

Scénario "Te Deum pour un massacre"

Comme on sert le cerf

"Forêt, haute maison des oiseaux bocagers !

Plus le cerf solitaire et les chevreuils légers

Ne paîtront sous ton ombre."

Ronsard, Contre les bûcherons de la forêt de Castine

"Je suis le champ sanglant où la fureur hostile

Vomit le meurtre rouge."

Agrippa d'Aubigné' Les Tragiques

Sommaire

Ce scénario s'adresse à des personnages expérimentés ; en effet, l'aventure qui attend les PJ est dangereuse et risque d'être vorace en points de Providence... Un ou deux combattants et au moins un personnage lettré et diplomate sont indispensables. Un médecin ou un barbier peuvent se révéler très utiles.

Avec des adaptations mineures, ce scénario peut facilement être joué ailleurs que dans le Lyonnais et au cours d'une autre guerre civile de la deuxième moitié du XVI^e siècle.

Introduction

La Trame

L'histoire

1. L'Amazone de la Chapelle-Vendômoise
2. La dame du Bois d'Oingt
3. La visite du colonel de Cossé
4. La jeune fille et le ballet d'ombres
5. L'affaire Germain Trognon
6. La trahison des frères d'Azergues
7. La tragédie se noue
8. Bataille pour le Bois d'Oingt
9. Crise dans la famille d'Azergues
10. Les PJ débarquent
11. Comme on sert le cerf

L'action

1. La fuite hors de Lyon
2. Arrivée au Bois d'Oingt
3. Le siège du bourg du Bois d'Oingt
4. Deuxième assaut huguenot
5. Requiescat in pace
6. La chambre du mort

7. Collecter les témoignages

8. Les huguenots reviennent à la charge

9. La reconnaissance du maréchal

10. Les conclusions de l'enquête

Les personnages

François d'Azergues

Anne d'Azergues

Jeanne d'Azergues

Marie d'Azergues

Louis d'Azergues

Gratien d'Azergues

Père Clément Bouillard

Henriot La Gaule

Benoît Trognon

Gens de pied (catholiques et huguenots)

Artilleurs huguenots

Cheval-légers huguenots

Artus de Cossé

Chevaliers de la cornette du comte de Secondigny

Introduction

Dans la nuit du 29 au 30 avril 1562, un coup de force permet aux réformés lyonnais de s'emparer de la ville. Les loyalistes sont chassés ou emprisonnés, et les insurgés ouvrent leurs portes aux troupes du Baron des Adrets, le lieutenant du Prince de Condé dans le sud-est du Royaume. Tout le lyonnais s'embrase, partagé entre bandes huguenotes et foyers de résistance catholique.

Les PJ prennent la fuite hors de Lyon pour tenter de gagner Villefranche-sur-Saône, encore tenue par des troupes royales. Malheureusement la vallée de la Saône est déjà contrôlée par des détachements d'Enfants Perdus du Baron des Adrets, et les PJ doivent quitter la route de Villefranche pour essayer de contourner l'ennemi par la montagne, en empruntant la route de Caluire. Pour rajouter du piment, faites de cette fuite une course-poursuite haletante, en jetant sur les traces de vos PJ un de leurs vieux ennemis huguenots ayant survécu aux scénarios précédents, accompagné par toute une cornette de cheval-légers. (Il peut s'agir de Morimont du comte de Jussac ou du lieutenant de Casagnac...)

Au soir du 30 avril les PJ déboucheront dans le bourg du Bois d'Oingt, sur la vallée de l'Azergues. Ils y seront secourus par le sieur François d'Azergues, le hobereau catholique local, mais ils y seront également encerclés par les insurgés réformés du pays, renforcés par la cornette de leurs poursuivants...

La Trame

Dans la nuit du 30 avril, les maigres forces du sieur d'Azergues, secondées par les PJ, doivent se défendre contre un assaut particulièrement violent mené par les huguenots. A la fin du combat, les hommes du sieur d'Azergues se rendent compte de l'absence de leur seigneur. Après de brèves recherches, on le retrouve mort, égorgé sur sa chaise percée. Les défenseurs catholiques du Bois d'Oingt vont alors s'accuser mutuellement du meurtre - ou accuser les PJ ; les PJ auront dès lors la tâche délicate de tenter de calmer les querelles pour fédérer les forces catholiques contre leurs ennemis. Si les PJ ne s'interposent pas, les huguenots sauront profiter des dissensions adverses pour prendre d'assaut la position catholique... Bien sûr, le meilleur moyen de ramener le calme chez les catholiques sera d'enquêter et de découvrir l'assassin du sieur François d'Azergues. Cette enquête sera agitée, puisque émaillée par les offensives huguenotes, et plongera les PJ au cœur de vieux secrets familiaux...

L'histoire

1. L'Amazone de la Chapelle-Vendômoise

Jeanne d'Azergues, née Jeanne de Certeau, a vu le jour aux aurores du siècle, en l'an de grâce 1501.

Fille de petite noblesse, elle eut la chance d'être placée dès l'âge de treize ans comme demoiselle de compagnie à la cour du roi Louis XII. Elle ne connut que peu ce monarque prématurément vieilli ; il mourut le premier janvier 1515. Lui succéda un jeune géant charismatique, épris de chevalerie et de beaux arts : François d'Angoulême, que la postérité connut sous le nom de François 1^{er}.

Jeanne fut transportée par le beau roi et par la cour fastueuse qu'il entretenait tout au long de son règne. Les joutes courtoises, les spectacles de musique et de poésie, les intrigues amoureuses, la splendeur des châteaux de la Loire, l'épopée guerrière des armes françaises en Italie baignèrent sa jeunesse et l'ont marquée à vie. Mais son plus beau souvenir date de la chasse du 12 septembre 1519.

Jeanne était folle de chasse, et elle ne ratait jamais une courre royale. Le 12 septembre 1519, le roi François chassait en sa forêt de la Chapelle-Vendômoise. Un cerf particulièrement retors fut levé par les meutes ; au bout de plusieurs heures de traque au plus profond de la forêt, la plupart des chasseurs avaient abandonné ou s'étaient dispersés. Seul le roi, accompagné de son meilleur veneur, le béarnais Pierre de Ruthis, de son grand fauconnier René de Cossé et de Jeanne, chevaucheuse intrépide, talonnait encore le noble animal. Vers la fin de l'après-midi, les chiens donnèrent l'hallali. Le roi mit pied à terre, tira une dague de chasse, mais, par galanterie, tendit l'arme à Jeanne et la laissa servir le cerf. Eblouie par la courtoisie du geste et par l'honneur qui lui était fait, Jeanne acheva néanmoins le cerf avec une sûreté qui lui valut les compliments du roi et de ses deux officiers. Plus tard, dans la soirée, alors que la cour festoyait, le roi porta publiquement une santé en l'honneur de Jeanne, qu'il appela "l'Amazone de la Chapelle-Vendômoise".

Bien sûr, François 1^{er} perdit très vite jusqu'au souvenir de la petite demoiselle croisée au cours de cette chasse. Mais Jeanne, elle, n'oublia jamais ce 12 septembre 1519, et voua désormais une adoration sans bornes à son roi. Elle aimait tout ce que le roi aimait, elle haïssait tout ce que le roi haïssait. Sa vie entière se construisit autour de ce soleil lointain, le grand roi-chevalier, et, en 1562, sous le règne du petit-fils de ce monarque, c'est toujours François I qui reste son vrai roi. Cette vie obscure façonnée autour du modèle royal devait décider de bien des actes de son existence. Elle épousa Pierre d'Azergues parce qu'il avait servi sous les ordres du roi dans le Milanais ; elle voua une détestation féroce à la Réforme à cause de l'affaire des Placards (octobre 1534) ; elle exacerba le conflit entre son mari Pierre d'Azergues et ses voisins de Francheville parce que les Francheville avaient soutenu secrètement la trahison du connétable de Bourbon (1523).

2. La dame du Bois d'Oingt

En 1521, Jeanne épousa Pierre d'Azergues, sieur du Bois d'Oingt. Il s'agissait d'un chevalier sans fortune, issu de la noblesse lyonnaise, qui avait servi dans les armées françaises dans le Milanais. Jeanne se partagea désormais entre son nouveau fief du Bois d'Oingt et la cour. Elle y séjourna en particulier en 1525-1526, pour tenter de rassembler la rançon de son mari, capturé au cours de la bataille de Pavie par les Impériaux.

Jeanne eut sept enfants, dont seuls trois survécurent à la petite enfance. Il s'agissait de François, l'aîné ; de Marguerite, la cadette ; et de Louis, le puyné. Lors de leur enfance, elle eut fort à faire pour lutter contre les entreprises d'un voisin ambiteux, René de Francheville.

Pendant la captivité de son mari Pierre d'Azergues, de 1525 à 1528, René de Francheville, un membre de la petite noblesse du Lyonnais, tenta d'agrandir ses terres en mordant sur les domaines de la famille d'Azergues. Jeanne dut souffrir les intimidations des gens de Francheville, et soutint plusieurs procès pour conserver des bois et des pâtures sur la paroisse du Bois d'Oingt. Elle soupçonnait en outre René de Francheville d'être un agent du connétable de Bourbon, et lui vouait une haine accrue pour cette raison. Elle parvint à garder les terres des Azergues, et l'affaire se tassa à partir de 1528, avec le retour de Pierre d'Azergues. Mais l'hostilité restait forte entre les deux maisons. Une hostilité qui ne fit que croître avec les ans, lorsque le bruit courut que les Francheville avait embrassé la Réforme...

3. La visite du colonel de Cossé

Les années passèrent. Pierre d'Azergues continua à servir régulièrement dans les armées royales, et s'illustra en 1541 au siège de Perpignan, sous les ordres du colonel Charles de Cossé. Les enfants de Jeanne grandirent. En 1544, alors qu'il se rendait en Piémont au service du roi, le colonel Charles de Cossé s'arrêta quelques jours au Bourg d'Oingt. Il fut reçu avec honneur dans la demeure de son ancien officier, Pierre d'Azergues. Mais le colonel était aussi le fils de René de Cossé, le grand fauconnier de François I qui avait jadis assisté à la chasse de la Chapelle-Vendômoise. C'est dire si Pierre et Jeanne d'Azergues furent honorés de recevoir le colonel...

Les enfants de Jeanne étaient alors des adolescents, dans toute la grâce de la jeunesse. Marguerite, en particulier, était pleine de fraîcheur, et elle dévorait avec de grands yeux de biche le colonel de Cossé, le héros de Perpignan et le fils du grand fauconnier... Charles de Cossé était en effet un homme d'une grande séduction (l'histoire l'a

retenu sous le surnom du "beau Brissac"), et il ne fut pas insensible au charme de la jeune demoiselle d'Azergues. En deux mots comme en cent, il se comporta de façon fort légère, et quitta le Bois d'Oingt en laissant la petite Marguerite enceinte... La famille d'Azergues étouffa le scandale ; du reste, Marguerite mourut en donnant naissance à une petite bâtarde, qui fut prénommée Anne. Bien sûr, le beau colonel ne donna plus signe de vie. Il menait une carrière politique et militaire brillante : il devint rapidement Maître de l'Artillerie Royale, Gouverneur du Piémont et fut élevé au rang de maréchal en 1550. On l'honora désormais du titre de maréchal de Brissac, et le maréchal de Brissac avait bien d'autres chats à fouetter que de se soucier du sort d'une petite orpheline du Lyonnais.

4. La jeune fille et le ballet d'ombres

En 1547, la mort de François I provoqua le désespoir de Jeanne, vieillissante, mais toujours aussi éprise de son beau roi. Jeanne prit le deuil et ne le quitta plus. L'année suivante, ce fut Pierre d'Azergues qui fut tué sur la route de Lyon, sans doute par des brigands ; mais Jeanne soutint dur comme fer que c'était les Francheville qui avaient organisé l'embuscade, et il fallut toute la persuasion de ses fils pour l'empêcher de porter plainte contre eux.

Avec la mort de Pierre, ce fut son aîné, François d'Azergues, qui reprit le titre de sieur du Bois d'Oingt. Le cadet Louis, fut envoyé à Paris faire des études de droit ; il en revint avec le titre d'avocat et partit exercer à Lyon. La petite Anne fut élevée au Bois d'Oingt par sa grand-mère et son oncle. A l'exception de Jeanne, de ses deux fils et du père Bouillard, leur confesseur, tous ignoraient que le maréchal de Brissac était le père d'Anne.

