

---

*Les Secrets de la Septième Mer*

---

*Scénario*

*En mission pour le  
Seigneur*

---

*Ecrit par Golf*

*Relecture et améliorations par Vermeil*

*Avril 2010*

*<http://www.golf.fr/>*

---

*Tables des matières*

---

Tables des matières .....	2
Style .....	3
Synopsis .....	3
La véritable histoire .....	3
Les personnages .....	3
Contexte .....	3
Avertissement .....	3
Références .....	4
Sources d'inspiration .....	4
Remerciements .....	4
Introduction .....	4
Acte I : Une chance inespérée .....	5
Scène 0 : Toujours à l'affût .....	5
Scène 1 : Souvenirs, souvenirs .....	6
Scène 2 : Le convoi du gouverneur .....	8
Scène 3 : Condamnés ! .....	9
Acte II : L'exil .....	10
Scène 1 : Au bagne ! .....	10
Scène 2 : La grande évasion .....	10
Scène 3 : Le chemin du retour .....	11
Acte III : La revanche des orphelins .....	12
Scène 1 : Rumeurs et vérités .....	12
Scène 2 : Sauver le Padre Cayo .....	12
Scène 3 : Pour le peuple .....	13
Scène 4 : A bas le gouverneur ! .....	14
Annexes .....	15
Annexe 1 : Personnages importants : Les méchants .....	15
Annexe 2 : Personnages importants : Les gentils .....	22
Annexe 3 : Les personnages des joueurs .....	26

## Style

Ce scénario est destiné à faire vivre aux personnages des moments de grande aventure ; il est donc plutôt orienté vers les scènes d'action. D'un orphelinat de Castille au bague de Marcina, de l'attaque d'un convoi des impôts au mariage du gouverneur, ils risquent de ne pas avoir un instant de répit !

## Synopsis

Une bande de voleurs s'en prend aux riches de la région de Puerto de Sur, et redistribue le fruit de leurs rapines aux pauvres. Quand l'orphelinat dont ils sont issus est menacé de fermeture par le gouverneur, ils bénissent l'occasion qui se présente à eux de faire le plus gros coup de leur vie. Malheureusement, ils tombent dans un guet-apens qui va les conduire à l'exil sur une île lointaine.

Leur soif de revanche n'en sera que plus grande, mais ils vont devoir faire preuve d'ingéniosité, de courage et de ténacité pour pouvoir parvenir à leurs fins et sauver leur orphelinat. Le gouverneur fera tout pour contrer leurs plans.

## La véritable histoire

Dans le Rancho Gallegos, près de Puerto de Sur, le gouverneur accable la région sous des impôts exorbitants. Même un orphelinat est menacé de fermeture à cause de cela, et tous les enfants qui y vivent risquent de se retrouver à la rue. Le Padre Cayo fait appel aux personnages pour essayer de trouver une solution. Celle-ci se présente sous la forme d'informations sur un convoi de transport de l'or des impôts levés par le gouverneur.

Mais cette opportunité inespérée se transforme rapidement en guet-apens, et les personnages se retrouvent arrêtés, jugés et expédiés aux travaux forcés sur l'île de Marcina dans l'Archipel de Minuit.

Là, ils sont la proie du tortionnaire local, mais grâce à l'aide d'autres esclaves, ils parviennent à s'enfuir et à rentrer en Castille.

Là, ils doivent œuvrer pour sauver *in extremis* le Padre Cayo et son établissement. Sans doute que le mariage de la fille du gouverneur sera la bonne occasion qu'attendent les personnages pour parvenir à leurs fins...

## Les personnages

Des personnages sont fournis en annexe pour les joueurs. Ils composent un petit groupe de voleurs castillans, pour la plupart issus de l'orphelinat d'Aguadillo. Ce sont des héros au grand cœur qui volent aux riches pour donner aux pauvres. Le groupe existe depuis un certain temps, et des liens forts se sont tissés entre ses membres.

Des encadrés se trouvent insérés à certains moments de l'histoire. Ils permettent d'ajouter des éléments directement liés aux personnages fournis en annexe pour les joueurs.

Si vos joueurs ont déjà des personnages, ils peuvent les utiliser, mais vous devrez œuvrer différemment pour les impliquer dans l'histoire.

Dans ce cas, les personnages en annexe pourront éventuellement servir de PNJ alliés.

## Contexte

Ces aventures se déroulent en grande partie dans une zone libre de la Castille. Elles peuvent donc se dérouler avant, pendant ou après la guerre contre la Montaigne, car ce conflit n'interfère en rien dans le scénario ; libre donc au meneur de jeu de le situer à l'époque qu'il souhaite.

Le second acte se déroule lui, sur l'île de Marcina, colonie castillane dans l'Archipel de Minuit.

## Avertissement

L'idée de ce scénario est avant tout née de l'idée de faire vivre aux joueurs de grandes aventures et de grandes scènes d'action, directement inspirées des films de cape et d'épée.

Aussi, beaucoup de ressorts classiques de ce genre de films ont été utilisés dans l'histoire et dans certaines scènes. Il s'agit donc de jouer cette histoire sur un rythme soutenu et dans un esprit très visuel et cinématographique.

L'aspect presque caricatural de certaines scènes ou encore de certaines parties de l'histoire est donc parfaitement intentionnel...

## Références

Les suppléments sur la Castille et sur l'Archipel de Minuit (*Islands of Gold: Midnight Archipelago*) peuvent se révéler importants pour bien aborder les contextes géographiques et historiques des lieux dans lesquels se déroulent ces aventures.

Une traduction du chapitre consacré à l'île de Marcina dans le supplément *Midnight Archipelago* peut être trouvée à cette adresse :

<http://www.grolf.fr/IMG/pdf/marcina.pdf>

## Sources d'inspiration

Le titre et la trame centrale (le sauvetage d'un orphelinat) sont tirés de *The Blues Brothers* de John Landis avec John Belushi et Dan Aykroyd. Dans ce film, Jake et Elwood Blues reforment leur groupe, les *Blues Brothers*, pour donner des concerts et récolter de l'argent afin de sauver l'orphelinat dans lequel ils ont grandi. Pour convaincre leurs interlocuteurs de les aider, ils disent qu'ils sont « en mission pour le Seigneur »... Ils ont en effet eu précédemment une révélation divine dans une église lors d'un mythique sermon donné par un certain James Brown !

Un certain nombre d'éléments sont aussi directement inspirés par *La folie des grandeurs* de Gérard Oury avec Louis de Funès et Yves Montand.

Ainsi, le personnage du gouverneur est fortement empreint de celui de Don Salluste joué par Louis de Funès, ou encore la scène du mariage très inspirée par celle de l'anniversaire de Don César (Yves Montand).

D'une manière générale, les classiques du genre pourront servir de modèle pour les scènes d'action.

## Remerciements

Une fois de plus, je tiens à remercier vivement **Vermeil** pour sa lecture attentive du scénario, et ses très nombreuses suggestions visant à améliorer la qualité de l'ensemble.

## Introduction

La ville et la région d'Aguadillo, au nord-est de Puerto de Sur, sont dirigées par un gouverneur tyrannique : Don Guillermo Lorca de Portillo y Margas. Il lève régulièrement des impôts exorbitants qui frappent principalement les couches les plus pauvres de la population, notamment les paysans.

Aguadillo est une petite ville castillane comme tant d'autres. Son église, ses auberges, ses tavernes, son arène de corrida, ses haciendas et ses fermes, les champs, les collines et les élevages de chevaux et de taureaux. Tous ces bâtiments blanchis à la chaux rayonnent au soleil du sud de la Castille. Le Rancho Gallegos est une région restant calme et empreinte des traditions du pays. La vie suit son cours, paisiblement.

L'orphelinat de San Ignacio ne fait pas exception à la levée des impôts, et le Padre Cayo qui le dirige ne peut plus faire face aux dettes. S'il ne parvient pas à payer les prochains impôts, le gouverneur sera à même de saisir le bâtiment et de jeter à la rue tous ses occupants. De nombreux enfants risquent de se retrouver à la merci des racailles et des truands qui peuplent les bas quartiers de la ville. Qui sait ce que l'avenir leur réserverait alors ?

