSANCE : MEMBRUS (D8)

Bonus dégâts +0  
Pièces d'armure lourdes 5  
Effort 3      Bagarre 4  
Forcer 3      Lutte 3  
Saut 3

### COMPLEXION : GAILLARDS (D10)

|             |                  |
|-------------|------------------|
| Endurance 4 | Dive bouteille 2 |
| Natation 3  |                  |

### ADRESSE : LESTES (D10)

|                |               |
|----------------|---------------|
| Actions/tour 3 | Course 4      |
| Initiative 4   | Arquebusade 3 |
| Equitation 2   | Escalade 2    |
| Escrime 3      | Esquive 3     |
| Lancer 2       | Main gauche 2 |
| Se cacher 4    |               |

Armure : Pourpoint de buffle (Indice de protection 1)

Armes : Dague (1d6, courte) ; Pistolets (1d10) ou Arquebuses (1d12)



## SCÉNARIO 2 TURQUERIE !

« SONT VENUS À PARIS CES JOURS PASSEZ, DE LA PART DU GRAND SEIGNEUR DE TURQUIE, AMBASSADES VERS NOSTRE ROY CHARLES NEUFIESME DU NOM, POUR LE GRATIFIER, SALUER, ET PRÉSENTER DONS DE LA PART DE LEUR SEIGNEUR ET POUR TÂCHER À MOYENNER QUELQUE ALLIANCE CONJUGALE, OU ENVERS LUY, OU ENVERS MESSIEURS SES FRÈRES »

MÉMOIRES DE CONDÉ, TOME II

**C**e scénario a pour cadre les événements du mois de décembre 1562, et nécessite une bonne connaissance de la période rapportée dans le Livre II, pages 50 à 52. Non seulement il va jeter les personnages au milieu d'un des grands affrontements de la première guerre civile, la bataille de Dreux, mais il va également leur demander de prendre position au sein des rivalités qui opposent différentes factions catholiques. Les décisions que les personnages y seront amenés à adopter pourront influencer en partie l'attitude du capitaine Philippe Strozzi dans le scénario suivant. Mais quoy, ils ne portent point de haut de chausses !

### CHAPITRE I : DIPLOMATIE EMBARASSANTE

#### LA PROPOSITION DU GRAND TURC

Le 10 décembre 1562, une ambassade de la Sublime Porte (l'empire Ottoman) rejoint le camp du roi, alors sur les traces de l'armée du prince de Condé, pour lui demander d'honorer d'anciennes dettes. Le 17 décembre, l'émissaire de Soliman le Magnifique fait une proposition au roi : effacer la dette française contre un mariage entre une princesse ottomane et un membre de la famille royale.



Catherine de Médicis fait tout pour conserver la proposition secrète : politiquement et militairement, elle est très dangereuse. Elle pourrait rompre l'alliance avec l'Espagne et avec le pape, dont les troupes viennent de dégager Paris quelques jours plus tôt du siège huguenot. En outre, la maison de Guise étant à la fois d'un catholicisme intransigeant et très proche de la couronne espagnole, Madame Catherine craint aussi une scission au sein des troupes catholiques.

Elle élude donc la proposition de Soliman, tout en exigeant que rien ne transpire de ces tractations.

#### JEUX DE DUPES

Malheureusement, des bruits filtrent. Un courtisan intrigant, beau parleur et brouillon, l'abbé Peyretuse, visiteur de la Compagnie de Jésus, est parvenu à se faire bien voir du Chancelier de l'Hospital. Le jour même de la proposition de mariage, le visiteur Peyretuse dérobe les lettres de Soliman le Magnifique. Peyretuse croit agir pour le bien de la sainte Eglise romaine et apostolique, en transmettant le document à une de ses amies, la révérende mère Augusta de Marcilly, abbesse de Breuil-Benoît. Celle-ci pense en effet travailler pour l'Espagne, par l'intermédiaire d'un gentilhomme flamand, M. de Bettignies. M. de Bettignies prétend appartenir à la maison de Marguerite de Parme, la sœur de Philippe II et la gouvernante des Pays Bas espagnols ; en fait, c'est un lieutenant du comte Lamoral d'Egmont, grand officier de la couronne espagnole, mais aussi chef de file de la « Ligue des Gueux », dissidents huguenots de Flandre.

Peyretuse, contre monnaie sonnante et trébuchante, veut transmettre les lettres de Soliman à l'abbesse de Breuil-Benoît et à M. de Bettignies ; il pense ainsi avertir

la couronne espagnole de la menace qui pèse sur la chrétienté. En réalité, Bettignies compte avertir la « Ligue des Gueux », pour se servir de ces documents afin de brouiller les couronnes de France et d'Espagne, puis pousser la France à conclure une alliance avec la Sublime Porte qui, faisant basculer la France dans l'opposition à l'Espagne et à la Papauté, la ferait pencher pour la Réforme.

#### L'ESPION TRAQUÉ

Peyretuse s'enfuit dès le 17 décembre du camp du roi, voulant chercher refuge au couvent de Breuil-Benoît. Mais le chancelier de l'Hospital s'aperçoit très vite du vol, et le signale à la reine. Celle-ci envoie aussitôt quelques gentilshommes à la poursuite de Peyretuse, commandés par un de ses cousins, le capitaine Philippe Strozzi. Celui-ci a pour ami intime Pierre de Bourdeille, abbé de Brantôme, à qui il se confie juste avant son départ. C'est une maladresse, car Brantôme appartient au camp des Guise et se trouve être violemment hostile à la Sublime Porte. Le duc de Guise, averti par ses soins, l'envoie également à la poursuite de Peyretuse, désireux de découvrir ce que la reine trame dans son dos — en tant que « protecteur du roi », le duc de Guise ne goûte guère qu'on trame dans son dos des accords secrets, alors que la famille royale était encore réduite par ses soins à l'état de semi-captivité quelques mois auparavant.

#### LA PITEUSE FIN DE L'ABBÉ PEYRETUSE

Accompagné de son seul valet, Poitou, le visiteur Peyretuse a quitté Paris juste après que l'armée des Princes en a abandonné le siège, a passé par Mantes-La-Jolie, et a pris la route de Dreux. Il a reçu l'hos-



pitalité à Anet, dans le château de Mme de Valentinois, puis a repris la route du couvent. Malheureusement, dans la forêt de Sorel, il a été attaqué avec son valet par des brigands de grand chemin, la bande de caïmans d'Urson Béquille. Poitou, quoique blessé, est parvenu à s'enfuir ; il a fini par trouver refuge dans une grange du village de Saussay, où Jeannet, le fils du métayer Géraud Souquet, l'a découvert inanimé. C'est le vicaire du village, le père Monteux, qui a recueilli Poitou pour le soigner, mais il craint aussi bien la bande à Béquille qu'un règlement de comptes entre huguenots et papistes, et il s'efforce de garder secrète la présence du blessé.

L'abbé Peyretuse a été tué par Béquille et ses truands. Ils ont fait main basse sur ses affaires, y compris sur la lettre de Soliman le Magnifique. Béquille n'y comprend rien, mais compte gratter l'or des enluminures pour le revendre. Ils ont trouvé refuge dans leur repaire, un moulin à eau abandonné dans la forêt de Saussay.



## CHAPITRE II : LA PISTE DU VISITATEUR

### OÙ LES PJ SONT RECRUTÉS AU COUVENT DE BREUIL-BENOÎT

Les PJ sont sur la route de Paris ; ils doivent rejoindre l'hôtel particulier du père de la baronne, pour des raisons à adapter en fonction du profil des PJ. Des officiers peuvent vouloir s'engager sous les ordres du baron ou de son fils aîné ; des dames ou des demoiselles peuvent rejoindre Mme Antonia de Sancenay pour l'assister au moment de ses couches ; des magistrats ou des nobles de cloche peuvent être invités pour préparer les démarches légales afin de récupérer l'hôtel de la Rigaudière, confis-

qué à Lyon par les troupes huguenotes ; des domestiques peuvent avoir été engagés au service de la baronne...

Quand les PJ demandent l'hospitalité à l'hostellerie de l'abbaye, au terme d'une journée de voyage glaciale, ils apprennent que Paris est assiégé par l'Armée des Princes, et que les routes pour la capitale sont bloquées. La nouvelle a été apportée par M. de Bettignies, qui se remet d'une arquebusade à l'épaule reçue dans les faubourgs, alors qu'il quittait la capitale. Les PJ, s'ils appartiennent à la bonne société, sont invités à la table de l'abbesse où ils ont également l'occasion de prendre bouche avec M. de Bettignies. C'est au cours de ce repas qu'ils apprendront que l'abbesse se fait beaucoup de souci pour un de ses amis, le visiteur Peyretuse, qui a dû fuir Paris en même temps que M. de Bettignies. On fera appel à la charité chrétienne des PJ pour les engager à rechercher le visiteur Peyretuse sur la route d'Anet. Si les PJ sont réticents, l'abbesse leur fait miroiter tous les appuis qu'ils pourraient gagner à porter secours à un membre éminent de la Compagnie de Jésus...

Si les PJ sont d'extraction modeste, c'est la prieure, Mère Théophane, qui les embauchera pour rechercher le Jésuite, au nom de la mère abbesse. Elle peut convenir avec eux d'un arrangement, leur offrant gratuitement le gîte et le couvert à l'hostellerie jusqu'à ce que la route de Paris soit de nouveau ouverte, en échange des recherches entreprises sur le visiteur Peyretuse.

### ENQUÊTER AU COUVENT DE BREUIL-BENOÎT

Avant même de partir en quête du visiteur, les PJ peuvent chercher à se renseigner au couvent de Breuil-Benoît. Ils peuvent facilement lier conversation avec la prieure,

mère Théophane ; la sœur tourière, sœur Pélagie ; la sœur hôtelière, sœur Anceline.

### MÈRE THÉOPHANE, LA PRIEURE



C'est un vieux dragon austère et ascétique, qui fait trembler la moitié des nonnes. Catholique intransigente, elle désapprouve la licence de l'abbesse, mais participe à ses intrigues, car elle croit œuvrer pour le bien de l'église apostolique et romaine.

*À propos de l'abbesse :* Une vraie catholique, mais aussi une vraie pécheresse. À trop fréquenter Mme de Valentinois, l'abbesse de Marilly est restée trop près du siècle et de ses séductions. Elle est parfois désinvolte avec le chapitre, mais reste farouchement opposée à l'hérésie.

*À propos de M. de Bettignies :* Un gentilhomme du Hainaut, un catholique qui se désole de la montée de l'hérésie dans les Pays Bas espagnols. On le dit bien en cour auprès de la gouvernante, Mme Marguerite de Parme, sœur du roi d'Espagne. On le dit aussi ancien compagnon d'armes du comte Lamoral d'Egmont, et il aurait participé à la bataille de Saint-Quentin du côté espagnol.



*À propos du visiteur Peyretuse :* Un authentique Jésuite : farouche catholique, mais parfois trop subtil pour être innocent. Il se sert de temps en temps de l'abbaye comme d'une boîte aux lettres discrète pour envoyer des courriers dans les Etats pontificaux par l'intermédiaire des religieuses. Mère Théophane ne doute pas qu'il s'agit d'un émissaire secret de la curie romaine.

### SEUR PÉLAGIE, LA TOURIÈRE



Une toute petite nonne, presque une naine, au visage fortement disgracié par un strabisme. Sœur Pélagie compense son physique ingrat par une langue acérée et par une énergie débordante. On la voit sans cesse courir d'un bout à l'autre du couvent, remplissant souvent les tâches de la sœur cellérier, un gros trousseau de clefs tintant à sa ceinture.

*À propos de l'abbesse :* La mère abbesse, une sacrée nonne ! Le couvent du Breuil-Benoît est bien confortable et lui rapporte un joli revenu : toute sa piété se résume à ce bréviaire. Pour le reste, Mme l'abbesse aime les belles toilettes et ne rate jamais l'occasion de recevoir en sa demeure des gentilshommes et de jolis abbés de passage. Certes, Mme l'abbesse est féroce opposée à

l'hérésie : mais c'est parce qu'elle perdrait son train de vie si l'hérésie s'imposait.

*À propos de M. de Bettignies :* Un freluquet coureur de jupons. Que diable trafique-t-il si loin de ses terres flamandes ? Il s'intéresse d'un peu trop près à la mère abbesse, et il ne dédaignerait pas quelque nonnette au passage.

*À propos du visiteur Peyretuse :* Un de ces jésuites savants, trop orgueilleux pour être bons chrétiens. Mais surtout, curieux comme une pie : toujours à vouloir savoir qui est passé par le couvent, quels ont été les invités de la mère abbesse, si elle a rencontré sa bonne amie Mme de Valentinois et s'il est passé des gens de qualité par le château d'Anet, demeure de Mme de Valentinois. En outre, il lui arrive parfois de confier des lettres à envoyer par l'intermédiaire des couvents jusqu'auprès du Saint-Office à Rome, ou auprès du général des Jésuites.

### SEUR ANCELINE, L'HÔTELIÈRE



C'est une nonne grassouillette aux joues rouges et à la lippe gourmande. Elle n'est pas très intelligente et sa langue peut parfois

fourcher, mais elle est chaleureuse et gaie, et c'est une hôtesse des plus agréables.

*À propos de l'abbesse :* La mère abbesse est avant tout une vraie dame, qui veille au confort de ses hôtes. À cette fin, elle veille toujours à ce que l'hôtellerie soit bien ravitaillée. Elle rêve d'attirer dans son abbaye des gens de qualité, surtout du parti de M. le duc de Guise, qui sont bons catholiques et anciens alliés de Mme de Valentinois. Elle est certaine que la mère abbesse aimerait bien fréquenter derechef la cour, quand les troubles seront apaisés.

*À propos de M. de Bettignies :* Un gentilhomme courtois et galant, quoique sans se montrer insistant. Il oublie parfois de réciter ses grâces avant de se mettre à table, mais c'est un bon Catholique, qui essaie de trouver auprès de Mme de Valentinois de l'entre-gent pour se faire remarquer à la cour de France et rapprocher les Catholiques de Flandre avec les Triumvirs. La preuve, c'est qu'il lui a parlé à plusieurs reprises de son amitié avec le comte Lamoral d'Egmont. (Sœur Anceline, dans sa naïveté, ignore que Lamoral d'Egmont est un réformé.)

*À propos du visiteur Peyretuse :* Un homme pieux et savant, mais aussi un bon vivant : c'est un vrai plaisir que de l'accueillir, tant il fait fête au petit vin de pays et à la chère du couvent. Du reste, un homme d'église aussi galant que M. de Bettignies, ce qui montre qu'il fréquente la meilleure société.

### INDICES DE GUERRE

Si les PJ ont accepté d'aller au-devant du visiteur Peyretuse, ils reprennent la route le lendemain, en direction d'Anet. Décembre ne se prête guère aux promenades : une brume pénétrante baigne le petit jour, et la matinée sera par la suite traversée de bises coupantes et d'averses de grésil.

Les lopins et les champs sont couverts d'une fine pellicule blanche, et une torpeur frigorifiée fige les troncs dépouillés des forêts. De plus, en cours de route, les PJ sont confrontés aux premiers symptômes de la guerre. Dispersez ces quelques indices au long de leur voyage, afin de les inquiéter progressivement.

*Chemins défoncés :* Chemins transformés en bourbiers, crevés de traces de sabots et labourés d'ornières. On y patauge difficilement ; n'importe qui réalise que de nombreux charrois sont passés par là, mais un œil exercé y reconnaît les traces d'un train d'artillerie.

*Grange brûlée :* Dans une prairie, une grange achève de se consumer en émettant une fumée épaisse.

*Pendus :* Quatre pendus font la grimace et tirent une langue bleuâtre, suspendus aux branches d'un chêne. Ils ont été dévalisés de leur bourse et de leurs chaussures, mais des volailles et un porcelet sont suspendus à leurs pieds. C'est le châtimement des pillards, décidé par l'amiral de Coligny. (Seul un test de *Stratégie* ou de *Tactique* peut permettre à un PJ d'identifier l'origine de ce châtimement.)

### AU VILLAGE DE SOREL

Au bout de quelques heures, les PJ arrivent à Sorel. Lové autour d'une vieille ferme forte dont le rempart médiéval présente des signes de décrépitude, c'est un petit village qui compte une église romane, une petite halle couverte et un lavoir. Il règne dans le bourg une certaine inquiétude : la rumeur court que des bandes armées rôderaient dans le voisinage. Des troupes de « Blancs » (des huguenots) auraient été aperçues à la limite de la paroisse et de celle de Saussay, le bourg voisin, et un petit groupe de gendar-

PREMIÈRE RENCONTRE AVEC  
M. DE BRANTÔME

mes du roi est passé quelques heures plus tôt par le village. Ils cherchaient un voyageur, un bon père de la compagnie de Jésus. On parle aussi de caïmans dans la forêt de Saussay, la « bande à Béquille ».

Par contre, nul n'a aperçu le visiteur Peyretuse.

Voici quelques PNJ susceptibles de livrer des renseignements que les PJ pourront croiser :

*Odelette Migoult* : Une petite paysanne de huit à dix ans, à la robe reprise, aux pieds crottés et au nez morveux. Armée d'une longue baguette, elle garde un troupeau d'oies qui cacarde de façon assourdissante.

*Jacquin le braconnier* : Un vieux paysan, sec comme un coup de trique, aux cheveux blancs et au visage raviné. Il flotte dans un sarrau trop large pour lui ; armé d'une vieille arquebuse et de trois poires à poudre, il chasse le lièvre dans le cimetière — ce qui lui vaut parfois de sérieuses prises de bec avec le curé, le père Michel Coquille.

*Paterne Migoult* : Un paysan assez gras, vêtu de chausses et d'un sarrau de toile de Flandre, avec un chapeau coquet incliné sur l'oreille. Il accompagne un mulet chargé de gros sacs de farine, qu'il doit livrer au couvent du Breuil-Benoît. (C'est un oncle d'Odelette.)

*Le père Michel Coquille* : Un prêtre campagnard, trapu et rougeaud, fortement imbibé, à la soutane douteuse. Il s'efforce de dissimuler au presbytère sa gouvernante, en fait sa concubine, et les deux enfants de celle-ci, dont tout le monde à Sorel sait qu'il s'agit des enfants du prêtre. Il se prend souvent de querelle avec Jacquin, surtout parce que le braconnier ne lui donne pas assez des lapins du cimetière à son goût...

Dans la mesure où ils n'ont pas trouvé trace de l'abbé Peyretuse à Sorel, les PJ devraient continuer en direction du village voisin, Saussay. Sur la route, ils aperçoivent un petit groupe de cavaliers trotant à leur rencontre. Il s'agit de Brantôme et de ses gentilshommes guisards. Deux indices devraient inquiéter les PJ : les chevaux des cavaliers sont couverts d'écume et ont la bave aux lèvres, comme s'ils venaient de galoper longuement ; tous les cavaliers portent des masques de velours, assez incongrus puisqu'il s'agit d'ordinaire d'un accessoire de toilette féminin...

Brantôme accoste les PJ de façon très civile, quoique fière ; il se montre particulièrement galant avec des dames de qualité, ou quelque peu égrillard avec des femmes du peuple. Il demande aux PJ s'ils n'ont pas croisé d'autres voyageurs, un bon père jésuite et son valet. Si les PJ lui disent qu'ils le cherchent également, Brantôme se montre très curieux de savoir à quel titre, mais décline poliment toute proposition de le chercher de concert. Si les PJ lui demandent son identité ou la raison de son masque, Brantôme répond avec hauteur qu'il ne s'agit pas de leurs affaires, et qu'ils sont bien niais de poser une question aussi sotte, vu que s'il porte le masque, c'est précisément pour ne pas être reconnu. Il peut aller jusqu'à provoquer en duel un gentilhomme ou un officier, puis se raviser à regret en faisant passer sa mission avant tout ; mais il proposera alors à son adversaire de croiser le fer à la première occasion, et de porter une croix blanche à son chapeau en signe de reconnaissance.

Puis, il poursuit son chemin avec ses hommes. Il faut une provocation ordurière des PJ ou une agression directe pour qu'il les combatte.



## AU VILLAGE DE SAUSSAY

Le village est serré contre une petite église gothique et les échoppes de deux tanneurs qui exhalent une puanteur âcre. Il est entouré de bois ; la zone qui sépare les arbres du bourg est composée de coteaux où s'étendent lopins et essarts.

Les PJ peuvent apprendre qu'une enseignette d'argoulets (arquebusiers à cheval) s'est arrêtée au village deux jours plus tôt : c'étaient des « Blancs », et le vicaire n'a eu que le temps de se sauver à leur arrivée. Ils étaient épuisés et crottés, et ont un peu pillé les poulaillers, mais sans faire trop de dégâts : ils arrivaient à marches forcées de Paris, où ils ont dit que le siège avait été levé à la suite de l'arrivée d'une grande armée espagnole descendue du nord du royaume.

Les paysans peuvent aussi évoquer la bande de caïmans qui sévit dans les bois, la bande à Béquille. À part Jeannet, qui babille à tort et à travers, ils s'efforcent de dissimuler la présence de Poitou au presbytère, tant qu'ils ne sont pas assurés des bonnes intentions des PJ. Ils ignorent tout de l'existence du père Peyretuse.

Voici quelques PNJ que les PJ pourront croiser, susceptibles de leur livrer des renseignements :

*Achard le Bûchier* : Dans les essarts, un rustaud trapu est en train d'élaguer à la hache un arbre abattu ; il est accompagné d'un cheval de trait, placide, qui lui sert d'attelage pour transporter les troncs. Le bonhomme possède une trogne grossière, un chapeau ridicule enfoncé jusqu'aux oreilles, une chainse débraillée et trempée de sueur, ainsi que des chausses qui forment des poches aux genoux.

*Jeannet Souquet* : Un adolescent aux oreilles écartées et aux dents du bonheur, qui veille sur un troupeau de porcs noirs partis à une glandée tardive à l'orée des bois. Le jeune gars est maigre, souriant et un peu simple d'esprit. Il accueille les passants avec un sourire niais et ne sait pas faire de phrases de plus de huit mots. C'est lui qui a trouvé Poitou à moitié mort. Si les PJ ne font qu'une enquête sommaire et risquent de rater la piste de Poitou, utilisez Jeannet pour les remettre discrètement sur la bonne voie. Le simple d'esprit suit les personnages partout, et dans son galimatias incompréhensible, laisse percer des indices sur « l'autre gars qu'est pas pays »...

*La vieille Bertrade (Bertrade Boisseau)* : Une vieille paysanne, sèche comme un coup de trique et chiffonnée de rides, en train de tresser un panier sur le pas de sa porte. C'est aussi la rebouteuse du village, et elle s'exprime avec un franc-parler non dénué d'ironie. Elle a aidé le père Monteux à soigner Poitou.

*Le vicaire Louis Monteux* : Un jeune prêtre à la soutane usée, à la barbe clairsemée et à l'air farouche. D'un abord plutôt bourru, il s'efforce d'écarter au plus vite d'éventuels visiteurs. Il faudra lui démontrer que les PJ ne sont pas animés de mauvaises intentions pour qu'il les laisse accéder au blessé.

*Clément Poitou* : Un homme d'un certain âge, au crâne dégarni ; il est au plus mal quand les PJ le rencontrent. Blessé d'une décharge d'arquebuse au flanc droit, la plaie s'est infectée et il délire par intermittences. Les PJ doivent réussir un test Par défaut de Médecine ou de Connaissance des simples (avec les plantes appropriées) pour lui rendre un minimum de lucidité et pouvoir avoir une brève conversation avec lui. Dans ce cas, Poitou raconte que lui et son maître se sont égarés à un embranchement marqué par un calvaire. Ils ont pris le mauvais chemin,





## LA COMBE SAINT-ROCH (REPAIRE DE LA BANDE À BÉQUILLE)

Les caïmans de la bande à Béquille ont pris refuge au plus profond de la forêt de Saussay. Au <sup>xv</sup><sup>e</sup> siècle, une épidémie de peste y avait dépeuplé un hameau, Saint-Roch. Par crainte de la maladie, l'endroit est resté désert.

On y accède par un vieux chemin creux, envahi par les arbres, les ronciers et les éboulis, où ne vague plus qu'une sente vagabonde. Après être passé devant un vieil oratoire couvert de lierre, où repose une statue de la vierge posée de guingois, le sentier dégringole dans une combe obscure, où poussent des chênes moussus et des hêtres élancés. Au fond de la combe court le Moussel, un gros ru, affluent de l'Eure. Là se trouvent les ruines de Saint-Roch. De la plupart des maisons, il ne reste que des murets de pierres sèches, envahis de ronces, d'orties et de baliveaux. Une chapelle au toit effondré dresse ses contreforts et ses murs percés d'étroites fenêtres en ogive et de meurtrières. Sa nef, encombrée de gravas, accueille un taillis de jeunes arbres. Un pont en dos d'âne franchit le Moussel ; sur l'autre rive se dresse un grand moulin à eau qui menace ruine. C'est le repaire des caïmans.