François d'Azergues, le nouveau sieur du Bois d'Oingt s'était marié fort jeune avec Marie de Dardilly, et le couple avait eu un fils, Gratien, d'un an plus jeune qu'Anne. Les deux cousins furent élevés ensemble, et la fatalité s'en mêla ; en passant des jeux innocents de l'enfance aux passions vagues de l'adolescence, Anne et Gratien s'éprirent l'un de l'autre. La famille s'en aperçut ; en 1560, François d'Azergues estima plus prudent d'écarter son fils, et l'envoya s'exercer au métier des armes... avec une lettre de recommandation adressée au maréchal de Brissac ! Le maréchal, qui devait bien ce service aux d'Azergues, fit de Gratien le guidon d'une de ses cornettes de gendarmerie, et en profita pour se renseigner discrètement sur sa fille auprès du jeune homme. Celui-ci s'exécuta d'autant plus volontiers qu'il ignorait avoir affaire au père naturel de sa cousine adorée !

Pendant ce temps, Louis d'Azergues, avocat au Parlement de Lyon, sombrait dans un vice dangereux : le jeu. Il jouait gros et perdait gros. Bientôt, il fut acculé par ses créanciers... La mort dans l'âme, il s'adressa aux Francheville, les enne-

mis héréditaires de sa famille, pour mendier de quoi éponger ses dettes. Jacques de Francheville, fils et successeur de René de Francheville, accepta de lui porter secours en échange de sa fidélité... C'est ainsi que Louis d'Azergues devint secrètement la créature des Francheville. Il commença par révéler à Jacques de Francheville la filiation de sa nièce Anne, et fit miroiter à celui-ci qu'un mariage avec Anne pourrait lui permettre de mettre terme à la rivalité entre les d'Azergues et les Francheville, voire de mettre un pied dans la puissante famille du maréchal de Brissac.

Louis présenta le projet avec suffisamment d'habileté pour séduire son frère ; mais, Jeanne, la matriarche, refusa tout net la perspective d'une telle alliance, et commença à se méfier de ses fils. Ases yeux, les Francheville représentaient le mal absolu : des voleurs, des hérétiques, et les créatures du félon parmi les félons, le connétable de Bourbon... Sous le règne de François II, elle raisonnait toujours comme sous le règne de son grand-père...

5. L'affaire Germain Trognet

Un autre événement, apparemment anecdotique, accumula des nuages menaçants sur la famille d'Azergues. En décembre 1560, François d'Azergues et son garde-chasse, Henriot La Gaule, abattirent un braconnier du Bois d'Oingt. Il s'agissait de Germain Trognet un manouvrier du pays ; les circonstances exactes de sa mort ne furent jamais éclaircies. François d'Azergues et La Gaule affirmèrent que Germain Trognet, surpris en train de chasser, les avait mis en joue avec son arquebuse, et qu'ils n'avaient tiré que pour se défendre... Toutefois, le corps du braconnier avait été touché de deux balles dans le dos. Le frère de Germain, Benoît Trognet, tenta de porter plainte contre son seigneur, car les d'Azergues ne possédaient pas le droit de haute justice ; mais les compétences en Droit de Louis d'Azergues et ses relations au sein des milieux judiciaires lyonnais permirent d'étouffer l'affaire. Benoît Trognet débouté, s'est alors secrètement juré de faire payer très cher aux d'Azergues le meurtre de son frère.

6. La trahison des frères d'Azergues

Au cours de l'année 1561, François est tombé complètement sous l'influence de Louis à la suite de son aide dans l'affaire Trognet. Or Louis, toujours débiteur de Jacques de Francheville, s'était impliqué dans les conjurations des Réformés Lyonnais. Dès le début de la première guerre civile, dans les premiers jours du mois d'avril 1562, Louis prévient François que Lyon va se rebeller contre l'autorité royale et ouvrir ses portes aux troupes du Prince de Condé. Louis insiste aussi sur l'importance stratégique du Bois d'Oingt : le bourg contrôle la route de Caluire qui mène de Lyon à Villefranche-sur-Saône, et sa position géographique risque d'en faire l'enjeu de violents combats entre les forces catholiques et réformées.

François prend alors secrètement contact

avec Jacques de Francheville, par l'intermédiaire de son frère. Il refuse de se convertir à la Réforme, mais il veut trouver un arrangement avec le hobe-reau huguenot pour éviter la ruine de sa seigneurie. Il accepte de laisser "prendre par surprise" le Bois d'Oingt par les hommes de Francheville dès que Lyon entrera en insurrection ; en échange, il négocie la vie sauve de ses gens et la protection de ses biens. Pour sceller l'accord, il propose, toujours secrètement, la main d'Anne au seigneur protestant. Il est convenu entre les trois gentilshommes que Louis d'Azergues quitterait Lyon dès la ville tombée entre les mains des Réformés, et qu'il préviendrait immédiatement Jacques de Francheville et François. François ferait traîner suffisamment les choses pour permettre aux Francheville de s'emparer du bourg du Bois d'Oingt sans coup férir.

7. La tragédie se noue

Louis et François ont négligé deux paramètres dans leurs plans. D'une part, la moitié de la population du Bois d'Oingt est farouchement catholique, à commencer par Jeanne elle-même, par le curé Clément Bouillard ou par Henriot La Gaule... D'autre part, ils ont oublié l'amour de Gratien pour Anne. Or Gratien est saisi par l'inquiétude dès le début de la guerre. Il sait le Lyonnais infesté par les Réformés, et craint aussi bien pour sa famille que pour sa bien-aimée Anne. Il parvient à obtenir un congé du maréchal de Brissac et rentre à bride abattue au Bois d'Oingt. Il y arrive le 28 avril, à peine une journée avant le début de l'insurrection.

Si le maréchal a laissé si facilement partir un de ses officiers au début de la guerre, c'est parce qu'il sait ses jours comptés. Et le beau Brissac est pris de remords, au soir de sa vie, en pensant à cette enfant qu'il a abandonnée avant même sa naissance. Quelques jours après le départ de Gratien, le repentir - ou la peur de la mort...- sont tels qu'il envoie au Bois d'Oingt son frère, Artus de Cossé, comte de Secondigny et Grand pannetier de la Couronne. Le comte de Secondigny a pour mission de reconnaître, au nom de son frère, Anne d'Azergues, et de la protéger des troubles. Artus de Cossé part donc sur les traces de Gratien, à la tête d'une cornette de la gendarmerie royale.

8. Bataille pour le Bois d'Oingt

Dès que Lyon tombe aux mains des protestants, dans les premières heures du 30 avril, Louis d'Azergues gagne au galop le Bois d'Oingt. En chemin, il prévient Jacques de Francheville, qui marche aussitôt sur le bourg à la tête d'une bande armée. Au Bois d'Oingt, Louis prévient seulement son frère, François, et tous deux se gardent bien d'agir.

Malheureusement, d'autres lyonnais qui ont fui les troubles ont déjà répandu des rumeurs sur l'insurrection. Au Bois d'Oingt, catholiques et protestants ont pris spontanément les armes. Au soir du 30 avril, Jobelin Richet, le laboureur le plus important du bourg, a pris la tête des huguenots

locaux et a tenté de s'emparer de l'église. Les catholiques ont réagi avec vigueur: menés par Gratien d'Azergues, par le père Bouillard et par Henriot La Gaule, ils ont mené une contre-attaque violente. Une fusillade confuse a éclaté sur la place du bourg et autour de l'église. Plusieurs passants étrangers à l'affaire ont été blessés ou tués. Parmi ces malheureux se trouvait Anne d'Azergues, qui rentrait de l'église, et qui s'est effondrée dès les premières secondes du combat, touchée par une balle dans le dos. Ce que personne ne vit, c'est qu'Anne ne fut pas fauchée par une balle perdue : c'est Benoît Trogné qui l'a abattue, profitant de la confusion pour régler un vieux compte avec les d'Azergues...

La blessure mortelle de la jeune fille rendit fous de rage Gratien et les catholiques, qui repoussèrent les huguenots jusqu'aux limites du bourg et furent sur le point de les exterminer; mais la situation se retourna avec l'arrivée de Jacques de Francheville et de ses hommes. Menés par Henriot La Gaule et Gratien d'Azergues, les combattants catholiques se retranchèrent sur la place du bourg, et organisèrent la défense du quartier de l'église en édifiant des barricades. Les hésitations de Jacques de Francheville, qui ne trouvait pas du tout la situation prévue, leur laissèrent le temps de fortifier leur position convenablement.

9. Crise dans la famille d'Azergues

Anne, grièvement blessée, a été transportée dans l'hôtel d'Azergues. Elle est visiblement à l'agonie, ce qui provoque la consternation de toute la famille - même si Jeanne paraît toujours absente, elle souffre pour sa petite fille, qui est aussi du sang du Grand fauconnier... Gratien, quant à lui, est fou de douleur et de rage, et il devient complètement incontrôlable par son père et son oncle. François et Louis se rendent bien compte que leur plan est ruiné, et qu'il leur sera difficile de convaincre leurs gens de rendre les armes. C'est Gratien et le père Bouillard qui semblent avoir confisqué le commandement.

Jacques de Francheville, de son côté, envoie un enfant porter un message au sieur d'Azergues. Le petit garçon, David, un des fils de Jobelin Richet, parvient à se faufiler secrètement chez les catholiques et à porter son message à François d'Azergues. Celui-ci le renvoie avec une lettre où il expose la situation, mais où il assure aussi Francheville qu'il va tout faire pour tenter de reprendre la situation en main. Malheureusement le petit David est entrevu par Benoît Trogné alors qu'il se faufile au-dessus des barricades ; Trogné soupçonne alors une trahison et ne se gêne pas pour faire circuler la nouvelle jusqu'au père Bouillard. Louis et François, de leur côté, décident de désamorcer la situation ; puisqu'ils n'ont plus d'empire sur Gratien, ils décident d'avoir recours aux seules personnes susceptibles d'avoir encore de l'autorité sur le jeune homme : Anne et Jeanne.

Louis se charge de convaincre Anne de

supplier Gratien d'abandonner la lutte : il harcèle la mourante, sous les yeux horrifiés de Marie, sa belle-sœur, qui veillait la jeune fille. Malheureusement Anne sombre dans l'inconscience avant que son oncle ne soit parvenu à arracher son consentement. De son côté, François a pris à part Jeanne, sa mère. Il lui révèle l'arrangement passé avec Jacques de Francheville, lui expose tout le bénéfice que le Bois d'Oingt peut tirer d'une capitulation honorable, qui permettrait d'éviter au maximum les ravages de la guerre. Jeanne refuse tout net d'envisager les raisons de son fils et le renie froidement. Humilié, François se retire. Mais Jeanne est animée par une colère froide : elle est bouleversée par ce qu'elle considère l'abjection de son aîné. Elle estime qu'il est désormais autant son ennemi que Jacques de Francheville : et elle décide de le supprimer.

10. Les PJ débarquent

Au début de la nuit les PJ déboulent donc à bride abattue au Bourg d'Oingt talonnés par leurs poursuivants. Ils bousculent les soudards huguenots de Jacques de Francheville et Jobelin Richet et sont recueillis par les catholiques. Bien involontairement ils vont provoquer une dégradation de la situation. En effet jusqu'à leur arrivée, Jacques de Francheville a retenu les huguenots; il espère toujours une situation négociée avec les d'Azergues. Mais l'officier qui poursuit les PJ va le pousser à attaquer l'enclave catholique. En outre, le renfort des chevaux-légers donne aux protestants une très nette supériorité en hommes et en matériel, qui va balayer les derniers scrupules de Jacques de Francheville... Dès lors, les assauts vont se succéder tout au long de la nuit contre les assiégés...

11. Comme on sert le cerf

Au cours de l'heure qui suit l'accueil des PJ et le premier assaut huguenot François se retire dans ses appartements pour trouver un peu de repos. Il y est seul car sa femme, Marie, et sa mère, Jeanne, veillent sur Anne ; Louis se renseigne sur l'évolution de la situation auprès des PJ, Gratien monte la garde sur les barricades. C'est alors que Jeanne quitte Marie en prétextant qu'elle a besoin d'un peu de repos et se rend dans la chambre de son fils. Elle le surprend alors qu'il se soulage sur sa chaise percée. Elle prétend vouloir rediscuter avec lui de la proposition qu'il lui a faite quelques heures plus tôt - et, pendant qu'il a l'attention détournée, elle subtilise sa dague, abandonnée sur une chaise avec son baudrier. Elle s'approche de lui et le tue, comme elle a servi le cerf de la Chapelle-Vendômoise, quarante ans plus tôt. Puis, elle se rend dans ses appartements, passe une demi-heure en prière pour le salut de son âme et celui de son fils, et rejoint sa belle-fille au chevet d'Anne.

Vers minuit elle révélera tout à son petit-fils, Gratien. D'où un changement de comportement très bizarre chez le jeune homme...

