

*Te deum pour un massacre.*

**scénario pour les contes de la Moria.**

**Mai 2007**

**Joué en convention en 2010**

**Lors de la convention des Héraults de Lambert.**

*On ne badine pas avec l'amour.*



## *Soeur Marguerite*

De son nom civil Catherine de la Ramie, recueillie à Ravière à la mort de ses parents, elle a été placée au couvent par son oncle pour terminer son éducation.

Elle y reçut, comme de nombreuses jeunes filles, une éducation soignée dans de nombreux domaines appropriés à une jeune fille de la noblesse. Sa vie au couvent fut calme et paisible quoiqu'un peu trop stricte à son goût et en contradiction avec son envie de liberté. Avant d'y entrer, elle avait un penchant pour son cousin du même âge qu'elle, Périclès de Ravières. Sortie du couvent à l'âge de dix-huit ans, son oncle projetait de les marier ensemble. Après de multiples hésitations, dues en grande partie au spectacle et aux discours de jeunes filles séduites et abandonnées, forcées de rentrer dans les ordre pour cacher leur déshonneur et ayant de nombreuses fois opposé un résistance farouches aux avances de son cousin, elle finit par se laisser persuader et consentit au mariage. Or, entre temps, par vengeance, Périclès avait fréquenté la servante du château de cet oncle, la soeur de lait de Catherine, Marguerite. La pauvre fille à qui Périclès avait promis le mariage, ayant vu ce charmant couple se reformer, se suicida de désespoir.

Bouleversée par cet événement, Catherine renonça à ce mariage et à son amour pour le beau Périclès et rentra dans les ordres, devenant soeur Marguerite. Elle mena une vie de contemplation, de chasteté et de prière durant une décennie. Pendant cette vie de recueillement elle n'a jamais oublié tout cela et a toujours mal vécu cette rupture et cet exil volontaire. Sa vie au couvent était faite d'ennui de regrets et de désespoir étouffés. Elle s'est toujours sentie un peu coupable de ne pas accepter mieux sa nouvelle condition et de toujours désirer que les choses eussent été autres. Or voilà que son couvent a été pillé et détruit par une bande de huguenots. Fortement choquée et secouée par ce nouvel événement, ayant échappé de justesse au massacre, voire pire, elle s'est enfuie vers le village le plus proche et va demander justice à son ancien amant.

### **Caractère**

Catherine est une femme encore jeune assez passionnée, plutôt désabusée par la nature humaine et, bien sûr, très méfiante envers la nouvelle religion et la gent masculine, cela peut la rendre légèrement obstinée et altérer son jugement. C'est une jeune fille sensible mais volontaire qui a vécu de nombreuses souffrances qui l'ont endurcie mais aussi brisée. Elle peut faire preuve d'une grande force d'esprit mais peut aussi être totalement anéantie très vite. Elle a fait preuve de beaucoup de maîtrise d'elle pour arriver jusqu'ici après la mise à sac de son couvent.

Ayant été enfermée pendant de nombreuses années, elle n'a eu que des échos (catholiques) de la situation du pays. Elle est cependant toujours amoureuse de cet Périclès et elle a vécu une vie tout à fait sans joie et peu épanouissante dans son couvent. Elle n'a jamais oublié tout ce qu'elle a perdu par malchance. Elle a eu beau se répéter, pendant toutes ces années que Dieu a sans doute voulu que cela soit ainsi, elle n'est jamais arrivé à trouver la sérénité ni une certitude quelconque. Son éducation humaniste la rend assez sceptique et lui évite d'être naïve. Le propre de ce personnage est d'être toujours en tension entre un désir de trouver la paix joint à une foi sincère et un esprit critique très développé. Certes cela eut être un peu mélodramatique mais n'oublions pas que le modèle est romantique, après tout. Les événements qu'elle a vécus l'ont beaucoup remuée et ont renforcé ses doutes et ses questions.

### **Apparence**

C'est une femme d'une trentaine d'années maintenant, au physique plutôt fluet. Elle est brune et a des yeux bleus. Elle est nerveuse et perturbée encore par les évènements récents. Elle, tremble fréquemment et peut parler de façon plutôt hachée en situation de tension mais si elle se

sent en sécurité, elle pourra sans doute retrouver confiance en elle de même qu'elle pourra rassembler son courage si cela peut l'aider à atteindre son but.

### **Du côté des règles...**

**Savoir: Mêlée (d8) : Mémoriser 3 :** Angéologie (+1), Connaissance des Simples (+4), Grec Ancien (+1) Latin (+3), Lire et Ecrire (+4), Médecine (+3), Stratégie (+1), Théologie (+2).

**Sensibilité: Fine (d10) : Perception 3 :** Cuisine (+1), Evaluation (+1), Instrument de musique (Luth) (+2), Littérature (+3), Orientation (+1), Perspicacité (+4), Pistage (+1).

**Entregent: Diserte (d10) : Charme 4 :** Baratin (+2), Chant (+3), Comédie (+2), Commander (+1), Criée (+1), Danse (+1), Discrétion (+3), Dressage (+1), Eloquence (+3), Enseigner (+1), Etiquette (+2), Marchandage (+2).

**Complexion: Languide (d6) : Endurance 2 :** Dive Bouteille (+3), Canotage (+1).

**Puissance: Délicate (d6) : Bonus aux Dégats -2, Armures : 3, Efforts : 2 :** Armes d'Hast (+1) Bagarre (+2), Forcer (+1), Lutte (+2), Saut (+2).

**Adresse: Empesée (d4) : Course/Initiative 1, Actions par tour 1 :** Couture (+3), Détrousser (+1), Equitation (+2), Escalade (+1), Escrime (+1), Esquive (+2), Jeu de Paume (+1), Jeu de Dés (+1), Lancer (+1), Se Cacher (+1).

**Bienveillance : 15 , Bonne Samaritaine : d8.**

**Grâce :** sommeil léger (ne dort que d'un oeil, si endormie, peut réaliser des tests de perception affectés du même seuil de difficulté qu'une sentinelle en état de veille, sommeil perturbé lorsqu'il y a du bruit)

**Trousseau :** robe, coiffe et manteau de nonne, chapelet, livre d'heures, deux absinthes, deux aigremaines, deux myrtes, plume, encrier, douze feuilles de papier de chiffon, luth.

## *Comte Périclès de Ravières*

Fils du frère de l'ancien comte de Ravières, orphelin et recueilli par son oncle avec sa cousine Catherine, il a fréquenté l'Université de la Sorbonne après le collège. Ayant grandi, dans un premier temps, avec cette cousine, il a conçu une très forte affection pour elle. Ils furent séparés lorsqu'elle dut entrer au couvent et lui au collège là où son oncle les envoya compléter leur éducation. La vie à l'université lui plut, bien entendu, et il s'en donna à cœur joie dans les tavernes et les tripots de la capitale. Il réussit néanmoins fort brillamment ses études.

Il rentra à l'âge de 20 ans dans la propriété de son oncle qui comptait fermement le marier avec sa cousine Catherine. Celle-ci se montra froide et distante et refusa d'écouter ses propositions de mariage. Pour se venger, d'une façon, du reste, fort puérile et irresponsable, Périclès décida de courtiser une servante du château pour rendre son amie jalouse. Lorsque celle-ci accepta d'épouser son cousin, la servante se suicida de désespoir.

A la suite de ces événements, Catherine décida de rentrer au couvent et de prononcer ses vœux. Périclès s'est évidemment senti coupable de tout cela, du suicide de la jeune servante (Marguerite) et du retour au couvent de Catherine. Toutefois il pense partager la responsabilité avec la religion catholique qui, à son avis, avait influencé de façon néfaste Catherine au sujet des hommes et de l'amour. Son oncle mourut assez vite, miné par la douleur de ne pas avoir marié ses neveux.

Lorsque sa cousine s'est retirée au couvent, Périclès s'est petit à petit rapproché de la nouvelle religion et, pour finir, s'est converti et a renié avec délices le Pape et l'Eglise. Il a accompli tout cela en secret d'abord, tant que son oncle restait en vie, puis à sa mort, assumant davantage cette conversion et commença aussi à entraîner certains de ses domestiques et des villageois dans la foi réformée. Il a également noué des relations étroites avec un de ses voisins : le comte François D'Argonne, protestant lui aussi. Bien entendu il est toujours amoureux de Catherine et regrette tout ce qui s'est passé lors de son retour au château.

Il y a quelques mois, il a reçu une lettre du Prince de Condé, chef du clan protestant, lui disant qu'en prévision d'un probable conflit, il sollicitait son aide et que toute l'aide serait la bienvenue qu'elle soit composée d'argent, de troupes ou même autre chose que le prince préférerait ne pas mentionner dans sa lettre mais qu'il lui ferait mander par un de ses envoyés. En attendant, que le comte prépare ses forces dans les autres domaines, pour le reste il verrait avec le messenger. Il a entraîné des villageois à manier les armes et a réuni quelques armes dans l'ancienne salle des gardes du château.

Ce messenger est arrivé aujourd'hui à l'auberge, or il se trouve qu'il y a eu un glissement de terrain qui bloque la route et que quatre autres visiteurs se retrouvent coincés au village. Il a décidé de leur offrir l'hospitalité en attendant que la route soit dégagée. Les hommes qu'il a envoyés déblayer la route viennent de lui annoncer que cet éboulement a été aidé par une ou plusieurs personnes...

### **Apparence :**

C'est un homme d'une trentaine d'années maintenant, il a les cheveux poivre et sel, est plutôt grand avec une belle allure. Il a une petite barbiche soignée, les yeux gris, le regard souvent mélancolique. Il a la belle prestance de celui qui chasse régulièrement et vit au grand air.

### **Caractère :**

Périclès est assez colérique et peut parfois se laisser emporter. Tout à fait à l'aise en société, il évite la cour car il préfère la solitude et non pas parce qu'il est incapable de bien se tenir en société, même si, en fait de société, il a surtout connu l'univers universitaire mais par une sorte de mélancolie misanthrope. C'est un gentilhomme campagnard qui aime la chasse et la solitude, surtout depuis que sa fiancée s'est retirée au couvent.

**Du côté des règles...**

**Savoir: Mêlé (d8) : Mémoriser 3 :** Connaissance des Simples(+1), Droit (+1) Grec Ancien (+4),Héraldique (+2), Intendance (+1), Latin (+3), Lire et Ecrire (+2), Philosophie (+1), Stratégie (+2), Théologie (+1).

