
Les Secrets de la Septième Mer

Campagne Lacrime Mundi

7^{ème} Partie

Et les ruisseaux formeront des fleuves

Ecrit par Grolf

Juillet 2008

http://pagesperso-orange.fr/le_capharnaum/

Tables des matières

Tables des matières	2
Synopsis.....	3
Références	3
Introduction	3
Acte I : L'appel à l'aide.....	4
Scène 1 : La rencontre.....	4
Scène 2 : Les espions.....	5
Acte II : La traversée.....	7
Scène 1 : Navigation en eaux dangereuses	7
Scène 2 : L'attaque de l'Exécutant	8
Acte III : La livraison	9
Scène 1 : Débarquement de nuit	9
Scène 2 : L'attaque du fortin	10
Scène 3 : Bienvenue chez les résistants	12

Synopsis

La guerre fait rage depuis des mois en Castille. L'envahisseur montagnois a déjà fort à faire sur les fronts sud et est, mais des groupes de résistants se sont également constitués dans les territoires déjà conquis et occupés. Comble de malchance pour la Montaigne, certaines de ces factions armées sont très actives. Les résistants de Torremolinos, avec l'aide de quelques seigneurs locaux, ont réussi à réunir suffisamment de fonds et à affréter un navire. Ils veulent s'adresser à l'un des marchands d'armes les plus en vue du moment : Sir Nathaniel Patterson.

A la demande de Patterson, les personnages serviront d'escorte à la cargaison d'armes qui sera livrée prochainement aux résistants. Leur route sera semée d'embûches, mais leur mission est destinée à servir une cause noble. Seront-ils prêts à mourir pour cette cause ?

Références

La première partie de cette aventure se déroulant en partie à Cardican en Avalon, il est très utile de se référer à la description détaillée de ce port qui peut être trouvée dans le supplément *Ships and Sea Battles* de la gamme *Swashbuckling Adventures* aux pages 49 à 54.

A noter également une aide de jeu sur Cardican développée par *Fils de Lugh* et disponible sur le *SDEN* à cette adresse : <http://www.sden.org/Cardican-une-ville-en-Avalon.html> . Vous y trouverez notamment de nombreuses personnalités locales exploitables pour étoffer le présent scénario.

La seconde partie a lieu en **Castille** dans le Rancho Zepeda. Cette région de Castille est décrite en pages 44 et 45 du supplément consacré à cette nation.

Introduction

Si vous avez joué l'épisode 6 de la campagne, « L'eau de feu », les personnages sont déjà amis ou au service de Sir Nathaniel Patterson, et sont même rentrés avec lui de son voyage en Eisen et en Ussura. Si les personnages sont sensibles à la cause des résistants castillans, ils se porteront peut-être volontaires d'eux-mêmes pour partir avec la cargaison d'armes pour la livrer en Castille. Si ce n'est pas le cas, Sir Patterson pourra leur proposer un nouveau contrat pour assurer la sécurité de sa marchandise.

Si vous n'avez pas joué l'épisode précédent, les personnages pourront être recrutés ou contactés par Nathaniel Patterson pour escorter la cargaison d'armes et la livrer à la résistance castillane. Ils pourront éventuellement avoir été embauchés plus tôt et avoir déjà travaillé pour le marchand.

Le personnage de **Sir Nathaniel Patterson** est détaillé dans l'épisode 4 de la campagne, « **Du brouillard sur les lacs** », à l'Acte I, Scène 2.

Acte I : L'appel à l'aide

Scène I : La rencontre

Sir Nathaniel Patterson est un marchand d'armes connu et reconnu. Sa renommée a dépassé les frontières des Trois Royaumes et a atteint les rivages de Castille. C'est pour cette raison qu'un petit groupe de castillans a fait le voyage en bateau pour le rencontrer chez lui à Cardican (voir le scénario « Du brouillard sur les lacs » pour des informations sur Sir Patterson).