L'action

1. La fuite hors de Lyon

A vous d'organiser à votre convenance la fuite des PJ hors de Lyon, dans la nuit du 29 au 30 avril 1562. L'idéal est d'essayer d'établir une relation avec les scénarios que vous avez pu faire jouer auparavant. Exemple de situation initiale : si les PJ sont des membres de la maison de Sanceny (voir Le Rimailleur Ferrailé), ils sont restés jusqu'à présent à l'Hôtel de la Rigaudière pour veiller sur la sécurité de Madame la Baronne et de Mademoiselle Agrippine. Si aucun de vos PJ n'a de compétences médicales, César peut aussi être présent - un médecin ou un barbier peuvent être très utiles au cours du scénario... Dès le début de la guerre, le Baron est parti rejoindre le Duc de Guise, et François-Donatien a repris son service d'officier dans les compagnies d'ordonnance. Dans la nuit du 29 au 30 avril 1562, les PJ sont réveillés par des rumeurs d'arquebusades et d'émeutes qui semblent éclater en plusieurs quartiers. Un jeune gentilhomme, Hector de Malmaison, frappe alors à coups redoublés à la porte de la propriété ; il est armé, porte diverses estafilades et annonce qu'il vient de la part du lieutenant du gouverneur pour avertir Madame la Baronne que les huguenots se sont soulevés, que la ville est perdue et qu'il faut fuir. Il recommande Villefranche, encore tenue par les troupes royales.

A vous de mettre en scène la fuite de la Baronne, de Mademoiselle Agrippine et éventuellement de César, sous la protection des PJ. Mettez l'accent sur le chaos qui règne dans les rues, emplies de fumées, des éclairs sporadiques des arquebusades, des cavalcades de bandes d'émeutiers et de fuyards... Vous pouvez plonger vos PJ dans un ou deux accrochages (en particulier aux portes de la ville, théâtre de combats violents), mais veillez à ce qu'ils puissent s'enfuir sans trop de mal - la suite du scénario devrait les mettre à rude épreuve...

Une fois dépassés les derniers faubourgs, ils galopent à bride abattue vers le nord, sur la route qui longe la Saône. Derrière eux, les éclairs des fusillades illuminent parfois les clochers ou les toits de Lyon retentissante de combats. Hélas, très vite, ils aperçoivent plusieurs bandes, totalisant une cinquantaine de cavaliers, qui semblent trotter à leur rencontre. Dans la nuit, ils voient vaguement les éclats froids des corselets et des bourguignottes, et les points brasillants des mèches de pistolets... 115 aperçoivent surtout les taches claires des casques blancs, couleur des rebelles. Un officier semble les repérer et lance de loin un "Qui vive !". Les PJ reconnaissent la voix d'un vieil ennemi - choisissez un gaillard bien retors parmi ceux qui ont survécu aux précédents scénarios, comme Morimont, le comte de Jussac, le lieutenant de Cassagnac... Dès lors, les PJ devraient paniquer et se rabattre sur les collines. Dès qu'ils font mine de prendre la fuite, les cheveu-légers huguenots leur donnent la chasse. Sur le coteau, les PJ trouvent le chemin de Caluire, qui devrait les mener vers le

Bois d'Oingt... L'aube les surprendra en train de gravir le flanc de la colline, toute une cornette de cavalerie aux trousses. Leur vieil ennemi les reconnaîtra à la lueur du soleil levant, et la poursuite deviendra alors acharnée.

La chasse durera toute la journée. Vous pouvez la traiter de façon elliptique, ou en faire un moment fort. Dans ce cas, multipliez les tests d'équitation - si les PJ en ratent, ils sont rattrapés par un ou deux cheveu-légers en pointe, et de brefs accrochages peuvent avoir lieu. Mettez l'accent sur l'épuisement des chevaux, méngez le suspense en distançant les poursuivants, puis en les faisant réapparaître à la faveur d'un incident: passage d'un gué mal négocié, cheval qui boîte, chute due à un échec critique en équitation, malaise d'Agrippine épuisée par la chevauchée... Vous pouvez construire tout un chapitre du scénario en faisant une variante XVI^e siècle du "Duel" de Spielberg... Mais ne faites pas perdre de vue que la supériorité numérique des cheveu-légers rendra tout affrontement direct fatal aux PJ. Méfiez-vous aussi de PJ astucieux qui tenteraient de se dissimuler pour laisser passer leurs poursuivants et rebrousser chemin ; une bonne parade consiste à laisser en arrière une vingtaine de cheveu-légers qui abreuvait leurs chevaux à une fontaine ou à une source... 115 rattrapent à nouveau les PJ vers le Bois d'Oingt et les empêcheront de reprendre la direction de Villefranche.

2. Arrivée au Bois d'Oingt

En fin de soirée, les PJ ont les jambes et les reins rompus par la chevauchée ; leurs chevaux sont trempés de sueur et bronchent d'épuisement. Les montures des cheveu-légers ne semblent guère en meilleur état, mais les huguenots les talonnent toujours. C'est alors que les PJ s'engouffrent dans le bourg du Bois d'Oingt. L'entrée du village est tenue par quelques gens de pied de Jacques de Francheville, dont les panaches ou les casaques blancs montrent l'appartenance au camp rebelle. Les PJ pourront facilement les bousculer, mais, un peu plus loin, une dizaine de piquiers tentent de les arrêter. C'est alors qu'une arquebusade nourrie part d'une barricade dressée au bout de la rue : Gratien d'Azergues et Henriot La Gaule ont aperçu les PJ et ont donné l'ordre d'ouvrir le feu sur les piquiers. Le barrage huguenot est disloqué par la fusillade, et les PJ aperçoivent Gratien d'Azergues qui leur adresse de grands signes et leur crie de rejoindre la protection de la barricade et de ses gens. Si vous voulez rendre la tension insoutenable, quelques chevaux de PJ tombent alors d'épuisement ou sont fauchés par des balles perdues, et les cheveu-légers s'engouffrent en chargeant dans la rue sur leurs arrières... Toujours couverts par les gens d'armes de Gratien, les PJ peuvent alors gagner in-extremis la barricade, alors que la première vague des cheveu-légers se brise contre un feu nourri.

Les cheveu-légers refluent rapidement, et les PJ sont chaleureusement accueillis par les

d'Azergues. Le père Bouillard, François et Louis ont été attirés par la fusillade, et les PJ se retrouvent rapidement entourés par la plupart des protagonistes masculins du drame... François d'Azergues se présente comme le sieur du Bois d'Oingt et invite les PJ à se restaurer et se reposer dans son hôtel, situé en face de l'église.

Là, les PJ pourront faire plus ample connaissance avec leurs sauveurs, avoir une conversation avec François d'Azergues qui leur permettra d'avoir un aperçu de la situation locale - et apprendre que sa nièce Anne est en train de mourir, veillée par sa tante et par sa grand-mère. Comme les PJ sont épuisés, il y a fort à parier qu'ils accepteront avec reconnaissance un appartement pour se reposer. (Si vos joueurs rechignent, n'hésitez pas à leur faire faire des tests sous Endurance ; ceux qui échouent subissent des malus provoqués par l'épuisement. Ceux qui réussissent subissent la menace de subir d'autres tests ultérieurs...)

C'est pendant le repos des PJ que Jeanne tuera François, à quelques mètres à peine.

3. Le siège du bourg du Bois d'Oingt

Le Bois d'Oingt est un gros village, bâti sur le coteau qui domine l'Azergues, une petite rivière qui va se jeter dans la Saône. Les huguenots tiennent les quartiers périphériques du bourg, les catholiques tiennent la place de l'église, un peu surélevée au-dessus du reste de la localité. La place de l'église est grossièrement triangulaire : elle est flanquée à l'est par l'église, au nord par l'hôtel d'Azergues. L'hôtel est une grosse maison aux fenêtres à l'italienne, flanquée d'une tour carrée d'origine médiévale.

La place est le centre névralgique du bourg : il faut la traverser pour emprunter la route qui va de Lyon à Villefranche en passant par les collines. Trois rues y donnent accès : la rue de Caluire au sud (par laquelle sont arrivés les PJ), la rue Ansière à l'est, qui longe le chevet de l'église (et part en direction de Villefranche) et la rue du Vieux Moulin à l'ouest, qui descend vers l'Azergues. C'est dans ces trois rues que les catholiques ont dressé des barricades.

Les catholiques comprennent quarante-cinq gens de pied, sans compter les principaux PNI : on relève parmi eux quinze arquebusiers, dix arbalétriers et vingt fantassins armés de piques ou de cognées. Les troupes coalisées de Jobelin Richet et de Jacques de Francheville comptent trois artilleurs et soixante-dix gens de pied. On y dénombre trente arquebusiers, dix arbalétriers et trente fantassins armés de piques ou de cognées. A ces effectifs, il faut rajouter les cinquante cheveu-légers qui ont donné la chasse aux PJ (moins ceux qui ont été éventuellement abattus en chemin).

Les barricades sont des entassements anarchiques de meubles, de charrettes et de bois de chauffe. Elles sont suffisamment épaisses pour arrêter les balles et les carreaux. Un personnage qui tire

sous la protection de la barricade ne peut être touché qu'à la tête, aux bras ou aux mains ; un personnage qui défend la barricade avec une arme d'hast ne peut être touché qu'à la tête, aux bras, aux mains ou au corps. Les coups localisés dans les membres couverts se perdent dans la barricade.

4. Deuxième assaut huguenot

Alors que les PJ dorment depuis une bonne heure, leur sommeil est troublé par plusieurs coups de feu. Henriot La Gaule fait irruption dans leur chambre, leur annonce que les huguenots lancent un nouvel assaut et que Monsieur d'Azergues les supplie de joindre leurs forces à celles des défenseurs. (Les PJ penseront sans doute que ce "Monsieur d'Azergues" est François, alors qu'il s'agit de Gratien. Par la suite, cette confusion pourrait lancer les PJ sur une fausse piste, s'ils se mettaient à soupçonner Henriot du meurtre...)

Gageons que les PJ rejoindront les barricades ; un excellent arquebusier peut s'installer dans le clocher, d'où il possèdera une vue plongeante sur la rue Ansière - mais où il risque d'être pénalisé par des malus distance (20 pas de la barricade). La tour de l'hôtel d'Azergues offre aussi un beau point de vue, mais elle est éloignée d'environ cinquante pas des barricades, ce qui rend les tirs extrêmement imprécis...

Comme les rues étroites du bourg ne se prêtent pas à une charge de cavalerie, les cheveu-légers ont mis pied à terre et attaquent les barricades mêlés aux gens de pied de Jacques de Francheville. Les huguenots sont nombreux, mais les catholiques possèdent l'avantage de la position. Mettez en scène un accrochage confus et violent, déchiré par les flammes des pistolets et des arquebuses, le fracas des détonations et les hurlements des combattants, envahi par la fumée épaisse de la mousqueterie qui prive bientôt les défenseurs des barricades de presque toute visibilité.

Ce combat est aussi une bonne occasion pour familiariser les PJ avec les personnalités du camp catholique. Gratien d'Azergues galvanise ses hommes par son courage tranquille et les bravades insolentes lancées à l'ennemi. Henriot La Gaule s'expose avec témérité et intervient partout où il faut redresser la situation ; n'hésitez pas à lui faire consommer un ou deux points de Providence pour le relever de blessures inquiétantes ou pour lui faire accomplir des actions d'éclat. Le père Bouillard brandit très haut un crucifix processional sur les barricades et alterne la récitation du Credo catholique romain avec des anathèmes lancés sur l'ennemi. Un paysan furtif (Benoît Trognon) prend un malin plaisir à abattre sergents et lanspessades ennemis... Laissez aussi vos PJ prendre la part qu'ils désirent à la bagarre, et s'y illustrer s'ils font preuve de panache.

Finalement, les huguenots battront à nouveau en retraite.

5. Requiescat in pace

A l'issue du combat, Gratien réalise soudain qu'il n'a pas vu son père. Il craint qu'il n'ait été blessé ou tué au cours de l'accrochage, et fait le tour des défenseurs en l'appelant. Personne ne l'a vu au cours de la fusillade, et l'inquiétude gagne également Henriot La Gaule. Si les *PJ* se mêlent à leurs recherches, laissez-les découvrir le cadavre égorgé de François. Sinon, c'est Marie, la femme de François, qui le découvre, et qui fait retentir tout l'hôtel d'Azergues de ses hurlements.

