
Les Secrets de la Septième Mer

*Le Scorpion
et
Le Scarabée*

*Ecrit par
Golf
(Mars 2003)*

http://perso.wanadoo.fr/le_capharnaum/

Table des matières

Table des matières	2
Synopsis.....	3
Autour du scénario... ..	4
Acte I : Eight days a week.....	5
Acte I : Situation actuelle	5
Acte I : Scène 1 - Here comes the sun.....	5
Acte I : Scène 2 - Hello, Goodbye.....	7
Acte II - Octopus's garden.....	8
Acte II : Situation actuelle	8
Acte II : Scène 1 - The fool on the hill	8
Acte II : Scène 2 - Help !.....	10
Acte III - A hard day's night.....	12
Acte III : Situation actuelle.....	12
Acte III : Scène 1 - Come together	12
Acte III : Scène 2 - Let it be	13
Conclusion.....	14

Synopsis

Dans un petit village du nord des Highlands, quelques savants du Collège Invisible ont secrètement élu domicile dans une mine désaffectée. Ils y mènent paisiblement leurs recherches sur différentes inventions marines.

L'Inquisition, toujours à la recherche de foyers d'hérésie à travers Théah, a eu vent grâce à ses informateurs d'activités suspectes dans la région. Un chevalier inquisiteur a donc été envoyé pour enquêter, mais pour le moment ses investigations sont restées infructueuses.

Des rumeurs persistantes, des évènements bizarres, mais surtout un meurtre suspect, voici les éléments qui vont tout déclencher. Les personnages seront mêlés aux circonstances qui vont conduire à la confrontation finale...

Autour du scénario...

Voici une liste de références pour approfondir le background du scénario. Ceci est utile pour s'imprégner de l'ambiance, mais quelques rappels sur ces sujets sont insérés dans le descriptif du scénario pour aider à une prise de connaissance plus rapide des éléments importants.

- A propos de l'**Avalon** :
 - **Guide du Joueur**, pages 57 à 59
 - **Guide du Maître**, pages 13 à 35
 - **Avalon**

- A propos des **Marches des Highlands** :
 - **Guide du Maître**, pages 25 à 28
 - **Avalon**, pages 44 à 52,
 - sur la culture, pages 49/50
 - sur la religion, page 52

- A propos du **Collège Invisible** :
 - **Guide du Joueur**, pages 81/82
 - **Le Collège Invisible**

- A propos de l'**Eglise du Vaticine** et l'**Inquisition** :
 - **Guide du Joueur**, pages 72 à 76
 - **Guide du Maître**, pages 121 à 125
 - **Le Collège Invisible**, pages 115 à 121
 - **L'Eglise des Prophètes**,
 - sur l'Eglise d'Avalon, pages 21/22 et 56 à 60
 - sur l'Inquisition, pages 23/24 et 30 à 36
 - sur l'Inquisition en Avalon, page 34

Acte I : Eight days a week

Acte I : Situation actuelle

Dornoch est un petit port de pêche situé à l'extrême nord des **Marches des Highlands**. Une lande verdoyante, bercée par un brouillard matinal, arrosée par la pluie à longueur d'année, et une grande crique brisant une longue côte constituée de hautes falaises de granit blanc. Dornoch compte une centaine d'habitants, dont une grande partie vit de la pêche, et une autre de la culture et de l'élevage.

La vie se déroule paisiblement dans ce cadre rural. La ville d'importance la plus proche se situe à 15 Km et certains villageois s'y rendent une fois par semaine pour y vendre les produits de leur pêche ou de leur terre.

Sans être des fanatiques religieux, ils suivent les préceptes de l'Eglise, et s'y rendent chaque Dimanche pour entendre la messe et prier avec toute leur communauté. Et en attendant le début de l'office, mais aussi histoire de discuter des événements de la semaine, les hommes du village se rendent à la seule taverne locale...

Les Marches des Highlands

Les Marches constituent la troisième île des Royaumes Unifiés de l'Avalon. Actuellement dirigées par le roi Jacques MacDuff, les Marches sont un pays humide et brumeux, un paysage de collines verdoyantes battues par des pluies très fréquentes. Les habitants portent le kilt traditionnel en laine aux couleurs de leur clan, et la grande claymore est leur arme favorite. **(Hors-jeu** : Les Marches sont l'équivalent de l'Ecosse sur Théah).

