

Roues dans roues

Aventure du NOM 5

Synopsis

Note : Cette aventure a lieu juste avant les évènements de la Révolution Montaignoise.

Serk Markstrom, membre éminent de la Guilde des Spadassins, et membre du Conseil des Treize du N.O.M., a mis en place un plan pour contrer Alvaro Arciniega. Bien que Serk ne soit pas encore prêt à défier Arciniega ouvertement, il fait son possible pour interférer avec ses projets et retarder ses recherches. Utilisant ses nombreuses relations, Markstrom a découvert la localisation de Stefan, l'un des nombreux contrebandiers utilisés par Arciniega pour acquérir artefacts, inventions scientifiques et composants alchimiques. Il sait que Stefan conduit une caravane de trois chariots à travers la forêt de Corne Close en Montaigne, pour rejoindre la ville de Muguet où le contenu des chariots sera embarqué pour Arciniega. Markstrom engage les héros en tant que membre émérite de la Guilde des Spadassins, pour arrêter ce convoi, mettre Stefan aux fers, et conduire le contenu des chariots aux autorités de Muguet. Bien entendu, Arciniega n'est pas idiot et il a assigné sa police personnelle, l'Espectro Acero, pour surveiller Markstrom. Lorsqu'il découvre le plan de Markstrom, l'Espectro Acero est envoyé pour s'occuper de ce contre-temps.

La mission

Si un ou plusieurs des héros sont des

spadassins, les amener dans l'aventure sera très facile, car la Guilde proposera un travail rémunéré aux héros. Ils peuvent très bien refuser, mais Markstrom augmentera le prix si nécessaire. D'autre part, un héros peut avoir croisé le fer avec Stefan plus tôt dans votre campagne, et brûler de désir de lui rendre la pareille. Vous pouvez remplacer Stefan par un autre Vilain à condition qu'il ou elle soit connecté au N.O.M. d'une manière ou d'une autre.

L'aventure s'ouvre après que la Guilde ait pris contact avec les héros, leur fournissant une carte approximative de la région et une description de Stefan. On leur dit que Stefan est un criminel recherché spécialisé dans la contrebande, et que la caravane doit sans aucun doute contenir des objets illégaux. Les héros sont payés pour trouver la caravane dans la forêt, capturer le criminel, et remettre les

objets de contrebande aux autorités de Muguet.

Scène 1 : Au cœur de la nuit

Les héros commencent l'aventure en entrant dans la forêt de Corne Close du côté le plus proche de Muguet. Des héros futés voyageront à cheval, car la caravane pourrait distancer facilement des héros à pieds. Les informations fournies par leur commendaire indiquent qu'ils devraient reconstruire la caravane droit devant eux près du Croisement du Désespoir le cinquième jour. Si les héros se lancent dans une marche forcée, ils arriveront au croisement un jour en avance, et



pourront tenter de mettre en place une embuscade. Dans tout les cas ils doivent se dépêcher. Se rendre compte de la nécessité de presser le pas demande un simple jet d'Esprit ND 15.

Pour renforcer la tension, jouez avec le caractère sinistre de la forêt et expliquez que des rumeurs circulent disant que ceux qui s'aventurent trop loin dans la forêt de Corne Close disparaissent à jamais. Depuis qu'ils sont entrés dans les bois, le ciel semble avoir disparu comme si les arbres l'avaient avalé. Le chemin est bordé des deux cotés par une végétation dense de laquelle s'évèlent d'énormes arbres tortueux dont les plus hautes branches bloquent le passage au soleil. Il fait noir dans la forêt, et les héros peuvent entendre des bruits indéfinissables venir des profondeurs du bois, ainsi qu'entrevoir des mouvements dans les ombres des arbres. Si vous souhaitez ajouter des rencontres, lancez 1 dé par jour et 4 par nuit. Un 1 sur 1d10 indique une rencontre :

Lancez 2d10 et consultez la table suivante

2 – 5	Boca (pg. 154)
6 – 10	Loup (pg. 155)
11 – 13	Ours (pg. 159)
14 – 15	Goules (pg. 157)
16 – 17	Fantôme (pg. 156)
18 – 19	Terreur nocturne (pg. 161)
20	Monstre des Ruines (pg. 158)

Les pages réfèrent au guide du maître.

