

Les Secrets de la 7ème mer

Prisonnier

Politique

Par Morgan McDowell

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

Table des matières

<u>Contexte du scénario</u>	3
<u>Recommandation</u>	4
<u>Synopsis</u>	4
<u>Chapitre 1 : Le Traité de paix</u>	5
<u>Acte 1</u>	5
<i>Au château du Soleil</i>	
<u>Acte 2</u>	6
<i>Voyage vers la Castille</i>	
<u>Acte 3</u>	8
<i>Les Négociations</i>	
<u>Chapitre 2 : Disparition d'un ami</u>	16
<u>Acte 1</u>	16
<i>En proie aux doutes</i>	
<u>Acte 2</u>	17
<i>Une Otage en liberté</i>	
<u>Acte 3</u>	18
<i>Enquêtes</i>	
<u>Chapitre 3 : Le Sauvetage</u>	23
<u>Acte 1</u>	23
<i>Voyage en mer</i>	
<u>Acte 2</u>	23
<i>Vers le bagne</i>	
<u>Acte 3</u>	25
<i>Délivrance</i>	

Contexte du scénario :

Morgan McDowell : Fier corsaire des Chiens de mer d'Avalon, fervent serviteur de sa majesté la Reine des trois royaumes, mais également menteur, voleur, escrocs et pirate sans foi ni loi. Arnaqueur, tricheur, il est la cupidité incarnée. Et cette fois ci il est allé trop loin!!! Sa dernière œuvre en date : le pillage du vaisseau amiral de la flotte de sa majesté Léon Alexandre HJème, le navire le Beau Soleil. Tout ceci serait passé inaperçu si Morgan n'avait pas été comme à son habitude orgueilleux et vaniteux. Il captura le navire, le pillà, le désossa et envoya à sa majesté le symbole en forme de soleil qui ornait la cabine du capitaine. Bien sûr il se vanta allègrement de ses méfaits devant moult personnes, ceux qui ne manqua pas d'instruire notre bon Léon du nom de son détresseur. Et Thésus sait que Léon à la rancune tenace.

Quelques mois passent, Léon donne la chasse à McDowell mais celui-ci reste introuvable.

Quelques mois passent à nouveau et Léon finit par « oublier cette triste aventure » mais pas pour longtemps, il arrive parfois que le destin vous rattrape.

En effet un beau jour du mois de Sorantine, nos deux protagonistes se retrouvent nez à nez lors du mariage du Baron D'Esterneau proche de Pharousse, Léon comme à son habitude se montrera très « clément » envers un Morgan McDowell qui comprenant son erreur, implorera le pardon de l'empereur afin de prolonger sa vie, lui promettant de lui ramener son navire le plus tôt possible.

Léon Comprenant où est son avantage laissera repartir McDowell en échange d'un tout petit service... Tuer Esteban Verdugo Le big Boss de l'inquisition!!! Morgan n'aura alors pas le choix que d'accepter, l'empereur ayant pris la précaution de retenir la bien aimée de notre pirate dans un endroit secret à Pharousse.

Dans le même temps Léon, sous la pression de notre chère Reine Elaine d'Avalon, consent à entrevoir un traité de paix avec la Castille, en fait il sait très bien que ses troupes en Castille piétinent et qu'il serait temps de s'emparer de la Castille par un autre moyen. Il va donc envoyer des ambassadeurs en Castille (nos pjs) afin de signer un traité de paix en son nom avec la Castille. Il compte par la suite aider à reconstruire la Castille et proposer des échanges commerciaux. Il en profitera au passage pour mettre cette terrible guerre sur le dos de l'inquisition, et détail de l'affaire fera tout bonnement assassiner Esteban Verdugo par notre bon pirate Morgan... Son but ultime est a long terme, de faire en sorte que la Montaigne soit indispensable a la survie de la Castille, il mettra en place toutes sortes de manigances afin d'affaiblir la Castille de l'intérieur pour ensuite proposer une union entre les deux pays dont il deviendra bien évidemment le souverain incontesté. Mais laissons la place à nos braves pjs...

Recommandation pour ce scénario :

Ce scénario est avant tout prévu pour mes joueurs, qui ont le Background nécessaire pour jouer cette aventure. Si vous désirez le faire jouer, il faudra que l'un de vos joueurs soit un très bon ami de Morgan McDowell et surtout qu'il bosse pour Léon le big Boss de Montaigne. Mais vous êtes bien sûr libre d'adapter ce scénario à votre guise. Vous pouvez également remplacer McDowell par un Dnj ami de votre groupe...

Attention!!! ce scénario est à jouer avant la révolution montaignoise et risque de changer énormément de choses dans le futur de Théah...

Synopsis :

Nos pjs vont être contacté par sa majesté Léon Alexandre afin de lui servir d'ambassadeur pour un traité de paix avec la Castille, dans le même temps Léon sachant très bien que l'inquisition s'opposera à ce traité va faire assassiner Verdugo par Morgan McDowell. Ce dernier n'étant pas un vilain refusera de commettre un tel acte, mais Léon aura pris la précaution de faire suivre McDowell et fera assassiner le Cardinal par un de ses sbires, l'empereur mettra définitivement au secret notre bon pirate dans le bagne de Cayenne en Guyane (cet endroit pourra être changé contre tout autre si vous ne jouer pas avec le continent « américain »).

Suite à d'éventuelles rumeurs de traité de paix se préparant, l'inquisition fera tout son possible pour intercepter les Ambassadeurs et faire en sorte qu'ils ne rencontrent jamais le Roy Sandoval. Nos Héros arriveront logiquement en Castille le lendemain de l'assassinat de Verdugo...

Chapitre 1 : Le traité de Paix

Acte 1 : Entrevue au château du soleil

Scène 1 : Réquisition

Les pjs vont être contactés pas sa majesté l'empereur Léon Alexandre AOTVème du nom, par l'intermédiaire de son cousin Rémi de Montaigne, celui ci viendra les chercher à leur domicile respectif afin qu'ils se rendent immédiatement au château du Soleil, pour une entrevue secrète avec le souverain de Montaigne.

Scène 2 : Au château

Les héros accompagnés de Rémi, n'auront aucun mal à pénétrer dans le château et seront conduits dans un grand salon privé richement décoré des trophées de chasse de l'empereur.

La salle est assez grande et haute de plafond, de grandes tentures pourpres ornent les murs, plusieurs canapés de velours rouges sont disposés devant une table basse en bois exotique et un grand fauteuil de style « Léon AOTV » leur fait face. De grandes vitrines sont disposées çà et là contenant tous les trophées de chasse de sa majesté. Ici une tête de cerf, là une tête de sanglier, on y trouve même une tête de monstre provenant certainement de l'île de la bête. Un ours empaillé termine de décorer la pièce dans un des angles de celle-ci.

Nos héros patientent pendant de longues minutes en compagnie d'un Rémi de Montaigne des plus froid et peu loquace. Si nos héros posent des questions il répondra de la manière la plus brève et expéditive.

Enfin après presque une heure d'attente, un chambellan entrera dans la pièce et annoncera le monarque. Bien évidemment faite faire un test d'étiquette à vos joueurs afin de savoir s'ils pensent à se lever et bien sûr à saluer notre bon Léon avec les manières dues à son rang.

Scène 3 : L'entrevue

Léon entrera dans la pièce et viendra s'asseoir sur le fauteuil, il demandera à son chambellan de faire apporter du vin ainsi que « x » verres pour les pjs et lui même.

« Messieurs, Mesdames, je vous ai fait venir aujourd'hui secrètement pour une entrevue des plus spéciales. Nous avons décidé de mettre fin au conflit qui nous oppose à la Castille, et j'aimerais que vous soyez les ambassadeurs qui iront porter notre message de paix. » Il est bien évidemment impossible de refuser cette offre, les pjs étant dans le secret, ils devront accomplir la mission. Cependant si vos pjs appartiennent à différentes sociétés secrètes ils pourront contacter leur supérieur afin de leur transmettre la nouvelle, ce qui ne manquera pas d'inquiéter certains dirigeants de ce soudain changement de stratégie du souverain le plus guerrier de Théah.

Faites un petit discours sur les horreurs de la guerre et sur la misère que cette guerre a engendrée en

Montaigne comme en Castille, mais finissez votre monologue en rejetant la faute sur l'inquisition. Il est clair que vos pjs auront quelques questions à poser au Roy, donc voici quelques suggestions que vous pourrez changer à votre guise.

◇ Léon veut la paix il consentira à un cessez le feu mais gardera néanmoins des troupes en Castille de peur de représailles.

◇ Il est prêt à redonner une partie de la Montaigne méridionale en particulier le sud mais gardera strictement le contrôle du fleuve et de la moitié nord de la région.

◇ Bien évidemment il demandera en compensation certaines îles dont les Castillans sont maîtres (sauf si vous ne jouez pas avec le nouveau monde) ainsi qu'une forte somme d'argent, ainsi que des excuses de la part de l'inquisition pour avoir osé l'attaquer dans Son Pays!!!

◇ N'hésitez cependant pas à discuter les termes de ce contrat la seule chose qui compte est que Léon passe pour l'instigateur de la Paix à l'instar de l'inquisition.

◇ Pour finir inventez tout ce qui vous manquera c'est aussi votre scénario après tout!!!

Acte 2 : Voyage vers la Castille

Scène 1 : Préparatifs

Les Joueurs quittent donc le château du Soleil pour prendre la route vers le Castille.

Cette scène est avant tout prévue pour permettre à vos joueurs de préparer leur voyage.

Laissez les se perdre en conjoncture sur la suite des événements : la meilleur route à prendre, par la mer ou par la terre? Ils voudront surement préparer leur matériel, dire au revoir à la belle de leur cœur etc...

Un seul événement devra obligatoirement intervenir dans cette scène : Pendant leurs préparatifs, les pjs se sentiront suivis (au moment que vous jugerez le plus opportun). Il s'agit en faite d'un espion à la solde de Paulette Bisset de Verrier la célèbre agitatrice et rédactrice d'un journal à scandale, elle a eu vent de l'entrevue des pjs avec l'empereur et cherche à recueillir le maximum de renseignements afin d'écrire un bel article contre Léon. Pour le moment elle est juste au courant d'une rumeur de traité de Paix avec la Castille. Cependant si vos joueurs ne sont pas discrets et ne pensent pas à surveiller leurs arrières, elle pourra en savoir beaucoup plus. Faites en sortent néanmoins qu'à un moment ou un autre, vos joueurs remarquent l'individu. Son nom est Claude Langlois.

A partir du moment où l'espion sera démasqué, il jouera carte sur table et avouera travailler pour Paulette, il ne cherchera pas à s'échapper, comptant sur la bonté des pjs pour le laisser partir. De toutes façons, il aura déjà transmis ses informations à un acolyte. Claude n'est cependant tout ce qu'il dira, fidèle vaticin, c'est également un indic de l'inquisition. Dès qu'il sera libre il s'empressera de se rendre en Castille et de tout raconter à un serviteur de Théus. Ce qui amènera l'embuscade de la

scène 2.

Nos pjs finiront par prendre la route, mais après Claude. Si jamais celui-ci était arrêté par des pjs zélés, il aura eu le temps de transmettre quelques informations à un complice qui partira à sa place en Castille à la rencontre des inquisiteurs.

Scène 2 : L'embuscade

Qu'ils décident de partir par la mer ou par la terre, le voyage de nos héros se fera sans encombre jusqu'à la frontière Castillane.

Libre à vous de leur mettre des bâtons dans les roues...

Faites leur ressentir quand ils arriveront sur la ligne de front que les combats semblent pour le moins laborieux, sous un soleil de plomb, les deux armées échangent quelques coups de feu mais les combattants semblent complètement abattus par les nuits sans dormir, les offensives diverses qui piétinent et les morts qui s'entassent surtout côté Montaginois. La guerre semble définitivement au point mort et pas un centimètre de terrain n'a été gagné par l'armée Montaginoise depuis plusieurs mois.

Alors que les joueurs passeront la nuit dans une auberge relais à un jour et demi de San Cristobal, faites leurs faire un jet de guet-apens (difficile), pour entendre la porte de la chambre s'ouvrir tout doucement et plusieurs hommes s'introduisent dans la pièce. Si au moins l'un d'entre eux réussit son jet, il pourra donner l'alarme, mais tous seront sous l'effet de la surprise.