Acte I : Scène 1 - Here comes the sun

Nous sommes un **Dimanche matin de printemps** dans le village de Dornoch, et quelques habitués se rendent comme à leur habitude au **Red Glove** (le gant rouge) pour se rincer le gosier avant d'aller assister à la messe.

Note

Cette scène est avant tout destinée à permettre aux personnages de faire connaissance et de se présenter.

Une taverne enfumée, aux plafonds bas et au mobilier de bois. Quelques trophées de pêche et de chasse trônent aux murs parmi les armes et les bannières de clans. Des tables, des chaises, quelques bancs, un grand comptoir en bois derrière lequel s'alignent des étagères où s'entassent toutes sortes de bouteilles aux contenus divers et variés. **Teddy MacAlister**, le tavernier débonnaire au teint rougeaud est là pour servir des breuvages plus fort les uns que les autres : whisky, eau de vie, hydromel...

Les gens discutent et reparlent de sujets dont tous les villageois sont au courant, mais qu'il sera bon de rappeler au bon souvenir des personnages pour mettre les joueurs dans l'ambiance régnant à Dornoch. Ce sont souvent des faits avérés, parfois de simples rumeurs :

- La **saison de pêche** s'annonce bonne pour cette année, et il ne faudrait pas que des événements fâcheux, comme une tempête par exemple, ne vienne remettre en cause ces prévisions.

- Le **troupeau de moutons** du vieux MacBride a donné de nouveaux petits la semaine dernière, ce qui laisse à penser qu'on ne manquera pas de viande dans les mois qui viennent.
- Le pêcheur que l'on a retrouvé errant sur la plage il y a deux mois n'a toujours pas retrouvé l'usage de la parole. Il s'appelle **William Deary** et c'est un homme d'une quarantaine d'années tout ce qu'il y a de plus sain de corps et d'esprit. Ce jour-là, il était sorti en mer comme à son habitude, mais n'est pas rentré le soir. Il a été retrouvé le lendemain matin, parcourant la plage d'un air terrorisé, incapable d'articuler la moindre parole, et pointant inlassablement du doigt la mer au large de la côte. Depuis, il se terre chez lui, et le peu de fois où il en sort, il rase les murs et garde un comportement méfiant et apeuré. (Note pour le MJ : il a en fait été le témoin d'une sortie en mer d'une des inventions du Collège Invisible, une sorte de sous-marin en forme de monstre, du style de celui du Loch Ness. Voir plus loin la description du repère du Collège)
- Le simplet du village, **Jeremy Draft**, qui a pour habitude de se promener le long de la côte, continue à affirmer, depuis un mois, qu'il voit régulièrement un dragon crachant du feu venant marauder dans la baie à la tombée du jour. (Note pour le MJ : évidemment, il a vu la même chose que William Deary, mais étant simple d'esprit, il croit vraiment qu'il s'agit d'une bête magique, et l'affirmera dur comme fer s'il est interrogé là-dessus)
- Et puis tous les autres sujets qui peuvent préoccuper les villageois dans ce style de contrée reculée...

Evènement :

Après quelques minutes de discussion dans la taverne, un évènement va se produire et interrompre les débats (Note pour le MJ : laisser les personnages se décrire, faire les présentations, et entamer des conversations).

C'est le vieux **MacBride** qui déboule en trombe dans l'établissement, et se met à tenir des propos incohérents, sans queue ni tête, visiblement tout excité et apeuré. Après s'être calmé (un petit verre de whisky ?), il expliquera qu'il a vu le dragon. Il l'a à peine distingué dans le brouillard, mais il a distinctement reconnu le monstre, son long cou, et sa gueule crachant du feu

(Note pour le MJ : MacBride habite au sommet des falaises, et en se rendant au village, il a aperçu la Bête. Le brouillard et la distance aidant, étant également abreuvé des radotages de Jeremy Draft depuis des semaines, il en a fallu peu pour qu'il soit convaincu de sa vision...)

