

Des Flammes dans la Nuit

Aventure du NOM N°4

Synopsis

L'aventure commence alors que les héros prennent leur repas dans une petite ville de Castille. Des militaires castillans arrivent en ville, engageant de force tous les hommes valides pour combattre la Montaigne. Les héros ne résisteront pas longtemps, mais ils seront sauvés par un groupe de femmes qui distraira les militaires et guidera les PJ dans un passage secret sous la cité.

Une fois en sécurité, ils découvrent huit autres femmes, affamées et battues, qui déclarent être les seules survivantes d'un raid de l'Inquisition contre leur pension. Leur directrice et quelques autres ont été capturées, et n'ont pas été revues depuis l'attaque. Puisqu'elles ont aidé les héros, elles demandent à ce qu'ils leurs rendent la pareille. La pension de leurs soeurs doit être en danger, et elles souhaiteraient que les héros l'évacuent et guident les pensionnaires en lieu sûr.

Arrivés à la pension, les héros doivent la défendre contre les inquisiteurs. Après la bataille, ils découvrent que celles qui ont été capturées seront brûlées comme hérétiques. Nos aventuriers partent donc à leur recherche pour les sauver de ce funeste destin.

Scène 1 : Engagez-vous

Cette scène commence alors que les héros se détendent autour d'un dîner dans une auberge. Ils traversent la Castille et se sont arrêtés pour

la soirée dans un petit village non loin de La Pasiega. L'auberge est relativement grande, et elle est bondée d'une foule de gens venus manger, boire et assister au spectacle.

Un petit groupe de musiciennes prend place à côté de l'estrade du fond de l'auberge.

Lorsqu'elles commencent à jouer, le rideau s'ouvre et une beauté castillane se révèle doucement à la vue de tous. Ses cheveux noir corbeau tombent en cascade jusqu'à sa taille, ses yeux noirs, profonds, regardent rapidement l'assistance, et elle porte une robe rouge serrée et fendue du côté gauche. Elle commence doucement à danser. Tout héros castillan reconnaît la Zarabanda, une danse folklorique controversée, qualifiée d'obscène par l'église vaticine.

La femme descend danser dans l'assistance, et, s'approchant du héros qui a le plus haut Panache, elle l'arrache de son siège. Elle lui murmure à l'oreille de rester debout, et elle danse lentement autour de lui en échangeant des regards intenses. Si le héros essaye de poser les mains sur elle, elle les repousse avec tant de grâce que ça à l'air de faire partie du spectacle.



Brusquement, les deux portes de l'auberge volent en éclat dans un bruit sourd, et la pièce se remplit de soldats castillans. La plupart sont jeunes, armés jusqu'aux dents, et brandissent des rapières sous le nez des occupants. Près de la porte arrière, se trouve une escouade de mousquetaires, leurs armes chargées et pointées vers la foule. La danseuse se glisse derrière le héros avec lequel elle dansait, l'utilisant comme bouclier contre les intrus.

Un murmure parcourt la foule, trop effrayée pour faire le moindre mouvement. Un homme portant un uniforme d'officier s'avance, s'incline ironiquement, puis commence à parler: "Je suis le capitaine Lopez de l'armée de Castille. Comme vous le savez, l'effort de guerre a été entravé par le manque de volontaires pour remplacer ceux qui sont tombés. A partir d'aujourd'hui, tous les hommes valides de cet établissement peuvent se considérer comme "volontaires". Pour votre empressement à rejoindre ses rangs, vous avez toute la gratitude de l'armée."

Les soldats se répartissent dans la salle et commencent à pousser les hommes à l'extérieur pour y être enrôlés. Le capitaine Lopez, apercevant les héros, s'approche de leur table. "Salutations Messieurs. Vous n'avez l'air de bretteurs tout à fait capables, une trouvaille dans ce taudis. Malheureusement, nous n'avons plus de places d'officier à vous proposer, mais je suis sûr que vous ferez d'excellents soldats. Qui sait ? Peut-être qu'un officier tombera au front dans un futur proche laissant une place vacante. J'ouvrirais l'œil." Lopez se fend alors d'un sourire mauvais.