Il y a fort à parier que les PJ montent une action offensive contre les brigands. De toute façon, essayer de négocier avec les Caïmans n'est pas une très bonne idée : il s'agit de désespérés, que la misère a fait sombrer dans la criminalité. Ils sont maintenant endurcis et féroces, savent que seule la corde les attend s'ils sont démasqués, et s'efforceront donc d'assassiner quiconque a découvert leur repaire. D'une façon ou



## BUTIN DES CAÏMANS

- La jument du visiteur avec son harnais ; le hongre de Poitou avec son harnais ; trois mules.
- Une cassette à bijoux contenant : deux colliers de perles (valeur : 50 £ pièce) ; deux pendants d'oreille baroques (valeur : 20 £ pièce) ; un carcan serti de pierres semi-précieuses (valeur : 20 £) ; un crucifix d'argent et sa chaîne pectorale (valeur : 15 £) ; trois bagues serties d'améthystes (valeur : 15 £/pièce).
- Une cassette de fer (fermée à clef) contenant 120 £.
- Une sacoche d'herboriste contenant : 4 doses d'absinthe ; 2 doses d'achillée ; 2 doses d'aconit ; 1 dose d'aigremoine ; 2 doses d'armoise ; 1 dose d'asphodèle ; 3 doses de centaurée ; 3 doses de datura ; 5 doses d'ellébore ; 2 doses de joubarbe ; 2 doses de jusquiame ; 4 doses de morelle noire ; 3 doses d'origan ; 3 doses de plantain ; 2 doses de serpentaire ; 2 doses de valériane.
- Une arquebuse à rouet luxueusement marquetée.
- Deux pistolets de fer d'origine allemande, dont un pistolet de main gauche.
- Une lansquenette de cérémonie, à la garde orfèvrée.
- Dans un étui de cuir magnifiquement travaillé, une lettre écrite en caractères arabes, dotée d'une calligraphie merveilleuse, enluminée à la feuille d'or. Il s'agit de la lettre de Soliman le Magnifique. Seul un personnage pratiquant l'arabe sera capable d'en déchiffrer le contenu.

d'une autre, la situation devrait déboucher sur un affrontement.

Le toit du moulin est crevé en plusieurs endroits — et sert de poste de guet à Blaisot la Poudre. Le premier étage, encombré de charpentes effondrées et de lauzes, ne peut guère servir que de poste de guet. Les caïmans sont rassemblés au rez-de-chaussée, dans l'ancienne cuisine. Une partie du sol, en plancher moisi, surplombe directement le ru. Quelques trous dans les planches permettent d'apercevoir l'écume glacée du cours d'eau.

Outre les cinq adultes, Martin, le bébé de Béraude la Roussette, est emmaillotté dans ses langes et suspendu à une poutre, selon les us de l'époque. En cas de combat au rez-de-chaussée du moulin, les combattants courent deux risques imprévus :

1. *Marcher sur une planche vermoulue et avoir un pied qui traverse le plancher.* Au début de chaque tour de combat, demander un test d'Acrobatie facile aux combattants : en cas d'échec, c'est le faux pas. Il faut dépenser une action pour se remettre en position de combat.

2. *Donner un mauvais coup au nourrisson* : si des PJ font attention à ne pas blesser l'enfant qui est suspendu au milieu de la pièce, ils doivent minorer leurs dés d'attaque d'un niveau ; sans quoi, le moindre échec critique se solde par une attaque contre l'enfant (qui est *Anémique*, D4, *Endurance* 1). Tuer accidentellement (ou volontairement) l'enfant coûtera un point de *Bienveillance* au responsable. Béraude et le Grand Elói font attention à l'enfant, pas les autres caïmans.

Si les PJ abattent les caïmans ou les mettent en fuite, ils peuvent faire main basse sur un joli magot.



## CHAPITRE III : CARNAGE

### GENTILSHOMMES DE LA REINE & DU DUC DE GUISE

Malheureusement, les PJ ne sont pas les seuls à patrouiller dans les bois : le capitaine Strozzi et ses gendarmes y recherchent le visiteur Peyretuse depuis plusieurs heures. Quant à Brantôme, il a deviné, après avoir croisé les PJ, qu'il avait raté l'abbé, et il a fait demi-tour avec ses gentilshommes. Les deux troupes, alertées par les échos du combat livré contre les caïmans, vont converger vers la Combe Saint-Roch.

Si les PJ rencontrent de sérieuses difficultés face aux caïmans, ils sont secourus par les gendarmes du capitaine Strozzi. S'ils triomphent des brigands par leurs propres moyens, ne faites intervenir les gendarmes qu'après qu'ils aient découvert le butin de la bande à Béquille, ainsi que la lettre de Soliman le Magnifique.

Les gendarmes et le capitaine Strozzi arrivent au trot et exigent que les PJ leurs remettent le document du Grand Turc. Si les PJ semblent obtempérer, la bande de Brantôme arrive au grand trot par un autre chemin, et le gentilhomme masqué arrête les PJ, leur recommandant plutôt d'avoir confiance en lui et de lui remettre le document. En revanche, si les PJ refusent l'ordre de Strozzi et tentent de fuir, Brantôme leur coupe le chemin et leur demande le document. Enfin, si les PJ prennent les armes contre Strozzi, Brantôme prend leur parti dans un premier temps.

La crise est désamorcée parce que Strozzi reconnaît son ami, malgré le masque, à sa silhouette, à son accent et à ses poses

ombrageuses. Brantôme est fort vexé d'être reconnu, bien qu'il ait dû « se déguiser en femme » pour essayer de dissimuler son identité. Les deux amis n'en ont pas moins une discussion assez vive au sujet de leurs revendications réciproques sur la lettre du Grand Turc, et continuent tous deux de l'exiger. Strozzi affirme agir au nom du roi : lui refuser la lettre est donc un crime de lèse-majesté. Mais Brantôme le corrige, disant que le capitaine agit en fait sur ordre de la reine mère et du chancelier ; Brantôme agissant sur l'ordre du duc de Guise, capitaine des armées du roi, il affirme lui aussi servir le roi Charles IX.

Si les PJ ne savent à qui remettre leur trouvaille, les deux gentilshommes leur proposent de les escorter au camp de l'armée royale, où le différend pourra être tranché entre le duc de Guise (sous les ordres duquel sert Brantôme) et le connétable de Montmorency (sous les ordres duquel Strozzi sert). Même si les PJ acceptent de remettre la lettre à l'un des gentilshommes, ceux-ci leur demandent de les accompagner, afin qu'ils rapportent les circonstances dans lesquelles ils ont découvert ce pli.

### LA BATAILLE DE DREUX

Ce que les PJ et les officiers catholiques ignorent, c'est qu'en prenant la direction du camp de l'armée royale, ils vont se jeter dans la première grande bataille des guerres civiles. Pendant qu'ils cherchaient le visiteur Peyretuse, l'armée des Triumvirs a rattrapé l'armée des Princes en dessous d'Anet, et s'apprête à livrer combat.

Quand les PJ et leurs compagnons sortent de la forêt de Saussay, une brume épaisse couvre les champs, et ils ne voient pas les deux armées déployées. Tout au plus entendent-ils des rumeurs martiales : piétinement lointain de troupes de cavaliers, ordres lancés au loin,

quelques roulements de tambour entraînants. Brantôme et Strozzi croient qu'il s'agit des rumeurs venant du camp catholique et ne s'en inquiètent pas ; ils sont simplement contents que l'armée royale se soit déplacée et leur donne moins de chemin à faire.

Quand la brume se déchire devant les voyageurs, ils découvrent que leur chemin, qui sinue entre des champs et des vergers dépouillés par l'hiver, traverse le no man's land entre deux énormes armées rangées en ordre de bataille. À peine ont-ils fait cette découverte que l'artillerie catholique, forte de trente canons, ouvre une canonnade meurtrière contre les régiments d'argoulets huguenots. Les boulets sifflent avec des ronflements graves juste au-dessus des têtes des PJ, avant de creuser des cratères sanglants dans les troupes protestantes... C'est l'ouverture de la bataille !

La bataille de Dreux est décrite en détails dans les règles (*Livre II*, p. 51-52). Reportez-vous à son compte-rendu pour la décrire. Reste à savoir ce que vos PJ vont y faire...

#### 1. REGAGNER LES RANGS CATHOLIQUES

C'est indispensable et urgent, sous peine d'être hachés par l'artillerie et par la mitraille, puis d'être balayés par la première charge du Prince de Condé et de la cavalerie huguenote. Vous pouvez donner de l'intensité à la scène en jetant la cavalerie de Condé juste sur les talons des PJ... Le capitaine Strozzi a l'élégance de laisser ses gendarmes en serre-file, pour protéger les PJ du feu de l'ennemi : seuls un ou deux des gendarmes atteindront vivants les rangs catholiques.

#### 2. CHOISIR SON CAMP

Le capitaine Strozzi doit rejoindre le connétable de Montmorency, qui dirige la bataille

catholique, Brantôme doit rejoindre le duc de Guise, qui commande l'arrière-garde retranchée derrière les chariots du bagage. Chacun exige que les PJ les suivent, mais ils n'ont pas le temps de s'attarder. Les PJ doivent donc opérer un choix rapide, alors que la charge du prince de Condé va s'abattre sur la première ligne mal organisée où se mêlent Suisses et artilleurs. Ce choix est capital pour la suite des événements !

#### 3. SUIVRE STROZZI : COMBATTRE AVEC LE CONNÉTABLE

Les PJ ont à peine le temps d'être présentés au connétable que la première ligne des Suisses cède devant la cavalerie de Condé. La rumeur court, chez les Catholiques, que le duc de Nevers vient d'être tué. Strozzi va rejoindre les gens de pied de son régiment et laisse les PJ avec l'état major du connétable. La deuxième charge de Condé disloque les rangs de la bataille catholique, et une nuée de réfrés s'abat sur l'état major. Les PJ sont alors pris au cœur du combat très violent qui se livre autour du connétable, et assistent à sa capture. Eux-mêmes sont capturés s'ils ne parviennent pas à se dégager, voire courent le risque d'être tués.

#### 3BIS. SUIVRE BRANTÔME : COMBATTRE AVEC LE DUC DE GUISE

Les PJ sont présentés au duc de Guise, qui se montre très affable avec eux. Il poursuit tranquillement la conversation sur un ton badin, alors que la bataille catholique se fait enfoncer par Condé. Autour du duc, ses officiers s'exaspèrent et veulent secourir le connétable, mais le duc les réfrène. Ce n'est que lorsque les Suisses se réorganisent pour contre-attaquer qu'il donne l'ordre à sa cavalerie de le suivre, et à son infanterie de rester en réserve. Il invite, courtoisement mais fermement, les PJ à combattre à



son côté pour la vraie foi. Après avoir rallié la cavalerie du maréchal de Saint-André, les PJ participent donc à la contre-offensive catholique.

#### 4BIS. COMBATTRE AVEC LE DUC DE GUISE : LA CAPTURE DE CONDÉ

La cavalerie lorraine heurte de plein fouet celle du prince de Condé : une mêlée sauvage s'engage, dans laquelle le cheval du prince est tué sous lui. Dès lors, catholiques et protestants s'entretuent avec sauvagerie autour du général protestant ; les PJ peuvent avoir l'occasion de recevoir la reddition de Condé lui-même s'ils sont assez audacieux pour se jeter au plus fort de la tuerie ! Si les PJ avaient été capturés avec le connétable de Montmorency, ils peuvent être libérés par la cavalerie du duc de Guise au cours de cet engagement.

#### 5. CONTRE-ATTAQUE DE L'AMIRAL DE COLIGNY

Alors que Condé vient d'être capturé, un frémissement d'inquiétude parcourt la cavalerie du duc de Guise, décimée par le combat avec les troupes du prince. Coligny a rassemblé les fuyards protestants, a rallié ses propres troupes et lance une charge meurtrière. L'avant-garde du maréchal de Saint-André est balayée. Un nouveau combat féroce s'engage : la cavalerie lorraine cède, c'est le duc de Guise qui se retrouve menacé, et les PJ peuvent se retrouver dans la situation des gentilshommes qui défendaient Condé quelques minutes auparavant. La rumeur court que le maréchal de Saint-André a été capturé et assassiné. Alors que les rangs vont céder autour de François de Guise, son infanterie accourt en renfort et le sauve. Coligny décroche, et rassemble sa cavalerie pour livrer un nouvel assaut. Les

Catholiques sont épuisés, et craignent de céder au prochain choc. Mais la nuit tombe, la brume se lève, et la visibilité devient mauvaise. Les troupes de Coligny semblent hésiter, puis battent retraite. On crie alors victoire chez les Catholiques !

La bataille de Dreux est extrêmement meurtrière. Si vos PJ sont en danger, vous pouvez faire intervenir des PNJ de connaissance pour les sauver : dans les troupes du connétable, le capitaine Strozzi ; dans les troupes du duc de Guise, l'abbé de Brantôme, le baron de Sancerre, ou son fils aîné, le capitaine François-Donatien de Sancerre. Ces PNJ, quoi qu'il en soit, doivent sortir vivants de la bataille (même s'ils peuvent se trouver grièvement blessés au cours des engagements).

### À QUI REMETTRE LA LETTRE DE SOLIMAN ?

La fin du scénario est très ouverte. Elle sera fonction de la personne à qui les PJ remettront la lettre de Soliman le Magnifique. On peut considérer que quelques cas de figures sont des échecs, que d'autres sont des réussites.

*Egarer la lettre sur le champ de bataille* (par exemple, sur le corps d'un PJ tué, ou dans des affaires pillées à l'occasion d'une capture) est un échec.

*Détruire la lettre* est un échec. Cela peut sembler être une bonne idée, pour trancher le différend entre Strozzi et Brantôme. Mais c'est une fausse bonne idée : si Strozzi apprend que les PJ ont détruit le document, la reine sera soulagée, mais estimera indésirables des personnages ayant détruit un document politique de première importance pour l'alliance franco-turque contre l'Espagne. Si c'est Brantôme qui apprend



que les PJ ont détruit la lettre, Guise en voudra aux personnages de lui avoir sous-trait un joli moyen de pression sur la reine. Si aucun des officiers n'a appris que la lettre a été détruite, les recherches se poursuivent, et s'orientent tôt ou tard sur les PJ, qui seront inquiétés pour vol de document de la chancellerie et crime de lèse-majesté...

*Remettre la lettre à l'abbé de Brantôme* est une réussite, qui implique beaucoup de débrouillardise puisqu'il faudra fausser compagnie à messieurs Strozzi et de Brantôme. Par reconnaissance, l'abbé de Brantôme remettra une récompense de 100 £ aux PJ. Sur le plan politique, cette option reste très risquée : les PJ risquent fort d'être considérés désormais comme des espions au service d'une puissance étrangère aussi bien aux yeux du parti de la reine qu'aux yeux du clan Guise, s'ils ont été identifiés par Strozzi

et par Brantôme. Là encore, ils se retrouveront inquiétés pour vol de document de la chancellerie et crime de lèse-majesté...

*Remettre la lettre à Strozzi* est une réussite, qui vaut aux PJ l'estime de la reine et du chancelier, et l'hostilité ou la disgrâce chez les Guise.

*Remettre la lettre à Brantôme ou au duc de Guise* est une réussite, qui vaut aux PJ la faveur de la famille Guise et l'hostilité ou la disgrâce de la reine et du chancelier.

Bref, pas solution facile, et beaucoup de jute politique à mobiliser avant de prendre une décision. Si les PJ ont participé à la capture du prince de Condé sur le champ de bataille, ils pourront compenser par leur exploit l'hostilité des partis catholiques qu'ils auraient désavantagés.

## PERSONNAGES NON JOUEURS

### M. FERDINAND DE BETTIGNIES

**Portrait :** Un gentilhomme blond, âgé d'une trentaine d'années, doté d'un regard bleu vif, d'une fossette séduisante et d'une silhouette bien prise. Il est vêtu d'un haut de chausse joliment taillé et d'un très beau pourpoint en drap de Flandre, dans les tons gris souris. Il parle avec un léger accent flamand.

Comme il se remet d'une blessure, il est un peu raide et réprime parfois une grimace s'il fait un faux mouvement.

**Portrait moral :** Gentilhomme flamand, vétéran de la bataille de Saint-Quentin (où il combattait dans l'armée de Philippe II), c'est un ami de l'abbé Peyretuse. Il s'est présenté comme un agent de Marguerite de Parme, gouvernante des Pays Bas Espagnols et ardent défenseur de l'église catholique. En fait, c'est un agent double : il fait partie de la Ligue des Gueux, et



### M. FERDINAND DE BETTIGNIES

Grâces : Intrigant  
Providence : Fils prodigue (D6)  
Bienveillance 7

#### SAVOIR : MÊLÉ (D8)

|               |                 |
|---------------|-----------------|
| Mémoriser 3   | Armurerie 1     |
| Droit 3       | Héraldique 3    |
| Intendance 2  | Jeux de table 3 |
| Espagnol 2    | Flamand 5       |
| Lire/Ecrire 4 | Stratégie 5     |

#### SENSIBILITÉ : OUVERT (D8)

|                |               |
|----------------|---------------|
| Perception 3   | Orientation 3 |
| Perspicacité 5 |               |

#### ENTREMENT : DISERT (D10)

|              |               |
|--------------|---------------|
| Charme 4     | Baratin 5     |
| Comédie 4    | Commander 3   |
| Discretion 4 | Eloquence 4   |
| Etiquette 3  | Marchandage 4 |
| Pose 2       |               |

#### PUISSANCE : MEMBRU (D8)

|                           |                |
|---------------------------|----------------|
| Bonus dégâts +0           |                |
| Pièces d'armure lourdes 5 |                |
| Effort 3                  | Armes d'hast 2 |
| Bagarre 3                 | Lutte 2        |
| Saut 3                    |                |

#### COMPLEXION : GAILLARD (D10)

|             |                  |
|-------------|------------------|
| Endurance 4 | Dive bouteille 4 |
| Natation 3  |                  |

#### ADRESSE : INGAMBE (D8)

|                |                  |
|----------------|------------------|
| Actions/tour 2 | Course 3         |
| Initiative 3   | Arquebusade 3    |
| Calligraphie 3 | Crochetage 2     |
| Escalade 2     | Escrime 4        |
| Equitation 4   | Jeux de cartes 3 |
| Jeu de dés 2   | Jeu de paume 4   |
| Main gauche 1  |                  |

Armes : Dague (1d6, court) ; Forte-épée (1d10, dégâts +1 sur membre non protégé, incassable par main gauche espagnole, moyenne)

collecte en France les renseignements qui pourraient servir son seigneur dissident, le comte Lamoral d'Egmont. Mais il a abusé l'abbé Peyretuse, puis l'abbesse Augustine, dont il se sert comme agents pour infiltrer la cour de France.

### PIERRE DE BOURDEILLE, ABBÉ (COMMENDATAIRE) DE BRANTÔME

**Portrait :** Âgé de vingt-deux ans (en 1562), M. de Bourdeille est un petit gentilhomme fort laid. Déjà dégarni, il a le visage ingrat : un menton fuyant qu'ombre à peine une barbe clairesemée, des yeux globuleux, un nez grêlé. Il est plutôt court sur jambes, mais possède une vivacité nerveuse et se dresse sur ses ergots avec un orgueil très aristocratique. Il parle avec un fort accent périgourdin.



### PIERRE DE BOURDEILLE, ABBÉ DE BRANTÔME

Grâces : Disciple de Clio, Tête brûlée  
Providence : Bon samaritain (D8)  
Bienveillance 10

#### SAVOIR : LETTRÉ (D10)

|                    |                        |
|--------------------|------------------------|
| Mémoriser 4        | Armurerie 2            |
| Cosmographie 5     | Espagnol (Castillan) 3 |
| Grec ancien 2      | Héraldique 5           |
| Italien (Toscan) 3 | Jeu de table 4         |
| Latin 3            | Lire/Ecrire 6          |
| Stratégie 1        |                        |

#### SENSIBILITÉ : FIN (D10)

|                |               |
|----------------|---------------|
| Perception 4   | Littérature 6 |
| Navigation 4   | Orientation 5 |
| Perspicacité 5 |               |

#### ENTREMENT : FRUSTE (D6)

|             |             |
|-------------|-------------|
| Charme 2    | Baratin 3   |
| Commander 4 | Eloquence 6 |
| Etiquette 5 | Pose 2      |

#### PUISSANCE : MEMBRU (D8)

|                           |                |
|---------------------------|----------------|
| Bonus dégâts +0           |                |
| Pièces d'armure lourdes 5 |                |
| Effort 3                  | Armes d'hast 3 |
| Bagarre 3                 | Lutte 3        |
| Saut 3                    |                |

#### COMPLEXION : SANGUIN (D12)

|             |                  |
|-------------|------------------|
| Endurance 5 | Dive bouteille 4 |
| Natation 3  |                  |

#### ADRESSE : INGAMBE (D8)

|                 |                |
|-----------------|----------------|
| Actions/tour 2  | Course 3       |
| Initiative 3    | Arquebusade 2  |
| Equitation 5    | Escalade 2     |
| Escrime 5       | Jeu de paume 4 |
| Jeu de cartes 3 |                |

Armure : Pourpoint de buffle, bottes, gants de cuir (Indice de protection 1)  
Corselets de fer, brassards et tassettes (Indice de protection 2)

Armes : Dague (1d6, court) ; Forte-épée (1d10, dégâts +1 sur membre non protégé, incassable par main gauche espagnole, moyenne) ; Pistolets (1d10)

Armé en guerre, M. de Bourdeille porte un pourpoint de buffle, des brassards, des tassettes et un corselet de fer, avec bottes de cavalier et gants de cuir. Un chapeau de voyage défraîchi et une cape à l'espagnole d'un rouge criard complètent son costume. Il porte dague et forte-épée au côté, ainsi que deux pistolets d'arçon.

**Portrait moral :** Quoique jeune encore, et quoique n'ayant encore rien écrit, Brantôme a déjà une existence bien remplie en 1562. Page à la cour de Jeanne d'Albret dans son enfance, il a ensuite suivi des études dans un collège parisien, puis à l'université de Poitiers. Il a reçu la commande du couvent de Brantôme en 1558, mais s'est lancé dans une carrière militaire. Entré dans la clientèle du duc François de Guise, il a accompagné Marie Stuart lors de son retour en Ecosse en 1560. Il vient de participer au siège de Blois dans les troupes catholiques.

Brantôme est un jeune homme rempli de contradictions. Issu d'une vieille famille







aristocratique, il est pétri d'ambition mais ne parvient pas à trouver une charge à la mesure de son orgueil. Laid comme un pou, il tombe amoureux des femmes les plus belles et les plus inaccessibles de la cour — pour l'heure, il est passionnément épris de Louise de la Béraudière, « la belle Rouet » — ce qui lui vaut déconvenue sur déconvenue. Il sert le duc de Guise, mais il a pour ami intime un cousin de la reine, Philippe Strozzi, et s'il combat dans les rangs catholiques, il nourrit une certaine sympathie pour Charles de Téliigny et pour l'amiral de Coligny. Enfin, il ne jure que plaies et bosses, mais il dissimule sous ses airs de bêtise une sensibilité réelle et une culture étendue.

C'est un gentilhomme brouillon, débordant d'énergie, incontestablement sincère mais que ses nombreux paradoxes rendent instable.

### AUGUSTINE DE MARCILLY, ABBESSE DE BREUIL-BENOÎT

**Portrait :** L'abbesse du Breuil-Benoît est une femme vieillissante, dont la beauté se fane. Sa robe et sa guimpe de nonne sont des plus luxueuses : taillées dans le velours et la soie, les lisérés brodés et les manches garnies de dentelles, ce costume est rehaussé par des bijoux élégants : un chapelet de nacre à croix d'ivoire, une superbe bague abbatiale, un crucifix pectoral en argent. L'abbesse dégage une certaine séduction : elle embaume le benjoin, et un observateur attentif pourra remarquer qu'elle est légèrement maquillée. Elle prend des mines pieuses avec une affectation qui participe à sa coquetterie.

**Portrait moral :** Ancienne amie de Diane de Poitiers au temps de sa splendeur, ce

### AUGUSTINE DE MARCILLY, ABBESSE DE BREUIL-BENOÎT

Grâces : Coquetterie  
Providence : Fille prodigue (D6)  
Bienveillance 7

#### SAVOIR : MÊLÉE (D8)

|              |                 |
|--------------|-----------------|
| Mémoriser 3  | Comptabilité 1  |
| Droit 3      | Intendance 2    |
| Latin 1      | Lire/Ecriture 3 |
| Parfumerie 4 | Stratégie 2     |
| Théologie 1  |                 |

#### SENSIBILITÉ : FINE (D10)

|              |                |
|--------------|----------------|
| Perception 4 | Littérature 1  |
| Maquillage 4 | Perspicacité 3 |

#### ENTRETIEN : DISERTE (D10)

|              |               |
|--------------|---------------|
| Charme 4     | Chant 3       |
| Comédie 3    | Commander 3   |
| Discretion 3 | Eloquence 2   |
| Étiquette 5  | Marchandage 3 |
| Ménager 3    | Pose 4        |

#### PUISSANCE : DÉLICATE (D6)

Bonus dégâts -1  
Pièces d'armure lourdes 3  
Effort 2

#### COMPLEXION : DISPOSE (D6)

|             |                  |
|-------------|------------------|
| Endurance 2 | Dive bouteille 2 |
|-------------|------------------|

#### ADRESSE : INGAMBE (D8)

|                  |               |
|------------------|---------------|
| Actions/tour 2   | Course 3      |
| Initiative 3     | Couture 4     |
| Équitation 4     | Filage 2      |
| Jeux de cartes 5 | Jeux de dés 2 |

fut grâce à « Mme de Valentinois » (Diane de Poitiers) que Mlle de Marcilly a obtenu le couvent de Breuil-Benoît. Plus qu'une femme de Dieu, c'est une femme de cour : elle en a la coquetterie, le goût des commérages et des intrigues. Tombée en disgrâce en même temps que sa protec-



au désert ». M. de Bettignies est le dernier amant en date de l'abbesse : elle s'aveugle sur le compte du gentilhomme flamand, refusant de voir qu'il se sert d'elle pour infiltrer discrètement la cour par l'intermédiaire de Peyretuse.