MacBride est un ancien du village, un sage, on a donc tendance à lui faire confiance, et c'est donc l'esprit un peu troublé que les gens vont se rendre à l'Eglise, pour y trouver le réconfort accordé par la messe et la prière...

Acte I : Scène 2 - Hello, Goodbye

Une fois arrivés à l'Eglise, les gens s'installent, et ceux qui étaient à la taverne commencent à diffuser l'information aux autres villageois, et alimentent ainsi les conversations, créant un brouhaha intense.

Cet état de tension dure de nombreuses minutes. Que les personnages s'en rendent compte d'eux-mêmes ou pas, la messe aurait dû commencer depuis longtemps, et le prêtre est toujours absent. Petit à petit, les gens arrêtent de discuter et commencent à se poser des questions, ou plutôt une question : où est le **révérend Bedford** ?

(Note pour le MJ : bon, c'est là que tout doit s'enclencher : les joueurs doivent s'intéresser à ce qui se passe et commencer à chercher la raison de l'absence du prêtre. S'ils ne le font pas d'eux-mêmes, c'est un villageois qui le fera, et qui tentera de les impliquer dans l'affaire)

Ceux qui iront chercher le prêtre où il doit se trouver logiquement, c'est-à-dire au presbytère, son petit logement jouxtant l'Eglise, trouveront son cadavre gisant sur le sol de son salon. Un chandelier est par terre près de sa tête, qui porte à l'évidence la marque d'un coup mortel, et la trace du sang qui s'est répandu de la blessure.

Un personnage important va coller au train de ceux qui mènent les recherches. Cet homme se nomme **Andrew Davis**. C'est un pêcheur installé depuis trois mois à Dornoch. *(Note pour le MJ : c'est un inquisiteur ici incognito à la recherche d'un repère supposé du Collège Invisible. Tout ce qui peut sembler bizarre ou sortant de l'ordinaire l'intéresse... Voir l'Acte III pour plus de détails sur lui)*

Pour le MJ : Que s'est-il passé ?

Le révérend Bedford est un **archéologue amateur**. Il aime parcourir la lande à la recherche de vestiges ou de fossiles. Il se trouve que malheureusement pour lui, la terre fertile en vieux ossements qu'il a découverte, est très proche du repère secret du Collège Invisible. Après l'avoir surveillé pendant plusieurs jours, les hommes de main du Collège ont décidé de chercher à l'empêcher de s'intéresser de trop près au lieu-dit, mais hier soir la conversation a mal tourné...

Pour les joueurs : Quels indices peut-on rassembler ici ?

- Le révérend Bedford a une belle **collection de coquillages** poussiéreux aux formes les plus diverses et les plus bizarres. Il les range sur des étagères. Quelques ossements d'animaux sont là aussi.
- Un **petit sac à dos** est posé sur le sol près des étagères. Il contient ce qui semble être le résultat de la dernière excursion du prêtre : quelques coquillages mêlés à des cailloux et à de la terre rougeâtre.
- L'humidité du lieu et les pluies récentes ont fait que les visiteurs d'hier soir ont laissé quelques traces de leurs **empreintes**, maculées de terre rouge elle aussi...

- La **terre rougeâtre** en question ne se trouve qu'à un seul endroit dans les environs : une **ancienne mine de fer**. Celle-ci est située à environ un kilomètre du village. Toutefois, elle a été fermée il y a quinze ans lorsque douze mineurs y ont trouvé la mort, en étant noyés par l'inondation d'une galerie. La mine avait atteint un niveau bien inférieur à celui de la mer, ceci expliquant sans doute cela... (*On pourra éventuellement demander un jet d'Esprit - difficulté 10, à moins qu'ils ne posent la question aux autres villageois*)
- **Aucun signe d'effraction**, mais on sait que le prêtre est d'un naturel accueillant, et il a donc du ouvrir sa porte sans trop de difficultés.