**Sensibilité : Etriqué (d6) : Perception 2 :** Cuisine (+1), Evaluation (+1), Littérature (+1), Orientation (+1) Perspicacité (+3), Pistage (+1), Vénérie (+4).

**Entregent : Disert (d10) : Charme 4 :** Baratin (+3),Chant (+1), Comédie (+2),Commander (+4), Criée (+1), Danse (+2), Discrétion (+2), Dressage (+2) Eloquence (+2), Enseigner (+1), Etiquette (+2), Marchandage (+1).

**Complexion: Languide (d6) : Endurance 2 :** Canotage (+1), Dive Bouteille (+4), Natation (+1)

**Puissance: Membru (d8) : Bonus Dégats 0, Pièces d'armure 5 , Effort 3 :** Armes d'Hast (+1), Bagarre (+3), Forcer (+1), Lutte (+3), Saut (+2).

**Adresse: Gauche (d 6) : Course/Initiative 2, Actions par tour 2 :** Arquebusade (+3), Couture (+1), Détrousser (+1), Equitation (+3), Escalade (+1), Escrime (+4), Esquive (+3), Jeu de Paume (+1), Jeu de dés (+1), Lancer (+1), Se Cacher (+1).

**Grâce :** Philologue : Un test réussi en Latin (diff malaisée) permet de comprendre les propos tenus dans une langue romane (écrit ou parlé).

**Trousseau :** Le château et le domaine de Ravières ainsi que tout ce qu'il contient. *L'Enéide*, les *Bucoliques* et les *Géorgiques* de Virgile ainsi que *Les Catilinaires* de Cicéron sur son bureau dans sa chambre, une lettre du prince de Condé dans sa chambre.

*L'Odyssée* et *l'Illiade* d'Homère, *La Cyropédie* de Xénophon et *Le Phédon* de Platon dans sa chambre sur son bureau. Un chien de chasse particulièrement doué, nommé Térance (plus une meute de 5 chiens : Plaute, Sénèque, Vitruve, Virgile et Horace).

Un Chapeau à plumes rouges. Une flasque contenant du vin vieux. Une forte épée.

## *Pierre de Saint Vincent*

En réalité, répond au doux sobriquet de Maheu Le Gueux. Il y a quelques jours, il a détrossé et laissé pour mort un noble sire richement vêtu (Pierre de Saint Vincent) et a revêtu ses effets, juste pour plaisanter et se faire payer des verres par l'aubergiste.

En ce qui le concerne, les tensions religieuses ne sont qu'une occasion de plus de détrosser de gens et de se faire de l'argent en ratissant dans un camp comme dans l'autre.

Et voilà maintenant que cet homme, richement vêtu lui aussi, arrive à l'auberge, le baise, l'appelle « frère », lui demande s'il a fait bon voyage. Il s'appelle Périclès de Ravières et lui offre l'hospitalité dans son château pour parler de « leurs affaires ». Maheu, afin de ne pas attirer sur lui quelque soupçon, accepte l'invitation et pense vraiment fermer la porte à clé cette nuit.

Du point de vue de l'histoire plus ancienne : dernier né d'une famille de huit enfants dont cinq ont survécu, il fut « élevé » dans une mesure du village de Blainmont. Après avoir aidé ses parents aux champs, la vie était rude et il braconnait pour « arrondir » les fins de mois.

Il commença à rendre des services aux malandrins du bourg puis entra réellement dans la délinquance en devenant détrosser de grand chemin. Il fait partie d'une bande comprenant Gros Louis, Bertin Le Borgne et Jeannot Deux-Dents. Il a déjà tué des hommes, bien entendu et cela ne le gêne pas trop tant que cela reste discret, généralement il préfère éviter quand même, parce qu'un mort mal camouflé peut causer plus d'ennuis qu'un vivant un peu détrossé.

Approximativement catholique, cela fait bien longtemps qu'il n'est pas allé à la messe – sauf pour la quête...

### **Caractère**

Relativement peu cultivé... il a néanmoins un bagout qui lui permet de ses sortir de situations fort inconfortables – comme par exemple l'an dernier, dans le placard de la chambre de ce bourgeois...

Sa motivation principale est de sortir de cet enfer sans attirer l'attention sur lui, et entier.

Toutefois, s'il y a possibilité de s'approprier discrètement quelques beaux objets et piécettes au contact de ce gentilhomme qui a l'air fort cossu. Il se moque largement de la religion et reste dans celle par laquelle on l'a baptisé mais de fort loin. Il en convient, l'église et le temple sont des lieux où l'on peut aisément se procurer des biens terrestres, surtout lorsque les fidèles sont absorbés dans la prière.

C'est un homme lâche et opportuniste si cela doit lui sauver la vie, il n'hésitera devant rien. Ayant peu de morale, cela lui est arrivé de rendre des services dûment rétribués aux protestants et aux catholiques.

### **Apparence :**

Richement vêtu, il a l'air d'un grand seigneur d'environ vingt-cinq ans. Il doit être fatigué car il semble un peu avachi. De taille moyenne, assez beau garçon, il a reçu une blessure à la joue ce qui indique un probable passé militaire. Il est blond avec des yeux noisette. Il a des manières qui trahissent, elles aussi une certaine fatigue.

### **Du côté des règles...**

**Savoir: Sot (d4) : Mémoriser 1 :** Connaissance des Simples(+1), Droit (+2), Lire et Ecrire (+2).

**Sensibilité: Obtus (d4) : Perception 1 :** Cuisine (+1), Evaluation (+2), Perspicacité (+2), Pistage (+1), Vénerie (+1).

**Entregent : Fruste (d6) : Charme 2 :** Baratin (+4), Chant (+1), Comédie (+4), Criée (+1), Danse

(+1), Discrétion (+4), Eloquence (+3), Enseigner (+1), Intimidation (+2), Marchandage (+2), Mendier (+1).

**Complexion : Gaillard (d10) : Endurance : 4 :** Canotage (+2), Dive Bouteille (+4).

**Puissance: Membru (d8) : Bonus Dégats : 0, Pièces d'armure 5, Effort 3 :** Armes d'Hast (+1), Bagarre (+4), Forcer (+3), Lutte (+3), Saut (+1)..

**Adresse : Preste (d12) : Course/ Initiative 5, Actions par tour 3 :** Acrobatie (+1), Braconnage (+3), Couture (+1), Crochetage (+4), Détrousser (+4), Equitation (+1), Escalade (+1), Escrime (+1), Jeu de Paume (+1), Jeu de dés (+1), Lancer (+1), Se cacher (+4).

**Grâce :** doigts de fée (minore d'un degré les seuils de difficulté de ses tests Forcer, Braconnage, Crochetage, Détrousser, Jeu de cartes, Jeu de dés)

**Trousseau :** (hardes de gueux), dague, jeu de dés en os, chapeau à larges bord, manteau au col susceptible d'être rabattu sur le visage, large flasque remplie de vin clair et, gourdin, piège à loup, dix lacets de cuir pour poser des collets, deux jeux de passes.

**Bonus :** beaux vêtements, lettre cachetée, épée

## *Ambroise de Durmont*

C'est un gentilhomme catholique qui fait partie du clan guisard, moins par conviction que par intérêt.

Il a néanmoins un certain honneur et n'acceptera que difficilement de trahir ses employeurs. Il a été envoyé dans cette partie de la France pour vérifier les rumeurs selon lesquelles le comte Périclès de Ravières serait sur le point de se rallier aux troupes huguenotes. Son rôle est donc de trouver des preuves de l'accord entre ce noble et un responsable réformé mais aussi de trouver des renseignements si possible sur les forces, les lieux de ralliement, les protagonistes, les plans, etc.

Ayant découvert que Périclès devait, peut-être, contacter un envoyé de Condé, il s'est arrangé pour faire bloquer la route, espérant ainsi profiter de l'hospitalité du comte pour enquêter. Or, ce qui l'inquiète, c'est que la route s'est retrouvée bloquée sans que cela soit de son fait.

Pour l'histoire plus ancienne, il est né dans la région de la Loire, c'est l'aîné d'une famille de la vieille noblesse. Après être allé à la cour, il a été recruté par le clan guisard à cause de sa grande aisance en société. Bien qu'ayant épousé cette cause plus par intérêt que par conviction, il est maintenant persuadé de la nécessité et du bien-fondé des points de vue de ses employeurs.

Cela lui est souvent arrivé de rencontrer Béatrice lors de ses missions, c'est une jolie femme qui sait se servir de tous ses charmes pour arriver ses fins, d'ailleurs ils entretiennent tous deux un rapport ambigu qui est en certaines occasions devenu tout à fait clair. Béatrice a été proche du clan De Guise mais travaille désormais pour le compte de la reine-mère. Or il se trouve qu'en ce moment leurs intérêts concordent en partie. Il n'est pas du tout exclu qu'ils s'entraident si vraiment besoin est. En règle générale ils sont rivaux et ont une attitude de jeu et de défi l'un vis-à-vis de l'autre : il peut tout à fait leur arriver d'essayer de se tirer dans les pattes ou de mettre l'autre dans une situation embarrassante.

Arrivé à un âge fort avancé, il pense de plus en plus à retourner à une forme de vie tranquille loin de la cour et des intrigues, d'autant plus que son existence a été fort mouvementée lors des dernières années, entre les conspirations et les intrigues de cour, les campagnes militaires et autre, il se sent un peu las et fatigué. Certes ce n'est pas le moment de laisser tomber le parti guisard ni le pays, mais, enfin, l'on pourra aviser plus tard.

### **Caractère**

C'est un homme d'un certain âge, expert en relations sociales et dans les codes de politesse de tous les milieux. Il dispose du réseau d'influence des Guise mais aussi du sien propre, fruit de nombreuses années d'espionnage et de vie à la cour.

D'un naturel assez agréable qui cache en vérité une connaissance pointue des armes. Plutôt bienveillant, du moins en apparence, il peut se montrer impitoyable lorsque sa mission le demande vraiment.

Toujours charmeur, jamais vulgaire, il sait retourner une situation en adoptant l'attitude parfaitement adéquate.