Aussitôt, c'est la consternation et la panique dans le camp catholique. On se rassemble en masse dans la chambre du mort : François d'Azergues est assis, grotesque, sur sa chaise percée, les chausses sur les genoux et une dague enfoncée dans le cou jusqu'à la garde. Tout le monde est horrifié et stupéfait - et tout le monde est sincère, car Jeanne, qui est restée pour veiller sur Anne, est absente. Louis d'Azergues comme Gratien jurent de retrouver le meurtrier et de lui brûler la cervelle. Ils demandent aux *PJ* de les aider dans leur entreprise - et cette demande est empreinte de soupçon si les *PJ* n'ont pas participé à la défense des barricades. En effet, dans un premier temps, tout le monde pense que François a été tué pendant le combat. Les *PJ* se retrouvent donc à enquêter sur un meurtre, dans un quartier en état de siège. Dès lors, le scénario devient très ouvert. Voici l'exposé d'un certain nombre de pistes que vos *PJ* pourront suivre, mais attendez-vous à improviser - car les joueurs savent toujours se montrer surprenants...

6. La chambre du mort

Sur place, les *PJ* peuvent découvrir plusieurs indices intéressants en examinant le corps :

1° S'ils examinent la dague qui a servi à tuer François d'Azergues, la plupart des familiers la reconnaîtront comme étant l'arme du défunt. Le fourreau de la dague, posé avec le baudrier de François sur une chaise voisine, est effectivement vide.

2° Un test de "Perspicacité" réussi sur le visage du défunt permet de deviner que le rictus cadavérique ne parvient pas à chasser une expression de surprise, qui dut être la dernière émotion de François d'Azergues. Pourtant, le sieur du Bois d'Oingt a dû voir venir son meurtrier, puisque la dague a été enfoncée de face.

3° Un test de "Médecine" réussi permet de déduire deux observations. D'une part, François d'Azergues a dû être tué net, la dague ayant traversé de part en part la gorge et la nuque; il faut une grande force ou une grande maîtrise pour tuer ainsi un homme. D'autre part, le sang du mort est à demi-coagulé quand on le découvre, ou complètement coagulé si les *PJ* attendent quelques temps avant de l'examiner ; cela semble signifier que François a été tué depuis un certain temps, sans doute avant l'assaut des huguenots...

4° Un *PJ* particulièrement astucieux qui chercherait à définir le "style" d'attaque employé par l'assassin peut effectuer un test sous "Vénérisme" :

si le test est réussi, il pourra remarquer que François a été "servi" comme on achève le gibier. (Pour éviter de vendre la mèche grâce au nom de la compétence employée, je recommande un test secret du *MI* derrière le paravent...)

La pièce contient, outre le lit et les coffres de rangement, un bureau et deux cassettes. Les cassettes contiennent cent vingt-cinq livres tournois, un livre de raison et des papiers. Le livre de raison est une sorte de journal où l'on consigne les considérations personnelles et les comptes. Un examen poussé du Livre de Raison de François (au moins une heure) permet de découvrir que François et Henriot La Gaule ont été inquiétés en 1560 pour la mort d'un braconnier, Germain Trognon ; mais le livre ne contient que quelques allusions peu claires. A partir de 1561, il n'est plus fait mention de cette affaire. Permettez aussi un test de "Comptabilité" aux *PJ* qui lisent le cahier: si ce test est réussi, les *PJ* découvriront que de 1557 à 1560, François semble avoir envoyé des sommes de plus en plus importantes à un destinataire inconnu à Lyon. A partir de juin 1560, c'est le destinataire mystérieux qui s'est mis à envoyer de l'argent à François; mais les sommes rendues sont loin d'égaliser les sommes données par François.

Dans les papiers, les *PJ* peuvent aussi trouver une lettre griffonnée à la diable. Un test de "Calligraphie" réussi permet de déduire que l'encre est très récente (quelques heures tout au plus), et qu'elle a dû être rédigée sur un support instable (un dos ou une cuisse). Elle porte le texte suivant :

"Monsieur,

Je vien d'arriver aveques mes gens & je trouve grande confusion en la place. Je vous prie de m'esclairer sur les causes de ce brouillis. On m'annonce aussi que Mademoiselle d'Azergues seroit navrée d'un fort méchant coup. Vous me saurez bien contrarier de cette situation, et je souhaite qu'il ne faut y voire feslonie de vostre part. J'attens de vos explications sans delaiz.

J. de F."

Si les *PJ* soupçonnent grâce à cette lettre la collusion entre François et son ennemi, ils pourraient être tentés d'abandonner l'enquête, sous prétexte que le meurtrier est sans doute un bon catholique et un loyal sujet de sa majesté Charles IX... Dans ce cas, Jacques d'Azergues (qui craint le meurtrier...) pousse les *PJ* à ne négliger aucune piste, et laisse entendre que cette lettre peut être un faux laissé par l'assassin et destiné à lancer les enquêteurs sur une fausse piste...

7. Collecter les témoignages

Selon toute logique, les *PJ* devraient partir à la chasse aux renseignements. Suivent un certain

nombre d'informations (et de mensonges) qu'ils pourront recueillir auprès des principaux *PNJ*. Ne perdez jamais de vue que la plupart des *PNJ* suivent des objectifs personnels et qu'ils nourrissent parfois de fortes inimitiés les uns envers les autres, ce qui peut orienter fortement leurs témoignages. En outre, les *PNJ* ne fourniront bon nombre de leurs informations que si les *PJ* posent les bonnes questions...

Jeanne d'Azergues : Elle prétend ne rien savoir (et prend les *PJ* avec hauteur...) Elle se dit sourde et elle ajoute que les arquebusades accentuent ses bourdonnements d'oreille - alors, entendre un meurtrier qui se glisse dans la demeure... A propos de la mort de Germain Trognet, elle prétend ignorer s'il a été tué loyalement ou non, mais elle affirme qu'il n'a eu que ce qu'il méritait. Au moment de la mort de son fils, elle prétend qu'elle veillait Anne. Elle prétend tout ignorer de contacts récents entre François et Jacques de Francheville, mais ajoute qu'elle a eu connaissance d'un ancien projet qu'il avait eu de marier Anne avec leur voisin huguenot - un projet qu'elle a combattu avec la dernière énergie, et qu'elle se vante d'avoir fait échouer. Elle pourra exposer très longuement les griefs qu'elle a contre les Francheville... A propos de la naissance d'Anne, elle refusera obstinément de livrer l'identité du père. Si les *PJ* lui demandent la teneur de la conversation qu'elle a eue avec François au début de la soirée, Jeanne leur répond avec hauteur qu'il s'agit d'une affaire de famille et que leur question est déplacée et discourtoise.

Des *PJ* attentifs (Test de "Perception" réussi) pourront remarquer qu'il y a des taches de sang sur les manches et le busc de la robe de Jeanne. S'ils le lui font remarquer, elle leur rétorquera sans se démonter qu'il s'agit du sang d'Anne, qui a dû souiller ses vêtements quand elle a tenté de panser sa plaie. (C'est un mensonge ; c'est bien le sang de François.)

Louis d'Azergues : Il n'était pas présent sur les barricades au moment de l'assaut des huguenots, ce qui en fait le suspect numéro un si personne ne découvre que François a été tué avant le combat. Il prétend qu'au moment du combat, il a ouvert le feu sur les assaillants depuis une fenêtre du deuxième étage de la tour de l'hôtel - ce qui n'est qu'à moitié vrai ; Louis était bien dans l'hôtel, mais surtout pour échapper aux balles perdues... En revanche, si l'on a découvert que la mort de François remonte avant l'assaut des rebelles, Louis ne devrait plus être suspect, puisqu'il a passé beaucoup de temps à interroger les *PJ* sur leur fuite hors de Lyon au début de la nuit.

Louis peut livrer des informations précises sur l'affaire Germain Trognet, et orienter les soupçons des *PJ* sur Benoît Trognet. A propos des mouvements financiers du Livre de Raison de François, il prétendra que ces sommes lui étaient confiées pour être investies dans de lucratives affaires. L'argent renvoyé à partir de 1560 aurait représenté le

bénéfice des placements. Louis prétend bien sûr tout ignorer de contacts éventuels entre son frère et les Francheville. Il est au courant de l'ancien projet de mariage entre Anne et Jacques de Francheville, affirme que c'est sa mère Jeanne qui l'a empêché, et prétend n'avoir aucune opinion à ce sujet. Interrogé au sujet de la jeunesse de Jeanne, Louis évoquera ses séjours à la cour du roi "François le Grand". Il connaît également l'anecdote de la chasse de La Chapelle-Vendômoise, que Jeanne lui a maintes fois raconté dans son enfance.

Si les *PJ* commencent à soupçonner le lien qui associe Louis à Jacques de Francheville, il peut devenir plus bavard - il peut par exemple révéler le nom du père d'Anne, ou encore l'amour scandaleux des deux jeunes gens. Il peut aussi insister sur la tension très vive qui opposait Gratien à son père à la suite du projet de mariage d'Anne... Il peut alors orienter les *PJ* (avec mille scrupules hypocrites) sur la piste de son neveu ; après tout, c'est à Gratien que revient le titre seigneurial...

Marie d'Azergues : Interroger Marie demandera des trésors de diplomatie. Submergée par le chagrin et l'horreur, elle est en pleine crise de nerfs. Si les *PJ* parviennent à la calmer, elle n'en reste pas moins submergée par la peur, car elle soupçonne que les assassins d'Anne et de François se dissimulent parmi ses familiers. Avec beaucoup de douceur et de psychologie, les *PJ* peuvent néanmoins obtenir des renseignements intéressants.

Elle peut révéler aux *PJ* que l'argent envoyé à Lyon était destiné à épouger les dettes de jeu de Louis. Elle peut aussi dire que Louis a gagné un grand empire sur son aîné à partir du moment où il est parvenu à le dépêtrer de l'affaire Trognet. Si les *PJ* se montrent particulièrement habiles, elle pourra même livrer des renseignements capitaux : d'une part, l'acharnement avec lequel Louis a harcelé Anne quelques heures auparavant, sur son lit de souffrances, pour la convaincre de plaider la capitulation auprès de son cousin (mais Marie n'en a pas saisi le détail, car Louis parlait à voix basse) ; d'autre part, le fait que Madame Jeanne a quitté la chambre de Jeanne à deux reprises : la première fois pour aller discuter en tête-à-tête avec François (absence que Louis que Louis mit à profit pour harceler Anne), la seconde fois pendant une demi-heure, pour se reposer. La première absence de Jeanne eut lieu une heure environ avant l'arrivée des *PJ*. La seconde absence eut lieu entre l'arrivée des *PJ* et l'assaut des huguenots.

Des *PJ* attentifs (Test de "Perception" réussi) pourront remarquer qu'il y a des taches de sang sur les manches et le busc de la robe de Marie. S'ils le lui font remarquer, elle s'effondrera en larmes et leur expliquera qu'il s'agit du sang d'Anne, qui a dû souiller ses vêtements quand elle a tenté de panser sa plaie. (C'est la vérité.) Si les *PJ* lui demandent si Jeanne l'a aidée à soigner la jeune fille, elle répondra par la négative - sauf si Jeanne est

présente.

Gratien d'Azergues : Gratien aura un comportement très ambigu : tout d'abord, il se montrera certes bouleversé par l'assassinat de son père, mais il se montrera aussi très ouvert avec les *PJ*, et manifestement désireux de retrouver l'assassin. Vers minuit, Jeanne le prendra à part et lui révélera toute la vérité. A partir de ce moment, Gratien changera du tout au tout. Il deviendra méfiant, distant, et n'hésitera pas à faire obstruction aux recherches des *PJ*. Il pourra devenir dangereux si les *PJ* ne réagissent pas avec diplomatie. (Il pourra par exemple provoquer en duel un *PJ* qu'il juge indélicat...)

Avant minuit, Gratien est prêt à fournir toutes les informations qu'il connaît. Il ignore le détail de l'affaire Germain Trognet car il était déjà au service du maréchal de Brissac à l'époque. Il a eu connaissance du projet de mariage entre Anne et Jacques de Francheville, et manifeste une grande reconnaissance à sa grand-mère pour avoir rompu l'affaire. Il reconnaît qu'il aime sa cousine, et il est au désespoir de la savoir mourante. Il ignore tout du détail des affaires qui unissaient son père et son oncle - et c'est préférable pour Louis... Il ignore également qui est le père d'Anne.

Après minuit, Gratien devient extrêmement sombre et cassant. Il devient très susceptible, et risque de devenir vindicatif à la moindre vétille. Si les *PJ* soupçonnent Jeanne, il n'hésite pas à venir froidement défier le meneur des *PJ* pour "défendre l'honneur de son aïeule". La seule façon de l'adoucir est de tenter de soigner Anne.

