
Les Secrets de la Septième Mer

Campagne Larme Mundi
9^{ème} Partie

La source d'espérance

Ecrit par Grolf
Septembre 2008

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

Tables des matières

Tables des matières 2

Synopsis 3

Contexte 3

Références 3

Introduction 3

Acte I : Où est Benito ? 4

 Scène 1 : Il est passé par ici 4

 Scène 2 : Il repassera par là 5

Acte II : Libérer Benito 6

 Scène 1 : L'alcazar d'Ayamonte 6

 Scène 2 : Plan d'évasion n°237 7

 Scène 3 : L'invention de Benito 10

Acte III : La clé de la reconquête ? 11

 Scène 1 : Sauve qui peut ! 11

 Scène 2 : A quoi cela pourrait servir ? 11

Synopsis

Benito Nuñez est un scientifique du Collège Invisible qui a inventé il y a quelques mois un dérivé de l'Étouffeur de Porté. Cet « instrument » permet de détecter et d'empêcher toute activité de sorcellerie Porté dans un faible rayon autour de l'objet en question.

Or, les généraux de l'armée d'invasion montaginoise en Castille utilisent une section de sorciers pour transmettre leurs messages et assurer ainsi la coordination de leurs attaques qui deviennent par là même d'une redoutable efficacité. L'utilisation de l'invention de Benito Nuñez par les castillans, que ce soit l'armée officielle ou les résistants, pourrait marquer un tournant dans la guerre.

Le haut commandement montaginois a eu vent de cette invention et a réussi à capturer Benito Nuñez avec l'objet il y a quelques heures à peine. Il faut tout faire pour que les deux reviennent dans le giron du parti castillan !

Contexte

Ce scénario est la suite immédiate du précédent, à savoir « *Une goutte dans la mer* », dans lequel un village est investi par un bataillon montaginois pour retrouver ledit Benito Nuñez. Il s'achève sur la nouvelle que le scientifique a été finalement capturé.

Il s'agit donc ici de libérer le scientifique et de récupérer son invention.

Le scénario suivant, « *Une nouvelle vague d'espoir* », permettra aux personnages de tirer parti du fameux objet, et de participer à un nouvel élan pour la résistance castillane.

Références

Cette aventure a lieu en **Castille** dans le Rancho Zepeda, région décrite en pages 44 et 45 du supplément consacré à la nation castillane.

Benito Nuñez, le personnage que vont devoir sauver les aventuriers, fait partie du **Collège Invisible**, le supplément consacré à cette société secrète est donc important à consulter. Son invention est dérivée de l'Étouffeur Porté, détaillé en page 91 du même supplément.

Introduction

Si vous avez joué le scénario précédent de la campagne, « Une goutte dans la mer », les personnages sont directement embarqués dans la tentative de sauvetage de Benito Nuñez avec les résistants castillans de Torremolinos et d'Aguilares.

Si vous n'avez pas joué le scénario précédent, les résistants pourront faire appel aux personnages pour les aider à sauver Benito Nuñez, soit en faisant appel à leur dévouement et à leur courage, soit en leur proposant de l'argent pour louer leurs services.

Acte I : Où est Benito ?