Scène 2 : L'appel du spectre

Le troisième jour dans la forêt, les héros vont tomber dans une embuscade dirigée par le Commandant Miguel de l'Espectro Acero, qui aura automatiquement le bénéfice de la surprise sur eux. Les groupes de brutes apparaissent devant et derrière les héros, leur coupant toute chance de s'échapper. Il y a un groupe de brutes pour deux héros avec les caractéristiques suivantes :

Niveau de menace : 4

Armes : Rapières (Moyenne)

ND : 25

Guet-apens +1, *Déplacement silencieux* +1

Spécial : Ces brutes viennent toutes de Castille, et elles lancent et gardent un dé

supplémentaire quand elles attaquent. Miguel dirige personnellement un groupe de brutes.

Cagoulés, tous portent des vêtements marron sombre ou noirs et ressemblent à des mercenaires. Ils ne portent aucun insigne ou marque quelconque qui donnerait un indice aux PJs sur leur identité. Si les héros prennent clairement l'avantage, Miguel et les survivants se retirent dans les bois. Ils sont tellement habiles dans la nature qu'ils ne peuvent être suivis ou pistés. Il est impératif que Miguel s'échappe; il reviendra perturber les héros plus tard dans l'aventure. Si les personnages échouent, Miguel et ses hommes les soumettent et les attachent. Miguel les garde dans la forêt pendant 3 jours, juste le temps que la caravane atteigne les docks de Muguet. Ensuite, il les laissera à leur sort sur le chemin, prenant leurs chevaux avec lui. Apparemment, si cela arrive, la mission est un échec. En supposant qu'ils parviennent à se libérer et à revenir à la civilisation, la Guilde des Spadassins les évite car ils n'ont pas accompli la mission. Ils ne recevront aucun paiement et les PJs spadassins perdent un nombre de point de réputation égal à leur rang de réputation.

Scène 3 : Le Croisement du Désespoir

Au plus profond de la forêt de Corne Close, dans une petite clairière, le chemin menant d'Est en Ouest rencontre un voie plus large allant du Nord au Sud. Cet endroit est connu comme le Croisement du Désespoir. Dans la clairière se dressent plusieurs énormes arbres épars. Ces arbres possèdent des dispositifs d'accrochage fixés à leurs branches : c'est l'endroit favori des autorités locales pour laisser pendre les criminels par les poignets. A la nuit tombée, si l'on en croit les légendes, les cris des criminels peuvent être entendus jusqu'à Muguet tandis que les créatures de la nuit se repaissent de leurs corps encore chauds. Quelques ossements humains peuvent être aperçu ici et là, à l'approche de la clairière. Toutes sortes de traces d'animaux peuvent être observées autour des arbres. Un héros particulièrement observateur pourra trouver quelques traces non-identifiables, mais d'une taille au moins aussi imposantes

que celles d'un ours.

Si les héros n'accélèrent pas le pas, ils arriveront le matin du cinquième jour. En dépit de leurs efforts, ils n'auront pas le temps de mettre en place une embuscade; les éclaireurs de la caravane les repérant à distance et préparant leurs forces à la confrontation. Stefan reste avec la caravane et positionne ses hommes à des points stratégiques pour défendre les chariots. Un groupe de brutes vient à leur rencontre pour connaître leurs intentions. Les brutes offrent un pot de vin de 1000 guilders chacun s'ils tournent les talons, et ne cherchent pas à arrêter la caravane. Bien sûr les héros devraient refuser cette offre, laissant les brutes retourner à la caravane.

