

---

# Le salut du coadjuteur

---

Scénario de démonstration joué le 18 octobre 1998 au Monde du Jeu sur le stand de la FFJdR  
par Jean-Philippe Jaworski

Ce scénario est conçu pour des personnages appartenant à la clientèle de la Maison de Guise. Il convient à une troupe de personnages courageux comprenant au moins un ou deux combattants et de bons diplomates. La présence d'un aristocrate est vivement recommandée ; celle d'un ecclésiastique peut s'avérer à double tranchant : précieuse dans certaines circonstances, périlleuse dans d'autres.

« ...il ne fut en sa puissance, quelque effort qu'il y employast, de tenir la bride à ses gens ; et veit devant ses yeux fourrager bonne partie de la ville, les droits de l'avarice & de la vengeance suppéditant ceux de son autorité & de la discipline militaire. »

Michel Eyquem de Montaigne, *Essais*, I,6

## Sommaire

|                           |    |
|---------------------------|----|
| L'histoire.....           | 1  |
| Scènes.....               | 4  |
| Appendice historique..... | 12 |
| Personnages.....          | 13 |

## L'histoire

### 1) La fuite du coadjuteur

Jean d'Aigremont, chanoine du chapitre de la cathédrale de Sainte-Croix et coadjuteur du diocèse d'Orléans, est un agent zélé du cardinal de Lorraine. Le 2 avril 1562, il s'est échappé de justesse au moment où la ville tombait sans coup férir entre les mains du Prince de Condé et de l'Amiral de Coligny. Il s'est réfugié à Corbeil, chez un de ses neveux, Edmond de Ginwilliers.

Au cours de l'été, les opérations militaires semblant pencher en faveur des Triumvirs, le coadjuteur est resté à Corbeil, attendant que les forces royales reprennent Orléans pour rentrer dans son diocèse. Mais le 8 novembre, le Prince de Condé sort d'Orléans à la tête d'une puissante armée et fonce sur Paris, prenant les Triumvirs au dépourvu. Tandis que les troupes catholiques reviennent à marches forcées sur

la capitale, le cardinal de Lorraine, qui entend sauver ses agents exposés, envoie une lettre à Monseigneur d'Aigremont pour l'inviter à gagner au plus vite Paris.

Au moment où le message du cardinal arrive à Corbeil, Jean d'Aigremont est tombé gravement malade, et il ne répond pas à son supérieur. Sa lettre restée sans réponse, le cardinal envoie alors les PJ à Corbeil, avec ordre de contacter le coadjuteur et de le ramener le plus vite possible à Paris. Le scénario débute lorsque les PJ arrivent à Corbeil, le 16 novembre dans la nuit.

### 2) La faute de Jean d'Aigremont

Le coadjuteur se trouve bien dans l'hôtel particulier de Monsieur de Ginwilliers, son neveu, mais il est à l'article de la mort, et il est intransportable. Il souffre d'un "Flux de ventre" (une péritonite), et ses heures sont comptées. Lorsqu'il apprend que les PJ sont envoyés par le cardinal de Lorraine, il insiste pour les recevoir et leur transmettre ses dernières volontés. Au moment de comparaître devant son créateur, le coadjuteur est tourmenté par une faute qui pourrait lui coûter son salut, une faute qu'il veut réparer avant de mourir. Il supplie donc les PJ de lui prêter leur concours. S'ils sont réticents, il fait ajouter une clause à son testament : si les PJ exaucent sa volonté, il versera une fortune pour les récompenser et intercédiera auprès d'un personnage très puissant... sans préciser au juste ce qu'il entend par là.

Vingt ans plus tôt, le coadjuteur avait pour gouvernante une brave fille de la campagne, Cathau Langer, originaire du village de Mennecy. Le digne prélat avait des appétits très terrestres, et il attira vite Cathau dans son lit. Malheureusement, la donzelle tomba enceinte en 1546. Affolé, le coadjuteur la renvoya du jour au lendemain, et refusa de l'aider. Par la suite, il apprit de sources indirectes qu'elle avait regagné son village natal, où elle avait donné

naissance à un fils. A la veille de sa mort, le coadjuteur veut réparer sa faute : il demande aux PJ de retrouver ce fils inconnu et de le lui ramener avant qu'il ne rende son dernier soupir. Il entend donner sa bénédiction à son enfant, et en faire son légataire universel.

Or le projet, s'il est noble, plaît beaucoup moins aux deux neveux du coadjuteurs, qui devraient logiquement hériter de leur oncle sans l'irruption inattendue du bâtard. Les deux neveux sont Edmond et Claude de Ginvilliers. Edmond est écuyer et vit de ses rentes à Corbeil ; en ces temps de troubles, il est capitaine de la maigre milice bourgeoise de Corbeil. Claude, le cadet, est enseigne de cheveu-légers, attaché au service du maréchal de Saint-André. Les deux frères vont bien sûr tout faire pour empêcher les PJ d'exaucer la prière de leur oncle...

### 3) Les tribulations de Louiset Langer

Les PJ, lorsqu'ils vont se lancer sur les traces de l'enfant inconnu du coadjuteur, vont avoir quelques problèmes à le retrouver. L'enfant est né à Mennecy en 1547, et fut prénommé Louiset par sa mère. Il vécut jusqu'à l'âge de huit ans à Mennecy, mal-aimé et marginalisé à cause de sa bâtardise. Cathau sombra dans la misère et mourut prématurément vieillie en 1555. Orphelin, le jeune Louiset eut la chance de ne pas être totalement abandonné par le père Billon, le curé du village. Le prêtre parvint à le placer dans la domesticité de Monsieur René de Jouy, baron de Saint-Vrain. Le jeune Louiset passa le reste de son enfance au château de Saint-Vrain.

Il se lia avec Eleonore, la fille du Baron, qui avait à peu près son âge. Ce fut son premier amour, que les deux jeunes gens dissimulèrent pendant plusieurs années.

René de Jouy est un catholique convaincu. Lorsque la guerre éclate, en 1562, il rejoint les troupes du Connétable de Montmorency en levant une compagnie de gens de pied sur ses propres deniers. Le Connétable lui donne pour mission de contrôler la vallée de l'Essonne et lui adjoint un régiment de lansquenets pour le seconder, commandés par le capitaine Reiner Blaumann.

Au cours de l'été 1562, Louiset et Eleonore de Jouy furent découverts par un jeune gentilhomme, François de Bruyères, amoureux transi d'Eléonore, qui s'empressa de les dénoncer. L'affaire fit scandale à Saint-Vrain. Si Eleonore, à cause des dangers de la guerre, échappa au couvent, on résolut d'écarter Louiset sans tarder du château. Le Baron le fit incorporer une enseigne de lansquenets du capitaine Blaumann. Le jeune homme y occupe la fonction de tambour au moment où les PJ se mettent à sa recherche.

Mais l'affaire se complique encore : le 13 novembre, le capitaine Blaumann a trahi l'armée royale et s'est rangé sous le commandement du Prince de Condé. Il ravage maintenant avec férocité la vallée de l'Essonne ; le pillage de Ballancourt aggravé de nombreuses tueries fait réagir le Baron de Saint-Vrain. Le jour même où les PJ se lancent à la recherche de Louiset, une escarmouche sanglante a lieu entre les gens de

pied du Baron de Saint-Vrain et les lansquenets du capitaine Blaumann dans la vallée de la Juine. Le Baron est tué au cours du combat, et ses soldats battent retraite en désordre vers son château en emportant son corps. Louiset se retrouve donc au milieu des troupes mercenaires qui écument la région et s'appêtent à opérer leur jonction avec l'armée du Prince de Condé.



## La trame

### 1) Il faut sauver le tambour Langer

Corbeil est en proie à la panique lorsque les PJ quittent la ville ; on signale les troupes du Prince de Condé - il s'agit en fait de l'avant-garde de l'armée du Maréchal de Saint-André, qui accourt couper la route de Paris aux protestants.

Pour gagner Mennecy, il faut remonter la vallée de l'Essonne vers le sud, en direction d'Etampes. Sur la route, les PJ croisent des réfugiés qui colportent des rumeurs alarmantes : Etampes est tombée sans coup férir entre les mains du Prince de Condé et de l'Amiral de Coligny ; le Baron de Saint-Vrain aurait trahi l'armée royale et ouvert la route de Corbeil aux rebelles ; les lansquenets du capitaine Blaumann mettent la région au pillage et multiplient les atrocités...

Arrivés à Mennecey sans encombre, les PJ sont accueillis par les habitants aux cris de "Vive l'Évangile !" et par des psaumes - la population, verte de peur, les prend pour des éclaireurs huguenots. C'est aussi à Mennecey qu'ils apprendront que Cathau Langer est morte depuis huit ans. Il leur faudra s'adresser au père Billon, qui se terre dans son église, épouvanté par l'approche des protestants, pour savoir que Louiset a été engagé dans le domestique de la famille de Jouy.

## 2) Saint-Vrain

Pour gagner le château de Saint-Vrain, les PJ passeront par Ballancourt, dévasté par les lansquenets de Reiner Blaumann. Dans un bois non loin de la vallée de la Juine, ils seront attaqués par trois cheveu-légers (dont Claude de Ginwilliers) qui les arquebuseront au galop avant de prendre la fuite. A Saint-Vrain règne l'effervescence : le château est en état de siège, même si les protestants ne sont pas encore visibles. La famille de Jouy pleure sur le corps exsangue du Baron, ramené par ses soldats. Il règne une confusion extrême dans toute la maisonnée. Les PJ seront très mal reçus par la baronne s'ils évoquent Louiset, désormais associé aux meurtriers de son mari... En outre, Claude de Ginwilliers dénoncera les PJ comme des agents du Prince de Condé au lieutenant Pierre de Chamarande, le second du défunt baron. Mis aux arrêts, les PJ auront fort à faire pour se disculper.

Pour parvenir à retrouver la trace de Louiset, les PJ devront d'une part se blanchir de l'accusation d'hérésie, et d'autre part contacter Eleonore. Elle aime toujours Louiset, mais elle est consignée dans ses appartements, et les PJ devront se montrer imaginatifs pour réussir à lui parler. S'ils parviennent à la convaincre qu'ils désirent aider le jeune homme, elle leur révélera ce qui leur est arrivé et comment Louiset s'est retrouvé embrigadé dans le régiment de Reiner Blaumann. Dans l'hypothèse où les PJ se retrouveraient empêtrés dans le domaine de Saint-Vrain, faites intervenir une cornette de cavalerie protestante, menée par le lieutenant de Cassagnac, qui tentera de s'emparer du château "au galop" (Stratégie très prisée par le Prince de Condé, que les stratèges appelleront un "Blitz" au XX<sup>e</sup> siècle). Les PJ pourront profiter de la confusion du combat pour s'enfuir, ou mieux encore, pour s'illustrer dans la défense du château et ainsi dissiper les doutes quant à leur allégeance. Dans cette dernière hypothèse, ils pourront ensuite librement mener leur enquête au château, et toute l'affaire pourra aussi leur être dévoilée par Pierre de Chamarande, désireux de se faire pardonner son impair. Il avouera aussi avoir révélé à l'enseigne de Ginwilliers que Louiset sert le capitaine Blaumann.

Dans tous les cas, il deviendra clair pour les PJ qu'il leur faudra pénétrer les lignes protestantes pour contacter Louiset.

## 3) Dans la gueule du loup

Après avoir quitté Saint-Vrain et redescendu la vallée de la Juine, les PJ auront la mauvaise surprise de découvrir la vallée de l'Essonne remontée par les régiments de l'armée protestante. Il s'agit pour l'essentiel de nombreuses cornettes de cavalerie, de bandes de gens de pied équipés de façon hétéroclite, de régiments de lansquenets et de quelques cornettes de reîtres.