Acte II - Octopus's garden

Acte II : Situation actuelle

Avec ce qu'ils ont trouvé chez le prêtre, les personnages devraient rapidement prendre le chemin de l'ancienne mine. Si ce n'est pas le cas, Andrew Davis essaiera de les titiller pour les pousser à chercher le fin mot de l'histoire, et à lui révéler tout ce qu'ils savent, y compris en les aidant éventuellement, mais toujours de manière limitée quoiqu'il arrive. (*Voir l'Acte III pour plus de détails sur Andrew Davis et ses motivations*)

Le Collège Invisible

L'Eglise a été le moteur du progrès scientifique jusqu'à ce que les découvertes commencent à venir contredire la foi édictée par les prophètes. Les recherches ont donc commencé à être interdites, et les savants ont dû se cacher. Ils ont fondé le Collège Invisible pour se protéger de l'Inquisition, et travailler en secret. Ils contrôlent les inventions faites, avant de les rendre publiques s'ils les jugent bonnes et utiles pour le monde.

Acte II : Scène 1 - The fool on the hill

Une colline du bord de mer à un kilomètre de Dornoch. Aux alentours, la végétation est faite d'arbres et de buissons poussant sur une terre rougeâtre qui tranche avec les landes humides et verdoyantes de la région.

En s'approchant de la colline, et plus particulièrement de son sommet, il est évident que la route menant à la mine, qui logiquement, n'a pas été utilisée depuis des années, n'est pas envahie par la végétation... ce qui sous-entendrait qu'elle n'est peut-être pas si désertée que ça... (*Jet de Signes de Pistes + Esprit - difficulté 15 pour le remarquer si les joueurs ne posent pas la question*)

L'entrée de la mine est située en son sommet. Il s'agit apparemment, vu de l'extérieur, d'un début de galerie creusée dans la terre et dans la pierre. Autour de cette entrée, des bâtiments de bois, abandonnés depuis la fermeture de la mine, étaient utilisés comme logements par les exploitants et les ouvriers qui travaillaient ici. Quelques vieux outils traînent par-ci par-là, et les cabanes ne contiennent que des meubles en piteux état. Ici ne règnent que poussière et végétation proliférante.

Bizarrement, on pourra facilement trouver des traces de pas un peu partout dans le camp, attestant que des visiteurs ont parcouru les lieux récemment. Si les personnages cherchent particulièrement les empreintes du révérend Bedford, ils pourront effectivement trouver la trace de son passage. (Jet de Signes de Pistes + Esprit - difficulté 15)

L'entrée de la mine est praticable, mais au bout d'une dizaine de mètres, elle est entièrement barrée par un ensemble de planches clouées à la fermeture de la mine. Un examen rapide suffira pour constater que, d'une part, les planches sont pourries (et donc fragiles), et que d'autre part, elles sont tout de même en état, ce qui signifie que personne n'a essayé de les retirer de là.

L'entrée secrète utilisée par le Collège Invisible est située sur un flanc de la colline, mais elle est dissimulée : des buissons amovibles, les traces effacées consciencieusement à chaque passage... (Un jet de Signes de Pistes + Esprit - difficulté 25 pourra tout de même permettre de la trouver.)

Evènement :

Les hommes de main du Collège surveillent en permanence les environs et sont donc au courant de l'arrivée des personnages. Ils interviendront dès que ceux-ci s'approcheront de trop près de l'entrée secrète, ou s'ils cherchent un peu trop longtemps du côté des bâtiments ou de la galerie principale.

Leur but est de capturer vivants les intrus, pas de les tuer, donc, soit les personnages se battent et résistent, auquel cas ils seront pris inconscients, soit ils se rendent (sous la menace d'armes à feu, par exemple, mais surtout du nombre supérieur des adversaires), et sont ligotés et leurs yeux sont bandés.

Ils seront ensuite emmenés par l'entrée secrète à l'intérieur du repaire du Collège (toujours les yeux bandés, donc ils ne connaissent le chemin que s'ils l'ont repéré auparavant, où s'ils s'arrangent pour le voir ou le mémoriser à ce moment-là... (Jet d'Esprit - difficulté 25 pour une mémorisation simplement basée sur le sens de l'orientation. Baisser la difficulté si le personnage facilite son opération.).