La caravane se compose de trois chariots protégés chacun par trois groupes de brutes, soit un total de neuf groupes. Un groupe reste sur chaque chariot et attaque les héros avec des armes à feu. Les six autres groupes restent à terre avec les armes sorties, et engageront le combat avec n'importe quel héros qui approcherait. Stefan commande le groupe de brutes du premier chariot, et il fera feu de ses deux pistolets avant de dégainer sa hache, de sauter à terre et de prendre la tête d'un groupe de brutes. Les brutes ont les caractéristiques suivantes :

Niveau de menace : 2

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

ND : 15

Jeu de jambes + 1

Spécial : Ces brutes sont des mercenaires montagnois et ont une attaque supplémentaire par round. Ils sont très bien payés, mais ils n'obtiendront leur argent que lorsqu'ils arriveront avec la caravane à Muguet. Donc ils combattront jusqu'à la mort pour protéger la caravane.

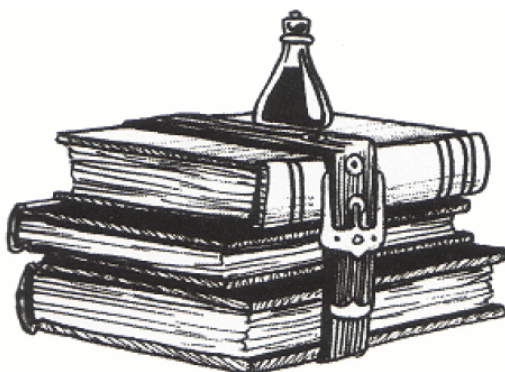
Marche forcée

Si les héros se lancent dans une marche forcée, ils arriveront au croisement au matin du quatrième jour, et ils auront tout le temps nécessaire pour mettre au point une embuscade. Par ailleurs, leur voyage pressé a fatigué énormément les chevaux qui ont besoin d'au moins une journée de repos avant de pouvoir être monté à nouveau. Un héros lance les dés pour le groupe indiquant qu'il prend le contrôle des préparatifs et qu'il sait où positionner les autres héros. C'est un jet d'opposition entre l'Esprit + Discretion ou Guet-apens du héros contre l'Esprit de Stefan. Si le héros l'emporte, il gagne l'effet de

surprise sur la caravane lorsqu'elle arrivera le lendemain matin. Les héros gagnent une attaque gratuite à la phase un, pendant laquelle les protecteurs de la caravane sont désorganisés et ne peuvent rien faire.

Même si l'embuscade échoue, Stefan n'a pas

le temps de placer ses hommes correctement, les laissant désorganisés et confus. Ils descendent tous à terre et combattent avec leurs rapières. Stefan reste sur le chariot de tête et le défend avec ses pistolets. Une fois que la moitié des brutes est à terre, il fuit à pied dans la forêt. Tout héros qui n'est pas en combat peut se lancer à sa poursuite, mais il devra faire ça à pied, les chevaux étant exténués. Utilisez les règles de poursuite dans le livre du maître page 189-192. Comme Stefan et le héros s'enfoncent de plus en plus dans la forêt, lancez 1d10 à chaque round. Un 1 indique une rencontre aléatoire, pouvant laisser à Stefan une chance de fuir. D'un autre côté, Stefan n'est rien d'autre qu'une cible, tout comme le héros, et il peut très bien être une autre victime de la forêt de Corne Close.



Le butin

Que les héros capturent Stefan ou pas, ils ont un accès total à la caravane une fois que les brutes sont battues. Le premier chariot contient du matériel utilisé pour la construction... cordes, bois, fer, et autres poulies. Une fouille minutieuse révèle plusieurs manuscrits cachés dans le fond d'un coffre contenant des couvertures. Les manuscrits, portant le sceau du Collège Invisible, sont incompréhensibles à toute personne ne possédant pas au moins 4 en Astronomie. Si les héros peuvent les lire, tout ce qu'ils peuvent y trouver c'est la possible découverte de nouveaux phénomènes stellaires à des coordonnées spécifiques dans le ciel étoilé.