A moins de se montrer remarquablement discrets, les PJ risquent de se faire rapidement repérer par les bandes d'"enfants perdus" de l'armée du Prince de Condé. En fonction de leur habileté, ils pourront être capturés ou au contraire, réussir à se faire engager au sein de l'armée. Une éventualité beaucoup plus délicate s'il y a des membres du clergé parmi eux, ou s'ils se sont illustrés à la défense de Saint-Vrain...

S'ils sont capturés, les aristocrates sont bien traités - les officiers huguenots n'en sont pas moins gentilshommes - et sont menés à l'Amiral de Coligny, qui se chargera de les interroger de façon très civile, et de protéger d'éventuels PJ féminins. On se contentera juste de leur retirer leurs armes. Les PJ roturiers et/ou ecclésiastiques, quant à eux, auront fort à faire pour éviter de terminer au bout d'une corde, sur le bord de la route...

## 4) Bataille aux portes de Corbeil

L'armée remonte sur Corbeil. Lorsque les protestants se présentent devant la ville, le maréchal de Saint-André, qui occupe la place, fait une sortie, et un violent accrochage oppose les deux avant-gardes. La bataille dure un peu plus d'une heure, se solde par un statu-quo et laisse de nombreux corps sur le terrain. Du côté des huguenots, le régiment de Reiner Blaumann se retrouve en première ligne ; il est attaqué par les cheveu-légers catholiques, dont l'enseigne Claude de Ginwilliers, qui cherche Louiset pour le tuer. Louiset est donc très exposé. Si les PJ laissent se passer la bataille sans se soucier du jeune homme, il trouvera la mort au cours du combat.

S'ils sont prisonniers, les PJ pourront profiter de l'engagement pour s'échapper, voire récupérer des armes sur des blessés ou des morts. Les PJ ont plusieurs solutions pour résoudre la crise :

\* Se jeter dans la mêlée pour protéger Louiset. Ils auront alors plusieurs escarmouches violentes avec des cheveu-légers, peut-être une confrontation directe avec Claude de Ginwilliers. A l'issue de l'engagement, ils sont toujours du côté protestant, et Corbeil, gardé par les troupes des Triumvirs, est inaccessible. Entrer dans le bourg assiégé nécessitera beaucoup de finesse - se faire passer pour des diplomates, par exemple ; mais comme ce n'est pas le cas et que Edmond de Ginwilliers est officier de la ville, il faudra ensuite se dépêtrer de nouvelles accusations d'espionnage et de trahison, surtout si des témoins les ont vu combattre du côté protestant...

\* Se jeter dans la mêlée, arracher Louiset à son enseigne, lui faire traverser le champ de bataille du côté des Triumvirs

pour profiter de la confusion et entrer dans la ville avec les troupes battant retraite. Cette option nécessite beaucoup de courage, comporte son poids de risques (balles perdues, coups de piques ou de hallebarde...), mais reste la tactique la plus rapide et la plus discrète. Cette solution n'exclut pas que Claude de Ginvilliers les retrouve dans la mêlée et les attaque sauvagement.

\* Troisième alternative, valable entre autres pour des PJ restés prisonniers : parler de l'héritage de Louiset à un officier lansquenet comme Wurtz, qui répercutera la nouvelle jusqu'au capitaine Blaumann. Le capitaine fera immédiatement comparaître les PJ devant lui pour leur demander des précisions : si les PJ lui font miroiter un héritage fabuleux pour son tambour, il fait immédiatement sortir Louiset du combat et le convoque. Le jeune homme, ébahi, apprend de la bouche du capitaine sa véritable identité et l'héritage qui lui est promis. Blaumann lui propose l'arrangement suivant : contre la moitié de l'héritage, il ordonne à son régiment de changer de camp, ce qui permettrait à Louiset de se trouver du bon côté pour entrer à Corbeil. Louiset, assommé, ne sait que répondre. Aux PJ d'intervenir pour le convaincre d'accepter ou de négocier (un jet de perspicacité réussi devrait leur permettre de comprendre qu'il est risqué de marchander avec le gracieux, mais féroce, Reiner Blaumann, surtout lorsqu'il est en position de force...) Si Louiset accepte - et Blaumann lui rappelle courtoisement qu'il serait au désespoir de l'écorcher vif s'il venait à manquer à sa parole -, le capitaine ordonne immédiatement à ses troupes de tourner leurs armes contre l'armée du Prince de Condé. Au milieu de la bataille, les lansquenets trahissent, ce qui provoque une énorme confusion (pendant quelques minutes, les lansquenets auront à se battre sur deux fronts, le temps pour les catholiques de comprendre la situation), puis ce qui provoque la déroute des huguenots.



Le coadjuteur Jean d'Aigremont mourra le soir même de la première camisade devant Corbeil, peu après minuit. Pour réussir le scénario, les PJ devront donc présenter Louiset au mourant à minuit au plus tard.

Si Blaumann a trahi les huguenots, il insistera pour assister lui aussi à l'entrevue. Avant d'expirer, le coadjuteur bénira son fils et lui léguera sa fortune, avant de faire acte de contrition pour la vie de pécheur qu'il a menée. Il remerciera d'une voix faible les PJ. Son notaire leur annoncera alors la clause qui leur est destinée dans le testament du coadjuteur : Jean d'Aigremont fera verser 500 livres tournois à la cathédrale Sainte-Croix d'Orléans pour que des messes d'intercession quotidiennes soient célébrées, pendant dix ans, pour le salut des PJ... Mais en guise de récompense matérielle, les PJ ne toucheront pas un denier !

## Scènes

### 1) Matin de guerre à Corbeil

Corbeil est un bourg de quelques centaines d'âmes situé au confluent de la Seine et de l'Essonne, dominé par une belle église gothique, Saint-Spire, et flanqué d'une muraille médiévale croulante et basse. Arrivés tard dans la nuit après un voyage épuisant, les PJ se sont arrêtés à l'Hôtellerie des bateliers, sur le port aux pontons de bois. Il y règne une atmosphère de débâcle ; de nombreux bourgeois et laboureurs réfugiés fuyant Etampes, tombée deux jours plus tôt entre les mains de l'armée du Prince de Condé, s'y sont arrêtés avant de reprendre la route vers Paris. Dès l'aube du 17 novembre, l'Hôtellerie se vide de ses clients.

Le petit jour est glacé. Il gèle, des volutes de brume s'attardent dans les ruelles étroites du bourg, des branches de givre couvrent les fenêtres aux petits carreaux et une bise acérée souffle sur la Seine aux eaux noires. Au sein du bourg, la panique règne. L'église Saint-Spire, regorge de fidèles priant à genoux dans la pénombre glacée ; les bourgeois se préparent à fuir avec les réfugiés d'Etampes en train de décamper ; des rumeurs courent selon lesquelles les sentinelles de la Milice auraient déjà aperçu plusieurs bandes de cavaliers rôder à l'orée de la forêt d'Evry, sur la route de Paris. Toutefois, personne ne sait à quelle armée ils appartiennent, et les bruits les plus contradictoires circulent à propos de leur nombre et de leur camp.

### 2) Le coadjuteur sur son lit de mort

N'importe quel habitant pourra indiquer aux PJ l'hôtel de Ginvilliers. Il s'agit d'une grosse maison de pierres construite au XV<sup>e</sup> siècle, située à l'angle de la place de l'Eglise. Un énorme marteau en fer forgé orne une porte cloutée et basse ; un laquais craintif vient ouvrir aux PJ.

Si les PJ demandent à parler à l'écuyer Edmond de Ginvilliers, le valet les renvoie à la porte d'Etampes, où il dirige le guet. S'ils demandent à parler à Jean d'Aigremont, le

laquais prend un air gêné, refuse de laisser les PJ entrer et va lui-même trouver son maître à la poterne. Edmond de Ginwilliers revient en toute hâte, s'excuse auprès des PJ pour l'incivilité de son valet, et leur offre un verre de vin chaud dans la cuisine noircie de sa maison pour les réchauffer. Outre le domestique, les PJ rencontreront au coin de l'âtre un prêtre, le père Galuret, vicaire de Saint-Spire, et un médecin, Armand Paludier. Ils veillent le R.P. d'Aigremont, et confirmeront les dires de son neveu : le coadjuteur est à l'article de la mort.

Paludier pourra préciser que le coadjuteur souffre d'un flux de ventre ; qu'il a opéré plusieurs saignées (en témoigne une bassine pleine de sang dans un coin de la cuisine, où un roquet efflanqué lappe goulument), mais que même ce remède souverain s'est avéré inefficace. Le père Galuret, lui, réservera le meilleur accueil aux PJ s'il apprend qu'ils sont envoyés par le cardinal de Guise. Il s'enquerra d'abord avec anxiété de l'avancée éventuelle des armées loyalistes, puis confiera aux PJ que le R.P. d'Aigremont a demandé à plusieurs reprises si Son Eminence lui avait dépêché des émissaires. Si les PJ demandent à voir le coadjuteur, Edmond de Ginwilliers se montrera un peu réticent, mais un minimum d'habileté rhétorique devrait parvenir à vaincre ses réticences.

Jean d'Aigremont se trouve dans une petite chambre du premier étage. Le plafond est bas, soutenu de grosses poutres massives ; une fenêtre étroite, couverte de givre, donne sur la place et la façade de Saint-Spire. Un grand feu flambe dans la cheminée, et le coadjuteur repose dans un lit à baldaquins, aux rabats de cuir. Il règne dans la pièce une odeur infecte, mélange de puanteur de charogne et d'excréments ; le docteur Paludier peut expliquer que cette infection est due

aux entrailles corrompues du mourant. Le coadjuteur a les traits jaunes, tirés par un rictus d'agonie. La douleur est telle qu'il griffe de ses ongles le drap qui lui couvre la poitrine.

Lorsqu'il comprend que les PJ sont envoyés par le cardinal de Lorraine, il commence immédiatement à se confier à eux, d'une voix faible entrecoupées de plaintes. Il se confessera plus particulièrement à un prêtre. Il suppliera d'emblée qu'on retrouve son fils pour le bénir et en faire son légataire universel. Le docteur Paludier, le père Galuret et Edmond de Ginwilliers assistent à l'entretien.

Des PJ attentifs pourront remarquer plusieurs détails : d'une part, le visage de Monsieur de Ginwilliers semble se décomposer au fur et à mesure que son oncle raconte son histoire, et achève de se défaire lorsqu'il apprend que c'est à son cousin inconnu que doit revenir la fortune du coadjuteur. D'autre part, par la fenêtre, on pourra percevoir de l'agitation sur la place, et trois miliciens se précipiter vers l'hôtel de Ginwilliers. Un peu avant la fin de l'entretien, un des miliciens fait irruption dans la pièce et annonce qu'un mouvement de troupes a été aperçu à nouveau du côté d'Evry. M. de Ginwilliers doit quitter précipitamment la pièce.

### 3) L'arrivée des troupes du maréchal de Saint-André

Il sera facile aux PJ de se renseigner sur la route à suivre pour gagner Mennecy : le père Galuret ou le docteur Paludier peuvent la leur indiquer. Il s'agit de prendre la route d'Etampes qui remonte la vallée de l'Essonne. Mennecy est le premier village sur le chemin, à environ une lieue.