Des visiteurs venus de loin

Après son retour d'Eisen et d'Ussura (voir les scénarios « L'arme au poing » et « L'eau de feu »), Nathaniel Patterson reçoit donc la visite de plusieurs castillans. Ils ont utilisé une goélette légère appelée « La luz de Dios » (La lumière de Dieu) pour venir jusqu'en Avalon. Ils se présentent comme des patriotes castillans souhaitant faire appel à ses services. Leur navire est à l'ancre dans la rade de Cardican et cinq représentants se rendent au manoir familial. Ce groupe est composé de Segio Colmenares (un ancien soldat d'infanterie), Agostino Maldonado (un *don* du Rancho Zepeda chassé de ses terres par les montagnais), Dario Escobar (un marin pêcheur), Joaquim Carrero (un médecin militaire), et Raymondo Vargas (un spadassin mercenaire).

Les motivations des résistants

C'est le dénommé Segio Colmenares, un ancien soldat assez sec au premier abord mais au final plutôt charismatique, qui semble mener le groupe et qui prend la parole pour expliquer la raison de leur visite. Il expose rapidement la situation de son pays, de la guerre, de la résistance, etc.

Il explique que la guerre ravage la Castille depuis des mois maintenant, et que les montagnais occupent désormais pratiquement la moitié du pays. Très peu de temps après le début de l'invasion, des patriotes ont commencé à s'organiser dans les territoires occupés par l'ennemi. Des groupes de résistants ont peu à peu pris les armes et mené des actions contre les troupes étrangères. Ces groupes de patriotes ont immédiatement obtenu le soutien, voire la participation de nobles et d'aristocrates locaux chassés de leurs terres par les montagnais. Grâce à cet appui, notamment financier, la résistance a pu s'équiper, trouver des refuges, communiquer, et même avoir des contacts avec l'armée régulière et à la cour.

Aujourd'hui, les résistants ont besoin de nouvelles armes, et c'est pour cela qu'ils cherchent l'appui de Nathaniel Patterson. Le groupe de Segio est basé près de Torremolinos, un petit village côtier du Rancho Zepeda, à une vingtaine de lieues au sud-ouest de La Pasiaga. Leur camp secret est niché au sein de la forêt voisine. Les propriétaires terriens locaux ont réunis des fonds et Segio arrive donc avec des moyens conséquents pour acheter des armes : des pistolets, des mousquets, de la poudre et des balles, mais aussi des rapières, des couteaux, etc. Bref, de quoi rééquiper le groupe de résistants dont il fait partie et tous ceux qui voudront bien rejoindre leur cause.

Marché conclu

Après quelques discussions entre Nathaniel Patterson et Segio Colmenares, un accord est assez rapidement trouvé et conclu. En ce qui concerne les moyens, Patterson indique qu'il lui faudra au moins deux semaines pour préparer la cargaison demandée et affréter un navire adéquat pour en assurer la livraison. En effet, « la Luz de Dios » est trop n'a pas la capacité de transporter une aussi grande cargaison.

L'escorte

Une fois un terrain d'entente trouvé avec les résistants, Sir Patterson se tourne vers les personnages pour leur proposer d'assurer la sécurité de cette livraison d'armes en Castille. Soit ils s'engagent d'eux-mêmes à servir la cause castillane, soit Patterson propose de les payer.

Scène 2 : Les espions

La préparation du voyage

Sir Nathaniel Patterson va passer les deux semaines suivantes à faire jouer ses contacts pour rassembler au plus vite les armes demandées par les résistants castillans. Les armes en question seront dans un premier temps stockées dans un des hangars que le marchand possède sur les docks de Cardican. Elles ne seront transférées à bord qu'au dernier moment.

Dans le même temps, l'un des navires de Patterson, le « *Valiant Heart* » (« Cœur vaillant »), subi des réparations et des améliorations en vue du voyage vers la Castille (voir les caractéristiques du navire à l'Acte II).

Les castillans de la « Luz de Dios » restent à Cardican durant toute cette période. Segio Colmenares rencontre régulièrement Patterson pour discuter de l'avancée des préparatifs et des modalités de la livraison. Les deux navires devront voyager ensemble afin que les castillans puissent guider les avaloniens.