### CAPITAINE PHILIPPE STROZZI

**Portrait :** Âgé de vingt-et-un ans (en 1562), Philippe Strozzi est un gentilhomme de taille moyenne, très brun, au charme ténébreux et latin. Il a le front haut, une allure naturellement aristocratique et hautaine. Son armure est superbement orfèvrée à la mode d'Italie, et il porte une écharpe rouge qui signale son rang d'officier.

trice, à présent âgée d'une quarantaine d'années, elle a peur de la vieillesse, de la solitude et de la mort. Elle se réfugie dans son passé galant, dans une cupidité de plus en plus marquée, et dans des liaisons dont la discrétion (relative) n'atténue pas le caractère scandaleux. Elle rend de fréquentes visites à Mme de Valentinois, qui réside tout près dans le somptueux château d'Anet.

Le père Jean-Antoine Peyretuse est aussi un ancien protégé de Diane de Poitiers. Nommé gouverneur (précepteur) de Charles d'Humières, fils de Jacques d'Humières, gouverneur (militaire) de Péronne et Chambellan du roi, il continue à fréquenter la cour et rapporte à ces dames tous les potins dont elles raffolent. Le père Peyretuse est un ami intime de l'abbesse, et c'est avec lui qu'ils comptent comploter pour le service de la sainte église, et pour remettre un peu de piment dans cette « vie







## CAPITAINE PHILIPPE STROZZI

Grâces : Sens du négoce, sens du panache  
Providence : Bon samaritain (D8)  
Bienveillance 9

### SAVOIR : MÊLÉ (D8)

|                    |              |
|--------------------|--------------|
| Mémoriser 3        | Armurerie 2  |
| Comptabilité 4     | Droit 2      |
| Grec ancien 2      | Intendance 4 |
| Italien (Toscan) 5 | Latin 3      |
| Lire/Ecrire 4      | Stratégie 3  |
| Tactique 2         |              |

### SENSIBILITÉ : OUVERT (D8)

|               |                |
|---------------|----------------|
| Perception 3  | Evaluation 3   |
| Littérature 1 | Navigation 3   |
| Orientation 2 | Perspicacité 3 |

### ENTREMENT : GALANT (D12)

|                |               |
|----------------|---------------|
| Charme 5       | Baratin 4     |
| Commander 4    | Danse 2       |
| Eloquence 4    | Étiquette 4   |
| Intimidation 4 | Marchandage 5 |
| Pose 4         |               |

### PUISSANCE : VIGOUREUX (D10)

Bonus dégâts +1  
Pièces d'armure lourdes 7  
Effort 4 Armes d'hast 3  
Bagarre 2 Lutte 2  
Saut 3

### COMPLEXION : GAILLARD (D10)

Endurance 4 Dive bouteille 2  
Natation 3

### ADRESSE : INGAMBE (D8)

|                |               |
|----------------|---------------|
| Actions/tour 2 | Course 3      |
| Initiative 3   | Arquebuse 3   |
| Equitation 5   | Escalade 2    |
| Escrime 5      | Esquive 4     |
| Jeu de paume 4 | Main gauche 3 |

**Armure :** Pourpoint de buffle, bottes, gants de cuir (Indice de protection 1). Corselet de fer, brassards et tassettes, armet (Indice de protection 2).

**Armes :** Dague (1d6+1, courte); Forte-épée (1d10+1, dégâts +1 sur membre non protégé, incassable par main gauche espagnole, moyenne) Pistolets (1d10)

**Portrait moral :** Fils du maréchal Pierre Strozzi (tué au siège de Thionville en 1558) et cousin de Catherine de Médicis, Philippe Strozzi est un aristocrate d'origine florentine, que le destin semble appeler à de très hautes fonctions dans le royaume de France. Dès l'âge de quinze ans, il a servi sous le maréchal de Brissac ; en 1558, il est devenu gentilhomme de la chambre du roi, et il vient d'être élevé au grade de capitaine d'infanterie dans l'armée royale. Ce parcours militaire assez précoce ne l'empêche pas, comme son père, d'être un amateur des lettres et des arts ; ce goût pour la guerre et pour l'art l'a rapproché de Brantôme.

Pour l'heure, le capitaine Strozzi sert sa cousine, la reine Catherine. Il peut au besoin se montrer aussi brave que cruel, quand il estime servir une grande cause.

## GENTILSHOMMES DE BRANTÔME ET DE STROZZI (GENDARMES DE COMPAGNIE D'ORDONNANCE)

**Portrait :** Les cavaliers qui accompagnent l'abbé de Brantôme et le capitaine Strozzi sont des gendarmes détachés des compagnies de l'armée royale. Ce sont des chevaliers rompus au combat ; ceux qui escortent Strozzi sont fidèles à la reine, ceux qui accompagnent Brantôme sont des clients du duc de Guise. Alors que les hommes de la reine sont ouvertement armés en guerre, ceux qui accompagnent Brantôme sont en simple costume de voyage, et portent le masque pour éviter de compromettre le double-jeu de Guise.

## GENTILSHOMMES DE BRANTÔME ET DE STROZZI

Grâces : Blanchi sous le harnois  
Providence : Pauvre pêcheur (D4)  
Bienveillance 8

### SAVOIR : MÊLÉ (D8)

|                       |               |
|-----------------------|---------------|
| Mémoriser 3           | Héraldique 4  |
| Allemand ou Italien 2 | Lire/Ecrire 2 |
| Tactique 2            |               |

### SENSIBILITÉ : ETRIQUE (D6)

|              |               |
|--------------|---------------|
| Perception 2 | Orientation 4 |
|--------------|---------------|

### ENTREMENT : BADIN (D8)

|                |             |
|----------------|-------------|
| Charme 3       | Commander 3 |
| Eloquence 2    | Étiquette 4 |
| Intimidation 5 | Pose 3      |

### PUISSANCE : MUSCULEUX (D12)

Bonus dégâts +2  
Pièces d'armure lourdes 9 (+2)  
Effort 5 Armes d'hast 6  
Bagarre 5 Forcer 3  
Lutte 4 Saut 3

### COMPLEXION : GAILLARD (D10)

Endurance 4 Dive bouteille 4

### ADRESSE : INGAMBE (D8)

|                |             |
|----------------|-------------|
| Actions/tour 2 | Course 3    |
| Initiative 3   | Arquebuse 2 |
| Equitation 6   | Escalade 3  |
| Escrime 5      | Esquive 3   |
| Main gauche 2  |             |

**Armure :** Pourpoint de buffle, bottes, gants de cuir (Indice de protection 1)  
Pour les gens de M. de Strozzi uniquement : Corselet de fer, brassards et tassettes, armet (Indice de protection 2)

**Armes :** Dague (1d6+2, courte)  
Forte-épée (1d10+2, dégâts +1 sur membre non protégé, incassable par main gauche espagnole, moyenne)  
Pour les gens de M. de Brantôme uniquement : Pistolets (1d10)  
Pour les gens de M. de Strozzi uniquement : Lance d'arçon (1d8+2, dégâts accrus à la charge, longue)

## GENTILSHOMMES DU CAPITAINE STROZZI

Ils correspondent au nombre de PJ +1 (plus le capitaine Strozzi). Parmi eux se trouvent trois gentilshommes lyonnais, dont un d'origine italienne : Augier de Pisieu, Sébastien de Neulogis et Enrico Torrage

## GENTILSHOMMES DE L'ABBÉ DE BRANTÔME

Ils correspondent au nombre de PJ -1 (plus Brantôme). Parmi eux, on peut trouver deux lorrains : Jean de Rambucourt et Nicolas de Crion, ainsi qu'un Savoyard : Orazio Pigna.

## URSON BÉQUILLE (CHEF DES CAÏMANS)

**Portrait :** Un gaillard trapu, aux épaules impressionnantes, halé et noiraud ; il a la barbe drue et le cuir chevelu traversé d'une vilaine balafre. Il porte un vieux buffle de soldat, des grègues crottées de paysan et des bottes de cavalier. Il boîte assez fortement, à la suite d'une jambe cassée mal soignée.

**Portrait moral :** Ancien larron, Urson s'est engagé dans la légion de Champagne pour échapper au gibet, puis il a déserté les troupes royales au moment de la défaite de Saint-Quentin. Il a vécu de larcins jusqu'au début de la guerre civile ; il a rassemblé une petite bande de journaliers



## URSON BÉQUILLE

Grâces : Robuste  
Providence : Brebis égarée  
Bienveillance 4

### SAVOIR : LIMITÉ (D6)

Mémoriser 2 Tactique 4

### SENSIBILITÉ : ETRIQUE (D6)

Perception 2 Evaluation 3  
Orientation 5 Pistage 5

### ENTREMENT : FRUSTE (D6)

Charme 2 Baratin 3  
Commander 5 Danse 2  
Discrétion 4 Eloquence 2  
Intimidation 6 Mendier 4

### PUISSANCE : MUSCULEUX (D12)

Bonus dégâts +2  
Pièces d'armure lourdes 9  
Effort 5 Armes d'hast 3  
Bagarre 5 Forcer 5  
Lutte 4 Saut 3

### COMPLEXION : GAILLARD (D10)

Endurance 4 Dive bouteille 5  
Natation 3

### ADRESSE : INGAMBE (D8)

Actions/tour 2 Course 3  
Initiative 3 Arquebusade 2  
Braconnage 5 Crochetage 4  
Détrousser 4 Escalade 5  
Escrime 2 Esquive 4  
Jeux de dés 3

**Armure :** Pourpoint de buffle, bottes (Indice de protection 1)

**Armes :** Fanchon (1d8+2, moyenne, incassable par main gauche espagnole)  
Contelas (1d4+2, courte)  
Pistolet (1d10)



au chômage, de mendiants et de paysans ruinés, et profite des troubles pour brigander en quasi impunité.

Urson est un criminel endurci, brutal et dépourvu de pitié.

## LES CAÏMANS DE LA BANDE À BÉQUILLE

### BLAISOT LA POUDRE

Un petit gaillard à l'air sournois, grisonnant et aux trois quarts édenté. Il est vêtu d'une chainse de grosse toile et d'un gilet de peau de mouton, porte un haut de chausses de bourgeois assez luxueux et assez crotté, et de mauvais brodequins éculés.

**Armes :** Contelas (1d4, courte) ; Arquebuse à mèche (1d12)

## LE GRAND ELOI

Un grand escogriffe sec comme un coup de trique, aux longs cheveux filasses et au nez crochu. Il est vêtu d'un sarrau et de chausses de paysan trop courtes, est chaussé de sabots et porte une cape à l'espagnole aristocratique, passablement crottée.

**Armes :** Contelas (1d4, courte) ; Lancegaye (1d10, longue)

## BÉAUDE LA ROUSSETTE

Une fille maigre et plate, à la tignasse rousse rassemblée en un chignon à la diable, au visage étroit marqué par la vérole. Elle porte une robe effrangée et un beau manteau de dame à col de zibeline, et se déplace pieds nus.

**Armes :** Contelas (1d4, courte) ; Fronde (1d6)

## HUBERT COGNET

Un paysan petit et nerveux, assez jeune, l'œil droit boursoufflé par une infection purulente. Il porte une belle chemise aux manches ornées de dentelle, auréolée de sueur et de taches de sang séché, ainsi qu'un court sayon de paysan. Ses grêgues de berger sont raccommodées aux genoux, et il est chaussé de souliers à boucle trop petits, qui le font manifestement souffrir.

**Armes :** Contelas (1d4, courte) ; Hache (1d8)

## LES CAÏMANS DE LA BANDE À BÉQUILLE

Providence : Brebis égarée  
Bienveillance 4

### SAVOIR : SOTS (D4)

Mémoriser 1

### SENSIBILITÉ : ETRIQUE (D6)

Perception 2 Orientation 2  
Pistage 5

### ENTREMENT : RUSTAUDS (D4)

Charme 1 Baratin 3  
Discrétion 4 Intimidation 3  
Mendier 2

### PUISSANCE : MEMBRUS (D8)

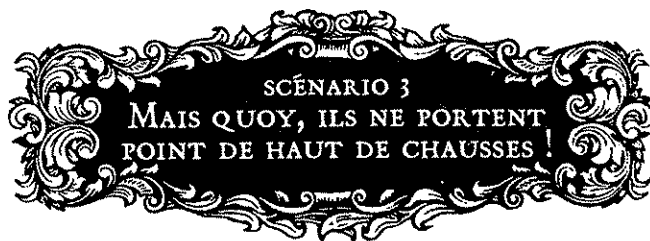
Bonus dégâts +0  
Pièces d'armure lourdes 5  
Effort 3 Bagarre 3  
Forcer 4 Lutte 3

### COMPLEXION : DISPOS (D8)

Endurance 3 Dive bouteille 3  
Natation 3

### ADRESSE : INGAMBES (D8)

Actions/tour 2 Course 3  
Initiative 3 Arquebusade 1  
Braconnage 3 Crochetage 4  
Détrousser 4 Escalade 4  
Esquive 2 Jeux de dés 3  
Lancer 2



« TROIS D'ENTRE EUX, IGNORANS COMBIEN COUTERA UN JOUR À LEUR REPOS ET À LEUR BON HEUR LA CONNOISSANCE DES CORRUPTIONS DE DEÇÀ, ET QUE DE CE COMMERCE NAISTRA LEUR RUYNE, COMME JE PRESUPPOSE QU'ELLE SOIT DESJÀ AVANCÉE, BIEN MISÉRABLES DE S'ESTRE LAISSEZ PIPER AU DESIR DE LA NOUVELLETÉ, ET AVOIR QUITTÉ LA DOUCEUR DE LEUR CIEL POUR VENIR VOIR LE NOSTRE, FURENT À ROUAN, DU TEMPS QUE LE FEU ROY CHARLES NEUFIESME Y ESTOIT. LE ROY PARLA À EUX LONG TEMPS ; ON LEUR FIT VOIR NOSTRE FAÇON, NOSTRE POMPE, LA FORME D'UNE BELLE VILLE. »

MICHEL EYQUEM DE MONTAIGNE, *ESSAIS*, I, 31

**C**e scénario va entraîner vos PJ dans une intrigue à tiroirs, où les risques ne résident pas forcément où on les attend. Pour lancer l'action, commencez par raconter aux PJ qu'ils ont participé au siège de Dieppe, en juillet 1563, siège qui a chassé les dernières troupes anglaise du sol français. (Voir le Livre II, p.56.) Ils se trouvaient toujours dans la suite du baron de Sancerre. Après la capitulation anglaise, le baron n'est pas rentré dans la ville, car il craignait les foyers de peste qui s'y étaient déclarés ; mais flairant les affaires juteuses qu'il pourrait réaliser auprès de bourgeois aux trésoreries exsangues, il y a envoyé les PJ, prospector les maisons qu'on pourrait acheter un bon prix à la fin du siège, et revendre quelques années plus tard avec un énorme bénéfice, quand l'épidémie et la guerre ne seraient plus qu'un mauvais souvenir... Bref, les PJ ont séjourné quelques jours à Dieppe, suffisamment pour être repérés par les élites locales, qui ont alors songé à faire appel à leurs services dans le cadre d'un différend avec le roi.

Toute l'action du scénario se déroulera à Rouen, mais vous aurez besoin de ce préambule dieppois pour justifier la démarche de vos PJ auprès de la cour.

## CHAPITRE I : PÉTITIONNAIRES AUPRÈS DU ROY !

### OÙ LES PJ VOYAGENT VERS ROUEN...

C'est sous un ciel bas, trempés par un crachin tenace qui ne dépareillerait point en novembre, que les personnages aperçoivent enfin les clochers de Rouen. C'est pourtant



le mi-temps de l'été, en ce jeudi 14 août de l'an de grâce 1563 ; mais les PJ viennent de faire quatre jours de voyage absolument éreintants, sous un ciel gros de nuages et de bise océanique, giflés de vent et de froidure. De Dieppe à Rouen, ils n'ont connu que bruite, ondées, averses et giboulées ; les chemins creux, défoncés par les armées et par les trains d'artillerie, n'étaient plus que fondrières et marigots, où dérapaient les chevaux, peinaient les piétons et s'embourbaient les charrois. À quelque chose malheur est bon : avec le mauvais temps, l'épidémie de peste qui ravage le nord de la province semble avoir marqué le pas, et les personnages ont bon espoir qu'ils ne seront point accueillis à Rouen par des processions pénitentielles et des tombereaux de cadavres... N'empêche qu'ils arrivent au but plus crottés que cochons en bauge, et que MM les valets vont avoir fort à faire pour récupérer les atours de leurs maîtres.

## COMMENT LES PJ SE SONT RETROUVÉS EMBARQUÉS DANS UNE ÉPINEUSE DÉMARCHE...

Les choses avaient pourtant commencé sous de plaisants auspices. Une semaine auparavant, un valet en grande livrée avait été trouver chacun des personnages. À ces notables, le maire de Dieppe adressait une invitation pour un petit souper très informel, dans son hôtel particulier de la rue Saint-Ouen. Ledit souper, auquel étaient également conviés les tout nouveaux curés et vicaires de la ville, ainsi que quelques vieux échevins & leurs jeunes et accortes épouses, s'était révélé être un banquet fastueux. Maître Guy Veulettes, maire de Dieppe et puissant armateur,

était renommé pour sa table... On avait donc dévoré des petits pâtés en croûte, du canard au verjus, du chevreuil au vinaigre, des chapons à la cannelle, des poires cuites, des fraises au miel blanc de Languedoc — et même, luxe suprême ! du melon ! Le tout étant généreusement arrosé, la chère avait été des plus conviviales, et les langues s'étaient déliées. Du coup, MM les vicaires et les abbés avaient abordé la grande doléance du moment : la crue extraordinaire de clochers. Les échevins avaient surenchéri, rapportant que tout le conseil de ville — même les magistrats huguen... réformés — avait signé dans une belle unanimité une Pétition au Roy pour protester contre l'iniquité de cette mesure. Dans une belle flambée communale, ces patriciens vitupéraient les mauvais entourage de notre bon petit souverain, et se louangeaient mutuellement pour leur courage patrimonial...

Toutefois, quand il fut question de nommer une délégation, un certain embarras vint refroidir les convives. Maître Veulettes rappela que le roi — Notre Seigneur Dieu lui prête longue vie ! — allait tenir un Lit de Justice une dizaine de jours plus tard, dans la capitale de la Province, la ville de Rouen. C'était là une occasion unique de lui rapporter les doléances dieppaises. Tous les notables d'en convenir, mais avec des mines soudain compassées ou fuyantes... MM. les Ecclésiastiques avaient fort à faire dans leurs paroisses, trop longtemps abandonnées de Dieu sous l'occupation hérétique ; en outre, le concile qui avait lieu à l'époque à Trente diffusait des idées nouvelles sur la Sainte Eglise Apostolique & Romaine, parmi lesquelles la condamnation de l'absentéisme pastoral... Dans ces conditions, MM. les Ecclésiastiques en étaient désolés, mais ils devaient renoncer à la perspective de bénir leur petit roi... Quant aux Echevins, les pauvres gens,



### CRUE EXTRAORDINAIRE DE CLOCHERS !

*Qu'est-ce donc qu'une « crue de clochers » ?*

Le bon roi Henri II, surnommé « Le Grand », avait épuisé le Trésor dans ses guerres continuelles contre l'Angleterre, l'Espagne et le Saint Empire... Financièrement aux abois, il avait créé en 1552 une taxe sur les clochers. Impôt impopulaire, réglé par le clergé, mais dont la charge pesait en fait sur les paroisses.

En langage fiscal, une « crue » est une augmentation des taxes... Comme la bonne ville de Dieppe a ouvert ses portes aux troupes anglaises pendant la première guerre civile, et qu'il a fallu l'assiéger pour la reprendre, Madame Catherine a décidé d'accroître le prélèvement fiscal qui pèse sur elle pour compenser les pertes de la guerre. La taxe sur les clochers y est donc en « crue » : elle est doublée. Les bourgeois catholiques de Dieppe, qui ont déjà eu à souffrir de l'occupation huguenote et anglaise, protestent contre cette charge fiscale qui les pénalise également. À cette fin, ils adressent donc une pétition au roi... Mais comme ils ne se sont pas illustrés par leur courage ni par leur loyauté au cours des troubles, ils préfèrent envoyer des délégués à leur place... Des gens comme d'innocents PJ, par exemple...

une tâche énorme les attendait. C'est que voyez-vous, la guerre avait tout bouleversé ; plus que jamais, on avait besoin des officiers de ville. Dans d'autres circonstances, pensez donc, ils auraient été les premiers à représenter leur bonne ville ; mais en ces circonstances, ils en étaient bien marris, mais ils devaient sacrifier les fastes de la cour à leurs devoirs communaux.

On en était là de ces considérations alors qu'on servit au bout de la table, (où se trouvaient les PJ) un fameux petit vin de Bordeaux qui avait par miracle échappé aux picorées huguenote et anglaise dans les caves de l'Hôtel Veulettes. Quelqu'un émit alors l'idée de faire représenter la ville par ces invités si urbains (les PJ) : leur noblesse remontant manifestement aux croisades et même au duc Guillaume, et leur culture humaniste rivalisant avec Aristote et Hippocrate. L'assemblée trouva l'idée excellente : qui donc mieux que ces gentilshommes pourraient briller à la cour de France ? Et tout le corps de ville de Dieppe se retrouva à porter des santés en l'honneur des plus éminents de leurs compagnons de table : vos PJ.

Si parmi vos PJ se trouvent des valets, c'est en festoyant des restes aux cuisines qu'ils apprirent plus tard dans la soirée qu'ils portaient pour Rouen.

Le lendemain, le maire reçut de nouveau les PJ, dans son cabinet de travail. Il s'agissait cette fois de mettre au point les modalités de leur ambassade.

Tout d'abord, il s'agissait de s'introduire à la cour... Car les quémendeurs sont nombreux, et tous n'approchent pas Sa Majesté. Fort heureusement, en affrétant des navires, le maire de Dieppe a été en affaires avec un gentilhomme bien en cour, le vice-amiral de Bretagne : M. Nicolas Durand de Villegaignon. M. de



Villegaignon appartient au parti des Guise, et il a combattu dans l'armée catholique au cours du siège de Rouen. Il dispose donc de l'entregent nécessaire pour introduire des inconnus dans l'entourage du roi. Maître Veulettes a donc confié aux PJ, avec la Pétition au Roy, une lettre de recommandation pour M. de Villegaignon. Le vice-amiral de Bretagne étant également officier de l'ordre de Malte, il est probable qu'il loge à la maison de Malte de Rouen. Le maire recommande donc que les PJ y demandent l'hospitalité pour la durée de leur séjour dans la capitale normande.

Pour les frais de bouche et de voyage, Maître Veulettes a également confié une bourse de vingt livres tournois aux PJ. Il aurait aimé leur donner davantage, mais les troubles ont ruiné la trésorerie municipale, et Maître Veulettes confie que la guerre avec l'Angleterre a mis en péril ses

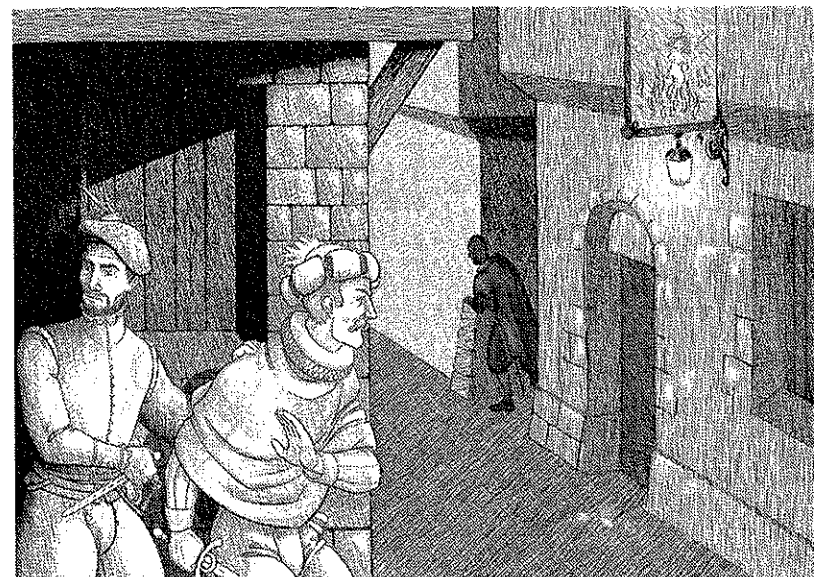
propres affaires d'armateur. Cependant, il a fait miroiter aux PJ toutes les perspectives d'une présentation à la cour : c'est l'occasion de se faire remarquer et de gagner des charges !