Seul un miracle pourrait encore sauver l'orphelinat de San Ignacio, mais le Padre Cayo a peut-être trouvé de bonnes âmes avec les personnages. Il espère qu'ils pourront l'aider, d'une manière ou d'une autre, à trouver l'argent qui sauvera son établissement.

### Des orphelins reconnaissants

Esteban et ses amis ont pour la plupart été élevés à l'orphelinat. Les autres y ont travaillé. En tout cas, ils sont tous proches du Padre Cayo et sont donc sensibilisés au problème qui le touche actuellement. Sans doute se porteront-ils volontaires pour essayer de trouver une solution...

## Acte I : Une chance inespérée

Les personnages tentent de venir en aide au Padre Cayo pour sauver son établissement. Des informations capitales pourraient leur fournir une occasion en or...

### Scène 0 : Toujours à l'affût

#### Unis dans l'action

Cette scène est optionnelle et avant tout destinée aux personnages proposés en annexe pour les joueurs. Elle a pour vocation de les faire entrer immédiatement dans l'action et de renforcer la cohésion de leur groupe.

Les personnages sont rassemblés au détour d'une route forestière près d'Aguadillo. Ils attendent patiemment que l'attelage de quelqu'un de fortuné vienne à passer pour en détrousser les passagers.

La petite bande a l'habitude de rançonner les riches voyageurs afin de redistribuer l'argent aux pauvres et aux nécessiteux.

Après quelques heures d'attente et de passants sans intérêt, il semble qu'un cortège du plus haut intérêt pointe le bout de son nez...

#### Le carrosse

Une dizaine de cavaliers escortent un carrosse conduit par deux hommes. Tous portent des uniformes de soldats, et le véhicule est frappé des armes du gouverneur Lorca de Portillo y Margas. L'un des cavaliers semble être un officier.

Les passagers sont Angelica, la fille du gouverneur, et deux de ses demoiselles de compagnie. Le commandant de l'escorte est Teodoro Brugera. **Les fiches d'Angelica et de Teodoro Brugera sont fournies en annexe.**

Les soldats de l'escorte sont des brutes :

#### Escorte de la fille du gouverneur – Brutes

Niveau de menace : 2

ND : 15

Initiative : 2g2

Attaque : [nb]g2

Domages : 6 (rapière)

#### La bourse ou la vie

Il n'est pas très difficile d'arrêter le cortège : il suffit de se mettre sur la route, ou même d'y placer un obstacle (un tronc d'arbre par exemple).

C'est Teodoro Brugera qui prendra la parole en premier en tant que commandant du détachement. Il demandera tout naturellement aux personnages de les laisser passer sinon il les fera arrêter et ils risqueraient une très lourde peine.

#### Bien connu des services...

La petite bande d'Esteban a déjà commis pas mal de larcins et d'attaques du même genre depuis des mois. Autant dire qu'ils sont recherchés activement, et que Brugera les reconnaîtra assez facilement, à moins qu'ils n'agissent masqués. Peut-être même les a-t-il déjà rencontrés...

Eu égard à l'importance de la personne qu'il escorte, Brugera repoussera au maximum le recours aux armes, mais s'il s'agit du seul choix pour se sortir de cette embuscade, il ordonnera aux soldats de dégager le passage.

Le combat s'engagera donc probablement...



#### La rencontre

Lorsque plus de la moitié des soldats seront hors combat, la portière du carrosse s'ouvrira pour laisser apparaître la belle Angelica. Son entrée en scène suspendra quelque peu le temps, un peu comme l'apparition d'une fée ou d'un ange.

De sa petite voix fluette, elle demandera à tout le monde de baisser les armes. Si les soldats ont l'avantage, elle demandera à Brugera de laisser partir les personnages sains et saufs. Malgré ses protestations, il acceptera.

Si les personnages ont l'avantage, elle s'adressera à eux pour leur demander ce qu'ils veulent. S'ils répondent « de l'argent », elle leur donnera quelques bijoux et demandera à ses demoiselles de compagnie de faire de même. Une fois cela fait, elle leur demandera de les laisser partir.

Si les personnages font mine de vouloir la prendre en otage, Brugera reprendra le combat et tentera le tout pour le tout pour prendre les rênes du carrosse et sauver Angelica.

### Coup de foudre à Aguadillo

Si vous jouez Esteban, il a déjà aperçu Angelica lors de fêtes en ville, mais c'est la première fois qu'ils se rencontrent réellement. Esteban avait déjà remarqué la fille du gouverneur, mais la voir maintenant de près le fait craquer et tomber immédiatement amoureux.

Si vos joueurs ont leurs propres personnages, choisissez celui que serait le plus enclin à tomber amoureux d'Angelica.

Que ce soit Esteban ou un autre personnage, il gagne l'Épée de Damoclès *Amour perdu* à 1 PP.

Une fois que les personnages auront obtenu ce qu'ils veulent, tout le monde devrait repartir de son côté. Les soldats du cortège reprennent peu à peu conscience et reprennent la direction d'Aguadillo.

### Scène 1 : Souvenirs, souvenirs

De retour en ville, les personnages viennent rendre visite au Padre Cayo à l'orphelinat San Ignacio. Ils pourront en profiter pour offrir le fruit de leur dernier coup au Padre pour l'aider à payer les dettes de l'établissement.

L'orphelinat est situé en ville, dans un quartier modeste. Une porte cochère surmontée d'une arche permet d'y entrer et l'on se retrouve alors dans la cour intérieure de l'établissement.

San Ignacio était à l'origine un prieuré, mais il fut reconverti il y a plusieurs années en orphelinat pour y accueillir des enfants abandonnés. Situé en ville, le bâtiment est assez grand et il est composé de quatre ailes encadrant une cour intérieure. Autour de cette cour, un déambulatoire ombragé sous des arcades permet de se recueillir au calme, sauf quand les enfants y jouent. Dans ce bâtiment à deux étages, on peut trouver une chapelle, des dortoirs,

un scriptorium, une bibliothèque, ainsi que des salles de classe. Les appartements de prêtres sont situés au rez-de-chaussée, ainsi que les cuisines ou encore l'infirmerie.

### Les soucis du Padre Cayo

Suivant le moment de la journée, le Padre peut être en train de se recueillir dans la chapelle, de s'occuper de l'intendance, ou encore de donner un leçon aux enfants dans l'une des salles de classe.

Après avoir achevé son activité du moment, le Padre vient discuter avec les personnages. Il les accueille et prend de leurs nouvelles. Il leur demande d'être prudents s'ils lui parlent de leurs actions récentes ou s'ils lui donnent leur dernier butin. Il les remercie vivement, mais leur recommande de ne commettre aucun crime ni aucun péché.

Le Padre Cayo est toutefois bien soucieux, et il ne mettra pas longtemps à confier ses soucis du moment, à savoir que la prochaine levée d'impôts aura lieu dans quelques jours et que les caisses de l'orphelinat sont presque vides. Il reste à peine de quoi acheter de la nourriture pour les prochaines semaines.

Il ne demandera pas explicitement aux personnages de l'aider, mais leur fera comprendre qu'ils sont peut-être son dernier recours. Malgré le fait qu'il ne soit pas d'accord avec leurs méthodes, le Padre doit bien reconnaître qu'une action de leur part permettrait certainement de sauver l'orphelinat et tous les enfants qui y vivent, mais il leur recommande expressément de ne pas faire de bêtise et de surtout ne pas avoir recours à la violence. Avant de les quitter, il leur donne sa bénédiction et, à ce moment-là, un rayon de soleil (ou un éclair de lune) vient éclairer sa tête en contre-jour, donnant l'impression qu'il a une auréole. Ceci pourra agir comme une révélation divine pour les personnages...

### Œuvre caritative

Aider le Padre Cayo et l'orphelinat est en quelque sorte une œuvre de bienfaisance. Même si elle prend la forme de l'attaque d'un fourgon du gouverneur, il ne s'agit pas non plus de massacrer des soldats en masse. Il faudra donc sensibiliser les personnages (et donc les joueurs) sur le fait qu'il faut éviter de faire couler le sang et éviter au maximum toute violence inutile.