### **Apparence**

D'approximativement quarante ans, c'est un gentilhomme relativement pâle et sec, de santé délicate bien qu'étant plutôt fort. Il a des yeux bleus, vifs et pétillants, une apparence calme et posée, des gestes élégants et précis, une très forte personnalité. Tout grison qu'il est, il ne manque pas de charme.

Il apprécie beaucoup retrousser la pointe de ses moustaches en discutant.

### **Du côté des règles...**

**Savoir : Mêlé (d8) : Mémoriser 3 : Armurerie (+1), Héraldique (+2), Intendance (+1),**

Intimidation (+2) Latin (+3), Lire et Ecrire (+2), Philosophie (+2), Tactique (+1).

**Sensibilité : Etriqué (d6) : Perception 2** : Cuisine (+1), Evaluation (+1), Perspicacité (+3), Pistage (+2), Vénérie (+2).

**Entregent : Galant (d12) : Charme 5** : Baratin (+2), Chant (+2), Comédie (+3), Commander (+2), Criée (+1), Danse (+2), Discrétion (+2), Dressage (+2) Eloquence (+4), Enseigner (+1), Etiquette (+5), Marchandage (+1), Pose (+1).

**Complexion : Anémique (d4) : Endurance 1** : Canotage (+1), Dive Bouteille (+3),

**Puissance: Membru (d8) : Bonus Dégats 0, Pièces d'armure 5, Effort 3** : Armes d'Hast (+1), Bagarre (+3), Forcer (+1), Lutte (+3), Saut (+2).

**Adresse: Gauche (d6) : Course/Initiative 2, Actions par tour 2** : Arquebusade (+2), Couture (+1), Détrousser (+1), Equitation (+3), Escalade (+1), Escrime (+4), Esquive (+2), Jeu de Paume (+2), Jeu de dés (+3), Lancer (+1), Se Cacher (+1).

**Grâce** : intrigant (lorsqu'il est impliqué dans une affaire quelconque, il minore d'un degré de difficulté, tous ses tests de Droit, Stratégie, Perspicacité, Baratin, Comédie, Discrétion, Intimidation, Marchandage, Mendier et Pose)

**Trousseau** : costume de cour, costume de voyage, forte épée, dague, cheval équipé, un exemplaire du Galateo ou Traité des manières de Giovannelli della Casa, archevêque de Bénévent, publié en 1555, *Le Prince* de Machiavel (traduction), *La République* de Platon, *De Oratore* de Cicéron, *Les Nuées* d'Aristophane, *Politiques* d'Aristote, *Mémoires* de Marc Aurèle, *Livre des Merveilles* de Marco Polo (traduction), forte épée

## *Béatrice de Vaucouvert*

Veuve du marquis de Vaucouvert, elle est un agent de la reine depuis la mort « accidentelle » de son vieil époux. Fille illégitime du duc de Lorraine, née de Mirecourt, elle a eu une éducation assez « fine » et connaît très bien toutes les pratiques de la cour. Elle a été choisie justement par la reine pour ses liens avec la famille de Guise. Si elle a reçu ordre de la reine de s'arrêter au château de Ravières, c'est que sa patronne a entendu parler d'un accord entre le comte de Ravières et le clan huguenot. Elle vient ici pour vérifier cette rumeur. Des agents de la reine ont donc bloqué la route en provoquant une avalanche pour lui permettre de s'attarder dans la région sans trop attirer les soupçons.

Elle a toujours mené les affaires que la reine a pu lui confier avec brio et efficacité en laissant derrière elle des fiertés blessés et parfois des coeurs brisés. Elle peut employer le poison quand le besoin s'en fait sentir. Mais le plus souvent, elle préfère agir avec son intelligence et sa séduction.

Par contre elle connaîtra justement Ambroise de Durmont avec lequel elle a été élevée et entretien des liens ambigus. En réalité elle a été élevée avec lui à la cour avec les Guise, elle en tant que dame de compagnie, lui en tant qu'écuyer. Il ont eu une relation en pointillés faite de séduction, de rivalité et de sarcasme, il ont parfois eu des relations plus intimes mais toujours par jeu et par défi. Leurs chemins ne se sont jamais vraiment séparés, en effet ils restent rivaux dans les intrigues de cour même si maintenant c'est chacun pour un clan adverse qu'ils oeuvrent et non pour eux-mêmes.

Sa dernière enquête l'a un peu plus marquée car elle a dû empoisonner une très jeune fille pour qui elle avait quelque affection. Si elle prend cela avec philosophie et détachement, cela l'a touché un peu plus qu'elle ne le prévoyait et elle en garde une certaine mélancolie qu'elle a fait traiter par des saignées fréquentes mais inefficaces. Parfois elle est lasse des intrigues de cour, en ce moment en particulier. Elle a quarante ans, est veuve et n'a pas d'enfants, un de ses seuls regrets (ce qu'elle dissimule, bien entendu) et plus que jamais elle se sent vide.

Elle sait bien que dans cette affaire, elle devra doubler Durmont, ce qui n'exclut pas qu'elle passe un accord avec lui si nécessaire. Nous ne dirons pas que c'est un homme d'honneur, néanmoins, elle sait jusqu'à quel point son manque d'honneur peut aller.

Si elle doit faire affaire avec lui, elle prendra soin de s'assurer son concours par des garanties.

### **Caractère**

Béatrice de Vaucouvert est une femme qui se sait encore séduisante et n'hésite pas à utiliser son charme pour arriver à ses fins. Elle sait saisir l'occasion lorsqu'elle se présente et prendre des risques mesurés. Toujours très à l'aise en société, elle saura se comporter impeccablement avec tout le monde. Se retrouver sur cette affaire avec son cher rival Durmont est pour elle une occasion savoureuse d'autant plus que le comte a été doublé par elle la dernière fois. Elle sait feindre à peu près tous les états d'âme et tous les caractères.

Elle aime séduire même si cette séduction se concrétise rarement et n'hésite que très peu à fleureter avec qui peut l'aider dans son enquête. Elle est toujours pleine d'esprit et de répartie et aime à faire du bruit pour attirer l'attention sur elle. Elle sait également se faire discrète lorsqu'elle le doit. On pourrait ainsi la résumer: elle sait parler fort quand il le faut et se taire de même.

Intelligente et indépendante, elle n'accepte de conseils de personne. Rien que pour prouver à son contradicteur qu'il a tort, elle relève presque tous les défis qu'on peut lui lancer. Elle sait perdre

sans en avoir l'air, admettant toujours ses échecs à moitié en lançant des traits d'esprits assassins.

## **Apparence**

C'est une grande femme d'une quarantaine d'années avec des cheveux trop peu gris pour être à elle. Elle est habillée à la dernière mode de la cour, a des cheveux bruns et des yeux gris. Son port est assez haut et traduit une noble origine et elle sait rehausser ses avantages de manière à paraître plus jeune.

### **Du côté des règles...**

**Savoir: Mêlée (d8) : Mémoriser 3 :** Connaissance des Simples (+2), Grec Ancien (+1); Langue étrangère (Italien) (+3), Latin (+2), Lire et Ecrire (+2), Médecine (+1), Parfumerie (+2), Stratégie (+1).

**Sensibilité : Fine (d10) : Perception 4 :** Cuisine (+1), Dessin (+2), Evaluation (+1), Littérature (+2), Maquillage (+4), Orientation (+1), Perspicacité (+4).

**Entregent : Galante (d12) : Charme 5 :** Baratin (+3), Chant (+2), Comédie (+3), Commander (+2), Criée (+1), Danse (+3), Discrétion (+2), Dressage (+1), Eloquence (+4), Enseigner (+1), Etiquette (+4), Marchandage (+1), Mendier (+1), Pose (+2), Stratégie (+1)

**Complexion : Languide (d6) : Endurance 2 :** Canotage (+1), Dive Bouteille (+3).

**Puissance : Délicate (d 6) : Bonus Dégats -1, Pièces d'armure 3, Effort 2 :** Armes d'Hast (+1), Bagarre (+1), Forcer (+1), Lutte (+3), Saut (+1).

**Adresse : Gauche (d6) : Course/Initiative 2, Actions par tour 2 :** Couture (+2), Détrousser (+2) Equitation (+3), Escalade (+1), Escrime (+2), Esquive(+1), Fauconnerie (+2), Jeu de Paume (+1), Jeux de cartes (+1), Jeux de dés (+2), Lancer (+1), Se Cacher (+3).

**Grâce :** Intrigante (lorsqu'elle est impliquée même contre son gré dans une affaire quelconque, elle minore d'un degré tous ses jets en Droit, Stratégie, Perspicacité, Comédie, Baratin, Discrétion, Intimidation, Marchandage, Mendier et Pose)

**Trousseau :** produits cosmétiques, un exemplaire du Galateo ou Traité des manières de Giovannelli della Casa, archevêque de Bénévent, publié en 1555, *Les Amours* de Ronsard, *Sonnets* de Petrarque, *Divine Comédie* de Dante, *Elégies* de Catulle, *Argonautiques* d'Apollonios de Rhodes, *Le Prince* de Machiavel, Recueil d'élégies grecques, (fard, rouges, poudres, mouches), masque de velours, robes de prix (4), bijoux de qualité, 40 livres tournois.

## *Jean de Saint Ambroise*

Le marquis de St Ambroise est en réalité le cardinal de la Luz. Il prend parfois l'identité d'un hypothétique frère pour fournir des renseignements avec plus de liberté au pape. D'origine noble, il a toujours été promis au noviciat car deuxième enfant. Son aîné est un petit gentilhomme de province qui ne met pas souvent les pieds à la cour. En plus de celui-ci il a créé un autre frère destiné à lui servir de couverture.

Ayant grandi dans un premier temps à la campagne, il fut rapidement mis au collège où il se découvrit une grande affinité pour les études et les intrigues. Ce premier don fut remarqué par ses professeurs mais ce deuxième resta longtemps sous exploité. Il réussit brillamment dans ses études et décida de faire carrière dans les ordres.

Il devint novice et là encore excella dans l'étude et dans les intrigues, il réussit à progresser rapidement, une fois ordonné, de la fonction de prêtre à celle d'évêque puis de cardinal. Au Vatican, par la suite, il mit à contribution ses talents d'intriguant et rendit de nombreux services en donnant des renseignements sur son pays au pontife.