Selon votre groupe de pjs, 2 hommes de mains et 10 brutes feront irruption dans la pièce (oui je sais, c'est une grande pièce, mais il ne restait plus qu'un dortoir commun...)

Le combat sera à votre guise très facile ou très difficile. Il s'agit d'hommes de main de l'inquisition (mais qui nieront toute appartenance à l'organisation), ils viennent pour éliminer les pjs suite aux renseignements de Claude Langlois (voir scène 1). Vous pouvez si vous le souhaitez ajouter un vilain (Chevalier inquisiteur) dans l'ombre qui utilisera ces « pouvoirs » pour corser la tâche de nos héros.

Si les malandrins sont pris, ils diront avoir été engagé par un homme dont ils n'ont pas vu le visage, il les a contacté puis donné rendez vous dans une ruelle sombre des bas quartiers de San Cristobal, la mission était de tuer les pjs. C'est bien sûr tout à fait faux!!!

Il est hors de question pour l'inquisition, de signer un traité de paix avec les hérétiques Montaginois.

Scène 3 : L'Assassinat

Alors que nos joueurs arriveront sur l'heure du midi à San Cristobal pour y trouver une auberge, ils pourront remarquer que les rues castillanes sont étrangement calmes, ils ne croisent que très peu de monde et les gens dehors rentrent à la hâte dans leur demeure.

Les pjs seront constamment suivis par plusieurs groupes d'hommes vêtus de noir, ne cachant qu'à peine la belle croix rouge qui orne leur tunique.

*Alors qu'ils s'approchent du centre de la ville, ils sont stoppés net dans leur progression par un cordon militaire, les hommes semblent être en alerte. Ils devront décliner leur identité et leur intention. S'il demande à rencontrer le Roy, ils seront déboutés de leur demande. S'il s'enquiert du blocus militaire, le Lieutenant présent sur les lieux, leur répondra sèchement que le Cardinal Esteban Verdugo a été assassiné dans la nuit à son domicile de trois balles dans le corps!!!
Fondu vidéo et on retrouve nos joueurs dans une auberge de la ville dans l'acte 3.*

Acte 3 : Négociations

Scène 1 : L'arrestation

Nous retrouvons donc nos héros autour d'une table d'une auberge bon marché de San Cristobal, ils seront sans doute retournés par la nouvelle qui vient de leur être annoncée. Laissez leur le loisir de discuter de cette « atroce » révélation.

Peu de temps après qu'ils aient finis de déjeuner, un groupe d'inquisiteurs fera irruption dans la salle commune de l'auberge, il se dirigera directement vers la table des joueurs :

« Messieurs (dames), inutile de fuir, toutes les issues sont surveillées, je suis le Chevalier

Inquisiteur Porentin de la Cruz et je vais vous demander de me suivre calmement sans opposer la moindre résistance » Les issues sont réellement bloquées et le nombre d'inquisiteur sur les lieux dépassera largement le nombre de pjs, si les pjs venaient à jouer les insubordonnés, utiliser le juste courroux de De la Cruz.

Nos braves héros, seront emmenés en chariot cellulaire jusqu'au quartier général de l'inquisition. Ils seront suspectés de l'assassinat d'Esteban Verdugo.

Scène 2 : Humiliation, torture et délivrance

Chaque joueur sera placé dans une cellule différente, ils seront un par un extraits de leur cage pour être dans un premier temps interrogés.

Se qu'il s'est réellement passé : *Au cours de la nuit écoulée, un deux hommes ont réussi à pénétrer dans la chambre d'Esteban Verdugo grâce à quelques guilders bien employés et à beaucoup de magie portée. Les deux hommes en question : Morgan McDowell (voir contexte historique) et un mage porté à la solde de Léon. Le premier devant être l'assassin et le second, le moyen de transport. Cependant une fois dans la chambre, McDowell n'étant pas un vilain, se dégonfle et refuse catégoriquement de commettre un tel acte, quitte à subir la colère du monarque solaire.*

Verdugo réveillé par la dispute des deux hommes se lève brusquement. Le mage Montagnois sort alors son arme et fait feu sur le cardinal, il fera feu deux fois de plus à l'aide de deux autres

armes. Les coups de feu ayant réveillé la maison, le mage ouvre un portail et fuit emportant McDowell avec lui. Ils atterriront quelques instants plus tard au beau milieu du tout nouveau bague de l'empereur situé à Cayenne en Guyane. Léon n'ayant jamais eu l'intention de tenir ses engagements envers le pirate, avait pris ses dispositions afin que McDowell soit de toute façons enfermé pour le restant de ses jours au bague, certifiant par la même occasion son silence sur cette triste affaire.

Il est clair que si cette sombre histoire devait être découverte par qui que se soit, Léon se déchargera sur McDowell et par la même occasion sur l'Avalon.

Verdugo est donc retrouvé mort quelques instants après les détonations par son majordome, celui-ci prévient immédiatement les autorités qui font boucler la ville.

Lors de l'enquête, un doublon ensanglanté est retrouvé dans la chambre du défunt, ce qui amène Forentin de la Cruz à pensé très logiquement qu'un mage porté est complice voir coupable de cette atrocité. Il sera mis au courant dans le même instant de l'échec de ses sbires quant à l'assassinat des pjs et décidera de leur attribuer le meurtre de Verdugo, faisant une pierre deux coups.

Mais revenons à nos interrogatoires. Cette scène est totalement libre, faites vous plaisir, torturez les pjs jusqu'à ce qu'ils avouent, mettez leur la pression et faites les craquer.

C'est finalement l'intervention de Don Francisco Guzman de Aldana et de son neveu Andrés Bejarano de Aldana qui va sauver nos pauvres héros. Don Aldana est porteur d'une réquisition écrite du Roy Sandoval qui demande la relaxe immédiate des pjs qui sont actuellement en Castille comme diplomates Montagnois, invectivant le Chevalier inquisiteur lui demandant de prier que son action ne génère pas un incident diplomatique de plus avec la Montaigne alors qu'un cessez le feu est peut être envisageable!!!

Effectivement Léon dans sa suprême intelligence, a eu la bonne idée d'envoyer une missive officielle au conseiller de sa majesté de Castille, lui laissant entrevoir que des envoyés dont la missive porte les noms allaient se rendre auprès du Roy Sandoval dans le but de signer un accord de cessez-le-feu entre les deux nations.

Andrés Bejarano de Aldana, du fait de son implication auprès d'El Vago, a été immédiatement informé par ses contacts que plusieurs hommes avaient été arrêtés ce midi par l'inquisition, après quelques recherches auprès des gardes de la ville il a vite conclu que les hommes en question sont les diplomates envoyés par Léon Alexandre.

N'ayant plus à supporter la concurrence de Verdugo auprès de sa majesté, Andrés a réussi à convaincre le Roy de lui écrire une réquisition afin de libérer les diplomates ne serait ce que pour les recevoir et connaître les intentions du monarque de Montaigne.

C'est donc humiliés et torturés que nos héros vont être libérés par leur geôliers fort mécontents.

Toutes leurs possessions leur sera rendues et ils sortiront de la bâtisse accompagnés de Don Aldana et de son neveu.

A peine auront ils franchis le péron qu'une foule en liesse les accueillera avec applaudissements et cris de joie, le peuple ayant eu vent de la venue d'un espoir de Paix avec la Montaigne. Espérons que de ce mouvement de foule réchauffera un peu nos pauvres pjs meurtris.

Scène 3 : Cesser-le-feu

Sous bonne garde, la petite troupe va se diriger vers le palais du monarque Castillan. En chemin, Andrés expliquera aux pjs qu'ils ont échappé de peu à la mort, De la Cruz étant réputé pour sa brutalité et sa cruauté. Il précisera que vu les événements récents, l'entrevue avec le Roy se fera sous la surveillance d'un fort contingent de soldat du Roy.

Tout au long du chemin, les pjs seront escorté par la foule qui hurlera et se pressera pour voir le visage des messagers qui apporteront peut être l'arrêt de la guerre.

Arrivé au château, les pjs seront dépouillés de leurs armes et seront introduits auprès de sa majesté qui effectivement est entouré d'une bonne vingtaine de soldats, dans la salle du trône.

Nos héros se retrouveront face au jeune Roy qui affichera un visage sévère mais serein.

« Approchez messieurs (dames). »

Petit jet d'étiquette...

« Si vous voulez bien mettre un nom sur vos visage? »

« Avant toutes choses sachez que je déplore les péripéties qui viennent de vous arriver, mais nous venons de perdre le Cardinal Verdugo et c'est une grande tragédie pour notre pays, aussi permettez moi de vous demander si vous êtes impliqués en quoi que ce soit dans l'assassinat du Cardinal? »

Cela peut paraître étrange que le Roy accepte de recevoir les ambassadeurs malgré le meurtre du chef de l'inquisition, mais Andrés de Aldana a entrevue ici un espoir de paix pour son pays et sans la concurrence de Verdugo qui aurait été surement contre une trêve des hostilités, il a sauté sur l'occasion et a fait forte pression sur le Roy pour entrevoir enfin la Paix avec la Montaigne cependant toute paix a un prix et les Castillans ne braderont pas leur pays. Il ignore encore les raisons qui poussent Léon à faire la Paix mais après tout une trêve des combats ne peut être qu'une bonne chose, il faudra juste rester vigilant.

Les Négociations pourront commencer, comme pour l'acte 1 scène 3 toute liberté est ici laissée, surtout au Mj en ce qui concerne l'évolution des choses. La paix peut avoir lieux ou ne pas avoir lieux, les conditions restent à votre entière discrétion, voici cependant quelques suggestions en réponse aux demandes de Léon Alexandre :

◇ Retrait des troupes montagnoises au Nord de la Castille occupée, un contingent Castillan

restera au contact des troupes montagnaises afin de prévenir tous changements d'humeur du roi de Montaigne.

◇ Il sera hors de question de payer quoi que se soit aux Montagnais, les deux nations ont souffert de cette guerre et aucune n'est victorieuse par rapport à l'autre.

◇ Il consentira à demander des excuses de la part de l'inquisition, mais quand « l'affaire Verdugo » sera terminée et quand l'inquisition aura un nouveau Chef, si elle en a un!!!

Épilogue

La suite des événements est à votre appréciation, nos pjs auront remplis leurs part du marché et pourront retourner dans leur pays d'origine.

En ce qui concerne Morgan McDowell nous le retrouverons dans les chapitres suivants.

Récompense : entre 5 et 7 Ap, avec des bonus de 2 à 4 xp en fonction de leur rôle dans les négociations et de leurs aboutissements.

Quelques récompenses en nature pourraient être également les bienvenues, un anoblissement pour un pjs Castillan par exemple ou une petite maison à Charousse pour un pj Montagnais.

Et pensez également aux gains de réputation surtout en Castille!!!

Générique :

Acte 1

L'acte 1 ne comprend pas ou peu de Dnj, si ce n'est Rémi de Montaigne et l'empereur qui je l'espère n'auront pas à combattre contre vos joueurs

Acte 2

Paul Langlois : Agent double à la solde de Paulette Bisset de Verrier et de l'inquisition

Homme de main

Gaillardise : 2

Dextérité : 3

Esprit : 3

Détermination : 2

Panache : 3

Métiers : Escrime (att.par.) 3, Couteau (att.par.) 3, Espion : 5, Athlétisme : 3, Eloquence : 4, Autres : 2

Avantages : Appartenance : Inquisition, volonté indomptable.

Hommes de main de l'inquisition

Gaillardise : 3

Dextérité : 3

Esprit : 2

Détermination : 2

Panache : 2

Métiers : Escrime (att.par.) 3, Armes à feu 3, Guet-apens 2, Autres 2.