### L'occasion fait le larron

Quelques instants après avoir quitté le Padre Cayo, et alors qu'ils ne sont pas encore sortis du bâtiment, les personnages sont discrètement interpellés par quelqu'un, sans doute juste un « pssst ! » ou « hep, vous ! » prononcé à voix basse.

Il s'agit d'une adolescente vivant à l'orphelinat. Elle se nomme Rafaela (voir sa fiche en annexe).

Si vous jouez Esteban et ses amis, ils connaissent bien Rafaela. Elle a grandi avec eux à San Ignacio, et même s'ils n'ont jamais été très proches, ils ont un passé commun. Rafaela était une enfant plutôt renfermée, mais c'est une orpheline comme eux.

La jeune fille souhaite apparemment leur parler. Elle indiquera avoir entendu leur discussion avec le Padre et être au courant de ce qui le préoccupe. Ce qu'elle va leur dire aura d'autant plus de poids s'ils ont parlé ouvertement de mener une action pour trouver de l'argent rapidement.

Elle fréquente parfois les tavernes du quartier et a surpris une conversation entre plusieurs soldats déjà bien avinés. Ils expliquaient qu'un chargement d'or assez important devait quitter Aguadillo le surlendemain matin par la route du nord. En effet, une partie du fruit de la collecte des impôts en cours doit être envoyée à San Eliseo pour rejoindre ensuite la capitale. De ce qu'elle a pu saisir, un fourgon devrait partir assez tôt en étant escorté par une petite troupe de soldats. Elle n'en sait pas vraiment plus.

Si les personnages le lui demandent, Rafaela pourra les aider. S'ils ne le font pas, elle pourra proposer son aide, au moins pour glaner d'autres informations, ou plus s'ils le souhaitent.

### La taupe

A ce moment-là, Rafaela est déjà payée depuis quelques jours par Zacarias pour trouver les bandits de grand chemin qui s'attaquent aux voyageurs autour d'Aguadillo. Zacarias lui a donné de fausses informations à diffuser. Elle-même ne sait pas qu'il s'agit d'un faux convoi et donc d'un piège destiné à interpellier les voleurs...

### Préparatifs

Logiquement, les personnages devraient sauter sur l'occasion et devraient chercher à préparer un guet-apens pour s'emparer de l'or du fourgon. Si ce n'est pas le cas, Rafaela insistera et les sensibilisera sur le fait que c'est sans doute une occasion rêvée pour renflouer les caisses de l'orphelinat.

Les personnages ont un jour et demi pour préparer leur coup. Ils vont devoir faire preuve d'inventivité et d'ingéniosité pour établir un plan d'action efficace. Laissez-leur une grande liberté et encouragez-les dans leurs initiatives. Ils ne doivent bien évidemment pas découvrir qu'il s'agit d'un piège pour les capturer.

**Remarque :** pour conserver un certain rythme dans la partie, il faut éventuellement donner un temps limité aux joueurs pour les préparatifs de leurs personnages.

Voici quelques exemples de ce qu'il est possible de faire, mais la liste est ouverte et l'imagination des joueurs doit faire le reste :

- **Piéger la route :** même si la route du nord est assez fréquentée, il est possible de préparer des pièges dans la journée et la nuit précédent le passage du convoi, mais il faut bien sûr rester discret. Il existe un bois assez important traversé par la route, ce qui donne un grand nombre de lieux propices à une embuscade. De plus, il sera aisé de couper des arbres pour bloquer le passage, de creuser une tranchée ou encore de tendre une corde en travers de la route.
- **Droguer les soldats :** les personnages peuvent avoir l'idée d'empoisonner la nourriture des soldats de l'escorte pour les affaiblir au moment de leur attaque. Rafaela pourra les aider pour cela si on lui fournit la drogue adéquate. Bien évidemment, elle dira avoir accompli le geste, mais elle ne le fera pas. Elle révélera le projet des personnages à Zacarias.
- **Recruter du monde :** certains orphelins de San Ignacio pourront être volontaires pour participer à l'action des personnages. Contrairement à Rafaela, eux seront sincères et se dévoueront pour la bonne cause.

## Scène 2 : Le convoi du gouverneur

Comme prévu, le matin tant attendu, le convoi quitte Aguadillo et prend la direction de San Eliseo par la route du nord. Après avoir traversé un paysage de plaines et de champs, le fourgon et son escorte commencent à traverser une forêt à un peu plus d'une lieue de la ville.

Le chariot transportant l'or (ou supposé comme tel) est complètement fermé. Il a une taille normale, mais a des montants, et un toit en bois épais, le tout étant renforcé par des barres métalliques. Une porte située à l'arrière est fermée par une forte serrure. Le chariot est accompagné d'une vingtaine de soldats à cheval.

### S'équiper !

Lorsqu'ils cherchent un matériel particulier, les personnages se retrouvent tout naturellement dans la boutique la mieux achalandée de la ville : celle de Raymundo. Il s'agit d'un vieil aveugle sympathique, mais aussi méfiant et à qui « on ne la fait pas ». Il proposera de faire crédit aux personnages s'ils n'ont pas assez d'argent, ou de prendre en gage certaines de leurs possessions.

Raymundo est un personnage atypique. Il est en effet aveugle, mais on peut parfois douter de la véracité de son handicap. En effet, alors que les personnages sont dans sa boutique, un jeune homme y entre à son tour et se promène parmi les étalages. Au bout d'un moment, Raymundo dégaine un pistolet et tire près de jeune en lui disant de reposer ce qu'il vient de fourrer dans sa poche.

La boutique est une grande quincaillerie où il est possible de trouver tout et n'importe quoi. Nul doute que les personnages en ressortiront avec tout ce dont ils ont besoin pour mettre au point leur guet-apens...

*Cette scène optionnelle est directement inspirée de celle jouée avec Ray Charles dans le film The Blues Brothers. Elle peut être placée ici ou à l'Acte III, voir les deux, en fonction de ce que souhaitent faire les personnages.*

### A l'assaut !

Les personnages déclencheront leur attaque en fonction du plan qu'ils ont établis et de leurs préparatifs. Dans un premier temps, tout se déroule comme prévu.

Certains éléments du décor peuvent être utilisés pour effectuer des actions « spectaculaires » :

- Autour de la route, le bois est implanté sur un décor vallonné. Il est donc possible de s'y cacher assez facilement. Un tireur peut s'y embusquer pour viser les soldats.
- Le bois est plus ou moins dense suivant les endroits. Des branches hautes ou basses peuvent être utilisées pour sauter sur les soldats par surprise.
- Quelques espaces un peu plus dégagés permettent d'attacher des cordes aux arbres pour se balancer vers la route et ainsi sauter sur les soldats, éventuellement en les désarçonnant pour s'emparer de leur monture.
- Au bord de la route, des rochers ou des talus volumineux peuvent servir de promontoires dominant le chemin et permettant de sauter ou de tirer depuis une hauteur.

Les soldats de l'escorte sont des brutes.

### Escorte du convoi – Brutes

Niveau de menace : 3

ND : 20

Initiative : 3g3

Attaque : [nb]g3

Dommmages : 6 (rapière), 15 (mousquets)

### L'arroseur arrosé

Dès que plus de la moitié des soldats de l'escorte est mise hors combat, ou que les personnages ouvrent la porte du chariot, le guet-apens destiné à les piéger se déclenche.

D'une part, six soldats armés de mousquets sont cachés dans le chariot (qui ne contient d'ailleurs pas un seul gramme d'or). Si les personnages tentent d'ouvrir la porte, ils s'aperçoivent qu'elle n'est pas verrouillée. S'ils n'essaient pas de l'ouvrir, les soldats sortent et tirent.

A peu près au même moment, de nombreux soldats sortent des bois et encerclent les personnages. Leur nombre exact est indéterminé. En gros, il en arrive tant que les personnages ne s'avouent pas vaincus.

Les soldats sont commandés par Zacarias (voir sa fiche en annexe). Il est très sûr de lui, et affiche un calme froid. Il engagera lui-même le combat si nécessaire.

Zacarias ordonne aux personnages de déposer les armes et de se rendre sans quoi les soldats tireront et les abatront. En effet, un certain nombre de soldats sont armés de mousquets.