Au moment où les PJ quittent l'hôtel de Ginwilliers, un véritable vent de panique s'engouffre dans les ruelles du bourg. Les cloches de Saint-Spire se mettent à sonner le tocsin, l'affolement gagne la population qui se met à courir en tous sens en criant que les huguenots sont dans la place. Une quinzaine de cheveu-légers débouche en effet au trot au coin de la place, lancegayes (lances courtes de guerre ou de chasse) ou pistolets au poing. Il s'agit en fait des enfants perdus de l'armée du maréchal de Saint-André, mais le seul moyen de s'en assurer est de leur demander, ou de penser à observer la couleur de leurs casaques ou de leurs écharpes (qui sont rouges, couleur de l'armée royale). Laissez les PJ réagir comme ils l'entendent ; la panique régnera encore une vingtaine de minutes, jusqu'à ce que le bruit se répande enfin qu'il s'agit des troupes loyalistes, dont la première enseigne est menée par Monsieur Claude de Ginwilliers, le frère de Monsieur l'Ecuyer.

Lorsqu'ils sortiront par la porte d'Etampes, les PJ pourront effectivement voir les deux frères se donner l'accolade au milieu d'une soldatesque en armes, mélange de miliciens et de cheveu-légers. Sortant du bois d'Evry, ils pourront aussi apercevoir une longue colonne de fantassins lourdement cuirassés, des Suisses aux piques hautes comme des arbres, qui avancent au son du tambour. De grands étendard rouges marqués d'une croix blanche flottent sur l'armée.



#### 4) La route de Mennecy

Au sortir de Corbeil, la route d'Étampes descend vers le sud, entre le cours de l'Essonne à l'ouest et celui de la Seine à l'est. Elle traverse une zone de lopins en lanières et de petits bois. Les PJ s'y enfoncent dans une brume épaisse et glaciale, le long de ce qui n'est qu'un mauvais chemin semé de nids de poule et de mares gelées.

Au bout d'un quart de lieu, la route s'infléchit vers le sud-ouest, quitte le cours de la Seine et commence à longer les coteaux de la vallée de l'Essonne. La rivière reste plongée dans une brume épaisse, et de grands bois noirs hérissent les collines basses du coteau. C'est sur cette partie de la route que les PJ verront venir à leur rencontre une colonne hétéroclite de voyageurs ; des bourgeois, leurs femmes, leurs enfants, des vieillards, des valets, une ribambelle de nonnes menées par une abbesse. La plupart se déplacent à pied, certains sont montés sur des mules. Quelques bourgeois sont armés de piques ou de vieilles arquebuses à mèche. Ils se montreront méfiants à l'approche des PJ, sauf s'ils comprennent des femmes ou des ecclésiastiques.

Ce sont des réfugiés de La Ferté-Alais, menés par le Sieur Nicolas Tuffeau, grainetier (Marchand de grain) et par la Révérende Mère Immaculée de L'Enfant Jésus, supérieure du couvent des Clarisses de La Ferté-Alais. Ils ont marché toute la nuit, résistant à la fatigue et au froid, et ils sont dans un état d'épuisement presque complet. Si les PJ leur annoncent qu'ils ne sont plus très loin de Corbeil, et surtout s'ils leur apprennent que le maréchal de Saint-André vient d'investir la place, ils entonneront cantiques et chants d'action de grâce. Ils paraissent manifestement terrifiés par l'épreuve qu'ils viennent de vivre.

Ils peuvent apprendre aux PJ qu'ils ont fui La Ferté-Alais la veille, alors que le conseil de ville s'apprêtait à ouvrir les portes de la place aux troupes du Prince de Condé sans offrir de résistance. Selon eux, les troupes huguenotes marchent sur leurs traces, commettant des atrocités effroyables (moines égorgés, religieuses violées, églises brûlées, bourgades mises à sac) ; ils affirmeront aussi que le Baron de Saint-Vrain, qui contrôlait jusqu'alors la vallée de l'Essonne au nom du roi, a trahi et s'est rallié à l'armée des princes hérétiques. (En fait, ils confondent le Baron avec son auxiliaire félon, le capitaine Blaumann.) Ils croient savoir également que plusieurs bandes de lansquenets mettent la vallée en coupe réglée, sans savoir au juste à quelle armée les mercenaires appartiennent. Ils pourront enfin parler de Ballancourt et de Mennecy, qu'ils ont traversés de nuit, et qui n'étaient alors pas encore attaqués.

Quoiqu'il en soit, les réfugiés ne s'attarderont pas ; ils ont hâte de réclamer la protection des troupes royales, et ils repartiront, non sans avoir offert avec insistance aux PJ de rebrousser chemin face aux dangers qui les attendent.

#### 5) Mennecy

Au milieu de champs blanchis de givre se dresse Mennecy. C'est un village qui comporte encore bon nombre de toits de chaumes, blottis autour d'une petite église romane. Lorsque les PJ approchent, ils peuvent percevoir les villageois, en gros sayons paysans, qui semblent s'agiter frénétiquement et s'alignent peu ou prou en deux rangées le long de la rue principale du village. Ils ne portent pas d'armes, et la plupart ont la mine terreuse de braves gens épouvantés. Lorsque les PJ approchent, les paysans commencent à les saluer (mollement) de la main et à crier sans grande conviction "Vive l'Évangile !" et "Vive les Princes !".

Les PJ devraient rapidement réaliser qu'on les prend pour des membres de l'armée protestante. Deux solutions se présentent à eux : soit profiter de la confusion pour essayer d'extorquer des renseignements aux villageois, soit rétablir la vérité.

**S'ils entretiennent la méprise** et se font effectivement passer pour des agents huguenots, toute la population viendra les supplier de les épargner, et d'intercéder pour eux auprès du capitaine Blaumann ; si les PJ demandent qui est Blaumann, les villageois commenceront à se douter de la supercherie, et si les PJ voulaient profiter de la situation pour extorquer de l'argent ou des biens, les villageois pourraient carrément s'armer et se soulever, soupçonnant qu'ils n'ont affaire qu'à de vulgaires escrocs. Si les PJ font mine de connaître Blaumann et promettent d'intervenir, ils pourront à peu près tout demander aux villageois. N'importe qui pourra leur annoncer la mort de Cathau Langer et le départ de son fils Louiset, des années plus tôt. Mais nul ne sait où Louiset est parti ; toutefois, nombre de villageois s'empresseront d'ajouter que le curé, le père Billon, sait sans doute quelque chose. Malheureusement, le père Billon est terrifié par l'approche des huguenots et il s'est enfermé dans son église. Si les PJ passent pour des huguenots, il refuse catégoriquement d'ouvrir la porte, qu'il faudra crocheter ou défoncer pour pénétrer dans l'église. Si les PJ s'attaquent à la porte, les habitants regarderont ce sacrilège sans mot dire, consternés, mais refuseront de prêter main forte. Le père Billon est armé d'une vieille arquebuse, et menacera tout PJ s'introduisant par la force. Il faudra alors le contraindre par la violence à révéler ce qu'il sait sur Louiset, à savoir qu'il sert depuis plusieurs années le baron de Saint-Vrain.

**Si les PJ rétablissent la vérité** et affirment leur loyauté au roi et à l'église romaine, aussitôt, c'est un déferlement de supplications et de plaintes : les villageois les conjurent de les protéger, les femmes leur tendent leurs derniers-nés pour que les PJ les emportent loin des dangers de la guerre, les hommes se disent prêts à élire les PJ officiers (sur le mode des milices bourgeoises) pour défendre le village contre les attaques huguenotes... Il sera difficile aux PJ de se soustraire à ce flot de réclamations et de suppliques désespérées. L'avantage de la situation, c'est que le père Billon sortira plus facilement de son église. Outre des

renseignements sur Cathau et sur Louiset, les PJ pourront aussi apprendre les rumeurs suivantes : le baron de Saint-Vrain est resté fidèle à la couronne, mais c'est le capitaine de lansquenets Reiner Blaumann qui a trahi le roi et semble marcher désormais pour l'armée du Prince de Condé. Les paysans colportent des bruits épouvantables sur les lansquenets de Blaumann : ils chauffent les pieds des braves gens pour leur arracher leurs économies ; non content de pendre leurs prisonniers, ils étripent les femmes après les avoir forcées, et bourrent leur ventre ouvert de foin ; ils jettent les petits enfants aux porcs et s'amuse de les voir dévorés vifs par les cochons... Lorsqu'on demande aux villageois où se trouvent les lansquenets, ils montrent aussi bien la direction de Corbeil que celle d'Etampes. Selon eux, il y a des bandes errantes un peu partout...

Lorsque les PJ auront appris que Louiset se trouve sans doute à Saint-Vrain, sans doute demanderont-ils le chemin à suivre. Il suffit de continuer à remonter la vallée de l'Essonne vers Etampes jusqu'à Ballancourt, au confluent de l'Essonne et de la Juine, puis d'obliquer vers la vallée de la Juine. Saint-Vrain est le premier village après le confluent, à environ une lieue de Ballancourt et deux lieues de Mennecy. Mais les villageois et le père Billon feront tout pour retenir les PJ, leur certifiant qu'ils vont vers une mort certaine, allant même jusqu'à s'agenouiller devant eux et accrocher les rênes des cavaliers pour les empêcher de partir...

## 6) Les messagers anglais

Peu de temps après avoir quitté Mennecy au milieu des lamentations du bon peuple, les PJ apercevront une fumée noire dériver au sud, derrière un repli ondulé du coteau de la vallée de l'Essonne. (Il s'agit de la fumée dégagée par l'incendie de l'église de Ballancourt). Le ciel, du reste, est au gris sombre, et de fins flocons commencent à dériver dans les airs.

Au détour d'un chemin, alors que la fumée de l'incendie se perd peu à peu dans les tourbillons d'une neige légère, les PJ découvrent deux cavaliers arrêtés au milieu du chemin, qui semblent les attendre. Comme un bosquet longe la route à cet endroit précis, et que la visibilité devient mauvaise à cause de la neige, vous pouvez laisser la paranoïa s'emparer de vos personnages s'ils craignent de tomber dans une embuscade...

Il n'en est rien. Les deux cavaliers sont Sir Cecil Riverhall, émissaire du gouverneur anglais du Havre, et son garde du corps, le lieutenant Pierce Harrow. Ils sont porteurs d'un message destiné au comte de Throckmorton, ambassadeur d'Angleterre en France, actuellement prisonnier (plus ou moins consentant...) du Prince de Condé. Ils ignorent la teneur exacte du message, mais soupçonnent qu'il s'agit d'un accord entre la couronne anglaise et les rebelles protestants - ce qui est le cas : dans la lettre qu'ils portent, la reine Elizabeth I demande à Throckmorton de confirmer auprès du Prince de Condé que l'Angleterre va lui verser 10.000 livres tournoi pour soutenir son effort de guerre...

Nos deux émissaires cherchent actuellement l'armée du Prince de Condé. Soupçonnant que les PJ en font partie (s'ils étaient catholiques, que diable feraient-ils prêt des lignes huguenotes ?), les deux gentilshommes anglais se sont arrêtés pour leur demander le plus court chemin pour joindre les troupes rebelles. Ils sont courtois, ont d'excellentes manières et s'excuseront avec un flegme tout britannique quand ils se rendront compte de leur méprise. Si les PJ ne sont pas menaçants, les deux messagers se montreront charmants - ils prétendent n'appartenir à aucun des deux partis en présence. Si les PJ se montrent menaçants, ils tenteront de prendre la fuite (pour sauver la lettre dont ils sont porteurs), mais attaqueront féroceement s'ils se sentent acculés. Comme c'est Sir Cecil qui porte la lettre, le lieutenant Harrow ira jusqu'à sacrifier sa vie pour retarder d'éventuels poursuivants et permettre à son compagnon de prendre la fuite.

Si les PJ se montrent aimables avec les émissaires, ceux-ci leur proposeront de faire la route ensemble, au moins jusqu'à Ballancourt, où ils choisiront de remonter la vallée de l'Essonne, vers La Ferté-Alais, dernière ville prise par le Prince de Condé, tandis que les PJ devraient logiquement bifurquer dans la vallée de la Juine.