Et c'est bercé par ces belles paroles que les PJ ont pris la route, sous une pluie obstinée, louvoyant entre enseignes de soldats licenciés et bandes de caïmans grossiers par tous les affamés que la guerre a créés.

### L'ARRIVÉE À ROUEN...

Ainsi donc, en cette belle matinée de l'an de grâce 1563, les PJ approchent des portes de Rouen.

Ils arrivent en remontant la route d'Elbeuf. La voie n'est qu'un grand chemin couvert de cailloutis, crevé d'ornières par







les roues ferrées de l'artillerie royale. Les PJ cheminent à l'intérieur d'un ample méandre de la Seine ; tout au fond, accotée sur la courbe du fleuve, s'étale une ville puissante, toute hérissée de pignons, de girouettes, de tours et de clochers. Bien que la pluie donne une texture uniformément grisâtre au panorama urbain, on aperçoit partout les stigmates de la guerre. Lopins et vergers sont défoncés par le réseau irrégulier des tranchées de siège, que les averses ravinent et remplissent d'une eau boueuse. Le grand pont de pierre qui franchissait la Seine et donnait accès à la ville est détruit : plusieurs arches ont sauté, et les piles médiévales se dressent désormais hors du fleuve telles des chicots. À côté du pont ruiné, on a lancé sur les eaux tumultueuses un grand pont de bateaux. Il grince et gémit de toutes ses poutres quand on s'engage sur sa chaussée ; on s'y bouscule fort, car tous les arrivants se retrouvent sur ce goulet d'étranglement. On y bute contre des charrettes, on s'y prend les pieds dans des troupeaux de chèvres et de moutons, on s'y coudoie avec toute une presse de miséreux attirés par la ville, de colporteurs, de frères prêcheurs, de soudards cosmopolites, de gentilshommes se rendant sans doute à la cour.

Sur la rive nord, les remparts de Rouen ne sont plus que ruines : les tours médiévales sont ébréchées par la canonnade, certaines parties des murs sont éventrées et crachent leurs éboulis dans le fleuve. Cà et là, les fortifications portent encore des boulets incrustés dans la pierre. Aux portes de la ville, c'est la cohue ; un détachement d'archers arrête la circulation et fait payer l'octroi sur toutes les marchandises. Les PJ risquent d'y attendre un moment, dans le froid et la populace, sous le crachin qui se transforme en ondée, et dans les haleines humides remontées de la Seine...

Quand ils franchissent la porte fortifiée, fraîche et sonore comme un cul-de-basse-

fosse, les PJ débouchent dans un espace à peine plus accueillant. La bonne ville de Rouen est d'âme plus que médiévale : carrément gothique, avec tout le mépris que le terme véhicule dans la brillante Italie. La rue où débouchent les PJ, noire de monde, est étranglée comme un coupe-gorge. Chose étonnante pour la capitale de la Normandie : les rues sont encore plus étroites qu'à Dieppe ! Les maisons à colombages, hautes de trois à cinq étages, s'inclinent de chaque côté de la chaussée jusqu'à occulter quasiment le ciel ; c'est tout juste si, entre deux pignons aigus, on peut distinguer la masse vertigineuse d'un clocher cathédral. Les demeures qui garnissent le boulevard (le boulevard est l'espace qui longe le rempart : le lieu où tombent les boulets) ont sinistre allure : toits crevés, murs éventrés, fenêtres béantes... Cà et là, un espace s'ouvre même sur un immense tas de poutres et de gravas.

Pour avancer vers le centre ville, il faut fendre une autre foule épaisse, qui cherche à quitter Rouen et s'agglutine de l'autre côté de la poterne.

### CHAPARDAGE

Au milieu de cette foule, des orphelins des rues tentent de déléster le chaland. Il s'agit des petits Bélîtres, Oudin, Jeannet et Henriot. Henriot fait diversion en proposant et en marchandant ses services de guide ou de porteur, Jeannet fait les poches des personnages ainsi distraits, et Oudin fait le guet. Les trois gamins sont malins et ne s'attaquent qu'à des cibles qui leur semblent peu dégourdies. À vous de voir s'ils s'attaquent directement aux PJ ou à des passants du voisinage.

S'ils sont pris la main dans le sac, ils tentent aussitôt de s'esquiver. De nombreux badauds crient au voleur. Du côté de la

porte, on entend alors un grand tumulte, et la populace s'ouvre devant la ruée d'une demi-douzaine d'archers. Ils sont menés par le quarternier Futaine qui serre la garde d'une forte-épée quelque peu antique. Tout en bousculant la presse, le bonhomme hurle : « Ah les petits Bélîtres ! Les gogues ! Les torchepots ! Que je vous frotte les oreilles, petite canaille ! »

Si les petits Bélîtres s'échappent, les PJ auront plus tard l'occasion de les croiser de nouveau — voire d'être à nouveau délestés. Si l'un d'entre eux est capturé par les PJ, il peut négocier ses services pour échapper à l'arrestation du quarternier Futaine. S'ils sont capturés par Futaine... Les PJ les retrouveront, de façon très inattendue, à la fin du scénario...

Notez que l'un de ces gamins représente un guide idéal dans les rues de Rouen, et qu'ils peuvent fournir bon nombre de renseignements au cours du scénario.

### EN DIRECTION DE LA MAISON DE MALTE

Logiquement, les PJ devraient chercher à se rendre à la Maison de Malte, pour y demander l'hospitalité et rencontrer M. de Villegaignon. Il suffit de se renseigner auprès du badaud — ou de prendre un petit Bélître pour guide — pour trouver son chemin.

En remontant la rue du Pont vers le nord, les PJ abordent des quartiers moins ravagés que ceux du boulevard. Toutefois, persistent çà et là des indices de la chute de la ville : sur les façades, des portes flambant neuves ou des fenêtres rafistolées avec de la vessie de porc attestent encore des pillages. L'Hôtel-Dieu, que les personnages dépassent sur leur droite, est assiégé par

des files de loqueteux et de traîne-misère. Plusieurs affamés se jettent presque dans les jambes des chevaux des gentilshommes pour demander du pain ou une piécette.

Juste après l'Hôtel-Dieu s'érige la cathédrale. Le parvis, qui donne directement sur la rue étriquée, ne permet pas de découvrir le bâtiment religieux dans son ensemble, et l'absence de perspective donne au passant un vertige plutôt désagréable. L'endroit est très encombré, aussi bien par des gens du peuple que par des bourgeois, des gentilshommes et des ecclésiastiques. Il faut un moment pour franchir ce nouvel embarras.

En outre, cheminer est passablement risqué, car les PJ arrivent au matin... Cà et là, des fenêtres s'ouvrent aux étages : on entend crier : « Gare dessous ! » et le plein contenu d'un pot d'aisance dessine une gerbe malodorante avant de s'écraser sur la chaussée à demi délavée. Si vous voulez pimenter la situation, demandez un test d'*Esquive* de temps à autre à vos joueurs...

Au bout d'un bon quart d'heure de marche, il faut obliquer à droite et longer le Marché aux Chevaux. C'est une place tout en longueur, très étirée et très étroite, dont le pavé inégal, crevé de nids de poule et de mares putrides, est jonché de foin pourri et de crotin. Une grande foule est rassemblée sur la place, en faisant haie le long des façades nord. Plusieurs cavaliers virevoltent, dans un grand fracas de sabots, vêtus de pourpoints élégants et armés de lances courtoises. Il s'agit des gentilshommes du comte de Lennox ; celui-ci s'étant aperçu que la place avait les dimensions d'une lice, il en a chassé les marchands pour organiser une course à la bague improvisée. Cela fait grogner les maquignons, mais attire toute une populace avide de spectacle. Un jeune cavalier, avec une assiette élégante, s'élance le long de la place et arrache du bout de





sa lance un anneau suspendu à l'enseigne d'un feronnier. La foule acclame l'exploit avec d'autant plus de chaleur que le jeune audacieux a frôlé de la tête plusieurs encorbellements. Les PJ doivent fendre la presse pour poursuivre leur chemin... Si les PJ n'ont pas remarqué les petits Bélîtres aux portes de la ville, ou s'ils les ont laissés filer, ce peut être l'occasion d'une nouvelle tentative de larcin.

## L'ARRIVÉE À LA MAISON DE MALTE

Après avoir quitté la place, et descendu une ruelle à peu près droite en direction de l'ouest, les PJ arrivent en la Noble Rue. La Maison de Malte est un grand hôtel en pierre, d'architecture gothique, même si l'étroitesse de la rue permet mal de juger de ses dimensions. Sa porte, dont le chambranle est sculpté à la mode du XV<sup>e</sup> siècle, porte pour armoiries une croix de Malte. Les PJ sont frappés par l'ailé ouest : le mur est complètement noirci, et une fenêtre étroite du rez-de-chaussée porte les traces manifestes d'un incendie récent : le verre et ses croisillons de plomb sont éclatés et fondus.

Au moment même où les PJ découvrent la demeure, la porte de la maison de Malte s'ouvre brièvement, et laisse sortir un ecclésiastique avant de se refermer. Il s'agit de l'abbé André Thevet, qui porte sous le bras deux gros livres et plusieurs cartes roulées. Il s'éloigne de la maison avec l'air préoccupé. (Il vient d'apprendre la mystérieuse disparition de ses amis cannibales.) S'il est abordé par les PJ, il est affable mais évasif et pressé ; il n'hésite pas à glisser une allusion à sa position de cosmographe du roi pour suggérer qu'il a fort à faire et qu'il ne peut guère consacrer de temps à des inconnus. Il admet volontiers être un ami de l'amiral de Villegaignon, il confirme

qu'il est bien présent à la Maison de Malte, mais laisse entendre que ce n'est guère le moment de le déranger...

Entrer dans la Maison de Malte ne sera pas une mince affaire. Après avoir frappé à l'huis, les PJ sont accueillis par le valet de l'amiral de Villegaignon, Pichenette, qui affirme que l'amiral est fort occupé et n'a guère de loisir à consacrer à des visiteurs. Si les PJ produisent la lettre du sieur Veulettes, le maire de Dieppe, c'est M. de Saint-Vivien qui vient prendre le relais de Pichenette pour s'enquérir de ce qui amène les PJ, et après un entretien, accepte de les laisser entrer pour faire antichambre.

Pichenette demande toutefois au chevalier de Saint-Vivien où il va caser ces visiteurs, vu que « la galerie aux Cerfs est toute flambée ». Le chevalier préconise qu'on les fasse attendre dans le jardin.

Si les PJ demandent ce qui a occasionné l'incendie dans une aile de la maison, on leur répond qu'il s'agit d'une querelle assez malheureuse entre des gentilshommes des suites du comte de Lennox et du duc de Bragance, venus la veille visiter l'amiral. Mais des tests de *Perspicacité* par défaut permettent de déceler de la gêne ou du non-dit chez le valet et chez le chevalier.

## PRISE DE BEC À LA MAISON DE MALTE

Les PJ sont introduits dans un couloir assez haut, au plafond en croisée d'ogive qui ne dépasserait pas dans un bâtiment monastique. Ils dépassent sur leur gauche une porte noircie, dont le chambranle est couvert de suie (la galerie aux Cerfs, la partie incendiée du rez-de-chaussée) ; le valet les mène tout droit, jusqu'à un jardin à la française, de dimensions très modestes. Le jardin est plongé



dans la pénombre car cerné sur quatre côtés par les bâtiments gothiques formant la maison de Malte. Hauts de plusieurs étages, ils sont ornés de deux tourelles intérieures qui doivent accueillir les escaliers. Chaque étage est desservi par une galerie à la main courante de pierre sculptée en style flamboyant. Seul le rez-de-chaussée du corps de bâtiment donnant sur la rue porte quelques traces noircies de l'incendie.

D'une fenêtre entrouverte au deuxième étage proviennent des éclats de voix qui se répercutent dans la cour intérieure.

« Ce sont authentiques bêtes sauvages ! crie une voix (vaguement familière si les PJ ont déjà croisé le quartierier Futaine). Vous auriez dû me mander bien plus tôt !

— Cessez de vous effaroucher comme pucelle, rétorque une voix autoritaire au timbre excédé. Ils doivent être égarés et ne sont point malintentionnés.

— Vous avez beau jeu de me dire cela, monseigneur ! Je ne suis point de la dernière pluie et je connais leur férocité !

— Vous ne les connaissez point, monsieur l'officier. Ils ne témoignent nulle cruauté, sauf à leurs ennemis et à ceux du royaume.

— Priez pour dire vrai ! Mais que je les voie seulement pointer le bout de l'oreille dans la ville, et je fais donner les archers !

— Palsambleu ! Monsieur, si vous les touchez — et s'ils ne vous mettent point en pièces — vous en répondrez devant moi !

— Je ne suis point votre homme, et n'ai à répondre qu'au Parlement et au Roy ! »

Les PJ entendent claquer une porte, et la voix autoritaire s'écrit : « Le Barré, tâchez

de rattraper et de raisonner ce couard ! Commandez-lui au moins de se renseigner auprès de l'abbé. »

Cette scène, dont les PJ n'entendent que les échos, oppose en fait l'amiral de Villegaignon au quartierier Futaine. L'amiral vient d'aviser l'officier de ville de la disparition des Cannibales ; Villegaignon voulait demander l'aide du Guet pour retrouver ses amis indiens, mais Futaine est épouvanté d'apprendre que des sauvages mangeurs de chair humaine errent librement en ville, et a fort mal réagi.

Du reste, Futaine débouche très vite dans le jardin, par la porte de l'une des tourelles. Le bonhomme bedonnant est écarlate de colère, et jette autour de lui des coups d'œil furieux — peut-être une contenance pour masquer une certaine appréhension. Si quelqu'un tente de l'aborder, il s'écrit :

« Hors de mon chemin ! Je ne veux plus avoir affaire en icelle demeure ! Les amis de M. de Villegaignon sont des périls pour la ville et pour les bons chrétiens ! »

Et il vide les lieux, un peu trop vite pour être digne.

## LE PROBLÈME DE M. DE VILLEGAIGNON

Peu après ce départ fracassant, Pichenette mène enfin les PJ auprès de M. de Villegaignon. Il leur fait franchir la porte d'une des deux tourelles intérieures et grimper un escalier à vis jusqu'au deuxième étage. Il les mène dans une belle pièce, un peu sombre, dont deux fenêtres étroites, aux verres en cul-de-bouteille, donnent sur le jardin. Les poutres et le plafond sont peints de fresques encore très médiévales, mais le reste de l'ameublement est Renaissance, et



plutôt fastueux. De gros meubles de style Henri II occupent les murs : une armoire et un vaste secrétaire qui, luxe inouï, sont en acajou. Deux toiles d'école italienne représentent une madone et un saint Sébastien. Un grand crucifix d'ébène, portant un Christ d'ivoire, occupe le mur du fond.

Deux personnes se tournent vers les PJ quand ils sont introduits par le chevalier de Saint-Vivien. Près d'une fenêtre entr'ouverte se tient le capitaine Le Barré, qui porte sur les PJ un regard curieux, et même un peu matois. Le deuxième homme est l'amiral de Villegaignon, installé dans un fauteuil, la jambe gauche posée sur un tabouret rembourré. (Il a été blessé au cours du siège de Rouen, l'hiver précédent, alors qu'il servait dans l'armée des Triumvirs, et il ne se remet que très lentement d'une arquebusade à la jambe.) Il plisse un peu des yeux à l'entrée des PJ, avec une expression peu engageante...

Une fois les présentations faites, une fois la démarche des PJ exposée et la lettre de recommandation du maire de Dieppe donnée à l'amiral, celui-ci accepte volontiers d'accorder l'hospitalité aux PJ, mais il leur avoue qu'il risque d'être tout à fait incapable de leur obtenir une audience auprès du roi. En fait, il craint même de tomber en disgrâce... Et il leur explique le fin mot de l'affaire.

À l'issue du Lit de Justice que le jeune roi doit tenir dans quelques jours, trois amis de Villegaignon, trois princes cannibales ramenés du Brésil, devaient être présentés à Charles IX. Le jeune roi de France est fou d'excitation à l'idée de cette rencontre, et sa mère, la reine Catherine, a fixé ce divertissement au terme du Lit de Justice, pour récompenser son royal rejeton de la patience qu'il aura témoignée au cours des longues séances parlementaires, car il n'a guère de goût pour la politique...

Or l'amiral de Villegaignon annonce aux PJ que ses invités cannibales ont mystérieusement disparu la veille, au cours d'une échauffourée violente qui a failli faire flamber toute la maison. Il soupçonne quelque coup monté, et se trouve dans une situation très délicate. Tout d'abord, il est très inquiet pour ses Cannibales. Ce sont ses amis : Cunhambebe et Mahire ont combattu les Portugais avec lui en France Antarctique, et Cunhambebe lui a même sauvé la vie en une occasion. De plus, ces cannibales sont des princes Tupinambas et Tamoyo, de puissantes tribus alliées des Français au Brésil. La disparition des princes pourrait briser l'alliance avec leurs tribus, ce qui serait catastrophique pour la petite colonie française. Enfin, cette disparition pourrait provoquer la déception et la colère de Charles IX, et induire la disgrâce de l'Amiral de Villegaignon. Dans ces conditions, il se trouverait bien incapable d'appuyer la pétition des PJ...

Dès lors, assez naturellement, il va proposer l'arrangement suivant aux PJ : si les PJ l'aident à retrouver ses cannibales avant la conclusion du Lit de Justice du roi (soit avant trois jours), il les introduira à la cour en même temps que ses amis Tupinambas et Tamoyo.

À partir de ce moment, le scénario devient complètement ouvert, et s'organise autour de l'enquête des PJ. Il va falloir vous adapter à leurs questions et à leurs démarches. À cette fin, un chapitre va présenter les enjeux de l'affaire : l'arrière-plan historique et politique, les différents partis qui gravitent autour de l'amiral de Villegaignon, et les circonstances exactes de la disparition des Cannibales. Le chapitre suivant dressera diverses pistes que peuvent suivre les PJ. Le dernier chapitre présentera les bénéfices que les PJ pourront éventuellement tirer de l'affaire...

## CHAPITRE II : LES DESSOUS DE L'AFFAIRE

Si la disparition des Cannibales est en fait un événement tout simple, qui relève finalement plus d'une bonne intention que d'une machination, le contexte de cette disparition est complexe. Autour des Cannibales et de l'amiral de Villegaignon évoluent différents partis, dont beaucoup se haïssent férocelement, et dont certains sont mus par des motifs de haute politique. Ce sont ces personnages et leurs coteries, bien plus que le naïf ravisseur des Cannibales, qui peuvent se révéler dangereux pour les PJ — et les orienter vers nombre de fausses pistes...

Voici donc tout ce que le MJ doit savoir sur l'affaire.

### LA FRANCE ANTARCTIQUE

Avec le soutien d'Henri II et de l'Amiral de Coligny, Nicolas Durand de Villegaignon monte en 1555 une expédition pour le Brésil ; parti le 14 août 1555 de Dieppe, il atteint le Nouveau monde en octobre. Parmi ses compagnons, se trouvent son neveu Bois-Le-Comte, le capitaine Nicolas Le Barré, plusieurs gentils hommes et aventuriers écossais menés par Andrew Reed, ainsi que l'abbé André Thevet, cosmographe du roi.

Dans la baie de Ganabara (Rio de Janeiro), Villegaignon fonde la capitale de la « France Antarctique », Henryville, ainsi que le Fort Coligny, sur un îlot toujours connu de nos jours sous le nom de « Rocher des Français ». Son neveu Bois-le-Comte fonde à quelques jours d'étape un autre fortin, le Fort Gloria. La discipline très stricte que Villegaignon fait régner et les travaux

quasiment forcés de la construction du fort provoquent des mouvements séditeux chez les colons, en particulier chez les truchements, coureurs des bois acculturés aux sociétés indiennes depuis des années, qui ont repris leur liberté avant l'arrivée de la flottille française. Villegaignon parvient toutefois à gagner l'amitié des deux grandes tribus cannibales qui occupent la région, les Tupinambas (que les Français appellent les « Topinambours ») et les Tamoyos. Avec ses alliés indiens, il affronte victorieusement une autre nation cannibale, les Margengeats, eux-mêmes alliés des Portugais.

### LES TRUCHEMENTS

Depuis le début du XVI<sup>e</sup> siècle, des navigateurs français, et tout particulièrement normands, cabotent sur les côtes du Brésil. Ils font le trafic du « bois brésil », des essences tropicales comme l'acajou, avec les tribus indiennes. Pour parvenir à communiquer, les Français créent des truchements : ce sont des jeunes gens, souvent des enfants, qui sont abandonnés aux Indiens. Vivant parmi eux, généralement bien intégrés dans les tribus, les truchements apprennent rapidement le tupi et servent ensuite de traducteurs entre Français et Indiens.

C'est cette pratique des truchements qui permet à Villegaignon de cultiver de bonnes relations avec les Tupinambas et les Tamoyos. Mais les truchements, qui ont parfois vécu des années librement au milieu des nations indiennes, acceptent mal l'autorité que Villegaignon s'arroge au nom du roi lorsqu'il fonde la France Antarctique...

**SCÉNARIO 3**  
MAIS QU'Y, ILS  
NE PORTENT  
POINT DE HAUT  
DE CHAUSSÉS



**LE PROBLÈME  
DE M. DE  
VILLEGAIGNON**

En 1557, l'arrivée d'une nouvelle vague de colons protestants envoyés par l'amiral de Coligny accroît de façon dramatique les tensions au sein de la population française d'Henryville. Les chefs protestants de cette deuxième vague, le sieur du Pont, Pierre Richier et Guillaume Chartier, cherchent activement à convertir toute la colonie à la Réforme, ce qui manque de conduire la population d'Henryville à la guerre civile. Villegaignon chasse alors vingt-cinq huguenots hors de la colonie, en pleine forêt tropicale, jusqu'à ce qu'ils puissent rembarquer pour la France. Les huguenots sont alors recueillis... par les Cannibales, qui leur offrent l'hospitalité pendant plusieurs mois.

En janvier 1558, « Le Jacques », hourde (navire marchand) de Rouen rembarque les huguenots vers la France ; mais, menacé par une grave voie d'eau, le navire semble sur le point de sombrer quelques jours après avoir quitté Ganabara. Cinq huguenots préférèrent prendre une chaloupe pour regagner le fort Coligny : il s'agit de Pierre Bourdon, Jean du Bordel, Mathieu Verneuil, André La Fon et Jacques Le Balleur. À peine débarqués, ils sont jetés aux fers sur ordre de Villegaignon, qui craint la préparation d'un assaut surprise. Il exige de ses prisonniers qu'ils abjurent par écrit : Pierre Bourdon, Jean du Bordel et André La Fon ayant refusé, Villegaignon les fait exécuter par noyade. Le Balleur, qui abjure, a la vie sauve. « Le Jacques », finalement, parvient à regagner la France, et y ramène le sieur du Pont, Pierre Richier et Guillaume Chartier.

En 1559, l'amiral de Villegaignon rentre en France pour préparer une nouvelle expédition, en espérant sélectionner des colons moins remuants que les huguenots... Mais en son absence, un double péril menace la France Antarctique. Parmi les colons, les mécontents estiment que c'est l'occasion rêvée de liquider les hommes de

Villegaignon. Les truchements sont en première ligne de l'agitation ; ils sont menés par un des leurs, Jean Fernet. Fabien Berthet fait également partie de la sédition. Certains truchements prennent contact avec les Portugais, et proposent d'empoisonner la citerne d'eau du Fort Coligny pour permettre la prise de la place par les troupes du roi Sébastien. En échange, ils négocient leur liberté et la vie sauve.

En 1560, Fernet et ses complices (dont Fabien Berthet) mettent leur plan à exécution : ils empoisonnent la citerne de Fort Coligny. Une partie de la garnison loyale à l'amiral de Villegaignon en meurt, et les autres colons, malades, sont capturés par les séditeux. Andrew Reed fait ainsi partie des officiers emprisonnés, et expéditivement condamnés à mort... C'est alors qu'une importante flottille portugaise, commandée par l'admirante Vem de Saa, fait son entrée dans la baie de Ganabara. Mais Vem de Saa viole l'accord avec les révoltés et fait donner l'artillerie de ses navires contre le fort, dans le but d'exterminer tous les colons français. Par la force des choses, les séditeux relâchent leurs prisonniers, dont Andrew Reed, pour défendre le fort. Défense désespérée : les Portugais rasant Henryville, pilonnent le fort qui, privé d'eau potable, devient indéfendable. La place tombe très vite, et ses occupants sont exterminés. C'est le capitaine Estevao de Almeida qui commande l'assaut et la tuerie. Seuls de rares Français parviennent à échapper au carnage en se jetant à la mer et en gagnant le continent. Parmi ces survivants, il y a Fabien Berthet, qui trouvera refuge auprès de Cunhambebe, chez les Tupinambas, et Andrew Reed, qui parvient à gagner Fort Gloria, toujours défendu par Bois-le-Comte.