Si Gratien a vent des trafics de Louis, c'est son oncle qu'il ira tout droit défier... S'il apprend que c'est Benoît Trognet qui a abattu Anne, il le cherche et l'arquebuse sans sommation.

Anne d'Azergues : Anne est inconsciente quand les *PJ* arrivent au Bois d'Oingt... Il semble donc difficile de l'interroger. Un médecin ou un barbier pourront toutefois l'examiner. Ils découvriront ainsi que la balle qui l'a frappée est entrée dans le dos, non loin de la colonne vertébrale et du cœur. Un test de "Médecine" réussi permettra d'émettre un diagnostic extrêmement pessimiste. Un test difficile de "Chirurgie" réussi permettra d'extraire la balle sans tuer la malheureuse - si le test échoue, Anne meurt au cours de l'opération. Un personnage doté de la compétence "Armurerie" pourra examiner la balle ; s'il réussit son test sous "Armurerie", il pourra remarquer le calibre assez important du projectile, et conjecturer qu'il a sans doute été tiré par une arquebuse ou une pistole, non par un pistolet. Si la balle a été extraite, un test difficile sous "Médecine" ou sous "Connaissance des simples" permettra de ranimer Anne et de prolonger sa vie de quelques heures.

Anne sera alors en état de parler. Il faudra

alors la ménager ; au-delà de trois questions, elle risque de perdre à nouveau connaissance. En outre, elle perdra à coup sûr conscience si une personne la rudoie un peu, même verbalement.

Anne ignore tout de l'identité de son père ou des trafics entre ses deux oncles. Elle leur préfère sa tante et sa grand-mère, bien qu'elle sache que les deux femmes ne s'aiment pas. Elle est reconnaissante à sa grand-mère d'avoir refusé le projet de mariage qui l'aurait livrée à Jacques de Francheville. Elle avoue volontiers son amour pour Gratien. Elle ne se souvient pas des circonstances exactes dans lesquelles elle a été abattue. Elle se rappelle simplement qu'elle sortait de l'église où elle avait été déposer un bouquet de primevères aux pieds de la Sainte-Vierge, qu'elle a vu une grande presse d'hommes en armes, que des coups de feu sont partis en tous sens et qu'elle a couru vers l'hôtel d'Azergues...

L'information la plus importante qu'elle puisse livrer, c'est la révélation des pressions que Louis lui a fait subir quelques heures plus tôt. Louis voulait la faire jurer de convaincre Gratien de cesser toute résistance face aux huguenots ; l'avocat a argumenté sa demande en affirmant que Lyon était déjà tombée aux mains des huguenots, que Gratien et ses hommes ne pourraient résister plus de quelques heures, et que toute la population catholique risquait d'être massacrée à cause de cette résistance inutile. Louis faisait aussi miroiter à Anne que plus vite les combats cesseraient, plus vite on pourrait faire venir un médecin de Lyon. L'insistance de son oncle Louis a paru bizarre à Anne ; elle s'est étonnée que ce soit lui, et non son oncle François, qui lui ait fait cette demande, car c'était François qui était le chef de famille et le seigneur du bourg.

Henriot La Gaule : Henriot ne se fiera qu'à des *PJ* ayant fait preuve de courage au feu. Il connaissait bien Pierre d'Azergues, et possède pas mal d'informations sur les problèmes que Jeanne rencontra avec les Francheville lors de la captivité de son mari, en 1525-1528. Il admire aussi la vieille dame pour ses qualités de chasserresse, et connaît l'épisode de La Chapelle Vendômoise par ouïe-dire. Il soupçonne la véritable identité du père d'Anne, mais son sens de l'honneur lui interdit de faire part de ses spéculations, et il faudra des trésors de diplomatie pour lui tirer les vers du nez à ce sujet.

Il sait que Gratien a été envoyé servir sous les armes pour l'écarter de sa cousine. Il se méfie beaucoup de Louis d'Azergues, qu'il juge trop poli et trop savant pour être honnête... Trois ou quatre ans plus tôt, François lui avait confié que son jeune frère lui causait bien des soucis, sans en préciser la nature, mais les deux frères semblaient s'être réconciliés à la suite de l'affaire Germain Trognet.

S'il est interrogé sur l'affaire Trognet, Henriot affirme haut et fort que le braconnier n'avait pas volé sa mort. Il soutient que Germain a été abattu

de face, alors qu'il menaçait François d'Azergues de son arquebuse, et soutient que le reste n'est que mensonge. Il soupçonne fortement Benoît Trognet d'avoir assassiné François, pour venger la mort de son frère.

Enfin, Henriot était au cœur de l'accrochage où Anne fut abattue. Il l'a vue courir depuis l'église vers l'hôtel d'Azergues ; or les catholiques défendaient l'église, tandis que les huguenots arrivaient sur la place du bourg en se déployant devant l'hôtel d'Azergues. Anne courait donc vers les huguenots : la balle qui l'a touchée dans le dos a donc été tirée par une arme catholique...

Le père Souillard : Le père Bouillard sait beaucoup de choses sur la famille d'Azergues - grâce à son statut de confesseur. Toutefois, il respecte ses devoirs sacerdotaux, et ne violera pas le secret de la confession.

A propos de la naissance d'Anne, il refuse de donner le nom du père, mais ajoute que la demoiselle d'Azergues pourrait représenter un fort beau parti pour un petit hobereau de province. Au sujet de Louis, il affirme tout net qu'il faut s'en méfier : il a trop longtemps vécu dans de grandes cités comme Paris et Lyon, et il pourrait fort bien y avoir corrompu ses mœurs. Il ajoute que pendant plusieurs années, Louis semble avoir causé bien du souci à son aîné.

Au sujet de l'affaire Germain Trognet, il affirme qu'il a pu voir le corps avant de le mettre en terre, et qu'il avait bien été abattu de deux balles dans le dos. Il ne sait pas s'il y a eu crime ; il était prêt à témoigner à la demande de Benoît Trognet pour attester que Germain avait été abattu dans le dos. Mais Louis d'Azergues a étouffé l'affaire auprès du Parlement de Lyon, et l'affaire a été enterrée. Comme les d'Azergues sont de bons catholiques, le père Bouillard n'a pas jugé bon de les affaiblir en protestant contre les manœuvres de l'avocat... Il attestera aussi du fait que les deux frères d'Azergues sont devenus très proches après l'affaire Trognet.

Le curé connaît l'amour "coupable" entre Gratien et Anne, et juge que la décision d'écarter Gratien fut fort sage. Il nourrit aussi une grande estime pour les dames d'Azergues, en particulier pour "Madame Jeanne", dont la foi catholique lui semble beaucoup plus profonde que celle de ses fils.

Enfin, le père Bouillard était au cœur de l'accrochage où Anne fut abattue. Il l'a vue courir depuis l'église vers l'hôtel d'Azergues ; or les catholiques défendaient l'église, tandis que les huguenots arrivaient sur la place du bourg en se déployant devant l'hôtel d'Azergues. Anne courait donc vers les huguenots : la balle qui l'a touchée dans le dos a donc été tirée par une arme catholique...

Benoît Trognet : Benoît Trognet est très prudent ; il ne se confiera pas facilement, même sur

les sujets qui lui tiennent à cœur. Il aura plus de chance de s'ouvrir à une personne de basse condition qu'à un notable ou un aristocrate. Comme il est très pieux, il pourra aussi se rendre aux raisons d'un membre du clergé.

Benoît Trognet peut colporter nombre de ragots plus ou moins fondés sur les d'Azergues, qu'il déteste cordialement. Au sujet de Jeanne, il insinuera qu'avant d'avoir épousé le sieur Pierre d'Azergues, elle fut la putain du roi François I. Il se fera un plaisir de révéler aux *PJ* qu'Anne est une bâtarde, née de père inconnu. Il révélera aussi que les gens du pays considèrent Louis d'Azergues comme un débauché, qui disperse la fortune familiale dans les bordels et les cabarets. Enfin, il affirmera aussi que Gratien et Anne couchaient ensemble.

Si on l'interroge sur la mort de son frère, il se montre d'abord très réservé. Si les *PJ* gagnent sa confiance, il leur expliquera l'affaire par le menu, en précisant bien que son frère a été assassiné de deux balles tirées dans le dos. Il invitera les *PJ* à aller voir le curé pour vérifier ses dires. Il crache sa haine pour les meurtriers, François et Henriot, et pour leur complice, Louis, qui a étouffé l'affaire.

Si on l'interroge sur la balle qui a fauché Anne en lui faisant remarquer qu'elle a sans doute été tirée par un catholique, il affirme qu'il n'a pas de haine pour les dames d'Azergues. Il fait aussi remarquer que Henriot figurait au nombre des combattants et qu'il n'en serait pas à son premier meurtre en traître ; il précise aussi que Gratien menait les catholiques, et que le jeune homme pouvait fort bien avoir été très jaloux de l'ancien projet de mariage entre sa cousine et Jacques de Francheville.

Mais l'information la plus fiable et la plus intéressante que puisse fournir Benoît Trognet est la suivante : peu de temps avant l'arrivée des *PJ*, il a vu un petit garçon se glisser furtivement hors de l'hôtel d'Azergues et se faufiler au-dessus de la barricade en direction des quartiers tenus par les huguenots. Il a reconnu l'enfant : il s'agit de David Richet, le fils du laboureur Richet, l'un des huguenots les plus influents du bourg.

8. Les huguenots reviennent à la charge

Alors que les *PJ* sont occupés à chercher le meurtrier du sieur du Bois d'Oingt, les huguenots s'acharnent à prendre la place. Ils lanceront encore deux assauts au cours de la nuit. Le premier aura lieu peu après minuit, le second une heure avant l'aube.

A. La canonnade : Ayant éprouvé la résistance des catholiques, les huguenots se sont rendu compte qu'il leur serait difficile de prendre les barricades... Mais Jacques de Francheville, mêlé depuis plusieurs semaines aux préparatifs des rebelles, dispose dans son domaine d'une couleuvrine bâtarde (calibre 7), qu'il fait convoyer de toute urgence sur le Bois d'Oingt.

Peu après minuit, les sentinelles de la barricade de la rue Ansière donnent l'alerte. On perçoit de l'agitation au bout de la rue. A une centaine de pas, une douzaine de huguenots sont en train de bloquer la rue avec deux charrettes. Ils semblent se livrer à une grande activité derrière leur protection, mais il est impossible de voir ce qu'ils font. Un personnage qui aura la (très) bonne idée de monter dans le clocher s'apercevra que l'ennemi est en train de mettre en batterie une couleuvrine sous le couvert des charrettes. Quand la pièce est chargée, les huguenots retirent les charrettes, et canonnent la barricade ! Celle-ci est à moitié disloquée par l'impact, et deux gens d'armes catholiques sont grièvement blessés. Les huguenots remettent en place les charrettes pour recharger à l'abri leur canon. A partir de ce moment, chronométrez secrètement les réactions de vos *PJ*, car les huguenots mettront huit minutes pour recharger le canon et faire feu à nouveau ; si un deuxième boulet est tiré sur la barricade, celle-ci explose et les huguenots lancent un assaut massif sur la brèche... *PJ* et défenseurs, dépourvus de protection, perdent l'avantage de la situation. Cet assaut pourra être repoussé, au prix de lourdes pertes, mais l'assaut suivant submergera les catholiques...

Pour éviter cette catastrophe, il faut réagir très vite. Un arbalétrier posté dans le clocher peut tenter de faire exploser la batterie en tirant avec des carreaux enflammés sur les tonnelets de poudre noire des artilleurs (et il faut une bonne minute pour grimper dans le clocher...) ; toutefois, la distance qui sépare le tireur ainsi placé de la batterie est de 120 pas et génère donc un malus de cinq dés... Cette distance est trop grande pour que la portée d'une arquebuse soit efficace. La meilleure solution reste l'attaque pour détruire la batterie ennemie. Si au bout de cinq minutes les *PJ* n'ont pas proposé cette action, c'est Gratien et Henriot qui prennent l'initiative de l'assaut... Il restera alors trois minutes pour neutraliser le canon.

Outre les *PJ* qui se lancent dans l'assaut, le commando catholique comporte Gratien, Henriot, trois arquebusiers et trois piquiers. Benoît Trognon suit sur les arrières et couvre les attaquants. La batterie huguenote est défendue par les gens de pied de Jacques de Francheville ; elle compte quatre arquebusiers, deux arbalétriers et six piquiers protégés par les charrettes ; elle compte aussi trois artilleurs, qui ne se battent que s'ils sont attaqués personnellement. Les catholiques ont plusieurs solutions pour neutraliser le canon :

1. Abattre les gardes de la batterie : s'il y a de nombreux blessés ou tués parmi eux, ils ne pourront plus déplacer les charrettes pour ouvrir le champ de tir du fauconneau. Malheureusement, cela n'apportera qu'une solution très transitoire au problème : d'autres huguenots arriveront au bout de quelques minutes et prendront la place de leurs

compagnons hors de combat...