## 7) Misères de la guerre

Ballancourt est un village assez semblable à celui de Mennecy, mais c'est un spectacle de désolation qui y attend les PJ.

L'orée du bois qui borde l'entrée du bourg est chargée d'une quinzaine de pendus aux visages violacés, à demi-dénudés. Certains ont eu les pieds brûlés, d'autres ont reçu de profondes blessures avant d'être mis à mort. Une nuée de corbeaux couvre les branches où on les a suspendus.

L'église du village brûle, dégageant l'épaisse fumée que les PJ ont aperçue depuis la sortie de Mennecy. Des pièces de la charpente s'effondrent avec fracas quand les PJ s'engagent dans le village, envoyant des gerbes d'étincelles à près de vingt mètres de haut. Quelques corps épars jonchent la rue principale, massacrés à coups de pique ou de hallebarde. Parmi les cadavres, deux jeunes paysannes aux jupes troussées, forcées avant d'avoir été lardées de coups. La plupart des portes et des fenêtres des masures ont été enfoncées, et les débris du pauvre mobilier des habitants sont répandus un peu partout sur la fine couche de neige. Sur un

battant épargné de la porte de l'église, le curé (le Père Ebrard) a été crucifié et ses yeux ont été arrachés. Les flammes de l'incendie sont en train de lécher le cadavre, qui dégage une odeur de chair grillée et dont la soutane est en train de s'embraser.

Une dizaine de survivants était en train de réinvestir prudemment le village au moment où les PJ arrivent ; quand ceux-ci entrent dans la rue principale, les paysans prennent une fuite éperdue vers les bois. Il faudra beaucoup de diplomatie et de douceur aux PJ s'ils souhaitent établir le contact avec les rescapés. Ceux-ci pourront leur raconter alors comment les lansquenets du capitaine Blaumann ont investi le village tôt le matin et l'ont mis à sac. Ils sont terrifiés par l'approche de l'armée du Prince de Condé, et, comme les habitants de Mennecy, supplient les PJ de les protéger. Si les PJ demandent où sont partis les lansquenets, les paysans leur répondront qu'ils ont pris la route de Saint-Vrain, à peine une heure plus tôt. Ils affirmeront que le baron de Saint-Vrain défend toujours, a-priori, la cause royale.

### 8) Coupe-gorge dans le bois de Saint-Vrain

Si Sir Cecil et le lieutenant Harrow étaient avec les PJ, les deux gentilshommes les quitteront au sortir de Ballancourt. En passant le vieux pont de pierres qui enjambe le cours de l'Essonne, les PJ trouveront la neige maculée par les traces d'une troupe nombreuse, ce qui semble confirmer les dires des villageois de Ballancourt. Dans les bois qui bordent la vallée de la Juine, ils pourront entendre pétiller plusieurs arquebusades et quelques clameurs qui ressemblent fort à un engagement (A une demi lieue de là, le Baron de Saint-Vrain est en train de se faire tuer dans un accrochage avec deux enseignes de Reiner Blaumann).

Il est probable que les PJ se montreront très prudents ; mais même s'ils foncent sur le lieu du combat, ils ne trouveront qu'une dizaine de corps épars sur le chemin, au milieu d'un champ de neige souillé de nombreuses empreintes et de traces de sang. Tous les cadavres ont été dépouillés de leurs armes et fouillés ; certains semblent avoir été achevés sur place, car plusieurs ont été égorgés. Trois d'entre eux ont des casaques à crevés bariolées ; il s'agit manifestement de lansquenets ; les autres ont des costumes bourgeois ou paysans (ce sont des gens de pied de l'enseigne du baron). C'est parmi eux que les PJ pourront trouver plusieurs corps à la gorge ouverte.

Alors que les PJ sont occupés à découvrir le champ de bataille, trois cavaliers font irruption dans les bois qui bordent la route. Il s'agit de Claude de Ginwilliers et de deux chevaliers de sa cornette. Ils longent la route au galop, à une quinzaine de pas du chemin, en direction de Saint-Vrain. Ils dégagent des pistolets et lâchent une salve sur les PJ en passant à leur hauteur. Puis, ils poursuivent leur route en éperonnant de plus belle.

Les PJ risquent d'être surpris - surtout s'ils ont vu Claude de Ginwilliers arriver à Corbeil. Faites en sorte qu'aucun ne soit blessé grièvement ; le but de cet incident est plus de faire

monter la tension que de handicaper les PJ. Tout au plus l'un d'entre eux peut-il recevoir une estafilade, ou, si vous voulez être méchant, l'un de leur chevaux peut-il être abattu.

S'ils désirent se lancer à la poursuite de leurs agresseurs, ils auront besoin de montures, car des piétons seront incapables de rattraper les cheveu-légers. S'ils se séparent, ce qui est très imprudent dans un contexte de guerre, une petite bande de lansquenets en maraude pourrait très bien tomber sur les piétons isolés... S'ils décident de laisser filer leurs agresseurs, plusieurs options se présentent à eux :

**1° Ils sont découragés** et décident de rebrousser chemin. Pas de chance pour eux : le lieutenant Aymé de Cassagnac, un officier du prince de Condé, est en train de passer le pont sur l'Essonne à la tête d'une cornette de cinquante gendarmes (chevaliers) et s'apprête à lancer un assaut éclair contre le château de Saint-Vrain. Si les PJ réagissent rapidement, ils peuvent encore revenir sur leurs pas en apercevant la troupe de cavaliers remonter au trot la vallée de la Juine et tenter d'avertir le château de Saint-Vrain. Mais s'ils éprouvent la moindre hésitation, ils sont rattrapés par la cavalerie protestante. En fonction de leur agressivité, de leur sens diplomatique et/ou de leur capacité à dissimuler, les PJ pourront être attaqués, capturés ou... recrutés par les protestants. S'il y a combat, n'oubliez pas que les adversaires des PJ sont des gentilshommes ; si les PJ se rendent, ils seront simplement désarmés et contraints de suivre la cornette dans son opération contre Saint-Vrain. Si les PJ sont capturés ou recrutés, ils participeront à l'assaut raté contre Saint-Vrain, et seront ramenés ensuite au sein de la bataille du Prince de Condé. (Voir "11) L'armée du Prince de Condé").

**2° Ils décident de suivre les empreintes** qui s'enfoncent à travers bois plutôt que de poursuivre sur la route de Saint-Vrain. Très mauvaise idée : ils se lancent sur les traces des lansquenets du capitaine Blaumann. Si au bout de vingt minutes ils n'ont pas rebroussé chemin, ils se jettent dans une embuscade tendue en plein bois par l'enseigne de Conrad Wurtz. Et Wurtz n'est pas un tendre : il veut dépouiller les PJ et les laisser à ses hommes, lesquels ne rêvent que viols, étripages, mutilations et pendaisons... Autant dire que le combat contre cent lansquenets rapaces risque de devenir très vite désespéré. Ironie tragique, Louiset est tambour de l'enseigne qui attaque les PJ ; le comble serait que ceux-ci le tuent en cherchant à se défendre. Dans tous les cas, le combat est perdu pour les PJ ; seule une idée de génie - comme proposer une rançon contre sa vie - peut sauver les PJ qui semblent appartenir à la bonne société. Ce type de transaction sera beaucoup plus difficile avec des gens du peuple... Si les PJ sont simplement capturés, ils n'en sont pas moins dépouillés de leurs armes, armures, chevaux, argent et bagages. Par la suite, ils seront ramenés au sein de la bataille du Prince de Condé. (Voir "11) L'armée du Prince de Condé").

**3° Ils poursuivent vers Saint-Vrain.** Ils arrivent sans encombre au village, puis au château. Des PJ attentifs pourront remarquer que les traces de leurs agresseurs sont

rejointes par celles de deux autres cavaliers, qui s'écartent ensuite du chemin.

#### 4° Ils suivent les empreintes de leurs agresseurs.

A propos de ces empreintes et des événements qui vont suivre à Saint-Vrain, il convient de préciser quelques détails. Claude de Ginvilliers a été intercepté par Pierre de Chamarande, qui faisait une reconnaissance ; Claude de Ginvilliers s'est alors présenté comme un officier du maréchal de Saint-André et a annoncé l'arrivée de son armée à Corbeil. Mais il a aussi accusé les PJ d'être des agents du Prince de Condé ; il a donné leurs noms, appris par son frère, leur signalement, et il a même précisé qu'ils affirmaient être des agents de la maison de Guise... Après avoir ainsi diffamé les PJ, il est reparti vers Corbeil, mais Pierre de Chamarande lui a recommandé de suivre l'autre versant de la vallée de la Juine, ce qui lui permettra d'éviter la route potentiellement contrôlée par Reiner Blaumann et ses lansquenets. Chamarande a escorté sur une lieue Claude de Ginvilliers ; c'est pourquoi il ne rentrera à Saint-Vrain qu'après les PJ. Il est possible que les PJ se détournent de Saint-Vrain pour suivre les empreintes des chevaux de Claude de Ginvilliers, de Pierre de Chamarande et de leurs hommes. Dans ce cas, au bout d'une demi-heure de chemin à travers champs et bosquets, après avoir traversé la Juine à gué, ils rencontreront Pierre de Chamarande qui revient vers Saint-Vrain avec son garde. Le vieil homme est méfiant ; si les PJ se présentent, il devient blême, et dégage ses pistolets d'arçon sans sommation. Si les PJ veulent éviter le combat, ils ont intérêt à montrer des trésors de diplomatie ; il est possible de convaincre le vieil officier de leur bonne foi, mais cela prend du temps, et il faut exposer une argumentation convaincante. S'ils tuent Pierre de Chamarande, ils privent Saint-Vrain de son dernier officier de valeur : dans ce cas (et dans ce cas seulement), Aymé de Cassagnac parviendra à prendre d'assaut le château de Saint-Vrain. La baronne, Eleonore et la plupart des domestiques seront tués au cours du combat, privant les PJ de toute source d'information.

### 9) Le château de Saint-Vrain

Le village de Saint-Vrain est un hameau déserté. Tout semble épargné, mais le bourg est vidé de ses habitants. Seuls quelques chiens errants rôdent encore dans la rue principale ; les villageois se sont enfuis avec une telle hâte que certaines portes sont restées ouvertes, et que l'on peut voir des âtres brasiller encore doucement dans la pénombre des chaumines. Les traces laissées par la population dans la fine couche de neige se dirigent vers le château.

Le château de Saint-Vrain se dresse à un quart de lieue du village, sur un coteau faiblement incliné. Il s'agit d'un ancien château fort doté de quatre tours d'angle plutôt basses, pas plus hautes que la courtine. Au début du siècle, les sires de Jouy ont abattu le rempart sud, ouvrant la cour sur la campagne, et l'ont remplacé par un perron majestueux et une balustrade de pierre sculptée. A l'intérieur de la cour, les corps de bâtiment sont dotés de grandes fenêtres à meneaux

à la mode italienne. Une douve à demi comblée entoure le château, sauf du côté du perron qui donne directement sur un beau parc à la française. Les allées symétriques, pour l'heure dépouillées par l'hiver, paraissent bien tristes.

Il règne une grande animation au château et dans ses alentours immédiats. La population du village se serre dans la cour et au rez-de-chaussée des corps de bâtiment ; une centaine de gens de pieds de l'enseigne du baron de Saint-Vrain se prépare à défendre la balustrade et la cour. La plus grande confusion règne : ce n'est que sanglots, cris d'alarmes, lamentations, et bien peu de monde semble accorder de l'attention aux PJ lorsqu'ils arrivent. Nombre de soldats sont blessés, et tous semblent démoralisés.