Dès 1560, Andrew Reed embarque pour la France, afin de rapporter la nouvelle du désastre. Il y entre au service des gardes

**SCÉNARIO 3**  
MAIS QU'Y, ILS  
NE PORTENT  
POINT DE HAUT  
DE CHAUSSÉS



**LA DISPARITION  
DES  
CANNIBALES**

écossais de Jean Stuart d'Aubigny. Deux ans plus tard, Bois-le-Comte propose aux princes cannibales d'être présentés au roi de France ; il espère ainsi sensibiliser Charles IX à la détresse dans laquelle se trouve la France Antarctique. Fabien Berthet est le truchement chargé d'accompagner les trois princes sauvages en France.

**LA DISPARITION  
DES CANNIBALES**

À la veille du Lit de Justice de Charles IX à Rouen, la présence des trois Cannibales à la maison de Malte est connue à la cour, et pique de nombreuses curiosités. Beaucoup de visiteurs assiègent l'antichambre de l'amiral de Villegaignon, souvent dans l'espoir d'apercevoir les terribles mangeurs d'hommes... On fait attendre tout ce monde dans la Galerie aux Cerfs.

Le 13 août, il y a foule chez l'amiral. Le sieur du Pont, Pierre Richier et Guillaume Chartier cherchent à voir Villegaignon pour lui jeter à la figure tout leur fiel, et l'avertir qu'ils vont le traîner en justice pour les meurtres de Pierre Bourdon, Jean du Bordel et André La Fon. Michel de Montaigne, obscur magistrat bordelais, est venu par pure curiosité, dans l'espoir de voir les Cannibales et de bavarder avec eux. Mais la malchance va également amener le même jour des gentilshommes écossais et portugais chez Villegaignon.

Le comte de Lennox, fervent partisan de la reine d'Ecosse Marie Stuart, veut saluer en Villegaignon un vieux compagnon d'armes de la guerre de 1547-1548, au cours de laquelle une flotte française avait débarqué en Ecosse et assuré la sécurité de Marie Stuart. L'un des compagnons du comte est Andrew Reed, gentilhomme écossais, compagnon de Villegaignon, qui avait

survécu par miracle à la destruction du fort Coligny. Or les gentilshommes écossais croisent dans la Galerie aux Cerfs Dom Jaime de Barcelos, duc de Bragance et ambassadeur du roi Sébastien de Portugal. Le duc de Bragance veut avoir un entretien avec l'amiral de Villegaignon pour le persuader d'abandonner ses projets de reprendre Henryville. Malheureusement, dans la suite du duc se trouve le capitaine Estevao de Almeida, le massacreur du fort Coligny. Andrew Reed le reconnaît, et entre dans une rage meurtrière. Les épées sont tirées entre gentilshommes écossais du comte de Lennox et gentilshommes portugais du duc de Bragance ; au cours de la rixe, tandis que les gentilshommes huguenots prennent la fuite, un chandelier renversé met le feu à une tapisserie, qui provoque un incendie.

Le bruit et le début d'incendie attirent toute la maison, dont les Cannibales, qui ne comprennent pas grand chose à l'affaire. Ils sont accompagnés de leur truchement, Fabien Berthet, qui reconnaît aussitôt Estevao de Almeida, et surtout Andrew Reed, qu'il croyait mort à Fort Coligny... Et Berthet prend peur ; car il a fait partie des empoisonneurs, et il craint que Reed puisse le reconnaître, ce qui pourrait le mener tout droit au gibet. Berthet veut fuir, mais alors qu'il s'apprête à prendre la poudre d'escampette, il est abordé par Montaigne.

Montaigne, impressionné par la rixe, est surtout consterné que les Européens donnent un tel spectacle aux princes cannibales. Ayant reconnu leur truchement en Berthet (Berthet porte les mêmes bijoux que les Indiens), il s'est adressé à lui pour lui proposer de mettre les Cannibales à l'abri des violences. Berthet saute sur l'occasion. Il ment effrontément au gentilhomme bordelais, en lui affirmant que les princes tupinambas et tamoyos sont



menacés par les Portugais et ont besoin d'un asile sûr. Montaigne, flatté de pouvoir sauver ces princes exotiques et d'être en mesure de les conserver pour lui seul pendant quelque temps, propose alors avec beaucoup de noblesse de les héberger chez lui. Ainsi, naïvement berné par le truchement, Montaigne est donc le ravisseur bien intentionné des princes cannibales. Cunhambebe, Mahire et Coaquira, qui n'ont rien compris à la situation, ont suivi benoîtement M. de Montaigne et leur truchement, dans le but d'être protégés de la sauvagerie européenne... Ils sont tout simplement sortis par une porte de service de la cuisine. La moitié du quartier cherchant à éteindre l'incendie, leur départ est passé inaperçu.

Les cannibales se trouvent depuis dans la maison qu'occupe Michel de Montaigne, au croisement de la Maresquerie et de la rue du Bon Espoir. Ils y sont très bien reçus,

et s'amuse de la curiosité de leur hôte. L'enjeu principal, pour les PJ, est de les y retrouver. Mais l'enjeu le plus complexe est surtout de démêler toutes les manœuvres qui vont accompagner leur enquête, car si certains Grands ont tout intérêt à présenter les Cannibales à Charles IX, d'autres ont beaucoup à gagner à ce que les Indiens ne refassent jamais surface...

## LES ENJEUX POLITIQUES DE LA DISPARITION DES CANNIBALES

L'amiral de Villegaignon a tout intérêt à retrouver ses amis cannibales, pour les raisons qu'il a énoncées aux PJ.

Les gentilshommes écossais, par amitié pour Villegaignon, peuvent lui prêter éventuelle-



ment main forte. Mais ils sont pour l'heure surtout remontés contre le duc de Bragance et les Portugais, et par leurs provocations, ils risquent d'être davantage un facteur de troubles qu'un secours appréciable...

Les gentilshommes huguenots ont une position ambiguë. Le sieur du Pont, Pierre Richier et Guillaume Chartier vouent une haine féroce à Villegaignon, et voient dans la disparition des Cannibales un facteur de disgrâce pour leur ennemi juré ; leur protecteur, le comte de La Rochefoucauld, y voit aussi l'occasion d'affaiblir un grand officier catholique. Pour toutes ces raisons, les huguenots sont prêts à tendre quelques embûches aux PJ dans leurs recherches... Mais les huguenots ne sont pas hostiles aux Cannibales : les anciens colons leur doivent la vie, et surtout, ils auront besoin de leur alliance s'ils projettent à nouveau de créer une France Antarctique réformée. Donc, les huguenots recherchent également les Indiens disparus (par l'intermédiaire de René Fouquerolles), mais secrètement.

Le duc de Bragance et les gentilshommes portugais sont ravis de la disparition des Cannibales. C'est une chance inespérée pour eux : les soustraire à Charles IX permet d'éviter une tocade du jeune roi pour ces sauvages, et simplifiera la revendication portugaise sur les débris de la France Antarctique. Le duc de Bragance, s'il venait par hasard à apprendre où se trouvent les Cannibales, se ferait même un devoir de leur envoyer Estevao de Almeida à la tête d'une bande de spadassins pour régler définitivement le problème... En outre, la disgrâce possible de Villegaignon serait une aubaine pour la couronne portugaise, puisque l'amiral était le principal responsable de la colonisation française du Brésil.

Enfin, il y a un dernier acteur dans cette comédie cannibale... Et non le moindre. La reine mère, Catherine de Médicis, manœuv-

vre dans l'ombre de cette affaire. En 1563, Catherine de Médicis caresse le projet de marier sa fille Marguerite de Valois au roi Sébastien de Portugal. Cette alliance permettrait de prendre en tenailles son gendre bien-aimé, Philippe II d'Espagne, et de desserrer ainsi l'étau que les provinces espagnoles font peser sur la France... Par conséquent, Madame Catherine veut se montrer accommodante avec le Portugal, et elle est prête à faire une croix sur la France Antarctique. La disparition des Cannibales est donc une aubaine à ses yeux : elle sait son fils Charles IX influençable, et elle craignait les foucades colonisatrices qu'il aurait pu avoir en se prenant de passion pour ses « Topinambours ». En accord tacite avec le duc de Bragance, Mme Catherine intrigue pour que la disparition des cannibales soit définitive... Elle a délégué dans cette affaire deux de ses agents les plus efficaces : la Belle Rouet, une des divinités de son Escadron Volant, et son propre cousin, le capitaine Philippe Strozzi. Des personnages intrigants qui pourraient eux aussi mettre des bâtons dans les roues des PJ, voire souffler au duc de Bragance des informations sur le refuge des Cannibales s'ils venaient à le découvrir avant les PJ...

## CHAPITRE III : L'ENQUÊTE ET SES ALÉAS

Vos personnages vont donc devoir démêler ce « brouillis », éviter d'éventuels traquenards tendus par les Huguenots, les Portugais ou le parti de la reine, et remonter jusqu'à Montaigne avant le Lit de Justice du 17 août. Voici différents fils qu'ils peuvent suivre, et divers événements dont vous pouvez ponctuer leurs recherches.





## ENQUÊTER À LA MAISON DE MALTE

Les occupants de la Maison de Malte sont tout disposés à répondre à toutes les questions des PJ. Il s'agit de l'amiral de Villegaignon, du capitaine Nicolas Le Barré, du chevalier de Saint-Vivien et du valet Pichenette.

Pichenette a été le témoin le plus proche de la rixe : c'est lui qui a introduit les visiteurs dans la Galerie aux cerfs, et c'est lui qui est intervenu le plus rapidement quand l'échauffourée a commencé. Malheureusement, il n'a pas saisi ce qui avait déclenché les hostilités. Parmi les visiteurs, il se souvient bien du duc de Bragance, du comte de Lennox, de Jean Stuart d'Aubigny et d'Andrew Reed, ainsi que de l'identité des gentilshommes huguenots. Par contre, il ignore l'identité des gentilshommes portugais qui accompagnaient le duc de Bragance, et il a oublié le nom de Michel de Montaigne, dont il se souvient seulement comme d'un gentilhomme venu seul, avec un fort accent gascon ou périgourdin.

Pichenette et le chevalier de Saint-Vivien croient avoir entrevu les Cannibales et leur truchement dans le jardin, au début de la rixe ; mais comme ils ont très vite lutté contre le feu, ils les ont perdus de vue. C'est après avoir éteint l'incendie qu'ils ont constaté leur disparition.

Villegaignon, Le Barré et Pichenette sont unanimes sur un point : ils trouvent très étrange que les Cannibales n'aient pas participé à la lutte contre l'incendie, car ce sont des hommes très braves, très loyaux à leur amitié pour l'amiral, qui n'hésitent jamais à s'exposer au danger. Villegaignon remercie même Dieu que ses Indiens n'aient pas compris qu'il y avait des Portugais dans la

maison, car ils leur vouent une haine féroce, et ils auraient été capables d'aller fendre le crâne du duc de Bragance pour lui dévorer la cervelle... Reste que cette passivité des Cannibales est déjà, aux yeux de Villegaignon et de ses gens, une première anomalie.

Enfin, l'amiral de Villegaignon ou le capitaine Le Barré peuvent répondre à toutes les questions des PJ sur la France Antarctique. L'amiral peut aussi les adresser à son ami, l'abbé André Thevet, le cosmographe du roi.

## ENQUÊTER DANS LE QUARTIER DE LA MAISON DE MALTE

Les trois Cannibales de M. de Villegaignon sont connus comme le loup blanc par le voisinage et par les petits commerçants de la Noble Rue. Les Indiens ont fait plusieurs promenades, accompagnés par leur truchement, Fabien Berthet, et par Pichenette. On en fait les gorges chaudes dans le quartier, et les boutiquiers s'en frottent les mains, car l'afflux des curieux fait prospérer leurs affaires. Les Cannibales sont donc plutôt populaires !

Malheureusement, les PJ pourront glaner peu d'informations sur les circonstances de leur disparition... Le voisinage a surtout été frappé par les gentilshommes étrangers qui ferraillaient en pleine rue, au sortir de la Maison de Malte, puis tout le monde s'est précipité pour faire la chaîne, afin d'éteindre le début d'incendie avant qu'il ne gagne les maisons voisines. Dans cette confusion, les habitants de la Noble Rue n'ont pas vu les Tupinambas et leur compagnon Tamoyo.

Si les PJ ont la curiosité de faire le tour de la Maison de Malte et de fouiner dans



la ruelle malodorante qui dessert sa porte de service, un test par défaut de Pister leur permettra de découvrir quelques traces de pieds nus, aux orteils écartés, dans la fange. La piste mène jusqu'à une rue perpendiculaire, la rue Coquebert ; mais cette voie étant beaucoup plus passante, les empreintes s'y perdent. Si les PJ se renseignent dans la rue Coquebert, ils peuvent rencontrer Clément Huat, un porteur d'eau, qui a croisé les Cannibales alors que commençait à sonner le tocsin pour alerter le quartier de l'incendie. Il a semblé à Huat que les Cannibales étaient accompagnés par deux personnes, mais il n'y a pas prêté grande attention, car il s'est précipité Noble Rue pour y vendre son eau aux gens luttant contre l'incendie. Il se souvient seulement que puisqu'il a croisé les Cannibales, c'est qu'ils s'éloignaient de la Maison de Malte...

Si les PJ ont l'à-propos de l'interroger sur les gens qui fréquentent la Maison de Malte, Clément Huat se souvient d'un détail qui le fait bien rire. Il a déjà vu un des visiteurs de l'amiral sortir d'un bordel assez mal famé, La pucelle rôtie, rue du Chaudron. Clément Huat y livre de l'eau, pour les ablutions des filles, et y a aperçu plusieurs fois un gentilhomme dont il ignore le nom, mais qui s'exprime avec un fort accent du sud. Or le porteur d'eau a vu ce même gentilhomme entrer dans la Maison de Malte quelque temps avant l'incendie...

## ENQUÊTER AUPRÈS DE L'ABBÉ THEVET

Les PJ peuvent souhaiter interroger le cosmographe du roi, en suivant le conseil de l'amiral. Thevet loge avec la cour, au Vieux Palais, et sans un laissez-passer, les Suisses qui en gardent l'entrée refuseront le passage aux PJ. En revanche, pour peu

qu'on lui graisse la patte, un garde ira avertir l'abbé Thevet. Celui-ci rejoindra alors les PJ et leur proposera de partager un pichet à La Panse farcie, une taverne du Vieux Marché, à l'angle de la rue Cauchoise et de la rue du Vieux Palais.

Thevet n'était pas à la Maison de Malte la veille : il ne peut donc renseigner les PJ sur les circonstances de la disparition. En revanche, il peut confirmer tout ce que l'amiral a rapporté sur la France Antarctique. Mais ses informations les plus précieuses sont de nature politique : bien introduit à la cour, l'abbé Thevet saisit les enjeux politiques de la disparition des Cannibales. Non sans précautions, il peut suggérer que plusieurs factions y trouveraient leur intérêt : les Huguenots pour provoquer la disgrâce de l'amiral de Villegaignon ; les Portugais pour d'évidentes raisons coloniales ; et peut-être Sa Majesté la Reine, qui cherche à négocier le mariage de Madame Marguerite avec le roi Sébastien du Portugal... Bref, Thevet peut être un secours précieux pour éviter aux PJ de se fourrer innocemment dans un nœud de vipères...

Enfin, l'abbé Thevet a déjà eu l'occasion de rencontrer Montaigne, deux jours auparavant. Malheureusement, il ne fera pas spontanément la relation avec la disparition des Cannibales, et il n'en parlera que si les PJ l'interrogent à propos d'un gentilhomme à l'accent gascon ou périgourdin. Montaigne a abordé Thevet à la sortie du Parlement et s'est présenté ; mais l'abbé Thevet ne se souvient plus bien de son nom. « Un nom très commun, dira-t-il aux PJ : quelque chose comme du Mont, du Pic, du Col... » Montaigne savait que l'abbé Thevet avait voyagé au Brésil, et lui a posé une foule de questions sur la France Antarctique. Pour se débarrasser de cet importun, l'abbé Thevet lui a alors recommandé de rendre visite à son ami, l'amiral de Villegaignon, et à ses princes Cannibales...



## ENQUÊTER AUPRÈS DES GENTILSHOMMES ÉCOSSAIS

Les PJ peuvent facilement retrouver les gentilshommes écossais sur le Marché aux Chevaux, où ils s'amusent à courir la bague l'après-midi. Pour le reste, ils logent au palais de l'Archevêché, rue de l'Archevêché, où ils sont les invités du cardinal de Lorraine. Matthew Stuart, comte de Lennox, étant un cousin de Marie Stuart, se trouve en effet apparenté aux Guise. Le palais de l'Archevêché est un immense manoir médiéval, dans l'ombre de la cathédrale, aux bâtiments disparates, orné de fenêtres géminées et de gargouilles. Il ouvre sur plusieurs cloîtres flamboyants. Il connaît une grande animation dans les porteries et les salles, richement enluminées de fresques et de tapisseries. Les statues, toutefois, ont disparu ou ont été martelées par les hommes de Montgomery, quelques mois plus tôt.

Le comte de Lennox et le sieur d'Aubigny sont fort ulcérés de ce qui s'est passé à la Maison de Malte ; ils sont assez marris d'avoir provoqué un tel désordre chez leur ami l'amiral, et secrètement irrités contre le coup de sang de leur gentilhomme, Andrew Reed. Toutefois, ce qui prime chez eux est l'hostilité pour les Portugais, qui osent ainsi se présenter chez l'homme dont ils ont ruiné la colonie.

Andrew Reed est capable de fournir des renseignements plus intéressants : il peut conter en détail l'histoire de la chute du Fort Coligny, et le massacre de la garnison organisé par le capitaine Estevao de Almeida. Il expliquera donc aux PJ que c'est sous le coup d'une colère bien légitime qu'il a lancé le gant à ce criminel, qui a eu l'outrecuidance de se présenter chez l'amiral de Villegaignon.

Si les PJ les interrogent sur le gentilhomme à l'accent méridional qui se trouvait avec eux à la Maison de Malte, les gentilshommes d'Ecosse affirmeront ignorer son identité, et ajouteront qu'il n'a pas participé à la rixe — pas plus que les gentilshommes huguenots, qu'Andrew Reed connaît bien, puisqu'il a vécu avec eux des situations tendues en France Antarctique. Mais Reed ajoute que ce gentilhomme solitaire ne lui est pas inconnu... Après avoir cherché, il semblera se remémorer quelque chose, mais prétendra le contraire. Un test de *Perspicacité* réussi permettra de comprendre qu'il vient sans doute de se rappeler un détail gênant. Poussé un peu vivement dans ses retranchements, il prend la mouche, hausse le ton et risque de défier les indélécats. Mais s'il est questionné avec une insistance courtoise, il finit par révéler qu'il a déjà croisé ce gentilhomme dans un bordel, La pucelle rôtie, rue du Chaudron, mais que tous deux étaient trop occupés avec leurs hôtes pour faire la conversation.

Comme ils désirent réparer leurs torts auprès de l'amiral de Villegaignon, les gentilshommes écossais peuvent éventuellement fournir un secours ponctuel aux PJ. Soit ils peuvent leur prêter main forte si les PJ se savent menacés par des spadassins (Mirto Venturi et ses soudards ; ou Estevao de Almeida et ses lansquenets...) ; soit le seigneur d'Aubigny, en tant que capitaine des gardes écossais, pourra faciliter la tâche des PJ quand ils tenteront d'approcher le roi au cours du Lit de Justice.

## ENQUÊTER AUPRÈS DES GENTILSHOMMES PORTUGAIS

La suite du duc de Bragance loge Hôtel de Cauchois, rue du Gros Horloge, entre la rue des Belles femmes et la rue de la Vicomté. C'est une belle maison Renaissance, de



style italien — grandes fenêtres, façade droite sobrement ornementée de motifs romains. L'intérieur est constitué de pièces hautes de plafond, à sols de tomettes, aux cheminées droites et aux fresques « à l'antique ». Les escaliers sont à l'italienne (droits, et non en colimaçon).

Le duc de Bragance étant l'ambassadeur du roi Sébastien de Portugal, il fera faire longuement antichambres aux PJ si ceux-ci sollicitent un entretien. C'est un interlocuteur d'une grande courtoisie, mais d'un pédantisme insupportable. Ainsi, il ne daignera pas s'exprimer dans une autre langue que le portugais, ou qu'un latin très pur.

Le duc de Bragance est furieux contre l'agression des Écossais ; il sait parfaitement pourquoi Andrew Reed a défié Estevao de Almeida, mais il juge déplacé ce mouvement de colère pour une lointaine opération militaire qui, somme toute, était de bonne guerre. Il rappelle que le traité de Tordesillas, signé en 1494 sous l'autorité du Pape, cédait tout le Brésil à la couronne d'Espagne, et il assimile la présence des Français à Ganabara à du brigandage pur et simple. Il dit qu'il était venu visiter l'amiral de Villegaignon dans un esprit d'apaisement, pour favoriser le rapprochement entre les couronnes de France et de Portugal, et il estime que l'agression dont il a été victime avec sa suite compromettent sa mission diplomatique, ce dont il est fort chagrin.

Le duc de Bragance refusera d'accorder aux PJ l'autorisation de parler avec le capitaine de Almeida. Si les PJ l'interrogent sur les autres gentilshommes présents, le duc avouera qu'il ne les connaissait point. Quant aux Cannibales, le duc proclamera n'être pour rien dans leur disparition, et en être le premier désolé. Il aurait aimé les avoir en son pouvoir, pour sauver leur âme en les convertissant de force, puis pour les éviscérer, afin de les punir par là où ils avaient péché...

Si les PJ le sondent sur le projet de mariage entre Marguerite de Valois et le roi Sébastien, le duc fait mine de ne pas comprendre.

Dans tous les cas, après leur visite, le duc de Bragance considère les PJ comme des gêneurs, et demande à Estevao de Almeida de recruter des spadassins pour interrompre leur enquête avant qu'ils ne retrouvent les Cannibales.

## ENQUÊTER AUPRÈS DES GENTILSHOMMES HUGUENOTS

Ils logent dans la demeure occupée par le comte de La Rochefoucauld, la maison du Conseiller Roquetière, à la croisée de la rue de la Crosse et de la rue Beauvoisine. Il s'agit d'une grande bâtisse en colombages et encorbellements, ornée de statues de bois à la peinture écaillée. Les pièces, à l'intérieur, sont hautes, étroites et sombres, quoique richement ornées de tapisseries de Flandres.

Le sieur du Pont, le ministre (pasteur) Pierre Richier et le docteur en théologie Guillaume Chartier acceptent volontiers de rencontrer les PJ... pour couvrir d'invectives l'amiral de Villegaignon. Ils donnent leur version de l'histoire de la France Antarctique : ils accusent Villegaignon de despotisme avec les colons ; de complaisance pour les mœurs barbares de ses Cannibales ; d'inhumanité pour avoir chassé de bons chrétiens hors de la colonie ; et du meurtre de leurs compatriotes, rescapés du « Jacques », qu'ils présentent (avec raison) non comme des conspirateurs, mais comme des naufragés... Il est très difficile d'apaiser ce torrent de vindicte pour leur poser des questions plus précises.

Au sujet de la disparition des Cannibales, ils ignorent tout. Ces trois gentilshommes ne

### SCÉNARIO 3 MAIS QU'Y, ILS NE PORTENT POINT DE HAUT DE CHAUSSÉS



### LA VISTE DE LA BELLE ROUET

sont pas des militaires, et quand les épées ont été tirées dans la galerie aux cerfs, ils se sont empressés de disparaître. Tout au plus ont-ils reconnu Andrew Reed, et déduit de la situation qu'il y avait là quelque vieille querelle d'origine brésilienne... Mais ils ne sont pas restés assez longtemps pour en comprendre davantage. Le ministre Pierre Richier a juste remarqué qu'alors qu'ils prenaient la fuite par la rue, le gentilhomme inconnu qui faisait antichambre avec eux était sorti par une porte opposée, vers le jardin.

Les trois huguenots connaissent bien les Cannibales, qu'ils méprisent pour leur barbarie et pour leur paganisme, mais envers lesquels ils se sentent redevables puisque les Tupinambas les ont hébergés plusieurs mois après que Villegaignon les eut chassés d'Henryville. Comme Villegaignon et ses gens, les trois huguenots trouvent étrange que les Cannibales n'aient pas prêté main forte à la lutte contre l'incendie, et qu'ils n'aient pas attaqué les gentilshommes portugais.

Après le départ des PJ, le sieur du Pont ira converser avec le comte de La Rochefoucauld et le seigneur de Mouy, deux chefs politiques importants de la cause protestante. Montrant tout le bénéfice que la cause pourrait tirer, en France Antarctique, de la disgrâce de l'amiral de Villegaignon, le sieur du Pont recommandera d'entraver l'enquête des PJ jusqu'à la conclusion du Lit de Justice du roi. À cette fin, le seigneur de Mouy enverra un de ses hommes, René Fouquerolles, filer discrètement les PJ, afin de les gêner s'ils approchent trop des Cannibales.