Avantages : Grand, gaucher ou dur à cuire

Brutes de l'inquisition

Niveau de menace : 2

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

Nd pour être touché : 15

Compétences : pas plus hautes que 2

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

[Http://www.sden.org/Brutes-avancees.html](http://www.sden.org/Brutes-avancees.html)

Soldats de San Cristobal

Hommes de mains

Gaillardise : 3
Dextérité : 3
Esprit : 2
Détermination : 2
Ranache : 2

Métiers : Escrime (att.par.) 3, Armes à feu 3, Jet-apens 2, Autres 2.
Avantages : Grand, gaucher ou dur à cuire

Brutes

Niveau de menace : 2
Armes habituelles : Rapières(6) ou pistolets(15)
Nd pour être touché : 15
Compétences : pas plus hautes que 2

Acte 3

Chevalier Inquisiteur Corentin de la Cruz

Vilain

Gaillardise : 4
Dextérité : 4
Esprit : 4
Détermination : 5
Ranache : 3
Réputation : 43
Épée de Damoclès : -
Arcane : Égaré

École d'escrime Valroux (Compagnon) : Double parade (couteau/escrime) 4, Exploiter les faiblesses (Valroux) 5, Feinte (escrime) 4, Marquer (escrime) 4

Compétences : Attaque (armes à feu) 4, Attaque (couteau) 4, Attaque (escrime) 5, Commander 5, Course 2, Déplacement silencieux 4, Diplomatie 3, Éloquence 3, Équitation 4, Escalade 3, Étiquette 3, Filature 3, Jet-apens 4, Interrogatoire 5, Jeu de jambes 4, Parade (couteau) 5, Parade (escrime) 4, Sincérité 4, Théologie 3

Avantages : Appartenance : Inquisition, Appartenance : Rilasciare, Foi, Juste courroux, Linguiste, Noble, Ordonné, Polyglotte : Avalonien, castillan(l'é), ussuran, vendelar (l'é), vodacci (l'é), Relations (nombreuses), Relique personnelle (Masque de Saint Averro, Premier Grand Inquisiteur) +1g0 sur n'importe quel jet deux fois par scène, Sens aiguisés, Université, Volonté indomptable.

Hommes de main de l'inquisition

Gaillardise : 3

Dextérité : 3

Esprit : 3

Détermination : 3

Danache : 3

Métiers : Escrime (att.par.) 3, Armes à feu 3, Guet-apens 3, Autres 2.

Avantages : Grand, gaucher ou dur à cuire

Brutes de l'inquisition

Niveau de menace : 3

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

Nd pour être touché : 20

Compétences : pas plus hautes que 3

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

[Http://www.sden.org/Brutes-avancees.html](http://www.sden.org/Brutes-avancees.html)

Garde personnelle du Roy Sandoval

sans caractéristiques, le Roy ne saurait être attaqué dans son palais!!!

En toute logique vous n'aurez pas besoin des caractéristiques des autres Dnj.

Au cas où : Léon Alexandre 14eme (cf Montaigne)

Rémi de Montaigne (cf Montaigne)

Esteban Verdugo (cf Castille)

Andrés Bajarano de Aldana (cf Castille)

Morgan McDowell : Héros d'Avalon

Gaillardise 4

Dextérité 4

Esprit 3

Détermination 4

Danache 3

Réputation : 50

Épée de Damoclès : Amour perdu 2, Ennemi intime (Plergé) 3, Romance 2

Arcane : Cupide

École d'escrime rogers (compagnon) : Corps à corps 5, Désarmer (escrime) 5, Exploiter les faiblesses 4, Lier

(escrime) 4

Compétences : Gréer 3, Connaissance des Nœuds 3, Équilibre 5, Orientation citadine 3, Contact 5, Déplacement silencieux 2, Filature 2, Parier 1, Navigation 4, Piloter 5, Nager 3, Stratégie (navale)2, Tactique (navale)2, Galvaniser 2, Commander 3

Attaque (escrime) 5, Parade (escrime) 5, Attaque (combat de rue) 5, Attaque (armes à feu) 5, Attaque (couteau) 2, Parade (couteau) 2, Course de vitesse 1, Escalade 5, Jeu de jambes 5, Lancer 2, Sauter 3, Équitation 2

Avantages : Académie militaire, Appartenance : École d'Éscrime rogers, Appartenance : Fille de Sophie, Appartenance Chien de mer, Arme sidhe : Sabre d'abordage, Citation, Dur à cuire, Gaucher, Grand bureur, Héritage du clan McCodrum (Éblouissant, Enfant de la mer, Vieillesse ralentie et immunité aux maladies, Lié à la mer, Vulnérabilité au fer, Œur de pierre), Polyglotte L/E/R Avalonien, L/E/R Théan, R Montagnois), Réflexes de combat, Scélérat, Sens aiguisés, Trait légendaire (Dextérité), Université. Capitaine du navire des chiens de mer le « serpent de mer ».

Chapitre 2 : Disparition

Plusieurs mois ont passé depuis que nos héros se sont rendus en Castille. Ils prennent un peu de repos dans leur demeure respective...

Acte 1 : En proie aux doutes

Scène 1 : Diner entre amis

Nos héros sont donc au repos pour soigner d'éventuelles blessures de guerre ou simplement en attente d'autres aventures.

Cette scène est donc entièrement libre, pourquoi ne pas faire un petit moment de rôle playing, bien sur il est peut être bon de leur suggérer l'absence prolongée de leur ami McDowell qui d'habitude est du genre pique-assiette et s'invite régulièrement chez les uns et les autres...

Scène 2 : Une visite imprévue

Alors qu'ils sont encore entrain de dîner, les pjs vont se rendre compte qu'ils sont espionnés.

Suivant le cas soit ils sont à l'auberge et ils remarqueront qu'une personne encapuchonnée les observe et les suit s'ils viennent de l'auberge. S'ils sont chez l'un d'eux, ils apercevront contre un jet d'observation (nd15) une silhouette encapuchonnée à la fenêtre.

Il s'agit de Parollane McDowell, la sœur de notre pirate qui désire parler aux amis de son frère mais ne sais pas qui ils sont. Elle n'en aura qu'une vague description et souhaitera être sur de s'adresser aux bonnes personnes.

Cependant, si elle est repérée, elle prendra la fuite.

Cette scène est avant tout là pour faire entrer vos pjs dans l'ambiance.

Une petite course poursuite va alors s'engager entre la belle Parollane et nos pjs. A vous de gérer la poursuite comme vous le souhaitez. Au final elle se fera attraper...

Scène 3 : Inquiétude

Après avoir été capturé et partiellement déshabillé (le capuchon, pas le reste bande de dégoutants...) elle va expliquer la raison de sa venue en se faisant passer pour un membre d'équipage de McDowell. Elle est en fait inquiète de la disparition de son frère, dont elle n'a aucune nouvelle. Il a en effet disparu depuis plusieurs mois et d'habitude il informe toujours l'équipage de ses déplacements. Elle n'en saura pas plus mais elle a belle et bien le sentiment qu'il lui est arrivé quelque chose. Contre toute attente elle se mettra à pleurer dans les bras d'un de nos héros.

Acte 2 : Une otage en liberté

Scène 1 : réflexion

Encore une fois cette scène est totalement libre et à votre entière discrétion, elle permettra à vos joueurs de se lancer dans des réflexions partant dans tous les sens, à ce moment ils devraient pouvoir faire aucune enquête ni aucun rapprochement entre l'assassinat de Verdugo et leur ami.

Scène 2 : Un étrange messager

Encore une fois on viendra frapper à leur porte, un carrosse est présent dans la cour de l'endroit où se trouve les pjs. Un homme en livrée neutre se présente aux joueurs et leur demande de l'accompagner jusqu'au carrosse.

Là à la surprise générale, il se trouve face à une stregga, et pas n'importe laquelle, car il s'agit de l'impératrice. Elle les informe qu'elle a très peu de temps, car elle ne veut pas que l'empereur s'aperçoive de son absence prolongée. Elle leur livrera un message assez court : Rendez vous ce soir à 22 heures précise devant la bastide, quelqu'un vous y attendra. Elle referme la porte sans autre formalité et reprend sa route.

Nos héros vont pouvoir se poser une foule de question.

Qu'en est-il vraiment?

L'impératrice a surpris une conversation entre son mari et Rémi de Montaigne. Celle-ci était centrée sur une jeune fille qui était retenue contre sa volonté dans une maison proche de la bastide. Après une petite enquête personnelle et quelques filaments étirés, la souveraine a réussi à découvrir l'identité de la demoiselle et que des filaments relie nos héros à la prisonnière. Il s'agit en fait de la fiancée de Morgan McDowell, qui a été enlevé par les hommes de sa majesté afin que le pirate exécute les ordres qui lui étaient donnés.

Découvrant pour une fois les manigances de son épouse et résolument décidée à faire échouer ses plans, l'impératrice a décidé de modifier la destinée de la jeune fille.

Ce soir à 22h00 quand les gardes viendront faire leur inspection, il « oublieront » de fermer la porte à clef comme chaque soir et la demoiselle pourra filer. Elle pourra donc être récupérée par nos héros sans aucun soucis.

Scène 3 : Escapade nocturne

En toute logique, c'est donc devant la bastide que nous retrouvons nos héros, il est pas loin de 22 heures et personne en vue.

Ils devront patienter quelques minutes avant de voir arriver en courant une silhouette au loin. En effet tout ne s'est pas bien passé pour notre fuillardte puisqu'un des gardes ayant oublié sa cape dans la maison a fait demi-tour et aperçu la belle prendre la fuite, c'est donc poursuivie que la jeune fille arrive

au point de rendez vous. De plus elle ignore qu'elle est attendue et va donc essayer d'esquiver ce qu'elle pense être une patrouille de garde.

Nos héros vont devoir agir vite. Ils ne s'attendent surement pas à voir leur rendez vous arriver en courant et poursuivie par dessus le marché. Cependant voir une jeune fille sans défense poursuivie par plusieurs hommes en arme devraient les étonner et il devraient vite se lancer à la rescousse de notre belle croissantine. Les pjs ont également déjà puent la rencontrer et la reconnaître. Les hommes de main ne chercheront pas d'explication, dès qu'il s'apercevront que les pjs prennent la défense de la fille, ils attaqueront!!!

Gardez à l'esprit que c'est Léon qui a organisé l'enlèvement de la jeune fille et qu'il niera tout implication dans ce complot, donc les gardes ne donneront aucune explications et se battront jusqu'à la mort s'il le faut pour récupérer la prisonnière. Il y aura en tout 6 hommes à vous de répartir entre brutes, hdm, et vilain suivant le niveau de votre groupe. Le combat doit être rapide.

Une fois les hostilités terminées, les héros quitteront rapidement les lieux avec la fille, pour ne pas donner d'explication au guet qui arrive rapidement sur place.

Acte 3 : Enquête

Scène 1 : Sac de nœuds

Une fois en sécurité, nos héros vont pouvoir discuter avec la belle Raniah, car il s'agit bien là du nom de la dulcinée de McDowell (Mcdo pour les intimes d'ailleurs).

Il s'avère qu'elle a été enlevé peu de temps avant que McDowell reprenne la mer il y a quelques mois, ce qui correspond avec la dernière fois où ils ont vu McDowell. Elle ne sait rien sur la mission de McDowell et ne sait pas plus ni ce qu'elle fait ici, ni où il est. Mais laissons nos héros se poser une tonne de question, et filons à la scène 2 qui devrait être le début d'une enquête laborieuse.

Scène 2 : Suivre le fil

Pour ne pas changer mes habitudes, cette scène est complètement libre, et va être écrite par les joueurs suivant leurs actions. Je me contenterai de mettre les éléments que les joueurs peuvent apprendre sur la disparition de McDowell.

- McDowell n'est pas sur son navire. (confirmé par sa sœur qui est venu avec le navire)
- Il n'est d'ailleurs pas remonté à bord et est parti directement en Castille.
- Il a donner quelques instructions à l'équipage lui disant qu'il serait bientôt de retour.
- S'il consulte la magie sorte, elle révèle qu'il est en vie mais très affaibli et très loin.
- Il sera impossible de rencontrer l'empereur ou sa femme (se serait d'ailleurs une très mauvaise idée).
- Il n'est dans aucun des hôpitaux de la ville.