Si les personnages refusent de se rendre, les tireurs entrent en action. Il est en effet important que les joueurs se rendent compte que la reddition est la seule issue, sinon leurs personnages risquent de mourir sous les balles de soldats.

### A charge de revanche

Les personnages sont attachés et embarqués dans le chariot. Ils sont reconduits à Aguadillo et enfermés dans la prison située dans les sous-sols de la garnison en ville...



### *Scène 3 : Condamnés !*

Dès le lendemain de leur arrestation, un procès est organisé à l'hôtel de ville pour juger les personnages. Bien évidemment, ils sont menottés et entravés aux chevilles pour éviter toute tentative d'évasion. Ils sont transportés de la garnison à l'hôtel de ville dans un chariot et la foule peut assister à leur passage.

Dans une grande salle, beaucoup de spectateurs se sont massés pour suivre le procès. Aux premiers rangs, de nombreux aristocrates sont assis, et parmi eux, les personnages reconnaissent certaines de leurs victimes, qu'ils ont détrossés depuis quelques temps.

Vers le fond, sur les derniers bancs, le Padre Cayo et quelques enfants de l'orphelinat assistent impuissants et tristes au procès de leurs amis.

Une grande table a été dressée à un bout de la salle, et derrière elle plusieurs magistrats ont pris place. Les prisonniers sont debout le long du mur à gauche de tribunal. Ils sont encadrés par de nombreux soldats.

A droite, quelques personnes se tiennent debout : Teodoro Brugera, et un peu à l'écart, Zacarias accompagné de Rafaela.

Au tout premier rang sont assis Don Guillermo Lorca, le gouverneur en personne, et sa fille, Angelica. A côté d'elle se tient un jeune homme qui semble assez proche. Il s'agit en fait de Rodolfo de los Santos, son fiancé. (Voir les fiches de tous ces personnages en annexe)

### Un faux procès ?

Le magistrat principal énumèrera les chefs d'accusation établis à l'encontre des personnages : vol, attaque à main armée, coups et blessures, etc... Il indiquera que les faits sont avérés puisque le flagrant délit a été constaté par des soldats et par leur chef. Les témoignages sont nombreux et issus de personnes importantes, donc hors de toute contestation possible.

La parole ne sera même pas donnée aux personnages et ils n'auront pas l'occasion de se défendre. Si l'un d'eux tente de parler, un soldat lui donnera un coup bien placé.

Bref, ce procès pour le moins expéditif se conclut par l'annonce du verdict et de la condamnation : l'exil à vie et l'envoi au bagne de Marcina pour y effectuer des travaux forcés.



La sentence est effective immédiatement, et les personnages seront embarqués deux jours plus tard à Puerto de Sur sur un navire à destination de l'archipel de Minuit.

### Vengeance !

Tous les personnages condamnés gagnent l'Épée de Damoclès Vendetta contre le gouverneur et ses sbires.

## Acte II : L'exil

*Les personnages sont voyagent à fond de cale vers Marcina et son bagne où ils devront récolter la canne à sucre et casser des cailloux...*

### Scène 1 : Au bagne !

Après un voyage de plusieurs semaines à fond de cale, les personnages sont débarqués sur Marcina au port de Puerto Grande. Ils sont immédiatement pris en charge par les autorités locales et emmenés dans l'ouest de l'île.

Là se trouve un camp de prisonniers dirigé par Oliveira Bastida, un véritable tortionnaire tyrannique cruel et luxurieux (*voir sa fiche en annexe*).

#### Le camp

Il est composé d'une première enceinte dans laquelle se trouvent d'une part trois grands baraquements en bois et d'une petite hacienda coloniale. Les baraquements sont de grands dortoirs accueillant chacun une trentaine de prisonniers sur des lits superposés.

L'hacienda est dans le plus pur style colonial, avec ses murs blancs, sa terrasse à colonnades, ses jardins, etc.

Cette enceinte est fermée par une clôture assez sommaire et surveillée par des gardes relativement nombreux. Par endroit se trouvent des cabanes où sont postés des surveillants (par deux ou trois), de jour comme de nuit.

A l'extérieur de cette première enceinte se trouvent les champs de canne à sucre, de bananiers, ou de coton. C'est là que travaillent les prisonniers dans la journée.



#### Bienvenue au bagne

A leur arrivée au camp, tous les nouveaux prisonniers (ils ne sont pas les seuls) sont alignés dans la cour pour un briefing avec le chef. Ils sont toujours encadrés de près par des gardiens armés de sabres et de fouets.

Oliveiro Bastida arrive de l'hacienda et se présente devant les prisonniers alignés en rangs devant les baraquements. Il leur fait un discours qui est à la fois une bienvenue et une mise en garde. En résumé, il recommande aux arrivants de se tenir à carreau sous peine de quoi ils seront sanctionnés sans pitié. Coups de fouet, privation de nourriture, isolement, etc. Oliveiro est luisant de transpiration et ses vêtements sont à l'identique humides de sa sueur et sales. Il porte un fouet à la ceinture et joue compulsivement avec son manche.

Après son discours, il retourne à l'hacienda. Les gardes s'occupent des prisonniers pour leur mettre des chaînes aux mains et aux pieds.

### Scène 2 : La grande évasion

Dans les heures qui suivent, les personnages prennent le rythme de vie des prisonniers : de jour, ils travaillent dans les cultures, la nuit, ils sont cantonnés dans les baraquements. Ils sont tout le temps sous la surveillance des gardiens.

Ils peuvent faire la connaissance des autres prisonniers. Nombreux sont les condamnés castillans exilés ici pour des crimes divers et variés (rarement des meurtriers qui eux sont condamnés à mort sur le continent). Un certain nombre de détenus sont des *eregos* de Marcina ou des îles environnantes, condamnés eux pour des frictions avec les colons. L'un d'entre eux, Paquito, sympathise assez rapidement avec les personnages (*voir sa fiche en annexe*). Paquito pourra les aider à s'évader, d'autant plus qu'il connaît un peu l'île et les tribus qui y vivent.

Les personnages peuvent aussi rapidement constater que certains gardiens ont tendance à être assez laxistes et portés sur la bouteille. Reste à trouver le bon moyen et le bon moment pour prendre la poudre d'escampette.

## Plan d'évasion n°392

A partir de là, les personnages ont tout le temps qu'ils veulent pour échafauder des plans d'évasion en veux-tu en voilà.

L'imagination et l'inventivité des joueurs doit une nouvelle fois être mise à l'épreuve et encouragée. Inutile de refuser et de bloquer à outrance les propositions, là ne réside pas le nœud de l'histoire, il ne faut donc pas s'y attarder.

Voici quelques éléments déterminants :

- La nuit, la surveillance est plus relâchée.
- Certains gardiens sont alcooliques, y compris quand ils sont de garde.
- En moyenne une fois par semaine, une pluie tropicale de plusieurs heures s'abat sur l'île. Durant ces averses, la visibilité est très réduite et le bruit intense.
- Les cabanes de gardes de l'enceinte sont espacées d'environ deux-cent mètres.
- La nuit, les prisonniers sont enfermés dans les baraquements.
- Les serrures, aussi bien celles des menottes que celles des baraquements, sont plutôt rudimentaires et peuvent être crochétées assez facilement (ND 10 sur Dextérité + Crochetage).
- Entre les baraquements et l'hacienda se trouve une petite cabane fermée à clé. Elle contient des outils pouvant servir d'armes improvisées : pelles, pioches, machettes, bâtons, etc.

### L'affrontement

En fonction du plan élaboré par les personnages pour s'évader, de son efficacité et de leur application à le mettre en œuvre, il est possible qu'un combat s'engage avec les gardiens du camp. Si le combat en question se déroule près des baraquements ou de l'hacienda, Oliveiro Bastida interviendra lui-même et se battra contre les personnages.

**Gardiens** – Brutes  
**Niveau de menace** : 2  
**ND** : 15  
**Initiative** : 2g2  
**Attaque** : [nb]g2  
**Domages** : 6 (sabres)

## Scène 3 : Le chemin du retour

Une fois à l'extérieur du camp, les personnages doivent encore trouver un moyen de quitter l'île et de regagner le continent. Là encore, les solutions sont multiples et l'imagination des joueurs devra jouer pleinement.