Les espions montagnois

Tout ne va toutefois pas se dérouler aussi bien que prévu. En effet, alors que la « Luz de Dios » passait au large des côtes montagnaises quelques jours plus tôt pour rejoindre Cardican, elle a été repérée par un navire de la flotte de l'Empereur. Elle a été prise en chasse à distance et malheureusement, Segio et ses amis ne se sont aperçus de rien. Des espions montagnais infiltrés en Avalon ont été dépêchés sur place pour connaître la raison de la venue des résistants en Avalon.

Ces espions menés par Sauveur Lacombe sont entrés en action, d'abord pour acquérir un maximum de renseignements, puis pour agir et saboter le plan des résistants et de Patterson.

La surveillance

Sauveur Lacombe et ses acolytes commencent par surveiller les mouvements autour du manoir de Sir Patterson, puis des docks et des navires. Leur objectif est de déterminer les motifs de la venue des résistants à Cardican, puis d'évaluer la cargaison rassemblée et de recueillir un maximum d'informations sur la future livraison (date, lieu, etc).

Des hommes sont donc mis en place par Sauveur Lacombe à certains endroits stratégiques (près du manoir, sur le port, et près des docks dans la zone des entrepôts). Si les personnages pensent à ce genre de choses durant les semaines de préparation du voyage et se rendent dans les zones concernées, faites-leur faire un jet de Esprit + Filature (ou de Perception pure) sous un ND de 20. S'ils n'y pensent pas, c'est un des dockers employés par Patterson qui viendra signaler la présence d'un individu bizarre près des entrepôts. En se renseignant un peu plus avant, on pourra déterminer que plusieurs personnes ont posé des questions sur Patterson dans les tavernes du port. Les individus en question paraissent être des étrangers, peut-être des montagnais ou des vendelars.

En organisant une surveillance des entrepôts ou du manoir, il sera assez facilement possible de repérer le petit manège des espions montagnais, voire d'en appréhender un ou deux (des brutes). Bien évidemment, ils seront peu enclins à parler, mais si les personnages ont des moyens de persuasion efficaces, ils avoueront être là pour savoir ce que manigance Patterson avec les castillans.

Le passage à l'action

Lorsqu'il sentira que lui et ses hommes auront été repérés, Sauveur Lacombe décidera de tenter le tout pour le tout et donc de passer à l'action. D'abord en essayant de s'attaquer au stock d'armes, par exemple en essayant de mettre le feu aux entrepôts, puis finalement en tendant une embuscade aux personnages.

Qui sont les espions ?

Les montagnois sont menés par Sauveur Lacombe, un jeune homme ambitieux de 26 ans. Il est assez grand, blond aux yeux bleus, assez fin et rapide ; tout dans sa démarche indique le spadassin aguerrri. Son ambition lui permet de souvent passer outre certaines barrières morales et de mettre toutes les chances de son côté pour mener à bien la mission qui lui a été confiée. Il DOIT absolument réussir, car la récompense qui lui a été promise vaut réellement le coup pour lui : une belle promotion et une forte somme d'argent. Il se battra à mort : réussir ou mourir.

Il est accompagné d'une douzaine de mercenaires bien entraînés et obéissant au moindre de ses ordres avec la même application que celle qu'il met lui-même à remplir sa mission. Ceci dit, s'ils sont mis en déroute par les personnages, les survivants auront tendance à prendre la fuite et à se cacher.

Tout ce joli monde préférera toujours, bien évidemment, un guet-apens ou un piège à une confrontation directe.