- *Il n'a pas été arrêté par le guet ou les mousquetaires.*
- *Il n'est pas à la bastide.*
- *Il semblerait que Léon ait récemment ouvert un bagnon au nouveau monde où il déporte volontiers les empêcheurs de tourner en rond.*
- *Il est possible de se renseigner à la capitainerie, de mouvements réguliers de soldats vers la Guyane.*
- *Il est possible de rencontrer un soldat récemment de retour de Guyane qui expliquera volontiers avec quelques bières dans le corps, les conditions de vie du bagnon et les prisonniers y séjournant. Il y fera bien sur mention d'un Avalonien arrivé il y a quelques mois par portail porté.*
- *Il n'apprendront cependant pas l'emplacement exact du bagnon.*
- *J'ai sûrement oublié beaucoup de piste à vous de combler les blancs, sachant que nos pjs peuvent parfois se montrer inventif et très curieux.*
- *Vous pouvez mettre un peu d'action si vous le voulez dans cette enquête, en envoyant quelques sbires de Léon faire cesser les recherches.*

Scène 3 : sur le départ

Nos héros savent maintenant où est leur ami, il ne leur reste plus qu'à décider s'ils souhaitent aller le chercher. Certains joueurs préféreront sûrement la voie diplomatique ou jouer de leur influence auprès de quelques intrigants. Cependant, il s'agit d'une fourberie de l'empereur et il serait très mal venu de la part des joueurs de mettre le nez dans les affaires de Léon et de l'accuser de quelques manières qu'il soit. Donc en ce qui me concerne la voie diplomatique est complètement exclue. S'ils veulent sauver leur ami ils devront aller le chercher. Laisser leur le moment de la réflexion afin qu'ils prennent une décision sur la manière de faire. Voici quelques idées :

- *La manière forte : on repère le bagnon, on entre en force et on récupère le prisonnier.*
- *La manière douce : on repère le fort, on entre en douce et on s'échappe avec le prisonnier.*
- *La manière subtil : on crée de faux papiers de libération et on repars avec le prisonnier.*

Générique :

Acte 1

Carollane McDowell Héroïne

Née d'une mère sidhe et d'un père de l'archipel de minuit, Carollane est la demi-sœur de Morgan. Vendue très jeune par son père comme jenny, à l'âge de 6 ans, Carollane a été sauvée par son frère il a de cela 1 an, il ignorait tout de sa sœur et a fait des pieds et des mains pour la retrouver. Depuis il ne se quitte plus et McDowell la cache de ses poursuivants sur son navire.

Gaillardise 2

Dextérité 3

Esprit 4

Détermination 3

Ranache 3

Réputation : 0

Épée de Damoclès : Parent perdu 3pp Pourchassée 2pp

Arcane : Présomptueux

École d'escrime jenny (apprentie) : Arracher une arme 3, Coup de pommeau (fouet) 3, Double parade (fouet/couteau) 3, Mise à terre 3, Voir le style 1, exploiter les faiblesses 1.

Compétences : Espion 2, Guérisseur 2, Homme médecine 2, Jenny 3, Marin 3, Athlétisme 2, Fouet 4, Couteau 3.

Héritage magique : Guérisseur Erego : Le voile 3, Oroi curatif 3, Oroi animal 3, Ancêtre Oroi 1.

Avantages : Accoutumance à la chaleur; Allié sidhe (mère); Appartenance filles de Sophie; Arme sidhe (couteau); Beauté du diable; Geis majeur (Ne peut être tué qu'à la lumière de la lune); Grand buveur; Protecteur (Anne-Elisbeth Macallister); Réflexes de combat; Sang sidhe (immunité aux maladies et vieillissement ralenti/vulnérabilité au fer); Trait légendaire (détermination);

Langue : Avalonien (l/e/p), Montaginois (p), Archipel de minuit (p).

Acte 2

Ranhia Héroïne croissantine

Fiancé à l'âge de 16 ans à un seigneur croissantin, Ranhia n'a jamais été amoureuse de son fiancé. Et un beau jour elle a avoué cette triste vérité à son promis. Celui-ci est entré dans une colère noire et a failli la tuer. Puis

reconsidérant la chose et éprouvant cependant des sentiments pour elle, il a décidé de l'exiler. Il l'a mise sur une petite embarcation sans provision ni rame, et l'a envoyé au gré des flots. Il a fallu un peu de chance pour qu'elle soit recueillie à moitié morte de faim et de soif par l'équipage de McDowell. Elle est restée dans l'équipage et a appris l'art de la flibuste au côté de son capitaine qui allait d'ailleurs bientôt devenir l'homme de sa vie. Ranhia est une belle mais petite croissantine de 20 ans, les cheveux châtain, les yeux noisettes.

Gaillardise : 2

Dextérité : 3

Esprit : 3

Détermination : 2

Ranache : 3

Réputation : -

Arcane : naïve

Épée de Damoclès : Exilé; Romance

École d'escrime Sersemlik (Apprentie) : Exploiter les faiblesses (sersemlik) 1, Feinte (Épée à deux mains) 3, Marquer (Épée à deux mains) 3, Tourbillon (Épée à deux mains) 3

Compétences : Acrobatie 2, Amortir une chute 1, Attaque (Armes lourdes) 3, Attaque (Armes à feu) 2, Attaque (Escrime) 1, Attaque (Fronde) 3, Phant 1, Compositeur 1, Comédie 2, Connaissance des nœuds 1, Course de vitesse 3, Danse 3, Éloquence 1, Équilibre 3, Escalade 2, Gréer 2, Jeu de jambes 1, Lancer 1, Observation 3, Parade (Armes lourdes) 3, Sauter 2, Tir d'adresse (Fronde) 3

Avantages : Accent croissantin (Ruzgar'hala), Accoutumance à la chaleur, Arme en acier trempée (Simeterre à deux mains), Frondeur précis, Œil de faucon, Relation : allié Morgan McDowell, Sens Aiguisés.

Shires de Léon Alexandre :

Vilain

Gaillardise 2

Dextérité 3

Esprit 3

Détermination 3

Ranache 3

Avantage : réflexes de combat, grand, dur à cuire ou gaucher au choix

Attaque : 6g3 parade : 6g3 nd : 20 dégât : 4g2

Hommes de main

Gaillardise 3

Dextérité 3

Esprit 2

Détermination 3

Panache 2

Avantage : aucun

Attaque : 6g3 parade : 6g3 nd 15 dégât : 5g2

Brutes

Niveau de menace : 2

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

Nd pour être touché : 15

Compétences : pas plus hautes que 2

+1 action (Montaginois)

Chapitre 3 : Le Sauvetage

Acte 1 : Voyage en mer

Scène 1 : Préparatifs

Comme à l'habitude, Nos héros vont devoir se procurer un bateau. Peut être l'un d'eux dispose t-il d'un équipage et d'un navire, sinon Carollane McDowell consentira à utiliser celui de son frère disparu, car après tout il s'agit de leur sauvetage. Cependant s'ils utilisent le bateau de McDowell les joueurs devront le faire discrètement car il s'agit d'un navire pirate, qui à priori est recherché par les autorités montaginoises.

Donc si nos joueurs utilisent leur propre navire passez à la scène 3 sinon passez à la scène 2.

Scène 2 : L'embarquement

En espérant qu'ils aient été discrets, nos héros devraient embarquer sur le Serpent de mer, un matin à l'aube dans une petite crique près de la ville de Echiny. C'est au moment de l'embarquement que surgira un groupe de soldats du roi, averti par un citoyen zélé qu'un navire pirate mouille dans la crique depuis quelques jours. Il s'agira plus de mettre la pression sur vos joueurs que de réellement leur poser des problèmes. Engager une poursuite avec les soldats, et faites embarquer vos joueurs précipitamment sous le feu des mousquets.

Si vous le désirez vous pouvez ajouter une petite goëlette anti-pirate qui attendra au large et, lancer une poursuite entre les deux navires.

Scène 3 : Vers le nouveau monde

Une fois à bord tout ira pour le mieux, le voyage est long car il faut plusieurs semaines de mer.

Vous pouvez ponctuer ce voyage par quelques mésaventures habituelles, comme une tempête ou une attaque de navire.

Acte 2 : Vers le Sagne

Scène 1 : Un accueil chaleureux

Ne connaissant pas la région et ne se souciant guère des natifs, nos héros vont être quelque peu surpris à leur arrivée.

Ils chercheront tout d'abord un endroit où accoster. Si l'un de vos joueurs à des compétences nautiques n'hésiter pas à lui demander quelques jets afin de trouver le meilleur endroit pour mouiller.

Ils devront ensuite mettre pied à terre et chercher une trace de civilisation.

N'hésiter pas à mettre l'accent sur l'environnement plus ou moins hostile. La forêt est immense et l'air est très humide, les moustiques s'en donnent à cœur joie et de drôle de bestioles descendent des arbres aux passages des joueurs (araignées grosses comme la main, serpents de plusieurs mètres de long...etc...), des cris étranges viendront compléter le tableau.

Par chance, ils découvriront à quelques heures de marche un village indigène. Les joueurs surveillés depuis leur arrivée, les indigènes ayant pour habitudes de pratiquer le troc avec les pirates, accepteront sans problèmes les nouveaux venus. Ils se verront proposer des rafraichissements et de la nourriture et seront conduits auprès du chef du village.

Scène 2 : Le vieux sage

Nos braves héros seront donc reçu par le Chef du village. Un petit bonhomme octogénaire, bardé de tatouage et peinture rituel. Sa peau est foncé et ses cheveux très noirs. Il parle dans une langue étrange et nos joueurs ne saisissent pas un mot de son étrange discours. Le problème est que personne dans ce village ne comprend le langage occidental.

Forcez vos joueurs à faire un peu de rôle playing!!!

La situation est la suivante : Ils doivent découvrir l'emplacement du bague ou de toutes traces de civilisation Théane. Cependant il ne parle pas la même langue que le sage du village. Il leur reste les gestes ou tout autre moyen qu'ils jugeront adéquates.

Si leurs explications sont crédibles, le sage comprendra leur demande et leur expliquera le chemin, sinon ils risquent de galérer pendant un certain temps. En plus il ne faudrait pas courroucer le Chef en employant un geste mal interprété.

Au final nos joueurs peuvent apprendre que le bague se trouve au nord de leur position. Il est situé à l'embouchure d'un fleuve qui donne directement sur la mer, mais l'entrée est fortement gardée par plusieurs bateaux de guerre et deux tours bordées de canons.

Scène 3 : Le plan

C'est à ce moment que nos joueurs vont devoir prendre des décisions. Il est tout à fait possible de passer par la mer, de forcer le barrage et de passer en force avec un navire assez rapide, cependant côté discrétion c'est pas un plan génial.

Ils peuvent également faire diversion avec le navire afin d'ouvrir un passage pour quelques hommes à pieds ce qui les mènerai au pied du bague.

Ils peuvent aussi passer par voie terrestre à partir du village où ils se trouvent, mais le voyage pourrait être plus long et plus éprouvant. Les indigènes leur offriront l'hospitalité pour la nuit et s'il le désire et qu'il le demande, un guide jusqu'à la limite des terres montagnoises

*Laisser leur le moyen de visualiser les lieux à la longue vue par exemple ce qui pourra les décider.
Voir Carte de l'estuaire en annexe.
Une fois qu'ils auront choisi, passer au dernier acte.*

Acte 3 : Délivrance

Scène 1 Plan A ou « on entre en force et on verra bien »

Si vos joueurs décident de forcer le barrage, il y a trois navires. Deux bloquent l'estuaire, ce qui laisse un mince passage en force pour un bateau. Un troisième est prêt à partir en chasse derrière n'importe quel importun. Deux tours équipées de 6 canons chacune sont disposées de part et d'autre de l'estuaire. Gérer la bataille comme vous l'entendez et surtout suivant le plan que vont échafauder vos pjs.

S'ils s'en sortent, ils arriveront au pied du bague reportez vous donc à la scène 5, cependant ils auront très peu de temps pour agir.

S'ils ne s'en sortent pas et bien ils arriveront quand même au bague mais avec les boulets aux pieds.

Scène 2 Plan B ou « l'appât »

Ici il est question de faire une diversion, mais comme expliqué dans la scène 1, l'estuaire est bloqué par trois navires, il va donc falloir faire une grosse diversion afin d'attirer le navire de poursuite mais également l'attention des hommes du bateau et de la tour d'une des berges de l'estuaire. Ensuite ils pourront espérer passer par la rive sud ou la rive nord et rejoindre l'île où se trouve le bague. Ils devront également trouver le moyen de traverser le bras du fleuve qui, soit dit en passant, est surement infesté de crocodiles.

Scène 3 Plan C ou « 3 kilomètres à pieds... »

Ce plan consiste à passer par la terre ferme depuis le village indigène jusqu'au bague. Bien évidemment vous aller pouvoir ponctuer cette randonnée, de diverses rencontres avec des prédateurs tel que la panthère noire, le jaguar ou pourquoi pas une tribu de cannibales affamés. En traversant la jungle, vos joueurs devraient se sentir vulnérables. Les membres de leur escorte indienne pourront disparaître les uns après les autres, happés par la forêt...

