

Les secrets de la 7^{ème} mer

Petite course pour
un Prince...

Par Morgan McDowell

<http://perso.wanadoo.fr/la.7eme.mer/>

Table des matières

<u>Synopsis</u>	3
<u>Chapitre 1</u>	4
<u>Chapitre 2</u>	36
<u>Chapitre 3</u>	50
<u>Chapitre 1</u>	
<u>Acte 1</u>	4
<u>Scène 1</u>	4
Introduction	
<u>Scène 2</u>	5
Petit déjeuner entre amis	
<u>Scène 3</u>	7
Soir de fêtes	
<u>Acte 2</u>	10
<u>Scène 1</u>	10
À mon bateau	
<u>Scène 2</u>	12
C'est pas l'homme qui prend la mer...	
<u>Scène 3</u>	18
Rhum, cocotier et brasse coulée...	
<u>Acte 3</u>	20
<u>Scène 1</u>	20
Un réveil difficile	
<u>Scène 2</u>	21
Moi pas être cannibale...	
<u>Scène 3</u>	24
Yoho Yoho a pirates life for me !!!	
<u>Fin du chapitre 1</u>	25
<u>Générique</u>	26
Acte 1	26
Acte 2	29
Acte 3	33

Synopsis

Nos vaillants héros vont partir à la recherche d'un livre contenant un savoir impie permettant de faire fonctionner une machine syrneth pour le compte d'un Prince Vodacci. Bien évidemment la moitié de Théah aimerait bien mettre la main sur le manuscrit et les sociétés secrètes se bousculent afin d'être les premiers à entrer en possession du livre.

L'histoire en quelques lignes

(Voir la campagne de la Croix d'Èrèbe pour un complément d'information)

Souvenez-vous dans le dernier scénario de la Croix d'Èrèbe, nos héros avaient brillamment mis en échec un prince vodacci d'entrer en possession d'un engin syrneth d'une puissance phénoménale. En toute logique la machine avait été ensevelit ou partiellement détruite. Cependant un Prince, en l'occurrence Giovanni Villanova, avait suivi les évènements de loin. Connaissant l'emplacement de la machine mais ignorant comment la faire fonctionner, il a mis sur le coup plusieurs de ses meilleurs chercheurs afin de trouver le moyen de faire fonctionner l'engin. Pour se faire, il a envoyé une délégation de ses gens sur l'île de la bête afin de décrypter les messages du bassin qui permettait de connaître le mode d'emploi de la machine. Bien que plusieurs d'entre eux soient morts ou devenus fous, Les rescapés ont réussi à écrire un manuscrit expliquant le mode de fonctionnement de la terrible machine.

Aujourd'hui Villanova est sur le point de posséder le pire engin de mort qu'il soit, il a déjà fait nettoyer les ruines où se trouve la machine et n'attend plus que le fameux livre afin de commencer à étudier l'engin. Cependant les recherches de Villanova ne sont pas passer inaperçues. En effet plusieurs factions ont appris l'existence de la machine et du livre et sont prêts à tout pour mettre la main dessus.

Les factions en cause sont :

Le Prince Giovanni Villanova : Instigateur principal, il confie la mission aux RJ en sachant très bien qu'il y aurait des envieux. De plus pour éviter d'être responsable si les choses venaient à tourner au vinaigre, Villanova va jouer sur deux tableaux. Ils demandent aux RJ de ramener le livre pour le compte de son cousin Armando et de l'autre côté, il demande à Armando de lui ramener le livre sans le mettre au courant de la version qu'il a donné aux joueurs.

Le N.O.M. : premier en cause, il est hors de question que quelqu'un devienne maître du monde à leur place même s'il s'agit d'un de leur membre.

Les Chevaliers de la Rose et de la Croix, et les filles de Sophie : Ayant un but commun, protéger l'humanité, ils vont tous dans le même sens, sans pourtant s'entendre avec leurs rivaux des autres sociétés.

Optionnel :

La Société des Explorateurs : Après tout c'est leur travail d'étudier les Synchroneth.

Le Collège invisible : (Pour MJ pointilleux qui aime que se soit un peu plus corsé)

Quelle opportunité de pouvoir étudier un engin pareil.

Pour finir : Un Emir croissantin légèrement revanchard a décidé de mettre la main sur l'engin et le livre afin de reconquérir l'ancien empire croissantin et rayer ses ennemis de la carte.

Afin de faciliter la lecture les passages secrets du scénario seront écrits en bleu et les passages dont les joueurs auront connaissances, en noir.

Des encarts « l'aventure en plus » seront disponibles pour faire des scènes optionnelles aux joueurs.

Tous les protagonistes seront détaillés à la fin de cette aventure.

Chapitre 1 :

Acte 1

Où nos héros sont contactés par Giovanni Villanova, qui leur confie une petite mission et où ceux-ci goûtent aux joies du luxe Vodacci.

Scène 1

Introduction

Le but de cette scène est de faire se rencontrer les joueurs et le Prince Villanova, qu'il soit en Vodacce ou qu'ils soient ailleurs. Voici quelques idées afin que la rencontre ai lieu...

- Les PJ sont en ballade en Vodacce, alors qu'ils déjeunent dans un petit restaurant typique, l'un d'eux bouscule un homme qui se sent immédiatement courroucé, il s'agit de Villanova, plutôt que de liquider l'imprudent héros sur place, et ayant surtout besoin de pigeon pour une petite mission, il décide d'engager les PJ qui n'ont guère le choix s'ils veulent vivre. Il leur donne rendez-vous dans un petit restaurant de Dionna
- L'un de vos PJ est Vodacce et a pour protecteur le vilain Prince. Dans ce cas tout est plus simple et votre PJ ne peut refuser une petite faveur pour son protecteur.
- En cas de manque d'idée vous pouvez toujours prétexter que la réputation des PJ les a précédé et que le Prince cherche des hommes comme eux, beaux, grands et forts etc... de mon point de vu c'est vraiment la façon la plus facile d'introduire des PJ dans une aventure, mais aussi la moins inventive.



- Les *PI* peuvent être dans n'importe quelle région de *Théah*, il suffit de leur envoyer un émissaire du Prince qui leur propose de rendre un service au Prince contre Quelques centaines de *Senators*.
- Bien sur si vos *PI* ont joué la *Croix d'Erèbe*, peut être doivent-ils un service au Seigneur *Villanova*.

Pour ceux qui ne connaîtraient pas le Prince, je vous invite vivement à lire sa description et ses motivations dans le livre de la *Vodacce* ou dans le guide du maître.

Scène 2

Petit déjeuner entre amis

Il est midi lorsque nos *PI* arrivent dans un petit restaurant au bord de l'eau, « *la tavola del principe* », le maître d'Hôtel les reçoit et leur indique une table au fond de l'établissement. Il s'agit d'un restaurant typiquement *vodacci* tout en extérieur, couvert par des parasols de paille. (Revoyez le film *le Grand Bleu* pour avoir une image toute faite du genre de restaurant.)

Vers midi quinze, le restaurant se vide rapidement et l'hôte de nos joueurs décide de montrer le bout de son nez, il est vêtu de son habituelle tenue de cuir noir. La rencontre doit être mémorable, *Villanova* est un homme très intelligent et très charmant quand il le désire, il saura faire comprendre aux joueurs qu'ils ne peuvent refuser son offre sous peine de représailles expéditives et discrètes.

« Bonjour mes amis, qu'avez vous commandé ? »

« Si je peux me permettre, ils servent ici des *Piccata verde* (escalope de veau sauce verte) d'une grande qualité... mais peut être aurez vous envie d'un plat plus raffiné ? Dans ce cas l'*Osso Bucco* est excellent, surtout accompagné d'un *falisci 1658*... »

« Peu importe le plat commandé, le Prince continuera son monologue sans laisser beaucoup de place à nos héros pour en placer une... Le Prince est sur de lui, il est « plus intelligent et plus rusé que toute la *vodacce* réunie ».

« Je vous ai fait mander (ajuster cette phrase en fonction de votre introduction), car j'ai besoin de gens comme vous pour une petite mission, je ne peux la confier à mes sujets, et je pense que mon secret sera mieux gardé par des personnes extérieures à mon entourage. Puis-je avoir confiance en vous ? »

« La mission est simple mais elle n'est pas sans risque. Mon cousin *Armando* qui est très cher à mon cœur, est un des meilleurs érudits de l'université de *Dionna*. Il doit entrer en possession d'un livre qu'un de ses bibliothécaires à écrit. Je ne sais ce que contient cette ouvrage de plus il est dans une langue étrange, cependant plusieurs personnes aimeraient s'en

emparer car c'est un exemplaire unique. L'auteur de l'ouvrage est actuellement sur l'île de Marcina dans l'Archipel de minuit avec son ouvrage. J'aimerais vraiment faire plaisir à mon cousin. Je vous demanderai donc d'aller prendre en charge le bibliothécaire ainsi que son œuvre, à Santa Lorenza afin de le ramener sain et sauf en Vodacce. Bien sur, il est fort possible que vous ayez à livrer combat, mais pour des gens habiles comme vous quelques rats de bibliothèques ne devraient pas poser de problème.

Je vous le demande donc, acceptez-vous de m'aider ? Bien entendu, je serais extrêmement déçu si vous veniez à rejeter mon offre !!! »

Laissez vos RJ cogiter deux minutes et soulignez leur discrètement que s'ils refusent, ils risquent de subir les représailles de Villanova.

Nous partons donc dans l'hypothèse que les RJ acceptent l'offre de Villanova. S'ils refusent et bien fin du scénario... Mais un autre scénario commence, celui où les joueurs devront quitter la Vodacce à toute vitesse et avoir Giovanni Villanova comme Ennemi intime...

Bien sur le Prince saura récompenser leurs efforts, il leur offrira 1500 Sénators (500 Guilders, non négociable) ainsi qu'un sauf conduit à son nom, leur permettant à vie de venir à Dionna quand ils le veulent et d'être nourris, logés, blanchis, à vie.

Si les joueurs se posent des questions quant à la valeur de la récompense, expliquez leur que le livre est inestimable et que la vie d'un homme est peut-être en jeu et que c'est quelqu'un de valeur pour Armando Villanova. De Plus Giovanni veut vraiment rendre service à son cousin !!!

Bien sur Villanova se moque de la récompense car il ne la donnera pas : Il se fout de son bibliothécaire celui-ci étant devenu inutilisable et complètement fou après avoir trop regardé dans le bassin, de plus il a secrètement demandé à Armando d'intercepter le livre des RJ pour brouiller les pistes et pour lancer tous les envieux potentiels à la poursuite des joueurs laissant libre cours à ses sbires pour lui rapporter le manuscrit. D'une façon où d'une autre les RJ ne recevront pas la récompense. Si jamais les choses tournaient mal, Giovanni auraient les mains propres, le livre n'est-il pas pour son cousin ?? ☺

Après la promesse de cette alléchante récompense, Giovanni leur explique les modalités du voyage. Ils vont prendre un bateau jusqu'à Marcina afin de retrouver Angelo Capirrossi, bibliothécaire de son état et employé de Armando Villanova. Le bateau sera prêt à appareiller à l'aube le lendemain, les joueurs n'auront aucun frais à leur charge. Angelo les attendra sur place à l'auberge des alizés à Santa Lorenza sur l'île de Marcina, ils feront retour avec le bibliothécaire en prenant soin que celui-ci ait le livre en sa possession. Si les joueurs demandent s'ils peuvent lire

le livre, laissez les faire de toutes façons il n'y a aucune illustration et l'écriture est codée (jet de code secret Nd 40 pour le décoder).

Laissez leur poser toutes leurs questions et répondez-y sans leur donner trop de détail, ensuite proposer-leur de se rendre à l'auberge de la « Prociata Santa », une des meilleures auberges de Dionna, leurs chambres ont déjà été réservées par le Prince qui prend en charge leur frais pour la soirée et la nuit. S'ils le veulent les PJ peuvent refuser l'offre de Villanova et prendre leur propre chambre mais se sera à leur frais.

Il y a quand même une faille dans le plan de Villanova : Plusieurs personnes sont au courant du contenu du livre : Tout d'abord sa femme Valentina, elle fait partie des filles de Sophie et préviendra les autorités de l'ordre. Ensuite un de ses Valets qui a la langue un peu trop pendue, n'hésitera pas à en parler à certains marins du bateau sur lequel embarqueront les PJ un peu plus tard. Bien sur les fuites auront une incidence sur la suite de l'aventure mais vous verrez cela un peu plus tard.

L'aventure en plus

- Sortant de chez le Prince et se rendant à l'auberge, les PJ aperçoivent un homme qui maltraite une jeune femme. Logiquement vos PJ devraient courir au secours de la belle jeune femme. Cependant Il s'avère que celle ci est sa courtisane, il l'accuse de l'avoir trompé avec un homme de basse extraction. Suivant la tournure que prend les évènements, l'un des joueurs pourrait se retrouver le lendemain matin avant de prendre le bateau, l'arme à la main dans la brume matinale, face à un noble spadassin vodacci qui se serait senti courroucé.

Scène 3

Soir de fêtes

Nos héros se rendent donc à la Prociata Santa, à moins qu'il n'ai besoin de faire quelques emplettes auparavant. Leur chemin les conduit dans le quartier noble. Ils finissent par trouver l'endroit où ils vont passer la nuit. Il s'agit d'un immense Hôtel particulier construit sur quatre étages. Il a été construit sur les ruines d'un ancien temple Numain. La façade du temple semble avoir traverser les ages et est restée en très bon état, de grandes colonnes montent jusqu'au quatrième étage et soutiennent le toit de tuiles blanches. De grandes fenêtres ont été taillées dans le mur et plusieurs niches accueillent des statues de plus de deux mètres représentant d'anciens Dieux Numains. L'intérieur de l'hôtel est gigantesque les colonnes qui ornent la façade de l'hôtel ont été reproduites à l'intérieur et soutiennent le plafond du

premier étage, de grands canapés de velours pourpre et bordeaux sont parsemés à travers le rez-de-chaussée. Un immense bar en olivier ciselé de feuille d'or, trône dans un coin de la pièce principale, des petits salons particuliers ont été aménagés afin que certaines discussions privées ne soient pas entendues par tous.

Les joueurs se présenteront à la réception. Le réceptionniste est un homme d'une cinquantaine d'années légèrement grisonnant, il est vêtu de la livrée des gens de Villanova comme tous les autres employés de l'hôtel. Il les accueille dans la langue de leur choix. Il dévisage dédaigneusement les personnages pauvrement vêtus mais obéira aux instructions qu'il a reçues de Villanova. Il fera appel à un garçon d'étage qui prendra les bagages des héros et il conduira tout ce petit monde dans leur chambre... Enfin dans leur suite !!!

En effet, arrivé au quatrième étage à l'aide d'un monte charge, dont il ne vaut mieux pas savoir par quoi ou surtout par qui il est actionné, nos héros se retrouveront devant plusieurs portes (autant que sont vos héros). Chacun aura sa suite, aménagée comme une chambre de Roi, lit à baldaquin, coiffeuse pour les dames, latrines personnelles, armoires comprenant de nombreuses toilettes de noble, table et chaise pour déjeuner dans la chambre, un bar bien garni de différents alcools et vins, ainsi qu'un balcon équipé de baignoires et de parasols.

Le garçon d'étage leur proposera de dîner vers 20h00 ce qui leur laisse quelques heures pour se détendre. L'hôtel est équipé d'un service de masseurs et masseuses ainsi que thermes et hammam. Laissez-les prendre leurs aises et envoyez-les se changer avant de passer à table. La tenue bourgeoise est fortement conseillée (perte d'1 ou 2 points de réputation, à votre bon cœur). Leur valet de chambre vient les chercher, ajuste leur costume et les emmène au restaurant de l'hôtel. Le restaurant est spacieux et contient une cinquantaine de tables, il est richement décoré de statues, toiles de maîtres et autres tentures d'artistes illustres. A cette heure, le restaurant est bondé de monde de toutes nations. Noble Vodacci accompagné de leur courtisane et de leur femme (sorcière de la destinée), peut-être est-il temps de leur rappeler comment on se conduit en Vodacce envers les dames et leur mari... Attention aux duels au petit matin, rien ne sera réglé sur le moment, les armes n'étant pas admises au restaurant.

Faites leur faire quelques petits jets d'étiquette à leur arrivée au restaurant.

Le garçon leur indiquera que le menu a été choisi par Monsieur Villanova en personne (Pas de panique le repas n'est pas empoisonné, Villanova aime faire connaître les joies de son pays à ses invités).

En apéritif : Falsci Pétillant blanc dit « asti », accompagné d'huîtres de saison.

En entrée : Carpaccio di bar all'olio di verbena (Carpaccio de bar à l'huile de verveine)

En plat de résistance : Pappardelles al salmone fumato (pappardelles (pattes) au saumon fumé)

Fromage : Spreddi di parmigiano ai boletus (brochettes de parmesan aux cèpes)

Dessert : tiramisu al liquore (tiramisu a la liqueur)

Le tout sera accompagné d'un vin Falisci 1658

Faites-leur de nouveau faire quelques jets d'étiquette pendant le repas et attention à l'abus d'alcool (rappelez-vous les règles de l'ébriété dans le guide d'Avalon) et attention aux pertes de points de réputation.

Il leur sera par la suite proposé un café et un cigare dans le salon.

Il s'agit d'un petit salon comprenant six fauteuils en velours (plus si vous avez beaucoup de joueurs), l'ambiance est plus feutrée, les fenêtres sont recouvertes de rideaux de satin rouges et de petites chandelles diffusent une douce lumière. On leur proposera s'ils souhaitent avoir de la compagnie pour la soirée ou pour la nuit. La guilde des Jennys a ses entrées dans l'hôtel, bien qu'il s'agisse plus de jennys de luxe que de vulgaires catins.

Dans la soirée un homme, un noble, de la même nationalité qu'un de vos joueurs, viendra parler avec les RJ, il leur paiera un verre prétextant se sentir seul en Vodacce et être heureux de rencontrer des compatriotes. C'est en fait un homme à la solde du N.o.m. Il essaiera subtilement de savoir les occupations et les projets des RJ. Attention cependant à ne pas leur mettre la puce à l'oreille. L'homme se présente sous le nom de Lucien D'Arragon, il est négociant en denrées périssables pour le compte de l'intendant du Château du Soleil. Quelles que soient leurs envies, laissez les profiter de leur dernière nuit sur la terre ferme, car le lendemain un grand voyage les attendra.

Tard dans la nuit ils iront se coucher.