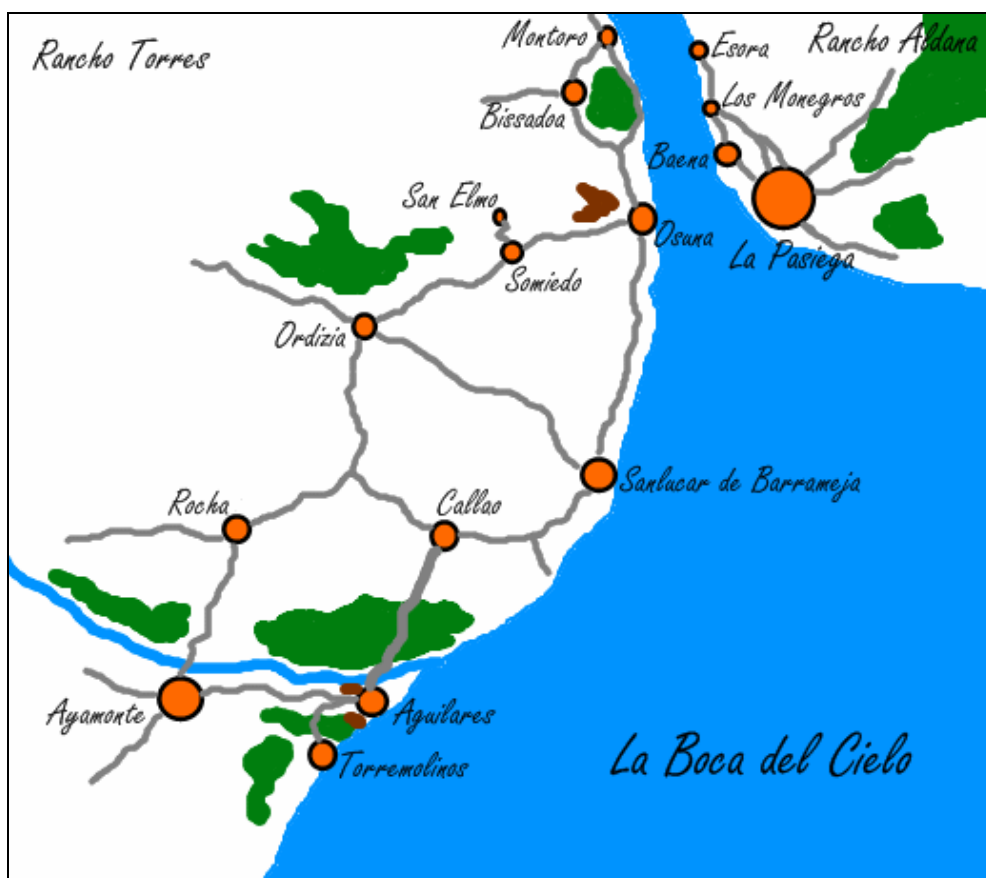
Scène 1 : Il est passé par ici

Après que le bataillon montagnois occupant Aguilares ait été vaincu (voir le scénario « Une goutte dans la mer »), les résistants locaux expliquent aux personnages que le commandant du détachement était à la recherche d'un inventeur castillan, un certain Benito Nuñez, un ami de la résistance. L'homme était effectivement caché par les villageois dans une cave, mais ceux-ci avaient tenu bon et ne l'avaient pas livré. Malgré tout, alors qu'ils pensaient que les montagnois allaient abandonner suite à l'attaque du village par les résistants, les villageois d'Aguilares ont eu la mauvaise surprise d'apprendre la capture de Benito Nuñez. Un officier zélé poursuivait effectivement les recherches malgré la bataille qui faisait rage en ville.

Des combattants castillans ayant été témoins de l'enlèvement, ils ont pu donner quelques indications aux personnages. Celles-ci leur ont permis de déterminer que les soldats ayant pris Benito sont probablement partis vers l'ouest, en direction de la grande route menant jusqu'à Ayamonte, la ville la plus importante de la région. Là-bas se trouve une importante garnison montagnoise.

Le détachement de soldats a sans doute quelques minutes, voire quelques heures d'avance sur les personnages, et chaque hameau et chaque village traversé permettent à ceux-ci de confirmer le passage des soldats en interrogeant les paysans ou les habitants du coin. Ils pourront ainsi apprendre qu'il s'agit d'une troupe d'une vingtaine de cavaliers escortant un chariot bâché. Le prisonnier y est probablement enfermé.

Aguilares et Ayamonte sont séparés d'une distance d'environ 5 lieues (20 kilomètres), mais le chariot ralenti le convoi...



Scène 2 : Il repassera par là

En cravachant, les personnages finiront par rattraper le convoi sur la route entre Aquilares et Ayamonte vers l'ouest. Le combat a lieu sous la forme d'une course poursuite entre les personnages et les soldats montagnois. Ceux-ci sont répartis entre des chevaux et le chariot bâché :

- Au poste de conduite : 2 brutes,
- Dans le chariot : 1 homme de main et 6 brutes,
- Sur des chevaux : 1 homme de main et 12 brutes.

Le combat s'engage dès que les personnages sont à portée de tir : les brutes du chariot se montrent et lancent une salve de mousquets. Pour le reste, laissons les joueurs profiter de la situation pour faire faire quelques acrobaties à leurs personnages...

Les officiers

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

Les soldats

Soldats montagnois (Brutes)	
Niveau de menace :	2
ND :	15
Initiative :	2g2
Attaque :	[nb]g2
Dommages :	6 (rapières)
	15 (mousquets)
Compétences :	Attaque (armes à feu) 1

Enfin libre ?