### Les recherches

Dès que l'évasion des personnages est constatée par les gardiens, Oliveiro Bastida (s'il est encore vivant) donne l'alerte et lance des ordres de recherche aux alentours du camp. Il avertit également les autorités qui diffusent un avis de recherche dans les villes et villages de Marcina.

### Les eregos

Si Paquito ou un autre prisonnier *erego* accompagne les personnages lors de leur évasion, il peut les mettre en contact avec les tribus locales. Celles-ci pourront les héberger et les aider à quitter l'île à bord de pirogues ou de barques. Ils pourront donc rejoindre une île voisine. Les *eregos* n'ont par contre aucune possibilité de les faire rentrer à Puerto Grande.

Sur les îles voisines, notamment celle dont Paquito est originaire, des bateaux castillans viennent faire du commerce avec les indigènes. Il sera donc possible de négocier un retour vers le continent.

### Puerto Grande

Les autorités y seront rapidement averties de l'évasion des personnages et leur signalement sera diffusé. Autant dire qu'ils ne doivent pas s'attarder trop longtemps en ville. Toutefois, Puerto Grande compte un grand nombre de navires en transit et il sera plus simple d'y obtenir un ticket de retour pour la Castille.

Pour entrer en ville, il faudra déjouer la surveillance du guet et les patrouilles à la recherche des fuyards.

Il est pourtant facile de trouver une place à bord de l'un des nombreux navires ancrés dans le port, soit en passagers clandestins, soit en s'engageant comme marins.

Ils pourront ruminer leur vengeance durant les jours qui les séparent de leur arrivée en Castille...

## Acte III : La revanche des orphelins

### Scène 1 : Rumeurs et vérités

De retour dans la région de Puerto de Sur et d'Aguadillo, les personnages devraient commencer à se méfier. Ils sont supposés être sur Marcina depuis plusieurs semaines et la nouvelle de leur évasion n'a pas encore traversé l'océan. Ils doivent toutefois être prudents puisque leur visage est connu depuis le procès qui les a condamnés à l'exil.

En ouvrant un peu les oreilles et en écoutant les rumeurs et les informations qui circulent, les personnages peuvent apprendre les choses suivantes :

- L'orphelinat a été fermé quelques jours après leur condamnation lors de la levée des impôts que le Padre Cayo n'a pas pu payer. Une partie des enfants, les plus jeunes, ont été recueillis dans d'autres établissements ou dans d'autres villages environnants. Le plus âgés ont eux été laissés à leur sort et se sont retrouvés abandonnés dans les rues d'Aguadillo. Au passage, ces adolescents pourront rallier facilement la cause des personnages et leur servir de précieux alliés infiltrés en ville.
- L'orphelinat est fermé pour le moment suite à la saisie du gouverneur, mais n'a pas encore été réattribué. Il est donc vide et peut servir de refuge.
- Le Padre Cayo a été arrêté au moment de la fermeture de l'établissement. Il aurait été accusé d'actes contre nature envers les enfants. Des inquisiteurs sont arrivés depuis quelques jours en ville et le procès du prêtre aura lieu après-demain. Il sera dirigé par Fra Marco Montalvo, Grand Inquisiteur tristement célèbre dans le Rancho pour avoir condamné plusieurs personnes au bûcher.
- Enfin, le lendemain du procès seront célébrées les noces de la fille du gouverneur, Angelica, et de son fiancé, Rodolfo de los Santos. Toutes les grandes familles de la région sont invitées et beaucoup de hauts personnages seront présents. Les festivités promettent d'être grandioses.

Logiquement, la condamnation probable du Padre Cayo devrait déjà les inciter à agir. D'autre part, le mariage imminent d'Angelica devrait aussi pousser le personnage amoureux d'elle à intervenir...

### En mission pour le Seigneur !

Si les personnages décident d'intervenir pour sauver le Padre Cayo et l'orphelinat, ils reçoivent l'avantage *Faiseur de miracles*, avec deux dés de miracles chacun.

### Scène 2 : Sauver le Padre Cayo

Le prêtre est actuellement incarcéré dans la même prison qui avait accueilli les personnages à leur arrestation : celle de la garnison. Il y a plusieurs occasions de délivrer le Padre.

#### A la prison

Il est possible d'entrer dans la garnison et dans la prison en étant déguisés en soldats. Pour cela, il faut bien évidemment avoir des uniformes, mais vu les nombreuses patrouilles que l'on peut trouver en ville, il est facile de prendre à parti quelques soldats, surtout de nuit.

Une fois costumés, les personnages peuvent entrer et parvenir jusqu'aux cellules. Là, il faudra ruser pour obtenir les bonnes clés et faire sortir discrètement le prisonnier.

Si les personnages choisissent ce plan, l'inquisiteur Fra Marco Montalvo (fiche en annexe) sera sur place pour interroger le prêtre ou l'entendre en confession. Il est accompagné de plusieurs défenseurs de la foi.

En fonction des actions des personnages, un combat peut s'engager.

#### Je suis ton père !

Si vous jouez Esteban, n'oubliez pas que Fra Marco Montalvo est son père. Il porte exactement le même médaillon que lui : une croix des prophètes en argent posée sur une feuille de vigne. Dans le feu de l'action, le médaillon pourrait être visible et tomber sous les yeux d'Esteban ou de ses compagnons...

Une fois sortis de la prison, tous devront quitter la ville au plus vite car les recherches seront lancées rapidement et très activement...

#### Pendant le transport

Comme pour les personnages, le procès aura lieu à l'hôtel de ville. Le Padre Cayo sera donc transporté de la prison à l'hôtel de ville.

Il sera mené sur un chariot ouvert et escorté par des soldats, des défenseurs de la foi, ainsi que par Teodoro Brugera et Fra Marco Montalvo.

Là, difficile de faire autrement que de déclencher un affrontement en pleine rue, mais il est alors possible de profiter de l'effet de foule pour prendre ensuite la fuite, ou de se servir des bâtiments environnants (balcons, fenêtres, etc...).

### Pendant le procès

Là, il sera plus difficile d'intervenir, au vu de l'exiguïté des lieux et de la densité de soldats et d'inquisiteurs, sans parler de la foule.

### Durant l'exécution

Un bûcher a été élevé sur la place centrale d'Agudillo. C'est là que sera exécutée la sentence prononcée par le tribunal de l'Inquisition, immédiatement après la fin d'un procès aussi expéditif que celui des personnages.

La foule est massée sur la place et un cordon de soldats garde les abords de l'hôtel de ville et encercle la zone du bûcher. Des défenseurs de la foi quadrillent également la zone. Parmi les personnes importantes sur les lieux : Fra Marco Montalvo et Teodoro Brugera qui commande le détachement de soldats.

Charge aux personnages de trouver le bon moment pour intervenir...

### Les alliés

Les adolescents de l'orphelinat, jetés à la rue à sa fermeture, pourront être des alliés naturels pour les personnages s'ils savent les rallier.

### Les ennemis

Teodoro Brugera intervient naturellement, mais Fra Montalvo reste en retrait et se contente de se défendre.

Les soldats sont des brutes :

**Soldats du gouverneur** – Brutes

**Niveau de menace** : 3

**ND** : 20

**Initiative** : 3g3

**Attaque** : [nb]g3

**Dommages** : 6 (rapières)

Les défenseurs de la foi se battent par bandes de huit brutes :

**Inquisiteurs** – Brutes

**Niveau de menace** : 3

**ND** : 20

**Initiative** : 3g3

**Attaque** : [nb]g3

**Dommages** : 6 (rapières)

**Compétences** : Course de vitesse +1, Déguisement +2

**Capacités spéciales** : groupes de 8 au lieu de 6

### *Scène 3 : Pour le peuple*

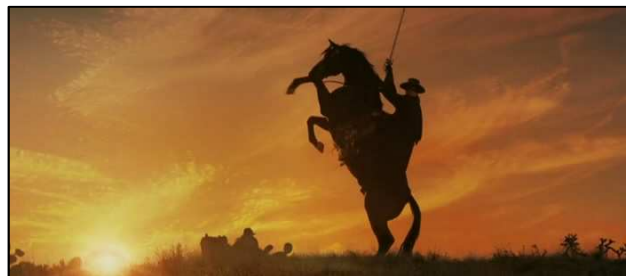
Cette scène est optionnelle et peut avoir lieu entre les scènes 1 et 2 de cet acte. C'est aussi là que vous pouvez exploiter le personnage de Marietta Gallardo (voir sa fiche en annexe).