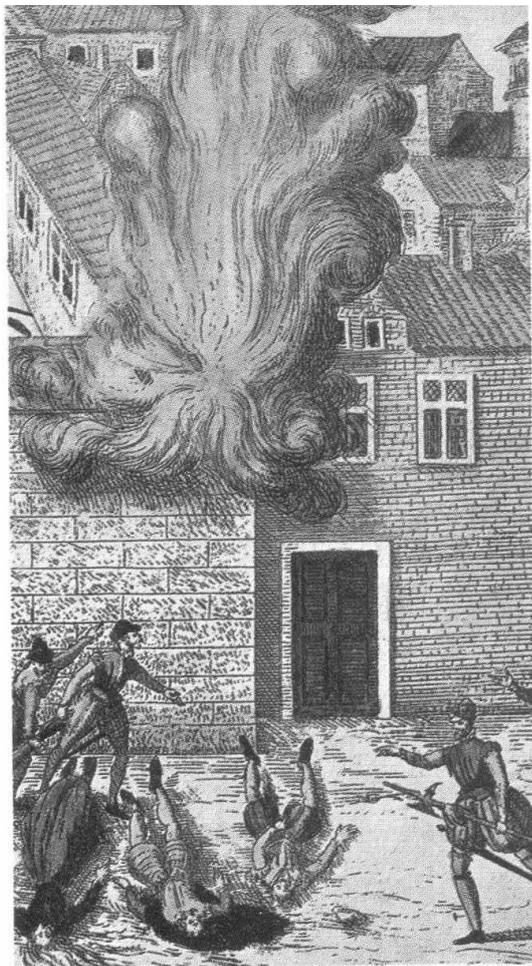
En l'absence de Pierre de Chamarande, c'est l'enseigne François de Bruyères qui assure le commandement. Le jeune homme est dépassé par les événements ; bien trop jeune pour une telle responsabilité, tourmenté par le danger que court Eleonore de Jouy (dont il est amoureux) et par la culpabilité de ne pas avoir pu sauver son père, il est incapable d'assumer son rôle d'officier. Tout au plus interceptera-t-il les PJ lorsqu'ils entreront dans le parc, et, une fois les présentations faites, leur offrira-t-il de les mener à la baronne. Si les PJ lui demandent à voir le baron, il s'effondrera en larmes et leur annoncera que le baron vient d'être tué. C'est aussi par son truchement que les PJ pourront enfin connaître les circonstances exactes de la trahison de Reiner Blaumann et les conditions de la mort de René de Jouy, baron de Saint-Vrain. Si les PJ lui parlent de Louiset, François de Bruyères ravale ses larmes, son visage se durcit, et il refuse de répondre aux PJ. Si les PJ insistent, le jeune homme pourra même devenir agressif.

Dans tous les cas, François de Bruyères mènera les PJ à la baronne. Au moment d'entrer dans le corps central, les PJ pourront apercevoir le visage pâle d'une jolie jeune fille à une fenêtre du premier étage ; il s'agit d'Eleonore, qui les regarde avec insistance. La baronne, elle, se tient dans la grand-salle du château, auprès de la table où le cadavre sanglant du baron a été déposé. Entourée de ses femmes et des domestiques qui se lamentent à grands cris, soutenue par le curé du village, le père Mangeot, elle semble à moitié hystérique, oscillant entre la crise de larmes et la crise de rage. Elle lance des imprécations, prie pour l'âme de son pauvre René, tient des propos incohérents où elle exige qu'on lui baille un pistolet pour aller elle-même fracasser le crâne de Blaumann... Parmi les femmes présentes, les PJ pourront remarquer la grosse Bertrade.

Dès que les PJ entrent, avant même qu'on ne les lui ait présentés, elle les prend violemment à parti, les sommant de l'aider à venger son mari et de l'escorter pour aller tuer cette canaille de Blaumann. Il faudra aux PJ beaucoup de délicatesse pour la calmer et parvenir à lui faire reconnaître le caractère insensé d'un tel projet... Hélas, si les PJ se mettent à poser des questions sur Louiset, la colère de la baronne retombe sur eux, tandis que les visages autour d'eux s'allongent. Un jet de perspicacité réussi devrait leur permettre de comprendre qu'ils viennent de commettre un

gros impair, sans qu'ils puissent au juste démêler lequel. Seule la grosse Bertrade semble avoir une réaction plus mêlée que les autres. Tandis que les PJ essaient de se dépêtrer de ce faux pas, Pierre de Chamarande rentre au château. Les soldats le mettent au courant de l'arrivée des PJ. Les prenant de bonne foi pour des espions du Prince de Condé, il rassemble une quinzaine de gens de pied, fonce dans la grand salle et fait arrêter les PJ pour sédition et crime de lèse-majesté. (N'oublions pas que les huguenots luttent contre l'autorité royale...) Lorsque la baronne apprend que les PJ sont soupçonnés d'être des huguenots, elle laisse éclater sa rage et exige qu'on les pendre sur le champ.

Les PJ auront fort à faire pour se disculper, d'autant plus que les esprits de la maisnie de Saint-Vrain, échauffés par la peur et la soif de vengeance, ne sont guère inclinés à la compréhension. Si les PJ se montrent relativement convaincants, ils pourront peut-être semer le doute dans leur auditoire ; s'ils s'embrouillent dans leur plaidoirie, domestiques, paysans et soldats les couvriront d'imprécations et commenceront à les traîner vers un balcon où balancent déjà quelques cordes ; enfin, s'ils tentent de se défendre les armes à la main, ils provoquent une belle confusion, les soldats les chargeant hallebardes basses, les femmes fuyant en poussant les hauts cris, la baronne arrachant un pistolet à François de Bruyères et blessant un de ses propres gardes en tentant d'abattre un PJ...



## 10) La camisade du lieutenant de Cassagnac

Si les PJ semblent gérer correctement la crise et convaincre les membres de la maisnie de Saint-Vrain de leur innocence, l'attaque de la cornette du lieutenant de Cassagnac est facultative. Ne la campez que si vous en avez envie. En revanche, si les PJ sont en mauvaise posture, l'attaque éclair du lieutenant de Cassagnac sur le château pourra opérer une diversion et permettre aux PJ de se tirer d'une façon ou d'une autre de ce mauvais pas.

Si vous décidez de jouer l'assaut, vous trouverez ci-dessous quelques consignes de mise en scène :

Le lieutenant de Cassagnac surgit brutalement hors du village abandonné de Saint-Vrain à la tête de ses cinquante cavaliers. Ils se déploient sur une ligne et chargent le château du côté sud, pour pénétrer en coup de vent dans la cour intérieure par le large perron. Un vent de panique se met à souffler sur les paysans qui courent en tous lieux et gênent considérablement les défenseurs. Les soldats crient l'alarme, et improvisent une ligne de hallebardes derrière la balustrade de pierre taillée. Pierre de Chamarande (s'il est encore en vie) envoie les arquebusiers à l'étage pour mieux couvrir le champ des opérations.

Alors que ceux-ci ouvrent les fenêtres et mettent leurs armes en joue, les cinquante chevaliers huguenots s'abattent à la charge sur le perron aux cris de "Vive l'Évangile !" et de "Vive Monsieur le Prince !". Une fusillade nourrie éclate entre les arquebusiers du premier étage et les chevaliers protestants armés de pistolets. Cinq cavaliers sont fauchés, et autant de soldats de Saint-Vrain, plus une demi-douzaine de paysans pris entre les deux feux. Les protestants décrochent aussitôt, sans avoir réussi à percer la ligne des hallebardiers, prennent du champ, se reforment en ligne de bataille à deux-cent pas et chargent à nouveau. Leur mouvement est si rapide que les arquebusiers de Saint-Vrain sont encore en train de recharger leurs armes lorsqu'ils tombent sur les défenseurs. Cette fois, la ligne de défense des hallebardiers est disloquée par le choc. Une mêlée confuse s'engage à l'arme blanche dans la cour du château, au milieu des hennissements des chevaux, du froissement des lames et des fuites paniquées des paysans pris au milieu du combat. Certains huguenots s'introduisent même à cheval dans les salles du rez-de-chaussée et y sèment le chaos. Si Pierre de Chamarande dirige les défenseurs de Saint-Vrain, il parvient néanmoins à sauver la situation en galvanisant ses hommes et, au bout d'une bonne minute de corps à corps, en dirigeant le tir de ses arquebusiers, enfin prêts, sur les adversaires les plus dangereux. Les protestants décrochent alors pour de bon. En revanche, si Pierre de Chamarande a été tué, les protestants prennent l'avantage, massacrent leurs adversaires et une bonne part des paysans. La baronne fait irruption au milieu de la mêlée pistolet au poing et reçoit un coup d'épée en travers de la gorge ; François de Bruyères se fait tuer en tentant de la secourir ; Eleonore, paniquée, s'enfuit sur le toit, où elle glisse sur la neige et se brise le dos en chutant dans la cour au milieu des combattants.

Si les PJ profitent de l'attaque des huguenots pour s'enfuir, ils seront bien accueillis par les protestants, tout disposés à croire qu'ils sont des leurs. Ils pourront donc facilement s'intégrer à l'armée du Prince de Condé, avec la recommandation du lieutenant de Cassagnac. Si les PJ participent à la défense du château, ils pourront ensuite très facilement balayer les accusations de trahison dont ils ont été l'objet. Pierre de Chamarande sera prêt à leur faire des excuses publiques et s'efforcera alors de les aider dans leurs recherches. Il pourra aussi leur avouer avoir parlé de Louiset à Claude de Ginwilliers.

Enfin, si les PJ sont lavés du soupçon de luthérianisme, ils pourront aussi obtenir une entrevue avec Eleonore par l'intermédiaire de la grosse Bertrade, toute prête à aider de si vaillants catholiques.

Dans tous les cas, que ce soit avec les protestants (et en ignorant donc où se trouve Louiset) ou de leur propre chef après avoir appris que le jeune homme sert désormais dans le régiment de Reiner Blaumann, les PJ devraient revenir vers la vallée de l'Essonne.

## II) L'armée du Prince de Condé

En débouchant sur la vallée de l'Essonne, les PJ ont la surprise de découvrir la route de Corbeil couverte par une longue file de compagnies. Ils peuvent observer de nombreuses cornettes de cavalerie, des bandes désordonnées de gens de pied à l'armement hétéroclite et les colonnes bariolées mais disciplinées de plusieurs régiments de lansquenets progressant au rythme du tambour. De grands étendards blancs flottent sur l'armée. Des bandes éparées d'enfants perdus (éclaireurs) patrouillent sur les deux versants de la vallée, de part et d'autre du cours de l'Essonne. La plupart de ces bandes sont composées d'une dizaine de cavaliers.

**1° Si les PJ sont prisonniers du lieutenant de Cassagnac ou de Conrad Wurtz**, on les ramène directement à Mennecy, qui vient d'être occupé sans trop de violence par les avant-gardes de l'armée du Prince de Condé. Seul le Père Billon a été pendu. Tandis que des gens de pied sont en train de saccager l'église, on amène les PJ devant un groupe de cavaliers qui observent la scène depuis le parvis. Il s'agit manifestement d'officiers, d'après la splendeur des armures et des armes ouvragées, l'élégance des chapeaux, des dentelles et des chevaux qu'ils montent. Parmi ces officiers se trouvent le capitaine Blaumann, le Prince de Portien, le colonel général de l'infanterie François d'Andelot, le comte Nicolas Throckmorton et un quatrième homme. Il s'agit d'un grand soldat aux cheveux et à la barbe gris. Il porte l'écharpe blanche des officiers huguenots, il possède un port de tête hautain et une expression emplie de morgue, mais il ne revêt pourtant qu'une simple armure dépourvue d'apparat. Des PJ attentifs pourront repérer un beau cure-dent en argent qu'il mâchonne distraitement, et le cordon des Chevaliers de l'Ordre de Saint-Michel suspendu à son cou ; ces deux

indices, associés à la déférence que les autres officiers lui manifestent, peuvent permettre de deviner qu'il s'agit sans doute de l'amiral Gaspard de Coligny sur un test réussi en Etiquette.