Hommes de main du Collège Invisible :

Type :	Hommes de main (1 blessure grave)
Gaillardise :	3
Dextérité :	3
Esprit :	2
Détermination :	2
Panache :	2
ND pour être touché :	15
Jet d'attaque :	5g3
Dommages :	Rapier 5g2 Pistolet 4g3

Acte II : Scène 2 - Help !

Les personnages sont enfermés dans une pièce creusée dans la roche fermée par une porte verrouillée, d'aspect robuste, mais qui semble pouvoir être défoncée (au prix d'un grand bruit, cela va sans dire). (*Jet de Gaillardise - difficulté 15*)

Il est à remarquer que si on avait voulu tuer les personnages, ils seraient morts depuis un petit moment déjà. Peut-être y a t'il moyen de négocier avec leurs geôliers ?

Deux choix se dessinent donc : attendre la prochaine visite et dans ce cas l'occasion de discuter, voire de négocier une solution "amiable", soit tenter de s'évader.

Première alternative : la négociation

Au bout de quelques heures, un homme de main vient leur apporter à manger. Il passe leurs plats par une ouverture au bas de la porte (qu'il déverrouille puis referme). Les personnages peuvent alors en profiter pour demander à parler à un responsable ou à un chef quelconque. Dans ce cas, le type dit qu'il va voir, mais que normalement, ils n'ont droit à rien du tout, étant des intrus ici.

Toutefois, une heure après leur demande, un homme, apparemment un intellectuel (cheveux blancs et dégarnis, petites lunettes, visiblement âgé) vient leur parler à travers une petite grille située dans la porte à hauteur de visage.

Il leur dit que son nom importe peu, et qu'ils se sont rendus coupables d'intrusion sur un territoire privé, et que ceci est passible des sanctions les plus graves. Le sort des prisonniers est justement en train d'être débattu.

Les personnages pourront plaider leur cause, et il faudra beaucoup de ferveur et de conviction pour que cela puisse renverser la balance. Suite à cette discussion, le vieil homme les laisse en disant qu'il va voir ce qui a été décidé.

S'ils ont été convaincants, ils seront libérés et reconduits à l'extérieur à bonne distance de la mine, toujours les yeux bandés, et avec la promesse de ne jamais remettre les pieds dans le coin, et de ne jamais révéler la présence d'une activité autour de la mine... sous peine de représailles sévères... (*Roleplay particulièrement convaincant, ou jet d'Esprit + Eloquence - difficulté 25*)

Seconde alternative : l'évasion

Que ce soit dès leur réveil, ou plus tard (par exemple après leur discussion avec le vieux savant), les personnages pourront tenter une évasion (*Note pour le MJ : cette solution est préférable, puisqu'elle permet aux personnages de faire une petite visite discrète aux installations du Collège, et donc qu'ils se rendent compte de ce qui se trame réellement ici...*)

Crochetage de serrure, simulation de maladie, ruse pour faire ouvrir la porte au geôlier... motivez les joueurs à trouver une solution, et acceptez-la si elle est réaliste et faisable (*Jet de Dextérité + Crochetage - difficulté 20*).

Une fois sortis de leur cellule, les personnages se retrouvent dans un ensemble de galeries de l'ancienne mine. Ils peuvent s'orienter de différentes manières, mais l'inclinaison des couloirs veut que logiquement, la sortie soit plutôt vers le haut, et le bruit d'activité (marteau frappant une enclume, sciage de bois, soufflet de forge...) donne à penser qu'il se passe pas mal de choses en bas. Ils pourront traverser un certain nombre de pièces plus ou moins aménagées pour la vie quotidienne des résidents.

Bien, maintenant, il s'agit d'encourager l'espionnage, tout en évitant la confrontation. Autrement dit, ils peuvent voir pas mal de choses, mais le nombre de personnes présentes dans le site montre qu'un combat serait forcément en défaveur des intrus, qui plus est s'ils manquent d'armes...