De plus comme dans la scène 2 ils devront trouver le moyen de traverser le bras du fleuve qui paraîtrait-il grouillerait de piranhas.

Scène 4 Plan D ou « le plan que le Mj n'a pu prévoir »

Tout le monde le sait quand il s'agit de contrer votre excellent travail de meneur de jeu, les joueurs

savent se montrer très inventifs. Alors voici quelques suggestions auxquelles vos joueurs pourraient penser au cas où ils n'adhèreraient pas ou trois proposées ci-dessus :

- *L'escorte de détenus : Si vos joueurs savent falsifier des papiers au nom de Léon Alexandre et qu'ils voyagent sur un navire Montaginois, cette option reste tout à fait envisageable, il faudra cependant user de perspicacité et de guilders pour persuader les gardes du bien fondé de leur mission. De plus il sera aisé d'entrer avec un faux prisonnier mais il sera plus délicat de ressortir avec deux.*
- *Dans le même type d'idée, il est possible de rouler les gardes en leur faisant croire à une fausse épidémie au sein du pénitencier. Nos joueurs pourraient prendre le rôle des médecins. Mais encore une fois ils devront être très convaincant.*
- *Ils pourraient également se faire passer pour l'équipage d'un navire civil devant remonter la rivière mais ils n'auraient alors pas l'opportunité d'accoster en paix au quai du bagne et n'aurait qu'une marge de manœuvre très courte.*
- *Il doit y avoir encore des dizaines de solutions mais malheureusement je ne peux penser à tout et surtout je ne suis pas dans l'esprit tourmenté de nos pauvres joueurs...*

Scène 5 : Le Bagne

Dans cette scène pas de grandes phrases ni paragraphes d'intrigues compliqués, juste les plans du bagne (qui sont à peine inspiré d'un célèbre fort de notre histoire de France), la description des différentes pièces et les rondes et effectifs des gardes.

Histoire du fort

Terminé en 1666 à la demande de Léon Alexandre, le fort a été construit en 12 années dans le plus grand secret. En effet Léon voulait que le projet ne soit pas divulgué avant que les travaux soit finis. Le fort Cayenne mesure 68 mètres de long sur 31 mètres de large, pour une superficie totale de 2689 m². Les murs d'enceinte culminent à 20 mètres de hauteur. Il accueille les déportés politiques et les empêchés de tourner en rond dont Léon veut se séparer. Depuis peu, il accueille également les pires criminels Montaginois. Il est évident que le fort est censé être la dernière demeure de beaucoup de prisonniers politiques, l'existence du bagne étant tenue secrète, les prisonniers sont libérés selon le bon vouloir de notre cher empereur. Beaucoup de rumeur commencent à circuler en Montaigne sur l'existence d'un tel endroit et les rotations des postes en garde sur l'île attirent de plus en plus l'attention, bien que Léon fasse embarquer ses troupes depuis plusieurs ports différents afin de brouiller les pistes.

La vie au fort

- *Les gardes sont au nombre de 90, répartis en 3 groupes. Deux sections effectuent un quart de 12 heures chacune alors que celle restante sert de renfort pour la surveillance des détenus surtout lorsqu'ils sortent travailler dans la carrière derrière le bagne. Il y a donc en permanence 60 gardes qui patrouillent sur le site et 30 de plus au cas où.*
- *En complément vient deux officiers, deux maîtres chiens par section ainsi que 8 chiens. Est présent également sur site le Directeur de l'établissement, un secrétaire, un prêtre, 2 médecins, 8 canonniers et un maître canonnier, des cuisiniers et des geôliers.*
- *Les gardes en statique sont notés sur la carte par des points rouges, pour les gardes patrouilleurs, mettez les où bon vous semble. Les maîtres chiens sont utilisés en cas d'émeutes, d'évasion ou juste parfois pour mater quelques récalcitrants. Les canonniers assurent la défense du fort et doivent être opérationnels aussi vite que possible et 24h/24.*
- *Les hommes restent en moyenne de 6 mois à 1 an sur le fort, ils vivent essentiellement dans le fort et ne sortent qu'en de très rares occasions. Ils mangent, dorment et se divertissent sur place (bien que les divertissements soient vraiment très rares).*
- *L'accueil au fort se fait tout d'abord par le quai. Une missive est envoyée de la part d'un mage porté qui se trouve sur l'un des bateaux filtrant l'entrée de l'estuaire, au directeur de l'établissement qui sait alors le nombre exact de visiteurs qu'il doit recevoir. Autant dire qu'en cas d'incursion d'un navire, celui-ci serait accueilli au fort sous le feu des 8 canons de la place forte. En revanche si le bateau est le bienvenu, il peut accoster à quai et décharger ses « marchandises ». En cas de grosse arrivée, 30 hommes peuvent être mis en place du quai jusqu'à la cour intérieure. Les prisonniers sont ensuite conduits à l'intérieur du fort et sont alignés dans la cour, ils sont ensuite répartis dans les cellules communes. S'il s'agit de quelqu'un d'important, il est fréquent qu'un navire léger accoste par l'est du fort et fasse entrer le prisonnier par la petite porte, de nuit en toute discrétion. Le forçat est alors emmené dans une cellule individuelle du deuxième étage d'où il ne sort quasiment jamais ou alors le visage orné d'un masque de fer et sous très haute surveillance.*
- *Les prisonniers passent le plus clair de leur temps à travailler, dans la carrière pour certains, à des tâches moins ardues pour des gens ayant des compétences d'artisanat. Ils sont dehors de 6 heures jusqu'à midi, heure à laquelle ils prennent le déjeuner, ils retournent ensuite au travail de 13 heures jusqu'à 17 heures. Ils sont alors réintégrés dans leur cellule jusqu'au lendemain matin. Un repas leur est amené en cellule à 18 heures.*
- *Le climat chaud et humide et les maladies tropicales réduisent nettement la durée de vie des prisonniers. En général après son entrée au bagne un homme a une espérance de vie de 6 mois pour les plus faibles à 2 ans pour les plus robustes. Les insectes et animaux sont également responsables du décès prématuré de beaucoup de bagnards. Les piqûres d'araignées sont généralement mortelles comme la morsure des serpents. Les diverses plaies qui sont la plupart du temps mal soignées,*

s'infectent très vite, ce qui procure fièvre et nausée aux bagnards et dans 80% des cas, la mort ou l'amputation d'un membre.

Description du fort

- *Pour que ce soit simple à lire les pièces sont numérotés de 001 à 224 001 étant la première pièce de rdc et 224 la 24ème pièce du 2ème étage. La description des lieux sera faite par étage. Le prisonnier à extraire se trouve dans la cellule 215a.*
- *Les pièces sont décrites succinctement afin de vous laisser le loisir de les occuper comme bon vous semble.*

Rez de Chaussée



Généralités :

Les gardes sont ici au nombre de 10 en service, cependant c'est à cet étage qu'il y a les quartiers de tous les gardes. 8 gardes sont en garde statique et deux autres en patrouille sur l'ensemble du Rez de chaussée.

L'accès au fort ne peut se faire que par la mer.

A l'arrière du bagne se trouve une vaste carrière qui permet à certain de tuer le temps en cassant des cailloux. Cette carrière assez profonde est entourée de forêt tropicale impénétrable. Aucun accès n'est possible par l'arrière du bâtiment. La plupart du temps (en après midi), les bagnards qui descendent

dans la carrière sont escortés par quatre gardes.

La place centrale du fort sert de lieu d'activité aux prisonniers, elle est constamment occupée. Deux gardes sont postés sur une estrade en son centre. L'estrade sert également d'échafaud lors des exécutions qui sont tout de même assez rares. En cette place se trouve également le seul point d'eau potable à plusieurs kilomètres à la ronde.

A son extrémité Ouest se trouvent 8 cachots pour punir les éléments perturbateurs, ces petites cellules en fer sont la hantise des prisonniers qui peuvent y passer parfois plusieurs jours sous un soleil de plomb. Au Nord de la place se trouve une salle en « t », il s'agit des sanitaires des détenus.

Pièce 001 : Le quai et l'entrée

Deux gardes sont en poste sur le quai si le navire est annoncé, si le navire force le passage ou si les joueurs arrivent discrètement, les gardes seront à l'intérieur dans la cour devant la porte cette pièce. La porte d'entrée du fort est renforcé et ne peut être défoncée que par un bélier ou à l'aide d'explosifs (mais encore une fois bonjour la discrétion!!!). Elle est verrouillée de l'intérieur par une clef et un épar est placé en travers de celle-ci. La pièce donne sur la place centrale du fort.

Pièces 02, 03, 05, 06, 20, 21, 23, 24 : Salles des canons

*Ces salles comportent un canon chacune ainsi que le bureau du maître canonnier.
Un escalier monte de la pièce 02 à la pièce 102*

Pièce 4 Escalier menant au 1er étage

Pièce 07 : Chenil des chiens

Lieu de vie des 8 chiens du fort.

Pièce 08 : Quartiers des maîtres chiens

Lieu de vie des maîtres chiens.

Pièce 09 : Carré des officiers

Lieu de vie des officiers

Pièce 10, 11, 12 : Réfectoire des gardes, cuisine et réserves de nourriture

10 réfectoire

11 cuisine

12 réserves

Pièce 13 : Infirmerie

Pièce 14 : Chapelle Notre dame du Salut

Cette chapelle est dédiée à Thés dans son ensemble. En effet le père présent sur les lieux ne fait aucune différence entre les prophètes et accepte toutes sortes de confession. La vie des prisonniers est ici trop courte pour faire de la discrimination religieuse.

Le prêtre habite dans la chapelle. Ici aucun trésor et aucune richesse à dérober, il s'agit d'un lieu de prière des plus simples qu'il soit.

Pièces 15,16,17,18 : Quartiers des gardes

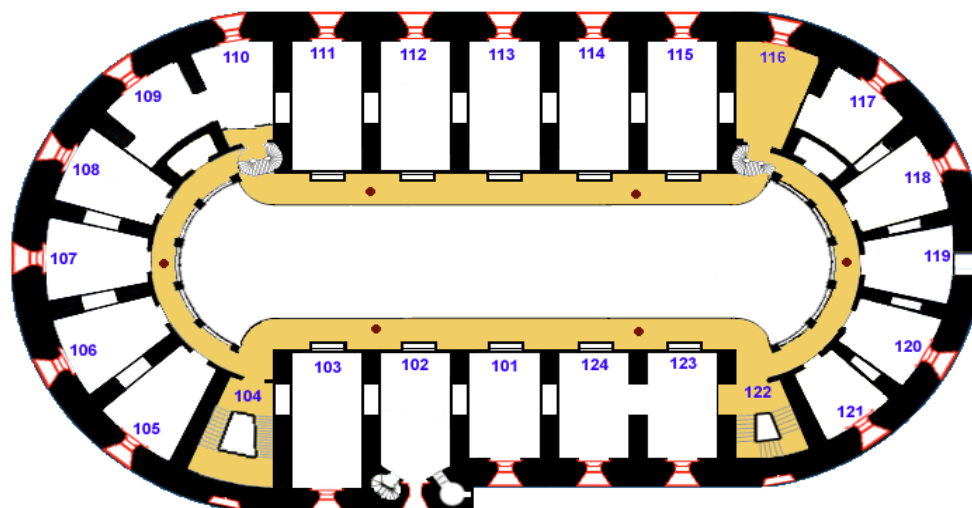
Lieu de vie des gardes comprenant sanitaires dortoirs, salle de repos et salle d'armes.

Pièce 19 : sas vers la carrière

Endroit par lequel transitent les bagnards et les gardes se rendant dans la carrière. Un garde est toujours en faction devant cette porte.

Pièce 22 réserve d'armes et de poudre

1er étage



1er étage

Généralités

8 gardes sont présents au 1er étage, ainsi que quelques geôliers. 6 gardes sont en garde statique et deux autres en patrouille sur l'ensemble du 1er étage.

Cet étage accueille les prisonniers de droit commun.

Pièce 101 secrétariat des détenus

Pièce 102 salle de réunion

Un escalier monte de la salle 02 et continue jusqu'à l'étage au dessus et un autre escalier débute de la salle 102 et monte vers la 202

Pièce 103 salle de repos des gardes

Pièce 104 escaliers

Escaliers menant au rez de chaussée et au 2ème étage

Pièces 105 à 115 et 117 à 121 : cellules communes

Des dizaines de prisonniers s'entassent dans ces cellules crasseuses et humides, ils vivent ici par 8 ou 10 et c'est le plus fort qui dicte sa loi. La mortalité est très élevée dans ce genre d'endroit et quand on ne meurt pas de maladie, c'est un congénère qui vous plante sa lame dans le dos pour un morceau de pain.