Les héros sont cernés par un important groupe de vétérans qui comptent les désarmer et les emmener dehors. Les héros doivent combattre s'ils veulent garder leur liberté. S'ils résistent, ils seront attaqués par le Capitaine Lopez et un groupe de brute par héros. Les caractéristiques des soldats sont les suivantes :

Niveau de menace : 3

Armes : Rapières (Moyennes), Mousquets (Armes à feu)

ND : 20

Spécial : Lance et garde un dé supplémentaire pour leurs jets d'attaques.

Après 2 tours de combat, d'autres soldats entrent dans l'auberge, au rythme de 4 groupes de brutes par tour. (2 groupes par entrée), jusqu'à un maximum de 12 groupes de brutes. A un moment donné, surtout si les PJs sont en mauvaise posture, une des musiciennes (une usuranne Pyeryem) se change en ourse et ouvre une brèche. Les soldats reculent, fuyant vers la sortie la plus proche. Pendant la pagaille, la danseuse

attrape les héros et les entraîne dans les coulisses. Elle les guide jusqu'au cellier où elle ouvre un passage secret. Les pressant de la suivre, elle s'enfonce dans le tunnel sombre.

Les héros suivent la jeune femme dans un réseau de tunnels sous le village jusqu'à un nouveau cellier. Là les attend un groupe de femmes, sales et meurtries, qui soignent tant bien que mal leurs blessures, rapiècent leurs vêtements et préparent un maigre repas. Peu de temps après, les musiciennes entrent dans le cellier, légèrement choquées, mais plus de peur que de mal.

La proposition

La danseuse, se présente sous le nom de Martine et explique la situation aux héros. Elles sont toutes membres d'une école non officielle pour femmes qui, fait inconnu de la plupart, encourage la pratique de la sorcellerie. L'école, connue sous le nom de l'Académie des Arts de la Femme, a été attaquée par l'Inquisition il y a deux nuits. De nombreuses pensionnaires furent tuées, et quelques-unes furent capturées. Leur principale, Belicia de Savino, fait partie de celles qui ont été capturées par les inquisiteurs pour être soumises à la *question*. Depuis, celles qui ont réussi à s'enfuir se cachent dans ce cellier, tandis que les plus valides cherchent à gagner assez d'argent pour pouvoir se reloger.

Le problème est qu'il y a une autre école non loin, et que plusieurs des femmes capturées connaissent sa localisation. Martine craint que quelqu'un ne divulgue l'emplacement sous la torture, et que cette école ne subisse le même sort que la leur. Martine supplie les héros d'aller dans ce collège et de les aider à l'évacuer, ou à le protéger si il le faut. Si les héros refusent, elle leur rappelle qu'elle et ses soeurs les ont sauvés d'un engagement forcé. Elles n'ont rien à offrir aux héros si ce n'est leur gratitude et la satisfaction d'avoir fait le bon choix.

Scène 2 : Une défense en douceur

Martine dévoile aux héros l'emplacement de la seconde académie et leur fait jurer le secret. Elle leur donne un pendentif à remettre à la principale quand ils arriveront ainsi qu'une lettre écrite de sa main. Elle explique que le pendentif porte le symbole de leur académie, et que la lettre est un compte-rendu des incidents avec l'Inquisition.

Les héros doivent voyager deux jours vers un petit village non loin de la côte. Ils y trouveront le collège à l'extérieur de la ville, dans un domaine de taille moyenne (22 chambres). Après avoir inspecté la lettre et le médaillon, la principale, Vanya, accueille les héros et leur fournit un repas chaud et des chambres pour la nuit. Sans prendre en compte les avertissements des héros au sujet de l'évacuation, elle reste persuadée que les préparatifs peuvent attendre le lendemain matin. A partir de là, Les héros peuvent se plier à son jugement et aller se coucher éreintés par les journées de voyage. Des personnages astucieux, placeront au moins un garde à l'entrée du domaine. Ne le suggérez pas à vos joueurs s'ils n'en ont pas l'idée tous seuls. S'ils ne spécifient pas de tour de garde, vous pouvez passer directement au paragraphe *Une Cible à découvert*.