Le repaire du Collège invisible

Outre les lieux d'habitation, quelques ateliers composent l'essentiel de la partie aménagée de la mine. Toutefois, le cœur du repaire est le grand hangar où se concentre la majeure partie de l'activité des savants. Toutes sortes d'inventions liées à la vie marine et même sous-marine se trouvent ici : des combinaisons de cuir hermétiques ornées de grosses lunettes et de sortes de ballons dans le dos (*des combinaisons de plongée, supplément du Collège Invisible, page 89*) alignées contre un mur, une sorte de petite galère semblant avoir une cheminée dégageant de la fumée sur son pont (*une galère dont les rames sont actionnées par un mécanisme à vapeur*)... La pièce maîtresse est une sorte de monstre figé dans une expression de colère, une espèce de serpent géant, avec des nageoires énormes (*un sous-marin rudimentaire, marchant aussi à la vapeur, dont la tête au bout d'un long cou sert à évacuer la fumée...penser au monstre du Loch Ness. C'est cela qu'ont vu Jeremy Draft, le simplet du village, et le vieux MacBride en se rendant à l'Eglise*)

(Note pour le MJ : imaginer une grotte foisonnant d'activité et remplie de gadgets dans le style de celles qu'on peut voir chez certains méchants dans quelques films de James Bond... ou encore s'inspirer des croquis d'inventions laissés par Léonard de Vinci, déjà bien en avance sur son temps)

La mer entre dans la grotte par un conduit à ciel ouvert creusé dans la roche. Les personnages pourront éventuellement voler une barque pour s'échapper par cette voie.

Des savants travaillent à forger des éléments en métal, scier du bois, assembler toutes sortes de machines étranges à l'utilité pour le moins difficile à imaginer. Quelques hommes de main sont là pour les seconder. Il y a donc moyen pour les personnages de se faufiler discrètement s'ils font attention. (*Jet de Dextérité + Déplacement Silencieux - difficulté 15 (il y a du bruit)*, ou encore, *jet de Dextérité + Dissimulation - difficulté 20 (il y a du monde) pour se cacher*)

Le but est donc de s'évader en favorisant l'inventivité des joueurs...

Acte III - A hard day's night

Acte III : Situation actuelle

A ce stade, les personnages ont dû quitter la mine, probablement en s'évadant, ou par miracle, en négociant leur liberté contre une promesse de silence absolu. Quoiqu'il en soit, ils en savent beaucoup plus qu'avant, et ces connaissances intéressent certaines personnes des environs...

Acte III : Scène 1 - Come together

Andrew Davis et ses motivations

Andrew est un **chevalier inquisiteur** débarqué dans les Marches des Highlands avec la mission de trouver un repaire secret du Collège Invisible, et de le détruire. Un informateur de l'Inquisition a permis de situer cette cache dans la région de Dornoch, raison pour laquelle il s'y est rendu incognito il y a quelques mois en se faisant passer pour un simple pêcheur.

Andrew Davis est arrivé dans les Marches en bateau accompagné par quelques inquisiteurs. Ce navire est équipé de quelques canons et donc prêt à combattre. Le but de l'Inquisition est ici de repérer la cachette du Collège et de la prendre d'assaut, en utilisant le voilier en question s'il s'avère que le laboratoire a une ouverture sur la mer.

Voilà pourquoi Andrew s'intéresse à tout ce qui se passe de bizarre dans la région, et qu'il poussera les personnages à enquêter, pour qu'ils lui apportent leur aide sans même s'en rendre compte... Il communique les informations qu'il recueille et ses ordres à l'équipage du bateau en faisant des signaux lumineux avec une lanterne, en se plaçant en haut des falaises de la côte, à quelque distance du village.

Rencontre fortuite (?)

Comme par hasard, Andrew Davis rencontre les personnages lorsqu'ils sont sur le chemin du retour après leur sortie de la mine. Il est accompagné de quelques paysans (*en fait des inquisiteurs déguisés*) inconnus au village.

L'Inquisition

L'Inquisition est le bras armé de l'Eglise des Prophètes. Elle est chargée de pourchasser les hérétiques et les foyers de rébellion contre la doctrine du Vaticane. Le Collège Invisible compte parmi ses ennemis, puisque certaines des inventions qu'elle dispense à travers Théah contredisent la parole des Prophètes. Nation à forte majorité protestataire, l'Inquisition n'est pas la bienvenue en Avalon, et agit donc dans le secret.