Marietta est une jeune femme noble qui donne un peu de son temps et de sa fortune pour des œuvres caritatives. Dans ce cadre là, elle a été en contact plus ou moins régulier avec le Padre Cayo et avec les enfants qui y vivaient, donc avec Esteban et ses amis (si vos joueurs utilisent ces personnages).

Au retour des personnages en Castille (et en particulier après la libération du Padre), Marietta essaie de rentrer en contact avec eux. A leur rencontre, elle se propose pour leur trouver de l'aide. Elle affirme avoir des contacts proches d'un certain justicier masqué... El Vago.

Marietta souhaite elle-aussi réduire le gouverneur à l'impuissance (voire de libérer le Padre Cayo si la rencontre a lieu avant son procès). Elle propose donc de monter une opération d'envergure pour régler son compte à Don Lorca.

Au meneur de jeu de déterminer si Marietta organise ou non une rencontre avec des partisans de Los Vagos, mais n'oubliez pas que le temps est compté, et que les heures sont peu nombreuses avant le début des festivités...



## Scène 4 : A bas le gouverneur !

Libérer le Padre Cayo était primordial. Une fois cela fait, les personnages pourraient très bien quitter la ville et essayer de trouver en endroit calme pour y passer le reste de leur vie, à l'abri des persécutions du gouverneur et de l'église.

Cela serait compter sans l'amour et les idéaux de justice des personnages. D'une part, un personnage amoureux d'Angelica pourrait vouloir l'enlever ou en tout cas empêcher ses noces. D'autre part, les personnages peuvent aussi tenter de débarrasser la région d'un gouverneur tyrannique. Le mariage d'Angelica est l'occasion parfaite.

### Les noces

La cérémonie et les festivités ont lieu dans l'hacienda du gouverneur. La cour a été aménagée avec de nombreuses tables couvertes de vaisselles et de nourriture, des bancs, des buffets, des toiles tendues pour faire de l'ombre aux convives, un orchestre de musiciens castillans, etc.

Tous ces éléments pourront bien entendu être utilisés par les personnages si un affrontement avait lieu ici...

### Les invités

Tout le monde est réuni pour la fête : le gouverneur Don Guillermo Lorca bien sûr, sa fille Angelica et son fiancé Rodolfo de los Santos. Parmi les soldats se trouvent Zacarias et Teodoro Brugera (à moins qu'il n'ait péri à la libération du Padre Cayo). S'il n'est pas mort précédemment, Fra Marco Montalvo sera parmi les invités.

Rafaela pourra également être là, mais pourrait réserver une petite surprise en se retournant contre Zacarias et en rejoignant le parti des personnages.

### La grande pagaille

Si un affrontement se déclenche, les nobles et les serviteurs paniquent et commencent à courir dans tous les sens. Les soldats et les personnages importants, eux, restent en scène.

Le gouverneur restera en retrait tant qu'on ne l'attaque pas. Zacarias le protège de près.

Rodolfo n'intervient que si les personnages s'approchent d'un peu trop près d'Angelica.

Fra Marco Montalvo reste lui aussi en retrait et se contente de se défendre si on l'attaque.

### Inspiration

Dans *La folie des grandeurs*, une scène similaire a lieu pour l'anniversaire de Don César. On y voit notamment Louis de Funès et Yves Montand repousser des adversaires en leur lançant des assiettes. La nourriture et tout le matériel de la fête peut être utilisé comme armes improvisées.

### Les ennemis

Les soldats protègent les invités et le gouverneur en particulier.

#### Soldats du gouverneur – Brutes

Niveau de menace : 3

ND : 20

Initiative : 3g3

Attaque : [nb]g3

Dommages : 6 (rapières)

### Les alliés

Parmi les amis des personnages, les compagnons de Los Vagos peuvent intervenir sous la direction de Marietta Gallardo (qui serait masquée pour l'occasion) :

#### Compagnons de Los Vagos – Brutes

Niveau de menace : 3

ND : 20

Initiative : 3g3

Attaque : [nb]g3

Dommages : 6 (rapières)

Compétences : Equitation +1, Guet-apens +1

Les enfants de l'orphelinat peuvent aussi seconder les personnages. Dans ce cas, considérez que ce sont des bandes de brutes de niveau 1 ou 2. Les PJ fournis en annexe sont aussi des alliés potentiels.

### Tout est bien qui finit bien

Les évènements joués détermineront l'issue de l'aventure :