Garder le domaine

Si les héros ont posté un garde, alors, tôt le matin, il apercevra les torches de l'Inquisition à une certaine distance. Les inquisiteurs arriveront en 10 rounds, laissant aux héros peu de temps pour évacuer toutes les femmes et/ou se préparer à repousser l'assaut. Profiter de la nuit pour fuir serait inutile car les inquisiteurs se mettraient rapidement à leur poursuite, mais Vanya explique qu'il y a un puits asséché non loin, récemment aménagé pour ce type de situation. Les héros doivent évacuer les femmes jusqu'au puits et s'ils en ont encore le temps, préparer leur défense. Si les héros préparent une embuscade, ils recevront 2 Augmentations Gratuites pour surprendre les inquisiteurs. S'ils sont surpris, ils ne pourront pas préparer leurs pistolets et combattront avec des armes moyennes. Il y a au total 3 groupes de brutes, plus 2 groupes de brutes supplémentaires par héros. Ramirez

attaque le héros qui semble le plus dangereux, appuyé par deux groupes de brute. Les brutes ont les caractéristiques suivantes :

Niveau de menace : 2

Armes : Rapières (Moyennes)

ND : 15

Attaque : (Escrime) + 1

Spécial : À cause de leur zèle fanatique, les brutes de l'Inquisition requièrent d'être touchées deux fois avant de tomber

Une cible à découvert

Dans les premières heures du petit matin, l'Inquisition mène une attaque furtive. Ils rampent jusqu'au domaine et y mettent le feu. Puis ils encerclent la maison et tirent sur les personnes qui fuient la bâtisse en flamme. C'est un moment parfait pour faire monter la tension des héros. Il y a en tout dix-huit femmes dans le collège, et au moins la moitié est encore dans leurs chambres terrifiées, incapables de bouger. Les héros doivent les regrouper et trouver un moyen de sortir sans se faire massacrer. En six rounds, la maison sera entièrement brûlée, et toute personne encore à l'intérieur sera brûlée vive. Laissez les héros échafauder leur propre plan d'évacuation.

A l'extérieur, il y a 3 groupes de brutes armés de pistolets, qui tireront immédiatement sur toute personne qui sort du bâtiment. De plus, il y a 2 groupes de brutes par héros, armés d'armes moyennes. Un de ces groupes est mené par un jeune prêtre nommé Ramirez. Quiconque survivrait à la salve de pistolets, devrait en découdre juste après avec Ramirez et ses brutes. Ces inquisiteurs sont fanatiques et combattront jusqu'à ce qu'ils soient mis hors combat. Ils ont les caractéristiques suivantes :

Niveau de menace : 2

Armes : Rapières (Moyennes), Pistolets (Armes à feu)

ND : 15

Attaque : (Escrime) +1

Spécial : À cause de leur zèle fanatique, les brutes de l'Inquisition doivent d'être touchés deux fois avant de tomber

A un moment ou un autre, Vanya fuit la demeure et elle est prise par un inquisiteur. Il la jette au sol et pointe son pistolet sur elle

dans l'intention de l'abattre. Les héros s'en rendent compte et n'ont que quelques secondes pour réagir. Si la brute se sent menacée d'une quelconque manière, elle ne tirera pas sur Vanya mais fera feu sur la cause de la menace. Si les héros se portent à son secours, ils se feront tirer dessus par les groupes de mousquetaires et d'arbalétriers. Encouragez-les à être créatifs dans leurs efforts pour la sauver. Si la brute ne tue pas Vanya, celle-ci utilisera la magie Pyeryem pour se changer en lapin et fuir dans la forêt non loin du domaine.

Après la bataille, il sera aisé d'évacuer les survivantes. Les héros peuvent faire ce qu'ils veulent des inquisiteurs inconscients; toutefois, leur ôter la vie n'est par un acte très héroïque. La meilleure solution serait de les ligoter et de les laisser sur le bord de la route. S'ils fouillent Ramirez, ils trouveront une lettre qui a été envoyé à tous les responsables des cellules locales de l'Inquisition, indiquant que la "Sorcière de la Destinée" et son groupe d'hérétiques seront brûlés au lever du soleil dans le village de San Rosario ce Soldi. Les personnages réalisent que la lettre fait référence à Belicia de Savino et qu'ils n'ont qu'un jour pour rejoindre le village. Vanya leur demande de sauver Belicia, expliquant qu'elle est capable de conduire seule ses filles en sécurité.