Il a une mission et il compte bien l'accomplir, quoiqu'il en coûte. Il essaiera d'abord de convaincre les personnages, en leur disant qu'une rumeur dit qu'une bande de dangereux criminels se cachent dans la région (*rappelez-vous qu'il est supposé être pêcheur*). Il commence donc par demander si quelqu'un sait quelque chose. Si les personnages coopèrent, Davis leur proposera de se joindre à lui et ses compagnons pour anéantir le repaire du Collège. S'ils ne montrent pas de bonne volonté, ses hommes les menaceront de leurs armes pour leur soutirer les informations qu'ils recherchent. Bref, ils ne se dévoileront que si c'est vraiment nécessaire.

Une fois le lieu de la base du Collège connu d'eux, les inquisiteurs laissent le choix aux personnages de les aider ou pas. Si la réponse est non, ils les laissent partir sans plus de discussions.

Acte III : Scène 2 - Let it be

A présent, le groupe des inquisiteurs est prêt à se lancer à l'assaut de la mine. Ils vont commencer par aller faire des signaux au bateau, puis préparer leur attaque, qu'ils mèneront sans doute une fois la nuit tombée, le clair de lune leur étant favorable pour repérer l'entrée maritime de la base.

C'est mon choix

Ici, les personnages ont donc plusieurs choix :

1. Aider les inquisiteurs et participer à l'attaque contre le Collège Invisible,
2. Retourner à la mine pour prévenir les savants, et éventuellement les aider à repousser l'assaut,
3. Ne rien faire et rentrer au village boire un coup au Red Glove.

L'attaque

L'assaut est donc mené sur deux fronts. Tout d'abord par la terre et les entrées de la mine (celle barrée par les planches, et la secrète si les inquisiteurs la connaissent par les personnages), et ensuite par la mer, en positionnant leur voilier de manière à tirer au canon sur la voie par où passent les navires du Collège en vue de la faire s'effondrer.

Le choix du vainqueur reste bien entendu à la discrétion du MJ. Peut-être est-il intéressant de considérer que l'aide des personnages est décisive en fonction de leurs actions et de leurs initiatives. Il faut aussi voir que les hommes de main et les savants du Collège sont "chez eux", et connaissent donc parfaitement les lieux. D'autre part, même si le nombre de personnes dans chaque parti est laissé au choix du MJ, ceux du Collège sont, à priori, un peu plus nombreux et sont de plus embusqués dans leur repaire, facilitant ainsi leur résistance. (*Note de l'auteur : et puis à priori, les savants sont les gentils, non ?*)

Voir l'Acte II pour les caractéristiques des hommes de main du Collège Invisible.

Andrew Davis, chevalier inquisiteur :

Type :	Vilain
Gaillardise :	4
Dextérité :	4
Esprit :	4
Détermination :	3
Panache :	4
ND pour être touché :	25
Jet d'attaque :	7g4
Dommages :	Rapière 6g2 Pistolet 4g3

Inquisiteurs :

Type :	Hommes de main (1 blessure grave)
Gaillardise :	2
Dextérité :	3
Esprit :	3
Détermination :	1
Panache :	2
ND pour être touché :	20
Jet d'attaque :	5g3
Dommages :	Rapière 4g2 Pistolet 4g3

Conclusion

L'Inquisition a été avertie quelques mois plus tôt d'activités étranges dans la région, et a donc dépêché Andrew Davis pour enquêter sur les lieux. Jusqu'à présent il n'avait glané que quelques informations, mais le meurtre du révérend Bedford a accéléré les choses. L'action des personnages a donc été décisive pour mener à terme son enquête.

Si les hommes du Collège parviennent à s'en tirer et vaincre les inquisiteurs, il va sans dire qu'ils devront se faire discrets et déménager leur laboratoire dans un autre endroit.

Quoiqu'il en soit, cette petite aventure a pour but de faire connaître aux joueurs le Collège Invisible et l'Inquisition (plus particulièrement son action contre le Collège) en les plongeant dans une de leurs confrontations.

FIN