2. Abattre les trois artilleurs : ils sont les seuls à savoir employer le fauconneau. Il suffit toutefois qu'un seul soit encore valide pour diriger efficacement de simples soldats et continuer à manœuvrer la pièce.

3. Détruire la batterie : l'idéal est de prendre la batterie, d'installer une mèche sur un tonnelet de poudre noire et de prendre la fuite avant que tout n'explose. Ce type de sabotage nécessite un test facile sous "Armurerie" ou sous "Artillerie" ; un échec provoque l'explosion alors que les saboteurs sont à 35 pas du fauconneau ; un échec critique provoque une explosion alors que les saboteurs sont à 15 pas du fauconneau. Bien sûr, une balle logée dans un des six tonnelets de poudre noire suffit à provoquer un magnifique feu d'artifice... L'explosion dévastera toute la rue, éventrant les deux maisons voisines. Les assaillants eux-mêmes risquent d'être renversés par le souffle. Appliquez-leur les dégâts suivants :

à 10 pas et moins du fauconneau : Dégâts

6

à 11 à 20 pas du fauconneau : Dégâts 5

à 21 à 30 pas du fauconneau : Dégâts 4

à 31 à 40 pas du fauconneau : Dégâts 3

à 41 à 50 pas du fauconneau : Dégâts 2

à 51 à 60 pas du fauconneau : Dégâts 1

4. S'emparer de la batterie : cela n'a de sens que si un des *PJ* au moins dispose de la compétence "Artillerie". En outre, il faut au moins cinq hommes solides (plus de deux en Puissance) pour manœuvrer ou déplacer le fauconneau, et il faut en outre récupérer tonnelets de poudre noire (un homme peut en porter au maximum deux) et les boulets de calibre 7. Enfin, si la barricade catholique n'a pas été détruite, il sera impossible de la faire franchir par le fauconneau.

L'affaire sera d'autant plus périlleuse que des cheval-légers (à pied) arriveront en renfort au bout de quelques minutes, à raison de 10 par tour, jusqu'à un maximum de vingt hommes. Ils risquent de submerger les catholiques si ceux-ci sont en train de reculer le canon vers leurs positions, et de récupérer la pièce. La meilleure chose à faire consisterait à retourner immédiatement le fauconneau contre les huguenots et à les canonner à brûle-pourpoint - mais si aucun des *PJ* n'a la compétence "Artillerie", ils peuvent très bien faire sauter le canon accidentellement.. Comme il serait trop long de recharger le canon, il serait préférable de l'abandonner et de le faire exploser.

B. Le coup de Jarnac : Au cours de la nuit, Jobelin Richet se souviendra d'une vieille rumeur selon laquelle les caves de l'hôtel d'Azergues communiquaient jadis avec les maisons voisines. En inspectant les sous-sols, les huguenots découvriront une porte murée qui devait jadis faire communiquer la cave de l'Hôtel avec celle d'une

maison qu'ils contrôlent. Ils entreprennent donc une dernière attaque avant l'aube en exploitant cette découverte.

Divers groupes lancent des coups de main contre les trois barricades - la situation risque d'être chaude dans la rue Ansière si la barricade a été disloquée au canon... Il s'agit en fait d'une diversion : pendant ce temps, quinze gens de pied démolissent la porte murée en sous-sol et tentent de s'infiltrer dans l'hôtel d'Azergues. Si des *PJ* se trouvent dans l'hôtel, ils pourront donner l'alerte à temps, en ayant perçu les coups sourds des masses et des pics ; dès lors, il sera facile de tenir l'escalier de la cave avec une poignée de défenseurs et de massacrer tous les assaillants, incapables d'attaquer à plus de deux de front. Si personne ne donne l'alerte, les quinze huguenots s'emparent du rez-de-chaussée de l'hôtel, ouvrent les fenêtres et se mettent à arquebuser par derrière les défenseurs des barricades. Gratien et Henriot mènent immédiatement une charge contre cette nouvelle menace, mais en laissant le reste de leurs hommes aux barricades. Tout dépendra alors des *PJ* : s'ils n'interviennent pas au secours de Gratien et d'Henriot, ceux-ci seront dépassés par le nombre et massacrés par les huguenots. Dès lors, les catholiques perdent espoir et commencent à se débander, et les huguenots parviennent à s'emparer de la place. Si les *PJ* prêtent main-forte à Gratien et à Henriot, Benoît Trogné se joint à eux, et la bataille tout entière dépendra de l'issue du combat contre l'hôtel d'Azergues...

Si vous avez envie de rajouter du piment au cours d'un des accrochages, une légère ondée tombera sur Le Bois d'Oingt pendant une petite heure... Après cela, toutes les armes à feu risquent de se montrer très capricieuses...

9. La reconnaissance du maréchal

Rappelons que le Maréchal de Brissac, après le départ de son guidon, a été pris d'inquiétude pour sa fille inconnue et a dépêché son frère, le comte de Secondigny, au Bois d'Oingt. Le comte apporte la reconnaissance écrite de paternité du Maréchal, et a pour mission de protéger Anne. Il est escorté par toute une cornette de gendarmerie royale.

Au début de la matinée du premier mai, le comte et sa troupe arrivent par la route de Villefranche. Ils estiment rapidement la situation. Si le Bois d'Oingt est tombé entre les mains des huguenots, ils se contenteront d'observer la tuerie de loin et de recueillir éventuellement quelques rescapés. Si les catholiques tiennent toujours le centre du bourg, les gendarmes royaux chargent les huguenots. Depuis le clocher ou depuis la tour de l'hôtel d'Azergues, les catholiques peuvent apercevoir cette troupe aux panaches et casques rouges, la couleur royale. Gratien, Henriot et le Père Bouillard lancent alors une offensive ; attaqués sur deux fronts, les huguenots se débandent

Les chevaliers de la cornette dégagent le chemin jusqu'à l'hôtel d'Azergues où ils escortent le comte de Secondigny, avec tout le respect dû à un grand dignitaire du royaume. Le comte exige immédiatement d'être mis en présence de "Mademoiselle Anne d'Azergues". Si la balle qui a touché Anne *n'a* pas été extraite, la jeune fille est déjà morte depuis plusieurs heures. Si la balle a été retirée, Anne est à l'agonie, mais encore vivante - et vous pourrez mettre en scène une scène pleine de pathos entre le comte vieillissant et la jeune fille si cela vous chante...

Qu'elle soit morte ou vivante, le comte de Secondigny se découvre devant le lit de la jeune fille et exige que tous saluent Mademoiselle Anne de Cossé, la fille de Monsieur le Maréchal de Brissac. Si les *PJ* ont soigné Anne, le comte leur affirme qu'il est leur obligé. Il leur devra une faveur s'ils sont nobles, ou leur remettra 100 livres s'ils sont roturiers... (Si les *PJ* sont arrêtés comme meurtriers, mais qu'ils ont soigné Anne, le comte de Secondigny pourra les libérer une fois quitté le Bois d'Oingt, ce qui sera sa façon de leur accorder une faveur...) Le comte demeurera avec sa compagnie de gendarmes jusqu'aux funérailles d'Anne, puis, après avoir laissé vingt hommes pour garder le bourg, reprendra le chemin de Paris. Il proposera aux *PJ* de l'accompagner s'il a acquis une bonne opinion d'eux.

Nota-Bene : Après la mort de son frère, sensiblement à la même époque que ce scénario, le comte de Secondigny sera amené à faire une très brillante carrière politique et militaire. Il sera Surlintendant des Finances de Charles IX, puis nommé maréchal en 1567 et il prendra une part active aux guerres civiles (batailles de Saint-Denis, de Montcontour et d'Arnay-le-Duc, siège de La Rochelle). Après la Saint-Barthélémy, il rejoindra les rangs des Malcontents, sera arrêté, puis relâché pour négocier la fin de la cinquième guerre civile. Autant dire que si les *PJ* gagnent son estime, ils auront gagné un protecteur puissant, et la possibilité d'entrer à la cour de Charles IX, à leurs risques et périls...

10. Les conclusions de l'enquête

Occupés par le siège, les *PJ* peuvent décider de négliger l'enquête. Grave erreur ! Ce sont des étrangers, et ils étaient présents dans l'hôtel d'Azergues quand François a été assassiné... Ils seront donc les premiers suspects aux yeux des habitants du Bois d'Oingt ; et ils devraient rapidement s'en rendre compte aux regards qui leur sont lancés et aux mes-ses basses qu'on peut faire sur leur passage... Si en plus, ils ne s'illustrent pas dans la défense des barricades, on les prendra pour des agents huguenots infiltrés ! Bref, l'enquête prendra rapidement un caractère vital pour les *PJ* : leur premier objectif étant de se disculper de l'accusation de meurtre !

Au matin, si les huguenots emportent la place, il se déroule un affreux carnage - et les *PJ* survivants

auront de toute façon échoué le scénario... Ils n'auront pas les catholiques tiennent la position jusqu'à l'arrivée du comte de Secondigny, la situation des *PJ* variera grandement en fonction du résultat de leur enquête :

A. Ils n'ont pas enquêté, ou n'ont pas de suspect, mais ont participé vaillamment à la défense de la place : Gratien d'Azergues leur demande raison du meurtre de son père. Il est encore possible de le convaincre de l'innocence des *PJ* à l'aide d'une argumentation serrée ou, en désespoir de cause, en recourant à un duel. Si vraiment les *PJ* n'arrivent pas à se débarrasser des soupçons portés sur eux, le comte de Secondigny les place aux arrêts et les rapatrie, prisonniers, sur Paris... (Ils ne gagnent pas le point de Providence accordé pour un scénario réussi.)

B. Les *PJ* n'ont pas enquêté, ou n'ont pas de suspect, et n'ont pas fait preuve de courage au combat : Toute la maison d'Azergues les accuse du meurtre et d'être des agents des hérétiques. Le comte de Secondigny les arrête immédiatement. (Ils ne gagnent pas le point de Providence accordé pour un scénario réussi.)

C. Erreur judiciaire. Les *PJ* ont enquêté, mais se

ront plus d'espoir sinon dans la fuite. En revanche, **trompent de coupable :** Le comte de Secondigny arrête le malheureux suspect. Plusieurs mois plus tard (pendant un autre scénario, par exemple), les *PJ* apprendront que le suspect a été reconnu innocent et relâché. Ils se seront fait un solide ennemi par la même occasion... (Dans ce cas de figure, non seulement les *PJ* ne gagnent pas le point de Providence accordé pour un scénario réussi, mais leur erreur peut être considérée comme une infamie à rajouter à d'autres actes éventuellement indignes commis au cours du scénario : si le total de ces infamies atteint trois ou plus pour un *PJ*, il perd un point de Bienveillance...)

D. Les *PJ* ont découvert que Jeanne avait tué son fils : Ils peuvent dénoncer la vieille dame au comte de Secondigny ; celui-ci la met en état d'arrestation, mais par égard pour sa loyauté au parti royal et pour son grand âge, il la laisse sous la garde de son petit-fils, le nouveau sieur d'Azergues. Les *PJ* peuvent aussi estimer qu'il serait bien cruel de dénoncer Jeanne et, après en avoir conféré avec ses proches, décider de garder le secret. Dans un cas comme dans l'autre, considérez que vos *PJ* ont réussi le scénario.

Les personnages

François d'Azergues, sieur du Bois d'Oingt (la victime, le fils aîné de Jeanne)

Portrait Physique : François d'Azergues est un gentilhomme grisonnant, un peu bedonnant et essoufflé, le front barré par des rides de souci. Il porte un pourpoint de buffle, un beau baudrier où sont passées une dague et une épée italiennes. Il s'adressera avec une grande civilité aux PJ, mais semble manifestement un peu dépassé par les événements.

Portrait moral : Les PJ ne pourront s'en faire une idée qu'au travers des témoignages parfois contradictoires des survivants. En fait, François était un homme mesuré, parfois un peu faible. Le seul méfait vraiment grave qu'il ait eu à se reprocher était l'assassinat de Germain Trognon.

Anne d'Azergues (la fille naturelle du Maréchal de Brissac)

Portrait Physique : Anne est une jolie jeune fille, à la peau de pêche, aux cheveux soyeux et à la complexion délicate. Les PJ ne la verront qu'à l'agonie - ou morte... Blessée, elle est brûlante de fièvre, baignée de sueur, les yeux et les joues déjà mangés de cernes sinistres. Même inconsciente, elle geint parfois de souffrance, et elle est agitée de longs frissons douloureux. Sa cote de lin est maculée de sang, car personne n'est parvenu à éteindre complètement l'hémorragie provoquée par sa blessure. Si elle revient à elle, elle aura le visage crispé de douleur, les yeux fébriles et la voix toute petite. Ce n'est qu'une dizaine de minutes avant de mourir qu'elle retrouvera une certaine sérénité.