Il n'est pas partisan des Guise et refuse le Gallicanisme, et, bien entendu, les protestants ; il peut toutefois feindre une attirance pour la religion réformée dans le but d'obtenir des confidences. Il peut se faire éloquent ou hésitant, déterminé ou pusillanime selon la situation. On l'appelle Aures au Vatican, jeu de mot sur son prénom choisi lors de son entrée dans les ordres, Aurélien, et avec le mot latin signifiant « les oreilles ».

La situation en France en ce moment le préoccupe grandement et il est un peu nerveux. Il pourra facilement se laisser aller à apporter au pape des éléments qui pourraient demander l'intervention papale. Il croit la situation dramatique et la France au bord du schisme que ce soit à cause des réformés ou des Gallicanistes. Il lui serait facile de trouver des prétextes pour que le pape se montre plus ferme, quitte à déformer quelque peu la réalité.

### **Apparence :**

C'est un homme d'une cinquantaine d'années, d'une belle prestance et toujours à l'écoute. Il semble souvent absorbé par les paroles de celui qui s'entretient avec lui et affirme sa présence par des hochements de tête à propos et par quelques commentaires bien insérés dans la conversation. Lorsque c'est à lui de parler il prend toujours quelques secondes pour réfléchir et prend la parole avec calme. Il est difficile de garder contenance en sa présence tant il semble pénétrer dans les pensées de ses interlocuteurs. Il peut parfois décontenancer par son calme lors de ses dialogues avec les autres. Cette attitude lui vient bien entendu de son sacerdoce de prêtre.

Il est plutôt grand, droit à l'air déterminé. Il a les cheveux gris, légèrement dégarnis et les yeux bleu vif. Il n'a pas du tout l'air déplacé dans ses vêtements de cour car il a lui-même dû plusieurs fois prendre l'habit civil pour prendre des informations.

### **Caractère**

C'est un homme à la foi sincère, d'une certaine bonhomie, d'un grand charisme et d'un calme souverain. Il sait se faire ruser et tromper les vigilances en prenant l'air d'un gentilhomme bienveillant et désinvolte. En réalité il est toujours sur le qui-vive, et se sert de ses oreilles comme personne. Du reste le personnage du marquis de St Ambroise qu'il prend lui permet de feindre une grande étourderie (c'est quasiment lui qui a inventé le « Ah bon ! Les latrines ne sont point sises de ce côté ? », il a fait de ce personnage un étourdi naïf bienveillant et un peu distrait ce qui n'est pas son cas. En réalité ce cardinal est d'une grande discrétion et d'une grande vigilance. Il n'a jamais l'air de rien mais il retient tout ce qui se dit, est très observateur et sait mieux que quiconque n'avoir pas l'air d'entendre une conversation un peu éloignée.

## Du côté des règles...

**Savoir : Mêlé (d 8) : Mémoriser 3 :** Connaissance des simples (+1), Cosmographie (+1), Droit (+2), Grec Ancien (+2), Latin (+4), Lire et Ecrire (+4), Philosophie (+2), Stratégie (+4), Théologie (+4).

**Sensibilité : Fin (d10) : Perception 4 :** Cuisine (+1), Evaluation (+1), Perspicacité (+3), Peinture (+2), Orientation (+1), Vénérie (+3).

**Entregent : Disert (d10) : Charme 4 :** Baratin (+3), Chant (+2), Comédie (+3), Commander (+3), Criée (+1), Danse (+1), Discrétion (+3), Dressage (+1), Eloquence (+3), Enseigner (+1), Etiquette (+2), Intimidation (+2), Marchandage (+1), Pose (+1).

**Complexion : Languide (d6) : Endurance 2 :** Canotage (+1), Dive Bouteille (+2).

**Puissance : Délicat (d6) : Bonus Dégats -1, Pièces d'armure 3, Effort 2 :** Armes d'Hast (+1), Bagarre (+1), Lutte (+3), Saut (+2).

**Adresse : Gauche( d6): Course/Initiative 2, Actions par tour 2 :** Couture (+1), Détrousser (+2), Equitation (+2), Escalade (+1), Escrime (+3), Esquive (+2), Jeu de paume (+2), Jeux de dés (+1), Lancer (+1), Se Cacher (+3).

**Grâce :** Courtoisie (le personnage minore d'un degré tous ses tests d'Entregent avec les personnes du sexe opposé tant qu'il reste d'une parfaite politesse)

**Trousseau :** deux costumes de cour, une Bible en latin, une forte épée, une plume, un encrier, une dizaine de feuilles de papier de chiffon, éditions récentes du *Prince* de Machiavel, de *La cité de Dieu* de Saint Augustin, de la *Somme théologique* de Saint Thomas d'Aquin, des *Exercices spirituels* de Saint Ignace de Loyola, de *De Senectute* de Cicéron, de *L'Enéide* de Virgile, de *L'Aulularia* de Plaute, écharpe de couleur vive.

## *Introduction, Il était une fois dans l'Est...*

Toute l'histoire se passe juste avant la première guerre de religion à Ravières un petit village de Champagne qui se situe juste sur le passage entre les royaumes germaniques de l'est et la ville d'Orléans, là où réside le roi à cette date. Il est à noter également que cette petite propriété du Comte de Ravières contrôle un passage assez pratique, le plus rapide en fait, de la Seine.

Pour cette raison, ce comte et son petit domaine intéressent fort le Prince de Condé, en effet, celui-ci pense déjà recruter des mercenaires allemands, comme le préconisent un certain nombre de gentilshommes protestants. Cela n'est pas encore fait, ni décidé, mais le prince pose déjà ses jalons.

Comme tout cela est fort bien agencé, le comte de Ravières a abjuré sa foi catholique et s'est prononcé pour la foi protestante. Le prince de Condé lui envoie donc un émissaire, Pierre de St Vincent pour s'entendre sur la contribution du gentilhomme à la cause protestante...

Oui mais.....

Ce que personne ne pouvait prévoir c'est que l'émissaire serait attaqué sur le chemin par Maheu le Gueux. Au moment où commence le scénario, Saint Vincent est toujours en vie, le MJ malin et avisé pourra s'en servir comme d'un « joker » pour relancer l'action lorsque elle piétine soit qu'on retrouve son cadavre, soit que celui-là revienne à lui avant d'être gelé et arrive au château de Ravières pour perturber le scénario. Il est toutefois important de rappeler que Saint Vincent est en mission discrète, il évitera donc d'attirer trop l'attention sur lui. Le MJ, (oui, toujours celui qui est malin et avisé) pourra donc employer sans retenue force ressorts tragiques et comiques dignes de Rabelais et de Garnier tout ensemble.

Autre situation ambiguë et qui ne manquera pas d'entraîner toute sorte de problèmes et de retournements, Sa Majesté la Régente Catherine de Médicis a envoyé une de ses espionnes sur place car elle a eu vent de cette entrevue. Toutefois, la rumeur n'étant pas vérifiée, elle préfère envoyer quelqu'un de sûr pour en éprouver le vrai, et si cette rumeur se vérifie, pour rappeler le comte à ses devoirs envers la couronne, par tous les moyens....

Tout cela est déjà un petit peu compliqué, mais, il se trouve que la reine n'est pas la seule à avoir entendu ces rumeurs, le clan guisard a également envoyé son espion Ambroise de Durmont et, pour ne rien arranger, il se trouve que Béatrice de Vaucouvert, l'agent de la reine, connaît très bien Ambroise. Ils ont d'ailleurs parfois travaillé l'un avec ou contre l'autre (à tous les sens du terme). Leur relation est d'ailleurs assez trouble, ceux qui ont pu les voir ensemble se demandent toujours si' il y a quelque chose en dessous de leur éternelle rivalité. Bon, on peut le dire au MJ, il y a quelque chose, sinon ce ne serait pas drôle. En fait ils ont une relation d'opposition assez forte que sous tend une certaine attirance, en gros et pour donner dans le littéraire, ils ont une relation un peu comme Merteuil et Valmont dans *Les Liaisons dangereuses*, le côté danger pour un tiers en moins, mais c'est somme toute une relation fondée sur la manipulation et sur l'affrontement mental. Cela leur est arrivé d'entretenir des relations beaucoup plus intimes de temps en temps mais jamais très longtemps, leur sens politique et de la manipulation étant toujours le plus fort.

Dans le clan des espions, on peut également ajouter le prétendu Marquis De St Ambroise, en réalité Cardinal de Luz, un espion du pape, qui, à raison, n'accorde aucune confiance aux De Guise. Lui aussi est là pour se rendre compte, et rendre compte plus tard à Sa Sainteté de ce qui se passe en royaume de France.

Et en plus...

Oui, c'était encore trop simple. Pour la suite de l'histoire, il faut remonter le temps. Il y a vingt ans, le jeune comte de Ravières revenait de l'Université où son oncle, l'ancien comte l'avait envoyé pour accomplir son éducation, le vieux comte, d'une subtilité et d'une discrétion sans pareille, avait machiné que ce retour se ferait en même temps que celui de sa nièce, Catherine, la cousine de Périclès : les deux enfants avaient manifesté une certaine inclination l'un pour l'autre et le comte comptait bien les marier. Les deux jeunes gens s'étaient donc revus et avaient toujours une grande affection l'un pour l'autre. Mais la vie de couvent avait quelque peu changé la jeune Catherine, à force de voir des femmes abandonnées revenir, meurtries, au couvent, elle en avait conçu une certaine réticence pour l'amour et les hommes. Ce fut donc froidement qu'elle reçut les marques d'affection de son cousin. Ce dernier voulut se venger et fit miroiter le mariage à une jeune servante, Marguerite, et, lorsque Catherine prit conscience de son erreur et accepta d'épouser Périclès, cette dernière, brisée se suicida.

Catherine retourna au couvent et prit l'habit de nonne.

Périclès ne se maria jamais et tint toute sa vie rigueur à l'Eglise de l'échec de son mariage. C'est pourquoi il embrassa la foi protestante.

Catherine non plus ne se maria jamais, et resta toute sa vie « au couvent des vierges et des veuves ». Toutefois il y a quelques jours, son couvent a été attaqué par une bande de huguenots franchement mal intentionnés. Catherine n'a dû sa survie et son salut qu'à sa vivacité et ses réflexes. Elle a donc décidé, une fois le premier état de choc passé, d'aller trouver son ancien prétendant pour lui demander de mettre bon ordre à ces troubles et châtier ces mauvais parpaillots comme le doit tout bon noble catholique.