Scène 3 : Soufre et feu de l'enfer

Quand les héros arrivent au village, ils aperçoivent Belicia attachée à un pieu au centre de la place du village, avec du bois, du foin et le nécessaire d'allumage à ses pieds. L'entourant en un demi-cercle, quatre autres femmes sont attachées de façon identique. La foule se regroupe pour voir, certains leur lançant des fruits pourris, les autres chantant "Brûlez-les toutes !". Chaque poteau est entouré par un groupe de bourreaux cagoulés, attendant le signal d'allumer les bûchers.

Sur une estrade dressée à 15 mètres des bûchers se tient un homme d'un certain âge, habillé d'une robe rouge vaticine et portant un livre de Thésus (il est cardinal). Il martèle le podium, prêchant les méfaits de la sorcellerie et comment ceux qui la pratiquent

entraîneront la chute de l'humanité. Thésus ordonne que tous ceux qui ont pactisé avec les démons soient punis pour exécuter sa volonté. Il insiste sur le fait qu'il sauve les âmes de ces femmes en exorcisant leurs démons dans le feu sacré de Thésus. Si les héros interfèrent avec la cérémonie en parlant au nom des femmes, ils seront attaqués en tant qu'hérétiques. Le Cardinal déclare que les femmes les ont sûrement ensorcelés, et qu'il n'y a qu'une seule issue pour libérer leurs âmes : les nettoyer par le feu. Les héros ont plusieurs options pour sauver les condamnées. Deux possibilités sont décrites ci-dessous, mais ne vous sentez pas limité par elles.

Les héros se dirigent directement vers les femmes

Si les héros se dirigent vers les femmes dans le but de les libérer, une douzaine de groupes de brutes envahissent la zone, bloquant les héros et combattant avec fanatisme. Le Cardinal donne un ordre et les bûchers s'embrasent. Les héros ont 4 tours pour libérer les femmes (en étant attaqués par les brutes) avant qu'elles ne soit consumées par les flammes. Les caractéristiques des brutes sont :

Niveau de menace : 3

Armes : Rapières (Moyennes), Pistolets (Armes à feu)

ND : 20

Attaque : (Escrime) +1

Spécial : À cause de leur zèle fanatique, les brutes de l'inquisition requièrent d'être touché deux fois avant de tomber

Si les héros réussissent à les libérer, et qu'il reste des inquisiteurs debout, ceux-ci essayent d'attaquer et de tuer les femmes. Considérez que les quatre femmes sans nom ont 2 dans chaque trait et dans leur compétence de Jeu de jambes. Si les héros choisissent de fuir, utilisez les règles de poursuite du Guide du Maître.

Les héros attaquent le Cardinal

Si les héros essayent d'atteindre le Cardinal, les groupes de brutes convergent vers lui pour intervenir mais n'allument pas les bûchers. Les femmes sont laissées et oubliées pendant que les brutes essayent de protéger leur leader.

Si un héros se glisse entre eux et réussit à menacer l'homme d'église, toutes les brutes cessent le combat. Elles feront l'impossible, à la limite du suicide, pour éviter que le Cardinal ne soit blessé. Si les héros le demandent, ils libéreront les femmes immédiatement et leur fourniront un carrosse ou un chariot pour leur fuite. Dès que le Cardinal est hors de danger, les brutes chargent les héros la haine au cœur. La meilleure solution consiste à emmener le Cardinal avec eux et à le relâcher à quelques kilomètres en dehors de la ville. Ils peuvent le tuer s'ils le veulent, mais ils gagneront l'Épée de Damoclès : Pourchassé (Inquisition) à 3 points. Dans ce cas, ils ont une bonne longueur d'avance et les brutes ne les rattraperont pas.

Scène 4 : Baiser d'adieu

Dès que les héros sont à une distance raisonnable du village, Belicia devient curieuse au sujet de leurs sauveurs et commence à poser des questions. Lorsque les héros expliquent toute l'histoire, elle demande à être conduite auprès de Martine et des autres. Une fois réunie avec ses soeurs, elle remerciera personnellement les héros en les embrassant un à un sur les joues. Le baiser de Belicia procure un Dé de bénédiction à chaque héros. Le type de bénédiction dépend de quel arcane mineur le héros est le plus proche. Si vous préférez, vous pouvez au hasard, déterminer leur arcane en le tirant à l'aide d'un jeu de tarot ou de dés.