Portrait moral : Anne est une gentille demoiselle, jolie, innocente, amoureuse... Son agonie doit faire planer une atmosphère pesante sur le scénario, provoquer une impression de gâchis et laisser un goût amer à vos joueurs...

Jeanne d'Azergues (la matriarche)

Savoir : 2 Puissance : 3
Sensibilité : 3 Complexion : 2
Entregent : 3 Adresse : 2

Sciences :

- Mémoriser +2
- Comptabilité +3
- Droit +3
- Fauconnerie +3
- Lire / Ecrire + 1

Dons :

- Perception +2
- Mandore +2
- Perspicacité +4
- Pistage +2

- Vénérerie +4

Urbanités :

- Charme +3
- Baratin +2
- Commander +3
- Danse +2
- Etiquette +5
- Discrétion +4
- Intimidation +2
- Pose +3

Tours de Force :

- Dégâts +3
- Bagarre +2

Efforts :

- Endurance : +2

Habiletés :

- Course : + 2
- Equitation +4

Portrait Physique : Jeanne d'Azergues est une petite femme ridée, aux cheveux blancs, au visage sec. Elle porte une austère robe de veuve, noire, et une coiffe sombre complètement désuète, à la mode sous François I. Elle s'exprime avec sécheresse et précision. Parfois, elle semble un peu perdue, dans ses souvenirs ou ses songes.

Portrait moral : Jeanne vit dans le passé. Elle reste obstinément fidèle à "François le Grand", et semble ignorer ou mépriser les troubles actuels du royaume. Par attachement à François I, elle est

fanatiquement catholique, et affirme bien haut qu'elle préfère avoir le ventre ouvert par les hérétiques plutôt que d'abandonner sa foi et son dieu. Tout semble la laisser de marbre, même l'agonie de sa petite fille, qu'elle a pourtant veillée - même l'assassinat de son fils... Elle traite avec rudesse sa belle-fille, Madame Marie, qui pleure toutes les larmes de son corps sur l'infortunée Anne, puis sur son mari... Mais sur tous ces sujets, elle n'émet guère que quelques remarques lapidaires. Il n'y a que Gratien, son petit-fils, qui trouve grâce à ses

yeux. Et peut-être aussi Henriot La Gaule, mais sans ostentation - après tout, ce n'est qu'un domestique...

Il n'y a que deux sujets sur lesquels Madame Jeanne se révèle intarissable. Si on évoque devant elle les Francheville, elle peut cracher sur eux son venin en termes choisis pendant des heures, avec la délectation particulière aux vieillards aigris. Si on aborde le règne de François I, elle se transfigure alors. Elle évoque avec nostalgie sa vie à la cour du roi, sa

jeunesse dans la Vallée de la Loire... Ce n'est qu'avec des PJ attentifs, qui supporteront longuement ses récits du passé, qu'elle contera peut-être l'épisode de la Chapelle-Vendômoise, les yeux brillants - et une partie de sa beauté fanée se ranimera alors, fugitivement, avec l'évocation du souvenir.

Marie d'Azergues (la belle-fille, femme de François)

Savoir : 2 Sensibilité : 4
Entregent : 3 Puissance : 1
Complexion : 2 Adresse : 2

Sciences :

- Mémoriser +2
 - Lire/Ecrire +2

Dons :

- Perception +4
 - Perspicacité +2

Urbanités :

- Charme +3
 - Baratin +2
 - Danse +2
 - Etiquette +2
 - Discretion +2

Tours de Force :

- Dégâts + 1

Efforts :

- Endurance : +2

Habiletés :

- Course : + 2
 - Equitation + 1

Portrait Physique : Marie d'Azergues est une femme d'âge mûr, un peu ronde, aux cheveux grisonnants. Elle porte une belle robe au tracé délicat, passablement débraillée à cause des événements du jour. Elle a le visage défait de peur et de chagrin pour la petite Anne quand les PJ la rencontreront ; elle deviendra hystérique à la mort de son mari.

Portrait moral : Marie d'Azergues a vécu des années écrasée par la personnalité de sa belle-mère, Jeanne. Bru mal-aimée, vaguement méprisée par Jeanne et délaissée par François, elle a reporté tout son amour sur "ses" enfants, Anne, sa nièce, et Gratien, son fils. L'agonie d'Anne la plonge dans un désespoir profond ; la découverte du meurtre de son mari provoquera chez elle une crise de nerfs très

violente.

Femme sans caractère, François et Louis l'ont maintenue à l'écart de leurs arrangements avec Jacques de Francheville. Elle soupçonne toutefois quelque chose, car depuis plusieurs mois, les deux frères s'enfermaient souvent pour de secrètes conférences. Elle en a beaucoup deviné quand Louis est venu harceler devant elle la malheureuse Anne pour la convaincre d'intercéder en faveur de la capitulation auprès de Gratien. Après le meurtre, si les PJ découvrent que François a sans doute été tué avant l'assaut huguenot, Marie établira le rapport avec l'absence de sa belle-mère ; mais elle craint tellement Jeanne qu'il faudra des trésors de diplomatie aux PJ pour la faire parler.

Louis d'Azergues, avocat (le fils cadet)

Savoir : 4 Sensibilité : 3
Entregent : 4 Puissance : 2
Complexion : 2 Adresse : 2

Sciences :

- Mémoriser +4
 - Comptabilité + 1
 - Droit +4
 - Jeux de table +3
 - Latin +4
 - Lire/ Ecrire +4

Dons :

- Perception +3
 - Perspicacité +3

Urbanités :

- Charme +4
 - Baratin +3
 - Comédie +2
 - Commander +2
 - Eloquence +4
 - Mendier +2
 - Pose +2

Tours de Force :

- Dégâts +2

Efforts :

- Endurance : +2

Habiletés :

- Course : + 2
 - Arquebusade + 1
 - Equitation +2
 - Escrime +2
 - Jeux de cartes +3
 - Jeux de dés +3

Portrait Physique : Louis d'Azergues est un quadragénaire élégant. Mince, le front développé et le regard perçant, il porte les cheveux courts, et possède le teint pâle du gratte-papier ou du débauché... De grands cernes dévorent d'ailleurs ses joues. Il s'exprime avec une belle voix posée, une diction élégante, et n'hésite pas à jouer de son charisme. Il est vêtu d'un pourpoint de belle coupe et de belle étoffe, et jette sur ses épaules un long manteau fourré. L'épée qu'il porte au côté, à la garde joliment ouvragée, semble davantage être une arme d'apparat qu'une arme de guerre. (Plus fragile que la norme, cette épée rajoute automatiquement un point au tirage sur le tableau des échecs critiques. En raison de sa valeur, son prix est le triple d'une épée normale.)

Portrait moral : Louis d'Azergues est un personnage ambigu. Il est la créature de Jacques de Francheville, et il devine les raisons de la mort de son

frère aîné. Il se sent responsable de la mort de François, mais s'en réjouit aussi secrètement, car il compte exploiter la situation pour tenter d'écarter Gratien et ainsi, récupérer le titre de sieur du Bois d'Oingt. Au cours du scénario, l'avocat jouera donc double jeu ; d'une part, il se méfiera de sa mère et de son neveu, prêt à tout moment à trahir pour rejoindre le camp de Jacques de Francheville ; d'autre part il animera la défense du bourg dans l'espoir que Gratien soit tué au cours d'un accrochage.

Comme il est innocent de la mort de son frère, il poussera bien sûr les PJ à enquêter, les orientant subtilement vers son neveu (non sans jouer la comédie de l'oncle dévoré de scrupules...). Il est trop lâche pour tuer lui-même Gratien ou pour s'exposer dangereusement au cours des combats, mais il est suffisamment rusé pour brouiller les cartes et rebondir même si on vient à l'accuser de collusion avec Jacques de Francheville.

Gratien d'Azergues, guidon de gendarmerie (le petit-fils)

Savoir : 2 Sensibilité : 3

Entregent : 3 Puissance : 3

Complexion : 3 Adresse : 4

Sciences :

- Mémoriser +2

- Héraldique +2

- Stratégie +1

- Tactique +2

Dons :

- Perception +3

Urbanités :

- Charme +3

- Commander +3

Tours de Force :

- Dégâts +3

- Armes d'hast +2

Efforts :

- Endurance : +3

Habiletés :

- Course : +4

- Arquebusade +3

- Equitation +4

- Esquive +2

- Escrime +4

Portrait Physique : Gratien d'Azergues est un jeune homme blond, aux yeux clairs, le visage encore couvert de duvet. Mais sa voix mâle et son attitude assurée sont déjà celles d'un officier. Toutefois, son visage décomposé et ses yeux rougis témoignent du choc provoqué par l'agonie et la mort de sa cousine - et, plus tard, par l'aveu que lui fera sa grand-mère... Il porte un chapeau de voyage à larges bords, un pourpoint de buffle (Endurance +1, corps et bras), un corselet de fer (Endurance +2, corps) et de grandes bottes de cavalerie (Endurance +1, jambes). Une écharpe rouge passée en sautoir témoigne de sa position d'officier. Il porte au côté une épée et une dague. Deux pistolets à rouet sont passés à sa ceinture.

Portrait moral : Gratien d'Azergues est un jeune homme prématurément vieilli par son engagement

dans l'armée, et porté par la haine et le chagrin. Il présente un mélange de cynisme militaire et d'élans juvéniles. Impulsif, courageux jusqu'à la témérité, il anime la défense de l'enclave catholique avec une fougue admirable ; mais il y a quelque chose de suicidaire dans son héroïsme. Il souffre de la mort stupide d'Anne, et il est secrètement horrifié par le meurtre commis par sa grand-mère. Toutefois, sa fidélité aux idéaux catholiques et royaux, ainsi que l'attachement qu'il a pour Jeanne, en font rallié le plus sûr de celle-ci. Malgré les deux générations qui les séparent, Jeanne et Gratien sont animés par le même idéalisme. C'est la raison pour laquelle il fera tout pour protéger Jeanne, quitte à prendre sur lui la responsabilité du meurtre de son père.

Père Clément Bouillard, curé du Bourg d'Oingt

Savoir : 3 Sensibilité : 3
Entregent : 4 Puissance : 2
Complexion : 3 Adresse : 2

Sciences :

- Mémoriser +3
 - Droit +2
 - Latin +3
 - Lire/ Ecrire +3
 -Théologie +3

Dons :

- Perception +3
 - Perspicacité +3

Urbanités :

- Charme +4
 - Chant +4
 - Commander +3
 - Eloquence +4
 - Intimidation +2

Tours de Force :

- Dégâts +2

- Bagarre +2

Efforts :

- Endurance : +3

Habiletés :

- Course : + 2
 - Arquebusade + 1

Portrait Physique : Le père Bouillard est un vieux curé de campagne, trapu, rougeaud, un peu empâté mais énergique. Il a l'œil clair et vif, le cheveu blanc et ras, la voix qui tonne et l'accent du pays. Il a revêtu ses plus beaux vêtements sacerdotaux - aube, chasuble, surplis et étole - pour galvaniser les défenseurs catholiques de son église.

Portrait moral : Le père Bouillard est un homme tout d'une pièce, sûr de sa foi et sûr de son camp. Il abhorre la Réforme et ses agents, et il est prêt à se faire tuer plutôt que de livrer son église aux protes-

tants. Il avait vu d'un très mauvais œil le projet de mariage entre Anne et Jacques de Francheville, et voue une grande estime à "Madame d'Azergues" (Jeanne) pour être parvenue à rompre ce projet. Il remplit les devoirs de son ministère avec rigueur, donne sa bénédiction aux troupes avant le combat, et fournit les secours de la religion aux blessés et aux mourants. Si un défenseur des barricades tombe, il peut très bien récupérer sa pique ou son arquebuse et tenir le poste à sa place..