Elle ne se doute en aucun cas, bien entendu, que ce jeune homme exalté qu'elle a quitté il y a de cela 10 ans est devenu protestant. Il me reste à préciser que Périclès n'a rien à voir avec les assiégeants du couvent. Sa réaction à la demande de son ancienne fiancée ne laissera donc pas d'être embarrassée.

Evidemment ils sont toujours amoureux l'un de l'autre.

Maintenant passons au contexte historique.

### **Contexte historique, où en est l'Histoire.**

Je vous invite bien entendu à potasser votre manuel pour plus de précision, cette mise en contexte se veut très sommaire.

Récapitulatif de la situation : nous sommes le 17 mars 1562 le duc de Guise vient d'entrer dans Paris, le Prince de Condé est sur ses gardes. Nous sommes donc sous le règne de Charles IX ou, plutôt, sous la régence de Catherine de Médicis et d'Antoine de Navarre, un des membres du parti guisard, le jeune roi étant précisément trop jeune pour régner.

François II est mort de sa maladie il y a peu et avec lui beaucoup d'espoirs. La situation du royaume commençait tout juste à s'améliorer et Charles IX est un tout jeune homme et cela affecte durement la stabilité du royaume.

En fin d'année, il y a deux ans, les deux régents ont convoqué les états généraux, c'est-à-dire l'ensemble des trois ordres : noblesse, clergé, et tiers-état. Lors de cette réunion, la principale

recommandation à l'issue de la deuxième assemblée est la taxation des biens de l'Eglise. On voit bien que le clergé a du souci à se faire.

En avril 1661, les principaux partisans de la religion catholique se rassemblent autour du duc De Guise, du maréchal de Saint André et du connétable de Montmorency à Paris.

En juillet 1661, les grands théologiens des deux religions ont été réunis à Poissy pour trouver une solution acceptable à la crise religieuse. Des extrémistes psychorigides des deux bords s'arrangent pour gâcher la fête malgré une certaine proportion de moyenners qui tendent à une solution qui satisferait les deux parties, au moins temporairement. La réunion prend fin en octobre alors qu'aucune décision n'a été prise.

Toutefois Catherine de Médicis tente de calmer le jeu par des mesures qui visent, plus ou moins directement à initier une certaine tolérance à l'égard de la religion réformée. Cela ne suffira pas à faire barrage à la forte intolérance de la population. On assiste à de nombreux incidents et mouvements de fanatisme religieux de part et d'autre et dans l'ensemble du royaume. Enfin, les Guise commettent le premier faux pas en prenant part (ou en provoquant, on l'ignore) au massacre de Wassy, le premier occasionné par un des grands de la cour.

Les triumvirs se rendent à Paris avec des hommes armés ce qui laisse présager l'imminence de la première guerre civile.

### **Pendant ce temps là, à Ravières**

Le comte de Ravières, sollicité par le Prince de Condé, attend la venue de son émissaire prévue pour le 17. Le prince veut savoir s'il peut compter sur lui pour héberger ou en tout cas ne pas entraver une éventuelle armée de mercenaires recrutés à l'est soit en Allemagne soit en Suisse. Une simple mesure de prévention au cas où il serait obligé d'en arriver là, il sait que Coligny est réticent à cette idée, toutefois il préfère prendre les devants et sonder le terrain.

De plus, si le comte peut envoyer quelques troupes ou quelque argent au clan protestant, cela sera très appréciable.

## *Prologue*

### **A l'Auberge de la Garde de Dieu**

Les PJ sont tous là, prendre par ordre de priorité Catherine, Périclès, Maheu, Béatrice, Ambroise et Jean.

Dans la journée les PJ ont été informés qu'une chute de neige, type avalanche, avait bloqué la route vers Paris. De passage dans le village de Ravières ils se sont résolus à prendre leur mal en patience et à attendre dans l'auberge du village, L'Auberge de la Garde de Dieu, que la route soit rouverte. En réalité ce sont des hommes de main de Béatrice qui ont provoqué un glissement de

terrain pour pouvoir rester dans les parages sans éveiller les soupçons. Il se trouve qu'Ambroise avait envisagé le même subterfuge, or ses agents lui rapporteront peu avant le début du scénario que ce ne sont pas eux qui ont provoqué l'incident.

Le premier à arriver sera Ambroise de Durmont, l'agent des De Guise, suivra Catherine, puis Maheu, ensuite Béatrice et enfin Jean de St Ambroise.

Le comte de Ravières arrivera vers 12 h pour chercher son contact avec les Guise. Il sera fort surpris de constater que ce dernier n'est pas arrivé à son château comme cela était prévu.

Périclès constatera que des voyageurs de qualité sont bloqués dans ce village et annoncera qu'il a envoyé des domestiques et des paysans pour la dégager. Il ne sait pas encore combien de temps le dégagement prendra. Il devrait proposer de lui-même d'héberger les voyageurs le temps nécessaire, même si cela est loin de l'arranger.

Deux ou trois réactions devraient se produire : Catherine en reconnaissant Périclès devrait chercher à lui parler, ce qui pourra éveiller les soupçons de tous les espions, Périclès devrait, lui aussi la reconnaître mais la réfréner un peu et lui dire d'attendre pour lui parler.

Bien entendu Béatrice et Ambroise devraient également se reconnaître et peut être prendre contact.

Maheu, bien entendu devrai être tout déboussolé.

### **L'auberge en elle-même ?**

C'est une auberge de village toute simple, une large cheminée trône au fond de la pièce commune. Un comptoir en bois un peu collant un peu crasseux abrite la serveuse qui paresse en attendant les clients. Une gravure, format A4 dirons nous, est placée au dessus du comptoir et représente un ange gardien avec un petit garçon qui se penche dangereusement sur une petite rivière. La scène est naïve et de peu de prix. Elle est ternie et jaunie. A côté, une croix en bois avec le rameau de buis de l'année, vaguement desséché affiche clairement la couleur : on est dans une auberge garantie catholique à 200%.

Les tables sont à peu près semblables au comptoir : en bois sombre et un peu crasseuses. Il fait sombre dehors et l'intérieur de l'auberge est mal éclairé, seul le foyer dispense lumière et chaleur. Les fenêtres sont fermées par des vantaux de bois et calfeutrées avec des guenilles pour empêcher le froid d'entrer.

A cette heure, il n'y a encore personne dans l'auberge, quelques clients arriveront vers midi.

La cuisine s'ouvre à côté du comptoir et laisse flotter dans l'air des odeurs de choux et de lard.

Il y a deux habitants dans cette auberge : l'aubergiste, Bernard Poisson et la fille de cuisine, serveuse et femme de chambre Jeanneton.

Bernard Poisson est un homme d'une petite quarantaine d'année, brun, courtaud et bedonnant vêtu proprement et avec une certaine recherche sans pour autant que ses atours soient de grand prix. Il sera ravi de recevoir une nonne et s'occupera d'elle avec componction. Il pourra éventuellement renseigner les curieux sur la majorité religieuse de la région et du comté, protestantisme. Lui est resté bon catholique, d'ailleurs son auberge en a quelque peu souffert. Il

pourra aussi indiquer que le comte est devenu protestant ce qui ne lui plaît guère. Toutefois, cela n'est pas suffisant pour les espions car le fait qu'il soit protestant n'indique pas forcément que l'homme soit membre du clan des Princes de sang.

Jeanneton, elle est plutôt muette, ne sait pas grand'chose sinon que « les protestants sont méchants ». Elle est longue, plutôt maigre assez mal vêtue sans pour autant paraître sale. Elle a les cheveux blonds et les yeux gris. Elle porte un regard assez morne sur tout ce qu'elle observe.

**Jeanneton** : Adresse : Ingambe : Se cacher +2, Esquive+3, Jeu de dés +2, jeux de cartes+2, Initiative : 3, Course : 3, Actions/tour : 2.  
Savoir : Sotte : Mémoriser : 1, Intendance : 2  
Sensibilité : Etriquée : Perception : 2, Evaluation : 3, Orientation : 2, Perspicacité : 3,  
Entregent : Badine, Charme : 3, Baratin : 4, Chant : 2, Marchandage : 2, Mendier : 2.  
Puissance : Menue, Bonus aux dégâts :-2, Pièce armure lourde : 1, Effort : 1, bagarre : 2,  
Complexion : Languide, Endurance 2.

**Bernard Poisson** : Savoir : Limité : Mémoriser 2, Intendance : 4, Comptabilité : 3.  
Sensibilité : Ouvert : Perception : 3, Cuisine : 2, Evaluation : 4, Perspicacité : 3.  
Entregent : Badin : Charme : 3, Baratin : 3, Comédie : 3, Intimidation : 3.  
Puissance : Vigoureux : Bonus dégâts : +1, Pièces armure lourde : 7, efforts : 4, Bagarre : 4,  
Saut : 3, Armes d'Hast : 3.  
Complexion : Gaillard : Endurance : 4, Dive bouteille : 4, Menuiserie : 2.  
Adresse : Gauche : Course/Initiative : 2, Actions/tour : 2, Braconnage : 2, Esquive : 3, Jeu de dés : 3, Pêche : 2.

**Marie Poisson** : Savoir : Sotte, Mem : 1, Intendance : 3, Comptabilité : 3.  
Sensibilité : Ouverte : Perception : 3, Cuisine : 3, Evaluation : 3, Orientation : 2, Perspicacité : 2.  
Entregent : Fruste : Charme : 2, Baratin : 3, Criée : 3, Discrétion : 2, Intimidation : 2,  
Marchandage : 3.  
Puissance : Vigoureuse : Bonus/dégâts : +1, Pièces armure lourdes : 7, Efforts : 4, Bagarre : 2,  
Saut : 2.  
Complexion : Dispose : Endurance : 3, Dive bouteille : 3.  
Adresse : Empesée : Course/Initiative : 1, Actions/tour : 1, Couture : 3, Esquive : 3, Filage : 3.  
Gars moyen du village : Savoir : Limité : Comptabilité : 2, Intendance : 2.  
Sensibilité : Etriqué : Cuisine : 2, Evaluation : 2, Orientation : 2, Pistage : 2, Perspicacité : 2.  
Entregent : Fruste : Baratin : 3, Criée : 2, Intimidation : 2, Marchandage : 3.  
Puissance : Vigoureux : Bagarre : 3, Lutte : 2, Forcer : 2.  
Complexion : Dispos : Canotage : 2, Dive bouteille : 4.  
Adresse : Ingambe : Braconnage : 2, Esquive : 3, Lancer : 2, Pêche : 3.