Un bac d'eau est présent au fond de la pièce afin de faire sa toilette au matin, et c'est également ici que les détenus prennent leurs repas du soir.

Pièce 116 : vide, Pièce 122 escaliers vers le 2ème étage

Pièces 123 et 124 : Salles d'interrogatoires

...

Pièce 207 : Quartiers du secrétaire

Pièces 208 et 209 : Appartement de Monsieur le Directeur

Pièce 210 : vide

Pièce 211 et 212 : Sanitaires du personnel

Pièces 213 et 214 : Cellules

Pour le moment ses deux cellules communes sont vides d'occupant.

Pièces 215a et 215b : cellules dites « politiques »

C'est en 215a que se trouve la personne que les joueurs recherchent elle est dans un état pitoyable. Affaiblie et affamée. Bien que ces cellules soit pour des hôtes particuliers, le confort est encore plus rudimentaires que pour les cellules communes. Il n'y a rien dans cette pièce, juste une petite lucarne à barreaux qui laisse filtrer un peu la lumière du jour.

Dans la 215b se trouve un autre prisonnier. Je vous laisse le choix du prisonnier. Peut être vos joueurs ont-ils perdus un ami et qu'il est ici, ou alors il s'agit de quelqu'un qu'ils ne connaissent pas, ou tout simplement elle est vide.

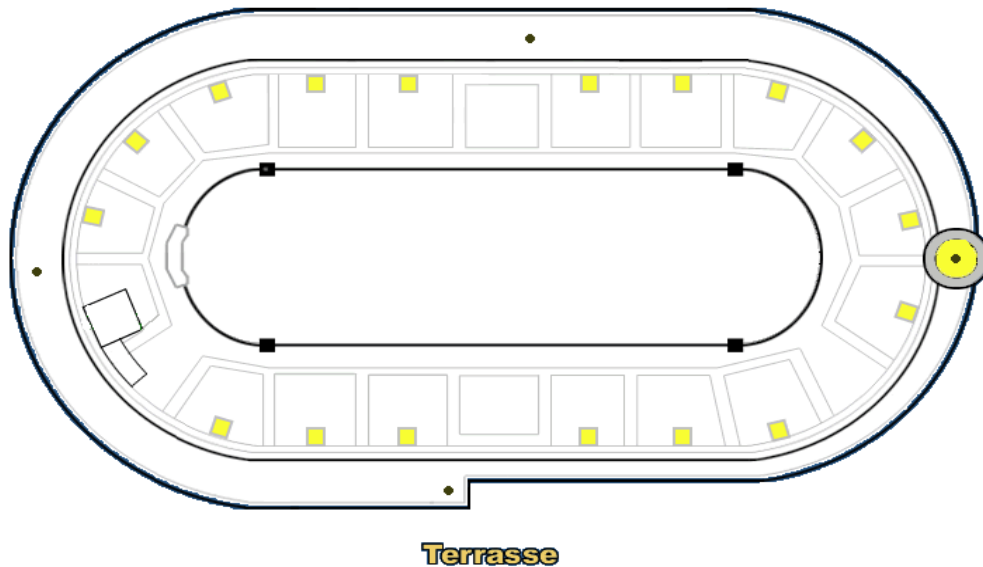
Pièces 216 à 221 : cellules particulières

Ici on met les invités de marque, ce que l'Empereur veut garder en vie mais loin de lui, beaucoup de confort ici par rapport aux autres cellules pour qui sait allonger les guilders.

Pièce 222 : escaliers vers le 1er étage

Pièce 223 : entrepôt divers

Terrasse



Généralités

Rien de particulier ici, il s'agit d'un chemin de ronde avec vue sur la mer et sur la cour intérieure trois étages plus bas.

4 gardes servent de vigie et 2 autres sont en patrouille sur le chemin de ronde.

A toutes fins utiles : il est possible de sauter d'ici directement dans la mer sans se tuer mais encore faut-il sauter côté sud car côté nord l'atterrissage risque d'être catastrophique.

Précision sur la scène 5

J'ai volontairement laissé la scène de la « prise du fort » dans le vague, afin que chaque meneur y trouve son compte. Je ne voulais pas que cette scène soit linéaire et surtout que les joueurs qui vont y évoluer dirigent vraiment le scénario. Par conséquent la tâche du meneur risque d'être un peu plus compliquée que d'habitude. Cependant vos joueurs devront déborder d'imagination et mettre au point un plan d'évasion des plus précis. N'oubliez pas qu'ils vont quand même entrer dans une prison d'État et que s'ils ont un peu de réputation peuvent être reconnus par des gardes ou autres. Donc hormis le côté technique de l'opération, ils devront anticiper les conséquences que leurs actes vont avoir. Ils devront également préparer un plan de fuite. Comme à mon habitude, je vous laisse libre choix pour la fin du scénario et de la campagne, les possibilités d'action sont tellement vastes pour les joueurs qu'il est quasiment impossible de déterminer l'issue de cette histoire. C'est encore une fois à vous de

vous adapter à vos joueurs et finalement c'est eux qui vous proposeront la fin de l'aventure. Cependant je vais vous livrer quelques éléments sur la fin que je prévois avec mon groupe de joueurs. Mes joueurs devraient faire en sorte d'entrer en douce ou sous de fausses identités avec de faux papiers au nom du Roi, je compte donc les laisser entrer sans soucis dans le fort et même prendre en charge le prisonnier.

En bref que mes joueurs enlèvent le prisonnier ou qu'ils viennent le réclamer de la part de on se sait qui, ils se feront démasquer par le directeur du bagne (qui sera visiblement étonné que l'on vienne lui réclamer un prisonnier dont il ne connaît même pas le nom. Car dans un soucis de confidentialité Léon n'a jamais donné le nom du prisonnier à ses gardiens afin que celui-ci reste dans l'anonymat (bonne relation avec l'Avalon oblige) et de cette façon personne ne viendra jamais le réclamer). Ils devront alors s'échapper sous le feu des canons et des mousquets, et surtout forcer le barrage des bateaux à l'entrée de l'estuaire.

Scène optionnelle : La mort de McDowell

Cette scène est optionnelle pour vous mais sera un passage obligé de ma campagne. Qu'ils prennent la fuite par mer ou par terre, leur escapade va tourner au drame. Dans leur fuite effrénée, nos héros ne vont pas se rendre compte de la présence d'un tireur embusqué. Il va ouvrir le feu et notre ex-prisonnier va prendre une balle de mousquet en pleine poitrine, il s'écroulera au sol et le temps que ses amis le mettent à l'abri, il rendra son dernier souffle sans avoir dit au revoir à personne. Sa sœur ne cachera plus alors ses sentiments à son égard et fondra en larme devant les héros révélant par la même occasion son lien de parenté. C'est donc dans la douleur et avec un profond sentiment d'amertume que nos héros vont retourner dans leurs foyers.

Épilogue

Si vous ne faites pas jouer la scène optionnelle, nos héros repartiront vers le vieux monde avec leur ami faible mais en vie. Il leur expliquera sûrement le motif de sa captivité passée et les implications du Monarque Montaginois. Reste à savoir si leur escapade sera plus ou moins passée inaperçue aux yeux de sa majesté, mais ça c'est une autre histoire...

Récompenses

5 à 7 xp par séance de jeu pour le chapitre deux et trois.

Générique :

Acte 1

Soldats du Roi

Vilain

Gaillardise 2

Dextérité 3

Esprit 3

Détermination 3

Ranache 3

Avantage : réflexes de combat, grand, dur à cuire ou gaucher au choix

Attaque : 6g3 parade : 6g3 nd : 20 dégât : 4g2

Hommes de main

Gaillardise 3

Dextérité 3

Esprit 2

Détermination 3

Ranache 2

Avantage : aucun

Attaque : 6g3 parade : 6g3 nd 15 dégât : 5g2

Brutes

Niveau de menace : 2

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

Nd pour être touché : 15

Compétences : pas plus hautes que 2

+1 action (Montaginois)

Goélette du Roi

Gaillardise : 5

Dextérité : 3

Esprit : 4

Détermination : 3

Ranache : 4

Modifications : Faible tirant d'eau

Défauts : Espace de cargaison mal agencé

Tirant d'eau : 2 Équipage : 3 Cargaison : 2

Le serpent de mer (Navire de Morgan McDowell)

Gaillardise 8
Dextérité 4
Détermination 3
Esprit 5
Ranache 5

Modifications :

Sélier de proue(1 ; +1 $\mathcal{E}\mathcal{G}$ à ennemi/ - 1 $\mathcal{E}\mathcal{G}$ au bateau)
Mats renforcés(1 ; +2 dés aux jets de blessure)
Paches 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) Absent
Raniah	(Vigie)
Eleanor Macleod	(Quartier Maître)
Guillaume et Jérôme de Rau	(Coq et Tambusier)
Gerth Von Driss	(Maître canonnier)
M'Boko	(Vigie)
La crevette	(Mousse)
John Ashford « le singe »	(Gabbier)

Palmar Géant Vilain des 7 mers (Pour agrémenter les voyages en mer!!!)

Nd : 5
Gaillardise : 8
Dextérité : 3
Détermination : 8
Esprit : 1
Ranache : 3

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

Domages : 8g6 (morsure)

Compétences : Prise 4, Étreinte 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 2

Tribu indigène

Brutes

Niveau de menace : 3

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

Ranache : 2

Avantages : grand

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

Le sage de la tribu

Gaillardise : 2

Dextérité : 3

Esprit : 5

Détermination : 3

Ranache : 2

Toutes les compétences que vous jugerez bon de lui donner à haut niveau.

Acte 3

Animaux

Félins : Hommes de main

Nd : 20

Gaillardise : 1

Dextérité : 2

Esprit : 1

Détermination : 1

Panache : 1

Jet d'attaque : 4g2 (griffes)

Domages : 2g1 (griffes)

Compétences : Déplacement silencieux 3, jeu de jambes 3

Puma : Escalade (4)

Panthère : +1 dextérité, +1 gaillardise, attaque morsure (4g2), domages morsure (2g2)

Tigre : +3 gaillardise, domages 4g3 (griffes), attaque 4g2 morsure, domages 4g3

Araignées : brutes (on parle ici de grosses araignées comme des tarentules ou autres dans ce genre)

niveau de menaces : 4

Armes habituelles : morsure (moyenne) + poison

Nd : 15

Compétences : Déplacement silencieux 4

Capacités spéciales : poison

Lorsqu'une araignée touche sa victime, elle lui injecte un poison qui engourdit sa victime. Cette dernière est prise de fièvre et de vomissement dans les minutes qui suivent. La victime perd 1 point de gaillardise par heure, si son score tombe à 0, elle décède. Pour contrer le venin, une saignée doit être pratiquée avant que le venin ne se répande dans le sang.

Venin d'araignées : -1 gaillardise par heure/10 minutes/jusqu'à la mort de la victime

Serpents : Hommes de main

Serpent corail (de Guyane) Homme de main

Gaillardise : 1

Dextérité : 3

Esprit : 1

Détermination : 1

Panache : 3

Nd : 25

Attaque : 4g3 morsure

Dommmages : 0g1 morsure + poison

Compétences : guet-apens 4, escalade 4

Le venin du serpent corail paralyse le système nerveux de sa victime en quelques minutes ce qui entraîne une mort quasiment à chaque fois en même pas une heure. Il est donc à éviter que vos joueurs se fassent mordre, par contre pour leur mettre la pression, vous pouvez faire mordre un Dnj qui traîne avec eux (Oui je sais je suis sans cœur avec mes pauvres Dnj!!!)

Serpent à sonnette Homme de main

Gaillardise 1

Dextérité 3

Esprit 1

Détermination 1

Ranache 2

Nd 15

Attaque morsure 4g3

Dommmage morsure 0g1 +poison

Venin serpent à sonnette : 2g1 dommages/30 minutes/1 jour

Anaconda Homme de main

Gaillardise 6

Dextérité 2

Esprit 1

Détermination 3

Ranache 1

Nd 10 (25 dans l'eau)

Attaque prise 6g2

Dommmages 6g2 étreinte

Compétences : Étreinte 6, nager 3, escalade 3, guet-apens 3, jeu de jambes (bizarre comme compétence pour un serpent lol) 1, Prise 4

Spécial : Pour attaquer sa victime, l'anaconda fait un jet de prise, si l'attaque est réussie, la phase suivante il peut commencer son étreinte en opposition contre son adversaire et lui infliger des dommages.