L'aventure en plus

- *L'un de nos héros éprouve le besoin de sortir de l'hôtel afin d'aller dépenser quelques Sénators dans un des cercles de jeu de la ville. Un petit jet de contact (Nd 15) sera nécessaire pour trouver l'adresse d'un de ces cercles. A l'adresse indiquée, le joueur pourra dépenser autant d'argent qu'il le souhaite en jeux divers et variés. Après plusieurs options peuvent être choisies.*
- *1^{ère} : le RJ dépense tout l'argent qu'il a et même celui qu'il n'a pas, vient le moment où il doit régler sa dette. Il peut régler par lettre de créance s'il est noble ou récupérer l'épée de Damoclès « endetté ». Il peut également prendre la fuite. Laissez le s'enfuir mais rendez lui la tâche difficile.*
- *2^{ème} : Alors que le RJ gagne un peu trop au goût de certains joueurs, ils l'accusent de tricher. Le personnage devra subir l'affront et l'humiliation d'une fouille très poussée ou s'enfuir. Si le personnage a peu d'épée de Damoclès vous pouvez lui mettre un petit « pourchassé » à 1.*

Acte 2

Où nos héros embarquent pour une terre lointaine et goûtent aux joies du mal de mer !

Scène 1

Ô mon bateau !!!

Le réveil sera difficile pour nos héros. L'alcool et le peu de sommeil auront eu raison d'eux. De plus quand ils pointeront leur nez dehors, ils découvriront avec horreur que le temps est des plus mauvais. De gros nuages ont recouvert le ciel et une pluie fine et glaciale détrempera tous les vêtements qu'ils portent.

Ayant peu dormi, avec des restes d'alcool de la veille et trempés jusqu'aux os, nos héros se rendront, accompagnés d'un valet de l'hôtel, sur les quais du port de plaisance de la famille Villanova (cf. page 124 du guide *Vodacce*).

C'est à six heures du matin par un temps plus que désagréable que les joueurs vont embarquer sur la « *Ragno dei mari* » (l'araignée des mers), un des bateaux du Prince Villanova.

Il est d'ailleurs à bord et donne visiblement les dernières instructions au Capitaine du vaisseau, un homme d'une cinquantaine d'années arborant une épaisse barbe noire. Ce dernier invite les PJ à monter à bord avec un fort accent *Vodacci* :

« *buongiorno i miei Amici, montez vite à bord pour vous mettre au sec !* ».

Le navire est presque invisible derrière les trombes d'eau qu'il tombe à présent.

Ne pouvant refuser une telle invitation par un temps aussi laborieux, les PJ se précipitent à bord. Ils sont immédiatement dirigés vers l'arrière du navire par le Capitaine afin d'entrer dans sa cabine : « *Benvenuto a bordo entrare rapidamente, Il signore Villanova vous attend à l'intérieur.* » Une fois au sec nos héros pourront se sécher et s'asseoir pour prendre un petit déjeuner consistant. Le Prince *Vodacce* est déjà assis et grignote de petits biscuits secs accompagnés d'une grande tasse de café noir. Une fois que tout le monde est entré, le Capitaine se présente à ses passagers : « *buongiorno a tutti, je suis il Capitano Rolando Timeo di Savino, pour vous servir, je suis chargé par Signore Villanova pour vous emmener dans l'arcipelago di mezzanotte, ah... scusate, je ne suis pas très fort en langue étrangère, je voulais dire L'arcipelago de minouit. (Dans un soucis de faciliter la lecture je ne vais pas retranscrire ici l'accent vodacce, mais si vous êtes plus doué que moi en langue étrangère n'hésitez pas à donner à notre ami Rolando un fort accent Italien 😊), je vous en prie mangiate quelque chose, volete una tazza di caffè?* »

Les personnages feraient mieux de manger quelque chose surtout ceux qui n'ont pas le pied marin car il est toujours plus difficile de prendre la mer par gros temps le ventre vide !!!

Lorsque le petit déjeuner est bien entamé, Giovanni, qui était resté silencieux et le nez dans sa capeline depuis l'arrivée des joueurs, se lève, va jusqu'au bureau du capitaine et revient avec une grande carte maritime. Il fait vivement de la place sur la table, obligeant les PJ à retirer leur tasse vite fait avant quelle ne soit balayer par le Prince visiblement de mauvaise humeur. Puis il commence ... :

« Soyons bref je n'ai pas de temps à perdre aujourd'hui !!! Les choses sont claires pour tout le monde ?? Vous devez rallier le port de Santa Lorenza dans l'Archipel de minuit, là-bas, vous attend Angelo Papirossi, vous devez le ramener ici même, mais également ramener le livre qu'il vous remettra !!! Une fois à Marcina le Capitaine Di Savino aura pour instructions de vous attendre 48 heures après votre débarquement, passé ce délai, il repartira pour la Vodacce et vous serez considérés comme perdus !!! Cachez d'être au rendez-vous et surtout ne me décevez pas, je peux vous récompenser de mille trésors comme je peux être très « minestra al latte » (soupe au lait) quand je ne peux faire plaisir à mes proches !!! Des Questions ?? Perfetto !!! Buona possibilità i miei Amici e ritornate con il manoscritto, altrimenti... (bonne chance mes amis et revenez avec le manuscrit, sinon ...) !!! (Ne laissez pas vos joueurs parler et mettez leur la pression, c'est un monologue pas un dialogue, faites leur bien comprendre qu'ils doivent être au rendez vous et avec le livre !!! Ne leur traduisez pas la dernière phrase et laissez les cogiter un peu à leur sort, bien sur si un perso est Vodacce, traduisez lui la phrase à l'oreille.) Une fois son monologue terminé, Villanova se lève et sort de la cabine en jetant un regard sévère et glacial à nos pauvres PJ qui, si vous avez bien fait votre boulot de vilain MJ, doivent être morts de trouille ou au mieux angoissés par les représailles que pourrait lancer à leur trousse un Villanova bien énervé.

Les joueurs peuvent terminer leur déjeuner en compagnie de Di Savino et lui poser des questions s'ils le désirent. Cachez d'y répondre dans la mesure du possible. Di Savino ne connaît pas grand chose de la mission. Il sait qu'il doit emmener les personnages à Marcina et les ramener avec le manuscrit. Le seul secret qu'il a et qu'il ne trahira pour rien au monde, est qu'il doit impérativement ramener le livre, si les joueurs ne sont pas au rendez vous tantpis pour eux, tant que le manuscrit est à bord.

Les personnages vont être privilégiés pendant le voyage, ils auront un hamac dans la cabine du capitaine sauf s'ils sont plus de six, ils seront exempts de corvées sauf s'il souhaite participer à la manœuvre du navire.

L'aventure en plus

- *Souvenez-vous que nos personnages ont passé leur nuit dans les bras de charmantes demoiselles, imaginez qu'une d'entre elle se réveille le matin, se sentant toute seule, et son bel amant lui ayant fait de belles promesses pour la séduire la veille au soir, elle décide de le rejoindre, complètement éploré que celui-ci se soit enfuit au petit matin. Vous avez bien un personnage libertin dans votre groupe, c'est le moment de lui rappeler ces frasques de la veille... Et qui dit qu'il ne doit y avoir qu'une seule amoureuse éperdue...*

Scène 2

C'est pas l'homme qui prend la mer ...

Après son petit entretien avec les RJ et le seigneur Villanova, Le Capitaine se prépare à appareiller, il fera faire aux personnages un rapide tour du propriétaire sous une pluie fine et moins agressive, le vent est tombé. La « Ragno dei mari » est une frégate de moyen tonnage, elle est plus utilisée comme bateau de voyage que comme bateau de commerce, elle est rapide et très manœuvrable, mais très faiblement armée. Ce bateau est idéal pour un voyage rapide. Son équipage est compétent et plusieurs autres marins ont été recrutés pour l'occasion du voyage. (Retrouvez les caractéristiques du bateau dans le générique)

Et c'est à ce titre, qu'une jeune femme a décidé de se faire engager comme marin pour la traversée, mais il ne s'agit pas de n'importe qui... En effet Cette jeune femme qui s'est déguisée en homme afin que son identité reste secrète, se nomme Anne-Elisbeth Macallister. Ce nom vous est peut être familier si vous traînez souvent du côté de l'Avalon. Il s'agit de la fille de Dors Macallister, le Chevalier noir de la Reine Elaine. Cette jeune fille fait partie de ma story line. Elle est ici incognito en tant qu'envoyée des Filles de Sophie, afin d'empêcher une catastrophe. L'oracle a eu la vision de la machine infernale et des projets de Villanova, mais comme l'hydromancie n'est pas une science exacte, elle n'a que peu de détails. De plus Valentina Villanova a parlé à l'ordre du livre qui permet de faire fonctionner la machine. Notre espionne va donc suivre les RJ et si possible dérober le livre afin de le ramener aux Filles.

Un Homme de main du N.o.m. a également pris place dans l'équipage, personne ne sait qui il est. Il surveillera de loin les RJ et agira au bon moment.

Le voyage jusqu'à Marcina dure environ 6 semaines, les personnages peuvent aider à la manœuvre du navire ou trouver d'autres occupations. Laissez les faire de longues séances de Roleplay entre eux et avec les membres de l'équipage si cela vous tente. Éviter cependant de les faire croiser le chemin d'Anne-Elisbeth qui pour l'occasion se fera appeler Allan

Brighton. Les membres d'équipage sont au nombre de 50. Les événements de la scène 2 sont un peu à l'image de la traversée en bateau de la Croix d'Erèbe. Il s'agit d'un enchaînement de petites scènes que vous pouvez changer, intervertir ou supprimer. La scène intitulée « calme plat » devrait pourtant être jouée pour mettre les joueurs à cran mais il est préférable qu'elle soit jouée en dernier.

Première scène : Ceci n'est pas un exercice... !!! Valeur : faible à élevé

Alors qu'il navigue au large de la Castille, 4 voiles Montaginoises se présentent à l'horizon. Il s'agit visiblement de vaisseaux armés pour la guerre, ils semblent se diriger tout droit vers le navire de Rolando. Le Capitaine ne semble pas vouloir échapper aux Montaginois, mais si vos PJ sont recherchés par la Montaigne, auront-ils peut être envie de leurs fausser compagnie. Un personnage castillan pourra également vouloir éviter la rencontre. Si les PJ souhaitent se soustraire à ce qui paraît être un banal contrôle de routine, il faudra user de beaucoup d'arguments pour que Rolando accepte de prendre la fuite. Dans ce cas organisez une petite course poursuite entre la « Ragno dei mari » et les navires Montaginois. Logiquement le navire Vodacce devrait échapper à ses poursuivants sans trop de soucis, mais souvenez-vous qu'il n'est pas armé pour la guerre et que les Montaginois, eux, sont bardés de canons.

Si les PJ se soumettent au contrôle, faites intervenir un capitaine de navire zélé et soupçonneux qui cherchera le petite bête au capitaine et aux passagers, leurs demandant le but de leur voyage etc... attention cependant à ne pas engager de combat. Si cela doit arriver servez vous des caractéristiques des vilains/hommes de main et brutes du générique. Les Montaginois devraient être au moins une quinzaine (1 vilain, 2 hommes de main et 12 brutes).

Deuxième scène : Vire le vent ... Vire le vent... Valeur : moyen à très élevé

Après deux semaines de voyage, le capitaine semble soucieux, il remarque les gros nuages qui se profilent à l'horizon. Il prévoit un grain de grande violence qui devrait être sur eux d'ici la tombée de la nuit. Le front de tempête est si grand qu'il est impossible à éviter, il va falloir passer au travers. En effet quelques heures après la tombée de la nuit, de violente bourrasque commence à remuer sérieusement le navire, demandez à vos joueurs de faire des jets d'équilibre pour le moment relativement facile (Nd 15). La pluie vient ajouter un côté dramatique à la situation. Le pont du navire est très glissant et il est difficile de tenir debout. Si certains

Le J un peu trouillard se cache dans la cabine du capitaine faire leur quand même effectuer un petit jet d'équilibre.

Puis vient la tempête... le vent se déchaîne ... Les hommes d'équipage sont obligé de redoubler de travail pour gréer. Si vos Joueurs veulent participer, Gréer Nd 20. Si les jets sont réussis tout va bien, en revanche s'ils ratent le jet, la voile emportera le mat qui cédera à moitié sous la pression des vagues, du vent et de la pluie dans les voiles. Faites faire un jet d'équilibre Nd 30 à toutes personnes en train de gréer, en cas d'échec, c'est le grand plongeon. Toutes personnes qui tomberaient à l'eau devraient réussir un jet de Gaillardise/nager difficulté 15, puis 20 après 1 minute puis 25 après 2 minutes etc. Si le jet s'avère être un échec, le personnage commencera à se noyer (L.183 du GdM). A partir de là, essayer de faire marcher la solidarité entre vos joueurs et l'équipage et faite en sorte qu'ils trouvent des solutions ingénieuses pour repêcher les hommes tombés à l'eau. Pour nos pleutres dans la cabine, il se peut fortement qu'une vague immense vienne briser la dunette arrière et emporte tout sur son passage, Le J compris !!! La scène doit être rapide et épique, les joueurs doivent réagir vite et faire preuve de courage et d'héroïsme (pensez d'ailleurs à les récompenser de quelques dés d'héroïsme s'ils se montrent à la hauteur). Si jamais certains n'avaient pas compris le sens du terme héroïsme, et bien faite en sorte que son prochain perso soit meilleur que celui-ci (Après tout, qui as dit que les héros ne pourrait pas mourir dans 7th sea). Mais une telle solution est surtout prévue pour les irrécupérables !!! ☺ Faites leur entendre au loin le chant des sirènes peut être que ça les fera bouger !!!

Après leur avoir fait faire 352 jets d'équilibre (Nd 25/30), 635 jets de gréer (Nd 25/30) et 486 jets de piloter, laissez la tempête se calmer.

Elle aura duré pendant plusieurs heures de la nuit et aura fait beaucoup de dégâts. 2 hommes seront portés disparus, et le mat et la voilure seront en piteux état. Il faudra deux jours pour réparer, si vos personnages ont des compétences en charpenterie faites leur faire un jet Nd 15, pour chaque tranche de 5 au-dessus du Nd faites leur gagner une demi-journée (1 jour et demi).

Après ce léger contre temps, le voyage pourra reprendre.

Troisième scène : le masque valeur très faible

Cette scène peut être gérée de plusieurs façons. L'un de vos Le J pourrait se retrouver avec l'épée de Damoclès « amnésique » à différent degré. Explication :

Par une belle journée ensoleillée, les marins vaquent à leurs occupations, quand tout à coups, la vigie crie du haut du mat : « Embarcation droit devant ». Le Capitaine prend alors sa longue vue et constate que sur un frêle esquif (barque, radeau, planche de bois, etc. comme bon

vous semble) se trouve un naufragé. Après avoir rapproché le navire et monté l'infortuné personnage à bord, les joueurs et l'équipage constatent que l'homme est dans un piteux état, ses vêtements en lambeaux portent encore le symbole de la guilde des explorateurs. Mais autre chose saute beaucoup plus aux yeux... En effet le visage de l'homme est recouvert d'une espèce de masque d'une matière inconnue qui semble ne faire qu'un avec son visage. Avec cette chose sur le visage il est impossible de voir à quoi ressemble l'homme. Celui-ci est pour le moment inconscient. Dès que quelqu'un essaiera de retirer le masque, ce dernier tombera au sol. L'objet est de fabrication étrange (d'origine Svrneth), il est couleur nacré, possède deux trous pour les yeux et une dizaine de trous plus petits au niveau la bouche pour permettre la respiration. Si quelqu'un essaie de le mettre à moins de dix centimètres de son propre visage, le masque se collera à sa figure, se développant et englobant la tête entière. Le personnage tombera immédiatement inconscient.

Il s'agit en fait d'un artefact Svrneth très puissant. Il permet d'effacer totalement la mémoire d'un individu, ce dernier tombe inconscient jusqu'à ce que le masque lui soit retiré, en attendant il est en complète catalepsie, mais curieusement son corps n'a plus besoin de se nourrir. Plus la prolongation aux effets du masque sera longue, plus l'amnésie sera profonde. En termes de jeu, une fois que le personnage a mis le masque, au bout de 30 secondes, il commence à perdre la mémoire, il oublie une partie de son passé en commençant par les souvenirs les plus éloignés (Parents, frères et sœurs, et souvenirs d'enfance...) Épée de Damoclès Amnésique 1pp, au bout d'une minute, les souvenirs effacés se rapproche un peu plus du présent (adolescence, amis, femme, enfants...) Épée de Damoclès Amnésique 2pp, au bout de 2 minutes, le masque efface complètement la mémoire (nom, date et lieu de naissance ...) Épée de Damoclès Amnésique 3pp. Si jamais le masque est porté plus de cinq minutes la perte de mémoire est totale, le personnage ne sait même plus parler, écrire, marcher etc. Épée de Amochées Amnésique 4pp, a ne réserver qu'aux joueurs porte poisse ou à ceux que vous n'aimez pas. ☺.

Mais revenons à nos moutons...

Le naufragé est dans un piteux état, il commence à reprendre ses esprits. Le seul problème est qu'il a porté le masque tellement longtemps qu'il n'est même plus capable de marcher, son corps est couvert de plaies infectées dues au mauvais traitement du sel et des oiseaux de mer.

La suite des événements est à votre bon vouloir. Vous pouvez lui faire retrouver la mémoire miraculeusement ou le laisser tel quel, vous devrez lui réapprendre à marcher etc.

Encore une petite chose utile : L'homme se nomme Lucio Di Angelo, 25 ans

Vodacce, chasseur d'artefact pour le compte de la société des explorateurs, il a découvert le masque dans une ruine en Vodacce, il comptait le ramener à Carleon pour l'étudier, mais la

curiosité étant un vilain défaut, il a essayé le masque sur le bateau qui le ramenait en Avalon. Subissant une attaque de Pirates le bateau a été coulé. Et nos héros sont tombés dessus par hasard. Les éléments manquants sont laissés libre s'il vous chante de faire un scénario avec ce synopsis.

Quatrième scène : L'horreur des profondeurs valeur : très élevé

Un classique du genre, une grosse bête mal réveillée n'est pas contente que le bateau des RJ passe au-dessus de sa tête.

Un matin alors que les personnages sont encore endormis, ils sont réveillés en sursaut par un énorme raclement sur la coque du navire. Ayant encore du sommeil plein les yeux, nos RJ débarquent sur le pont pour s'apercevoir qu'ils sont en pleine mer et que les rochers sont plutôt rares en pleine mer !!! Laissez les se réveiller un peu et faites passer la bête à l'attaque. Il s'agit d'un calamar géant (p.155 du GdM). Poussez les à agir rapidement, car une fois que la bête aura saisi le navire, elle pourra l'entraîner par le fond. Il serait dommage que nos héros continuent à la nage. Faites de la bataille un moment dramatique (revoyez 20000 lieues sous les mers ou pirates des caraïbes 2). Dès que le Calamar aura subit 10 blessures graves, il repartira d'où il est venu.

Cinquième scène : Calme plat valeur : peu élevé

Cette scène devrait être jouée pour accentuer la tension entre les joueurs. Il s'agit de les mettre à bout de nerf et de les voir s'entrechoquer les uns avec les autres.