Pas tout à fait. Les soldats montagnois ont en effet eu de la chance dans leur précipitation. Lorsqu'ils ont quitté Aquilares avec leur prisonnier, ils ont rencontré quelques minutes plus tard un autre détachement de soldats. Ils ont eu l'idée de transférer leur prisonnier et de le confier à leurs collègues, brouillant ainsi les pistes pour d'éventuels poursuivants.

Benito Nuñez n'est donc pas dans le chariot, mais bien en route pour Ayamonte avec une autre troupe de soldats qui doit être bien loin de là à l'heure qu'il est !

Si l'un des soldats est épargné et interrogé, il révélera cette ruse en se moquant des personnages et affirmant qu'ils ont perdu la partie ! Quelle impudence ! Le prisonnier doit déjà être bien à l'abri derrière les murs d'Ayamonte...

Acte II : Libérer Benito

Scène I : L'alcazar d'Ayamonte

Il est donc trop tard : Benito Nuñez est déjà prisonnier à Ayamonte. Il va falloir entrer en ville et le libérer. Autant dire que la partie ne va pas être facile, mais il est capital de les récupérer, lui et son invention.

Les résistants pourront aider les personnages à bien cerner la situation. Ayamonte est une grande ville comptant environ 30.000 habitants. Il s'agit d'une ville fortifiée, mais il est relativement facile d'y entrer. Les montagnois, une fois la ville et la région conquises y ont établi un libre accès pour les castillans.

Le palais du seigneur de la région est en ville sur une colline qui la surplombe au nord. Ce palais est appelé Alcazar. C'est là que le général qui commande le régiment montagnois local a établi son quartier général. Il ne faut pas être très futé pour deviner que Benito doit être détenu là-haut, ce qui ne va pas faciliter la tâche des personnages. L'Alcazar est un quartier général, une garnison, et donc en plus, une prison, autant dire qu'il doit grouiller de soldats montagnois.



Parmi toutes ces mauvaises nouvelles, il y en a tout de même une bonne : les résistants ont des contacts en ville qui pourront leur apporter aide, matériel et renseignements.

L'Alcazar d'Ayamonte



L'Alcazar est donc un palais datant de la fin du XV^{ème} siècle. Il compte de très nombreuses pièces, des salles de réception, des postes de garde, des caves, et tout ce qui est nécessaire pour la vie de l'entourage d'un seigneur local, sa famille, mais aussi ses proches et ses ministres. Il est situé en ville sur une petite colline. Le palais est entouré d'une petite enceinte le séparant du cœur de la ville, mais elle est assez mal surveillée par les montagnois.

A l'intérieur de l'Alcazar, le général Jean-Baptiste Chastagnol d'Aigreville et son état-major se sont installés avec une petite garnison de soldats. La plupart de ces soldats sont logés ou sont en poste au rez-de-chaussée. Les étages sont réservés aux officiers et les quartiers du général sont situés au dernier étage de l'une des ailes du palais.

Les prisons sont aménagées dans la partie est de l'Alcazar avec des gardes au rez-de-chaussée, et les geôles dans les caves au sous-sol.

La cour intérieure est un vaste espace dégagé et vide entouré d'arcades. Sous cette galerie couverte se trouvent les portes d'accès aux appartements et aux escaliers.

Les entrées extérieures sont au nombre de deux : la principale dans le mur ouest où des cavaliers et des attelages peuvent pénétrer dans la cour intérieure, et une autre plus petite dans le mur sud, uniquement destinée aux piétons. Bien évidemment, des postes de garde protègent ces issues.

Scène 2 : Plan d'évasion n° 237

La première difficulté va être de rentrer dans l'Alcazar, la seconde de trouver Benito et son invention, et enfin, la dernière, de les faire sortir sains et saufs.

De multiples possibilités s'offrent aux personnages pour libérer Benito et leur inventivité doit être encouragée et récompensée. Laissez tout le temps nécessaire aux joueurs pour élaborer des plans, de chercher des solutions, éventuellement de les tester. Le piège pour le meneur de jeu est de se limiter aux solutions « prévues » et de bloquer toutes les autres. Ci-dessous sont détaillées quelques possibilités pour une évasion, mais l'imagination débordante des joueurs ne se limitera sans doute pas à ces quelques exemples. Si toutefois ils en venaient à sécher, les résistants locaux pourraient leur apporter quelques suggestions.