Dés de bénédiction

(Repris du Guide du Joueur, sorcellerie Sorte)

Un héros qui reçoit un Dé de bénédiction lance et garde un dé supplémentaire à tous ses jets liés au filament approprié. Toutefois, ce dé ne peut pas exploser. Par exemple, une bénédiction d'épées donnera au héros un dé en plus à lancer et à garder pour tous les jets impliquant un conflit. Ce dé reste jusqu'à ce que le héros tire un 1, le faisant alors disparaître.

Exemple : Antonio a reçu une bénédiction de coupe d'un dé. Pour tous ses jets impliquant la passion, la romance ou l'émotion, il lance son dé de bénédiction et ajoute ce résultat à son jet normal. Dans des circonstances normales, Antonio ne peut garder qu'un nombre de dés égal à son trait, mais le dé de bénédiction ne compte pas dans ce total. Quand le dé de bénédiction d'Antonio fait un 1, il ajoute 1 à son total et élimine le dé.



PNJs importants

Capitaine Lopez

Gaillardise 3, *Dextérité* 3, *Esprit* 4, *Détermination* 3, *Panache* 2

Avantages : Castillan (lu/écrit), Charge (Capitaine), Dur à cuire

Commandement : Stratégie 3, Tactique 4, Guet-apens 3, Commandement 4

Escrime : Attaque (Escrime) 4, Parade (Escrime) 3

Armes à feu : Attaque (Armes à feu) 5, Recharger (Armes à feu) 5

Le capitaine Lopez est un officier castillan typique. Fin, avec assez d'ambition pour gagner la guerre tout seul, le Capitaine Lopez fera n'importe quoi pour briser l'effort de guerre montagnois, même s'il faut tromper ses propres hommes pour cela. Il est bien connu parmi ses pairs, pour être capable de changer une bande de va-nu-pieds du peuple en une force avec laquelle il faut compter.

Vanya

Gaillardise 3, *Dextérité* 4, *Esprit* 3, *Détermination* 3, *Panache* 3

Avantages : Ussuran (lu/écrit), Théan, Appartenance (Filles de Sophie), Noble

Médecin : Diagnostic 3, Premiers soins 4, Chirurgie 2, Vétérinaire 4

Chasseur : Déplacement silencieux 3, Survie 4, Pister 3

Pyeryem (Apprenti) : Parler 5, Homme 3, Lapin 3

Vanya est la responsable du chapitre des Filles de Sophie en Castille. Originnaire d'Ussura, Vanya rejoignit les Filles à un très jeune âge et excella dans les différentes missions qu'on lui attribua. Elle fit son apprentissage à Freiburg et après 3 ans, elle fut envoyée en Castille pour ouvrir son propre chapitre. Une de ses missions en tant que directrice est de choisir les femmes qui ont le potentiel, la capacité, la volonté et la capacité de commander pour un jour prendre en main le chapitre, et suivre la cause de l'ordre. Elle trouva ces qualités en Belicia de Savino.

Après seulement un mois, Belicia fut affectée comme assistante à Vanya, poste auquel elle excella au-delà toute attente. Après deux ans pendant lesquels le chapitre s'est agrandi, Belicia a été autorisée à prendre un groupe de jeunes arrivantes et d'ouvrir un autre chapitre dans un village proche.

Belicia de Savino

Gaillardise 2, *Dextérité* 3, *Esprit* 5, *Détermination* 3, *Panache* 3

Avantages : Vodacci (lu/écrit), Théan (lu/écrit), Appartenance (Filles de Sophie), Noble