Henriot La Gaule, le garde-chasse

Savoir : 1 Sensibilité : 2
Entregent : 2 Puissance : 4
Complexion : 5 Adresse : 3

Providence : 5

Sciences :

- Mémoriser + 1
 - Armurerie +3
 - Toscan + 1

Dons :

- Perception +2

Urbanités :

- Charme +2

- Commander +3
 - Intimidation +4

Tours de Force :

- Dégâts +4
 - Armes d'hast +3
 - Bagarre +6
 - Forcer +3

Efforts :

- Endurance : +5
 - Dive bouteille +3

Habiletés :

- Course : + 3
 - Arquebusade +5
 - Escrime +2
 - Jeux de dés +2

Portrait Physique : Henriot La Gaule est un vieux vétéran à la peau tannée, aux cheveux blanchis sous le harnois. Il est petit, costaud, les jambes arquées, la trogne mauvaise, et ne sait qu'aboyer. Il porte un morion (Endurance + 1, tête) et un corselet de fer (Endurance +2, corps), passés sur un vieux pourpoint de peau et des culottes de paysan. Il porte à la ceinture un glaive court de piéton et une longue pistole à silex. Il est aussi armé d'un énorme poitrinaire à mèche, dont il se sert comme d'une massue

en cas de corps à corps.

Portrait moral : Henriot La Gaule est un vieux serviteur de la famille d'Azergues. Il a servi comme sergent dans la compagnie de Pierre d'Azergues au siège de Perpignan vingt ans plus tôt, puis comme garde-chasse sous François. C'est une caricature de sous-officier : gueulard, teigneux, impitoyable et doté d'une véritable baraka au combat (d'où son score de Providence). C'est le meilleur soldat des Azergues avec Benoît Trognon. Malheureusement,

lui et Trognet se vouent une haine féroce depuis des mois, à cause de la mort de Germain Trognet. Henriot La Gaule voue un grand respect à "Madame Jeanne", et une estime toute neuve pour Gratien, qu'il admire pour son courage au feu. ("C'est l'maréchal de Brissac qui lui donné des couilles, à not' jeune monsieur !") Il reconnaît chez Gratien le caractère de "Monsieur Pierre, le Capitaine", son grand père. Il se méfie en revanche de Louis, qu'il estime trop savant pour être honnête. L'assassinat

de François d'Azergues le met en fureur, et il est prêt à brûler la cervelle sans sommation de l'assassin s'il le trouve... Il serait bien embarrassé de découvrir la vérité. Si tel est le cas au cours du scénario, la fidélité à Madame Jeanne l'emportera, mais son moral sera irrémédiablement détruit. (Il sera toujours un combattant efficace, mais par automatisme. Techniquement, faites-lui perdre tous ses points de Providence.)

<p align="center"><i>Benoît Trognet (le braconnier)</i> Savoir : 1 Puissance : 3 Sensibilité : 5 Complexion : 4 Entregent : 2 Adresse : 4</p>	
--	--

Sciences :

- Mémoriser + 1

Dons :

- Perception +5

- Pister +4

- Vénérerie +4

Urbanités :

- Charme +2

Tours de Force :

- Dégâts +3

- Bagarre +3

Efforts :

- Endurance : +4

- Menuiserie +4

- Natation +3

Habiletés :

- Course : + 4

- Acrobatie +3

- Arquebusade +4

- Braconnage +4

- Se cacher +6

- Escalade +3

- Esquive +4

- Jeux de dés +2

- Lancer +3

Portrait Physique : Benoît Trognet est un grand gaillard maigre, au visage en lame de couteau et aux manières posées. Taciturne, froid, il semble mûrement peser chaque parole et chaque action. Il porte un grand chapeau de paysan, une blouse de grosse toile et un sayon en peau de mouton. Ses armes sont une vieille arquebuse à mèche et trois couteaux (rangés dans des étuis de poitrine), qu'il préfère utiliser comme armes de jet que comme armes de contact.

Portrait moral : Benoît Trognet est un manouvrier du pays, et surtout un braconnier. C'est de notoriété publique, bien que ni François d'Azergues ni Henriot La Gaule ne soient parvenus à le coincer jusqu'alors. C'est un combattant redoutable parce qu'il est furtif et possède un grand sang-froid. Il est patient, et il ne tire qu'à coup sûr, généralement par surprise, de préférence sur les meneurs. C'est un spécialiste de la reconnaissance, de l'embuscade et

des coups tordus, et c'est un guetteur difficile à berner. Il est aussi très prudent, et évite au maximum le combat au contact. Il se déplace souvent en rampant sur les toits, ou en se coulant le long des murs. Il aime beaucoup employer le couteau, parce que c'est une arme silencieuse.

Trognet se bat du côté catholique par dévotion pour Saint-Hubert (patron des chasseurs) et par respect pour le curé, mais les d'Azergues peuvent bien crever... Il est d'ailleurs prêt à les aider, et la balle logée dans le dos d'Anne d'Azergues n'est à ses yeux qu'un acompte. Pour lui, la mort de son frère Germain ne sera vengée que quand les d'Azergues et Henriot La Gaule l'auront tous rejoint. Toutefois, Trognet est profondément pieux, et Saint-Hubert passe avant sa vengeance. Tant que les huguenots menacent l'église, il ne tirera pas sur Gratien ou sur Henriot la Gaule, indispensables au combat. Après...

Gens de pied (catholiques et huguenots)

Savoir : 1 Puissance : 3
Sensibilité : 2 Complexion : 2
Entregent : 2 Adresse : 2

Sciences :
- Mémoriser + 1

Dons :
- Perception +2

Urbanités :

- Charme +2

Tours de Force :

- Dégâts +3
 - Armes d'hast +2
 - Bagarre +2

Efforts :
- Endurance : +2

Habiletés :
- Course : + 2
 - Arquebusade +2 ou Archerie +2

Portrait Physique : Il s'agit de journaliers, de paysans et d'artisans mobilisés en milices. Ils portent de modestes costumes de bourgeois ou des blouses et des sayons de paysans, et ils n'ont pas d'armures. Leurs arquebuses sont d'antiques pétoires à mèche, immenses et lourdes - et presque aussi dangereuses pour le tireur que pour l'ennemi. Ceux qui possèdent des arbalètes semblent des combat-

tants beaucoup plus fiables... Les armes des piquiers sont parfois des lames de faux emmanchées sur une gaule solide... Ceux qui n'ont ni pique, ni arme de tir se battent avec de solides cognées.

Portrait moral : Ils sont fanatisés par leur foi, qu'elle soit catholique ou réformée, et s'exposent bravement au feu. Mais un ennemi rusé peut assez facilement les bernier...

Artilleurs huguenots

Savoir : 2 Puissance : 3
Sensibilité : 2 Complexion : 2
Entregent : 2 Adresse : 3

Sciences :
- Mémoriser +2
 - Architecture +2
 - Armurerie +4
 - Artillerie +4

Dons :
- Perception +2

Urbanités :
- Charme +2
 - Commander +2

Tours de Force :

- Dégâts +3
 - Bagarre +4
 - Forcer +2

Efforts :
- Endurance : +2

Habiletés :
- Course : + 3
 - Arquebusade +3
 - Esquive +2
 - Lancer +2

Portrait Physique : Trois vieux vétérans des guerres d'Empire, aux gueules marquées, à l'allure posée jusqu'au cœur des engagements. Ils portent des morions (Tête, Endurance +1) et des pourpoints de buffle (Bras et Corps, Endurance + 1). Un pistolet à rouet et un large coutelas sont glissés à leur ceinture.

Portrait moral : Ce sont de vieux soldats, courageux et expérimentés. Leur souci principal est la

sauvegarde de leur canon... et celle de leur vie. En cas de mêlée, ils poursuivent imperturbablement le service de leur pièce, sauf s'ils sont personnellement attaqués. Dans ce cas, ils commencent par employer le pistolet (de préférence à bout portant...), avant de tirer le couteau. Si l'affaire tourne vraiment mal, ils préfèrent toutefois battre retraite plutôt que rester sur le pavé...

Cheval-légers huguenots

Savoir : 1 Sensibilité : 2 Entregent : 2	Puissance : 3 Complexion : 3 Adresse : 3
---	---

Sciences :
- Mémoriser + 1
 - Armurerie +2

Dons :
- Perception +2

Urbanités :

- Charme +2

Tours de Force :

- Dégâts +3
 - Armes d'hast +3
 - Bagarre +2

Efforts :

- Endurance +3

Habilités :

- Course +3
 - Arquebusade +3
 - Equitation +4
 - Escrime +2

Portrait Physique : De solides gaillards aux gueules brûlées de vieux soldats. Vêtus de vieux manteaux élimés, complétés par diverses fourrures ou peaux de mouton, ils portent la bourguignotte (fête, Endurance + 1), le corselet de fer (Corps, Endurance +2), des tassettes de fer (Jambes Endurance +2) et des bottes (Pieds, Endurance + 1). Ils sont

armés de deux pistolets d'arçon, d'une lancegayle (lance courte, arme d'hast) et d'une dague.

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.

Artus de Cossé, seigneur de Gonnor et comte de Secondigny, Premier Panetier du Roi (le frère du Maréchal de Brissac)

Savoir : 4 Sensibilité : 3 Entregent : 5	Puissance : 3 Complexion : 4 Adresse : 3
---	---

Sciences :
- Mémoriser +4
 - Armurerie +1
 - Comptabilité +5
 - Droit +2
 - Intendance +6
 - Lire/ Ecrire +4
 - Stratégie +4
 - Tactique +3

Dons :
- Perception +3
 - Perspicacité +4

- Vénérerie +3

Urbanités :

- Charme +5
 - Comédie +3
 - Commander +6
 - Danse +3
 - Eloquence +4
 - Etiquette +7
 - Intimidation +3
 - Pose +3

Tours de Force :

- Dégâts +3
 - Armes d'hast +2
Efforts :
- Endurance : +4
 - Dive bouteille +2

Habilités :

- Course : + 3
 - Arquebusade +3
 - Equitation +4
 - Escrime +3

Portrait Physique : Artus de Cossé est un aristocrate d'âge mûr, la tête droite et le regard assuré, portant beau ses cinquante ans. Il a les cheveux et la barbe poivre et sel, qu'il porte courts ; il est mince, de taille moyenne, mais dégage une autorité ombrageuse. Il a la diction recherchée des gens de cour, des manières naturellement élégantes qui renforcent son aura aristocratique. Il porte un beau pourpoint de taffetas mordoré galonné d'argent, une cape à l'espagnole de brocart bordeaux, une toque de velours où brillent plusieurs pierres. Ses mains sont aussi chargées de bagues. Une épée et une dague ouvragées, sans doute de facture italienne, sont suspendues à un baudrier de cuir repoussé et de satin.

Portrait moral : Artus de Cossé, malgré ses airs de

grand courtisan, est déjà un capitaine renommé en 1562. Il s'est couvert de gloire dix ans plus tôt au cours du fameux siège de Metz, où il vint renforcer les troupes du duc de Guise face à l'armée impériale de Charles-Quint. C'est un grand officier dont la faveur croît sans cesse auprès du roi et de Catherine de Médicis, et qui jouit déjà d'une influence notable. Il s'agit donc de lui témoigner d'un certain respect, sous peine de commettre un énorme impair et de se faire un ennemi très puissant...

Artus de Cossé respecte les volontés de son frère aîné, le maréchal, parce qu'il devine que ce dernier va bientôt mourir. Il trouve élégant de servir ainsi le chef de la famille de Cossé... avant de le devenir à son tour. Il ne ressent donc aucune affection particulière pour sa nièce ou pour la famille d'Azergues,

et restera froid dans ses démonstrations de respect,

de deuil ou d'amitié.

Chevaliers de la cornette du comte de Secondigny

Savoir : 2 Puissance : 5

Sensibilité : 2 Complexion : 3

Entregent : 3 Adresse : 3

Sciences :

- Mémoriser +2

- Armurerie +2

Dons :

- Perception +2

Urbanités :

- Charme +2

Tours de Force :

- Dégâts +5

- Armes d'hast +4

- Bagarre +2

Efforts :

- Endurance +3

Habiletés :

- Course +3

- Arquebusade +3

- Equitation +5

- Escrime +4

Portrait Physique : La cavalerie lourde dans toute sa puissance. Des combattants impressionnants : ils portent une cuirasse (Bras et Corps, +2 Endurance), des tassettes de fer (Jambes, +2 Endurance), un armet (Tête, + 1 Endurance), des bottes (Pied, + 1 Endurance) et des gantelets (Mains, +2 Endurance). Ils sont armés d'une lance d'arçon, d'une épée et d'un pistolet à rouet. (Ils l'utilisent rarement, leur armure lourde ne rendant pas l'usage d'armes à feu

très efficace ; ils préfèrent le combat au contact.) Ils jettent sur leurs épaules des casaques rouges.

Portrait moral : Des combattants courageux, puissant, aguerris ; leurs charges sont particulièrement dévastatrices... Mais ce sont aussi des gentilshommes qui respectent un certain code de l'honneur, lancent et relèvent les défis en combat singulier ou font facilement des prisonniers.

© Usher, La Cour d'Obéron, 1999