Il ne faut pas que les joueurs oublient que leurs personnages ne sont pas seuls, et qu'ils peuvent à tout moment faire appel à la résistance pour obtenir du matériel, des armes, des renseignements ou même certains plans.

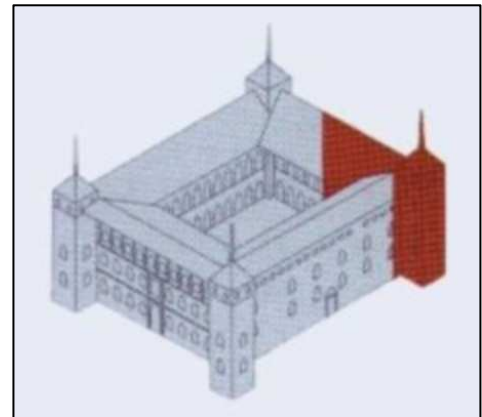


Qui est où ?

La prison où est incarcéré Benito Nuñez est située dans les caves sous la tour est (en rouge sur le plan ci-contre). Un poste de garde au rez-de-chaussée protège l'accès aux escaliers menant aux caves.

Les quartiers du général sont au second (et dernier) étage de l'aile nord, près de la tour ouest. C'est là que se trouvent l'Etouffoir de Porté, l'invention de Benito.

Les deux doivent être récupérés et sortis de l'Alcazar.



Infiltration par les égouts

La ville possède un réseau d'égouts souterrains datant de l'époque croissantine. Ce réseau dessert également l'Alcazar, et malgré des grilles de protection empêchant l'accès depuis l'extérieur, il est possible de remonter jusqu'à l'intérieur de la forteresse et d'y entrer.

Evidemment, tout ce que l'on peut imaginer trouver dans des égouts se trouvera sur le chemin des personnages, des mauvaises odeurs aux animaux les plus agressifs.

Pour entrer dans le réseau d'égouts, il faudra forcément forcer une grille. Le métal étant assez ancien, il sera facile à travailler, mais toutes les grilles sont en pleine ville, et il faudra donc trouver un lieu plus discret ou attendre un moment propice, la nuit par exemple.

Ensuite, il faudra se repérer et progresser à l'intérieur des égouts. Pour cela, les personnages pourront faire appel aux résistants qui, moyennant un petit temps de recherche, pourront leur trouver un vieux plan du réseau souterrain.

Enfin, les égouts desservant l'Alcazar sont également protégés par des grilles. Là, la proximité des soldats exigera plus de discrétion et de subtilité, à la fois pour passer les grilles et pour se jouer des gardes qui patrouillent à l'intérieur du palais... A noter qu'il peut y avoir plusieurs accès, notamment par les latrines ou par des conduits d'évacuation de l'eau de pluie (dans la cour intérieure par exemple).

Déguisement en soldats montagnois

Des soldats patrouillent en ville, en général par groupes de 3 à 5. Il est possible d'en intercepter quelques-uns et de récupérer leurs uniformes pour se déguiser et entrer dans l'alcazar. Bien sûr, il faudra parler la langue et éviter les questions indiscrettes.

Embauche dans l'intendance locale

L'intendance de l'Alcazar est assurée par des serviteurs castillans. Ainsi, cuisiniers, femmes de ménage, palefreniers, et autres corps de métiers, sont employés par les montagnois. Evidemment, la circulation de ces serviteurs à l'intérieur de l'Alcazar est assez règlementée et surveillée par les soldats. Il faudra se montrer très discret. Il est tout aussi clair que faire rentrer des armes dans l'Alcazar en étant habillé en cuisinier ou en femme de ménage se révélera assez difficile.

Faire le mur

Si escalader les murs, casser un carreau et entrer par une fenêtre n'est pas impossible, cela sera quand même bien difficile à réaliser sans se faire repérer, même de nuit. Les patrouilles sont là pour éviter ce genre de problème à la garnison (les montagnois sont les occupants et doivent donc se méfier des autochtones). Le risque encouru est bien sûr que les personnages soient repérés et que l'alerte générale soit donnée.

Se faire capturer

Si les personnages commettent en ville un forfait suffisamment grave pour se faire emprisonner, mais pas assez pour être jugé et mis à mort dans l'instant, ils auront une chance de se retrouver dans une cellule proche de celle de Benito Nuñez. Là, ils auront trouvé l'un de leurs objectifs, mais ils auront perdu leur liberté. A moins que leur plan ait inclus un moyen d'évasion...