Alors qu'il ne sont plus qu'à quelques jours de Marcina, le calme commence à s'installer. Le soleil tape fort, le vent tombe et bientôt le navire n'avance que par l'inertie. Puis... Il finit par s'immobiliser... Le bateau ne disposant pas de rame, il est impossible de le faire avancer. C'est ce qu'on appelle un calme plat. Au début rien ne devrait paraître tragique aux personnages.

Pourtant le navire va rester ainsi pendant près de deux semaines. Les stocks de nourriture étant prévu pour sept semaines de voyage, les rations vont être complètement épuisées la dernière semaine. Déroulement des opérations :

1^{er} jour : A 2 jours de Marcina, le vent tombe, le navire continue sa route grâce à l'inertie.

2^{ème} jour : Le vent étant nul, le bateau s'immobilise complètement, le capitaine commence à rationner l'équipage au cas où...

3^{ème} jour : Pas d'amélioration, certains marins essaient de pêcher, sans succès...

4^{ème} jour : La nourriture commence à manquer, d'ici 3 à 4 jours, ils n'y aura plus rien à manger.

5^{ème} jour : Le peu de nourriture qu'il restait à été dérobé pendant la nuit par un marin, la tension monte sur le navire.

6^{ème} jour : Un petit regain d'espoir lorsqu'un marin arrive à pêcher un énorme thon, cela suffira à nourrir l'équipage pour 2 jours.

7^{ème} jour : Toujours pas de vent dans les voiles, le soleil commence à être de plus en plus brûlant, la température sur le pont supérieur atteint les 50° en pleine journée, l'eau s'évapore très vite.

8^{ème} jour : Plus de nourriture. Les marins sont obligés de se nourrir du biscuit servant à l'origine pour éviter l'humidité des cales. Cependant après sept semaines d'humidité le biscuit est moisi et les vers se sont installés à l'intérieur, c'est malheureusement la seule source de nourriture qu'il reste sur le bâtiment.

9^{ème} jour : Jet de détermination Nd 15 pour tous le manque de nourriture et d'eau se fait cruellement sentir 1 blessure grave si le jet est raté + 1 par tranche de 5 points au-dessous du Nd.

10^{ème} jour : certains pirates sont malades, nouveau jet de détermination Nd 20, partout sur le navire on cherche l'ombre. Les petits malins qui chercheront à boire de l'eau de mer vont avoir quelques surprises, le premier jour tout ira bien, mais il faudra en boire beaucoup pour se désaltérer. Or la quantité d'eau de mer bu les rendront malade dès le lendemain (jet de Det. Nd 35).

11^{ème} jour : Un marin est mort, il faut vite se débarrasser de son cadavre avant que la maladie ne s'installe. Comme si ça ne suffisait pas, les rats que l'on ne voit jamais sortent de leurs trous par manque de nourriture, la nuit il vont grignoter les marins endormis, Bien sur nouveau jet de Détermination Nd 25, même les jets de premiers secours seront inefficaces, ce qu'il manque c'est de l'eau.

12^{ème} jour : Les rats se font de plus en plus agressifs. Un marin fini par en attraper un et s'apprête à le déguster, quand un autre marin, affamé le frappe violemment pour récupérer sa maigre pitance, s'en suit alors une formidable bagarre ou chacun essaie de récupérer le pauvre rat mort. Le capitaine mettra fin à la bagarre en tirant un coup de feu en l'air et en jetant le rat par-dessus bord. Jets de Détermination Nd 30.

13^{ème} jour : Le bateau à bouger, une légère brise se lève, le navire ne prend suffisamment pas assez d'élan pour avancer à une allure correcte, le fait que le bateau avance même à faible allure redonne de l'espoir aux marins, le jet de Détermination est de Nd 20.

14^{ème} jour : Après 14 longs jours de calme plat, le vent se lève à nouveau, et les marins sont heureux de constater que les voiles se gonflent à nouveau. La première étape maintenant consiste à s'arrêter sur une petite île avant Marcina à une journée de route pour refaire le plein de vivre et d'eau.

Les PJ auront sûrement pris quelques blessures graves, ils les perdront après avoir fait un bon repas et une nuit complète de bon repos.

15^{ème} jour : Ils arrivent enfin en vue de Marcina.

Scène 3

Rhum, cocotier et brasse coulée !!!

Si vos PJ ne sont jamais aller dans les îles, ils vont être surpris du changement de décors. Ici la mer est bleue turquoise, si transparente que les bateaux semblent flotter au-dessus des récifs de corail. De formidable poissons multicolores illuminent le fond des mers, des plages de sable blanc s'étendent à perte de vue, parsemées çà et là de palmiers ou de cocotiers. Au-dessus des plages, s'élèvent de grands blocs rocheux qui forment de petites montagnes de roche volcanique, les forêts vierges qui y poussent sont composées d'arbres gigantesques, la lumière du soleil n'atteint jamais le sol des sous bois. Les îles sont composées à 80 % de ce genre de végétation. En ce qui concerne Marcina, Une petite digue en bois sert de port.

Beaucoup de navires accostent ici pour refaire le plein de vivre et d'eau potable avant de reprendre la mer. Une petite ville a été construite autour du port. Les habitations sont faites de bois et de feuilles de palmier. Une auberge « en dur » a été construite pour accueillir les voyageurs de passage. Il n'y a pas grand chose d'autre ici, quelques plantations de canne à sucre et de tabac ici et là ; ainsi que des séchoirs à poissons, de grandes perches posées à l'horizontal sur des trépieds à 2 mètres du sol. Après les manoeuvres d'accostage et d'amarrage du bateau, les PJ peuvent mettre pied à terre. Une demi-douzaine de navires est déjà à quai et de nombreux marins s'affairent à charger et décharger des vivres et autres denrées. Les personnages seront surpris de voir que la plupart des habitants de l'île ont la peau très foncée, ils ne sont vêtus que d'un cache sexe en toile et les femmes gardent généralement les seins nus.

Les joueurs vont pouvoir se reposer pendant quelques heures dans un vrai lit pendant la nuit.

Le capitaine les informe qu'il repartira dans 48 heures et que pendant ce temps ils peuvent faire ce qu'ils ont envie. Ses marins et lui-même s'occuperont des préparatifs du retour.

L'auberge est un lieu simple mais convivial, il est possible de louer une chambre pour les tous les joueurs mais qu'ils ne comptent pas avoir une chambre chacun, l'auberge est bondé de marins.

Ils auront ensuite l'occasion de goûter au merveilles des îles : Rhum, cigare et même s'ils le désirent, certaines natives vendront leurs charmes pour 1 ou 2 guilders.

Que va t'il se passer pendant que les joueurs sont à terre. Tout le monde sait que les marins boivent, et quand les marins boivent, les marins parlent. Un marin bien saoul va parler à un autre marin, du livre de Villanova et de son contenu, le secret va rapidement faire le tour des

bateaux. Une fois rentré sur le continent, les marins continueront de parler et rapidement le secret si bien gardé, finira par arriver aux oreilles des Chevaliers de la Rose et la Croix qui vont également tenter d'intercepter nos héros avant qu'ils n'atteignent la demeure de Villanova. De plus le Prince étant un minimum prévoyant et pour brouiller les pistes, il a envoyé son cousin Armando afin de couler le navire des joueurs, récupérer le bibliothécaire et le livre, un Galion armé jusqu'au dent attend donc nos PJ à une journée de route d'ici. Mais pour le moment laissons profiter nos PJ de ce bref moment de repos.

Le lendemain ou peut être le jour même nos joueurs vont vouloir trouver Angelo Papirrossi. Il se trouve à l'auberge et attend sagement que l'on vienne le chercher. Cependant ce pauvre vieux n'a plus toute sa tête. Il est devenu une sorte de légume qui marche et qui balbutie parfois dans des langues étranges, par moment il retrouve un peu sa lucidité et récite un verset du livre des prophètes, mais il n'y a pas grand chose à en tirer. Il garde précieusement le manuscrit sur lui et piquera une crise de nerf si on essaie de lui enlever. Quand tout ce petit monde sera prêt le navire pourra reprendre la mer.

Les PJ vont donc monter à bord avec Angelo.

Il vous appartient maintenant de faire marcher votre sens de l'improvisation. Explications : Anne-Elisbeth notre espionne de charme va entrer en scène. Elle va attendre qu'Angelo soit à bord pour lui administrer un sédatif qui va le paralyser (vu que c'est un légume, il ne sera plus sous l'effet de la drogue avant que les PJ ne s'en aperçoivent), se saisir du livre, le remplacer par un autre et redescendre du bateau sans être vu. Il est capitale que vos joueurs ne remarquent pas la supercherie. Arrangez-vous pour qu'Angelo soit seul dans la cabine au moment du départ. Même deux minutes suffisent. Ensuite elle va descendre par la dunette arrière et attendre un autre bateau qui arrivera une journée après. Faites en sorte que les PJ soit sûre d'avoir le livre, au pire si cela est plus facile, dites au capitaine de mettre le livre dans un coffre, Anne-Elisbeth se fera un plaisir de l'ouvrir et de le refermer avant de prendre la fuite. Ce que ne sait pas notre belle rousse, c'est qu'un individu a assisté à la scène, il s'agit de l'espion du N.o.m. . Il sautera à l'eau aussitôt après Anne-Elisbeth et attendra patiemment. Il va attendre qu'elle soit revenu sur le vieux continent pour agir.

Pendant ce temps nos héros vont profiter du doux paysage qui s'éloigne et retourner à leurs occupations maritimes.

Le lendemain alors qu'ils seront en pleine mer, ils croiseront un galion battant pavillon castillan la « Santa Maria ».

Il s'agit du cousin de Villanova qui vient enlever Angelo pour le ramener en Vodacce, en battant pavillon castillan, il espère encore plus brouiller les pistes.

Le navire passera étonnement près de celui des joueurs. De la proue du navire un homme jettera une flèche ensanglantée à travers la dunette arrière, ceci permettra à un mage porté de se glisser par un portail dans la cabine du Capitaine et d'enlever Angelo prenant le mauvais livre au passage. (attention néanmoins si vous avez opté pour l'option coffre plus haut, il va falloir improviser, l'important est qu'Angelo se fasse enlever)

Une fois la « Santa Maria » à hauteur du navire de Di Savino, ses sabords s'ouvriront brusquement et il tirera sur le navire occasionnant de lourds dégâts. Il prendra ensuite la fuite n'offrant que l'image du nom du bateau à nos pauvres héros infortunés. La « reigno dei mari » terminera ici son voyage et commencera à sombrer se déchirant en deux et faisant voler des éclats de bois partout aux alentours. Nos héros pourront sauter avant que le bateau ne coule.

Perdus en pleine mer nos vaillants héros vont devoir réussir quelques jets de nager Nd 15 pour pouvoir s'accrocher à un débris flottant. Si vous voulez le faire plus épiques vous pouvez improviser que plusieurs marins se noient et que les PJ essaient de les sauver. Les requins viendront mettre un peu de piment au jeu. De toutes les façons nos malheureux aventuriers finiront par être à bout de force et c'est fort logiquement qu'ils s'évanouiront sur leur radeau de fortune.

Acte 3

Où nos héros font bronzette sur une plage de sable blanc, crapahutent dans la jungle et reviennent enfin sur le vieux continent.

Scène 1

Un réveil difficile

Un où deux jours plus tard (à votre bon cœur), ils échoueront sur une plage, sur une île inconnue. Le nombre de membres de l'équipage encore en vie est à votre entière discrétion.

Toujours est il que nos braves héros vont se réveiller endoloris et courbaturés de leur combat contre les flots. Ils se trouvent désormais sur une île plus proche des caraïbes que de l'Archipel de Minuit, connue des seuls pirates du coin qui viennent se ravitailler en eau douce et en fruit, tout en voulant éviter la civilisation. L'île est assez grande, mais trop petite pour figurer sur les cartes maritimes théânaes. Elle est habitée par une tribu Arawaks plus ou moins amicale !!! A savoir que les Arawaks sont cannibales, mais essentiellement envers leurs ennemis !!!

Voyons voir comment vont se comporter nos pauvres PJ. Mais tout d'abord un peu de marche à pieds.

Nos héros vont donc avoir la surprise de se réveiller sur une plage de sable blanc, bordée par une forêt vierge, le sable et la forêt s'étendent à perte de vue, la plage est parsemée de cocotier et nos héros affamés pourront, s'ils en ont l'idée, boire et manger grâce aux noix de coco. Mais peut-être penseront-ils d'abord à se regrouper, car il n'est nullement obligé qu'ils se réveillent les uns à côté des autres.

C'est donc après s'être retrouvé et rassasié, que nos personnages vont commencer à explorer l'île. Peut-être nos PJ ne vont-ils penser qu'à reprendre la mer en construisant un radeau, dans ce cas ils ne trouveront pas suffisamment de bois pour le construire, il faudra s'aventurer dans la forêt.

L'aventure en plus

- Un des héros a disparu !!! Peut-être s'est-il échoué de l'autre côté de l'île ? Peut-être s'est-il fait enlever par les natifs de l'île ? Ou peut-être s'est-il noyé ? En tout les cas ses amis ne voudront sûrement pas l'abandonner à un triste sort. Cette aventure peut durer pendant la scène une et deux si vous le désirez, il faudra juste gérer le PJ manquant à part des autres...

Scène 2

Moi pas être cannibale... Moi juste manger ennemis !!! Toi être mon ami ???

Voici donc nos héros prêt à affronter la jungle et ses habitants, faites leur faire un petit inventaire du matériel qu'ils leur restent, à savoir que les armes à feu seront inutilisables à cause de l'eau de mer et ce n'est pas avec l'humidité de la jungle que cela s'arrangera.

C'est sous un soleil de plomb qu'il pénétreront dans la forêt vierge. Le contraste est saisissant. La chaleur de la plage est vite remplacé par la moiteur de la jungle. Ici le soleil n'arrive pas jusqu'au sol, les arbres font parfois jusqu'à 100 mètres de haut, les joueurs sont assaillis par des colonies de moustiques. L'eau de la forêt n'est pas potable, si vos joueurs s'aventuraient à en boire, faites leur faire quelques heures plus tard un jet de détermination Nd 20. En cas d'échec, le personnage sera pris d'un terrible mal de ventre et se verra infliger un malus de 2G2 sur tous ses jets jusqu'à ce qu'il reçoive un remède.

Faites les tourner en rond dans la forêt, rendez-la inquiétante, faites les attaquer par des animaux sauvages et faites les traquer par des bêtes affamés. Bref rendez-leur le voyage désagréable et aussi difficile que possible.

Bien sur si nos héros avaient dans l'idée de faire demi-tour pour regagner la plage, et bien il s'avèrera qu'ils sont tout bêtement perdus dans la jungle.

Après quelques heures à crapahuter dans la jungle, faites leur faire un jet de perception très difficile Nd 25, annoncer à ceux qui ont réussi, qu'ils sont suivis. Bien sur, ils ne verront jamais leurs poursuivants, ils apercevront seulement furtivement quelques ombres et formes éparées. Il s'agit de la tribu Arawaks locales qui a repéré nos vaillants aventuriers, ils se contentent pour le moment de les observer et de connaître leurs intentions. Si nos héros tentent une embuscade pour attraper un de leur poursuivants, ils seront attaqués à coup de fléchettes empoisonnées. Environ 25 guerriers Arawaks (4 bandes de 6 brutes et un homme de main) sont à la surveillance de nos héros. Une fois la cible touchée, le poison de la fléchette fera son effet. Accordez à vos joueurs un test de Détermination Nd 15 au premier round, au deuxième round Nd 20 et au troisième round 25, si le personnage résiste à ce dernier, il ne craindra plus rien. Dans le cas où l'un des jets serait raté, le personnage s'évanouira. Si vos joueurs sont hostiles aux indigènes essayez de les endormir tous, un combat contre eux ne serait pas une bonne affaire pour nos héros.

Si vos joueurs ne tentent rien contre les Arawaks, l'un d'eux se montrera à eux timidement. Les Arawaks sont grands et beaux, ils ont la peau cuivrée et les cheveux noirs, ils sont le plus souvent nus et ne portent qu'un cache sexe.

Après être sur que les joueurs ne leurs sont pas hostiles, ils se montreront tous et emmèneront les joueurs dans leur village.

Après avoir parcouru quelques kilomètres dans la forêt, nos joueurs vont découvrir un paysage de rêve. Une fois sortis de la jungle ils vont de se retrouver devant un immense lac surplombé de promontoires rocheux d'où s'écoule une grande cascade. Là, un petit village fait de maison de bois les attend. Les Arawaks restés au village accueillent le retour de leurs chasseurs et des héros avec une grande joie. Nos joueurs vont être subjugués par la beauté des femmes, celles ci ne portent aucun vêtement (bien que les femmes mariées portent un cache sexe), leur corps est recouvert de peinture et elles portent de bijoux fait de pépites d'or martelées.

Le village se compose de plusieurs maisons de bois recouvertes de feuilles de palmier. Elles-ci sont construites sur deux étages et on entrepose la nourriture au deuxième pour garder les aliments à l'abri de l'humidité. Une grande maison rectangulaire se tient au centre du village, c'est la maison du Sacique ou Chef du Village, c'est également le lieu des cérémonies.

Sur le fronton de la maison, on trouve un zémi (représentation d'esprit sous forme de petites statuettes) ainsi qu'un Duho (un siège cérémoniel qui symbolise le pouvoir du chef).

Nos aventuriers vont être invités à se laver dans le lac par des femmes très accueillantes (mais sans aucune arrière pensées), on les conduira ensuite dans la maison du Sacique, où leur sera servi des fruits et du poisson, accompagné de lait de coco, sous les yeux amusés du chef du village et de ce qui semble être son épouse. Les Arawaks ne parlent qu'un dialecte local, il va donc être très difficile de communiquer pour nos héros. Ils pourront ensuite prendre du repos,

des hamacs seront mis à leur disposition pour la nuit dans différentes maisons du village.

Attention cependant, les Arawaks ont un sens de l'hospitalité très développé, mais un manque de respect envers un membre du village quel qu'il soit signifiera la mort pour le personnage.

Donc attention aux joueurs un peu dissipés.

Après une bonne nuit de repos, les personnages vont pouvoir essayer de discuter de leurs soucis avec le chef du village, celui-ci ayant des difficultés à comprendre ce qu'ils disent, les emmènera à la maison du Béhique (shaman). Essayez de rendre l'entrevue aussi mystique que possible. La maison du Béhique est remplie de « grigri » et de colifichets en tous genres, des plantes sèches sur des fils pendus au travers de la pièce, et au fin fond de la maison se trouve un vieux bonhomme tout tassé sur son fauteuil en roseau. Faites comme si celui-ci attendait la visite des joueurs et annoncez leur clairement que vous savez pourquoi ils sont venus vous voir. Adressez-vous à eux dans un Avalonien plus que moyen (vous comprendrez plus tard pourquoi le Béhique parle Avalonien).