### LES VISITES DE LA BELLE ROUET

Au cours de leurs démarches, les PJ croiseront à plusieurs reprises Mme d'Estissac, « la Belle Rouet ». La dame se déplace dans

une fastueuse litière à chevaux, fermée de tapisseries ornées d'une licorne. Elle est escortée de quatre valets armés de dagues et de gourdins, vêtus de livrées luxueuses, mais prompts à dégager le chemin et à chasser les importuns. Les PJ pourront croiser la Belle Rouet à la Maison de Malte, dans le voisinage des gentilshommes écossais ou chez le duc de Bragance. En une ou deux occasions, la visite de la dame se prolongera et forcera les PJ à faire longuement antichambre.

Officiellement, la Belle Rouet rend des visites de courtoisie... Officieusement, elle dit à ses interlocuteurs autorisés qu'elle est envoyée par la reine mère comme médiatrice, pour essayer d'apaiser les tensions provoquées par la rixe de la Maison de Malte et réconcilier le comte de Lennox et le duc de Bragance. Mais cette mission en cache une autre, de nature plus secrète. Comme la disparition des Cannibales arrange fort la politique matrimoniale de Catherine de Médicis, la reine mère a envoyé la Belle Rouet espionner les protagonistes de l'affaire, dans le but d'en apprendre un peu plus sur l'endroit où peuvent se trouver les Cannibales... afin de faire obstacle à leur réapparition éventuelle. La Belle Rouet ne fait pas ses rapports directement à la reine mère — qui a bien d'autres chats à fouetter avec la préparation du Lit de Justice et de la déclaration de la majorité de Charles IX. Sous prétexte de faire ses dévotions, Mme d'Estissac se rend à la cathédrale, où elle se retrouve fortuitement au même banc que le capitaine Strozzi, avec lequel elle échange force messes basses de nature politique...

Les allées et venues de la belle Rouet devraient piquer la curiosité des PJ ; curiosité réciproque, puisqu'elle finira aussi par remarquer leurs fréquentes rencontres. Si elle est abordée, Mme d'Estissac se montre charmante, voire enivrante avec les messieurs chez qui elle décèle une certaine galanterie... Mais si les PJ ont l'indélicatesse de se renseigner un

### SCÉNARIO 3 MAIS QU'Y, ILS NE PORTENT POINT DE HAUT DE CHAUSSÉS



### LES MANŒUVRES DU CAPITAINE STROZZI

peu trop sur elle ou auprès d'elle, ou s'ils ont la maladresse de lui confier la nature de leurs recherches, la Belle Rouet ira incontinent faire ses grâces à la cathédrale — et dénoncer les personnages comme des dangers potentiels auprès du capitaine Strozzi...

### LES MANŒUVRES DU CAPITAINE STROZZI

Le jeune aristocrate s'est vu confier par sa cousine, la reine mère, une mission très claire : veiller à ce que les Cannibales ne refassent pas surface. Catherine de Médicis l'a laissé libre de ses initiatives, pourvu que le pouvoir ne soit soupçonné de rien. Philippe Strozzi utilise donc la Belle Rouet comme agent de renseignements et garde en réserve quelques soudards de confiance en cas de besoin...

Si Strozzi apprend que les PJ recherchent les Cannibales, il agira différemment en fonction de l'opinion qu'il a d'eux. En effet, si vos joueurs ont déjà survécu au scénario précédent, *Turquerie* !, ils connaissent Strozzi, et Strozzi les connaît. Si les PJ avaient cédé à Strozzi la lettre de Soliman le Magnifique, ou s'ils lui avaient porté secours d'une façon ou d'une autre pendant la bataille de Dreux, le jeune aristocrate a scrupule à se débarrasser d'eux. Dès lors, il prend rendez-vous avec eux par l'intermédiaire de la Belle Rouet, et les rencontre à la cathédrale pour leur conseiller vivement, au nom de son amitié pour eux, d'abandonner leurs recherches. Il ne les menace pas personnellement, mais laisse entendre qu'il ne pourra pas les protéger contre les entreprises criminelles des Portugais, qui désirent eux aussi ne jamais voir réapparaître les Cannibales... Strozzi est assez fin pour interroger les PJ sur le motif réel de leurs recherches ; si les personnages avouent qu'il s'agit pour eux de trouver un moyen d'apporter la pétition dieppoise

au roi, Strozzi propose de la remettre à la reine mère en mains propres, pour peu que les PJ fassent serment d'abandonner leur enquête sur les Cannibales. Strozzi est prêt à remplir sa part du marché, mais si les PJ adoptent cette option, Catherine de Médicis oubliera intentionnellement la pétition, car les coffres royaux sont vides et ont désespérément besoin d'être renfloués...

En revanche, si les PJ avaient remis la lettre de Soliman le Magnifique à Brantôme, ou pis encore au duc de Guise, Strozzi, ulcéré par son échec du mois de décembre, bondira sur l'occasion d'éliminer ces gêneurs en leur dépêchant Mirto Venturi et ses tueurs. S'il ne connaît pas les PJ, il se contentera de les faire espionner par Venturi, avec ordre de les liquider s'ils deviennent vraiment trop indiscrets.

Si l'on en arrive à la tentative d'assassinat, Venturi et ses seconds couteaux, Garetti, Soulette et Kratz, maquilleront l'attentat en affaire d'honneur. Dans une ruelle peu fréquentée, ils croiseront « par hasard » les PJ, prendront ombrage d'un regard prétendument insolent ou d'une insulte imaginaire, et les provoqueront jusqu'à tirer les armes. Si les PJ sont en difficulté et qu'ils sont suivis par René Fouquerolles, n'hésitez pas à faire intervenir l'officier huguenot. Il portera secours aux PJ moins par bonté d'âme que pour régler de vieux comptes avec Mirto Venturi, vieux comptes qui remontent à la bataille de Dreux...

### ET LES PETITS BÉLISTRES ?

Les trois petits détrousseurs ont un rôle à jouer dans toute cette affaire, mais c'est à vous de le déterminer. Ils peuvent offrir leurs services de mouchards, de guetteurs ou de coursiers aux plus offrants — ou à des personnages qui les prennent la main dans le sac mais ne les livrent pas aux archers. Ils ne

## SCÉNARIO 3

MAIS QU'Y, ILS  
NE PORTENT  
POINT DE HAUT  
DE CHAUSSÉS



REMONTER  
JUSQU'À  
« MICHEAU »

sont pas d'une fiabilité absolue (ils peuvent très bien jouer double jeu pour obtenir deux fois plus de pièces), mais ils peuvent se révéler d'une certaine efficacité en tant que guides ou espions. Le quartier Futaine et ses archers leur vouent une détestation particulière, ce qui donne régulièrement lieu à des courses-poursuites burlesques dans les rues. Du coup, même si les PJ ont recours aux services des gamins, ils ne pourront pas toujours compter sur leur présence...

Enfin, arrangez-vous pour que les petits Bélîtres soient arrêtés peu avant la tenue du Lit de Justice. Ils auront encore un rôle très inattendu à jouer dans la conclusion de cette affaire...

## REMONTER

## JUSQU'À « MICHEAU »

Quatre témoignages convergent vers la piste du même homme : le mystérieux gentilhomme à l'accent méridional qui s'était renseigné auprès de l'abbé Thevet et qui, au cours de l'incendie, n'a pas fui dans la rue, mais vers le jardin de la Maison de Malte. Les témoignages de Clément Huat et d'Andrew Reed peuvent orienter les PJ qui désirent en savoir plus sur cet inconnu vers La pucelle rôtie, rue du Chaudron.

La pucelle rôtie est un bouge sinistre, renommé pour ses filles de joie. Il est tenu par Margo-la-Maquereille, une espèce d'ogresse débraillée, aux cheveux teints en rouge et à la robe rouge. Elle est à demi édentée et a la trogne marquée par la vérole. Margo-la-Maquereille se montre très méfiante avec ces indiscrets venus lui poser des questions sur ses clients, jusqu'à ce qu'on lui glisse quelques pièces sonnantes et trébuchantes. Elle se souvient alors du gentilhomme dont on lui parle, avec son drôle d'accent gascon ; elle prétend être une

de ses bonnes amies, mais elle le connaît seulement sous le petit nom de « Micheau ». Toutefois, si les PJ se montrent gentils avec elle (en crachant encore leur bel argent), elle les oriente vers la fille préférée de Micheau, une élégante du nom de Catin Bon-Bec.

Catin Bon-Bec est une grande brune, le corset largement ouvert sur une poitrine rebondie. Elle est assez jolie, mais elle a le sourire vulgaire et le visage plâtré de maquillage. Elle aime bien son petit Micheau, et a donc des scrupules à raconter ce qu'elle sait sur lui, du moins jusqu'à ce qu'une ou deux pièces stimulent sa mémoire... Elle dit alors que « Micheau » n'est point du pays, mais qu'il lui a confié venir pour le Lit de Justice du roi, et être hébergé dans la maison du marchand Louppes, à la croisée de la Maresquerie et de la rue du Bon Espoir.

Les PJ sont alors sur le point de retrouver les Cannibales.

## L'HUMANISTE

## ET LES CANNIBALES

La maison de maître Louppes est une demeure de pierre à arcades, ornée d'une enseigne en fer forgé représentant un tonneau, avec de belles fenêtres à meneaux au premier étage. L'intérieur est un peu nu — certains volets récents et des fenêtres encore brisées attestent du pillage dont la demeure a été l'objet au cours de la chute de la ville.

Il suffit de heurter à la porte pour qu'un valet vienne répondre. Il s'agit de Marsile, un serviteur craintif, au type latin, qui ne parle qu'occitan. C'est donc Montaigne lui-même qui finit par apparaître pour s'enquérir de la raison de cette visite. Il se présente comme « Michel de Montaigne, conseiller au Parlement de Bordeaux ». (Vos joueurs vont peut-être réagir, mais rappelez-leur

## SCÉNARIO 3

MAIS QU'Y, ILS  
NE PORTENT  
POINT DE HAUT  
DE CHAUSSÉS



SAUVAGERIE  
EUROPÉENNE

qu'en 1563, Montaigne est encore complètement inconnu. Il faudra encore attendre 25 ans pour qu'il publie ses *Essais*, qui lui vaudront la célébrité.)

Si les PJ disent qu'ils enquêtent sur la disparition des Cannibales pour le compte de l'amiral de Villegaignon, Montaigne leur propose d'entrer et les mène immédiatement dans la grande salle de la maison. S'y trouvent les Cannibales et leur truchement, Fabien Berthet. Montaigne dit qu'il écoutait les chansons des Tupinambas, traduites par le truchement, et qu'il était fort étonné de trouver la poésie cannibale tout à fait « Anacréontique ». (*Essais*, I, 31). Il s'explique volontiers sur les raisons purement intellectuelles de son intérêt pour les Cannibales, et sur les circonstances de leur disparition, motivée par son désir de protéger ces principes étrangers de la « fureur » des Européens. Montaigne est un peu confus d'avoir pu froisser l'amiral de Villegaignon, et se dit tout disposé à lui restituer ses Cannibales. Il est juste un peu gêné s'il apprend que les PJ sont remontés jusqu'à lui en passant par La pucelle rôtie. Invoquant quelques faiblesses bien humaines, il exhorte les PJ à penser à sa réputation et à passer sous silence son penchant pour les filles de joie...

La discussion avec Montaigne est toutefois compliquée par les Cannibales : Cunhambebe et Mahire sont bavards comme des pies, ils s'adressent aux PJ en tupi (essentiellement pour se moquer de ce qu'ils considèrent de plus ridicule dans le physique ou dans le costume de chaque personnage, ce qui embarrasse fort le truchement si on lui demande une traduction). Avec un naturel bon enfant ils tâtent les vêtements des PJ, leur font gentiment les poches... Si certains PJ se montrent mal à l'aise devant ces familiarités, les Tupinambas, qui n'ignorent rien de leur réputation de sauvagerie auprès des Européens, en rajoutent avec des mimiques carnassières, s'amusant à effrayer ces

petits Français. (Qu'en aucun cas ils ne mangeraient, seuls les Portugais ayant l'heur de figurer à leur menu chez les Européens.) Quand les choses risquent de tourner à l'aigre, les Cannibales éclatent de rire et redevennent naturels, Montaigne les excusant en affirmant qu'ils sont un peu facétieux...

Montaigne étant tout disposé à renvoyer ses invités brésiliens à la Maison de Malte, l'affaire semble donc close. À ceci près que cette conclusion ne plaira pas forcément à tout le monde...

## SAUVAGERIE EUROPÉENNE

En fonction du déroulement de l'enquête, il est possible que les PJ aient été espionnés par un ou plusieurs partis jusqu'au refuge de Montaigne et des Cannibales. Il est possible aussi qu'un des petits Bélîtres les dénonce à un de leurs concurrents pour gagner un peu plus d'or...

Si le duc de Bragance apprend où sont les Cannibales, il envoie aussitôt Estevao de Almeida, avec une demi-douzaine de lansquenets licenciés des troupes royales que l'officier portugais vient de racoler dans les tavernes de la ville. La mission d'Almeida est de tout nettoyer, Cannibales et Français.

Si Philippe Strozzi apprend où se trouvent les Cannibales, il n'agit pas directement, mais fait prévenir le duc de Bragance par l'intermédiaire de la Belle Rouet, et Almeida débarquera donc avec ses soudards.

Si René Fouquerolles localise les cannibales, il fait prévenir le seigneur de Mouy et le sieur du Pont. Ceux-ci ne veulent ni se compromettre, ni faire du mal aux Cannibales, mais ils désirent juste compliquer l'affaire pour empêcher le roi de rencontrer les Cannibales à l'issue du Lit de Justice. Assez sournoisement, ils préviennent





nent donc le quartier Futaine de l'endroit où se trouvent les Cannibales ; l'officier de ville, à la fois ravi et épouvanté d'avoir à capturer des mangeurs d'hommes, amène une dizaine d'archers du guet pour donner l'assaut à la Maison du marchand Louppes.

Il est donc envisageable que les PJ, Montaigne et les Cannibales se retrouvent assiégés avant d'avoir pu regagner la maison de Malte. Il est même envisageable que se déroule une escarmouche à trois fronts, si les Archers du quartier Futaine et les lansquenets du capitaine de Almeida interviennent.

Au cours de l'escarmouche, Montaigne ne se montrera rigoureusement d'aucune utilité, mais les PJ trouveront des alliés d'élite... en la personne des Cannibales. Ce sont des combattants aguerris et féroces, qui savent très bien intimider leurs adversaires pour mieux les disperser. À vous de gérer l'affrontement, sachant que la position défensive dans la maison et l'appui féroce des Cannibales devraient finalement donner l'avantage aux PJ.

## CHAPITRE IV : OÙ L'ON EN FINIT AVEC CETTE DAMNÉE PÉTITION !

### LE LIT DE JUSTICE DE SA MAJESTÉ LE ROY CHARLES NEUFIESME

Quel que soit le résultat de l'enquête, les PJ pourront assister au Lit de Justice de Charles IX, le 17 août 1563. (Du moins,

ceux qui n'auront pas été occis par un quelconque soudard au service du Portugal ou de la reine mère...) L'amiral de Villegaignon aura réussi à faire entrer les PJ à la séance publique du Parlement. Toutefois, si les PJ n'ont pas retrouvé les Cannibales, ils se trouveront refoulés dans les derniers rangs et n'auront pas l'occasion d'approcher le roi. S'ils ont ramené les Cannibales auprès de Villegaignon, celui-ci a réussi à se glisser dans les tous premiers rangs, en compagnie des personnages, pour présenter ses Princes sauvages à Charles IX à l'issue du discours royal.

Le Lit de Justice se déroule au Vieux Palais de Rouen. Côté ville, le Vieux Palais apparaît comme une forteresse médiévale, flanquée de grosses tours rondes crénelées, aux toits crevés çà et là par les canonnières du siège de l'hiver précédent. Côté campagne, c'est une forteresse italienne, avec un énorme bastion en quinconce et un grand glacis surplombant la Seine. À l'intérieur s'étend une cour en L, étriquée et obscure, profonde comme un puits. S'y hausse la façade d'un grand palais gothique, ornée de grandes fenêtres géminées, mais trop proche du rempart, ce qui crée un sentiment de claustrophobie. Les salles du palais, très hautes, voûtées en ogive, sont garnies de piliers. L'endroit est vaste, mais reste beaucoup trop exigu pour accueillir la cour, surtout en un moment aussi solennel : on se bouscule donc dans les couloirs, on s'entasse dans la Salle du Parlement, où est dressé le Lit de Justice.

Un immense lit à baldaquin, richement orné de fleurs de lys, est juché sur une vaste estrade dans un coin de la pièce. Charles IX, un petit garçon pâlot et renfrogné, engoncé dans le costume royal, y est assis gauchement. Il paraît ridiculement chétif en regard du gigantisme du meuble... Il est gardé par des Suisses colossaux aux armures rutilantes, et par des gardes écossais aux tartans somptueux

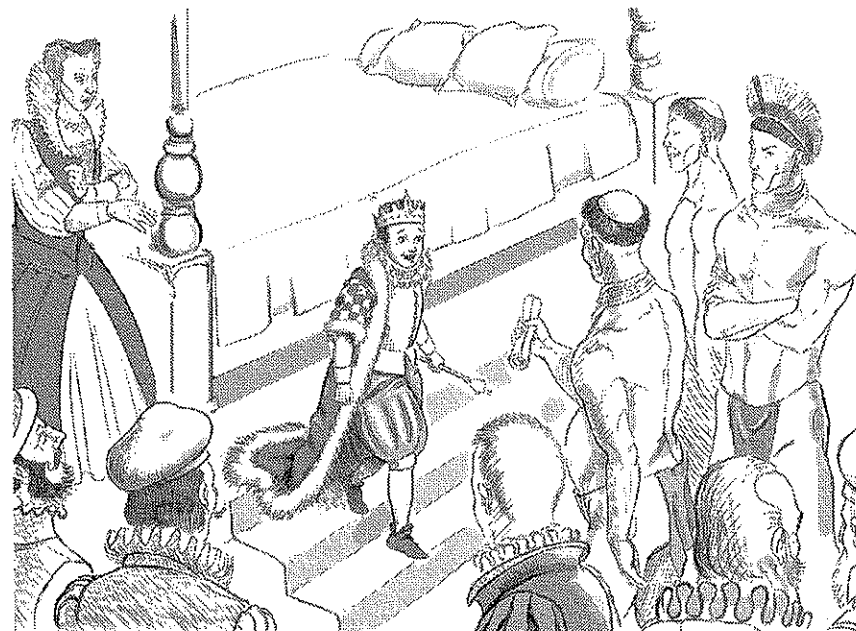


et aux faciès rugueux. Ces soldats d'élite accentuent par leur carrure l'impression de faiblesse presque débile du jeune roi.

Au pied du Lit de Justice, sur deux fauteuils, siègent la reine mère, Catherine de Médicis, et le chancelier Michel de l'Hospital. Sur les deux murs perpendiculaires sont disposés des gradins où s'alignent les Parlementaires de Normandie, qui arborent les robes et les hermines de leurs fonctions. Dans le reste de la pièce, le public ecclésiastique et aristocratique est si serré qu'on se piétine littéralement, et les querelles de préséance ne sont pas rares. Les PJ peuvent ainsi avoir l'agrément de se retrouver quasiment au coude-à-coude avec le duc de Bragance, le comte de Lennox, la Belle Rouet et le capitaine Strozzi. On s'échange des souri-

res compassés et des amabilités fielleuses entre gens de bonne compagnie, surtout si tel ou tel de ces grands personnages enrage de voir les PJ toujours en vie...

Le roi lit un long discours, qu'il comprend manifestement mal et déchiffre plus mal encore. Sa voix fluette ne porte guère, son éloquence est embarrassée, et il est difficile de comprendre qu'il est en train de se déclarer majeur, en vertu d'une nouvelle interprétation de l'ordonnance publiée en août 1374 par son aïeul le roi Charles Cinquième. Aux murmures qui circulent dans la salle, la nouvelle fait néanmoins sensation — on chuchote partout qu'en se déclarant ainsi majeur avant l'heure, alors qu'il est incapable de gouverner, le roi cède en fait les pleins pouvoirs à la reine mère.



## SCÉNARIO 1 GALANTE AFFAIRE



CE QUE LES  
JOUEURS  
PEUVENT  
GAGNER

Le petit Charles IX semble du reste assez distrait au cours de son besogneux discours. Des tests de *Perpétuité* par défaut permettent de réaliser que le roi s'efforce en fait de suivre quelque chose du regard dans la salle. Des tests de *Perception* difficiles permettent d'apercevoir des mouvements furtifs au milieu des courtisans : trois petits pages, qui ne sont autres que les petits Bélîtres, mais fastueusement vêtus de livrées royales, sont en train de faire les poches des aristocrates et de délester les grandes dames du royaume de leurs bijoux... (Il s'agit en fait d'un mauvais tour joué par Charles IX à ses courtisans : Charles IX a fait secrètement relâcher les petits voleurs en leur demandant d'entrer à son service... L'anecdote est historiquement un peu plus tardive, mais tout à fait authentique !) Il serait plus qu'inconvenant d'interrompre le roi pour crier « Au voleur ! » ; cela confinerait au crime de Lèse-Majesté. Si les PJ s'aperçoivent du manège des petits croquants, l'étiquette leur impose donc de rester bouche cousue (tout en veillant quand même à leurs propres aumônières)...

C'est à l'issue du discours royal, qu'en guise de divertissement, on présente les Cannibales, ornés de leurs atours indiens. Si les PJ n'ont pas retrouvé leur trace, Michel de Montaigne aura de son propre chef été visiter l'amiral de Villegaignon le matin même, pour lui rendre la garde de ses protégés... Auquel cas les Cannibales seront donc bien présents au Lit de Justice, mais les PJ et leur pétition quelque peu oubliés par M. de Villegaignon.

En revanche, si les PJ ont retrouvé les Cannibales, l'amiral de Villegaignon les présente au roi après les princes Tupinambas et Tamoyos. Charles IX, qui n'a d'yeux que pour les Cannibales, ne manifeste absolument aucun intérêt pour les PJ. En fait, un discours présentant la pétition des bour-

geois de Dieppe risque fort d'impatienter le monarque, et de faire échouer la démarche. Une façon habile de présenter la pétition serait de la faire remettre par un Cannibale. Cunhambebe, par exemple, qui de toute façon n'y comprend rien et croit que le plus grand des Suisses est le roi, mais qui amuse fort Charles IX... Lequel lui accordera par avance tout ce qu'il réclamera.

## CE QUE LES PJ PEUVENT GAGNER DANS L'AFFAIRE

Si les PJ ont retrouvé les Cannibales, ils ont gagné l'amitié de l'amiral de Villegaignon, ainsi qu'une certaine reconnaissance du comte de Lennox et de Jean Stuart d'Aubigny, soulagés que les PJ aient ainsi effacé le préjudice qu'ils avaient involontairement causé à leur ami. En revanche, les PJ auront aussi gagné quelques inimitiés : celles du duc de Bragance, du sieur du Pont, de Philippe Strozzi... Et un petit fond de rancune chez la reine mère, Madame Catherine.

Si les PJ ont l'habileté suprême de faire passer leur pétition par les Cannibales, et obtiennent ainsi la suppression de la crue de clochers, c'est le maire de Dieppe, et tous les notables de la ville qui leur sont redevables. Maître Veuillettes et les Dieppois se mettront en quatre, au cours des semaines suivantes, pour honorer et récompenser leurs émissaires si zélés. Les PJ seront reconnus officiellement comme bourgeois de Dieppe, ce qui pourra permettre à des personnages du Tiers Etat d'y ouvrir commerce ; des juristes se verront attribuer une charge d'intendant des finances de la ville, des militaires seront nommés lieutenants de la milice bourgeoise, des religieux obtiendront le bénéfice d'une cure ou un chapeau de chanoinesse... Toutes charges offrant une position sociale, et un revenu annuel de trois cents livres tournois.

SCÉNARIO 3  
MAIS QU'ILS  
NE PORTENT  
POINT DE HAUT  
DE CHAUSSURES



LES  
PERSONNAGES  
NON JOUEURS

## PERSONNAGES NON JOUEURS

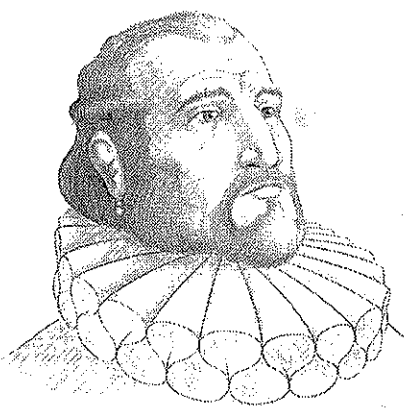
### LA MAISON DE VILLEGaignon

#### NICOLAS DURAND DE VILLEGaignon

**Portrait :** Gentilhomme d'une cinquantaine d'années, M. de Villegaignon est grand, massif, à peine empâté. Il a le teint hâlé, la barbe et les cheveux grisonnants. Le front haut, le visage austère et impérieux, le regard intelligent, il dégage une autorité naturelle. Il est vêtu avec une élégance fastueuse : pourpoint de soie brodée d'argent, fraise extravagante, boucles d'oreilles. Il accueille ses visiteurs assis dans un fauteuil, la jambe gauche posée sur un tabouret rembourré — grièvement blessé au cours du siège de Rouen, pendant l'hiver, il tarde à se remettre.