Lancer une diversion

La difficulté majeure pour pénétrer et se déplacer dans l'Alcazar, c'est la présence de nombreux soldats. Si une diversion majeure pouvait être provoquée en ville pour y attirer une grande partie de la garnison, cela serait autant de gagné pour réduire les risques dans le palais.

Passer en force

Soyons réaliste, cette solution est du suicide. Mais qui sait, les plans les plus désespérés peuvent parfois se révéler de bonnes surprises, mais tout de même, là, les personnages risquent d'y passer tous. Soyez tout de même à l'écoute de leur stratégie, et si une faille dans la défense montagnoise peut être décelée, laissez leur une chance, on ne sait jamais. L'effet de surprise généré par une attaque aussi folle, incroyable et inattendue, pourrait suffisamment déstabiliser les montagnois pour ouvrir des opportunités aux personnages... Un miracle n'est jamais à exclure.

Un peu de tout ça ?

Quelle est la meilleure tactique ? Y a-t-il un plan meilleur que les autres ? Difficile à dire, mais les personnages auraient tout intérêt à ne pas mettre tous leurs œufs dans le même panier et à envisager de mener plusieurs actions en même temps. Cela leur permettra d'augmenter leurs chances de réussite. A vous, meneur de jeu, d'estimer avec le plus de justesse possible les chances de réussite de leur plan...

Déroulement de la scène

Benito se trouve effectivement enfermé dans les cellules du sous-sol de la tour est. Son étouffoir de Porté se trouve dans les appartements du général.

La scène 2 comprend l'infiltration dans l'Alcazar, les rencontres avec les soldats, et finalement la libération de Benito. La scène 3 concerne la partie sur la récupération de son invention chez le général.

Les plans détaillés de l'Alcazar ne sont pas fournis. En effet, l'important n'est pas là. Le palais est très grand, les pièces sont très nombreuses, et les personnages peuvent facilement s'y perdre. Des soldats peuvent y être croisés par-ci par-là, principalement aux endroits stratégiques. Il pourra s'agir d'un jeu du chat et de la souris entre eux et les personnages, ou bien une course poursuite s'ils ont été repérés et que l'alarme a été donnée. Dès les premiers signes suspects (présence détectée par les soldats, cadavres, grille d'égout découpée et repérée), l'alerte générale est sonnée. Laissez tout de même une chance aux joueurs, et accordez-leur éventuellement un délai ou un droit à l'erreur.

Les soldats rencontrés sont la plupart du temps de simples brutes. Dans les endroits importants comme les postes de garde, les brutes sont accompagnées d'un officier.

Les officiers

Officier (Homme de main)		
Gaillardise :	3	Athlétisme : Course de vitesse 2, Escalade 2, Jeu de jambes 3, Lancer 1, Nager 2 Armes lourdes : Attaque 3, Parade 3 Armes à feu : Attaque 3, Recharger 1 Ecole d'escrime de Tréville : Apprenti Coup de pommeau 2, Coup puissant (Armes lourdes) 2, Fente en avant (Armes lourdes) 2, Exploiter les faiblesses (Tréville) 2 Apprenti : Portée de 5m supplémentaire, Pas de pénalité de main non directrice avec pistolet, Augmentation gratuite sur attaque avec baïonnette au canon,
Dextérité :	3	
Esprit :	2	
Détermination :	2	
Panache :	3	
Attaque (Armes lourdes)	6g3	
Parade (Armes lourdes)	5g2 (ND: 20)	
Dommages	5g2 (Mousquet)	
Attaque (Armes à feu)	6g3	
Dommages	5g3 (Mousquet)	
Jeu de jambes	5g2 (ND: 20)	

Les soldats

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

Scène 3 : L'invention de Benito

C'est le commandant du régiment occupant la ville qui a récupéré l'invention de Benito dans son bureau, au deuxième étage de l'aile nord. Il faut aller l'y chercher, mais le commandant et quelques-uns de ses hommes interviennent à temps pour empêcher les personnages de mener à bien leur objectif.

L'invention

L'étouffoir de Porté se trouve bien en évidence sur le bureau du général. Voir sa description à l'Acte suivant.