L'Amiral ne se présente pas, et il parle avec sécheresse ; toutefois, il utilise des formules très courtoises pour interroger les PJ. Si ceux-ci se montrent insultants, ce sont les autres officiers qui réagissent, mais l'Amiral reste de glace. Qu'ils coopèrent ou non, l'Amiral conclut le débat en ordonnant qu'on les maintienne sous bonne garde dans une maison du village. Une heure plus tard, quand l'armée se porte sur Corbeil, les PJ sont délogés et suivent l'armée.

**2° Si les PJ ont réussi à s'infiltrer dans l'armée huguenote**, on les mène aussi à l'amiral, en les présentant comme des religieux venus se battre "pour le plaisir". L'Amiral les salue brièvement, leur demande des renseignements concis sur la situation militaire telle qu'ils l'ont perçue pendant leur voyage et laisse son frère d'Andelot les affecter auprès d'une compagnie. Le colonel-général les place sous les ordres d'Aymé de Cassagnac, pour compenser les pertes que celui-ci a subi dans l'assaut contre Saint-Vrain.

Qu'ils soient prisonniers ou enrôlés, les PJ auront l'occasion de revoir Sir Cecil Riverhall dans l'entourage du comte Nicolas Throckmorton. Si leur première prise de contact a été courtoise, l'émissaire anglais se montrera tout disposé à aider les PJ dans leurs recherches. S'ils l'ignoraient, c'est par son intermédiaire qu'ils pourront alors apprendre qu'un tambour du régiment de Reiner Blaumann s'appelle Louiset Langer.



S'ils sont prisonniers, les PJ ne pourront saisir une occasion de s'évader que très tard, au moment du premier choc entre l'avant-garde protestante et les troupes du Maréchal de Saint-André devant Corbeil. S'ils sont libres de leurs mouvements, ils pourront soit essayer de trouver Louiset, soit contacter Reiner Blaumann.

S'ils cherchent Louiset, ils le trouveront au milieu de son enseignne. Le jeune homme est abasourdi par ce qu'il apprend, mais il se désespère aussi, car il pense ne jamais pouvoir échapper à la surveillance de ses nouveaux compagnons d'armes. Il sera extrêmement difficile de le convaincre à désertier, car il craint trop le lieutenant Wurtz et la brutalité de ses punitions pour lui fausser compagnie. Si les PJ contactent le capitaine Blaumann, ils découvrent un homme charmant, mais dur en affaires. Le capitaine Blaumann fera traîner la négociation jusqu'à l'engagement devant Corbeil, pour obtenir le meilleur pourcentage sur l'héritage de Louiset...

## 12) .Accrochage aux portes de Corbeil

Au soir, les troupes protestantes arrivent devant Corbeil. Le Prince de Condé, qui avance en avant-garde, lance sa cavalerie dans l'espoir d'emporter la ville sur un coup de force. La cornette du lieutenant de Cassagnac en fait partie ; les PJ, s'ils y sont enrôlés, se retrouvent donc en première ligne.

Parallèlement, Reiner Blaumann fait avancer son régiment en ordre de bataille pour supporter la charge du Prince. En face, le maréchal de Saint-André fait garder la ville par ses régiments de gens de pied, la milice de la ville, et surtout par ses Suisses. Mais il lance dans la plaine ses cheval-légers pour briser l'élan de la cavalerie de Louis de Condé, et les reîtres du comte Roggendorff pour décimer les lansquenets de Reiner Blaumann. Les Reîtres sont rejoints par la cornette de Claude de Ginvilliers, qui cherche à trouver et à tuer Louiset. Pour ce faire, sachant que Louiset est un tambour, Claude de Ginvilliers applique une tactique qui paraîtra étrange aux officiers des deux bords : il charge l'une après l'autre les enseignes de lansquenets, en donnant l'ordre d'abattre les tambours.

A vous de gérer l'accrochage. La cavalerie du Prince de Condé et les cheval-léger du maréchal de Saint-André se livrent à une guerre de mouvement, composée de charges, d'arquebusades nourries à bout portant, de brefs engagements au corps à corps, de décrochages, puis de nouvelles charges, etc... Les lansquenets avancent en ligne, au roulement du tambour, harcelés par des colonnes de reîtres qui déchargent sur eux leurs pistolets au grand galop en refusant le contact. Ponctuellement, la cornette de Claude de Ginvilliers charge une enseigne de lansquenets, tente de percer ses lignes pour attaquer les tambours. Le combat durera environ une heure, au terme de laquelle les lansquenets changeront de camp si Reiner Blaumann marche avec les PJ, ou, dans l'hypothèse où le capitaine n'est pas impliqué, au terme de laquelle l'artillerie du maréchal de

Saint-André ouvrira le feu depuis les remparts de Corbeil, provoquant la retraite désordonnée des protestants.

Valorisez les initiatives intelligentes ou généreuses de vos PJ : s'ils élaborent un plan d'action cohérent, ou encore s'ils s'efforcent de toutes leurs forces de sauver Louiset, permettez-leur d'arracher le jeune homme à la mêlée et de gagner Corbeil. En revanche, s'ils font preuve de lâcheté ou de stupidité, n'hésitez pas à les plonger au cour des situations les plus désespérées ; il est inutile de les tuer, mais Louiset, lui, ne survivra pas à l'affrontement.

## Appendice historique : le début de la première guerre de religion (avril 1562 - novembre 1562)

Le 1er mars 1562, alors qu'il voyage vers Paris, le duc François de Guise et sa suite massacrent une soixantaine de protestants en train de célébrer leur culte dans une grange de Vassy, en Champagne. Quinze jours plus tard, il entre triomphalement à Paris : la capitale, fanatiquement catholique, en a fait son héros.

Or le duc de Guise occupe une position politique éminente ; avec le maréchal de Saint-André et le connétable de Montmorency, il a formé une alliance catholique pour lutter contre les influences protestantes qui entourent la reine Catherine de Médicis et son fils, le jeune Charles IX. Le massacre de Vassy lui apporte en outre le soutien du peuple et de la bourgeoisie de Paris : le prévôt des marchands (le Maire de Paris) est prêt à lui céder 2.000.000 d'écus et une armée de 20.000 hommes pour lutter contre les hérétiques...

Face à cette menace, le Prince Louis de Condé préfère quitter la capitale ; il gagne Meaux, où le rejoignent les principaux chefs protestants : l'Amiral de Coligny, le colonel-général de l'infanterie François d'Andelot. A Fontainebleau, Catherine de Médicis s'inquiète de la montée en puissance des Triumvirs ; du 16 au 26 mars, elle envoie quatre lettres au Prince de Condé pour le supplier d'accourir afin de protéger le roi contre Guise, Montmorency et Saint-André ; mais Louis de Condé se souvient que la reine-mère avait participé au procès qui avait failli l'envoyer sur l'échafaud moins de deux ans auparavant, et il hésite trop longtemps à répondre à son appel. Le 27 mars, les Triumvirs investissent Fontainebleau à la tête de mille cavaliers et s'emparent du roi. Pour sauver son fils, Catherine de Médicis retourne alors sa veste : elle épouse la cause catholique, et associera désormais les causes royales et catholiques.

Le Prince de Condé comprend qu'il a trop tardé ; à la tête de 1800 hommes, il menace la capitale, allant jusqu'à défiler sous ses remparts, puis il s'empare d'Orléans au galop le 2 avril. La guerre civile éclate alors dans tout le royaume. Les négociations entre les chefs protestants et la couronne ne sont jamais rompues, mais on s'entretue dans toutes les Provinces

françaises. Les forces catholiques, composées des troupes royales, des troupes levées par Paris, des forces des Triumvirs et de celles de nombreux mercenaires (régiments du comte Rhingrave, Suisses des treize cantons, reîtres du comte Roggendorff) ont une supériorité écrasante. De plus, les catholiques sont soutenus par le Duc de Savoie, encore indépendante, et par les Espagnols, qui entrent en force au Béarn et en Guyenne, où ils crucifient et éventrent les protestants.

Les huguenots sont aux abois ; comble de malheur, leur principale place forte, Orléans, est frappée par la peste. Acculés, ils se tournent vers l'étranger ; en septembre, par le traité de Hampton Court, ils cèdent Le Havre à Elizabeth d'Angleterre contre son soutien financier et militaire ; ils lèvent également d'importantes troupes mercenaires en Allemagne, qui parviennent à forcer le blocus des troupes catholiques et à faire jonction avec l'armée d'Orléans. Mais la situation des réformés ne s'améliore pas pour autant : une de leurs principales places, Rouen, tombe en novembre 1562. la répression des Triumvirs y est atroce : environ 10% de la population est massacrée au cours du sac de la ville.

La guerre semble gagnée pour les Triumvirs, d'autant plus que l'hiver s'installe et que le climat ne se prête plus aux opérations militaires. A la surprise de tous, le 8 novembre, le Prince de Condé sort d'Orléans à la tête d'une armée formée de tous les débris des troupes réfugiées dans la ville, et il fonce sur Paris. Or les Triumvirs, ayant concentré leurs forces sur Rouen, ont laissé une garnison insuffisante en Ile-de-France. Les villes tombent les unes après les autres entre les mains de Condé, et la panique s'empare déjà de la capitale tandis que les Triumvirs abandonnent la Normandie et luttent de vitesse avec l'armée protestante pour tenter de lui couper le chemin.

C'est dans ces conditions, le 17 novembre 1562, que commence le scénario.

## Personnages

### Enseigne Claude de Ginwilliers

**Portrait physique** : Agé d'une bonne trentaine d'années, Claude de Ginwilliers est un grand gaillard maigre, aux yeux bleu pâle, à la moustache et au bouc hérissés, à l'attitude assurée et insolente. Il a la peau brûlée de soleil, la démarche arquée du cavalier, la parole brève et sèche.

Il est vêtu d'une chemise à col carré, d'un pourpoint et d'un haut de chausse de toile matelassée. Il se couvre avec une cape à l'espagnole au beau tracé et avec un large chapeau de voyage au plumet fatigué. Il porte également une écharpe rouge, insigne de son grade d'officier de l'armée royale. Une épée bat ses jambes dans un vieux fourreau fatigué, une dague est glissée à sa ceinture.

**Portrait moral** : Claude de Ginwilliers est avant tout un soudard. Endurci dès son plus jeune âge au cours des guerres

de Henri II contre l'Empire, vétéran de la campagne de 1558 dans le nord du royaume, c'est un officier dur, efficace, dépourvu d'état d'âme. Toutefois, il prend conscience que sa bonne fortune ne durera pas toujours, et qu'il finira par prendre un mauvais coup sur un champ de bataille. L'héritage de son oncle Jean d'Aigremont représente pour lui une chance inespérée de quitter le service avant d'être rattrapé par le sort ; aussi est-il fermement décidé à empêcher les PJ de retrouver Louiset Langer. Déterminé, doté de courage, de sang-froid et de bien peu de scrupules, c'est un ennemi dangereux, quoique dépourvu de haine personnelle. Il n'a rien contre les PJ, et sitôt que l'affaire sera close d'une façon ou d'une autre, il cessera de les menacer. Des PJ endurants, courageux, qui lui donneraient du fil à retordre, pourraient même susciter une certaine estime chez lui. Il n'aura aussi aucun scrupule à les éliminer si cela pouvait l'arranger.