Sauveur Lacombe (Vilain)	
Gaillardise :	2
Dextérité :	3
Esprit :	3
Détermination :	3
Panache :	4
Attaque (Escrime)	7g3
Parade (Escrime)	7g3
Dommages	4g2
Attaque (Couteau)	6g3
Parade (Couteau)	6g3
Lancer (Couteau)	6g3
Dommages	3g2
Jeu de jambes	6g3
Arcane : Ambitieux (Défaut) Avantages : Réflexes de combat, Grand, Linguiste, Scélérat, Volonté indomptable, Appartenance : Guilde des Spadassins, Avalonien (L/E), Vendelar (P), Théan (L/E), Montagnois (L/E) Ecole d'escrime de Valroux : Compagnon Double parade (Couteau/Escrime) 4, Exploiter les faiblesses (Valroux) 4, Feinte (Escrime) 4, Marquer (Escrime) 4 Apprenti : Augmentation gratuite sur Parade (Couteau) Compagnon : Faire monter les enchères sur les Augmentations Escrime : Attaque 4, Parade 4 Couteau : Attaque 3, Parade 3, Lancer 3 Athlétisme : Course de vitesse 2, Escalade 1, Jeu de jambes 3, Lancer 1 Criminel : Déplacement silencieux 2, Filature 3, Guet-apens 2, Pariar 3 Espion : Corruption 2, Déplacement silencieux 2, Falsification 1, Filature 3 Malandrin : Connaissance des bas-fonds 2, Contact 3, Orientation citadine 2	

Espions montagnois (2 * 6 Brutes)	
Niveau de menace :	3
ND :	20
Initiative :	3g3
Attaque :	[nb]g3
Dommages :	6 (rapières)
Compétences :	Filature 3, Déplacement silencieux 2, Discrétion 2

Acte II : La traversée

Scène I : Navigation en eaux dangereuses

Le départ

Après un peu plus de deux semaines de préparation, le « Valiant Heart » est enfin prêt à appareiller et la cargaison est chargée à bord par les dockers. L'équipage est également complété et fin prêt pour le départ. Il est commandé par William Gasper, un ancien officier de marine avalonien de 38 ans. Il est assez expérimenté et connaît bien les eaux au large à l'ouest de la Montaigne et de la Castille. Le second du navire est Adam Ward (29 ans) qui fait équipe avec Gasper depuis près de cinq ans. Les deux hommes travaillent fidèlement pour Nathaniel Patterson depuis un peu plus de trois ans et demi.

Les castillans embarquent à bord de « La Luz de Dios », mais un ou deux voyagent sur le « Valiant Heart » afin de donner des indications de navigation au capitaine Gasper.

Quand tout est prêt, Sir Nathaniel Patterson fait ses dernières recommandations aux personnages et leur souhaite bon voyage et bonne chance.

La traversée

Les deux bateaux partent donc de Cardican et mettent le cap au sud-ouest pour passer au large de la Montaigne. Ils contournent la péninsule de Zepeda, pénètrent dans La Boca del Cielo et se dirigent vers l'embouchure du Rio de Delia. Le point de débarquement des armes est situé un peu avant, à environ une vingtaine de lieues au sud-ouest de La Pasiega, près du village de Torremolinos.

Cette traversée n'étant pas l'élément essentiel de l'aventure, le MJ est libre de l'animer comme il le souhaite, de prévoir un élément de rencontre ou encore de faire jouer des éléments météorologiques aléatoires pour pimenter le voyage des personnages. Vous pouvez utiliser pour cela les règles sur les conditions climatiques proposées dans le Guide du Maître en page 177.

Vous pouvez également mettre l'accent sur le fait que les côtes castillanes font l'objet d'un blocus de la part de la flotte montaginoise. Les navires de guerre sont donc nombreux à croiser dans les parages, et un contrôle ou une poursuite avec certains d'entre eux pourrait constituer un événement palpitant et à haut risque.

Ce n'est qu'en arrivant sur la Boca del Cielo, à quelques encablures de leur objectif, que les deux navires vont faire une « mauvaise rencontre »...

Valiant Heart (17 PN)

(Caravelle marchande, Ships and Sea Battles, page 7)

Gaillardise (Canons) :	1
Dextérité (Equipage) :	2
Espit (Gouvernail) :	5
Détermination (Coque) :	3
Panache (Voiles) :	4

Modifications : Faible tirant d'eau (5)

Défauts : Vieux (1), Petite quille (2)

Tirant d'eau :	2
Equipage :	2
Cargaison :	3
Réputation :	10



Scène 2 : L'attaque de l'Exécutant

Le poursuivant

Alors qu'ils sont à moins d'une demi-journée de navigation de leur objectif, les personnages constatent (ou apprennent par leur vigie) que leurs navires sont suivis. Ils constatent en effet qu'une goélette les suit et gagne du terrain.