Après avoir lancé quelques osselets, et fait fumer deux ou trois morceaux d'encens, le béhique s'exprimera à eux : « Quand le soleil se sera couché puis relevé et qu'il sera à son zénith, rendez-vous sur la plage du soleil couchant. Là vous sera révélé le chemin du retour. »

Laissez vos joueurs cogiter un peu sur cette phrase plus qu'énigmatique et s'il ne trouve pas où ils doivent aller et quand, expliquez leur que le lendemain vers midi, ils doivent se rendre sur la plage à l'ouest de l'île, là-bas les attendra un navire.

En attendant le lendemain, nos joueurs peuvent en profiter pour en apprendre plus de leurs hôtes, ils ne rencontreront peut-être pas de si tôt une tribu Arawaks et leur curiosité devrait être attisée par leur mode de vie et leur culture.

Le soir, une cérémonie sera organisée en leur honneur. Au programme, boisson exotique alcoolisée faite maison, danse rituelle, parure de cérémonie et peinture, et pour finir, fumage de pipe aux herbes plus ou moins hallucinogènes au coin du feu.

Après tout ça nos héros éméchés pourront aller prendre un peu de repos avant le chemin du retour.

L'aventure en plus

- *Si vous avez un vide à combler dans la journée, les villageois proposeront à nos héros quelques joutes physiques comme de la lutte, un dérivé de tir à la corde, des combats en équilibres sur des rondins de bois avec de grande gaule en bois, etc. Certains moins physiques, pourront s'éprendre d'une belle Arawaks (Épée de Damoclès en vue...), d'autre pourraient aller chasser avec le groupe qui les a amenés ici.*

Scène 3

Who Who a pirates life for me !!! (Air connu)

C'est le grand jour pour nos joueurs, ils vont enfin pouvoir regagner leur contrée natale, enfin dans un premier temps l'Avalon.

Au petit matin un groupe d'homme Arawaks viendra les réveiller et les emmèneront sur la plage à l'Ouest de l'île. Ils feront leurs Adieux au villageois qui leur offriront des colliers de fleurs et des bijoux en os et en or, puis ils partiront, escortés par une petite escouade Arawaks qui emmènera avec elle plusieurs ballots de fruits divers. Le voyage prendra quelques heures et ils arriveront un peu avant midi à l'ouest de l'île, sur la plage.

Alors que le soleil sera à son point le plus haut dans le ciel, une voile blanche se distinguera à l'horizon, au fur et à mesure que le bateau se rapprochera, les personnages pourront apercevoir un pavillon Avalonien ainsi qu'un autre pavillon plus petit, celui des chiens de mer.

Le Navire finira par arriver à quelques encablures de la plage, les joueurs pourront remarquer la tête de proue du bateau représentant un énorme serpent la gueule grande ouverte ainsi que son nom : « le serpent de mer » (Bon je sais j'en fais beaucoup avec ce bateau et son capitaine, mais c'était mon perso de 7th sea, alors je peu bien me la péter un peu quand même ☺). Voir sur mon site pour plus d'information sur le serpent de mer et Morgan McDowell.

Une chaloupe sera jeter à l'eau avec six occupants à son bord. Une fois arrivé sur la plage, un homme et une femme descendront de la chaloupe. Ils se dirigeront vers les Arawaks et les joueurs. A leur hauteur, l'homme (1m70, les cheveux mi-longs virant sur le roux, habillé d'un pantalon large rouge, d'une chemise à jabot grande ouverte blanche et d'un foulard sur la tête), se présentera comme Morgan McDowell, Chien de mer Avalonien et capitaine du « Serpent de mer ». La femme (1m80, rousse les cheveux très longs attachées par un catogan, vêtu d'une robe longue highlander) se présentera comme Eleanore Macleod, Quartier Maître du « Serpent de mer ».

Les présentations faites, Les Arawaks parleront deux minutes avec McDowell et ce dernier récupèrera les ballots de fruits. Il se tournera alors vers les joueurs : « Alors on veut rentrer au pays ? »

Il acceptera de les prendre sans aucune contrepartie, cependant il les débarquera à Carleon où lui-même doit se rendre.

Je pense que nos héros sauront saisir l'opportunité de rentrer.

Ils embarqueront sur-le-champ et appareilleront dès que les réserves d'eau potable auront été remplies. Ils pourront ensuite voguer vers la civilisation.

Le voyage pourra sembler long pour le retour, faites à votre guise : vous pouvez reprendre les scènes inutilisées de l'Acte 2 scène 2 ou en inventer d'autre. Évitez cependant d'endommager

le serpent de mer et son équipage, il servira dans le chapitre 2. Les joueurs pourront aussi faire connaissance avec une sympathique et très belle jeune femme : Anne-Elisbeth Macallister. Et oui, en effet McDowell faisant lui aussi partie des filles de Sophie, il a été chargé de récupérer Anne-Elisbeth après qu'elle se soit emparée du livre et de la ramener à Carleon. Les joueurs vont donc faire la route avec le livre qu'il était venu chercher et même la voleuse, mais bien sûr sans le savoir. Il serait fort judicieux que vos joueurs et Anne-Elisbeth deviennent amis, cela pourrait servir lors du chapitre 3.

Profiter du trajet pour demander à vos joueurs de faire un petit débriefing de mission.

Rappeler leur qu'il serait bien qu'il retrouve le livre pour le cousin de Giovanni Villanova et aiguillez les vers la piste du bateau castillan s'ils se sentent perdus quant aux pistes à suivre.

De toutes les manières, le bateau la « Santa Maria » sera la seule piste qu'ils pourront suivre.

Arrivé à Carleon, McDowell débarquera les personnages et leur souhaitera une bonne continuation, il se tient à la disposition des héros si besoin est, contre quelques guilders.

Vous avez désormais le choix de faire une pause dans la campagne et jouer quelques scénarii entre temps, vous pouvez également ne pas jouer la suite de cette aventure, ou au contraire vous y plonger de suite et de lire la suite page 36 à la section « Entracte »

Ceci clôture le Chapitre 1.

Expérience

5 points par tête, 1 point supplémentaire s'ils ont pensé à sauver l'équipage du naufrage ou alors le capitaine Di Savino comme allié.

Générique

Personnages non joueurs par ordre d'apparition

Chapitre 1

Acte 1

Giovanni Villanova : Vilain de Vodacce

Gaillardise : 3

Dextérité : 3

Esprit : 5

Détermination : 4

Danache : 5

Réputation : -130

Épée de Damoclès : -

Arcane : Volontaire

(Arcane volontaire : Aucun héros ne peut utiliser de dés d'héroïsme quand il l'affrontera en combat)

École d'escrime d'Ambrogia (Maître) : Coup de pommeau (escrime) 5, Exploiter les faiblesses (ambrogia) 5, Feinte (escrime) 5, Riposte (escrime) 5.

École d'escrime Villanova (Maître) : Coup fourré (escrime) 5, Double parade (couteau / escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Villanova) 5, Feinte (escrime) 5.

Compétences : Acrobatie 4, Attaque(armes à feu) 4, Attaque(combat de rue) 5, Attaque(couteau) 5, Attaque(escrime) 5, Corruption 3, Coup à la gorge 5, Coup aux yeux 4, Coup de pied 4, Course de vitesse 3, Danse 4, Déplacement silencieux 5, Diplomatie 4, Dissimulation 4, Éloquence 5, Escalade 3, Étiquette 4, Filature 5, Histoire 3, Interrogatoire 3, Intrigant 5, Jeu de jambes 5, lancer 4, lancer(couteau) 5, mathématiques 2, Mode 4, Parade(couteau) 5, Parade(escrime) 5, Pas de côté 5, Philosophie 4, Poison 4, Politique 4, Recharger(armes à feu) 2, Recherches 2, Sauter 4, séduction 5, Sincérité 5.

Avantages : Appartenances : école d'escrime, Appartenance : Guilde des marchands de Vodacce, Appartenance : Novus Ordum Mundi, Beauté du diable, Domestiques, Gaucher, Noble, Polyglotte : Castillan(L/E), Montagninois(L/E), Vodacci(L/E), Réflexes de combat, Réputation maléfique, Scarovese.

Apparence : Giovanni est grand et élancé ; il a un nez crochu et arbore un air des plus sinistres. Il a un bouc et des cheveux noirs. En gros il a tout du vilain.

Desseins : tout ce que Villanova veut, il l'obtient. Quant à ceux qui se mettent en travers de son chemin... Il est prêt à payer leurs obsèques.

Incarnar Giovanni : Agissez comme si vous étiez plus malin que quiconque. Souriez d'un air supérieur quand vous prenez le dessus. Amusez-vous, vous êtes un vilain et cela ne vous gêne guère.

Lucien d'Arragon : Vilain de Montaigne

Gaillardise : 2

Dextérité : 3

Esprit : 5

Détermination : 5

Ranache : 3

Réputation : 30

Épée de Damoclès : Serment (envers le N.o.m.)

Arcane : Brillant

(Arcane brillant : Vous pouvez utiliser un dé d'héroïsme pour obliger un joueur incarnant un héros à rater un jet dans une phase dans laquelle le vilain peut agir. Vous devez utiliser le dé d'héroïsme avant que le joueur ne fasse son jet.)

École d'escrime de la pointe au cœur(Maître) : Marquer(escrime) 5 , Désarmer 5 , Ballestra 5 , Corps à corps 5.

- Ballestra : Une Ballestra est une double fente extrêmement impressionnante : de la position de garde, le spadassin exécute une sorte d'entrechat qui le porte en avant et lui permet de lancer une fente imparable. L'élève de la Pointe au cœur fait un jet de Dextérité + Ballestra avec un nombre d'augmentations égal à la Détermination de l'adversaire. Si la Ballestra est réussie, l'adversaire ne peut opposer de Défense active et diminue de niveau de maîtrise Dès lancés le jet de sa prochaine action. En revanche, si l'attaque échoue, l'élève perd sa prochaine action mais peut tenter une Parade active à condition de dépenser 1 Dé d'Héroïsme.
- Apprenti : L'apprenti bénéficie d'une augmentation gratuite sur tous ses jets d'attaque impliquant une arme d'escrime.
- Compagnon : Le compagnon a appris à entraîner son adversaire dans des passes d'armes de plus en plus spectaculaires et risquées. S'il utilise une Action et réussit un jet d'opposition en Esprit, il peut obliger son adversaire à le suivre : ce dernier aura alors un MD augmenté de Esprit du compagnon x 5 sur toutes ses actions durant 1 tour.
- Maître : Le maître est un véritable tourbillon de verve et de grâce : il gagne 1 augmentation gratuite sur tous ses jets de Courtisan et bénéficie de Ranache augmentations gratuites par tour de combat.

École de sorcellerie portée(Maitre) : Atteindre 5, Attirer 5, Ensanglanter 5, Harmoniser 5, Roche 5.

Compétences : Attaque(escrime) 5, Attaque(pugilat) 3, Amortir une chute 1, Plaque sur l'oreille 3, Code secret 4, Connaissance des bas-fonds 5, Connaissance des noeuds 3, Contact 5, Corruption 3, Course de vitesse 3, Danse 2, Débrouillardise 3, Déguisement 1, Déplacement silencieux 4, Diplomatie 3, Direct 3, Éloquence 4, Équilibre 4, Escalade 3, Étiquette 5, Évaluation 5, Falsification 2, Filature 5, Gréer 3, Intrigant 3, Jeu de jambes 4, Lancer 2, Langages des signes 5, Lire sur les lèvres 5, Marchandage 5, Mode 3, Nager 2, Orientation citadine 3, Parade(escrime) 5, Poison 2, Politique 5, Régisseur 5, Séduction 3, Sincérité 5, Sens des affaires 5.

Avantages : Appartenance : École d'escrime, Appartenance : Novus Ordum Mundi, Dur à cuire, Grand, Grand buveur, Linguiste (Montaginois L/E, Vodacce L/E, Aralonien L/E), Noble, Réflexes éclairs, Relation (N.o.m.), Séduisant, Université, Volonté indomptable.

Apparence : Lucien est un homme séduisant d'une quarantaine d'année, il est grand, bien charpenté, les cheveux clairs et les yeux verts. Il a un visage sympathique et il est de nature joviale. Rien en lui ne montre son statut de vilain.

Desseins : Lucien est entièrement dévoué au N.o.m. il possède une place en or au château du soleil, ce qui lui permet d'être au courant de pas mal de secrets. Il fera tout pour la garder. Cependant s'il doit choisir entre sa vie au château et le N.o.m. il choisira la société secrète sans hésiter.

Incarnar Lucien : Riez, buvez, faites des plaisanteries, vous avez de l'esprit, montrez-le. Cependant ne parler pas trop de vous, et si vous devez en parler ne parler que de vos occupations au château du soleil, vous êtes un homme débordé entre vos voyages de négoce et l'organisation de banquets pour sa majesté, il ne vous reste que peu de temps pour votre vie personnelle.

Vilains, hommes de main et brutes

Dans l'absolu les joueurs ne devraient pas rencontrer d'autres Vilains mais sait-on jamais si vous avez besoin d'un vilain en voilà un « basic ».

Vilain

Gai : 3

Dex : 3

Esp : 2

Det : 3

Ran : 3

Réputation : -30

Épée de Damoclès : -

Arcane : Paranoïaque

École d'escrime Villanova(apprenti) : 3 partout

Métier : malandrin 3 partout, athlétisme 3 partout, escrime 3 partout.

Avantages : Dur à cuire, gaucher, réflexes de combat.

Hommes de main

Gai : 4

Dex : 2

Esp : 2

Det : 3

Pan : 2

Métier : Malandrin 3 partout, Athlétisme 3 partout, escrime ou armes à feu 3 partout.

Brutes diverses

Niveau de menace : 2

Armes habituelles : Rapières(6) ou pistolets(15)

Nd pour être touché : 15

Compétences : pas plus hautes que 2

Gardes de la ville ou de Villanova

Niveau de menace : 3

Armes habituelles Rapières(6) ou mousquets(15)

Nd pour être touché : 20

Compétences : pas plus hautes que 3

Pensez à personnaliser vos brutes avec l'excellente aide de jeu de Jérónimo ici :

<http://www.sden.org/Brutes-avancees.html>

Acte 2

Capitaine Rolando Timeo di Savino Héros de Vodacce

Gaillardise : 3

Dextérité : 2

Esprit : 4

Détermination : 5

Panache : 2

Réputation : 40

Épée de Damoclès : Amour perdu

Arcane : Rassurant

(Arcane rassurant : Vous pouvez activer cette vertu afin d'annuler les effets d'un niveau de peur affectant votre groupe jusqu'à la fin de la scène. (Rien ne vous empêche de l'activer plusieurs fois)

Compétences : *Astronomie 5, Attaque(armes à feu) 5, Attaque(arme improvisée) 3, Attaque(combat de rue) 5, Attaque(couteau) 3, Cartographie 5, Commander 5, Connaissance de la mer 5, Connaissance des nœuds 5, Corruption 2, Diplomatie 4, Équilibre 5, Escalade 5, Gabriamiser 3, Gréer 5, Histoire 4, Lancer(couteau) 5, Lancer(harpon) 3, Logistique(maritime) 5, Mathématiques 4, Nager 5, Navigation 5, Parade(arme improvisée) 3, Parade(couteau) 2, Perception du temps 5, Philosophie 2, Piloter 5, Recharger(armes à feu) 5, Recherches 3, Sauter 5, Sciences de la nature 3, Stratégie(maritime) 2, Tactique(maritime) 2.*

Avantages : *Appartenance : Araignée dressée, Guilde marchande Vodacce, Foi, Grand buveur, Non lié, Polyglotte (Vodacce L/E, Avalonien L/E, Castillan L/E, Croissantin L/E, Eisenor L/E, Montagninois L/E, Vendelar L/E.) Relation(Villanova), Université.*

Apparence : *Rolando est un homme de 50 ans environ, il fait dans les 1m70 et commence à avoir un léger embonpoint, ce qui ne l'empêche nullement de monter aux voiles lorsque le besoin s'en fait sentir. Il arbore de grands yeux bleus et la moitié de son visage est recouvert d'une épaisse barbe noire broussailleuse.*

Dessein : *Ses seuls desseins se sont envolés, il y a de cela 34 ans alors qu'il faisait des études à l'université, il perdit définitivement son seul amour, une jeune Vodacci dont il était éperdument amoureux et qui a été promise par son père à un cousin du Prince Galigari. Il s'est depuis consacré à sa vie de marin, commençant comme baleinier sur un navire Vesten, Il a navigué sur toutes les mers du monde, finissant à force de persévérance par avoir son propre navire, dont Giovanni Villanova était l'armateur. Il a depuis racheté son navire au prince et continue de travailler pour lui. Il est fidèle à Villanova bien qu'il n'aime guère ses manières, mais il est dévoué corps et âme à ses matelots et à son navire. Son bateau tient son nom d'une petite araignée que Rolando a trouvé un jour pataugeant dans un seau, il l'a sauvé de la noyade et dressé. Depuis elle ne le quitte jamais, elle a élu domicile dans sa lourde barbe, ce qui arrange bien Rolando car cela lui donne une bonne raison pour ne pas la couper.*

Incarnar Rolando : *Vous êtes de nature très joviale et vous riez volontiers, parfois cependant vous semblez perdu dans vos pensées. Bien que vous parliez couramment plusieurs langues, efforcez-vous de toujours garder un lourd accent Vodacci. Vous parlez souvent à votre araignée (Selena), ce qui choque souvent les gens qui vous regardent car ils ont l'impression que vous parlez tout seul. Si jamais on vous pose des questions sur le nom donné à votre araignée, éludez rapidement la question, Si jamais on vous parle de votre passé d'étudiant éludez également la question. Rien ne doit vous rappeler votre bien aimée disparue.*

La « Ragno dei mari »(l'araignée des mers)

Frégate

Gaillardise : 2 Dextérité : 6 Détermination : 4

Esprit : 4 Lanache : 5

Modifications : Bon Capitaine (4), Équipage bien entraîné (2)

Défauts : Espace de cargaison mal agencé (4), Sous armé (2)
Tirant d'eau : 4 Équipage : 6
Cargaison : 3 Réputation : 40

Anne-Elisbeth Macallister Héros d'Avalon

Gaillardise : 2
Dextérité : 4
Esprit : 6
Détermination : 5
Danache : 3
Réputation : 40
Arcane : Curieuse
Épée de Damoclès : Parent perdu (mère)
Transe

Métiers : Escrime (attaque/parade) 3, Fouteau (attaque/parade/lancer) 5, Courtisan (toutes) 5,
Espion (toutes) 5, Alchimie (toutes) 2, Herboriste (toutes) 3, Marin (toutes) 3

Avantages : Appartenance filles de Sophie (Hydromancienne); Gang Sidhe; Gaucher;
Grand buveur; Trait légendaire (Esp); Baume de Westmoreland; Montagnois L/E/R
Avalonien L/E/R; Noble (fille de Bors); Protecteur (Macallister) Protecteur; Reine
Elaine; Beauté divine; Garde du corps (Avalonien); Dague de Forsage, Relation (Morgann
Macdowell).