Singes Homme de main

Petits singes

Gaillardise 1

Dextérité 4

Esprit 2

Détermination 1

Ranache 3

Attaque griffures 4g4

Domages 1g1

Compétences : Acrobatie 3, escalade 4, jeu de jambes 2, sauter 3, se balancer 3

Bateaux du blocus

Vaisseau de guerre « le Léon »

Gaillardise : 6

Dextérité : 5

Esprit : 3

Détermination : 6

Ranache : 5

Modifications : Mâts renforcés, Poque solide

Défauts : Vieux

Tirant d'eau : 6 Équipage : 5 Cargaison : 6

Vaisseau de Guerre « l'Étoile de Prioux »

Gaillardise : 5

Dextérité : 4

Esprit : 4

Détermination : 5

Ranache : 4

Modifications : Armurerie fournie, Canons d'abordage supplémentaires

Défauts : lent

Tirant d'eau : 5 Équipage : 4 Cargaison : 5

Navire de Poursuite « La Dominique »

Gaillardise : 4

Dextérité : 6

Esprit : 6

Détermination : 3

Ranache : 6

Modifications : Faible tirant d'eau, Béliet de proue, Équipage bien entraîné, Avirons

Défauts : Espace de cargaison mal agencé, vermines

Tirant d'eau : 2 Équipage : 6 Cargaison : 2

Le Fort

Canons du fort

8 pièces de 12 livres

Dommages	portée	courte portée	longue portée	rechargement
9g8	250m	+20 au Nd	+30 au Nd	40 actions

Soldats du fort

Brutes

75 brutes réparties sur 3 sections

Niveau de menace : 2

Armes habituelles : armes moyennes (6) et armes à feu (15)

Nd pour être touché : 15

Compétences : Observation 2, guet-apens 3

Hommes de main

15 Hommes de main répartis sur 3 sections

Gaillardise : 2

Dextérité : 3

Esprit : 2

Détermination : 2

Ranache : 2

Avantages : au choix

Compétences d'armes de 2 à 4

Lieutenant Jacques Renaud Héros Montagnois

Le Lieutenant Renaud est encadrant des soldats du fort. Jacques avait tout pour réussir mais un différend avec un de ses supérieurs sur un champ de bataille lui a valu une mise à l'épreuve et un poste « difficile » au fort. Le lieutenant est sous les ordres du capitaine avec qui il ne s'entend guère mieux, il a du mal à supporter la rigueur parfois démesurée que le directeur et son supérieur demande aux détenus

Gaillardise : 3

Dextérité : 3

Esprit : 4

Détermination : 2

Ranache : 3

Réputation : 10

Arcane : Entier

Épée de Damoclès : A l'épreuve

École d'escrime Trécy (maître) : Désarmer (escrime) 5, Feinte (escrime) 5, Riposte (escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Trécy) 5, Voir le style 3

Compétences : Attaque (armes d'hast) 1, Attaque (armes à feu) 4, Attaque (escrime) 6, Course de vitesse 2, Danse 3, Éloquence 1, Escalade 1, Étiquette 2, Héraldique 3, Jeu de jambes 3, Lancer 1, Mode 2, Observation 5, Parade (escrime) 5, Premiers secours 1, Stratégie 3, Tactique 3

Avantages : Accent de l'Ouest (Avalonien p, Castillan p, Vodacci p), Charge (Lieutenant), Réflexes de combat.

Capitaine Théodore Nicolet Vilain Montagnois

Le Capitaine Nicolet est tout le contraire de son second le lieutenant Renaud, c'est quelqu'un de cruel, froid et manipulateur, très bon escrimeur, il a acquis sa place au sein de l'armée en calomniant ses compagnons. Très mal vu pas les autres militaires il n'en est pas moins utile à Léon qui voit en ce lèche botte profiteuse, le moyen de maintenir une discipline de fer dans son bague. Le Capitaine adhère entièrement à la philosophie de l'Empereur et remplit sa tâche avec ardeur espérant qu'un jour Léon le fera rentrer en métropole et lui offrira un poste de choix.

Gaillardise : 3

Dextérité : 3

Esprit : 4

Détermination : 3

Lanache : 4

Réputation : -30

Arcane : Cruel

Épée de Damoclès : -

École d'escrime Valroux (maître) : Double parade (escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Valroux) 5, Feinte (escrime) 5, Marquer (escrime) 5, Voir le style 4

Compétences : Attaque (armes lourdes) 1, Attaque (armes à feu) 3, Attaque (couteau) 1, Attaque (escrime) 5, Attaque (pugilat) 2, Comportementaliste 2, Course de vitesse 1, Danse 2, Diplomatie 1, Direct 2, Équitation 2, Escalade 1, Étiquette 2, Héraldique 1, Interrogatoire 4, Jeu de jambes 2, Lancer 1, Mode 2, Observation 4, Parade (armes lourdes) 1, Parade (couteau) 5, Parade (escrime) 5, Politique 4, Stratégie 2, Tactique 2

Avantages : Académie militaire, Accent Montagnois du sud (Castillan V/e/p, Vodacci p), Charge Capitaine, Dur à cuire, Grand, Relation confident (Philippe de Montaigne), Volonté indomptable.

Maitres-Chiens Hommes de main et brutes canidés

6 maitres chiens

Gaillardise : 3

Dextérité : 2

Esprit : 2

Détermination : 3

Ranache : 3

Compétences : Attaque (escrime) 3, Dressage 3, Équitation 2, Étiquette 1, Parade (escrime) 3, Soins des chiens 3, Vétérinaire 2

Avantages : au choix

8 chiens

Niveau de menace : 4

Armes habituelles : moyennes (6)

Nd pour être touché : 25

Compétences : pistage 4

Philippe de Montaigne Directeur de Fort Cayenne, vilain de Montaigne

Philippe de Montaigne est un Dnj qui apparaît dans un excellent scénario de Grolf (http://pagesperso-orange.fr/le_capharnaum/index.html) « In Corpore Sano ». Il s'agit d'un oncle éloigné de notre bon Empereur Léon. A la fin du scénario « In Corpore Sano », Philippe parvenait à s'enfuir sous le nez des pjs. Je ne saurais que trop vous conseiller d'aller jeter un œil à ce scénario, et même de le faire jouer avant cette campagne, ce qui vous donnera un ennemi puissant et récurrent à vos joueurs.

Bref, J'ai décidé de réutiliser ce Dnj et de le faire rencontrer à nouveau mes joueurs.

Il faut quand même savoir que ce vilain est âgé de plus de 60 ans à l'apparence d'un homme de 30 ans.

Il tient sa forme de quelques rituels un peu barbare, mais je ne vous en dit pas plus.

Mais que fait-il ici? Et bien il a décidé de se mettre au vert et a gentilleusement demandé à son neveu, s'il était possible de prendre quelques responsabilités dans les nouveaux territoires de l'ouest. Léon a sauté sur l'occasion de se débarrasser de son gênant oncle. Il a cependant confiance que lui et le Capitaine Nicolet feront du très bon travail ensemble, les sachant philosophiquement très proche l'un de l'autre.

Gaillardise : 3

Dextérité : 4

Esprit : 5

Détermination : 6

Ranache : 6

Réputation : -70

Arcane : Brillant

Épée de Damoclès : Différent (2pp)

École d'escrime Valroux (maître) : Double parade (escrime/couteau) 5, Exploiter les faiblesses (Valroux) 5, Feinte (escrime) 6, Marquer (escrime) 5, Voir le style 5

École d'escrime Villanova (maître) : Coup fourré (escrime) 5, Double parade (escrime/couteau) 5, Exploiter les faiblesses (Villanova) 5, Feinte (escrime) 6, Voir le style 5

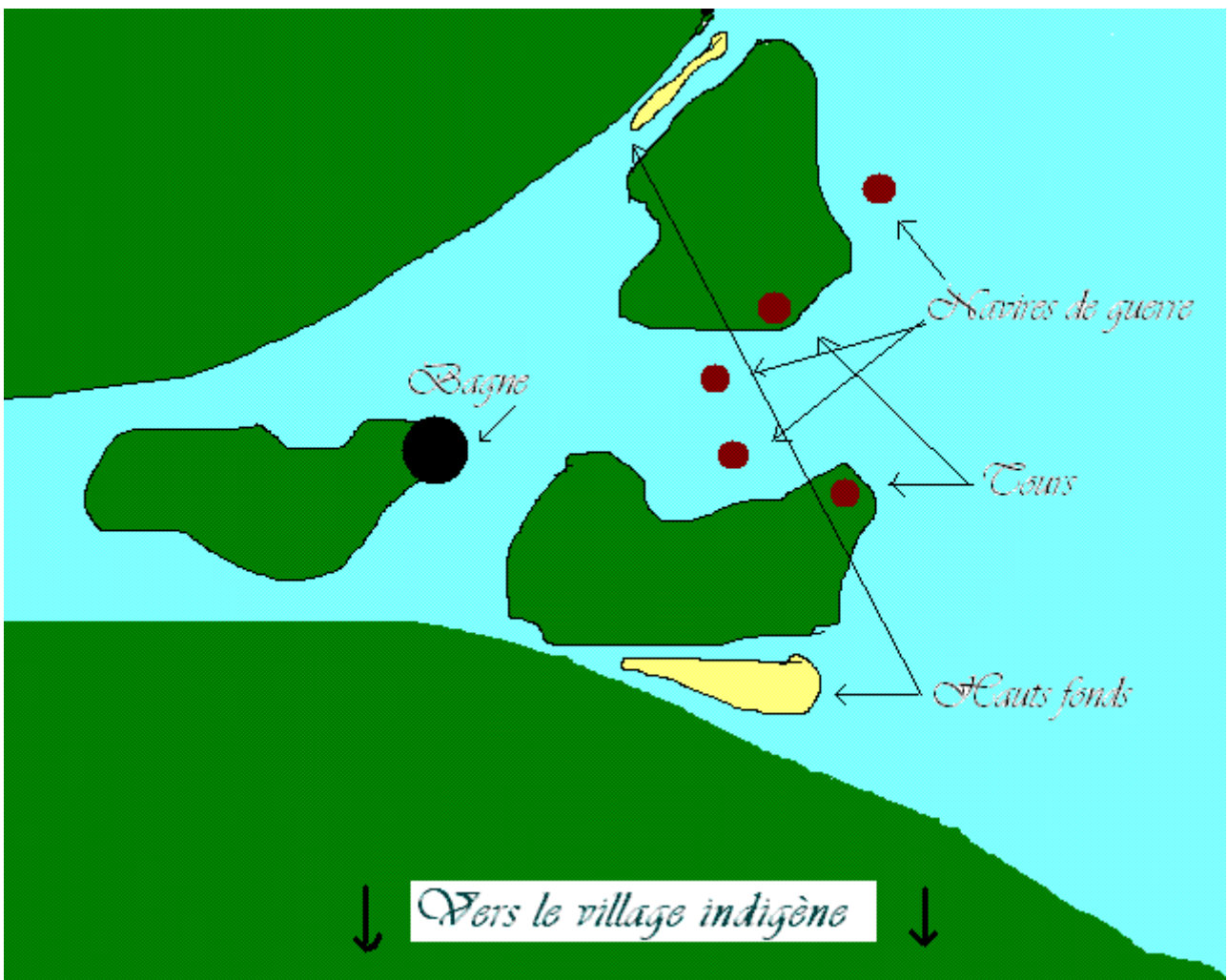
Sorcellerie Portée (maître) : Atteindre 5, Attirer 5, Attraper 5, Ensanglanter 5, Harmonisation 5, Roche 5

Compétences : Alchimiste 5, Astronomie 3, Attaque (couteau) 3, Attaque (escrime), Calcul 1, Cancanier 1, Cartographie 1, Code secret 1, Commander 2, Comportementaliste 2, Comptabilité 2, Corruption 4, Course de vitesse 2, Danse 3, Diplomatie 3, Droit 1, Déplacement silencieux 3, Éloquence 2, Équitation 1, Escalade 1, Étiquette 3, Histoire 3, Héraldique 2, Intrigant 2, Jeu de jambes 2, Lancer 1, Logistique 3, Marchandage 2, Mathématiques 2, Mode 4, Mémoire 2, Observation 5, Occultisme 4, Parade (couteau) 5, Parade (escrime) 5, Philosophie 1, Politique 4, Recherches 6, Régisseur 3, Sens de l'orientation 1, Sens des affaires 1, Survie 1.