Le deuxième chariot contient de la nourriture, de l'eau et tout le nécessaire pour un voyage. Si le chariot est correctement fouillé, les héros trouvent un petit coffret de bois, contenant plusieurs fioles scellées. Les fioles contiennent des poudres de différentes couleurs. Tout héros avec au moins 3 en Sciences de la Nature se rendra compte que les poudres sont probablement des composants utilisés pour l'alchimie. Le troisième chariot contient des caisses pleines d'armes et autres marchandises. Si les héros ouvrent toutes les caisses, ils trouveront un homme dans l'une d'elles, attaché et baillonné. Il est jeune, habillé comme un mendiant et sent l'alcool à plein nez. Une fois libéré, il remercie les héros et se présente comme Paddy O'Brien, le dirigeant du comté de Dreenan en Inismore. Il leur promet de les rendre riche au-delà de leurs rêves les plus fous s'ils le ramènent chez lui. Si on lui demande pourquoi il a été capturé, il répond qu'il a surpris Stefan parlant de traire son sang. Si il y a un héros féminin, il lui fera des avances et se retiendra avec difficulté pour ne pas poser les mains sur elle. Pour le reste de l'aventure, Paddy ne cesse de parler au sujet des ses conquêtes, et inonde des héros de potins au sujet de la cour avalonienne. Si un héros partage l'alcool qu'ils ont trouvé, il devient le meilleur ami de Paddy, jusqu'à ce que les bouteilles soient vides.

Scène 4 : Encore une fois sur la brèche

Maintenant que les héros ont la caravane et, espérons le, Stefan, leur tâche est de les livrer aux autorités de Muguet, à deux jours de voyage. A l'insu des personnages, le commandant Miguel a regroupé ses hommes et suit la caravane, attendant le moment propice pour frapper. La première nuit après que les héros aient confisqué la caravane, Miguel attaque. Espérons qu'ils aient organisé des tours de garde pour la nuit, sinon ils sont morts. Miguel essaie de surprendre les personnages éveillés. Faites un jet d'opposition entre la Dextérité + Déplacement silencieux de Miguel contre Esprit + Guet-apens de la sentinelle. Si Miguel réussit, il obtient la surprise sur le personnage pour une phase où il attaque sans rencontrer de résistance. Si Miguel échoue, il attaque ouvertement avec deux groupes de brutes (voir les caractéristiques précédentes), tandis que le troisième groupe fait feu sur les héros depuis les arbres.

Dès que le premier groupe de brutes est vaincu, Miguel demande un trêve pour discuter business. Si les héros acceptent, il donne l'ordre à ses hommes de se retirer et il s'avance seul. Miguel retire le tissu sombre qui lui entourait le visage dévoilant les traits d'un beau jeune homme, malgré son attitude grossière. Il s'adresse aux PJ en ces termes : "Ce n'est pas la peine de nous battre messieurs. Je sais que vous avez été payé pour récupérer de la contrebande et la rendre aux autorités. J'ai une proposition à vous faire. Le mendiant n'est certainement pas de la contrebande. Je vous autorise à garder les chariots et tout ce que vous y avez trouvé... si vous me donnez le mendiant en échange. Pour adoucir l'échange je donnerai 500 guilders à chacun de vous. Vous avez ma parole : donnez-moi le mendiant et je vous laisse à vos obligations."

Les héros sont libres d'accepter le marché de Miguel s'ils le souhaitent. Après tout, le mendiant n'est pas de la contrebande et ils peuvent remplir leur contrat avec les chariots. Bien entendu ce n'est pas très héroïque, et le MJ devrait imposer une perte de Réputation adéquate.

Si les héros refusent l'offre, Miguel et ses hommes se relancent à l'attaque. Si deux groupes de brutes ou plus sont à terre, Miguel fuit et retourne voir Alvaro pour lui faire un rapport de la situation.

Si aucune sentinelle n'a été postée, Miguel et ses hommes attachent les héros, reprennent la caravane et recapturent Paddy O'Brien. Bien entendu cela signifie la fin de l'aventure, et l'échec des héros. Miguel ramène les héros au Croisement du Désespoir et les attache aux arbres. Il est peu probable que les héros survivent à la nuit attachés de cette façon, et rien ne fera changer d'avis Miguel. Si Stefan a fuit dans la scène 3, vous pouvez le faire intervenir pour libérer les héros (il est doué en crochetage) en supposant que ceux-ci donnent leurs paroles qu'ils le laisseront tranquille. Une fois de retour, ils ne recevront aucun paiement et les héros spadassins perdront des points de Réputation égaux à leur Rang de Réputation.