École d'escrime : Necare (Apprentie) (Fille de Sophie) Corps à corps 3, Dissimulation 3,
Exploiter les faiblesses 3, Poison 3.

École de sorcellerie : Mixtio (Maîtresse) (Fille de Sophie)

Compétences de sorcellerie : toutes rang 5

Compétence potion : toutes celles du livre au rang 5

Apparence : Anne-Elisbeth est une jeune fille de 17 ans rousse aux yeux verts, 1m65 environ, sa beauté est troublante, voir irréaliste. Elle a en réalité 22 ans mais a reçu le baume de westmoreland il y a de cela 5 ans.

Historique : Bors a eu une fille avec une jeune femme sidhe il y a de cela 22 ans, la flamboyante est retournée vers son monde d'origine ne pouvant emmener avec elle un enfant du péché, elle l'a donc laissé à son père. Bors a donc élevé sa fille seul, il lui a appris tout ce qu'il sait, l'espionnage, le combat etc..., Quand elle a eu 11 ans Anne-Elisbeth a reçu la visite de bien curieux personnages qui lui ont révélé qu'elle est née avec la « coiffe » de la Dame du lac, après lui avoir expliqué les fondements des Filles de Sophie, elle a accepté de subir le rituel d'initiation et de les rejoindre. A l'âge de 17 ans il a demandé à la

Reine d'accepter sa fille comme suivante. Elle est aujourd'hui sa première dame de compagnie et son amie. Elle est suivante de la Servante d'Avalon (Rhyanna ferch Hywel) et effectue beaucoup de missions pour l'ordre. Récemment elle a rencontré un jeune homme, le Baron Ambrose d'Esterneau de Cissé de Cissé (l'un de mes PJ). Après que ce dernier lui ait fait la cour, elle a accepté de l'épouser, le mariage a lieu dans quelques mois. Ambrose est un homme qu'elle aime mais elle est également intéressée par son domaine qui ferait une bonne base pour les Filles en Montaigne. Quant à lui, il ne sait rien des activités de sa future épouse.

Desseins : Anne est entièrement dévouée aux Filles en priorité, à la Reine d'Avalon et à son futur époux, elle prend également grand soin de la santé de son père et elle lui voue un amour sans limite. Hormis ceci, Anne-Elisbeth ne demande rien d'autre que le bonheur et l'aventure.

Incarner Anne-Elisbeth : Dans le contexte du scénario et vu que son rôle sera un rôle d'espion vous n'aurez pas à la faire intervenir directement face aux PJ. Si c'est le cas, ne dites rien, même sous la torture, contentez-vous d'avalier une potion de catalepsie et échappez-vous par n'importe quel moyen. Dans sa vie publique de tous les jours Anne-Elisbeth est une fille cultivée, ayant les bonnes manières de la cour Avalonienne, elle est franche, directe et ne se laisse pas marcher sur les pieds. En bref soyez de bonne humeur, souriez, gardez le port noble, et si un importun vous ennuie rembarré le sèchement avec des mots subtils mais fermes.

ROS : Anne-Elisbeth est mon Duj préféré, donc ... Ditié... ne l'abîmez pas !!!

Calmar Géant Vilain des 7 mers

Nd : 5

Gaillardise : 8

Dextérité : 3

Détermination : 8

Esprit : 1

Danache : 3

Jet d'attaque : 4g3 (morsure), prise 7g3(prise)

Domages : 8g6 (morsure)

Compétences : Prise 4, Etreinte 4

Capacités spéciales : Après avoir réussi une prise dans l'eau, le calamar géant peut entraîner sa victime sous l'eau. Un joueur incarnant un héros mordu par un calamar géant alors qu'il est en train de retenir sa respiration, doit réussir un jet de détermination contre un Nd égal au montant des dommages qu'il vient de subir (en plus du jet normal des blessures) ; S'il rate ce jet, il devra reprendre sa respiration en ouvrant la bouche et commencera alors à se noyer immédiatement. Les règles de la noyade ne s'applique pas aux calamars géants. Elles sont incapables de se déplacer sur la terre ferme.

Acte 3

Tribu Arawaks

Brutes

Niveau de menace : 4

Armes habituelles : Sarbacane(6 et spécial) et lance(6)

Nd pour être touché : 25

Compétences : Survie : tout à 5

Chasseur : tout à 5

Athlétisme : tout à 5

Homme de main

Gaillardise : 2

Dextérité : 4

Esprit : 3

Détermination : 3

Panache : 2

Avantages : grand

Compétences : Chasseur, survie et athlétisme à 5, lutte 3, lance et sarbacane 3 ou 4.

Béhique Arawaks (shaman)

Gaillardise : 1

Dextérité : 3

Esprit : 7

Détermination : 5

Panache : 1

Le Béhique est le shaman Arawaks, il est chargé de converser avec les esprits, c'est un personnage mystique (d'où le 7 en esprit), c'est le plus vieux de la tribu (environ 90 ans), il est l'âme et le cœur de la tribu. Accorder lui tous les pouvoirs de divination, guérison et autres que vous le désirez. Accordez lui également toutes les compétences que vous jugerez nécessaires.

Le serpent de mer

Gaillardise 8

Dextérité 4

Détermination 3

Esprit 5

Panache 5

Modifications :

Bélier de proue(1 ; +1 B.G à ennemi/ - 1 B.G au bateau)

Mats renforcés(1 ; +2 dés aux jets de blessure)

Caches de contrebande(3 ; il est possible de cacher 1 rang de cargaison)

Figure de proue(5 ; +2 dés d'héroïsme)

Défauts :

Espace de cargaison mal agencé(4 ; -1rang de cargaison)

Vieux(1 ; réparation tous les 6 mois)

Équipage 4

Cargaison 2

Tirant d'eau 3

Réputation 10

Équipage

Morgan McDowell (Capitaine)

Raniah (Vigie)

Eleanor Macleod (Quartier Maître)

Guillaume et Jérôme de Lau (Coq et Cambusier)

Gerth Von Driss (Maître canonnier)

M'Boko (Vigie)

La crevette (Mousse)

John Ashford « le singe » (Gabier)

Table des matières

<u>Entracte</u>	36
	<u>Chapitre 2</u>
<u>Acte 1</u>	37
<u>Scène 1</u>	37
<i>De retour à la civilisation</i>	
<u>Scène 2</u>	37
<i>Retrouvailles</i>	
<u>Scène 3</u>	38
<i>Naufragé</i>	
<u>Acte 2</u>	39
<u>Scène 1</u>	39
<i>L'Est inconnu</i>	
<u>Scène 2</u>	40
<i>Au Palais</i>	
<u>Scène 3</u>	41
<i>Armando a encore disparu</i>	
<u>Acte 3</u>	
<u>Scène 1</u>	41
<i>Sur la trace des fuillards</i>	
<u>Scène 2</u>	42
<i>Embuscade</i>	
<u>Scène 3</u>	42
<i>Explications</i>	
<u>Fin du chapitre 2</u>	43
<u>Générique</u>	44

Entracte

Que va t-il se passer pendant que nos héros se reposent.

Souvenez nous d'Anne Elisbeth, notre belle voleuse, elle va gentilleement prendre congé de nos héros et rapporter le fruit de son larcin à la servante des Filles de Sophie en Avalon. Ce qu'elle ignore, est qu'elle est suivie par un agent du N.o.m. Celui-ci va attendre le bon moment, l'assommer, la kidnapper, lui voler le livre et la jeter dans un lac. Il va ensuite mettre le cap sur la Castille où il attendra un émissaire à qui il donnera le livre. Anne Elisbeth de son côté va être sauvé des eaux par la Dame du Lac, omniprésente dans chaque étendue d'eau d'Avalon. Elle va la remettre sur pied et la charger de retrouver le livre mais cette fois ci aidée de son champion Sir Lawrence Lugh. Usant d'hydromancie Anne Elisbeth va retrouver la trace du voleur et partira escortée de son garde du corps, par un huis menant en Castille en vue d'intercepter le gredin. Nous les retrouverons un peu plus loin dans l'aventure. Quand à nos héros, ils vont pouvoir soigner leurs blessures, prendre un bon bain en galante compagnie et manger à leur faim. Ne les laisser cependant pas trop lambiner, faite un briefing de mission et renvoyer les au boulot.

Acte 1

Scène 1

De retour à la civilisation

Retrouvons donc nos héros à Carleon en Avalon, dans la logique des choses, ils devraient poursuivre leur quête. Pour ce faire, plusieurs options s'offrent à eux :

- Se renseigner sur un bateau nommé la « Santa Maria », faites leur faire des jets de contact auprès des Chiens de mer à Carleon avec un peu de chance, ils finiront par apprendre que la « Santa Maria » a été souvent aperçue du côté de la « Puerto de Sür ».
- Il peuvent également se rendre compte qu'avec le blocus Montaginois, un navire de cette taille ne peut accoster que dans un port qui n'est pas concerné par le blocus, en l'occurrence Puerto de Sür ou Malaca.

Dans tous les cas ils devront se rendre en castille. Ils auront le choix du navire, comme d'habitude, si les joueurs ont un navire à disposition servez vous en sinon, notre bon McDowell sera à la service bien évidemment contre quelques richesses (cupidité oblige).

Scène 2

Retrouvailles

Nos joyeux héros reprennent donc la mer, direction la castille!!!

A vous de voir comment va se passer la traversée. Si vous enchaîner la campagne, peut être que vos joueurs en auront marre de se faire bousculer par des tempêtes ou des Krakens.

Néanmoins voici quelques idées.

- En passant au large de la côte Sud Castillane, nos héros devront échapper à un vaisseau de ligne Montaginois.
- Dans le même ordre d'idée, les Djs se font arraisonner par des Marins Montaginois peu scrupuleux en poste sur le blocus Montaginois. Il cherche à arrondir leur fin de mois avec quelques marchandises, nos héros ne se laisseront sûrement pas faire.
- Au large de la Castille, nos héros subissent une attaque de pirates Croissantins.

Ils vont cependant finir par arriver à la Puerto de Sür sain et sauf ou presque...

Pendant ce temps, Anne Elisabeth et Lawrence Lugh sont partis à la poursuite de l'espion du N.O.M. Ils vont le retrouver à Puerto De Sür alors qu'il s'appête à prendre un bateau pour la Vodacce. Nos deux Avaloniens seront en mauvaise posture quand nos héros arrivent au port.

Nos vaillant héros débarquent à Puerto de Sür, alors qu'ils sont à la recherche d'une

auberge pour passer la nuit, ils entendent un bruit de combat et des cris au détour d'une ruelle non loin des docks. En toute logique, ils devraient aller voir de quoi il retourne. Ils découvriront lors Lawrence Lugh et Anne Elisabeth aux prises avec des malfrats, le combat est inégal et s'ils n'interviennent pas le combat finira en drame pour les Avaloniens. Il y a 6 groupes de brutes deux hommes de main et Lucien D'Arragon (cf chapitre 7). Le combat terminé, arrangez vous pour qu'Anne Elisabeth s'empare du livre en la possession de Lucien sans être vu des Djs. Ces derniers avec un jets d'observation réussi (Nd 25) pourront reconnaître Lucien comme étant l'homme avec qui ils ont parler à l'auberge de la « Crociata santa » dans le chapitre 7. Bien évidemment il sera mort et dans l'impossibilité de révéler quoique se soit. Ces hommes de main ne révéleront pas plus ayant été engagé pour la soirée dans une taverne. Les Djs voudront sûrement savoir ce que font deux hauts dignitaires Avaloniens en Castille et en plus au prises avec des malandrins. Ils déclareront que Lucien était un espion Montaginois qui avait dérobé des documents importants au château de la Reine Elaine. Il sera hors de question que les Djs voient les documents en question. Nos héros vont donc passer encore une fois à côté du livre tant convoité.

Scène 3

Naufragé

Après cette brève escarmouche, les Djs vont pouvoir reprendre leur enquête après une bonne nuit dans une auberge.

- A la Capitainerie, ils apprendront que la « Santa Maria » est attaché au port de Puerto De Sur, mais qu'il a été vendu dernièrement à un Noble Vodacci du nom de Armando Villanova, le bateau n'a pas été revu depuis plusieurs semaines,
- Dans les tavernes et autres repaires louches, on pourra apprendre avec quelques jets réussis de contact et contre quelques doublons, que la « Santa Maria » a été attaqué au large des côtes Vodacci par des Pirates Croissantins. Il sera possible de rencontrer un naufragé du navire.

« Vincenzo le naufragé racontera à qui veut bien l'entendre son histoire. J'vous jure mssieux dames, y z'était au moins deux cent on a rien pu faire, y zont tuer une moitié de l'équipage et l'autre moitié a été emmené pour être vendu. »
- Il sera possible d'apprendre deux ou trois choses de plus contre quelques rémunérations, penser à utiliser le système de répartition, le pauvre Vincenzo étant terrorisé, il faudra y aller doucement, le charme sera la méthode appropriée. Si les joueurs essaie de l'intimider, il s'enfermera dans un mutisme total.
- Le capitaine de la « Santa Maria » est Armando Villanova, il a été emmené pour être vendu.

- Vincenzo a entendu dire alors qu'il se cachait dans la cale que l'équipage serait vendu a un Emir répondant au nom de Malik Shiraz Al'firaz dans la ville de Zafara.
- La « Santa Maria » a été incendié et coulé.

Il ne reste plus aux Djs qu'a trouver un navire les emmenant à l'autre bout de l'Empire du Croissant. Laisser les gérer cette affaire, contractant au passage quelques dettes avec des marchands verveux. (Attention aux Épées de Damoclès!!!)

L'aventure en plus

Un de nos héros un peu libertin, retrouve une vieille connaissance (féminine). Tout trait pour le mieux si notre goujat de Dj ne l'avait pas laisser seule un matin dans son lit lui déclarant qu'il allait chercher le petit déjeuner et qu'il reviendrai très vite. Il est tout a fait logique que la jeune fille hurle au scandale au beau milieu de l'auberge ou d'une place publique.

Acte 2

Scène 1

L'Est Inconnu

Revoici donc nos Djs de nouveau en mer. Cette fois ci vers l'Empire du Croissant. Pour certain se sera leur première visite de cette étrange contrée. Relisez l'excellent supplément sur l'Empire du Croissant afin de donner un peu l'ambiance à vos joueurs. Si vous ne l'avez pas sous la main, allez jeter un oeil ici :

http://perso.wanadoo.fr/le_capharnaum/jdr/7mer/7mer_nat_croissant.html

Concernant le voyage entre la Castille et Le Croissant il est a votre entière discrétion, utilisez les scènes ci-dessus ou faites faire à vos joueurs une ballade de santé.

Zafara est une ville sainte, tous les croyants du monde visite un jour Zafara. Dans cette ville se trouve un hôpital fondé par les kreuzritters. La ville est très commerçante et de nombreux étals couvrent les rues. On trouve ici toute sorte de marchandises, allant des tapis d'orient au sac de kaffé, en passant par les poteries en terre cuite et bien sur les stands de vente d'esclave. Nos joueurs vont donc se retrouver dans une ville parfaitement inconnu avec des moeurs qu'ils ne connaissent pas plus. Autant les mettre en garde de suite sur certaines choses. Ici la vente d'esclave est tout à fait libre, il serait complètement stupide de prendre en pitié les esclaves et de vouloir les sauver tous. Autant dire que la milice de la ville n'est pas tendre et nos héros pourraient se retrouver rapidement à la place des pauvres gens sur l'estrade.

De plus nos joueurs vont déjà avoir suffisamment de soucis comme ça car ils vont devoir se

faire inviter par l'Emir Malik Shiraz Al'Firaz. A moins qu'il ne choisissent de rentrer illégalement. En premier lieu il faut localiser le palais se qui ne sera pas très difficile. Un gamin consentira à les conduire jusqu'aux portes contre quelques métaux précis ou objet sortant un peu de l'ordinaire.

Scène 2

Au Palais

Pruel dilemme pour nos joueurs qui doivent choisir de rentrer en force ou en douceur. S'ils choisissent la force ou la ruse.

- Entrer en douceur ne sera pas aisé mais pas impossible, la garde de l'Emir est omniprésente dans le palais de jour comme de nuit. La visite des lieux étant totalement aléatoire de la part des joueurs, je laisse le passage à votre entière discrétion. La seule chose à savoir est qu'Armando n'est plus là, il a déjà acheté sa liberté, certains membres d'équipage de la « Santa maria » sont ici néanmoins et les joueurs pourront apprendre deux ou trois choses intéressantes.
 - Armando n'est plus ici, il a acheté sa liberté en vendant à l'Emir un secret qui pourrait bouleverser l'avenir du monde.
 - Un détachement de l'Emir est parti il y a quelques jours pour la Vodacce avec Armando.
- Entrer en douceur sera beaucoup plus aisé. Les joueurs pourront demander audience à l'Emir. Celui-ci sera enchanté de les recevoir et les invitera même à déjeuner. Il seront reçus avec les honneurs, l'Emir ne recevant que peu d'étranger au palais, il sera heureux de recevoir des nouvelles du monde. Après des présentations en grande pompe et des quelques banalités et discussions, nos Pjs vont pouvoir s'enquérir du devenir d'Armando Villanova. Voici ce que l'Emir pourra leur apprendre :
 - Armando n'est plus ici, il a acheté sa liberté contre une énorme somme d'argent (Ce qui est faux mais il n'y aura aucun moyen de le savoir)
 - Il a été escorté jusqu'au port de Zafara, où il a pris un bateau marchand à destination de la vodacce (partiellement faux, en effet, Armando est bien parti pour la Vodacce mais avec un contingent d'homme de l'Emir afin de se servir de la machine)
 - Improviser pour les autres questions que les joueurs pourraient poser. L'Emir est quelqu'un d'ambitieux et de revancharde, s'il peut faire du mal aux gens de l'occident il le fera avec plaisir, son unique but en ce qui concerne la machine est de réduire en cendre quelques grandes villes Théanes.

Peut être que vos joueurs emploieront les deux méthodes ce qui leur permettra de leur apprendre un peu plus de choses.

Scène 3

Armando a encore disparu

Nos braves Esjs vont se lancer à la poursuite d'Armando sans vraiment savoir où exactement où il est parti. Encore une fois ils vont devoir arpenter les tavernes et la Capitainerie pour savoir exactement ou chercher. S'ils sont entrés chez l'Emir par effraction, ils sauront qu'ils doivent chercher un bateau croissantin avec des gens de l'Emir et un Vodacce à bord.