Il s'agit de l'Exécutant, un navire pirate, mais d'un type un peu particulier. En effet, son capitaine a passé un accord avec l'amirauté montagnaise : il a le droit d'attaquer et de piller les navires étrangers croisant dans les eaux castillanes. En plus des navires formant le blocus des eaux territoriales, la flotte montagnaise est « renforcée » par des bateaux corsaires qui chassent et éliminent les intrus.

Le « Valiant Heart » et la petite « Luz de Dios » sont donc des cibles de choix pour l'Exécutant au vu de leur faible armement. L'Exécutant est commandé par un certain Jack Sutler, surnommé La Guigne du temps où il servait comme second du capitaine Théophile d'Alençon à bord du même navire (qui se nommait « Le Liberté » à l'époque). Après s'être débarrassé d'Alençon et de ses fidèles il y a quelques années, Sutler a repris le commandement du bateau et l'a rebaptisé. Après le début de la guerre en Castille, il a signé un accord avec la marine montagnaise.

L'Exécutant (20 PN)

(Goélette de pirates, Guide du joueur révisé, page 207)

Gaillardise (Canons) :	5
Dextérité (Equipage) :	4
Esprit (Gouvernail) :	4
Détermination (Coque) :	3
Panache (Voiles) :	5

Modifications : Surarmé (2), Voiles de soie (2), Grand gouvernail (2)

Défauts : Equipage mécontent (4)

Tirant d'eau :	3
Equipage :	4
Cargaison :	3
Réputation :	-15

Suivi de campagne

Dans le cadre de la campagne, il s'agit ici d'introduire un vilain récurrent et son navire, à savoir donc Jack Sutler et l'Exécutant. La présente scène est un premier contact avec ceux-ci. Une bataille peut donc s'engager, mais ne devrait pas être menée à son terme si vous souhaitez réutiliser ces éléments. L'Exécutant sera en effet de retour dans le dixième et dernier scénario de la campagne.

Déroulement de la scène

1. L'Exécutant poursuit le Valiant Heart et la Luz de Dios, et les rattrape petit à petit.
2. Une bataille navale s'engage et l'Exécutant aura probablement le dessus grâce à son armement supérieur. Il s'attaque surtout au Valiant Heart, mais ne cherche pas l'abordage.
3. Quand les personnages pensent que leur situation est désespérée, un autre navire pointe le bout de ses voiles à l'horizon, mettant le cap vers eux : Le Pendu. Le vaisseau du capitaine Allende se porte à leur secours !
4. L'Exécutant prend la fuite avant l'arrivée à portée du Pendu, mais il se vengera !

Le Pendu (40 PN)

(Flots de Sang, page 133)

Gaillardise (Canons) :	4
Dextérité (Equipage) :	5
Esprit (Gouvernail) :	6
Détermination (Coque) :	5
Panache (Voiles) :	5

Modifications : Avirons (1), Béliet de proue (1), Caches de contrebande (3), Chanceux (3), Figure de proue (5), Mascotte (1), Mâts renforcés (1)

Défauts : -

Tirant d'eau :	5
Equipage :	5
Cargaison :	5
Réputation :	32

Acte III : La livraison

Scène I : Débarquement de nuit

Après avoir échappé aux griffes de l'Exécutant, le *Valiant Heart* et la *Luz de Dios* poursuivent tant bien que mal leur route. Les personnages peuvent (doivent ?) éventuellement prendre le temps de fraterniser avec le capitaine Allende commandant le Pendu venu à leur secours. (Ce lien pourra se révéler extrêmement utile au cours du dixième scénario de la campagne...). Dans ce cas, le Pendu pourra aussi les aider à se frayer un chemin vers leur point de débarquement.

Segio et ses amis résistants vont guider les avaloniens pour atteindre le point de débarquement. Pour un maximum de sécurité, l'opération doit avoir lieu de nuit. Toutes les informations qui suivent sur les lieux et les occupants pourront être fournies aux personnages par les résistants et ainsi les aider à se concerter pour préparer un plan de débarquement.