Conséquences

Si Stefan fuit dans la forêt, il va droit à Muguet où il déclare aux autorités qu'une caravane transportant des produits de contrebande arrive. Dès que les héros arrivent, ils sont arrêtés par les autorités et maintenus prisonniers jusqu'à l'arrivée du Duc de l'Aury en personne qui vient les interroger. Le Duc les garde pendant 3 jours, demandant encore et encore où ils se sont procurés les manuscrits du Collège Invisible. Il ne croit pas un mot de leur histoire au sujet de la Guilde, et dans un accès de colère il ordonne qu'on les pendre le lendemain. Le MJ devrait décrire la tension palpable qui entoure la pendaison, avec les sarcasmes de la foule, les ordures lancées à leur figure alors que les héros parcourent le chemin entre la prison et la potence. Lorsque les cordes sont placées autour de leurs cous, un groupe de cavaliers portant le signe de la Guilde des Spadassins arrive en ville. Après les explications des représentants de la Guilde, les héros sont libérés. Bien entendu, vous pouvez autoriser les personnages à mettre en place et exécuter un plan d'évasion s'ils le souhaitent, sans laissé le temps au Duc de les pendre.

Une fois que les héros ont remis la contrebande aux autorités, ils peuvent aller chercher leur récompense. Serk Markstrom, quant à lui, pense que les héros pourront être utiles dans le futur au cas où du personnel disponible serait nécessaire.

Si les héros ramènent Paddy O'Brien chez lui, ils seront remerciés par son père, Geal O'Brien, le vrai régent du comté de Dreenan. Il prépare un gigantesque festin en leur honneur qui durera trois jours. Pendant ce temps les héros seront traités comme des rois. Ils se verront offrir les plus belles tranches de viande, tout l'alcool qu'ils peuvent boire, et les meilleures Jennies pour leur tenir compagnie. Le quatrième jour, O'Brien organise une cérémonie où il peut officiellement remercier ses bienfaiteurs. Les héros sont lavés selon un rituel, les cheveux peignés, le corps paré de robes colorées. Au crépuscule, on les emmène à l'extérieur du château, dans la campagne jusqu'à un cercle de pierres. Au centre du cercle, se tient un grand homme, portant une robe marron et tenant un large bâton de marche noueux. L'homme est un druide, et un des fils de O'Brien. L'un après l'autre, chaque héros entre dans le cercle ou le druide lui parle dans un langage inconnu, puis il lui souffle de la fumée au visage. Quand le héros sort du cercle, il se trouve béni par un Geis mineur.

Avantage : Geis

(Voir le supplément Avalon)

Les Geis sont de puissants sorts lancés sur les héros. Seuls les héros et les vilains peuvent bénéficier de Geis; les hommes de main et les brutes n'y ont pas accès. Le nombre de points dépend du Geis lancé: Un Geis mineur demande 3 points, alors qu'un majeur en demande 5. Le Geis lie le héros à une règle simple.

Exemple de Geis mineur :

Ne jamais enlever ses bottes

Toujours garder la tête rasée

Ne jamais donner son nom à des étrangers

Ne jamais refuser la demande d'une femme

Pour chaque Geis mineur auquel le héros est toujours soumis à la fin de l'aventure, il recevra 1 XP supplémentaire. Quand un héros brise un Geis mineur, tout XP qu'il aurait du recevoir grâce au Geis à la fin du scénario est perdu. De plus, aucun Geis ne peut être placé sur ce personnage avant le début de la prochaine aventure.