Remarque : le général est un « gros morceau », mais il tient à la vie et ne se battra donc pas forcément jusqu'à la mort, préférant menacer de détruire l'invention de Benito Nuñez ou tentant de prendre la fuite.

Le général Jean-Baptiste Chastagnol d'Aigreville

Général Jean-Baptiste Chastagnol d'Aigreville (Vilain)		
Gaillardise :	3	Arcane : Bavard (Travers)
Dextérité :	3	Avantages : Réflexes de combat, Trait Légendaire (Panache)
Esprit :	4	Ecole d'escrime de Valroux : Maître
Détermination :	3	Feinte (Escrime) 5, Double parade (Escrime/Couteau) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Marquer (Escrime) 5
Panache :	7	Apprenti : Pas de pénalité de main gauche, Augmentation gratuite sur Parade (Couteau)
Attaque (Escrime)	8g3	Compagnon : Faire monter les enchères sur Augmentations
Parade (Escrime)	9g4 (ND: 30)	Maître : +1 en Panache
Dommages	5g2 (Rapière)	Escrime : Attaque 5, Parade 5
Attaque (Couteau)	7g3	Couteau : Attaque 4, Parade 4, Lancer 3
Parade (Couteau)	8g4 (ND: 25)	Cavalier : Equitation 4, Sauter en selle 2, Voltige 2
Dommages	4g2 (Triple dague)	Athlétisme : Course de vitesse 2, Escalade 1, Jeu de jambes 3, Lancer 2
Jeu de jambes	7g4 (ND: 20)	
Equitation	8g4 (ND: 25)	

Les troupes d'élite

Soldats montagnois d'élite (Brutes)	
Niveau de menace :	3
ND :	20
Initiative :	3g3
Attaque :	[nb]g3
Dommages :	6 (rapières)
	15 (mousquets)
Compétences :	Attaque (armes à feu) 1
	Guet-apens 1

Ces soldats sont des vétérans, ils sont donc plus aguerris et mieux entraînés.

Acte III : La clé de la reconquête ?

S'ils ont réussi à rentrer, les personnages trouveront très certainement un moyen de sortir, avec espérons-le, Benito et l'Etouffoir de Porté. Une fois hors des murs de l'Alcazar, les résistants pourront facilement leur venir en aide et ainsi couvrir leur retraite et leur mise en sûreté.

Scène 1 : Sauve qui peut !

Dès que l'évasion de Benito Nuñez et la perte de son invention seront connues du commandement montagnois, le général sonnera l'alerte générale et fera passer la ville d'Ayamonte au peigne fin pour les retrouver. Le plus sage pour les personnages et pour les résistants sera donc de quitter la ville au plus vite et de trouver refuge dans l'un des camps secrets de la région.

Scène 2 : A quoi cela pourrait servir ?

Maintenant que le calme est revenu, on peut raisonnablement se poser la question de savoir en quoi l'invention de Nuñez peut se révéler importante, voire vitale.

Tout d'abord, qu'est-ce que c'est ? Cela ressemble à une lanterne, avec à l'intérieur deux miroirs se faisant face, et deux vitres transparentes sur les deux autres faces. Sur les miroirs, on peut apercevoir les reflets d'un petit fantôme. Sur le dessus de la « lanterne », une sorte de girouette en forme de flèche paraît capable de tourner sur elle-même. Cette dernière pièce est l'amélioration apportée par Benito. En effet, le fantôme du miroir empêche l'utilisation de la sorcellerie Porté à proximité de l'objet. La girouette, elle, indique la direction où se trouve le sorcier ayant tenté d'activer un portail.

Quel rapport avec la guerre ?

La coordination des offensives montagnaises est toujours un cran au-dessus de celle des castillans. Ils utilisent probablement des moyens de communication très performants. Des résistants ont entendu dire que les montagnais se servaient de sorciers Porté pour relayer les ordres et les messages entre des régiments distants de plusieurs lieues afin de synchroniser et coordonner leurs offensives. Si cette ligne de communication pouvait être brisée, l'efficacité des bataillons serait sérieusement mise à mal.

Mais déjà les espions castillans rapportent qu'une grande offensive se prépare contre La Pasiega. Voici donc la première occasion de tester l'efficacité de l'invention de Benito Nuñez. Cela se vérifiera (ou pas) lors de l'ultime scénario de la campagne, « *Une nouvelle vague d'espoir* ».