En revanche si ils ont gobbé tout ce que l'Emir leur a dit, ils chercheront un vodacce sur un bateau marchand, et là c'est pas gagné pour eux. Laisser les patauger pendant quelques temps à moins qu'ils ne trouvent une idée de génie, sinon une personne du palais viendra les trouver et leur dira que l'Emir n'a pas été tout à fait franc avec eux et qu'il a envoyer un détachement de ses sbires en compagnie du Vodacce. Il sera tout de suite plus facile de trouver auprès de la capitainerie que le bateau est parti pour Porto Spatia en Vodacce.

Nos héros vont devoir retrouver un bateau et repartir pour la Vodacce. *Faites en sorte que le voyage soit rapide pour ne pas lasser vos joueurs.*

Ils arriveront donc sans encombre à Porto Spatia.

Acte 3

Pendant que nos héros joue au marin sur la mer de l'écume, Armando de son côté décide de fausser compagnie à ses hôtes. Il a fait parvenir à un de ses amis Vodacce un message qui est venu le chercher via passage porté. Les Croissantins ont donc continué seul leur route jusqu'à la machine, ne sachant pas vraiment où elle se trouve. Ils vont donc attendre sagement qu'Armando refasse surface. Pendant nos héros vont surgir de nulle part et vont sûrement poser des questions à un peu tout le monde au sujet de Croissantins fraîchement débarqués.

Ils vont donc tendre une embuscade aux Joueurs dans l'espoir d'en apprendre un peu plus.

Ceci dit, ils ne vont pas être les seuls à tendre une embuscade aux joueurs. Les Roses Croix et le N.O.M sont également sur le coup, et comme par enchantement, tout ce petit monde va se retrouver sur la même embuscade.

De son côté, Armando va retourner à Dionna chercher quelques affaires importantes à son domicile et partir en exil. Il sait très bien que si Giovanni apprend qu'il a rendu le secret du livre, il le fera tuer, il décide donc de s'enfuir.

Scène 1

Sur la trace des fuillards

Nos héros débarquent à Porto Spatia, ils vont pouvoir trouver une auberge pour se reposer.

Le lendemain matin ils pourront commencer à enquêter. Ils ne sera pas très difficile de

trouver un groupe de croissantins. De plus ces derniers auront donné des instructions et surtout de l'or afin qu'il leur soit rapporté toutes demandes de renseignements les concernant. *Arrangez vous pour que les premières demandes de renseignements concernant les Croissantins n'aboutissent pas. Un homme partira peu de temps après pour les prévenir. Ils auront alors tout le temps de préparer une embuscade.*

Nos héros vont finir par avoir l'adresse de l'équipage croissantin. Ils ont élu domicile dans un entrepot à la sortie de la ville. Laissez vos joueurs préparer un plan infailible d'invasion, qui échouera lamentablement, les Croissantins n'étant pas là.

Scène 2

Embuscade

Nos héros déçus repartiront sans doute à leur auberge afin de passer la nuit et de reprendre leurs investigations le lendemain. Sur le chemin du retour, ils subiront une attaque. Si vos joueurs veulent « planquer » sur l'entrepot, laissez les faire et déplacer l'attaque.

Dans tous les cas faites leur faire un jet de guet apens. Un jet réussi permettra de savoir qu'une vingtaine d'homme est en embuscade et les attend. Il s'agit des Croissantins (18 brutes, deux hommes de main). Un jet réussi avec une augmentation permettra de savoir que dix autres hommes sont cachés alentours (6 brutes, 3 hommes de main et un héros) il s'agit des chevaliers de la Rose et la Croix. Ils attendront de voir comment réagissent les Hjs pour intervenir. Un jet réussi avec 2 augmentations, permettra de découvrir 5 hommes cachés dans l'ombre, habillés tout de sombre, (3 hommes de main et 2 vilains) Il s'agit des assassins du N.O.M, ils sont venus chercher le livre et sont persuadés que ce sont les Héros qui l'ont. Ils attaqueront les héros depuis l'ombre, jamais de face, s'il sont en infériorité ils s'enfuiront, si l'un d'eux est pris, il croquera une capsule de poison à mort instantanée.

Le combat se doit d'être rude, les croissantins se battront avec acharnement. Quand vos héros seront en difficulté, faites intervenir les Roses Croix. Et pendant tout le combat persécutez vos joueurs avec les assassins du N.O.M. Le but est que vos joueurs comprennent bien qu'il y a trois groupes différents.

Scène 3

Explications

Les Roses Croix sont là pour mettre la main sur le livre cependant s'il se rende compte que les joueurs ne l'ont pas, ils se rangeront de leur côté. Si l'en savent rien ils aideront les joueurs et une fois le combat terminé, les mettront en joue, leur posant des tonnes de questions afin de savoir qui ils sont, pour qui ils travaillent et s'ils ont le livre. Une fois qu'ils auront compris que les joueurs sont dans le même bateau qu'eux, ils leurs expliqueront ce qu'est le livre.

Ils leur diront qu'il s'agit d'un manuel d'utilisation d'une machine infernale se trouvant quelque part sur les terres villanova. Ils accuseront tout de suite Giovanni et s'empresseront de demander aux Djs de retourner le voir afin d'en savoir plus. Nos héros quitteront quelques temps après leurs nouveaux amis et se rendront directement chez Villanova afin d'affronter le Prince. Cependant ce vieux filou de Villanova a déjà tout prévu.

Ceci Clôture le Chapitre 2

Expérience

5 à 7 points par tête selon la difficulté des combats, une relations parmi les roses croix si cela vous chante et si vos joueurs se sont bien comporté vis à vis d'eux.

Générique

Personnages non joueurs par ordre d'apparition

Chapitre 2

Sir Lawrence Lugh Héros Aralonien

Gaillardise : 5

Dextérité : 6

Esprit : 4

Détermination : 6

Danache : 5

Réputation : 92

Épée de Amochées : Romance (4 P P)

Arcane : Courageux

École d'escrime : Donovan (maître)

Leegstra (maître)

MacDonald (maître)

Compétences : tout à 5 ou presque...

Avantages : Appartenance : Chevalier d'Elaine, Appartenance Guilde des Spadassins, Beauté du diable, Geis(5pp; il n'est possible de tuer Lawrence Lugh que lorsqu'il embrasse son seul amour), Grand, Polyglotte : aralonien (L/E), Réflexes de combat, Séduisant : plus séduisant que la moyenne.

Vilain et Hommes de main du N.O.M

Vilain 1

Gaillardise : 3

Dextérité : 4

Esprit : 3

Détermination : 2

Danache : 3

École d'escrime : Quinn (Maître)

Avantages : Petit, Gaucher, Réflexes éclairs, Réflexes de combat, Entraînements nocturnes.

Compétences de combat : 5 partout

autres compétences : au choix du MJ

Vilain 2

Gaillardise : 2

Dextérité : 4

Esprit : 4

Détermination : 3

Ranache : 4

École d'escrime : Quinn (Maître)

Avantages : Petit, Dur à cuire, Réflexes éclairs, Réflexes de combat, Entraînement nocturne.

Compétences de combat : 5 partout

autres compétences : au choix du MJ

Métiers et entraînements : Couteau, Espion.

Compétences de spadassin : Coup puissant (Couteau), Feinte (Couteau), Exploiter les faiblesses (Couteau), Fente en avant (Couteau), Voir le style.

Armes de prédilection : dague, miséricorde, poignard et sgáin dubh

Apprenti : les apprentis de l'école Quinn apprennent tout d'abord à faire de leur couteau une arme particulièrement meurtrière, en particulier lorsqu'ils agissent par surprise. Ainsi bénéficient-ils d'un bonus de +1g0 aux dommages qu'ils infligent avec une telle arme (donc 2g2). Ces dommages passent même à +1g1 s'ils font suite à une attaque surprise (en réussissant un jet de déplacement silencieux). D'ailleurs, ils bénéficient également d'une augmentation gratuite sur leurs jets de déplacement silencieux.

Compagnon : les compagnons de l'école Quinn apprennent maintenant à utiliser leur couteau de façon particulièrement rapide et efficace, un coup, une blessure grave. Ils bénéficient de deux augmentations gratuites à tous leurs jets d'attaques effectués à l'aide de couteau. De plus, ils ont affinés leurs techniques de déplacements dans l'ombre, aussi bénéficient-ils maintenant de deux augmentations gratuites sur leurs jets de déplacement silencieux (à la place d'une).

Maître : les maîtres de l'école Quinn apprennent à infliger une attaque fulgurante presque toujours mortelle pour leur cible. En un coup, il tue cette dernière avant de disparaître dans l'ombre.

Lorsqu'il passe à l'attaque, un spadassin Quinn peut dépenser deux dés d'Héroïsme pour infliger automatiquement une blessure grave, en sus des dommages normaux. De plus, si la victime est surprise, il peut dépenser un dé d'héroïsme par blessure grave qu'il souhaite infliger (pas de limitation en dehors de la réserve de dés d'Héroïsme du MJ).

Homme de main

Gaillardise : 3

Dextérité : 3

Esprit : 3

Détermination : 2

Danache : 2

Deux avantages au choix : Dur à cuire, réflexes de combat, gaucher, petit, grand.

Compétences d'armes : 3

Compétences d'espion : 5

Hommes de main et brutes croissantins en Vodacce

Homme de main

Gaillardise : 2

Dextérité : 3

Esprit : 2

Détermination : 3

Danache : 3

Avantages au choix : Dur à cuire, réflexes de combat, gaucher, petit, grand.

École d'escrime : Daphan (Compagnon)

Compétences d'arme : 3

Compétences : 3

École d'escrime Daphan

Apprentissage de base : Escrime, Athlétisme

Compétences de spadassin : Coup de pommeau (Escrime), Coup puissant (Escrime), Exploiter les faiblesses (Daphan), Feinte en avant (Escrime)

Apprenti : La première leçon qu'apprend un apprenti de l'école Daphan est d'attaquer énergiquement. Vous pouvez ainsi attaquer une phase plus tôt sur tous vos dés d'action. Si l'un de vos dés d'action indique la phase 1, vous agissez en phase 1, mais votre total d'initiative augmente de 5. Vous ne bénéficiez pas de l'avantage gratuit d'Appartenance à la Guilde des Spadassins, mais vous recevrez un rang supplémentaire dans l'une de vos compétences de spadassin.

Compagnon : Un compagnon de l'école Daphan a appris à briser l'arme de ses adversaires en la bloquant entre la lame et la garde de son cimeterre. Certains spadassins Daphan, comme Xheired-Din, utilisent un cimeterre modifié avec une rainure et des dents pour aider la réalisation de cette manoeuvre. Un tel cimeterre coûte 50% de plus qu'un modèle ordinaire. Quand votre adversaire réussit une défense active avec Parade, vous pouvez utiliser un dé d'héroïsme pour tenter de briser son arme. Vous devez effectuer un jet de Gaillardise contre le ND de l'arme que vous tentez de casser :

Arme d'escrime : 30 Arme lourde : 35 Autre : à la discrétion du MJ, mais le ND est au moins de 40

Les modificateurs suivants s'appliquent au ND et sont cumulables :

+5 si l'arme est de qualité supérieure, -5 si l'arme est de qualité inférieure, +10 pour une arme en dracheneisen, -5 si votre cimenterre possède la modification pour le bris d'arme.

Maître : Les maîtres du Daphan peuvent lancer des attaques puissantes. Vous pouvez utiliser une augmentation et un dé d'héroïsme pour lancer et garder un dé de dommages supplémentaires (1g1) au lieu d'un simple dé lancé mais non gardé (pour une augmentation normale).

Brutes Croissantines

Niveau de menace : 3

Armes habituelles Cimenterre (9)

ND pur être touché : 20

Compétences : pas plus hautes que 3

Héros, Hommes de main et brutes des Roses croix

Sophia de la Cruz de Amiro, Héroïne Castillane des chevaliers de la Rose et la Croix

Gaillardise : 2

Dextérité : 4

Esprit : 3

Détermination : 2

Danache : 4

Réputation : 52

Arcane : Téméraire

École d'escrime : Desaix (Compagnon)

Avantages : Appartenance : Guilde des Espadasins, Appartenance : Chevalier de la Rose et la Croix, Polyglotte Castillan (L/E), Modacce (L/E), Montaginois, Avalonien, Eisenor (N), Croissantin (N), Réflexes de combat

Compétences : Attaque escrime 5, Attaque Pistolet 3, Commander 2, Comportementalisme 5, Contact 5, Course de Vitesse 4, Droit 4, Eloquence 2, Escalade 2, Fouille 3, Gabraniser 2, Guet-apens 5, Interrogatoire 4, Jeu de jambes 5, Lancer 2, Logistique 4, Observation 4, Parade escrime 4, Politique 4, Recharger 1, Recherches 3, Sincérité 3, Stratégie 3, Tactique 2.

Histoire : Sophia est la fille cadette de Don Esteban de La Cruz, également au service des Roses Croix, dès son plus jeune âge la petite Sophia suivait son père partout, elle a appris très jeune le métier des armes et a vite fait preuve d'une habileté rare. Elle est entrée à l'académie militaire et a rejoint

les chevaliers à l'âge de 20 ans. En trois ans seulement elle s'est révélée être un excellent membre de l'organisation. A 25 ans elle est responsable d'un groupe de chevalier et parcourt la Castille et parfois même Théah à la recherche de criminels en tout genre.

Description physique : Pour une bonne description physique revoir Renelope Cruz dans fanfan la Tulipe,

Hommes de main des Roses croix

Gaillardise : 3

Dextérité : 3

Esprit : 3

Détermination : 4

Danache : 3

Ecole d'escrime Desaix (Compagnon)

Avantages au choix : Dur à cuire, réflexes de combat, gaucher, petit, grand

Compétences : pas plus hautes que 4

Brutes des Roses Croix

Niveau de menace : 3

Armes habituelles Rapière (6) Armes à feu (15)

Nd pur être touché : 20

Compétences : pas plus hautes que 3

Vilains, hommes de main et brutes divers

Vilain générique

Gai : 3

Dex : 3

Esp : 2

Det : 3

Dan : 3

Réputation : -30

Épée de Damoclès : -

Arcane : Paranoïaque

Ecole d'escrime Villanova(apprenti) : 3 partout

Métier : malandrin 3 partout, athlétisme 3 partout, escrime 3 partout.

Avantages : Dur à cuire, gaucher, réflexes de combat.

Homme de main générique

Fai : 4

Dex : 2

Esp : 2

Det : 3

Ran : 2

Métier : Malandrin 3 partout, Athlétisme 3 partout, escrime ou armes à feu 3 partout.

Brutes diverses

Niveau de menace : 2

Armes habituelles : Rapières(6) ou pistolets(15)

Nd pour être touché : 15

Compétences : pas plus hautes que 2

Gardes de la ville

Niveau de menace : 3

Armes habituelles Rapières(6) ou mousquets(15)

Nd pour être touché : 20

Compétences : pas plus hautes que 3

Gardes du palais de l'Emir

Niveau de menace : 4

Armes habituelles Cimeterre (9)

Nd pur être touché : 25

Compétences : pas plus hautes que 3

Table des matières

<u>Entracte</u>	51
	<u>Chapitre 3</u>
<u>Acte 1</u>	
<u>Scène 1</u>	52
<i>Petite entrevue entre amis</i>	
<u>Scène 2</u>	53
<i>A la recherche du manuscrit</i>	
<u>Scène 3</u>	54
<i>Un repos bien mérité</i>	
<u>Acte 2</u>	
<u>Scène 1</u>	55
<i>Un Prince doublement abusé</i>	
<u>Scène 2</u>	56
<i>Rencontre Ecclésiastique</i>	
<u>Scène 3</u>	57
<i>En route vers la machine</i>	
<u>Acte 3</u>	
<u>Scène 1</u>	57
<i>Le combat des titans</i>	
<u>Scène 2</u>	58
<i>Tic ...tac...tic...tac...</i>	
<u>Scène 3</u>	59
<i>Fin classique</i>	
<u>Scène 3</u>	61
<i>Fin Optionnelle</i>	
<u>Fin du chapitre 3</u>	61
<u>Générique</u>	63

Entracte

Voici donc la dernière ligne droite de cette aventure!!!

Il y aura une fin classique et une fin optionnelle pour les Mj inspirés qui voudraient rebondir de suite vers une autre histoire.

Mais laissons là le final pour le moment et occupons des préoccupations de notre bon Giovanni qui, son plan ayant un peu foiré, se trouve dans l'obligation de retourner la situation en sa faveur.

Notre bon Prince commence donc à se rendre compte par le biais de quelques espions à sa solde, que son secret est légèrement ébréché, les Roses Croix et les Djs connaissent désormais le contenu du livre. Il a également été avisé de la trahison de son cousin et va logiquement décider de tout lui mettre sur le dos, en essayant néanmoins de mettre la main sur le livre si cela est encore possible.

Villanova, en fervent vaticcin, va donc prévenir l'Église qu'il craint fortement pour l'âme de son cousin, qui selon lui tranperait dans des affaires ayant rapport avec légion.

Il va convaincre les Djs de son innocence (de toutes façons personne n'ira contre ses dires), et les envoyer chercher le livre impie chez son cousin à Dionna.

De son côté, Armando se considérant comme définitivement perdu, va tenter un coup d'éclat : Étant toujours en possession du livre et du scientifique, il va se rendre jusqu'à la machine avec plusieurs hommes loyaux à sa cause et va tout simplement tenter de réduire Dionna en cendre en espérant bien anéantir par la même occasion son cousin le Prince. Il a néanmoins prévu une échappatoire au cas où cela se passerait mal.

Mais tout d'abord retournons voir nos vaillants héros qui doivent commencer à se poser pas mal de questions.

Acte 3

Scène 1

Petite entrevue entre amis

Retour donc avec nos joyeux Djs qui, entre nous, devraient commencer à en avoir marre d'être pris pour des girouettes.

Ceux-ci se rendent donc avec empressement sur l'île du Prince Villanova. Ils reprennent un bateau de Porto Spatia jusqu'à Dionna sans encombre.

Etrangement un groupe armé les attend sur le quai (faites en sorte que vos Djs soient sous tension en voyant les hommes de Villanova les attendant sur le quai). Les hommes sont là à la demande de leur Prince qui attend les héros pour une entrevue spéciale. Ils seront escortés jusqu'au Palais du Prince.

Laissez les ruminer un peu pendant le trajet, se demandant si le Prince ne va pas les faire zigouiller en arrivant.

Contre toute attente, on les fait entrer dans l'immense Palais du prince et celui-ci les reçoit sur le champs, à peine le temps qu'un valet vienne le prévenir de leurs arrivées.

« Mi Amigo... »

Entamera le Prince avant que ceux-ci n'ai pu dire quoi que se soit.