PNJs Importants

Commandant Miguel

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

Arcane : Exemple

Avantages : Castellan (lu/écrit), Théan (lu/écrit), Reflexes de combat, Sens aiguisés, Appartenance (N.O.M.), Appartenance (Espectro Acero), Mécène (Alvaro Arciniega)

Athlétisme : Escalade 4, Jeu de jambes 4, Course de vitesse 3, Lancer 2

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

Courtisan : Danse 3, Diplomatie 3, Etiquette 4, Mode 2, Eloquence 2, Politique 2

Escrime : Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 4

Chasseur : Guet-apens 4, Déplacement silencieux 4, Survie 4, Pister 4

Espion : Corruption 3, Dissimulation 4, Langage des signes 2, Se cacher 4, Déplacement silencieux 4

Le commandant Miguel est un des officiers de la police d'Arciniega connue sous le nom de Espectro Acero (Les Spectres d'Acier). En tant que commandant, Miguel est autorisé à parler en son nom en son absence, et gérer d'importantes transactions. Originellement Miguel Arciniega de Montoya, Alvaro le choisit pour ses compétences de filature et ses capacités de commandement exemplaire. Miguel poursuivra les PJs en donnant le meilleur de lui. Il n'est pas stupide et ne combattra pas jusqu'à la mort si les choses tournent mal pour lui. Quelqu'un doit survivre pour informer Alvaro de la situation. Miguel est complètement vêtu de noir, rappelant vaguement un noble vodacci, et porte une longue écharpe noire autour de son visage.

Stefan, maître de la caravane

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

Arcane : Juste

Avantage : Eisenör (lu/écrit), Théan (lu/écrit), Dracheneisen (Plastron), Appartenance (N.O.M.), Mécène (Arciniega)

Criminel : Parier 2, Crochetage 4, Pickpocket 4, Charlatanisme 1, Se cacher 4, Déplacement silencieux 3

Armes à feu : Attaque (Armes à feu) 4, Recharger (Armes à feu) 3

Armes lourdes : Attaque (Armes lourdes) 4, Parade (Armes lourdes) 4

Domestique : Conduite d'attelage 3, Etiquette 2, Mode 2, Cancannier 4, Tâches domestiques 4, Discrétion 5

Espion : Corruption 4, Dissimulation 5, Déguisement 4, Falsification 4, Se cacher 4, Sincérité 5, Déplacement silencieux 3

Malandrin : Débrouillardise 4, Sens des affaires 5, Contact 3, Orientation citadine 3, Connaissance des bas-fonds 5

Stefan est un des nombreux agents de terrain du N.O.M., spécialisé dans l'acquisition et la contrebande d'artefacts et de découvertes scientifiques. Né en Eisen, Stefan grandit dans les rues de Freiburg. Bien qu'il ait hérité son Dracheneisen de son père, ses terres ont depuis longtemps été saisies pendant la guerre, laissant Stefan avec sa seule volonté pour survivre. Stefan est un homme d'âge moyen complètement glabre. Au combat, il utilise ses pistolets en premier, puis il dégaine sa hache et rentre dans la mêlée. S'il est capturé, il ne donnera aucune information quelque soient les circonstances. Toute personne qui attaque Stefan subit une pénalité aux dommages de 1 dé gardé à cause de son armure.

Paddy O'Brien

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

Arcane : hédoniste

Avantages : Avalonien (lu/écrit), Théan
(lu/écrit), Grand buveur, Noble

Courtisan : Danse 5, Etiquette 2, Mode 4,
Cancanier 4, Pique-assiette 5, Eloquence 3,
Séduction 4

Escrime : Attaque (Escrime) 3 Parade
(Escrime) 2

Glamour (Apprenti) : Le Chasseur Cornu 3,
Anne du vent 3, Jack 3, L'homme vert 2,
Thomas 2

Paddy O'Brien est le quatrième fils de Gael O'Brien, dirigeant du comté de Dreenan en Inismore. Bien qu'il soit issu d'une grande famille, Paddy passe son temps à boire, danser et bavarder avec les autres nobles. Il aime voyager de pays en pays, visitant les familles nobles, et prendre du bon temps à leurs frais. Paddy est de peu d'aide lors des combats, il préférera fuir et se cacher plutôt que combattre. Dans tout les cas, il utilisera son Glamour pour se défendre si nécessaire. Paddy est habillé comme un mendiant, mais sa jeunesse et ses longs cheveux contrastent fortement avec les haillons qu'il porte.



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

Mise en page originale de Mark Stanton Woodward © 2004

Texte original écrit par Ray Yand, Chris Laycock, et Kevin P. Boerwinkle

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

Traduction écrite par Mamantins

Relecture et mise en page par Grolf

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