- Le gouverneur peut être tué ou destitué.
- Angelica peut tomber amoureuse d'Esteban ou du personnage ayant eu le coup de foudre pour elle, et intervenir pour faire cesser les hostilités.
- Le Padre Cayo peut être réhabilité si les personnages se montrent convainçants et apportent des preuves de son innocence.

~~~~~ FIN ~~~~~

## Annexes

## Annexe 1: Personnages importants: Les méchants

## Don Guillermo Lorca de Portillo y Margas



Issu d'une famille noble, Guillermo est le fils unique d'un *don gallegos* et de la fille d'un riche marchand de bétail. Il n'a jamais manqué de rien et a passé sa jeunesse dans un cocon de luxe, habitué à ce que ses quatre volontés soient réalisées dans la minute.

Grâce aux relations de ses parents, il a pu développer un réseau d'influence assez important et n'a eu aucun mal à se faire nommer gouverneur d'Aguadillo. Quelques années plus tôt, il avait épousé la fille d'un marchand vendelar en affaire avec son grand-père. Mais sa femme mourut en couche alors qu'elle donnait naissance à Angelica.

Sans la tenir pour responsable de la mort de sa mère, il n'accorda que peu d'attention et d'amour à Angelica, préférant la confier à une nourrice, puis à une duègne chargée de faire son éducation. Maintenant qu'elle a dix-huit ans, il se rend compte qu'il ne l'a pas vue grandir, mais se soucie assez peu du fait qu'ils ne sont finalement pas très proches.

Ce qui l'intéresse, ce sont ses affaires, la politique, les relations avec les nobles de la région, et tout ce qui lui permettra de se maintenir à sa place pour de longues années encore. En ce moment, il a un caillou dans le fond de sa botte, et cela se révèle de plus en plus douloureux.

En effet, une bande de bandits de grand chemin s'en prend aux nobles et aux riches marchands qui voyagent autour d'Aguadillo. Autant dire que ceux-ci se montrent fort mécontents que la loi ne soit pas respectée et en tiennent Don Lorca pour responsable. Aussi a-t-il chargé Teodoro Brugera d'une part, et Zacarias d'autre part, de mettre fin à ces agissements. Sauf qu'il a laissé toute liberté à Zacarias pour employer les « moyens nécessaires » pour parvenir à arrêter les brigands.

## Interprétation

Don Guillermo est petit, nerveux, colérique, emporté, bref, en un mot, insupportable la plupart du temps.

Le seul moment où il se calme, c'est lorsqu'il est face à quelqu'un de plus puissant ou de plus fort que lui.

Il ne résiste pas longtemps à la menace physique et se montre couard dès qu'il craint pour sa vie ou même pour l'intégrité de sa personne. Rien ne lui fait plus peur que la souffrance physique. Fort heureusement, il a su s'entourer et appellera au secours dès qu'il flairera le danger près de lui. Zacarias est la personne qu'il aime avoir près de lui pour le rassurer. Ils se rejoignent sur le manque de scrupules pour se sortir des pires situations ou pour obtenir ce qu'ils veulent.

*Ce personnage est inspiré par celui de Don Salluste joué par Louis de Funès dans La folie des grandeurs. Impitoyable avec les petits et les gens modestes, obséquieux et lèche-bottes avec les puissants.*

## Secrets de MJ

Zacarias n'est pas seulement le chef de sa garde personnelle ; il est aussi son exécuteur des basses œuvres. Lorsqu'il fait appel à Teodoro Brugera, le commandant de la garnison locale, il sait qu'il doit faire attention. Avec Zacarias, il est beaucoup plus libre et peut lui demander ce qu'il veut, y compris d'accomplir des choses qui sont parfois hors des limites définies par la loi...

## Don Guillermo Lorca de Portillo y Margas – Vilain

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

Réputation : -45

Épées de Damoclès : -

Arcane : Cupide (Travers)

Avantages : Castillan (L/E), Montagnois (L/E), Théan (L/E), Vodacci (L/E), Accent castillan (Gallegos), Education castillane, Noble, Petit, Université

Courtisan : Cancanier 4, Danse 2, Diplomatie 3, Eloquence 3, Etiquette 3, Intrigant 5, Mode 2, Politique 4, Séduction 1, Sincérité 3

Érudit : Droit 4, Histoire 2, Mathématiques 2, Philosophie 1, Recherches 1, Théologie 2

Marchand : Régisseur 3, Comptabilité 5, Evaluation 5, Marchandage 4

Armes à feu : Attaque (armes à feu) 3

## Zacarias



Soldat, mercenaire, homme de main, garde du corps, on pourrait croire que Zacarias a fait tous les métiers d'armes possibles et imaginables dans sa vie. Ce n'est pas tout à fait faux, mais ce qui le motive, c'est l'appât du gain. Et son plus grand talent, Zacarias l'a dans la main qui tient sa rapière.

Aussi a-t-il dédié sa vie au combat, et il sait que s'il la gagne par les armes, il la perdra aussi par les armes. Mais adienne que pourra, et il emploiera tous les moyens en son pouvoir pour que cela arrive le plus tard possible... que ces moyens soient légaux, honorables ou pas. En y regardant bien, ils ne le sont pas la plupart du temps, mais qu'importe ?

Coups fourrés, trahisures, corruption, usage de faux, mensonges, voilà le quotidien de Zacarias. Oh bien sûr, il faut parfois ménager ses employeurs dont certains tiennent à respecter une certaine légalité, mais fort heureusement pour lui, il a maintenant trouvé quelqu'un qui a su comprendre une partie de sa vraie nature et l'employer à bon escient. En effet, le gouverneur Don Guillermo Lorca ne se préoccupe guère de respecter la loi quand son profit est en jeu ; le tout est que cela ne se sache pas. Zacarias ne peut qu'approuver.

Le gouverneur l'a chargé de débusquer les brigands qui bafouent actuellement la loi et détroussent les gens fortunés du coin. Il a pour cela carte blanche et pourra employer tous les moyens possibles, légaux ou pas. Il doit toutefois se méfier de Teodoro Brugera, le commandant de la garnison locale. Celui-ci ne paraît pas l'apprécier, mais il doit bien avouer que c'est un sentiment réciproque.

### Interprétation

Zacarias est cruel, sans pitié, sans morale. Il est hautain et arrogant, méprisant et irrespectueux. Aucun moyen ne le fait reculer et il semble étranger à tout sens moral. L'honneur est une notion qu'il ne connaît pas.

A trente-cinq ans, il porte les stigmates des nombreux combats qu'il a mené toute sa vie. Une profonde cicatrice marque le côté gauche de son visage et son œil aveugle est complètement blanc. Ceci ne l'empêche pas d'être vif et rapide, et son

sens du combat est impressionnant, lui permettant d'anticiper les mouvements de ses adversaires.

### Secrets de MJ

Le fait que Zacarias soit cruel et qu'il est enclin à trahir aussi bien ses amis que ses ennemis n'est un secret pour personne. Peut-être que seul le gouverneur Don Guillermo Lorca, son employeur actuel, veut croire qu'il peut avoir confiance en lui.

En cela, il se trompe fortement. Tant que Zacarias pensera pouvoir bénéficier du pouvoir et de l'influence du gouverneur, il continuera à le servir. Le jour où cela ne sera plus le cas, qui sait quelle sera l'ampleur de sa trahison ?

#### Zacarias – Vilain

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

**Réputation** : -26

**Épées de Damoclès** : Traitre

**Arcane** : Cruel (Travers)

**Avantages** : Castillan (L/E), Accent castillan (Gallegos), Dur à cuire, Réflexes éclairés, Réflexes de combat, Sens aiguës, Volonté indomptable

**Ecole d'escrime de Gallegos** (Compagnon) : Feinte (escrime) 4, Marquer (escrime) 4, Riposte (escrime) 5, Exploiter les faiblesses 4

**Criminel** : Crochetage 2, Débrouillardise 2, Déplacement silencieux 3, Filature 3, Guet-apens 4, Parier 2, Pickpocket 2, Tricher 3

**Espion** : Corruption 4, Déplacement silencieux 3, Dissimulation 3, Falsification 2, Filature 3, Interrogatoire 2, Poison 1, Sincérité 3

**Malandrin** : Connaissance des bas fonds 4, Contact 3, Orientation citadine 4, Sens des affaires 3

**Athlétisme** : Escalade 2, Jeu de jambes 4, Sauter 2, Course de vitesse 3, Lancer 3, Pas de côté 1

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

**Couteau** : Attaque (couteau) 3, Parade (couteau) 2

**Escrime** : Attaque (escrime) 4, Parade (escrime) 4



## Oliveiro Bastida



Bastida est le chef du camp de prisonniers établi à l'ouest de l'île de Marcina, dans l'archipel de Minuit. Il le dirige d'une main de fer et se montre impitoyable avec les récalcitrants.

Les punitions et les châtements corporels sont quotidiens, et vont des simples coups de fouet à la privation de nourriture. Même les gardiens qui contestent un tant soi peu son autorité subissent aussi parfois de telles sanctions.

De plus, Bastida profite de sa position pour abuser de ses privilèges. Les prisonnières et les femmes esclaves sont parfois obligées de se plier à certaines de ses exigences, et il suffit de voir le physique ingrat du bonhomme pour comprendre qu'il ne s'agit pas pour elles d'une partie de plaisir...

Oliveiro Bastida est en fait un ancien criminel ayant lui-même été condamné pour agression et vol il y a des années en Castille. A l'époque, il avait été envoyé aux travaux forcés à vie. Une fois sur place, il a réussi à sympathiser avec l'ancien maître des esclaves ainsi qu'avec le précédent gouverneur de l'île, Pedro de Avila.