Les lieux

Torremolinos est un petit village côtier du Rancho Zepeda. Il est situé à environ 20 lieues (80 kilomètres) au sud-ouest de La Pasiega. Il possède une population d'environ 450 âmes. Beaucoup de villageois sont des pêcheurs, mais il y a aussi des fermiers, des éleveurs et des bûcherons et autres travailleurs du bois qui exploitent la forêt voisine.

C'est dans cette forêt s'étendant à l'ouest du village que se cachent les résistants locaux. Ceux-ci forment un groupe d'une quarantaine de combattants.

A l'est du village, la plage est le territoire des pêcheurs où ils entreposent leurs barques et leurs bateaux et où ils effectuent leurs réparations. Plus au nord et plus au sud, la côte est plutôt rocheuse et très accidentée, ce qui rend très difficile un débarquement loin du village.

Au nord-est du village, en lisière des dernières habitations, une ancienne tour de surveillance des navires a été reconstruite par les montagnais en fortin. Une petite garnison y campe et monte la garde en surveillant la mer et les côtes environnantes.

Les occupants

Les montagnais se sont installés ici afin de profiter du point d'observation que constitue le fortin. Les navires qui croisent au large en direction de La Pasiega sont en effet visibles depuis la tourelle.

Un bataillon d'infanterie légère a donc été posté ici il y a plusieurs mois. Il compte une cinquantaine de fantassins commandés par un officier et quatre sous-officiers.

A noter que les soldats entretiennent des feux de signalisation autour du fortin.

La préparation du débarquement

Maintenant qu'ils sont à proximité de Torremolinos, les personnages et les résistants doivent se concerter pour mettre en place un plan d'action pour l'opération de débarquement de la cargaison des armes se trouvant à bord du *Valiant Heart*. L'intérêt est ici de permettre aux joueurs de réfléchir un peu et de déterminer eux-mêmes la stratégie que vont utiliser leurs personnages pour mener à bien le débarquement. Les résistants pourront leur donner toutes les indications dont ils auront besoin sur la topographie des lieux ou sur ce qu'ils savent des soldats en place.

Certains points importants sont à mettre en avant et à diffuser par la bouche des résistants :

- La plage de Torremolinos est le seul point de débarquement viable dans les environs à cause des côtes rocheuses au nord et au sud du village.
- La présence de la tour d'observation impose un débarquement nocturne, sinon les deux bateaux seraient immédiatement repérés par la vigie.

- Les résistants du camp forestier de Torremolinos devraient être contactés avant le débarquement afin qu'ils puissent venir en renfort et aider au transport des armes. Certains villageois seraient sans doute aussi mobilisables pour peu qu'on leur fournisse des armes et qu'on leur donne l'espoir d'une victoire sur les troupes montagnaises.
- Les deux navires ne possèdent pas suffisamment de barques et de canots pour permettre un débarquement des hommes et des armes en un seul voyage. Un renfort de la part de pêcheurs serait idéal.
- Segio et ses acolytes sont partisans de profiter du renfort des avaloniens et des personnages pour attaquer le bataillon montagnais et lui reprendre le village.

Laissez donc vos joueurs prendre des initiatives, échafauder des plans, bref, réfléchir à une stratégie ; leur implication et leur motivation en seront d'autant plus grandes.

Scène 2 : L'attaque du fortin

La garnison locale est commandée par le capitaine Auguste de Genlis, un jeune officier talentueux de 28 ans auquel on a confié ce point stratégique de la côte castillane.

Il est secondé par quatre sergents commandant chacun une douzaine d'hommes.

Les troupes sont réparties en quatre endroits du village :

- **Au fortin (nord-est du village) :**
 - Le capitaine (vilain)
 - Un sergent (homme de main)
 - Douze soldats (2 bandes de 6 brutes)
- **A l'ouest, vers la forêt (dans une grande ferme) :**
 - Un sergent (homme de main)
 - Douze soldats (2 bandes de 6 brutes)
- **Au nord sur la route d'Aguilares (dans une hacienda) :**
 - Un sergent (homme de main)
 - Douze soldats (2 bandes de 6 brutes)
- **Au centre/sud (dans l'église et le presbytère) :**
 - Un sergent (homme de main)
 - Douze soldats (2 bandes de 6 brutes)



Lorsqu'ils sont attaqués, les montagnais se défendent et tentent de donner rapidement l'alerte pour que les soldats postés ailleurs dans le village soient avertis et viennent les aider.