« Je suis heureux de vous revoir sain et sauf, l'heure est grave. Apparemment mon cousin Armando à voulu se jouer de moi!!! Et il est bien sur hors de question que le Grand Giovanni Villanova soit la risée de la Vodacce à cause d'un mécréant. »

Faites une pause dans votre monologue et laissez vos joueurs poser quelques questions à Villanova. Attention cependant à ne pas en dire de trop. Villanova leur dira volontiers qu'apparemment le livre que son cousin lui a demandé est une oeuvre hérétique et qu'il ne saurait cautionner ce genre d'action, lui qui est un fervent vaticcin. Il clamera haut et fort son innocence, et qu'il ne connaissait en rien les projets de son cousin. Si les joueurs ont joué la croix d'èrebe et font une relation avec le livre, le Prince leur répondra :

« De quoi me parlez vous donc??? Je ne vois pas à quoi vous faites allusion!!! Ça peut être est-ce cette affaire avec les Faligari il y a quelques temps, où ils avaient osé conspirer sur mon territoire sans en demander la permission??? Peut être pourriez vous m'en dire plus, après tout c'est vous qui vous êtes occupé de cette affaire!!! » (Nous partons du principe que les joueurs ont joué la croix d'èrebe, si ce n'est pas le cas, enlever cette réplique.)

Si les joueurs expliquent ce qu'ils ont fait pendant la croix d'èrebe, Villanova réagira assez violemment : « Comment cela, me croyez vous assez stupide pour corrompre mon âme avec des objets de légion, je suis extrêmement déçu que vous me preniez pour un hérétique, je ne suis certe pas un modèle de vertu, mais jamais ô grand jamais je ne deviendrai hérétique, car seul Théus a le pouvoir de me punir. » Rajoutez en à l'excès, Villanova est un fiéfé menteur et

un très bon acteur, il n'hésitera pas à se jeter sur l'importun qui poussera un peu trop loin ses accusations.

Le but du jeu est que Villanova ressorte blanchi de cette histoire.

Après donc quelques explications entre gens distingués, le Prince « dupé par son cousin », demandera aux joueurs de se rendre à la maison d'Armando afin de récupérer le livre maudit afin qu'il soit remis aux autorités vaticane à Dionna. Selon le réseau d'espion de Villanova, Armando est arrivé à Dionna il y a quelques heures et prépare un départ imminent. Il met à la disposition des Joueurs, une escouade de sa garde personnelle ainsi que des chevaux, et les nomme Billets du Seigneur provisoirement. Dès qu'ils auront le manuscrit il devront le ramener toutes affaires cessantes au Palais.

Scène 2

A la recherche du manuscrit

Nos glorieux amis se mettent donc en route vers la demeure d'Armando Villanova, vil cousin du roi des menteurs. La maison se situe à quelques pâtés de maison de l'université de Dionna, c'est une belle demeure sur deux étages avec un vaste jardin arboré et plusieurs petites dépendances. Un Carosse est sur le point de partir lorsque nos héros arrivent devant la propriété. Il s'agit en fait d'un leurre, Armando ayant lui aussi quelques espions à sa solde, avaient prévu que Villanova lui rendrai une petite visite. Il a donc mis ce stratagème au point. Le carosse foncera dès que les joueurs seront à proximité. Faites jouer l'effet tunnel, vos joueurs doivent partir à la poursuite de l'attelage. S'engage alors une poursuite épique dans les rues de Dionna. Le carosse aura 3 phases d'avance sur les héros. Le cocher est très compétent (3 en dextérité et 5 en conduite d'attelage). A chaque fois qu'un jet de dés sera raté d'un coté comme de l'autre, faites intervenir un des événements de la liste suivante. Quand le carosse sera suffisamment loin de la demeure ou quand vous en aurez assez, arrêtez la poursuite.

Evénements pendant la poursuite

- ✓ *Un couple passe devant les chevaux, obligeant le cocher ou le cavalier à faire un nouveau jet, si le jet est raté, le couple sera renversé par les chevaux.*
- ✓ *Le carosse passe sur un pont et les cavaliers à côté de l'attelage doivent faire un nouveau jet pour faire courir leur monture sur le parapet du pont, à moins bien sur qu'il désire s'arrêter net et reprendre la poursuite avec 3 phases de retard.*
- ✓ *Le carosse fonce dans un étalage de fruits et légumes, les poursuivants doivent faire un jet d'équitation afin de faire sauter leur monture par dessus les débris de bois et de caisse à moins qu'il ne préfère s'arrêter et perdre 3 phases*
- ✓ *Une charrette de foin barre la route des cavaliers juste après le passage du carosse. Les joueurs devront faire un jet d'équitation pour ne pas finir dans les meules ou bien*

- ✓ sauter par dessus avec un jet héroïque (la charrette étant très haute) ou encore arrêter la poursuite ou trouver un autre chemin. S'ils attendent que la charrette passe, le carosse ne sera plus en vue.
- ✓ Les cavaliers passent dans une rue marchande, plusieurs enseignes de boutiques font parties saillantes du mur, ceux que le carosse n'a pas arraché dépassent encore du mur, les joueurs devront faire quelques acrobaties équestres afin de ne pas prendre la pancarte et se retrouver projeté au sol avec une blessure grave.

N'hésitez pas à rajouter des événements de votre cru. Bien sûr à tout moment les joueurs pourront grimper sur le carosse dans le but de le stopper. Faites leur faire quelques jets d'acrobatie et d'équilibre pour éviter des cordes à linge ou des stores de boutiques.

Une fois de carosse stopper les joueurs réaliseront avec horreur que celui est vide d'occupant. Le temps de revenir à la demeure, un second carosse plus discret sera parti emmenant Armando vers une destination inconnue.

Si jamais certain de vos joueurs restent à la demeure au lieu de poursuivre le carosse, Armando s'échappera par un souterrain vers un lieu secret où il rejoindra un carosse qui l'attendra.

Une fois de retour à la demeure, les Djs devront affronter quelques gardes qu'Armando aura laissé derrière lui, ils seront au nombre de 18 brutes tirant dans un premier temps des fenêtres du premier étage. Quand les joueurs auront réussi à entrer, ils combattront à la rapière. Vos joueurs vont devoir trouver le moyen d'entrer sous le feu des mousquets. Laissez les faire appel à leur imagination et à leur sens de l'athlétisme.

Une fois le combat terminé, les héros pourront questionner à souhait, les survivants et les pages d'Armando. Ils pourront apprendre qu'Armando est parti soit disant : « A la machine, régler son compte à son cousin... » ils n'en sauront pas plus. Cependant ils pourront trouver le manuscrit qu'ils sont venus chercher, oublié sur le rebord d'un bureau par Armando. Ils pourront retourner voir Giovanni avec une demi-victoire. Si un de vos joueurs jette un œil dans le livre il s'apercevra que le livre est codé et contient seulement quelques illustrations obscures.

Scène 3

Un repos bien mérité

Les héros reviendront donc au Palais Villanova afin de remettre le livre à qui de droit. Giovanni aura alors un grand soulagement voyant les Djs revenir victorieux, excusant même sur le moment qu'ils n'aient pas trouvé Armando. Il confiera le livre à un scribe qui se chargera de décoder le manuscrit et d'en étudier le contenu afin de savoir s'il s'agit vraiment d'un livre impie. Villanova proposera aux joueurs de se reposer la nuit dans son palais, jusqu'aux conclusions du scribe sur le livre.

Il passeront alors une soirée des plus sympathiques avec un Giovanni Hôte d'un charme époustouflant. Ne laissez quand même pas vos joueurs devenir amis avec Villanova, ils doivent sentir qu'à chaque fois qu'ils font une plaisanterie, le prince peu les envoyer à la corde!!!

Acte 2

Scène 1

Un Prince doublement abusé

Le lendemain matin, au petit déjeuner, Villanova aura une mine atroce, laissant transparaître le manque de sommeil et un léger enervement. Pour toutes réponses aux questions des joueurs, il leur demandera de ne pas tarder à se préparer car ils doivent se rendre sans tarder à l'université de Dionna pour y avoir une entrevue avec le Cardinal Theodoro Piosa. Il quittera la table sans regarder personne et sans répondre à aucune question, il lancera juste aux joueurs : « rendez vous dans une heure dans la cour... »

Pendant tous les entretiens avec Villanova, sa femme sera présente, un léger sourire sur les lèvres. Doublement ravie que le plan des filles de Sophie ai fonctionné et que son mari se soit fait roulé dans la farine.

Une heure plus tard, un Villanova guère plus expressif attendra les Djs dans la cour. Il fera une remarque à toute personne arrivant en retard du genre : « Heureusement que vous êtes censé m'aider dans cette sombre affaire, j'ai fait tué de mes gens pour un retard moindre que le votre!!! »

Le Voyage sera court mais des plus désagréable Villanova (en carrosse) n'adressant que rarement la parole aux joueurs (à cheval), et pour ajouter un peu plus de gaieté à la scène, il se mettra bientôt à pleuvoir à torrent.

Et si vos joueurs en ont marre et veulent quitter le service de Villanova???

- *Ils ne le disent pas à Villanova et le quittent pendant la route. Et bien fin du scénario à moins que vous trouviez le moyen de raccrochez un peu plus loin, de plus vos joueurs ont gagné l'Épée de damoclès Pourchassé (3pp) par Giovanni Villanova en personne. Il se fera un plaisir de tuer lui même c'est fils de chien qui l'on trahit.*
- *Ils font part au Prince noir de leur désir de le quitter. Celui-ci réagira de manière simple mais néanmoins toujours aussi maussade, il fera stopper l'attelage si celui-ci est en marche, en descendra et dira aux joueurs : « Très bien amigo, si c'est votre désir de quitter mon service et bien une poignée de main scèlera la fin de votre engagement à mon égard » puis tenant fermement la main de notre pauvre héros, lui plantera en travers de la gorge une dague qu'il sortira de sa manche. Il ajoutera : « quelqu'un d'autre veut quitter mon service??? » tout en essuyant sa lame sur la chemise du*

malheureux. Si les joueurs réagissent de manière brutal à son égard, il se fera un plaisir de les affronter avec ses hommes de main si nécessaire, en tout état de cause il vaut mieux tuer un ou deux Djs que Giovanni Villanova, à moins que vous n'en décidiez autrement!!!

Mais reprenons nos péripéties!!!

Scène 2

Rencontre Ecclésiastique

Une petite heure plus tard, nos héros arriveront à l'université de Dionna. Celle-ci de style purement « baroque » semble gigantesque, elle occupe à elle seule la totalité d'un immeuble de plusieurs étages. L'intérieur est richement décoré de tous les arts du monde entier. Villanova semble très bien savoir où il va. Il s'y dirige avec une aisance déconcertante. Il monte plusieurs étages, suivi par les héros, puis fini par entrer par une porte à double battant dans ce qui semble être un immense bureau. Là attend un petit homme âgé, les cheveux blancs, ils portent l'habit traditionnel de l'Église du vaticane et la couleur rouge indique que celui-ci doit être au moins cardinal.

Villanova fera les présentations. « Messieurs (dames), le Saint homme ici présent est le Cardinal Théodoro Piosa. Il nous accorde gracieusement aujourd'hui une entrevue à ma demande. Cardinal... Si je vous ai fait mander expressément, c'est que la famille Villanova vit peut être des heures très sombres. Ma tristesse est grande d'ainsi porter une accusation contre un membre de ma propre famille, mais mon devoir devant Théus passe avant tout. » Il montre le livre au Cardinal puis continue : « Mon cousin Armando m'a fait commander ce livre auprès de mes scribes il y a de cela quelques temps, et ces gentilhommes (femmes) ici présent ont eu la gentillesse d'aller le chercher pour moi. Il s'avère que ce livre est une oeuvre de légion commandant à un engin du malin situé apparemment sur mes propres terres. De plus ce livre que ces messieurs (désignant les pjs) ont trouvé au domicile de mon cousin est un faux. » Il se tourne alors vers les héros et leur demande de raconter dans quelles conditions ils ont récupéré le manuscrit. Puis il continuera : « Mon cousin a sûrement l'intention de se servir de cette machine mais je ne sais dans quel but??? j'ignore la puissance que peut avoir cet engin de malheur » Si les Djs le savent, ils peuvent raconter à Villanova ce qu'ils ont appris des sbires d'Armando (Armando est parti à la machine, régler son compte à son cousin). Laisser les Djs poser des questions s'ils le désirent et faites un conciliabule entre Villanova et Piosa. Au bout de quelques minutes de discussion, Piosa prendra la parole : « Messieurs, je ne sais quel est votre relation avec Théus mais je fait appel à votre bon sens. Nous ne pouvons laisser un instrument de légion entre les mains d'un fou dangereux. Je vous le demande à titre personnel, arrêtez cet homme si Théus vous en donne encore le temps et éviter une catastrophe. Aller vite mes enfants... »

Villanova restera en arrière et mettra en alert tous ses espions au cas où Amando reviendrait à Dionna, les joueurs devront aller au plus vite jusqu'à la machine et arrêter Armando s'il est encore temps. Les Coordonnées approximatives de la machine seront calculées rapidement par des scientifiques de l'université, grâce aux peu d'informations exactes du faux livre.

Concernant le faux livre, si les joueurs veulent en savoir plus. Le livre a été étudié par les sbires de Villanova. Le texte était codé et a été décodé. Il s'agit apparemment d'une copie, vu que les codes une fois décryptés ne veut quasiment rien dire. Il a été mal recopié.

Pourtant certains passages ont été copiés à l'identique et ont compris par endroit le minimum qu'il y a à savoir sur la machine comme une utilisation générale et un emplacement approximatif.

Concernant la machine, il s'agit d'un engin de mort apparemment d'origine syrneth qui tire sa puissance des étoiles. Bien utilisée, elle serait sans aucun doute capable de rayer une ville de la carte..

Scène 3

En route vers la machine

Nos vaillants héros n'écouteront que leur courage devront se rendre le plus rapidement possible jusqu'au site de la machine, le voyage prendra environ 8 jours sans faire trop d'escale. Le voyage se passera relativement bien à part que nos héros auront constamment l'impression d'être suivis (jets d'observation réussis). En effet un groupe les suit à distance. Il s'agit cette fois-ci des Filles de Sophie. Ayant appris par le biais de Valentina qu'Armando pourrait être capable de se servir de la machine sans le livre, elle préfère assurer le coup et être certaines que la machine sera bien détruite et Armando avec d'ailleurs. Elles font donc suivre les Joueurs pour s'assurer de leurs intentions. Si vos joueurs veulent tendre un piège à leurs poursuivants, laissez les faire. Deux femmes se feront prendre sans combattre et déclareront être des espions à la solde de Villanova pour s'assurer que le travail sera bien fait. En toute logique les joueurs devraient les garder avec eux ou les laisser partir. De toutes façons le reste de la troupe suivra de beaucoup plus loin attendant le signal des deux autres pour agir quand tout le monde sera arrivé à la machine.

Aucun autres soucis viendra perturber nos braves voyageurs.

Acte 3

Scène 1

Le combat des titans

Arrivé sur place les joueurs auront un étrange sentiment de déjà vu (bien sûr s'ils ont joué la croix d'érebe). Un campement a été monté dans les marais où se trouve la machine. Et à propos de machine la seule chose qui attire dans cette étendue stérile est un tertre à moitié éboulé

dont certains blocs ont été déblayé, les vestiges d'un escalier semblent s'enfoncer dans les ténèbres. Une trentaine de gardes stationne devant l'entrée du tertre, il sera difficile de les surprendre tous. Laissez vos joueurs faire preuve d'ingéniosité et que la fête commence. Il y a 4 groupes de 6 brutes, 3 hommes de main et 1 vilain.

Une fois le combat engagé et si il se passe mal pour les Pjs, les filles de Sophie viendront se mêler à la fête. Mettez en autant que vous voudrez et gerez la rencontre avec les joueurs comme vous le voulez. Les filles peuvent se dévoiler aux pjs comme garder leur appartenance secrète prétextant être juste là au cas où. Si les joueurs leur demande elles diront volontiers que le livre original est détruit et ne servira plus à personne, comme le bassin sur l'île de la bête d'ailleurs.

Les sbires d'Armando barreront le passage vers le tertre, cependant si un ou plusieurs de vos joueurs arrivent à passer allez à la scène 2

Scène 2

Tic...tac...tic...tac...

Une fois le combat achevé les joueurs resté en haut pourront entendre un sifflement strident et sentir un tremblement venant des entrailles de la terre (un jet de détermination difficulté 20 sera nécessaire pour ne pas être étourdi pendant 2 round par le sifflement). Quand les joueurs arriveront en bas, ils apercevront très nettement la scène suivante. Angelo Capirrossi, le traducteur du livre se tient la tête à deux mains devant une machine infernal qui fume, très saute et manque d'exploser à n'importe quel moment, il hurle à un homme à côté de lui qui essaie tant bien que mal d'éteindre l'engin de mort, « je t'avais dis d'attendre la nuit, la puissance de la machine ne peut entrer réellement en action qu'a la faveur des étoiles... » Le bibliothécaire muet du début de campagne à apparemment retrouver ses facultés. L'homme à ses cotés, un Vodacce ayant une ressemblance frappante avec Giovanni Villanova, est Armando. Ils a trouvé le moyen de faire fonctionner la machine sans le livre mais avec son écrivain. Un troisième homme se tient derrière Armando. Les joueurs peuvent remarquer également un espèce de cadran gigantesque au dessus de la machine, qui ressemble étrangement à un compte à rebours. Le seul soucis est que les chiffres sont illisibles (revoir le cadran des bracelet des prédateurs dans prédateur 1 & 2).

Quand Armando se rendra compte que la machine va exploser, et que les joueurs sont là, il fera un signe à l'homme se tenant derrière lui. Ce dernier ouvrira alors un passage porté et attendra Armando. Notre brave Armando de son côté sortira un pistolet et descendra froidement le pauvre Angelo. Il se glissera ensuite dans le portail avec son acolyte.

Les héros vont devoir agir vite. Faites leur ressentir l'urgence de la manoeuvre à effectuer. Ils doivent soit arreter la machine, soit poursuivre Armando, ils ne pourront pas faire les deux. Un joueur peut tenter de se jeter dans le portail à la suite d'Armando Avec un jet de

sauter réussi nd 25 il s'accrochera à lui et passera le portail rendez vous dans ce cas à la scène 3 pour lui.

Les autres devront se occuper de la machine. Angelo dans son agonie, leur dira : « les boussoles... les boussoles... » et rendra l'âme. Il faudra en fait retirer les boussoles par la force, elles sont la source du pouvoir de la machine. Elles sont au nombre de deux et sont fondu dans la machine. Il faut trouver un objet pour faire levier et réussir un jet combiné de Gaillardise nd 45 pour en retirer une. Faire pareil pour l'autre. En cas d'échec, les joueurs pourront retenter le round suivant et encore une fois le round suivant. Si les joueurs passent plus de 3 rounds sur la machine, elle explosera, ne laissant qu'un vaste cratère sur 10 kms à la ronde.

S'ils réussissent, la machine tremblera de partout et commencera à fumer sérieusement, les joueurs devront fuir le tertre qui commence à s'effondrer. Une fois dehors, Le tertre s'enfoncera loin dans les profondeurs de la terre dans un soulèvement de terre et de pierre, la machine sera définitivement hors d'usage et ensevelie à jamais.