**Recrue entraînée par Périclès (une dizaine dans le village)** : Savoir : limité : tactique : 2,  
Artillerie : 2, Intendance : 2.  
Sensibilité : Obtus : Cuisine : 3, Evaluation : 3, Orientation : 3, Perspicacité : 2, Pistage : 2.  
Entregent : fruste : Baratin : 2, Commander : 2, Criée : 2, Intimidation : 3, Marchandage : 2.  
Puissance : Vigoureux : Bagarre : 3, Lutte : 3, Forcer : 4.  
Complexion : Gaillards : Canotage : 2, Dive bouteille : 4, Natation : 2.  
Adresse : leste : Arquebusade : 2, Escrime : 3, Esquive : 4, Pêche : 2.

## Chapitre premier

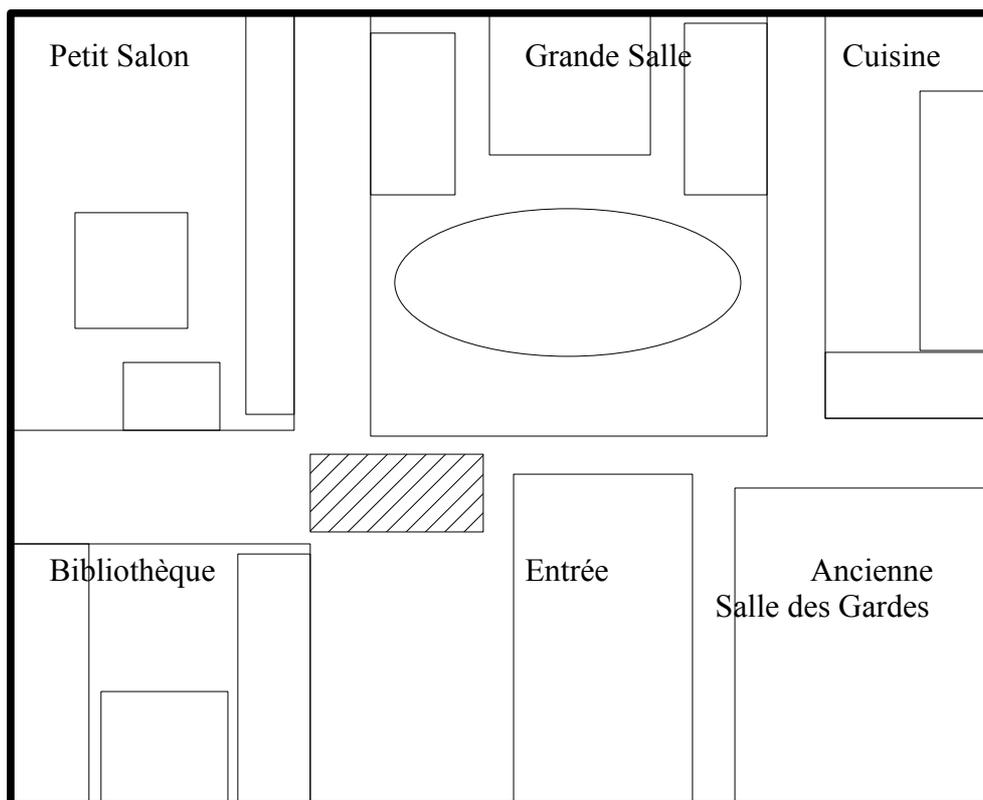
Où l'on se retrouve fort honnêtement entre espions de bonne condition au château de Péricle's, comte de Ravières.

On se dirigera donc vers le château sur l'invitation de son propriétaire Péricle's de Ravières. Il n'est pas situé très loin du village, en fait il est au bout de la route en terre battue qui sert d'axe, de centre à Ravières. Il surplombe légèrement la bourgade depuis la petite éminence rocailleuse sur laquelle il est juché. La bâtisse est grande de style médiéval avec force tourelles, mâchicoulis et de belles murailles bien épaisses. C'est un château qui est toujours capable de soutenir un siège. Quoique de taille fort modeste, il est toujours intact et bien entretenu : construit en granite gris et austère il est relativement impressionnant. Il n'a plus de donjon mais est pourvu de deux tours de guet.

Le corps de bâtiment est de forme carré sur deux étages, il est flaqué de combles et d'écuries fort modestes.

### Plan du château de Ravières

#### Rez-de-chaussée



#### Description du rez-de-chaussée.

##### L'entrée

L'entrée de la propriété du comte de Ravières est tendue de deux tapisseries de chaque côté de la porte représentant des scènes de chasse à cheval. A la gauche du visiteur se trouve une scène de chasse au faucon avec deux personnages, un homme et une femme, vêtus à la mode médiévale. A sa droite se trouve une scène de chasse avec une meute de chien et les deux mêmes personnages. La couleur dominante est le vert à cause du feuillage abondant qui encadre les personnages vêtus de blanc et de noir.

Le plafond est soutenu par des doubles ogives dont les clefs de voûte portent les armoiries des comtes de Ravières (dextrochère de sable sur fond d'azur avec bordure de sable). Le même blason est représenté sur une bannière qui pend du plafond juste devant la porte qui mène sur le couloir.

## **La grande salle**

La grande salle sert principalement de salle de réception et de salle à manger. Au fond brûle un grand feu dans une cheminée dont le manteau est gravé aux armes des Ravières et dont les colonnes sont cannelées. La pièce est meublée de buffets et de vaisseliers richement garnis, de style rustique. Certains sont de style médiéval et d'autres François I<sup>er</sup>. La pièce est tendue de tapisseries florales et champêtres à dominante de vert et de brun. Un grand tapis est posé sous la table en chêne foncé. C'est un tapis épais, brun et or avec des entrelacs et des feuillages.

Des fauteuils et des bancs garnis de coussins sont placés à portée de la chaleur du foyer. Ces meubles sont tendus de brocart doré à motif d'entrelacs. Dans son ensemble, la pièce donne une impression de chaleur et de confort.

## **Le petit salon**

Le petit salon est l'endroit où le comte mange lorsqu'il est seul au logis. On trouve une cheminée plus petite que dans la grande salle de style tout simple. Il y a une table de taille plutôt réduite avec des fauteuils plutôt confortables et des tapis. Les murs sont tendus de brun clair.

## **La bibliothèque**

La bibliothèque du comte est tout à fait bien fournie. On y trouve des cartes de France et du bassin méditerranéen récentes et médiévales. Il y a diverses éditions d'auteurs latins et grecs. On y trouvera entre autres toutes les oeuvres de Cicéron, César, Tite Live, Tacite et St Augustin. Du côté grec il y aura tout les Démosthène, Lysias, Platon, Aristote, Antiphon, Callimaque et Homère.

Il y a aussi des auteurs contemporains tel que Ronsard, Du Bellay, Desportes ou encore Marcille Fissin.

Si on cherche attentivement (la bibliothèque n'est pas, à proprement parler rangée) on pourra y trouver La Bible vulgate de St Jérôme et une bible protestante et des psaumes en langue française.

S'y trouve un bureau d'étude, des chaises simples et des feuilles de papier, un encrier, une plume et un assortiment de mines de plomb. Parmi les papiers du comte on trouvera sa comptabilité, éventuellement la lettre du prince de Condé qui demande de l'aide au comte de Ravières et lui propose d'envoyer un de ses agents sur place sauf, bien entendu, si le PJ en charge de Périclès vous indique expressément qu'il l'a détruite (type : « Au fait, j'ai bien détruit le message ? ».)

La bibliothèque est toute lambrissée de vieux chêne patiné par les ans et l'ensemble des

meubles est assorti : des rayonnages et un bureau du même bois. En tout et pour tout, on dénombre 150 livres.

### Ancienne salle des gardes

Cette ancienne salle des gardes est quasiment inutilisée. En réalité, elle sert d'entrepôt à quelques armes (10 arquebuses, une trentaine d'épée et une vingtaine de buffles plus les armes personnelles du comte, une armure articulée, un buffle, 3 épées, une main gauche et une arquebuse). Toutefois, cette pièce servant de débarras, elles sont assez bien cachées, on pourra les trouver en réussissant un jet de perception ou compétence assimilée de difficulté 7).

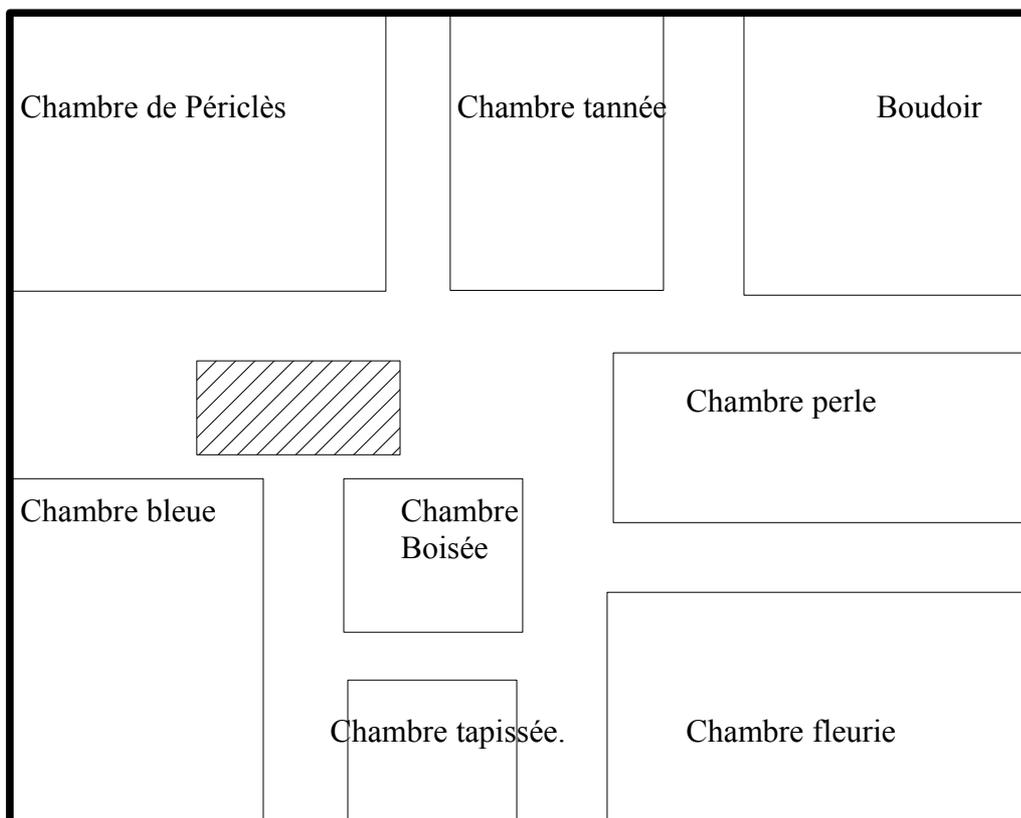
### Cuisine

La cuisine est assez vaste et comporte tout ce qui est utile pour nourrir un tel château. On y trouve une grande cheminée avec des broches à rôtir et une crémaillère, une table longue pour préparer les mets, divers couteaux, pics, casseroles, planches à découper.