#### Savoir : Limité (D6)

Mémoriser 2, Armurerie 2, Lire/Écrire 1, Tactique 3

#### Puissance : Membru (D8)

Tours de Force : , Dégâts 3, Armes d'hast 2, Bagarre 2

#### Sensibilité : Étriqué (D6)

Perception 2, Orientation 3, Pistage 3, Vénérerie 2

#### Complexion : Gaillard (D10)

Endurance 4

#### Entregent : Badin (D8)

Charme 3, Commander 5, Éloquence 2, Intimidation 4, Pose 1

#### Adresse : Ingambe (D8)

Course 3, Arquebusade 3, Équitation 5, Escrime 4, Esquive 2, Main gauche 2

**Armure** : corselet de fer (Buste +2), tassettes (Jambes +2), bottes (Pieds +1), gants de cuir (Mains +1).

**Armes** : épée, dague à la ceinture, deux pistolets dans les sacoches d'arçon

## Cheval-légers

**Portrait physique** : De solides gaillards aux gueules brûlées de vieux soldats, vêtus de vieux manteaux élimés, complétés par diverses fourrures ou peaux de mouton.

**Portrait moral** : Des soudards de bas étage. Recrutés parmi le bas peuple, la truandaille, les vagabonds et les réfugiés de pays étrangers, ce sont des soldats brutaux, veules, toujours prêts à verser dans le brigandage et le meurtre.

#### Savoir : Sot (D4)

Mémoriser 1, Armurerie 2

#### Sensibilité : Obtus (D4)

Perception 2

#### Entregent : Rustaud (D4)

Charme 2

#### Puissance : Membru (D8)

Tours de Force : , Dégâts 3 Armes d'hast 3, Bagarre 2

#### Complexion : Dispos (D8)

Endurance 3

#### Adresse : Ingambe (D8)

Course 3, Arquebusade 3, Équitation 4, Escrime 2

**Armure** : bourguignotte (Tête +1), corselet de fer (Corps +2), tassettes de fer (Jambes +2), bottes (Pieds +1).

**Armes** : deux pistolets d'arçon, une lancegaye (lance courte, arme d'hast), une dague.

## Marguerite de Jouy, baronne de Saint-Vrain

**Portrait physique :** Marguerite de Jouy, baronne de Saint-Vrain, est une grande femme osseuse d'âge mûr ; ses cheveux noirs, mêlés de fils gris, sont tirés en chignon, mais certaines mèches folles balaient son visage rougi par les larmes. Sa physionomie trahit un tempérament énergique et dur. Elle porte une grande robe noire, dépourvue de bijoux, quelque peu débraillée compte tenu de la confusion qui règne au château de Saint-Vrain. Pour se protéger du froid, elle a jeté sur ses épaule une mante doublée de fourrure.

**Portrait moral :** Marguerite de Jouy a été choquée par la mort de son mari ; elle sanglote sur son meurtre, mais elle crie aussi vengeance. Dotée d'un caractère de fer, elle refuse de quitter son domaine, et jure de faire rendre gorge à ces démons de luthériens pour la mort de son époux. Aveuglée par le chagrin et par la haine, elle dirige toute sa maisonnée tambour battant, fustige la lâcheté de ceux qui veulent fuir, ranime le courage défaillant des soldats de son mari. Elle clame que les huguenots devront lui passer sur le corps avant de s'emparer de Saint-Vrain. Sa colère lui fait perdre toute mesure, et elle sera la première à exiger la mort des PJ si on les soupçonne d'accointance avec le Prince de Condé... Parler en sa présence de Louiset, qu'elle déteste doublement pour avoir déshonoré sa fille et pour faire partie des troupes de Blaumann, provoque chez elle des crises de rage. Elle a d'ailleurs interdit qu'on évoque le nom du jeune homme dans son domaine.

**Savoir : Limitée (D6)**

Mémoriser 2, Intendance 4, Lire/Écrire 2

**Sensibilité : Fine (D10)**

Perception 4

**Entregent : Diserte (D10)**

Charme 4, Commander 5, Éloquence 4, Étiquette 3, Intimidation 3, Pose 2

**Puissance : Menue (D4)**

Tours de Force : , Dégâts 1

**Complexion : Languide (D6)**

Endurance 2

**Adresse : Gauche (D6)**

Course 2, Équitation 3

## Eleonore de Jouy

**Portrait physique :** Eleonore est une frêle jeune fille brune, au teint livide, aux yeux rougis de larmes. Elle porte une robe de beau taffetas, froissée et négligée. Elle s'exprime avec une toute petite voix, jetant toujours des coups d'œil affolés autour d'elle, comme si elle craignait sans cesse qu'on l'espionne.

**Portrait moral :** Eleonore de Jouy est dans un état de détresse morale absolue. Elle s'estime déshonorée par la découverte de sa liaison avec Louiset, elle pleure son amoureux exposé au feu de la guerre, et, de façon très irrationnelle, elle s'estime en partie responsable de la mort de son père parce que Louiset, qu'elle aime toujours, combat dans les rangs des lansquenets. De plus, elle est écrasée par la personnalité et la rancœur de sa mère, qui tient le même

raisonnement qu'elle. Petit animal effarouché, il faudra aux PJ beaucoup de tact et de précautions pour parvenir à gagner sa confiance, et obtenir des renseignements sur le sort de Louiset.

**Savoir : Limitée (D6)**

Mémoriser 2, Lire/Écrire 3

**Sensibilité : Fine (D10)**

Perception 4, Perspicacité 2

**Entregent : Fruste (D6)**

Charme 4, Baratin 2, Discrétion 3, Étiquette 2, Pose 2

**Puissance : Menue (D4)**

Tours de Force : , Dégâts 1

**Complexion : Languide (D6)**

Endurance 2

**Adresse : Gauche (D6)**

Course 2, Équitation 3, Se cacher 3

## La grosse Bertrade

**Portrait physique :** Une bonne grosse paysanne sur le retour d'âge, avec de bonnes joues rondes, la croupe et la poitrine opulentes, vêtue d'une simple robe de grosse toile, les cheveux tirés en chignon sous un bonnet brodé naïvement. Elle a les yeux rougis, est anormalement pâle, et semble toujours sur le point d'avoir un malaise. Incapable de contribuer efficacement à la défense du château, elle se fait constamment rabrouer par les gens dans les jambes desquels elle va se fourrer.

**Portrait moral :** La grosse Bertrade fut la nourrice d'Eleonore, qu'elle aime comme sa fille. La mésaventure avec Louiset et le scandale qui suivit l'ont mise dans tous ses états ; mais la mort de Monsieur le baron, la colère insensée de la baronne ont achevé de la paniquer. Elle est persuadée que sa petite Eleonore et elle-même vont terminer violées et étripées par une centaine de ces diables de luthériens, et elle passe le plus clair de son temps à se lamenter et à sangloter. Même si elle n'osera pas parler de Louiset aux PJ (elle craint la baronne), elle pourra toutefois être utile pour contacter Eleonore à des PJ qui l'auront abordée avec délicatesse et auront tenté de la rassurer.

**Savoir : Sotte (D4)**

Mémoriser 1, Connaissance des simples 3

**Sensibilité : Fine (D10)**

Perception 4, Cuisine 4, Perspicacité 2

**Entregent : Fruste (D6)**

Charme 2, Baratin 2

**Puissance : Membrue (D8)**

Tours de Force : , Dégâts 3

**Complexion : Dispose (D8)**

Endurance 3

**Adresse : Gauche (D6)**

Course 2, Couture 3, Filage 4



## Pierre de Chamarande, Lieutenant de la compagnie de Saint-Vrain

**Portrait physique :** Pierre de Chamarande est un grand vieillard, droit et sec, encore remarquablement alerte pour son âge. Il porte une couronne de cheveux blancs, un fin collier de barbe poivre et sel dissimulant une méchante balafre qui prolonge sa bouche sur la joue gauche en un rictus inquiétant. Il est vêtu d'un vieux pourpoint de cuir. Une fraise déborde sur son plastron, et un chapeau orné d'un plumet vert couvre son crâne dégarni.

**Portrait moral :** Sec, intransigeant, autoritaire, Pierre de Chamarande est l'exemple du vieil officier. Il s'estime déshonoré par la mort du Baron de Saint-Vrain, et il est aussi intérieurement gravement affecté par la disparition de ce suzerain à qui il avait appris les armes et qu'il aimait comme un fils. Pour tromper sa douleur et racheter sa faute, il est prêt à tout pour protéger Saint-Vrain ; d'où son comportement excessif avec les PJ. Toutefois, en homme d'honneur, il saura aussi présenter ses excuses et tenter de réparer ses actes si les PJ le convainquent de leur bonne foi.

### Savoir : Limité (D6)

Mémoriser 2, Armurerie 3, Lire/Écrire 2, Tactique 3

### Puissance : Membru (D8)

Tours de Force : , Dégâts 3, Armes d'hast 3

### Sensibilité : Ouvert (D8)

Perception 3

### Complexion : Dispos (D8)

Endurance 3

### Entregent : Badin (D8)

Charme 3, Commander 4, Étiquette 2, Intimidation 2

### Adresse : Ingambe (D8)

Course 3, Arquebusade 3, Équitation 4, Escrime 4, Esquive 2

**Armure :** pourpoint de buffle (Endurance +1), corselet de fer (Endurance +2), tassettes de fer (Endurance +2), bottes (Endurance +1).

**Armes :** épée et dague au côté, deux pistolets d'arçon dans les fontes de sa selle.

## François de Bruyères, enseigne de la compagnie de Saint-Vrain

**Portrait physique :** Un jeune homme de dix-huit ans, joufflu, aux lèvres couvertes par un duvet adolescent. Il a les yeux sensibles et tristes, une voix qu'il veut rendre mâle mais qui vire encore parfois au fausset. Il porte une toque empanachée, un pourpoint de buffle, des gants et des bottes de cuir.

**Portrait moral :** Complètement dépassé par les événements. L'indifférence de Mademoiselle Eleonore le désespère, la mort du Baron l'a choqué, et il a perdu beaucoup de ses illusions de jeunesse. Il est secrètement honteux d'avoir dénoncé Eleonore et Louiset, mais il se réfugie derrière des prétextes chevaleresques (il fallait sauver l'honneur d'une jeune aristocrate compromise avec un valet), et il en veut toujours à Louiset. D'autant plus que le jeune

homme combat désormais dans les rangs des lansquenets. Il est courageux, mais son moral est au plus bas, et s'il est prêt à se faire tuer en héros, il n'a aucune autorité sur les soldats de la compagnie de Saint-Vrain, et ne saurait leur être d'un grand secours en tant qu'officier.

### Savoir : Limité (D6)

Mémoriser 2, Armurerie 2, Lire/Écrire 2, Tactique 2

### Puissance : Membru (D8)

Tours de Force : , Dégâts 3, Armes d'hast 2

### Sensibilité : Fin (D10)

Perception 4

### Complexion : Dispos (D8)

Endurance 3

### Entregent : Fruste (D6)

Charme 2, Commander 1, Étiquette 2

### Adresse : Ingambe (D8)

Course 3, Arquebusade 2, Équitation 4, Escrime 3, Esquive 3

**Armure :** pourpoint de buffle, gants, bottes de cuir

**Armes :** épée, dague, pistolet passé à la ceinture.

## Gens de pied de Saint-Vrain / Miliciens de Corbeil

**Portrait physique :** Des soldats de tous les âges, depuis les jeunes gens jusqu'aux quinquagénaires. Parmi les soldats de Saint-Vrain, un certain nombre semblent blessés : d'aucuns portent le bras en écharpe, d'autres des bandages aux mains ou sur la tête. La plupart semblent plutôt fatigués et démoralisés. Ils portent des costumes variés, paysans ou bourgeois, ainsi que des pièces d'armure de factures souvent diverses.