Armando aura néanmoins réussi à s'échapper mais peut être pas pour longtemps!!!

Et c'est là qu'intervient votre jugement de meneur, soit vous laissez souhaiter mettre un terme à cette campagne dans ce cas allez à la scène 3 fin classique, soit vous voulez continuer la saga et créez votre propre sur des terres inconnues, dans ce cas, allez à la scène 3 fin optionnelle. A vous de décider!!!

Scène 3

Une fin classique

- Votre joueur a poursuivit Armando et son comparse, via le passage porté : Il se retrouve alors sur un quai, sonné par le violent voyage qu'il vient de faire par le portail. Armando se tient au dessus de lui un pistolet à la main. Le mage porté se tient juste derrière lui. Puis comme par enchantement un rictus se dessine sur les lèvres du mage et une fine rapière lui transperce le coeur. Il s'écroule quelques secondes plus tard baigné dans son propre sang. Armando se retourne alors vivement et se retrouve face à son cousin Giovanni : « Pose ce pistolet mon traître de cousin et défends ton honneur à la rapière!!! » Armando réponds alors : « c'est toi qui comme d'habitude a trahit tout le monde, explique nous pourquoi... Argh!!! » Avant qu'il ai fini sa phrase, Giovanni lui aura transpercée la gorge de sa rapière. « Je ne sais ce qu'il allait encore trouver comme histoires saugrenues mais cela commençait sérieusement à m'ennuyer!!! » Dira pour toute réponse un Villanova tout sourire.

Notre héros sera pris en charge par des valets de Villanova et retappé à l'auberge de la « Prociata Santa » en attendant le retour de ses compagnons.

Les autres pendant ce temps se demanderaont où a pu bien passer leur compagnon.

Ils quitteront le marais et ne trouveront plus aucune trace des Filles de Sophie, elles auront tout simplement disparues. A moins qu'un de vos joueurs n'ai sympathisé et que vous décidiez de lui offrir une place dans l'organisation. Dans ce cas le personnage pourrait être accosté plus loin sur la route ou même à Dionna.

Par c'est bien à Dionna que se rendent nos vaillants héros, ils doivent faire leur compte rendu au Prince et en toute logique une récompense les attend.

Le chemin du retour sera paisible. Ils retrouveront leur compagnon à l'auberge a leur retour, et seront attendus par le Prince pour quelques explications. Vos joueurs devront raconter au Prince ce qui s'est passé au Marais. Laissez les raconter ce qu'ils veulent, s'ils parlent des filles et du vrai livre, Giovanni aura un sourire en coin et pourra désormais s'occuper d'un nouvel ennemi. Il leur offrira le gîte et le couvert jusqu'à complet rétablissement à la « Prociata Santa » ainsi qu'une prime de 3000 sénators (1000 guilders) pour la mission et le prix de leur silence concernant cette sombre histoire.

- Si aucun de vos joueurs n'a pris le portail, il va se passer quasiment la même chose mais a quelques jours d'intervalle. Ils rentreront à Dionna faire leur rapport au Prince, avec le regret de ne pas avoir pu attraper Armando. Ce dernier va attendre le retour des héros pour se faufiler dans le Palais Villanova et tenter d'occire son cousin non sans lui avoir arraché des aveux concernant son implication dans cette histoire.

Les Djs auront audience avec le Prince noir qui attendra avec impatience le récit de leurs exploits, cependant alors que les Djs seront en plein récit, personne ne remarquera un homme dissimulé qui se rapproche du fauteuil du Prince. Il s'agit d'Armando celui-ci surgira de derrière le trône et viendra se mettre de $\frac{3}{4}$ de façon à avoir

Villanova en joue et les Djs à vue. Armando lancera à l'intention de son cousin « maintenant tu va raconter la vérité!!! » et Giovanni le coupera (comme ci dessus)

« Pose ce pistolet mon traître de cousin et défends ton honneur à la rapière!!! »

Armando réponds alors : « c'est toi qui comme d'habitude a trahit tout le monde, explique nous pourquoi... Argh!!! » Avant qu'il ai fini sa phrase, Giovanni lui aura transpercée la gorge de sa rapière. « Je ne sais ce qu'il allait encore trouver comme histoires saugrenues mais cela commençait sérieusement à m'ennuyer!!! » Dira pour toute réponse un Villanova tout sourire. Les Djs pourront reprendre leur récit.

Laissez les raconter ce qu'ils veulent, s'ils parlent des filles et du vrai livre, Giovanni aura un sourire en coin et pourra désormais s'occuper d'un nouvel ennemi. Il leur offrira le gîte et le couvert jusqu'à complet rétablissement à la « Prociata Santa » ainsi qu'une prime de 3000 sénators (1000 guilders) pour la mission et le prix de leur silence concernant cette sombre histoire.

Scène 3

Une fin optionnelle

Attention!!!! ceci est une fin purement optionnelle dont vous devrez gérer vous même la suite. Je ne dis pas que je n'écrirais pas une suite à cette aventure mais pour le moment ça n'est pas d'actualité!!!

Nous partons donc du principe qu'au moins un de vos joueurs aura suivi Armando dans le portail, peut être même plusieurs d'entre eux.

Il(s) sortira(ont) du portail, secoué(s) par le voyage, il(s) n'aura(ont) pas le temps de faire quoi que se soit qu'il(s) sera(ont) assommé(s). Il(s) se réveillera(ont) quelques heures plus tard dans un environnement plutôt étranges. En effet il est allongé dans de l'herbe très haute et très sèche, le soleil lui brûle la peau, d'étranges cris d'oiseaux et d'animaux inconnus résonnent dans l'air, et en parlant d'animaux un grognement se fait entendre sur la gauche du Djs juste derrière ces hautes herbes, un gros chat couleur feu fait bientôt son apparition, il porte une grosse crinière autour du coup, quel étrange gros chat... De plus il a l'air d'avoir très faim... Que va donc faire notre pauvre Dj perdu dans la savane sans arme et sans équipement...

Pour ceux qui sont restés dans le marais, il découvriront en fouillant dans les affaires d'Armando un journal « intime ». dans celui-ci une information intéressante sera à retenir, l'adresse d'un comptoir d'esclave sur l'île de Nyambe au à plusieurs milles au sud de la Castille avec des coordonnées approximatives. Armando avait prévu de s'y retirer si son opération échouait.

En toute logique ils devraient retourner voir le Prince Villanova afin de lui raconter leur histoire et lui faire part de la disparition de l'un ou de plusieurs d'entre eux. Le Prince mettra alors à leur disposition un navire et un équipage pour se rendre sur Nyambe et retrouver leur(s) compagnon et lui ramener la tête d'Armando. Bien sur il leur mettra dans les pattes un de ses espions qui se chargera d'éliminer Armando si celui-ci devenait trop bavard.

Il ne vous reste plus qu'à imaginer une suite à cette aventure qui peut s'avérer intéressante pour vos joueurs, ceci étant dit, vous pouvez tout à fait déplacer cette suite sur le continent et dans le pays de votre choix. En ce qui concerne Nyambe relisez les tomes 3,4 et 5 des passagers du vent (Ed de Bourgeon) pour vous mettre dans l'ambiance de l'Afrique noire. Bonne chance et bon courage.

Ceci cloture le chapitre 3

Expérience

5 à 7 points d'expérience

Si un de vos joueurs le désire, une admission au sein des Filles de Sophie.
3000 sénateurs de la part de Giovanni Villanova.

Générique

Personnages non joueurs par ordre d'apparition

Garde de Giovanni Villanova

Homme de main

Gaillardise : 3

Dextérité : 4

Esprit : 3

Détermination : 4

Danache : 3

Avantage : Gaucher, Réflexes de combat.

Compétences d'arme : escrime 3, défense 3

Brutes de Villanova

Niveau de menace : 3

Armes habituelles : rapières (6)

Nd pour être touché : 20

Compétences la plus haute : 3

Raimundo Maldonado Homme de main et cocher de vodacce

Gaillardise : 2

Dextérité : 3

Esprit : 3

Détermination : 2

Danache : 2

Avantage : comme vous voulez

Compétences : Conduite d'attelage 5, autres selon les besoins

Raimundo n'est pas un combattant il est juste là pour conduire le carosse et faire diversion, quand il sera pris il se rendra aussitôt sans opposer de résistance.

Gardes de la demeure d'Armando, Brutes de Vodacce

Niveau de menace : 3

Armes habituelles : Mousquets (15), rapière (6)

Nd pour être touché : 20

Compétences la plus haute : 3

avantages de brutes : Vodacce (lance toujours au moins 3 dés quel que soit leur nombre), Mur de pistolets (transporte tellement d'armes qu'ils n'ont pas besoin de recharger) Voir règles de Jérónimo sur les brutes avancés.

Cardinal Teodoro Giosa Héros de Vodacce

Gaillardise : 2

Dextérité : 2

Esprit : 5

Détermination : 3

Danache : 3

Réputation : 98

Epée de Damoclès : Serment

Arcane : Altruiste

Ses traits ne sont là qu'à titre d'information.

Giosa est un homme d'église, jouez le comme tel, très pieux et plein de sagesse.

Filles de Sophie

Rosalinda Brandini, Héroïne de Vodacce

Gaillardise : 2

Dextérité : 3

Esprit : 5

Détermination : 3

Danache : 4

Réputation 15

Epée de Damoclès : -

Arcane : Curieuse

Ecole d'escrime : Ambrogia (Compagnon)

Avantages : Appartenance Filles de Sophie, Appartenance Guilde des Spadassins, Réflexes Éclairs, Réflexes de combat, Sang sidhe (Éblouissant, sens aiguisés), Volonté indomptable, lingusite : Aralonien, Castillan, Montaginois, Vendelar, Vodacce (L/E).

*Compétences : Attaque escrime 4 parade escrime 4
toutes compétences dont vous avez besoin (max 4)*

Rosalinda est une jeune femme athlétique de 22 ans, grande, brune aux yeux foncés, étant née avec la coiffe, elle est entrée très jeune au service des Filles échappant par la même occasion à un destin de

courtisane, n'ayant aucun don de magie sorte. Elle est aujourd'hui à la tête d'un petit groupe d'intervention des Filles, effectuant des opérations coups de poings. Elle n'hésitera pas à engager une recrue potentielle pour les filles si elle juge le candidat apte à défendre la cause sérieusement.

Guillermo De Sarmiento Héros de Castille

Gaillardise : 3

Dextérité : 5

Esprit : 3

Détermination : 3

Danache : 4

Réputation : 23

Épée de Damoclès : Parent perdu

Arcane : Maître de soi

École d'escrime : Aldana (Maître), Torres (Apprenti)

Avantages : Gaucher, Réflexes Eclairs, Baroudeur, Polyglotte Avalomien (L/E), Castillan (L/E), Croissantin (L/E), Vodacce (L/E)

Compétences : Attaque escrime 5, parade escrime 5
toutes celles dont vous avez besoin (max 5)

Guillermo est un Castillan d'une quarantaine d'année, Grand, brun le teint très mat, il a plus l'allure d'un croissantin que d'un castillan. Il est en quelques sortes le garde du corps de Rosalinda sans en avoir le titre. Il la considère plus comme sa fille. Il ne la quitte jamais et ils effectuent leurs mission toujours tous les deux. Il y a de cela 10 ans sa fille unique a disparu, il n'en a pas encore fait le deuil, depuis il reporte tout son amour paternel sur Rosalinda, il est hors de question de la perdre elle aussi.

Brutes des Filles de Sophie

Niveau de menace : 4

Armes habituelles : Distolet (15), Rapières (6)

Nd pour être touché : 25

Compétence la plus haute : 4

Avantages de brutes : leurs adversaires gardent 1 dé de moins sur tous leurs jets.

Escorte Personnelle d'Armando

Brutes d'Armando

Niveau de menace : 3

Armes habituelles : Mousquets (15), rapière (6)

Nd pour être touché : 20

Compétences la plus haute : 3

Avantages : au choix

Hommes de main d'Armando

Gaillardise : 2

Dextérité : 3

Esprit : 3

Détermination : 2

Panache : 3

Avantages (deux au choix) : Grand, dur à cuire, petit, réflexes de combat, sens aiguisés.

Compétences d'armes : attaque escrime 3, Parade escrime 3

toutes celles dont vous avez besoin (max 3)

Barnabé Donadieu, Vilain Montagnois et chef de bande à la solde d'Armando

Gaillardise : 2

Dextérité : 4

Esprit : 3

Détermination : 2

Panache : 5

Réputation : -35

Épée de Damoclès : endetté

Acane : Fourbe (ambitieux)

École d'escrime : Boucher (maître)

Avantages : Petit, sens aiguisés, Volonté indomptable, réflexes de combat.

Compétences : Attaque couteau 5, parade couteau : 5

autres compétences au choix (max 4)

Barnabé est une petite frappe, un chef de bande minable qui néanmoins sait manier le couteau avec une certaine aisance. Il s'est endetté auprès d'Armando et depuis travaille pour lui avec ses hommes afin d'éponger sa dette. Si Barnabé sent qu'il n'a pas le dessus lors des combats, il tentera de prendre la fuite. S'il est pris au piège, il vendra sa propre mère pour s'en sortir.

L'École de Boucher

Métiers et entraînements : Couteau, Détrousseur.

Compétences de spadassin : Coup puissant (Couteau), Double parade (Couteau), Exploiter les faiblesses (Couteau), Riposte (Couteau), Voir le style.

Armes de prédilection : coutelas ou poignard.

Apprenti : les élèves du style Boucher s'entraînent à manier un coutelas dans chaque main. Cela annule la pénalité de main nondirectrice quand ils se battent au couteau. Ils sont également entraînés à pénétrer la garde de l'ennemi et à frapper rapidement ; ajouter la phase actuelle à votre initiative totale lorsque vous tenez un couteau dans chaque main. Par exemple, en phase 6, vous pouvez ajouter 6 à votre initiative totale.

Compagnon : les compagnons apprennent à attirer l'attention de leur adversaire sur le couteau qui ne l'attaque pas. Lorsque vous maniez un couteau de chaque main, tous vos adversaires doivent utiliser deux augmentations s'ils souhaitent se servir d'une défense active contre vos attaques.

Maître : vous pouvez déchaîner une volée de coups contre un adversaire à la fois. Vous devez utiliser une augmentation lors de votre première attaque mais n'en tirer aucun avantage. Si vous franchissez la défense passive de votre cible (et même si elle réussit sa défense active), vous bénéficiez d'une deuxième attaque contre cette même cible, cette fois en utilisant deux augmentations (qui ne vous apportent toujours rien).

Vous continuez ainsi, en utilisant chaque fois une augmentation supplémentaire, jusqu'à ce que vous ne passiez plus la défense passive de votre cible. On procède à un jet de dommage et un jet de blessure pour chaque attaque réussie.

Arsène Savary Du Lac, Vilain et Mage porté Montagnois, Acolyte D'Armando Villanova

Gaillardise : 1

Dextérité : 2

Esprit : 3

Détermination : 5

Danache : 2

Réputation : -10

Épée de Damoclès : Amour impossible

Arcane : Mégalomaniaque

École de sorcellerie : Porté (maître)

Avantages : Petite Noblesse, Hémophile, Porte poisson, Université.

Compétences : Toutes compétences théoriques à 5
tous entraînements et compétences pratiques maximum 2

Arsène n'a pas de chance. Il est né dans une famille de la petite noblesse en voie d'extinction. Pourtant il est le meilleur et le seul qui devrait avoir le droit de monter sur le trône de Montaigne. Il s'est mis à dos toute la noblesse montagnaise et vit depuis peu en Vodacce où il a rencontré Armando. Et à partir de ce moment tout a changé. Arsène n'avait jamais eu de chance avec les femmes, mais depuis qu'il a rencontré Armando, il a fait abstraction de sa masculinité et est tombé profondément amoureux du bel étalon vodacci. Armando n'en sait rien et n'a rien remarqué, pour lui Arsène est un ami fidèle. Cependant en secret le cœur d'Arsène ne bat que pour les beaux yeux d'Armando.

Armando Villanova, vilain Vodacce et cousin du prince Villanova

Gaillardise : 4

Dextérité : 4

Esprit : 3

Détermination : 5

Panache : 4

Réputation : -85

Épée de Damoclès : Ennemi intime (clergé)

Arcane : Prudent

École d'escrime : Villanova (maitre), Valroux (maitre)

Avantages : Appartenance guilde des spadassins, Appartenance Billet du Seigneur, Criminel de haut vol, Noble (haute noblesse Villanova), Homme de volonté, Réflexes Eclairs, Réflexes de combat, Grand, Dur à cuire.

Compétences : Toutes compétences des métiers de la maraude à 5

Attaque escrime 5, Parade escrime 4

Attaque couteau 2, Parade couteau 5 Lancer couteau 2

Autres compétences au choix du MJ.

Armando est une brute épaisse, il est le cousin de Giovanni par son père. Il ressemble énormément à son cousin, mais est légèrement plus grand que lui et plus lourd. Depuis son plus jeune âge Armando persécute les plus jeunes et plus faibles que lui. Il a décidé de passer à la vitesse supérieure et de se lancer dans le grand jeu. Seul petit soucis, il ne faut pas jouer avec Giovanni. Il a essayé de s'attirer les bonnes grâces de son cousin sans penser que l'histoire pourrait lui retomber sur le dos. Armando est quelqu'un de prudent avec toujours un plan de secours, malgré son air de brute, il est très intelligent et réfléchi beaucoup.

Selon la fin que vous envisagez pour cette campagne, vous pouvez changer l'arcane d'Armando par Récurrent.

Remerciement

Merci à toutes les personnes qui m'ont aidé pour réaliser cette campagne qui a pris quelques heures d'écritures et de prises de tête.

Merci à Martin pour ses conseils avisés et ses idées de génie.

Merci à Fils de Lugh pour faire vivre avec tant d'intensité la communauté 7ème mer.

Merci à Geronimo, Lanwot, Fils de Lugh, Pierrot, Pandore d'Angré, Fablyrr, Bendyan, Grolf et j'en oublie sûrement. Mais merci à vous tous pour vos excellentes aides de jeu.

Merci à mes joueurs Stef, Mickey, Benoit, Karine, Jonathan, Florence, Fred, Johann, Nicolas, Ludwig, Magalie, Gaetan et tous ceux qui ont partagé un jour une table de jeu de rôle avec moi

Merci à ma femme caroline de supporter les heures passées devant mon écran à écrire.

Merci à ma fille Kaori de me donner pas de bonnes idées et de relire mes fautes d'orthographe.

Et merci à tous les joueurs de 7ème mer dans le monde entier.

Même si ses quelques mots paraissent un peu solennels, je voulais simplement remercier tous ceux qui font vivre le jeu de rôle, et Dieu sait que des fois c'est pas facile!!!

Merci à vous tous!!!

Morgan McDowell