Dès qu'ils se sentent très inférieurs en nombre et en force, certains soldats prennent la fuite. Si un sous-officier en a l'occasion, il cherchera à prendre un cheval pour partir vers Aguilares au nord et signaler l'attaque du village. Le capitaine, lui, défendra coûte que coûte le village contre les intrus, à moins bien sûr, d'être l'un des derniers défenseurs montagnais...

Les renforts

Si vous faites intervenir des renforts, considérez Segio et ses hommes comme des hommes de main (au nombre de 5), les résistants de la Luz de Dios ou de la forêt comme des brutes de niveau 2 (60 hommes), et les villageois comme des brutes de niveau 1 (50 hommes mobilisables).

Capitaine Auguste de Genlis (Vilain)		
Gaillardise :	2	Arcane : Honorable (Don) Avantages : Réflexes de combat, Dur à cuire, Appartenance : Guilde des Spadassins, Castillan (P), Théan (L/E), Montaginois (L/E) Ecole d'escrime de Gautier : Compagnon Désarmer (Couteau) 5, Double parade (Couteau/Escrime), Exploiter les faiblesses (Gautier) 4, Lier (Couteau) 4 Apprenti : Augmentation gratuite sur Parade (Couteau) Compagnon : Dé d'Action pour Désarmer après Lier (ND + 5) Escrime : Attaque 4, Parade 4 Couteau : Attaque 3, Parade 3 Armes à feu : Attaque 3, Recharger 2 Athlétisme : Course de vitesse 2, Escalade 2, Jeu de jambes 3, Lancer 1 Erudit : Histoire 2, Mathématiques 2, Philosophie 1, Recherches 2
Dextérité :	3	
Esprit :	3	
Détermination :	3	
Panache :	3	
Attaque (Escrime)	7g3	
Parade (Escrime)	7g3	
Dommages	4g2	
Attaque (Couteau)	6g3	
Parade (Couteau)	6g3	
Dommages	3g2	
Attaque (Pistolet)	6g3	
Dommages	3g2	
Jeu de jambes	6g3	

Sergents montaginois (Homme de main)		
Gaillardise :	3	Athlétisme : Course de vitesse 2, Escalade 1, Jeu de jambes 3, Lancer 1, Nager 1 Escrime : Attaque 3, Parade 3 Armes à feu : Attaque 2
Dextérité :	3	
Esprit :	2	
Détermination :	2	
Panache :	2	
Attaque (Escrime)	6g3	
Parade (Escrime)	5g2 (ND: 20)	
Dommages	5g2 (Rapière)	
Attaque (Pistolet)	5g3	
Dommages	4g3 (Pistolet)	
Jeu de jambes	5g2 (ND: 20)	

Soldats montaginois (8 * 6 Brutes)	
Niveau de menace :	2
ND :	15
Initiative :	2g2
Attaque :	[nb]g2
Dommages :	6 (rapières) 15 (mousquets)



Scène 3 : Bienvenue chez les résistants

Une fois les hommes et les armes à terre, les deux navires, le *Valiant Heart* et la *Luz de Dios* mettent le cap sur La Pasiëga pour y trouver refuge et protection, ainsi que pour y effectuer des réparations si nécessaire. Ils y attendront là le retour des personnages.

Après le débarquement (et l'attaque du village), une fois que les armes, les résistants et les personnages sont enfin à l'abri dans la forêt, la nuit est déjà très avancée. Mais rien de tel qu'un bon feu de camp et une boisson revigorante pour reprendre des forces. Alors que les personnages ont enfin une occasion de souffler, un messager à cheval déboule dans le camp des résistants pour demander de l'aide : la petite ville d'Aguilares vient d'être investie par un bataillon montagnois, dont le commandant est à la recherche d'un individu en particulier...

Mais ceci est une autre histoire. Elle sera jouée dans le scénario intitulé « *Une goutte dans la mer* », le huitième de la campagne.