**Portrait moral :** Levés en hâte parmi l'arrière-ban de la population locale, l'avancée des protestants leur a porté un rude coup moral. Ils défendent leur terre natale, aussi sont-ils peut-être plus déterminés que des soldats de métier. Mais chez les gens de Saint-Vrain, la mort du Baron a sapé une grande partie de leur énergie, et seule l'autorité de Pierre de Chamarande peut encore les maintenir en état de combattre.

### Savoir : Sot (D4)

Mémoriser 1, Armurerie 2

### Puissance : Membru (D8)

Tours de Force : , Dégâts 3, Armes d'hast 3, Bagarre 2

### Sensibilité : Étriqué (D6)

Perception 2

### Complexion : Dispos (D8)

Endurance 3

### Entregent : Fruste (D6)

Charme 2

### Adresse : Ingambe (D8)

Course 3, Arquebusade 3, Escrime 2

**Armure :** la plupart portent un morion (Endurance +1) et un corselet de fer

**Armes :** Quatre-vingts sont armés de hallebarde, et vingt d'arquebuses à mèche. Tous portent une dague ou un coutelas à la ceinture.

## Aymé de Cassagnac, lieutenant de gendarmerie

**Portrait physique** : Petit, mais large d'épaules, Aymé de Cassagnac a le poil noir, l'œil vif et l'accent chantant d'un gentilhomme Gascon. Il est lourdement armé.

Une écharpe blanche barre sa poitrine, et une casaque blanche est jetée sur ses épaules.

**Portrait moral** : Gai, vantard et téméraire, c'est une tête brûlée prompt à agir sur un coup de tête. S'il trucidé et arquebuse sans état d'âme au cours des engagements, c'est aussi un vrai gentilhomme, doté d'un sens des convenances et de l'honneur irréprochable en société - quoiqu'il ait toujours le langage un peu leste...

### Savoir : Limité (D6)

Mémoriser 2, Armurerie 2, Lire/Écrire 2, Tactique 3

### Puissance : Vigoureux (D10)

Tours de Force : , Dégâts 4, Armes d'hast 3, Bagarre 2

### Sensibilité : Étriqué (D6)

Perception 2, Orientation 3, Pistage 3

### Complexion : Dispos (D8)

Endurance 3

### Entregent : Disert (D10)

Charme 4, Commander 5, Éloquence 2, Étiquette 2, Intimidation 3

### Adresse : Ingambe (D8)

Course 3, Arquebusade 3, Équitation 5, Escrime 4, Main gauche 2

Armure : cuirasse (+2 Endurance), tassettes de fer (+2 Endurance), bourguignotte (+1 Endurance), bottes (+1 Endurance), gants de cuir (+1 Endurance).

Armes : lance d'arçon, épée, deux pistoles à mèche.

## Chevaliers huguenots

**Portrait physique** : La cavalerie lourde dans toute sa puissance. Des combattants impressionnants. Ils jettent sur leurs épaules des casques blancs.

**Portrait moral** : Des combattants courageux, mobiles, aguerris. Mais aussi des gentilshommes qui respectent un certain code de l'honneur, lancent et relèvent les défis en combat singulier ou font facilement des prisonniers.

### Savoir : Limité (D6)

Mémoriser 2, Armurerie 3, Français 1, Intendance 3, Lire/Écrire 1, Tactique 3

### Puissance : Vigoureux (D10)

Tours de Force : , Dégâts 4, Armes d'hast 4, Bagarre 3

### Sensibilité : Étriqué (D6)

Perception 2, Orientation 3

### Complexion : Gaillard (D10)

Endurance 3, Dive bouteille 3

### Entregent : Badin (D8)

Charme 3, Commander 4, Éloquence 2, Intimidation 4

### Adresse : Ingambe (D8)

Course 3, Arquebusade 3, Escrime 3

Armure : cuirasse (+2 Endurance), tassettes de fer (+2 Endurance), bourguignotte (+1 Endurance), bottes (+1 Endurance) et gants de cuir (+1 Endurance)

Armes : lance d'arçon, épée, deux pistoles à mèche

## Reiner Blaumann, capitaine de lansquenets

**Portrait physique** : Reiner Blaumann est un petit homme fin d'une quarantaine d'années. Le front dégarni mais noble, la barbe taillée avec soin, Blaumann se pose comme un modèle d'élégance et de noblesse. Il jette sur ses épaules un très beau manteau long de brocart fauve doublé de zibeline, porte une toque de velours cramoisi semée de brillants et d'aigrettes ondoyantes, et son oreille gauche est ornée d'une grosse perle baroque. Ses armes sont des modèles d'orfèvrerie ; il porte deux pistolets d'arçon aux crosses enrichies d'incrustations de nacre, une épée à la garde ouvragée sortie des meilleurs ateliers de Florence, une longue dague damasquinée espagnole. Son armure de plaques (cuirasse et tassettes) est intégralement ciselée de motifs floraux et héraldiques, ses bottes et ses gants ont été taillés dans le meilleur cuir de Cordoue... Il s'exprime dans un français très pur, avec à peine un soupçon d'accent allemand. Son attitude est souvent quelque peu maniérée. En toutes circonstances, il affecte un air calme et distingué, et il est capable de proférer les ordres les plus épouvantables dans une langue châtiée, enjolivée de formules courtoises...

**Portrait moral** : Ancien moine reconverti dans le métier des armes, Reiner Blaumann est un condottiere authentique. Matérialiste, dépourvu de pitié & de scrupules, tout lui est bon dans la guerre pour accumuler des montagnes d'écus et de florins. Meurtres, pillages & trahisons font partie de ses principes en campagne & en affaires. Du reste, c'est un homme aux manières élégantes, tout à fait charmant. Il se pique d'art et épargne (parfois...) les artistes et les intellectuels qui ont le malheur de tomber entre ses griffes. Bref, c'est un mercenaire fort civil, qui entretient des rapports très délicats avec ses associés... jusqu'au jour où il estime que son intérêt est dans l'autre camp. Dans ce cas, il n'éprouve aucune gêne à trahir et à assassiner son allié de la veille. S'il en a l'occasion, il lui sert juste un compliment fleuri, s'excuse de devoir trancher si tôt, puis brûle la cervelle du malheureux ou l'envoie danser au bout d'une corde... C'est à peu près ce qui s'est passé avec le baron de Saint-Vrain. Pour diriger son régiment, il se repose beaucoup sur son aide de camp, le lieutenant Conrad Wurtz.

### Savoir : Mêlé (D8)

Mémoriser 3, Armurerie 3, Cosmographie 3, Français 5, Intendance 4, Lire/Écrire 3, Stratégie 2, Tactique 5

### Puissance : Membru (D8)

Tours de Force : , Dégâts 3, Armes d'hast 2

### Sensibilité : Étriqué (D6)

Perception 2, Littérature 1, Orientation 3

### Complexion : Dispos (D8)

Endurance 3

### Entregent : Galant (D12)

Charme 5, Commander 6, Éloquence 3, Intimidation 4, Pose 4

### Adresse : Ingambe (D8)

Course 3, Arquebusade 4, Équitation 3, Escrime 4, Main gauche 2

Armure : cuirasse de plaques, tassettes, bottes de cuir, gants de cuir

Armes : deux pistolets d'arçon, épée, longue dague

## Lieutenant Conrad Wurtz & autres officiers lansquenets

**Portrait physique** : Conrad Wurtz est un colosse aux épaules puissantes et à la large panse. Il a la trogne grossière, balafrée de cicatrices, le sourire carnassier (quoique partiellement édenté...) et des mains énormes. Sa puissante voix de basse peut couvrir le vacarme d'une fusillade ou les clameurs d'une mêlée. Wurtz porte un béret bariolé et jette un manteau court à crevés et teintes chatoyantes sur ses épaules.

**Portrait moral** : Wurtz est un mercenaire sans état d'âme. Bon meneur d'hommes, populaire auprès de ses troupes dont il partage les origines, la grossièreté et les appétits, il se distingue toutefois par son sang-froid et son jugement. Courageux, mais pas téméraire, il sait évaluer les risques d'une situation et anticiper sur la débandade ou sur le découragement de ses soldats. En fonction des circonstances, il peut alors promettre des primes sur le butin, ordonner une ration supplémentaire ou une retraite. Comme son supérieur, le capitaine Blaumann, Wurtz est dépourvu de tout scrupules et capable de se livrer aux actes les plus épouvantables s'il peut espérer en tirer profit.

### Savoir : Limité (D6)

Mémoriser 2, Armurerie 3, Français 1, Intendance 3, Lire/Écrire 1, Tactique 3

### Puissance : Vigoureux (D10)

Tours de Force : , Dégâts 4, Armes d'hast 4, Bagarre 3

### Sensibilité : Étriqué (D6)

Perception 2, Orientation 3

### Complexion : Gaillard (D10)

Endurance 3, Dive bouteille 3

### Entregent : Badin (D8)

Charme 3, Commander 4, Éloquence 2, Intimidation 4

### Adresse : Ingambe (D8)

Course 3, Arquebusade 3, Escrime 3

**Armure** : pourpoint de buffle, corselet, tassettes de fer

**Armes** : pistolet à rouet, dague, épée.



## Lansquenets

**Portrait physique** : De solides gaillards aux gueules marquées, pour la plupart blonds ou roux, vêtus de casaques et de hauts de chausses chatoyants à crevés et teintes bariolées. Ils se déplacent en ordre et avec une certaine discipline, sur les routes comme sur le champ de bataille.

**Portrait moral** : Soudards, aventuriers et pillards forment le gros de leurs troupes. Leurs enseignes restent disciplinées tant qu'ils sont sous les ordres d'un officier charismatique et/ou bien payés ; mais les plus mauvais instincts sont toujours prêts à se manifester chez eux - pillages, viols, torture, trahisons...

### Savoir : Sot (D4)

Mémoriser 1, Armurerie 3

### Puissance : Vigoureux (D10)

Tours de Force : , Dégâts 4, Armes d'hast 4, Bagarre 3

### Sensibilité : Étriqué (D6)

Perception 2, Orientation 3

### Complexion : Dispos (D8)

Endurance 3

### Entregent : Fruste (D6)

Charme 2, Intimidation 2

### Adresse : Ingambe (D8)

Course 3, Arquebusade 4, Escrime 2

**Armure** : morion, pourpoint de buffle, corselet de fer

**Armes** : généralement une dague glissée à la ceinture, parfois un pistolet. Les trois-quarts portent piques ou hallebardes, un petit quart possède une arquebuse à rouet et sa fourquine.

## Louiset Langer

**Portrait physique** : Un joli damoiseau aux yeux sensibles, au visage agréable et à la taille bien prise. Il est vêtu des chausses et de la casaque à crevés bariolés d'un lansquenet (sous laquelle il porte un pourpoint de buffle clouté), et coiffe une large toque au panache multicolore. Il porte un lourd tambour accroché à un baudrier de cuir, et glisse un large coutelas de guerre à sa ceinture.

**Portrait moral** : Louiset est abasourdi par la situation : coupé de Saint-Vrain et de la jolie Eleonore, son premier amour, mêlé à la méchante affaire où le Baron de Saint-Vrain a trouvé la mort, et maintenant lancé dans les dangers et les horreurs de la guerre !... Il subit passivement les événements, et les PJ auront fort à faire pour l'arracher à son enseigne et défendre ses intérêts.

### Savoir : Limité (D6)

Mémoriser 2, Armurerie 1

### Puissance : Délicat (D6)

Tours de Force : , Dégâts 2, Armes d'hast 2, Bagarre 2

### Sensibilité : Ouvert (D8)

Perception 3, Tambour 3

### Complexion : Dispos (D8)

Endurance 3

### Entregent : Badin (D8)

Charme 3, Baratinier 3, Discrétion 2

### Adresse : Ingambe (D8)

Course 3, Arquebusade 1, Escrime 3

**Armure** : pourpoint de buffle clouté

**Armes** : coutelas de guerre