**Vécu :** De noblesse très récente, Nicolas de Villegaignon possède un extraordinaire parcours. Après une formation universitaire, il est reçu chevalier de Malte en 1531. Il participe à plusieurs ambassades en Italie (Venise), participe à l'expédition désastreuse de Charles Quint contre Alger en 1541 (dont il offre le récit à François Ier).

En 1548, il participe à l'expédition dirigée par Léon Strozzi qui enlève Marie Stuart et la ramène en France. C'est à cette occasion qu'il rencontre le comte de Lennox (allié des Français) et Andrew Reed. Nommé gouverneur militaire de Brest en 1552 (qu'il doit défendre contre les Anglais), il est élevé au grade de vice-amiral de Bretagne en 1553. C'est à partir de 1555 qu'avec le soutien d'Henri II et de l'Amiral de Coligny, il entreprend la colonisation du Brésil. En 1560, après son retour en France, il est nommé commandeur de la commanderie de Beauvais-en-Gâtinais.



## SCÉNARIO 3

MAIS QU'Y, ILS  
NE PORTENT  
POINT DE HAUT  
DE CHAUSSURESLES  
PERSONNAGES  
NON JOUEURSNICOLAS DURAND  
DE VILLEGAINONGrâces : Autorité, Polémiste, Santé de fer  
Providence : Fils prodigue (D6)  
Bienveillance 5

## SAVOIR : LETTRÉ (D10)

|                |                |
|----------------|----------------|
| Mémoriser 4    | Arithmétique 2 |
| Armurerie 2    | Astronomie 4   |
| Cartographie 5 | Cosmographie 5 |
| Droit 3        | Intendance 5   |
| Latin 4        | Lire/Ecrire 7  |
| Stratégie 3    | Tupi 2         |
| Tactique 3     | Théologie 4    |

## SENSIBILITÉ : OUVERT (D8)

|                |               |
|----------------|---------------|
| Perception 3   | Littérature 4 |
| Navigation 8   | Orientation 6 |
| Perspicacité 2 |               |

## ENTREAGENT : BADIN (D8)

|               |                |
|---------------|----------------|
| Charme 3      | Commander 7    |
| Eloquence 6   | Étiquette 4    |
| Eloquence 4   | Intimidation 4 |
| Marchandage 4 | Pose 4         |

## PUISSANCE : VIGOUREUX (D10)

|                           |                |
|---------------------------|----------------|
| Bonus dégâts +1           |                |
| Pièces d'armure lourdes 7 |                |
| Effort 4                  | Armes d'Hast 3 |
| Bagarre 4                 | Lutte 4        |
| Saut 2                    |                |

## COMPLEXION : GAILLARD (D10)

|                  |            |
|------------------|------------|
| Endurance 4      | Canotage 2 |
| Dive bouteille 2 | Natation 3 |

## ADRESSE : INGAMBE (D8)

|                |               |
|----------------|---------------|
| Actions/tour 2 | Course 3      |
| Initiative 3   | Arquebusade 3 |
| Equitation 5   | Escalade 2    |
| Escrime 4      | Esquive 3     |
| Jeu de paume 3 |               |

Trait particulier : L'amiral de Villegaignon guérit lentement d'une mauvaise blessure à la jambe. Il est affecté d'un malus équivalant à une plaie. (Minorez ses dés de caractéristique d'un niveau.)

Violamment attaqué par Calvin et les huguenots, il écrit plusieurs essais théologiques pour se justifier et campe sur une position clairement catholique (*Response aux libelles d'injures publiez contre le Chevalier de Villegaignon*, Paris, 1561 ; *Ad articulos calvinianos de sacramento eucharistiae*, Paris, 1562). Entré dans la clientèle des Guise, il participe à la première guerre civile dans l'armée royale.

CAPITAINE NICOLAS  
LE BARRÉ

Portrait : Un gentilhomme au cuir halé, trapu, le crâne dégarni et le regard matois. Il porte un pourpoint plutôt débraillé, un calot défraîchi et un long fauchon au côté. Fort en gueule, il cache une certaine finesse sous un tempérament rugueux.

Vécu : Le sieur Le Barré est capitaine de la « Grande Ramberge », un des navires de la flottille du vice-amiral de Villegaignon. Il a participé à la fondation de la France Antarctique et continue à faire le trafic du bois Brésil, à la barbe des Portugais, tout en ravitaillant le fort Gloria. À l'occasion, il n'hésite pas à pratiquer la piraterie, et le capitaine Estevao de Almeida serait ravi de l'envoyer au bout d'une corde. C'est Le Carré qui a ramené les trois Cannibales quelques mois plus tôt, avec Fabien Berthet.

CHEVALIER HENRI DE  
SAINT-VIVIEN

Portrait : Un grand gentilhomme mince, au teint blafard et aux yeux caves. Sec de silhouette et de tempérament, il parle dans une langue châtiée et se comporte avec des manières impeccables. Il arbore

## SCÉNARIO 3

MAIS QU'Y, ILS  
NE PORTENT  
POINT DE HAUT  
DE CHAUSSURESLES  
PERSONNAGES  
NON JOUEURS

## CUNHAMBEBE,

## CHEF DES TUPINAMBAS

Portrait : Indien de petite taille, aux jambes arquées, mais extraordinairement large d'épaules et de poitrine. Il a le sommet du crâne rasé, ne conservant qu'une courte couronne de cheveux ; les lobes de ses oreilles sont percés et démesurément étirés vers les épaules ; ses joues et sa lèvre inférieure sont également percées (pour y glisser des pierres pointues quand il part en guerre). Il a le visage rieur et rusé d'un vieux singe : pour lui, tout est matière à rire, et sa gaieté est très communicative, même pour quelqu'un qui ne comprend pas un mot de tupi. Cunhambebe est insupportablement bavard (et prétentieux), et peut parler des heures durant de ses exploits.

Vécu : Chef de la puissante tribu des Tupinambas, à l'entrée de la baie de

un pourpoint de bonne coupe, mais sans afféterie. La croix de Malte est cousue sur son manteau.

Vécu : Chevalier de la commanderie de Beauvais-en-Gâtinais, M. de Saint-Vivien n'a pas participé à l'aventure brésilienne. En revanche, c'est un catholique intransigeant, fanatiquement anti-huguenot, qui a participé aux massacres de la prise de Rouen, en octobre 1562. Il y a gagné, chez les bourgeois de Rouen, le surnom de « Boucher de Malte ».

## RENÉ PICHENETTE

Portrait : Un jeune gaillard aux épaules larges, au teint halé, à la démarche nonchalante. Il est vêtu d'un pourpoint et de hauts de chausse de bonne coupe, mais se déplace nu pied à la belle saison – une habitude prise sur les navires et en France Antarctique. Volontiers impertinent et enclin à lutiner les dames, c'est au fond un brave gaillard, fidèle à son maître et plutôt honnête.

Vécu : Ancien mousse de la « Grande Ramberge » et ancien colon de la France Antarctique, à la fondation de laquelle il a participé, Pichenette considère les Cannibales comme ses amis et parle un peu le tupi. Il pourra se montrer d'un précieux secours avec les PJ si ceux-ci gagnent son estime.





Ganabara (Rio de Janeiro), Cunhambebe peut rassembler plusieurs milliers de guerriers. Ses exploits, qu'il raconte complaisamment, ne sont pas des vantardises : c'est effectivement un guerrier féroce,

### CUNHAMBEBE, CHEF DES TUPINAMBAS

Grâces : Robuste, Tête brûlée  
Providence : Pauvre pêcheur (D4)  
Bienveillance 5

#### SAVOIR : SOT (D4)

Mémoriser 1  
Connaissance des simples 2  
Tactique 2

#### SENSIBILITÉ : OUVERT (D8)

Perception 3 Cuisine 2  
Maquillage 3 Orientation 6  
Perspicacité 3 Pistage 7

#### ENTREMENT : DISERT (D10)

Charme 4 Baratin 6  
Chant 2 Comédie 3  
Commander 7 Danse 2  
Discretion 2 Eloquence 4  
Intimidation 7 Pose 1

#### PUISSANCE : MUSCULEUX (D12)

Bonus dégâts +2  
Pièces d'armure lourdes 9  
Effort 5 Armes d'hast 3  
Bagarre 7 Lutte 5  
Saut 4

#### COMPLEXION : SANGUIN (D12)

Endurance 5 Canotage 4  
Natation 4

#### ADRESSE : INGAMBE (D8)

Actions/tour 2 Course 3  
Initiative 3 Archerie 6  
Arquebuse 1 Escalade 2  
Esquive 4 Lancer 4  
Pêche 4

capable de prouesses inouïes. Il aime par-dessus tout massacrer des Portugais, qui lui ont volé des terres et tué des parents. Villegaignon et ses compagnons, au cours d'une bataille contre les Margengeats, l'ont vu charger une coulevrine sur chaque épaule et faire ainsi feu sur l'ennemi...

Cunhambebe serait furieux de savoir qu'on l'a soustrait à un combat contre les Portugais. Il serait le premier à vouloir massacrer (et cuisiner) le duc de Bragance et sa suite...

### MAHIRE, FILS DE CUNHAMBEBE

Portrait : Plus grand et plus mince que son père, Mahire a comme lui le haut du crâne rasé et les lobes des oreilles percés et étirés. Souriant, il est toutefois moins exubérant que son père ; mais c'est un farceur qui aime faire des tours en douce - faire disparaître des objets, glisser un morceau de viande saignante dans une poche, entortiller les lacets d'une cotte ou les rubans des élégants...

Vécu : Mahire a servi de guide pour plusieurs expéditions de Villegaignon et de ses hommes. Guerrier redoutable, il considère avec amitié les Français, mais aussi avec un œil critique. Il parle un peu le français, et s'il s'exprime rarement dans cette langue, il est attentif à ce qui se dit autour de lui.

### COAQUIRA, PRINCE TAMOYO

Portrait : Physiquement, Coaquira ressemble beaucoup à Mahire, qui a le même âge que lui. Mais Coaquira a le visage fermé et l'attitude digne ; de prime abord, il semble plus réservé et beaucoup plus majestueux



### MAHIRE, FILS DE CUNHAMBEBE

Grâces : Maître Archer, Sens de l'équilibre  
Providence : Fils prodigue (D6)  
Bienveillance 7

#### SAVOIR : LIMITÉ (D6)

Mémoriser 2  
Connaissance des simples 2  
Français 2 Tactique 2

#### SENSIBILITÉ : FIN (D10)

Perception 4 Cuisine 2  
Maquillage 3 Orientation 6  
Perspicacité 5 Pistage 7

#### ENTREMENT : BADIN (D8)

Charme 3 Baratin 2  
Chant 5 Comédie 5  
Commander 4 Danse 2  
Discretion 5 Intimidation 7  
Marchandage 3

#### PUISSANCE : VIGOUREUX (D10)

Bonus dégâts +1  
Pièces d'armure lourdes 7  
Effort 4 Armes d'hast 3  
Bagarre 6 Lutte 5  
Saut 4

#### COMPLEXION : SANGUIN (D12)

Endurance 5 Canotage 4  
Natation 4

#### ADRESSE : INGAMBE (D8)

Actions/tour 2 Course 3  
Initiative 3 Archerie 6  
Arquebuse 1 Escalade 2  
Esquive 4 Lancer 4  
Pêche 4

Vécu : Fils du chef Araira, Coaquira a participé aux guerres contre les Portugais et leurs alliés Margengeats. C'est par amitié pour Bois-le-Comte, le neveu de Villegaignon, qu'il a accepté d'embarquer pour rencontrer le roi de France. Mais il a le mal du pays et il lui tarde de retourner à Ganabara. La gaieté inaltérable de ses compagnons Tupinambas finit par l'excéder.

(Fiche : se reporter au profil de Mahire, sans la compétence Français)

### FABIEN BERTHET, TRUCHEMENT

Portrait : De petite taille, la trentaine mais largement dégarni, il a la peau presque aussi bronzée que celle des Cannibales ; ses oreilles sont percées comme celles des Indiens, et il arbore des colliers tupinambas. Il a le regard fuyant et semble d'un abord plutôt craintif. Il porte une livrée de valet un peu défraîchie.

Vécu : Fabien Berthet a débarqué à Ganabara encore adolescent, au début des années 1550 ; il a passé près de 10 ans au Brésil, dans la tribu des Tupinambas, dont il a appris la langue. Il considère d'ailleurs Cunhambebe comme son père, car le chef indien l'a adopté. Il a participé aux séditions manigancées par Jean Fernet, en particulier l'empoisonnement de la citerne de fort Coligny en 1560. Il sait qu'Andrew Reed l'avait vu parmi les mutins, et il redoute d'être reconnu par le gentilhomme écossais. C'est Bois-le-Comte, qui ne soupçonne pas sa participation à la mutinerie, qui lui a demandé d'accompagner les Cannibales en France.

que les deux Tupinambas. Il ne témoigne guère de curiosité pour ceux qui l'entourent et se retranche souvent dans un mutisme dédaigneux.





## LES GENTILSHOMMES ÉCOSSAIS

### MATTHEW STUART, COMTE DE LENNOX

**Portrait :** Âgé d'une quarantaine d'années, le comte de Lennox est un homme de bonne taille, aux traits un peu lourds, aux cheveux et à la moustache grisonnants. Vêtu d'un pourpoint et de hauts de chausses aux teintes fauves, taillés dans le plus précieux drap de Flandres, il arbore une toque au plumet extravagant, à la dernière mode française. Son français est à peine marqué par une pointe d'accent, et ses manières sont courtoises. Toutefois, derrière l'homme de cour transparait facilement un tempérament autoritaire et bilieux.

**Vécu :** Le comte de Lennox a passé l'essentiel de sa jeunesse en France, où il avait



été banni en même temps que son père pour les intrigues de celui-ci. Rentré en Ecosse en 1543, sa naissance, qui en fait un cousin de la reine Marie Stuart, l'a rapproché du trône. En 1548, il soustrait Marie Stuart au comte d'Arran, et facilite l'arrivée de l'expédition française dirigée par Léon Strozzi. C'est à cette occasion qu'il rencontre Nicolas de Villegaignon.

Le comte n'a aucun rapport avec la France Antarctique. Il est à la fois furieux contre Andrew Reed et son inconséquence qui a provoqué la querelle, et contre les Portugais qui ont osé l'attaquer. Il a toutefois été en partie apaisé par le charme de la Belle Rouët, qui lui a rendu visite pour lui apporter les excuses de la reine – et pour lui tirer les vers du nez sur la fameuse querelle...

### JEAN STUART, SEIGNEUR D'AUBIGNY ET CAPITAIN DES GENS D'ARMES ÉCOSSAIS DU ROI

**Portrait :** La soixantaine solide, les cheveux et la barbe blanche, ce vieux gentilhomme porte encore beau, la tête altière et le regard impérieux. Vêtu d'un pourpoint écarlate brodé d'or, il porte en sautoir le collier qui signale le capitaine des gardes écossais de la couronne. Il s'exprime dans un français sans accent, avec une certaine hauteur, mais aussi avec un sens parfait des convenances et de l'étiquette.

**Vécu :** Issu des familles royales d'Ecosse et d'Angleterre (il est Tudor par sa mère), le seigneur d'Aubigny est un grand seigneur qui possède une très haute idée de lui-même. Il n'en est pas moins d'une loyauté exemplaire pour la couronne de



## LES GENTILSHOMMES PORTUGAIS

### DOM JAIME DE BARCELOS, DUC DE BRAGANCE

**Portrait :** La trentaine, brun, le teint pâle, le duc de Bragance est un gentilhomme fluët, d'allure précieuse et maniérée. Sanglé dans un magnifique justaucorps pêche brodé d'argent et de perles, les mains chargées de bagues, il adopte des poses délicates et plutôt pédantes. Il aime s'entourer de musiciens et d'artistes, en particuliers de peintres. Il ne parle pas français, mais pratique couramment le latin.

**Vécu :** « Lettrado » plus que militaire, le duc de Bragance est un amateur d'art, de mode et sciences. À sa façon, c'est un véritable humaniste ; toutefois, il a une très haute idée de sa naissance et de sa mission



France. Il est étranger à l'affaire de la France Antarctique, et l'esclandre chez Villegaignon le contrarie fort ; il n'a tiré les armes que parce qu'il a pensé le comte de Lennox en danger.

### ANDREW REED, ENSEIGNE DES GARDES ÉCOSSAIS

**Portrait :** Roux de cheveux et de barbe, le teint hâlé, de taille moyenne, mais trapu, Reed porte le costume écarlate des gardes écossais. Il parle français avec un léger accent, et possède un tempérament plutôt emporté.

**Vécu :** Reed a participé à l'enlèvement de Marie Stuart par le comte de Lennox et les Français dirigés par Strozzi : il connaît donc de longue date Villegaignon. Il a fait partie des fondateurs de la France Antarctique, et il a également fait partie des derniers défenseurs du fort Coligny. En effet, par miracle, il n'a pas bu l'eau de la citerne empoisonnée par Fernet et les rebelles : ceux-ci s'apprêtaient à le pendre quand la flotte portugaise a ouvert le feu contre le fort. Reed a alors été libéré pour participer à la défense des murs. C'est à ces occasions qu'il a pu remarquer Berthet parmi les rebelles. Quelques jours plus tard, il a vu Dom Estevao de Almeida donner l'assaut contre le fort, avant de s'échapper en plongeant dans la baie. En visitant Villegaignon, il n'a pas vu Berthet, mais son sang n'a fait qu'un tour à la vue de l'officier portugais.

Il considère les cannibales, et tout particulièrement Cunhambebe, comme des amis, car ils ont ravitaillé Fort Gloria après la chute du fort Coligny. Il est secrètement mari par leur disparition, et ses remords représentent un point sensible à exploiter pour obtenir son aide.



d'ambassadeur, ce qui le rend insupportable de suffisance. Il peut se montrer cruel, voire sadique, avec ses ennemis – et il n'a aucune sympathie pour les Cannibales. En fait, après les avoir convertis pour le salut de leur âme, il les ferait volontiers éviscérer, afin qu'ils « expient par là où ils ont péché ».

Ambassadeur du Portugal, il représente le roi Sébastien. Mais celui-ci n'ayant que neuf ans, il est en fait mandaté par les régents : Catherine de Habsbourg, grand-mère du roi (et tante de Philippe II) et l'archevêque-infant Jean Avis, Grand Inquisiteur du Portugal (et grand-oncle du roi). Les régents ont confié plusieurs objectifs au duc de Bragance : persuader les Français d'abandonner leurs prétentions sur le Brésil (attribué aux Portugais par le traité de Tordesillas en 1494), et se rapprocher de la couronne pour tenir en tenaille l'Espagne de Philippe II. Pour cela, le duc doit encourager un projet de mariage entre son roi et Marguerite de Valois (âgée de 10 ans).

Le duc n'a jamais été en Amérique. S'il a visité Villegaignon, c'est pour inviter le vice-amiral à abandonner ses projets, quitte à lui offrir des compensations. Sa démarche a tourné court à cause de l'agression de Reed, qu'il considère comme une offense faite par le comte de Lennox. Il est d'autant plus furieux que cet incident risque de compromettre toute sa mission.

## DOM ESTEVAO DE ALMEIDA

**Portrait :** Un gentilhomme au type mauresque assez prononcé, au teint mat, aux cheveux noirs et bouclés. Il est vêtu d'un pourpoint à l'espagnole boutonné jusqu'au menton, de hauts de chausse exagérément bouffants, le tout galonné d'or. Il parle français avec un fort accent, mais s'exprime

## DOM ESTEVAO DE ALMEIDA

Grâces : Tête brûlée  
Providence : Fils prodigue (D6)  
Bienveillance 4

### SAVOIR : MÊLÉ (D8)

|                |                |
|----------------|----------------|
| Mémoriser 3    | Armurerie 3    |
| Artillerie 4   | Astronomie 4   |
| Cartographie 4 | Cosmographie 4 |
| Français 2     | Intendance 5   |
| Latin 4        | Lire/Ecrire 3  |
| Tactique 5     |                |

### SENSIBILITÉ : ETRIQUÉ (D6)

|               |              |
|---------------|--------------|
| Perception 2  | Navigation 6 |
| Orientation 6 |              |

### ENTREAGENT : FRUSTE (D6)

|                |             |
|----------------|-------------|
| Charme 2       | Commander 7 |
| Discrétion 4   | Étiquette 3 |
| Intimidation 6 | Pose 4      |

### PUISSANCE : MEMBRU (D8)

|                           |                |
|---------------------------|----------------|
| Bonus dégâts +0           |                |
| Pièces d'armure lourdes 5 |                |
| Effort 3                  | Armes d'hast 2 |
| Bagarre 4                 | Forcer 3       |
| Lutte 4                   | Saut 4         |

### COMPLEXION : GAILLARD (D10)

|                  |            |
|------------------|------------|
| Endurance 4      | Canotage 3 |
| Dive bouteille 2 | Natation 3 |

### ADRESSE : LESTE (D10)

|                |               |
|----------------|---------------|
| Actions/tour 3 | Course 4      |
| Initiative 4   | Arquebusade 4 |
| Equitation 5   | Escalade 4    |
| Escrime 5      | Esquive 3     |
| Lancer 2       | Main gauche 3 |
| Se cacher 3    |               |

peu, adoptant une attitude ombrageuse et méfiante.

**Vécu :** « Fidalgo » désargenté (un fidalgo est un membre de la petite noblesse terrienne),



## ARTUS DE VAUDREY, SEIGNEUR DE MOUY

**Portrait :** Agé d'une quarantaine d'années, c'est un gentilhomme trapu, à l'expression décidée et ferme. Il porte un pourpoint et des haut de chausse sombres, d'une austérité assez militaire. Il a son franc-parler et ne s'embarrasse guère de diplomatie, mais il agit généralement avec une certaine droiture.

**Vécu :** Lieutenant de l'amiral de Coligny, M. de Mouy a participé à toute la première guerre civile à ses côtés. Il vient à Rouen pour servir d'intermédiaire entre les plaignants et leur protecteur, le comte de La Rochefoucauld, car le sieur Du Pont et les ministres avaient été à l'origine envoyés en France Antarctique par Coligny. Il tente aussi de renseigner l'amiral sur les activités des Guise. René Fouquerolles est son guidon, et son homme de confiance.

## RENÉ FOUQUEROLLES, GUIDON DU SIEUR DE MOUY

**Portrait :** Un grand escogriffe maigre, le sourcil gauche traversé par une balafre, aux yeux vairs et au sourire passablement sinistre. Sanglé dans un pourpoint de buffle, il arbore un chapeau de voyage défraîchi sur le chef, des bottes de cavalier et porte épée d'estoc et dague au côté.

**Vécu :** Homme de confiance du sieur de Mouy, il a combattu avec lui au cours de la première guerre civile ; sa balafre lui a été faite par le sergent Mirto Venturi, un soldat de Philippe Strozzi, au cours de la bataille de Dreux. Il est envoyé par le sieur de Mouy dans diverses démarches de surveillance et de renseignement — il

Dom Estevao de Almeida s'est lancé dans l'aventure maritime pour se bâtir un nom et une fortune. Capitaine d'un galion, La Vila de Terçanabal, il navigue d'ordinaire sous les ordres de l'admirante Vem de Saa. C'est sous ses ordres qu'il a participé au siège et à la prise du fort Coligny. Il sait fort bien le rôle joué par Fernet et ses partisans dans la chute de la place forte.

Le capitaine Estevao de Almeida est prêt à exécuter toutes les sales besognes du duc de Bragance, parce qu'il considère que c'est son honneur de servir l'ambassadeur du roi Sébastien, et aussi parce qu'il espère en tirer de substantiels profits de retour à Lisbonne ou au Brésil.

## LES GENTILSHOMMES HUGUENOTS

### COMTE FRANÇOIS DE LA ROCHEFOUCAULD

**Portrait :** Bien mis de sa personne, mais de personnalité un peu fade, il s'agit d'un gentilhomme âgé d'une trentaine d'années, à la barbe et aux cheveux soignés, à l'air flegmatique. Il est vêtu de pourpoints sombres, sans ornement particulier mais de coupe élégante.

**Vécu :** Issu d'une grande lignée aristocratique, beau-frère du prince de Condé, c'est un des chefs du parti huguenot. Il soutient la plainte du sieur du Pont et des ministres contre Villegaignon avec une arrière-pensée politique : il s'agit d'attaquer un client des Guise pour distraire la cour de la plainte contre l'amiral de Coligny pour assassinat du duc François de Guise.