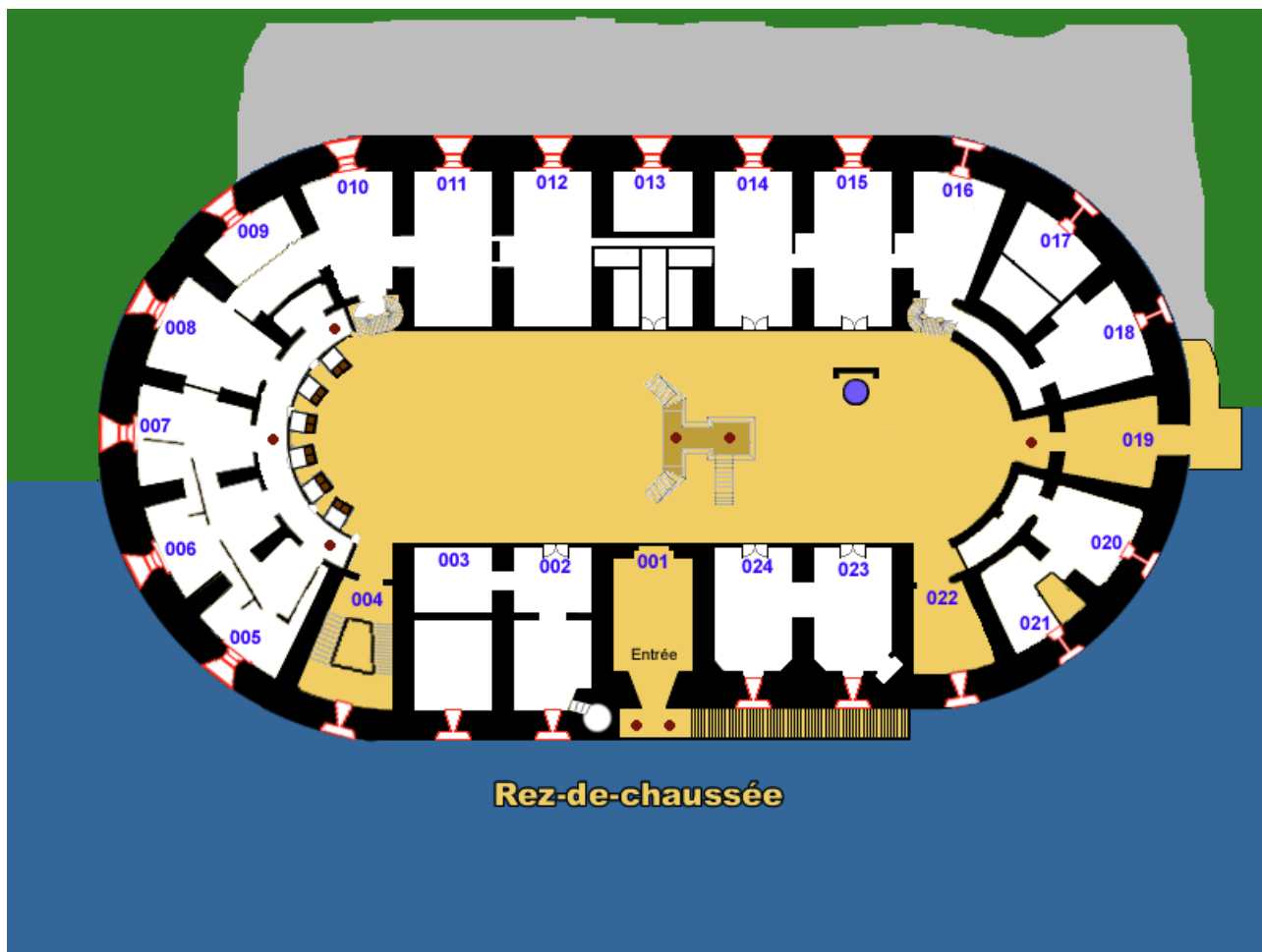
Avantages : Accent Montagnois du sud (Avalonien p, Castillan V/e/p, Eisenör p, Montagnois V/e/p, Théan V/e/p, Vendélar p, Vodacci p); Expression inquiétante; Noble famille de Montaigne; Sens aiguisés; Trait légendaire (détermination); Université; Volonté indomptable.

Annexes

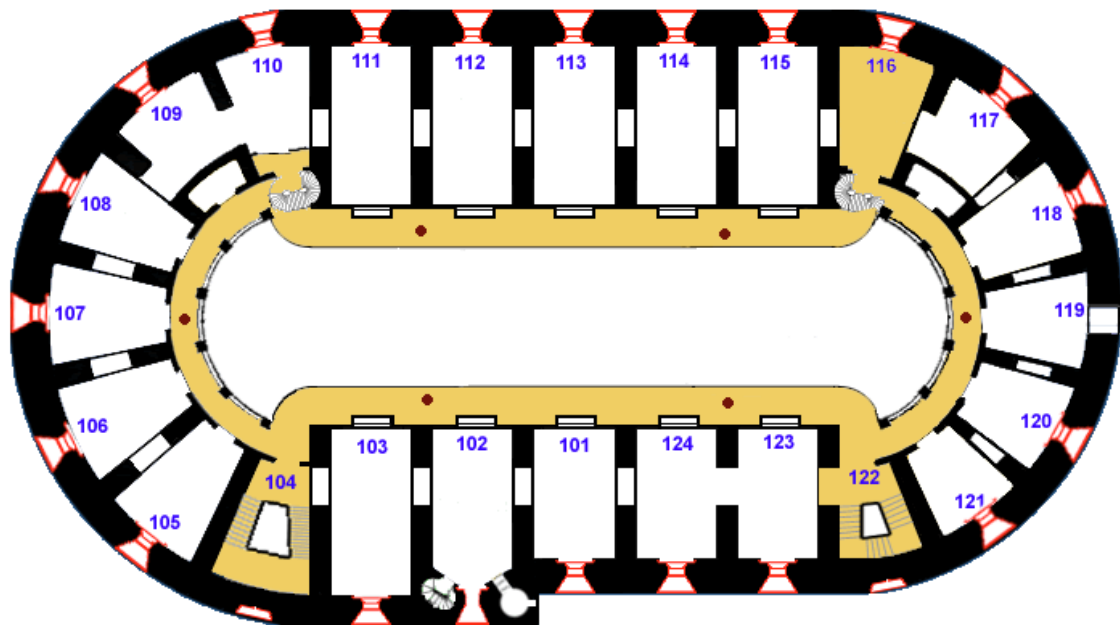
Estuaire du Fort Cayenne



Fort Rez de chaussée

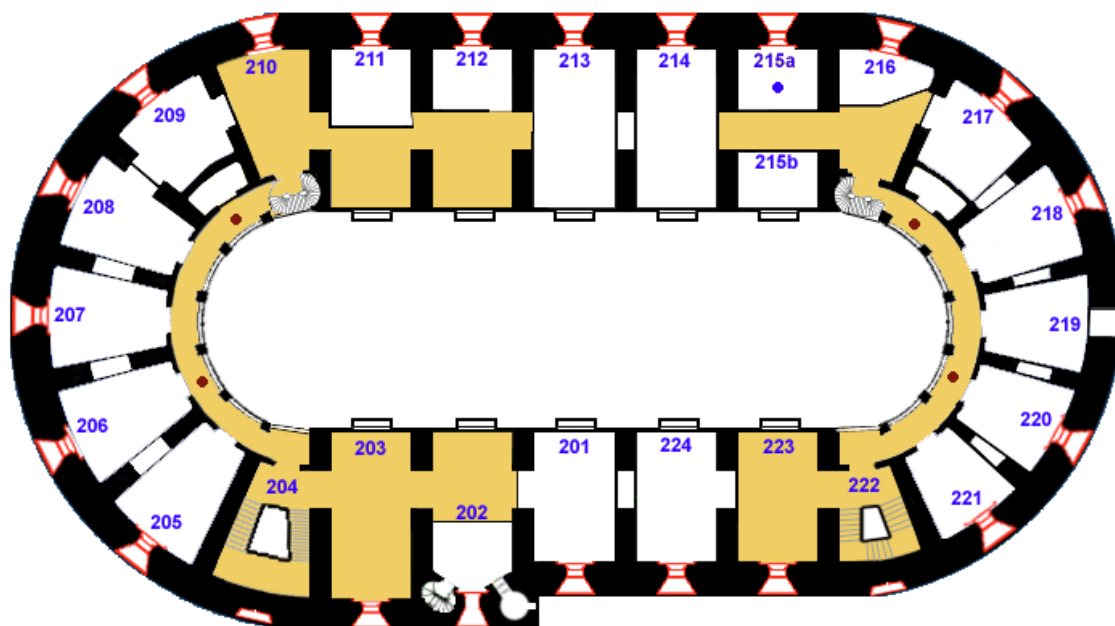


Fort 1er étage



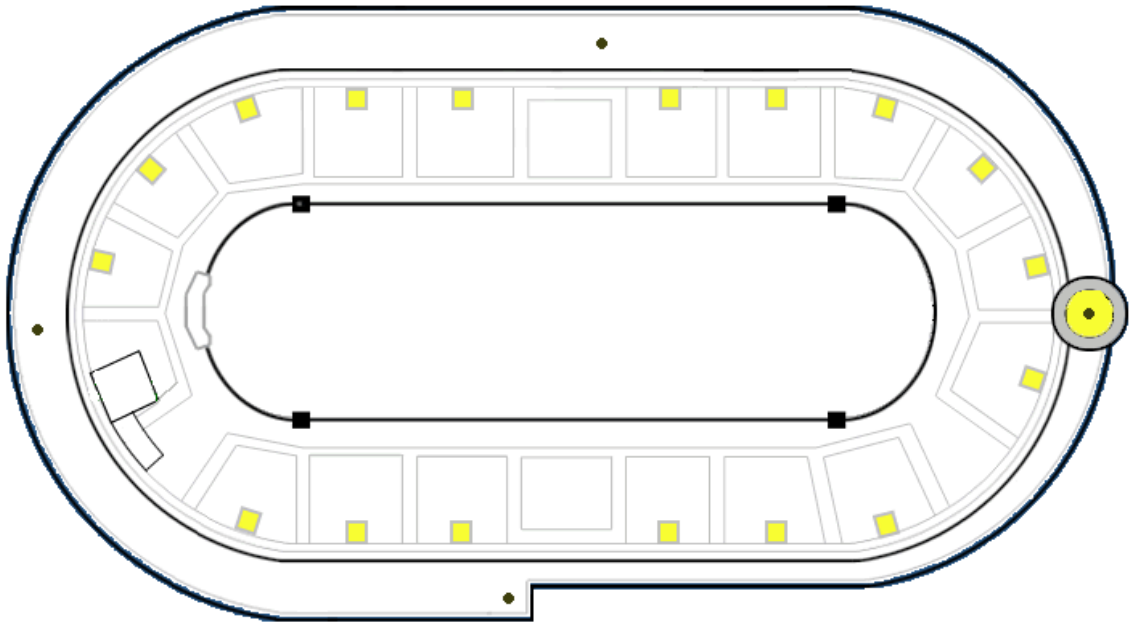
1er étage

Fort 2ème étage



2ème étage

Fort terrasse



Terrasse

Notes de l'auteur

Je tenais à remercier encore une fois toutes les personnes qui se décarcassent sur le net ou sur papier pour faire vivre « les secrets de la 7ème mer ».

J'espère sincèrement que cette campagne vous plaira, et même si elle change un peu le Background de Théah, il est toujours possible de revenir en arrière, après tout 7^h sea est comme une saga télévisée avec en plus budget illimité. Donc faites vous plaisir et même si vous n'utilisez qu'une partie de cette aventure sachez que j'ai plaisir à vous l'offrir.

C'est une page qui se tourne en tous les cas pour Morgan McDowell, avec la fin de ma vie de Dnj, vous ne reverrez mon nom désormais qu'au bas de pages d'écriture...

Bon jeu à tous!!!

Morgan McDowell