Les ustensiles sont bien rangés lorsqu'ils ne servent pas. La cuisine est ordinairement occupée par la cuisinière, Marie, un marmiton et une aide de cuisine. Il est à noter que Marie est également la responsable des tâches du château. En fait, elle constitue l'ensemble du personnel polyvalent.

La cuisine est rustique, toujours fortement chauffée, aux murs nus et avec une cheminée toute simple.

### 1er Etage



### **Chambre de Périclès**

C'est la chambre la plus grande de l'étage, elle comporte un petit bureau en chêne clair. Elle est tendue de tissu vert pâle un peu fané mais pas beaucoup. En réalité, il n'y a pas touché depuis le départ de Catherine. Le lit au milieu est un antique lit en bois massif dont le toit est tendu, lui aussi de tissu vert, un peu plus foncé que le reste de la chambre ce qui crée un contraste tout à fait agréable et du meilleur goût.

Dans le tiroir du bureau si l'on cherche attentivement et que l'on réussit un jet de fouille à 7, on trouvera la lettre du prince de Condé. Le bureau est tout encombré de livres de quelques notes de lectures et de quelques livres de compte du domaine. Il y trône un encrier de porcelaine blanche et bleue offert par Catherine avec une plume d'oie.

Un coffre contenant les effets personnels du comte, d'un travail antique et en bois très résistant et gravé aux chiffres de certains ancêtres de Ravières est posé à côté du lit.

Il s'y trouve aussi une commode qui contient entre autres un portrait de Catherine et des effets lui ayant appartenus avant qu'elle ne rentre au couvent, on y trouvera aussi ses lettres datant d'avant l'aventure funeste qui les sépara définitivement.

### **La Chambre fleurie ancienne chambre de Catherine.**

Cette chambre n'a pas bougé d'un iota depuis que Catherine s'est retiré au couvent, Périclès même du vivant de son oncle, s'est toujours opposé à ce qu'on y touche. Elle est donc restée en l'état. La tapisserie à fleurs et entrelacs végétaux date de l'époque d'Henri II, elle est un peu datée mais toujours très agréable à l'oeil. Le lit est celui que Catherine occupa pendant son bref retour au château, feu le comte de Ravières avait entièrement meublé la chambre de façon convenable pour une jeune fille en âge de se marier.

Le coffre de la chambre est de belle taille en poirier et gravé avec goût d'amours et de fleurs. Il se situe à droite du lit en bois massif avec un ciel de lit brodé de motifs fleuris tout à fait en accord avec la tapisserie.

Il s'y trouve un petit bureau en poirier, reprenant les motifs du coffre avec un encrier en verre coloré et une plume d'oie, il reste aussi des buvards et des feuilles de papier de chiffon dans les tiroirs du bureau qui datent de l'époque du retour de Catherine.

Pour qui y prêterait un peu attention, on découvrira sous le bois de lit les noms de Catherine et Périclès gravés par deux mains enfantines. Les deux enfants avaient fait cela lorsqu'ils étaient tout jeunes alors qu'ils étaient sur le point d'être envoyés chacun de leur côté.

On y trouvera aussi un psautier en latin que la jeune fille avait l'habitude de lire le soir, rongée par le doute lors de son séjour. Elle y a laissé un petit papier où elle écrit à Dieu de l'aider à prendre sa décision (ben oui, on peut être héroïne romantique, jeune et mièvre, ça fait même plutôt partie de la description du poste). La trouvaille de cet objet chargé de souvenirs devrait réveiller en elle une certaine émotion.

### **La Chambre tannée.**

Comme son nom l'indique, elle est tapissée de cuir tanné qui diffuse une lumière ambrée dans la salle. Elle est meublée d'un lit en bois avec un toit de lit en tissu brun brodé de lacs

végétaux. On y trouve une petite commode, un bureau correctement garni de feuilles et un encrier vide avec une plume.

### **La chambre bleue**

C'était celle de Périclès lorsqu'il était plus jeune et avant qu'il n'occupe la sienne actuelle à la mort de son oncle. Elle est tendue de tissus bleu nuit avec un ciel de lit et s'y trouve un coffre à jouet, si on y fouille on trouvera plusieurs poupées dont une avec le nom de Catherine inscrit sous un soulier et, bien entendu les petits jouets de Périclès (un sabre de bois, un jeu de dés et un jeu de dames entre autres). Le ciel de lit est assorti au tissu des murs. Un petit bureau parfaitement adapté à un jeune homme de bonne condition s'y trouve avec un encrier vide et une plume d'oie.

### **La chambre boisée**

La chambre boisée est appelée ainsi parce qu'elle est entièrement lambrissée de bois clair ce qui compense le manque d'éclairage dû à l'absence de fenêtres. On y trouve un petit meuble de rangement et un bureau. Le ciel de lit est en tissu jaune paille brodé.

### **La chambre tapissée**

Elle est tendue de tapisseries représentant des entrelacs de végétaux et d'oiseaux avec un ciel de lit assorti et comprend un petit meuble de rangement et une tablette faisant office de bureau.

### **La chambre perle**

C'est une chambre tendue de tissus gris perle avec ciel de lit assorti, un petit bureau l'agrément.

### **Le Boudoir**

Le boudoir n'a pas servi depuis une éternité, il est donc, pour ainsi dire, désaffecté, il y reste de bibelots et des meubles de feu la comtesse (la tante de Périclès). La décoration comprend un petit bureau qui contient des lettres que Mme la comtesse a reçues de sa soeur et à ses divers amis. La pièce est agrémentée de tapisseries poussiéreuses.

Le 2° étage comprend une série d'autres chambres totalement laissées à l'abandon et qui servent plus ou moins de débarras. On y trouvera également, avec un peu de persévérance, une salle de jeu où les enfants jouaient lorsqu'ils étaient petits.

Il y a également une cave qui sert également de cellier et de réserve où l'on ne trouvera que des bouteilles et des victuailles pour l'hiver (choucroute, salaisons etc).

### **Le personnel du château**

#### **Marthe Langlois**

C'est l'intendante des tâches domestiques et la cuisinière, elle est l'épouse de l'intendant, garde chasse du château. C'est une bonne femme plutôt agréable et vive. La quarantaine, elle a les cheveux gris et les yeux bleu vif. Protestante, elle s'est convertie en même temps que son maître et son mari. Elle reconnaîtra sans doute Catherine : au MJ de jouer avec l'effet de rebondissement potentiel et de décider d'une reconnaissance publique ou pas. Etant ici depuis fort longtemps elle

connaît tout ce qui s'est passé dans ce château, sauf, peut-être, la missive de Condé, elle pourra donc informer les PJ qui l'interrogeront. Toutefois, comme elle est très dévouée à Périclès, il sera difficile de la faire parler. De plus, si les questions sont trop maladroites, elle risque de prévenir Périclès.

### **Antoinette Bleu**

C'est la fille de cuisine et de ménage du château, elle est sous les ordres de Marie, elle s'est convertie au protestantisme comme la plupart des gens du château et des terres de Ravières, cependant elle en éprouve une assez vive culpabilité parfois. Brave fille, d'une bonne vingtaine d'années elle est plutôt timide et introvertie. Elle baissera les yeux assez facilement en présence d'un homme. Elle a les cheveux blonds et les yeux gris.

Elle n'était pas encore au service du comte lorsque les événements se sont passés toutefois elle sait, plus ou moins précisément ce qui s'est passé avec la précédente servante. Elle a également vu le sceau de la lettre qui est arrivée, elle ne saura pas le décrire mais pourra le reconnaître sans problème.

Elle racontera peut-être ce qu'elle sait à un monsieur qui se ferait un peu galant et insistant ou à un partisan de la religion catholique qui saurait la faire culpabiliser.

### **Guillaume Langlois**

C'est le garde chasse, intendant et homme à tout faire du domaine, il est carré bien bâti et rougeaud. Il a les cheveux grisonnants le plus souvent attachés en queue et les yeux marron. Il est protestant comme son seigneur et n'en éprouve aucun regret, il suit les préceptes de sa nouvelle religion avec une grande ferveur. Comme sa femme, il connaît tout des événements passés du château mais ne les livrera pas facilement. C'est lui qui a réceptionné la lettre de Condé, il est donc le mieux placé pour en parler. Lui aussi reconnaîtra Catherine mais la vision de cette nonne le fera plus hésiter dans ses sentiments à son égard que sa femme.

### **Petit Marcel**

Petit Marcel est le commis du château, il sait plus de chose qu'il n'en a l'air, il est partout et personne ne le remarque, que ce soit les PJ ou les PNJ, d'ailleurs. C'est un gamin vif et intelligent toujours prêt à gagner quelques piécettes et à jouer un bon tour à quelqu'un. Il ne sait pas grand-chose, il oublie tout assez vite, mais il peut se renseigner sur presque tout. C'est un gamin d'une dizaine d'années blond aux yeux bleus et étonnés. Orphelin de père et de mère il a été recueilli pour aider au service du château et les Langlois ont une grande affection pour lui, même s'ils sont parfois lassés de ses tours et de ses facéties.