SCÉNARIO 3  
MAIS QU'ILS  
NE PORTENT  
POINT DE HAUT  
DE CHAUSSURES



LES  
PERSONNAGES  
NON JOUEURS

s'agit, entre autre, de surveiller les allées et venues chez Villegaignon. Fouquerolles, en dépit de son allure inquiétante, est un soldat mesuré qui prend garde à ne pas mettre son patron en difficulté. La seule exception peut être provoquée par une

## RENÉ FOUQUEROLLES, GUIDON DU SIEUR DE MOUY

Grâces : En garde  
Providence : Fils prodigue (D6)  
Bienveillance 8

### SAVOIR : MÊLÉ (D8)

|              |                 |
|--------------|-----------------|
| Mémoriser 3  | Armurerie 3     |
| Intendance 4 | Lire/écriture 3 |
| Tactique 4   |                 |

### SENSIBILITÉ : OUVERT (D8)

|                |               |
|----------------|---------------|
| Perception 3   | Orientation 4 |
| Perspicacité 3 | Pistage 3     |

### ENTRETIEN : BADIN (D8)

|             |                |
|-------------|----------------|
| Charme 3    | Baratin 2      |
| Commander 4 | Discretion 5   |
| Eloquence 3 | Intimidation 4 |

### PUISSANCE : MEMBRU (D8)

Bonus dégâts +0  
Pièces d'armure lourdes 5  
Effort 3  
Bagarre 4  
Lutte 3

|                |
|----------------|
| Armes d'hast 3 |
| Forcer 4       |
| Saut 4         |

### COMPLEXION : GAILLARD (D10)

|             |            |
|-------------|------------|
| Endurance 4 | Natation 3 |
|-------------|------------|

### ADRESSE : PRESTE (D12)

|                |               |
|----------------|---------------|
| Actions/tour 3 | Course 5      |
| Initiative 5   | Arquebusade 3 |
| Equitation 5   | Escalade 4    |
| Escrime 5      | Esquive 5     |
| Jeu de paume 4 | Lancer 2      |
| Main gauche 4  | Se cacher 4   |



rencontre avec Venturi : il est possible, alors, que les deux hommes reprennent l'explication interrompue sur le champ de bataille. Si les PJ sont en difficulté devant les spadassins de Strozzi, Fouquerolles peut d'ailleurs représenter un excellent deus ex machina pour leur porter secours.

## PHILIPPE DE CORGUILLERAY, SIEUR DU PONT

**Portrait :** Un vieux gentilhomme, aux cheveux blancs, aux traits ravagés et durs, aux yeux bleu pâle. Très maigre, il est sanglé dans un pourpoint étreint et porte des haut de chausse noirs ridiculement larges en comparaison. Il s'exprime avec hauteur, manifestant l'orgueil et la certitude obstinée des fanatiques.

**Vécu :** Le sieur du Pont dirigeait la troupe de huguenots débarquée en France Antarctique en 1557. Il s'est très tôt heurté avec Villegaignon, qui l'a expulsé dans la forêt, parmi les Cannibales, avant de le renvoyer en France. C'est lui qui entend

SCÉNARIO 3  
MAIS QU'ILS  
NE PORTENT  
POINT DE HAUT  
DE CHAUSSURES



LES  
PERSONNAGES  
NON JOUEURS

témoigner contre Villegaignon et les « meurtres » perpétrés sur ses compagnons.

En janvier 1558, « Le Jacques », hourde (navire marchand) de Rouen avait rembarqué 25 huguenots vers la France ; mais, menacé par une grave voie d'eau, il semblait sur le point de sombrer quelques jours après avoir quitté Ganabara. Cinq huguenots préférèrent prendre une chaloupe pour regagner le fort Coligny : il s'agissait de Pierre Bourdon, Jean du Bordel, Mathieu Verneuil, André La Fon et Jacques Le Balleur. A peine débarqués, ils furent jetés aux fers sur ordre de Villegaignon, qui craignait la préparation d'un assaut surprise. Il exigea de ses prisonniers qu'ils abjurent par écrit : Pierre Bourdon, Jean du Bordel et André La Fon ayant refusé, Villegaignon les fit exécuter par noyade.

Le Balleur, qui avait abjuré, survécut et se joignit à l'insurrection de Fernet. C'est par lui qu'on apprit la triple exécution. Le sieur du Pont fait valoir que ces exécutions, faites sans motif valable, sont des meurtres, et veut porter l'affaire en justice.

Le sieur du Pont connaît Cunhambebe et Mahire ; même s'il fut en bons termes avec les Cannibales, il ne persiste pas moins à les considérer comme des Sauvages sans grand intérêt.

## PIERRE RICHIER, MINISTRE DE LA FOI RÉFORMÉE

**Portrait :** Un homme vieillissant, aux yeux larmoyants et aux traits affaîssés, vêtu d'un costume bourgeois sombre et austère. Sans grande intelligence, mais autoritaire et virulent.

**Vécu :** Pasteur en charge de la direction spirituelle des colons huguenots en France

Antarctique, Richier s'est heurté presque d'emblée avec Villegaignon. Attaqué avec violence par le vice-amiral dans les livres que celui-ci a publiés depuis son retour, il lui voue une haine féroce. Il s'entend mal avec Guillaume Chartier, avec lequel il a eu des différends théologiques, sa culture relative l'ayant parfois induit à s'écarter de la lettre calviniste.

Richier veut appuyer la plainte du sieur du Pont essentiellement pour se venger de la façon dont il a été traité à Ganabara. Sa position vis à vis des Cannibales est proche de celle du sieur du Pont.

## GUILLAUME CHARTIER, DOCTEUR EN THÉOLOGIE

**Portrait :** La trentaine, brun et maigre, portant une longue barbe de prophète biblique, et vêtu d'un pourpoint sombre et d'un manteau long noir. Le regard pétillant d'intelligence.

**Vécu :** Parti en France Antarctique alors qu'il étudiait encore la théologie, il n'a obtenu son doctorat qu'à son retour. Pourtant, dès 1556, il disposait déjà d'une compétence théologique très supérieure à celle de Richier, ce qui leur valut des différends religieux au Brésil, dont Villegaignon profita d'ailleurs pour les discréditer. Cependant, il a fait front avec le sieur du Pont et Richier contre l'intolérance de Villegaignon.

Il appuie la plainte du sieur du Pont par pur calcul politique : sauvegarder l'amiral de Coligny, en affaiblissant le parti des Guise, permet de défendre la foi protestante dans le royaume. Chartier a éprouvé une certaine curiosité pour les Cannibales, mais leurs mœurs l'ont dégoûté et effrayé ; il n'avait pas l'âme d'un missionnaire, et il doute de leur humanité.



## LA COTERIE DE LA REINE

### LOUISE DE LA BÉRAUDIÈRE DU ROUET, MADAME D'ESTISSAC, « LA BELLE ROUET »

**Portrait :** « La Belle Rouet » a tous les atouts de la femme fatale. Dotée d'une silhouette parfaite et d'une magnifique chevelure aux reflets cuivrés, elle cultive une allure élégante, parfois un peu alanguie, qui suggère un soupçon de lascivité. Elle possède un visage de madone, un teint de pêche, des yeux de biche, une bouche généreuse, dont les sourires ou les moues sont d'un charme fou. Ses œillades peuvent se révéler plus meurtrières pour ces messieurs qu'une décharge d'arquebuse. Sa voix est grave, un peu voilée, et suggère un tempérament étourdissant...



### LOUISE DE LA BÉRAUDIÈRE DU ROUET, MADAME D'ESTISSAC, « LA BELLE ROUET »

Grâces : Coquetterie, Courtoisie, Intrigante, Vénusté

Providence : Fille prodigue (D6)  
Bienveillance 6

#### SAVOIR : MÊLÉ (D8)

|                 |               |
|-----------------|---------------|
| Mémoriser 3     | Droit 3       |
| Fauconnerie 4   | Italien 4     |
| Jeux de table 5 | Lire/écrire 3 |
| Stratégie 5     |               |

#### SENSIBILITÉ : FINE (D10)

|                |              |
|----------------|--------------|
| Perception 4   | Évaluation 4 |
| Littérature 2  | Maquillage 7 |
| Perspicacité 7 |              |

#### ENTRETIEN : SÉMIANTE (D20)

|              |               |
|--------------|---------------|
| Charme 6     | Baratin 6     |
| Chant 3      | Comédie 6     |
| Commander 2  | Danse 6       |
| Discrétion 4 | Eloquence 4   |
| Étiquette 6  | Marchandage 6 |
| Mendier 6    | Pose 8        |

#### PUISSANCE : DÉLICATE (D6)

Bonus dégâts -1  
Pièces d'armure lourdes 3  
Effort 2 Lutte 3

#### COMPLEXION : GAILLARDE (D10)

Endurance 4 Dive bouteille 3

#### ADRESSE : INJAMBE (D8)

|                |                  |
|----------------|------------------|
| Actions/tour 2 | Course 3         |
| Initiative 3   | Couture 4        |
| Crochetage 3   | Détrousser 4     |
| Équitation 4   | Jeux de cartes 5 |
| Jeux de dés 4  | Se cacher 2      |



Elle est vêtue de robes magnifiques, d'un luxe fou : étoffes d'Italie ou de Flandre, corsets brodés de perles et de galons d'argent, carcans sertis de pierres précieuses, colliers de perles, pendants d'oreille d'or serti d'émeraudes... Elle se coiffe de toques ornées de plumets exotiques et de pierres précieuses, et elle porte un masque de velours pour se déplacer – il s'agit de protéger son teint délicat, mais elle joue de ce masque pour protéger son anonymat ou piquer la curiosité des hommes qu'elle veut étourdir...

Elle se déplace dans une litière fermée, dont les rideaux en velours sont brodés d'une licorne.

**Vécu :** La Belle Rouet représente la carte de charme dans le jeu diplomatique de la reine. Elle est chargée d'étourdir un peu le comte de Lennox et le duc de Bragançe pour faciliter leur réconciliation ; elle est aussi chargée de collecter des informations sur la disparition des Cannibales, afin de les livrer à Philippe Strozzi et à ses spadassins...

### PHILIPPE STROZZI,

#### CAPITAINE DE GENS DE PIED

#### & GENTILHOMME DU ROI

**Portrait :** Agé de vingt-deux ans (en 1563), Philippe Strozzi est un gentilhomme de taille moyenne, très brun, au charme ténébreux et latin. Il a le front haut, une allure naturellement aristocratique et hautaine. Il est vêtu avec une élégance raffinée : pourpoint à l'italienne bleu clair, toque insolente ornée d'une pierre, et il porte une magnifique épée milanaise à garde orfèvrée. Il parle le français sans accent, avec une certaine infatuation.

**Vécu :** Fils du maréchal Pierre Strozzi (tué au siège de Thionville en 1558) et

cousin de Catherine de Médicis, Philippe Strozzi est un aristocrate d'origine florentine, que le destin semble appeler à de très hautes fonctions dans le royaume de France. Dès l'âge de quinze ans, il a servi sous le maréchal de Brissac ; en 1558, il est devenu gentilhomme de la chambre du roi, et il vient d'être élevé au grade de capitaine d'infanterie dans l'armée royale. Ce parcours militaire assez précoce ne l'empêche pas, comme son père, d'être un amateur des lettres et des arts ; ce goût pour la guerre et pour l'art l'a rapproché de Brantôme.

Inconditionnellement fidèle à la reine mère, il lui prête le concours de ses hommes de confiance pour ses manigances un peu louches... C'est donc le chef des spadassins.

Petit-fils de Léon Strozzi, il est également recommandé auprès du comte de Lennox et des membres de l'expédition d'Ecosse de 1548.

(Ficbe dans Turquerie !)

### SERGENT MIRTO VENTURI

**Portrait :** La quarantaine, sec comme un coup de trique, la gueule brûlée par le soleil mais plissée par le rire, il possède une allure de matamore jovial. Un observateur attentif peut remarquer qu'il lui manque le lobe de l'oreille gauche. Il porte une casaque chatoyante de rubans, un chapeau de lansquenets, une interminable épée d'estoc, une dague glissée dans le ceinturon. Il parle haut et fort, lutine les filles, joue les redresseurs de torts quand il assiste à un différend entre boutiquiers ou bourgeois. En fait, c'est un spadassin sans scrupule, prêt à expédier n'importe qui pour une poignée de pièces. Le tout, avec le sourire et une dernière plaisanterie...



SCÉNARIO 3  
MAIS QU'Y, ILS  
NE PORTENT  
POINT DE HAUT  
DE CHAUSSES



LES  
PERSONNAGES  
NON JOUEURS



**Vécu :** Chef des spadassins, il exécute les ordres de son capitaine, non sans essayer de tirer les marrons du feu. Au cours de la bataille de Dreux, il a affronté Fouquerolles, qui lui a arraché la moitié de l'oreille. Il est prêt à remettre le couvert s'il croise le soldat huguenot.

## DOUBLE-SOLDES LUCAS GARETTI ET GERMAIN SOULETTE

**Portrait :** Garetti est de taille moyenne, très brun de teint, et porte une méchante balafre sur la joue droite. Soulette est grand et blond, et boîte légèrement. Tous deux portent des fauchons et des pistolets passés à la ceinture, un plastron d'acier et des hardes défraîchies de soudard. Ils passent le plus clair de leur temps à se quereller.

**Vécu :** Garetti et Soulette sont de véritables frères ennemis : inséparables, partageant tout et se disputant tout. Ils s'in-

### SERGENT MIRTO VENTURI

#### SAVOIR : LIMITÉ (D6)

Mémoriser 2 Armurerie 4  
Intendance 2 Tactique 2

#### SENSIBILITÉ : ETRIQUE (D6)

Perception 2 Orientation 4  
Pistage 3

#### ENTREMENT : DISERT (D10)

Charme 4 Baratin 5  
Chant 4 Comédie 3  
Commander 3 Discrétion 3  
Eloquence 4 Intimidation 4  
Marchandage 3 Pose 2

#### PUISSANCE : VIGOREUX (D10)

Bonus dégâts +1  
Pièces d'armure lourdes 7  
Effort 4 Armes d'hast 5  
Bagarre 5 Forcer 4  
Lutte 5 Saut 4

#### COMPLEXION : GAILLARD (D10)

Endurance 4 Dive bouteille 5  
Natation 3

#### ADRESSE : INJAMBE (D8)

Actions/tour 2 Course 3  
Initiative 3 Arquebusade 3  
Equitation 3 Escalade 5  
Escrime 5 Esquive 4  
Jeux de dés 5 Lancer 5  
Main gauche 3 Se cacher 2

sultent, se font la tête, semblent parfois à deux doigts d'en découdre — mais ils sont toujours soudés face au danger.

(Profil du lansquenet, Livre I, p. 53)

### LANSPESSADE ANTON KRATZ

**Portrait :** Un géant roux et borgne, taciturne, à la tête d'abruti, en costume bariolé

SCÉNARIO 3  
MAIS QU'Y, ILS  
NE PORTENT  
POINT DE HAUT  
DE CHAUSSES



LES  
PERSONNAGES  
NON JOUEURS

de lansquenet. Il porte sur l'épaule une immense flamberge.

**Vécu :** L'âme damnée de Venturi. Pas malin, mais toujours prêt à démolir son homme.

(Profil du Suisse, Livre I, p. 52)

## LES PERSONNAGES INDÉPENDANTS

### LE QUARTENIER SCIPION

#### FUTAINÉ

**Portrait :** Officier de la milice bourgeoise, le sieur Futaine est un gaillard bedonnant, au nez épaté, au teint couperosé par l'alcool. Il porte un beau pourpoint de Flandre, taché de vin, et une vieille forte-épée au côté.

**Vécu :** Chargé du guet, le quartenier est dépassé par les vols des petits Bélistres ; à l'annonce que des Cannibales sont dans la nature, son sang ne fait qu'un tour. Il ne peut point les laisser vagabonder dans les ruelles

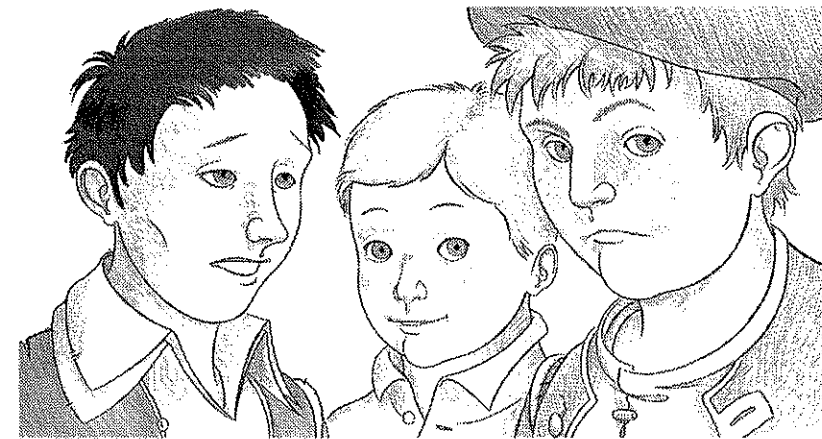
de Rouen, au risque de dévorer le premier enfant venu. Il compte mettre bon ordre à tout cela, en arquebusant à vue les Sauvages dès qu'ils lui tomberont sous la main...

(Pour Futaine et ses archers, utiliser le profil des Arquebusiers, Livre I, p. 48)

## LES PETITS BÉLISTRES (OUDIN, JEANNET, HENRIOT)

**Portrait :** Des gamins efflanqués et nupieds, vêtus de pourpoints débraillés et de chausses percées.

Oudin est un petit rouquin effronté, fort en gueule, qui n'hésite pas à insulter le chaland et à faire des tours pendables. C'est le chef de la bande. Jeannet est un petit tire-laine furtif, aux cheveux noirs ; il joue la carte du petit garçon larmoyant et effrayé s'il se sent menacé. Henriot est un joli blondinet au sourire d'ange ; il est très poli et n'hésite pas à rendre de menus services contre une piécette. Il profite de la confiance qu'on lui accorde pour chaparder tout ce qui est à sa portée...



SCÉNARIO 3  
MAIS QU'Y, ILS  
NE PORTENT  
POINT DE HAUT  
DE CHAUSSÉS



LES  
PERSONNAGES  
NON JOUEURS

**Vécu :** Issus de milieux modestes, ces enfants de 8 à 12 ans sont devenus orphelins à la suite du grand massacre qui a eu lieu quand la ville est tombée à l'automne. Ils ont survécu dans la rue, en formant une bande de petits chapeaux. Leurs larcins incessants ont fini par mettre les archers sur les dents... Ils sont devenus les bêtes noires du quartier Futaine. S'ils sont arrêtés, Charles IX les engage comme « pages » pour s'amuser à les voir détraquer la Cour...

### LES PETITS BÉLISTRES (OUDIN, JEANNET, HENRIOT)

Grâces : Doigts de fée  
Providence : Pauvre pêcheur (D4)  
Bienveillance 10

#### SAVOIR : SOT (D4)

Mémoriser 1

#### SENSIBILITÉ : OUVERT (D8)

Perception 3 Perspicacité 3  
Pistage 2

#### ENTREMENT : FRUSTE (D6)

Charme 2 Baratin 4  
Comédie 3 Discrétion 5  
Marchandage 1 Mendier 4

#### PUISSANCE : MENU (D4)

Bonus dégâts -2  
Pièces d'armure lourdes 1  
Effort 1 Bagarre 3  
Lutte 3 Saut 4

#### COMPLEXION : DISPOS (D8)

Endurance 3 Natation 3

#### ADRESSE : PRESTE (D12)

Actions/tour 3 Course 5  
Initiative 5 Acrobatie 2  
Braconnage 2 Crochetage 3  
Détrousser 5 Escalade 3  
Esquive 5 Jeux de dés 3  
Lancer 3 Se cacher 5

### CLÉMENT HUAT

**Portrait :** Un gueux en sarrau et chapeau de paysan, la bouche édentée et l'œil malicieux. Il se promène avec deux seaux de grosse taille accrochés à un joug posé sur ses épaules. Il vend l'eau à la pinte (pour un denier). Il travaille Noble Rue, et il a été témoin de l'incendie de la maison de Malte et de la fin de l'escarmouche entre gentils-hommes portugais et écossais. Il a également vu les Cannibales quitter la maison, sans se rendre compte qu'ils étaient accompagnés de Montaigne.

En revanche, il connaît Montaigne : il l'a déjà croisé à La pucelle rôtie, et l'a abordé (pour lui vendre de l'eau) alors qu'il s'apprêtait à rentrer à la Maison de Malte.

### L'ABBÉ ANDRÉ THEVET,

#### COSMOGRAPHE DU ROI

**Portrait :** Un petit ecclésiastique rondouillard, au visage laid, expressif et intelligent. Agé d'une quarantaine d'années, il est vêtu d'une robe un peu élimée, le bonnet carré sur le chef et promène souvent une demi-douzaine de livres sous le bras. Il s'exprime avec aisance et une éloquence spontanée qui en font un causeur volubile et plutôt sympathique.

**Vécu :** Ancien cordelier, à la vocation forcée, il a fait un grand voyage en Orient de 1549 à 1552 : Venise, la Crète, l'Égypte, Jérusalem, la Syrie, Chypre, la Sicile, Malte. Il en tire matière à un premier ouvrage, *Cosmographie du Levant*, publiée à Lyon en 1554, rééditée deux fois en 1556.

Aumônier de l'expédition de Villegaignon, il tombe malade en janvier 1556 et se trouve rapatrié en France. Des deux mois

SCÉNARIO 3  
MAIS QU'Y, ILS  
NE PORTENT  
POINT DE HAUT  
DE CHAUSSÉS



LES  
PERSONNAGES  
NON JOUEURS

qu'il a passés au Brésil, il tire cependant un ouvrage : *Les Singularitez de la France Antarctique, autrement nommée Amérique* (Paris, 1558). Il obtient la charge de cosmographe du roi en 1560.

Conscient des projets diplomatiques de la reine, et des interférences que la France Antarctique peut introduire dans sa diplomatie portugaise, Thevet peut se révéler d'une aide précieuse auprès des PJ qui sauront s'attirer sa sympathie.

### MICHEL EYQUEM DE MONTAIGNE, CONSEILLER AU PARLEMENT DE BORDEAUX

**Portrait :** En 1563, Montaigne a trente ans. De taille médiocre, mais assez large, il a la tête ronde, le teint brun, le front un peu dégarni, mais une forte moustache et une barbe de quelques jours. De mœurs quelque peu dissolues, il a les yeux injectés de sang et la figure un peu chiffonnée. Il parle avec un accent gascon et possède l'éloquence facile. Il porte des pourpoints luxueux, mais débraillés, sauf s'il doit entreprendre une démarche.

C'est un ami de la bonne chère et des filles faciles... Mais c'est aussi un gentilhomme très cultivé, rempli de curiosité intellectuelle et d'une forme un peu anticonformiste de tolérance et d'ouverture à l'autre.

**Vécu :** Montaigne a été convoqué à Rouen pour rapporter au Parlement de Bordeaux l'édit qui proclamera la majorité de Charles IX. Dans l'intervalle, il court beaucoup les jupons — en particulier à la Pucelle rôtie — et se laisse guider par sa curiosité. C'est par curiosité pour les Cannibales qu'il a rendu visite à l'abbé Thevet, puis à l'amiral de Villegaignon...

### MICHEL EYQUEM DE MONTAIGNE

Grâces : Cavalier infatigable, Disciple de Clio, Epicurisme, Philologue  
Providence : Animé par la Grâce (D10)  
Bienveillance 9

#### SAVOIR : HUMANISTE (D20)

|                 |                 |
|-----------------|-----------------|
| Mémoriser 6     | Cosmographie 4  |
| Droit 6         | Grec Ancien 8   |
| Héraldique 3    | Intendance 3    |
| Jeux de table 4 | Italien 3       |
| Latin 8         | Lire/écriture 9 |
| Médecine 1      | Philosophie 9   |
| Stratégie 3     | Théologie 5     |

#### SENSIBILITÉ : SUBTIL (D12)

|               |                |
|---------------|----------------|
| Perception 5  | Littérature 9  |
| Orientation 3 | Perspicacité 7 |
| Vénérice 4    |                |

#### ENTREMENT : BADIN (D8)

|             |              |
|-------------|--------------|
| Charme 3    | Baratin 2    |
| Commander 2 | Discrétion 4 |
| Eloquence 5 | Étiquette 4  |

#### PUISSANCE : DÉLICAT (D6)

Bonus dégâts -1  
Pièces d'armure lourdes 3  
Effort 2 Armes d'hast 2  
Lutte 2

#### COMPLEXION : GAILLARD (D10)

|             |                   |
|-------------|-------------------|
| Endurance 4 | Dive bourreille 4 |
| Natation 2  |                   |

#### ADRESSE : GAUCHE (D6)

|                  |               |
|------------------|---------------|
| Actions/tour 2   | Course 2      |
| Initiative 2     | Arquebuse 2   |
| Équitation 6     | Écriture 2    |
| Jeux de cartes 4 | Jeux de dés 4 |

Il loge dans la maison de Simon Louppes, marchand de vin, qui est parent de sa famille maternelle. Louppes a fui Rouen au moment où le comte de Montgomery a pris la place et s'est réfugié dans sa famille, à Bordeaux ; tombé malade, il y est resté. Montaigne occupe donc seul la maison avec un domestique, Marsile, et les Cannibales.

**TROIS  
MESCHANTES  
AFFAIRES**



NOTES

## NOTES

This image shows a single page of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are approximately 20 lines visible. On the left edge, there are some faint, dark marks that appear to be from a binder or staple. The overall appearance is that of a clean, unused sheet of notebook paper.

ACHEVÉ D'IMPRIMER EN JUIN 2007 PAR ACORT (FRANCE)  
DEUXIÈME ÉDITION - DÉPÔT LÉGAL : OCTOBRE 2007  
ISBN : 2-916323-03-1