Epée de Damoclès : Fiancé

Courtisan : Danse 4, Etiquette 5, Mode 4, Eloquence 5, Sincérité 5

Marchand : Cuisine 3, Couture 3, Tailleur 2, Tisser 3

Sorte (Adept) : Arcane 4, Deniers 5, Coupes 4, Bâtons 4, Epées 4

Belicia a grandi en Vodacce comme une jeune femme noble qui voulait plus que ce que la vie lui avait réservé. Dans sa jeunesse, elle fut fiancée à un puissant marchand vodacci qui pensait que les femmes devraient connaître leur rôle et être soumises. Lorsque la date du mariage fut proche, elle prit peur et s'enfuit. Par chance, elle fut repérée par un membre des Filles de Sophie qui la fit sortir en secret du pays. Elle fut envoyée en Castille pour y suivre son apprentissage dans l'ordre. Elle devint l'assistante de la directrice d'un chapitre en moins d'un mois. En servant Vanya pendant les deux années qui suivirent, elle apprit jour après jour comment gérer un domaine. Maintenant, elle est la directrice d'un chapitre des Filles de Sophie qui se cache sous le nom de l'Académie des Arts de la Femme. Là, elle apprend à des jeunes femmes à lire, à écrire, et bien d'autres choses, ainsi qu'à développer leurs talents en sorcellerie.

Frère Ramirez

Gaillardise 3, *Dextérité* 4, *Esprit* 3, *Détermination* 4, *Panache* 3

Avantages : Castillan (lu/écrit), Théan (lu/écrit), Foi, Ordonné

Prêtre : Eloquence 3, Philosophie 4, Enluminure 3, Théologie 5, Pique-assiette 4

Espion : Se cacher 4, Déplacement silencieux 5, Dissimulation 3, Interrogation 4, Poison 3, Sincérité 4

Aldana (Compagnon) : Feinte (Escrime) 4, Riposte (Escrime) 5, Marquer (Escrime) 4, Exploiter les faiblesses (Aldana) 4, Exploiter les faiblesses (Valroux) 3

Escrime : Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 5

Ramirez est un Haut Prêtre de Théus, et un des nombreux fanatiques qui servent la cause de l'Inquisition. Jeune, d'un enthousiasme comblant son manque d'expérience, et des compétences de spadassins aiguisées, c'est un excellent agent de terrain pour l'Inquisition. Quand il avait tout juste seize ans, Ramirez rejoignit l'armée castillane dans le but de défendre son pays. Il fut blessé au combat et laissé pour mort, mais sa foi en Théus n'a jamais vacillé. Après sa convalescence, il rejoignit l'église vaticine et fut ordonné prêtre. Lorsqu'il n'était encore qu'un acolyte, sa dévotion et son fanatisme ne passèrent pas inaperçu, et il se vit offrir une position dans l'élite des serviteurs de Théus : l'Inquisition. Il grimpa rapidement les échelons et devint Haut Prêtre et commandant de sa propre cellule d'inquisiteurs. Son supérieur direct est un des cardinaux qui ont été corrompus par l'Inquisition.

Monseigneur Rios

Gaillardise 2, *Dextérité* 2, *Esprit* 4, *Détermination* 4, *Panache* 3

Avantages : Castillan (lu/écrit), Théan (lu/écrit), Foi, Ordonné, Faiseur de Miracle (1 dé)

Prêtre : Eloquence 5, Philosophie 3, Enluminure 4, Diplomatie 5, Théologie 5

Espion : Se cacher 2, Déplacement silencieux 3, Dissimulation 4, Falsification 4, Interrogation 5, Sincérité 5

Couteau : Attaque (Couteau) 4, Parade (Couteau) 4, Lancer (Couteau) 2

Monseigneur Rios est le chef de plusieurs cellules locales de l'Inquisition. Rios livre une guerre personnelle contre ceux qui utilisent la sorcellerie. Voyageant souvent quand il était jeune, il vit son père mourir des mains d'une Sorcière de la Destinée, car il avait eu l'audace de croiser son regard en lui adressant des mots doux. Orphelin, il rejoint l'église vaticine, où sa haine pour les sorciers fit de lui un candidat idéal pour l'Inquisition. Maintenant, il parcourt la campagne de Castille, débusquant et brûlant toute personne avec du sang de sorcier ou un quelconque comportement hérétique.

7th Sea et toutes autres marques dérivées sont © et TM de Alderac Entertainment Group Inc. Tous droits réservés.

Mise en page originale de Mark Stanton Woodward © 2004

Texte original écrit par Ray Yand

Site 7th Sea officiel d'Alderac - <http://www.swashbucklingadv.com/>

Traduction écrite par Mamantins

Relecture et mise en page par Golf

Traduction publiée sur le Capharnaüm de Golf - http://perso.wanadoo.fr/le_capharnaum/