**Marthe Langlois** : Savoir : Limitée : Intendance : 2, Connaissance des simples : 3.  
Sensibilité : Etriquée : Cuisine 5, Evaluation : 4, Orientation : 2, Perspicacité : 3, Pistage : 2.  
Entregent : Baratin : 3, Chant : 2, Commander : 3, Criée : 3, Discrétion : 3, Etiquette : 1,  
Intimidation : 3, Marchandage : 3.  
Puissance : Membrue : Bagarre : 2, Lutte : 3, Saut : 3.  
Complexion : Gaillarde : Dive bouteille : 3, Natation : 2.

Adresse : Gauche : Couture : 4, Equitation : 2, Esquive : 3, Filage : 2, Lancer : 3, Se cacher : 2.

**Antoinette Bleu** : Savoir : Limitée : Connaissance des simples : 2, Intendance : 2, Comptabilité : 2.  
Sensibilité : Fine : Cuisine : 4, Evaluation : 2, Orientation : 2, Perspicacité : 3, Pistage : 2.  
Entregent : Baratin : 2, Chant : 3, Danse : 2, Discrétion : 3, Etiquette : 1, Mendier : 2.  
Puissance : Délicate : Lutte : 2.  
Complexion : Dispose : Dive bouteille : 2.  
Adresse : Preste : Couture : 5, esquivé : 2, Filage : 2, Se cacher : 4.

**Guillaume Langlois** : Savoir : Limité : Comptabilité : 4, Intendance : 3, Fauconnerie : 4, Lire/écrire : 2, Armurerie : 3.  
Sensibilité : Fin : Cuisine : 3, Evaluation : 3, Orientation : 4, perspicacité : 3, Pistage : 4, Vénerie : 3.  
Entregent : Badin : baratin : 2, Commander : 3, Discrétion : 3, Dressage : 5, Intimidation : 3, Marchandage : 3.  
Puissance : Membru : Bagarre : 3, Armes d'Hast : 2, Lutte : 3, Saut : 3.  
Complexion : Gaillard : canotage : 2, Dive bouteille : 4, Natation : 2.  
Adresse : Ingambe : Couture : 2, Equitations : 2, Escrime : 2, Esquive : 3, Lancer : 3.

**Petit Marcel** : Savoir : Limité : Armurerie : 2, Connaissance des simples : 2, Fauconnerie : 2, intendance : 2, Evaluation : 2, Orientation : 3, Perspicacité : 2, Pistage : 3, Vénerie : 2.  
Entregent : Badin : chant : 3, Discrétion : 3, Dressage : 3, Mendier : 2.  
Puissance : Menu : Saut : 2.  
Complexion : languide : Natation : 2.  
Adresse : Leste : Acrobatie : 2, Braconnage, Esquive : 3, jongler : 2 ; Jeu de dés : 2, Lancer : 3, pêche : 4.

Tous les PNJ se promènent avec un peu de petite monnaie mais pas d'objets de valeur.

*Le 1<sup>er</sup> soir au château de Ravières, où l'intrigue commence à se nouer.*

Les événements du premier soir seront insignifiants. Voyez, et modulez les possibilités en fonction de votre table. Le comte devrait demander aux domestiques de faire les chambres. Si l'introduction a été longue ou si les PJ sont un peu mous, faites en sorte que Marie reconnaisse Catherine devant tout le monde, ou en tout cas que celle-ci soit interloquée de façon (trop) visible, ce qui devrait aiguiller la curiosité de certaines personnes.

La première soirée est avant tout une occasion de faire connaissance et de privilégier l'interaction entre les joueurs, ce qui est le but premier de ce scénario.

*Au menu ce soir :*

*Velouté de légumes du jardin*

*Terrines de venaisons*

*Poulets rôtis avec des choux et des raves*

*Puissots de chevreuil aux champignons*

*Fromages de toutes sortes (3 ou 4 sortes devraient suffire)*

*Pomptée de fruits*

*Blanc manger au miel*

*Petits gâteaux croquants aux noix.*

Ce dîner ne devrait pas poser trop de problèmes aux courtisans rompus aux usages de cour mais peut être une épreuve plus ardue pour Catherine qui n'est pas sorti de son couvent depuis fort longtemps et pour Maheu le gueux. La façon de se comporter des deux amoureux peut attirer l'attention de l'assistance surtout si l'un ou l'autre ne se donne pas beaucoup de peine pour faire bonne figure. Quant au comportement de Maheu, il faudrait un miracle pour qu'il n'attire pas l'attention.

La nuit peut aussi fournir l'occasion de fouiller les lieux pour ceux qui le souhaitent.

*Chapitre deuxième :*

*où l'on est fort perturbé par un cerf qui saccage les terres du comte de Ravières.*

Au moment du petit déjeuner ou lorsque tous sont réunis, Guillaume apportera la nouvelle qu'un cerf, qui causait de grands dommages sur les terres du comte, a été vu dans la matinée par un paysan. Si on veut réussir à l'abattre il ne faudrait pas tarder et y aller dans la journée. Ceci est destiné à présenter l'occasion d'aborder le comte seul à seul pour certains personnages ou, pour ceux qui ne veulent pas s'y rendre, de visiter le château en douce.

N'hésitez pas à pousser un peu les PJ et de leur faire miroiter la perspective pour le comte de s'entretenir seul à seul avec son envoyé, pour les autres de se dégourdir un peu et de ne pas perdre de vue leur hôte et pour Catherine d'approcher son ancien fiancé.

La chasse est une activité que tous les PJ ont pratiqué ou pratiquent encore, cela ne devrait pas poser de problème, par contre, certains peuvent essayer de semer les autres ou de les surveiller à distance, le tout dans une ambiance de forêt en hiver.

Cela peut également produire une agréable digression dans l'action et donner l'occasion d'un combat pour ceux qui seraient en manque d'action.

Si l'action languit vous pouvez faire intervenir ici la découverte de corps du vrai messenger de Condé ou son arrivée bien vivant, l'intervention d'un paysan qui l'aurait recueilli, bref ce ne sont là que des idées. On peut tout à fait imaginer l'intervention d'un homme qui a découvert cet étranger fiévreux et demandant ardemment le comte en tendant un sceau parce que cela donnerait un rebondissement en deux temps : l'arrivée du paysan et la reconnaissance du messenger.

Il est évident aussi, que Maheu ne doit pas réussir à s'échapper tout de suite, il tombera sur un serviteur insomniaque pendant la nuit, sur un chasseur ou un gars du village pendant la chasse, il faudrait bien que son secret soit percé à jour. Au moins, qu'il reste au château trois jours, c'est le minimum.

En tout cas si le comte découvre le véritable identité de Maheu, il serait préférable pour lui

de ne pas le tuer ou même le dénoncer car cela reviendrait à dire qu'il n' jamais vu son hôte dont il disait cependant attendre l'arrivée... Il lui faudra donc régler l'affaire en douceur et pourquoi pas proposer à Maheu de travailler à son compte, voire l'employer pour surveiller les autres invités.

Le repas du soir comme la veille est l'occasion pour le PJ de se cuisiner les uns les autres.

*Menu du jour :*

*Pendant la chasse*

*Potage aux herbes*

*Omelette*

*Poulets rôtis*

*Râtés de venaisons*

*Fromages*

*Tarte aux pommes*

*Gâteau aux amandes.*

*Menu du soir*

*Si le cerf a été tué, sinon remplacer ce qui est à base de cerf par du cochon et du boeuf*

*Bouillon de boeuf*

*Terrine de sanglier en croûte*

*Morceaux d'honneur du cerf tué*

*Puissots de cerf*

*Plaffouti aux prunes*

*Soires marinées au vin de prune.*

### *Chapitre troisième*

*Où l'on reçoit un invité qui arrive comme un cheveu sur la soupe.*

Juste avant midi, le troisième jour, le comte d'Argonne arrive avec ce qu'il comptait proposer comme armes et comme ressources au clan protestant. En effet, il devait retrouver le comte de Ravières et l'envoyé de Condé afin d'entamer des pourparlers à trois. Il sera donc fort surpris et tout à fait contrarié de voir tant de monde et, en particulier cette bonne soeur qui n'a vraiment rien à faire là. Ravières sera donc dans une situation fort embarrassante auprès de tout le monde... ce qu'il a bien mérité après tout.

Néanmoins Argonne, rompu aux subtilités de la cour ne fera pas de faux pas durant le déjeuner durant lequel, normalement, celui-ci devrait être arrivé. Autre problème, il connaît personnellement le messenger que devait envoyer Condé. Il sera donc tout à fait surpris de croiser Maheu. Il est bien entendu possible que ce dernier (si le véritable Saint Vincent n'a pas été trouvé) ait beaucoup de mal à trouver une explication valable.

L'arrivée du comte d'Argonne devrait néanmoins apporter quelques troubles car il connaît bien l'agent guisard et le place, en effet, comme partisan assez affirmé du clan ultra catholique. Ce qui veut aussi dire que ce dernier connaît celui-là et connaît aussi son implication dans la lutte protestante. Ce n'est toutefois pas une preuve flagrante de l'existence d'un lien entre les deux individus. Le comte devra sans doute trouver une excuse valable à sa présence ici. D'ailleurs, une entrevue entre eux deux qui durerait un peu trop longtemps ne manquerait pas d'éveiller des soupçons de la part des espions.

Les deux hommes devront donc trouver à la fois l'occasion de s'entretenir avec le pseudo envoyé de Condé puis entre eux et éventuellement avec l'envoyé Condé, le vrai, de si celui-ci n'est pas mort. Pour information, les diverses parties que j'ai pu jouer ont été réglé avant cette étape du scénario.

*Menu du jour*

*Crème de poule aux navets*

*Râté de sanglier*

*Doitrine de porc salé*

*Longe de Cerf aux pommes*

*Fromages*

*Boires au vin*

*Gâteau au miel.*

*Menu du soir*

*Rotage aux herbes*

*Sécesses en croûte*

*Pochon rôti*

*Pintades aux lardons*

*Fromages*

*Fruits secs*

*Pommes au miel*

*Chapitre Quatrième*

*Où l'on apprend que la route est enfin rouverte.*

Le route sera rouverte vers midi, les PJ ont donc juste la matinée et le début d'après midi pour terminer ce qu'ils ont entrepris voire trouver les indices qu'ils n'ont pas encore. Du reste, l'envoyé de Condé, s'il ne veut pas éveiller les soupçons devra repartir lui aussi, et on peut également compter qu'Argonne partira aussi, toujours pour éviter les soupçons.

On pourra bien entendu, ajouter quelques éléments pour remplir la journée ou retarder le moment du départ.