Sa peine fût commuée en un exil à vie de Castille, et après trois ans, il fût libéré. Les relations qu'il avait établies localement lui permirent de trouver tout naturellement sa place comme gardien du camp d'esclaves où il était précédemment prisonnier. A la mort du chef, il était le meilleur candidat à sa succession.

### Interprétation

Bastida est un personnage abject, un véritable fumier sans morale ni conscience. Il transpire la luxure, l'envie, et ne recule devant aucun moyen pour obtenir ce qu'il désire, allant même jusqu'à éliminer les gêneurs sans aucun remord.

Il est arrogant et colérique, hautain et mal élevé. Même si la graisse rend son physique disgracieux, il reste agile et le fouet n'a aucun secret pour lui, surtout lorsqu'il s'agit de punir un insolent.

### Secrets de MJ

Les pratiques abusives de Bastida sont connues de beaucoup de gens, mais personne n'ose parler à cause des nombreux alliés influents du personnage. Les représailles risqueraient d'être terribles.

Au passage, le précédent chef du camp de prisonniers n'est pas mort de maladie bien évidemment. Non, Bastida a su exploiter les richesses végétales de l'archipel et trouver la personne adéquate capable de lui concocter un gentil petit poison... Bizarrement, l'herboriste en question n'a pas pu profiter longtemps de son pécule...

#### Oliveiro Bastida – Vilain

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

**Réputation :** -28

**Épées de Damoclès :** –

**Arcane :** Envieux (Travers)

**Avantages :** Castillan (L/E), Erego (P), Dur à cuire, Grand buveur, Volonté indomptable, Relation (Pedro de Avila)

**Ecole d'escrime de Zepeda (Maître) :** Désarmer (fouet) 5, Lier (fouet) 5, Marquer (fouet) 5, Exploiter les faiblesses 5

**Courtisan :** Cancanier 3, Danse 1, Diplomatie 3, Eloquence 4, Etiquette 2, Intrigant 3, Mode 1, Politique 4, Séduction 2, Sincérité 4

**Domestique :** Comptabilité 3, Discrétion 2, Etiquette 2, Marchandage 3, Mode 1, Tâches domestiques 2

**Malandrin :** Contact 4, Connaissance des bas fonds 3, Orientation citadine 1

**Athlétisme :** Course de vitesse 1, Escalade 1, Jeu de jambes 4, Lancer 3, Pas de côté 2

**Fouet :** Attaque (fouet) 5

**Pugilat :** Attaque (pugilat) 4, Claque sur l'oreille 2, Direct 3, Jeu de jambes 4, Uppercut 3

## Rafaela



Rafaela fut un bébé abandonné sur le perron de l'orphelinat de San Ignacio à Aguadillo. Personne ne sait qui sont ses parents, et elle en conçoit un grand ressentiment car elle sait parfaitement qu'ils l'ont laissée à son triste sort.

Cette naissance chaotique a durablement marqué la vie de Rafaela et elle en a retenu un enseignement qui la guide chaque jour : elle ne peut se fier qu'à elle-même et ne doit faire confiance à personne.

Même avec le Padre Cayo qui l'a élevé au sein de l'orphelinat, elle a maintenu une certaine distance. Elle lui est reconnaissante de ce qu'il a fait pour elle et le respecte pour cela, mais sans plus. Rafaela ne croit pas que des gens puissent agir par pur désintéressement et pour le bien des autres ; elle pense que rien n'est gratuit, même dans les actes de personnes telles que le Padre.

Elle cherche simplement à tracer sa route et à n'être redevable de rien à personne. Chacun pour soi et les vaches seront bien gardées. Malgré tout, elle reste proche de l'orphelinat et elle y a toujours quelques amis. Ou tout au moins des gens qu'elle pense considérer comme tel.

## Interprétation

Rafaela donne toujours l'impression d'être sur la défensive, comme si toutes ses attitudes étaient empreintes de méfiance et de crainte. Il faut beaucoup de temps pour gagner une petite dose de sa confiance, et elle peut être perdue tout aussi rapidement.

Elle reste quand même une jeune femme séduisante, même si elle a du mal à exploiter ce physique avantageux. Il lui permet toutefois d'établir des contacts faciles avec les hommes. Elle paraît en effet un peu plus mûre qu'elle ne l'est réellement. Elle n'a que dix-sept ans.

## Secrets de MJ

En bonne individualiste, Rafaela a appris à saisir toutes les opportunités qui se présentent à elle et qui pourraient lui rapporter quelque chose.

Depuis plusieurs semaines, le gouverneur a appris que les bandits qui rançonnent les riches sont proches de l'orphelinat San Ignacio. Il a mandaté son sbire Zacarias pour obtenir des informations. Celui-ci a donc cherché un contact « fiable » et l'a trouvé en la personne de Rafaela. Il l'a payée et lui a donné des informations qu'il tient pour vraies, mais en réalité, il la manipule pour en diffuser de fausses à destination de la bande d'Esteban. Le piège va bientôt se refermer sur eux, c'est ce qu'espèrent Zacarias et le gouverneur à travers lui...

## Rafaela – Homme de main

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

**Réputation** : 2

**Épées de Damoclès** : Orphelin, Traître

**Arcane** : Egaré (Travers)

**Avantages** : Castillan (P), Accent castillan (Gallegos), Réflexes de combat, Séduisant (5)

**Espion** : Corruption 2, Déguisement 2, Déplacement silencieux 3, Dissimulation 2, Filature 2, Sincérité 4

**Malandrin** : Contact 3, Connaissance des bas fonds 3, Débrouillardise 2, Orientation citadine 3, Sens des affaires 1

**Athlétisme** : Acrobatie 2, Course de vitesse 2, Escalade 1, Jeu de jambes 3, Sauter 2, Lancer 1, Pas de côté 1

**Bâton** : Attaque (bâton) 3, Parade (bâton) 3, Balayage 2

## Teodoro Brugera



La famille Brugera est empreinte de tradition militaire. Tous les enfants mâles font carrière dans l'armée, et beaucoup deviennent officiers. Teodoro ne fait pas exception à la tradition.

Tout comme elle respecte la tradition, la famille Brugera a également un certain nombre de valeurs : l'honneur, la franchise, l'honnêteté. Teodoro est l'archétype du soldat dévoué, obéissant, droit. Il est loyal et éprouve un certain respect pour ses adversaires, tant que ceux-ci se montrent loyaux au combat. Il a aussi hérité de la rapière de ses ancêtres, une lame Soldano.

Après avoir fait ses classes à San Eliseo, Teodoro est monté régulièrement en grade au fil des années. Depuis quelques mois, il a été nommé au commandement de la garnison d'Aguadillo. S'il se montre à la hauteur, il pourra décrocher une affectation plus importante dans une grande ville.

La tâche qui préoccupe actuellement Teodoro est l'arrestation d'une bande de brigands qui détrouse les riches sur les routes forestières autour de la ville. La sécurité n'est plus assurée et le gouverneur commence à s'impatisser. On pourra penser ce que l'on veut de Don Guillermo Lorca, mais c'est lui l'autorité locale et il a de toute façon raison sur ce point. Pour le moment, les bandits lui ont échappé, mais il sait que la bande se cache quelque part en ville. Il ne compte pas les lâcher tant qu'il ne leur aura pas mis le grappin dessus.

### Interprétation

A trente ans, Teodoro est un homme dans la force de l'âge. Il est beau, sûr de lui et affûté au combat. Il a confiance en lui, et ses galons assurent son autorité. Il a pour lui la force de la loi.

Il est loyal et droit, et si jamais le gouverneur lui demandait un jour d'agir à l'encontre de la loi ou de la morale, il hésiterait sans doute à obéir, et peut-être même refuserait-il d'accomplir ce qu'on lui demande.

Tant que les gens lui montrent du respect, il fait de même, y compris lorsqu'il arrête des criminels ou des bandits.

### Secrets de MJ

Teodoro n'aime pas le gouverneur. Il n'apprécie ni son caractère, ni son comportement, ni les décisions qu'il prend. Mais tant qu'il ne va pas ouvertement à l'encontre des lois castillanes, Teodoro restera à sa place.

Dans le cas contraire, il prendrait sans doute les décisions qui s'imposent pour maintenir l'ordre et faire respecter les lois, même si cela contrarie les volontés de Don Guillermo Lorca. L'honneur et la droiture sont des mots qui ont encore un sens chez les Brugera.

Autant dire qu'il n'apprécie pas non plus Zacarias, l'âme damnée de Don Lorca. Il le trouve répugnant et sans foi ni loi ni honneur. Un petit duel contre lui ne serait pas pour lui déplaire. Ce jour viendra...

#### Teodoro Brugera – Vilain

Gaillardise 3, Dextérité 3, Esprit 3, Détermination 3, Panache 3

**Réputation :** 12

**Épées de Damoclès :** –

**Arcane :** Honorable (Vertu)

**Avantages :** Castillan (L/E), Théan (L/E), Académie militaire, Accent castillan (Gallegos), Dur à cuire, Lame Soldano, Réflexes de combat, Volonté indomptable

**Ecole d'escrime de Soldano** (Compagnon) : Double parade (escrime/escrime) 4, Marquer (escrime) 4, Tourbillon (escrime/escrime) 4, Exploiter les faiblesses 4

**Courtisan :** Danse 2, Eloquence 3, Etiquette 2, Mode 1, Séduction 2, Sincérité 2

**Domestique :** Conduite d'attelage 2, Discrétion 2, Etiquette 2, Mode 1, Tâches domestiques 2

**Malandrin :** Contact 2, Orientation citadine 2

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

**Commandement :** Commander 3, Guet-apens 3, Stratégie 1, Tactique 2

**Escrime :** Attaque (escrime) 4, Parade (escrime) 4

## Fra Marco Montalvo



Le jeune Marco a toujours fait la fierté de ses parents. Son frère aîné étant destiné à hériter des titres, des terres et de la fortune de son père, Marco, le cadet, fût orienté comme dans beaucoup de familles vers la vie sacerdotale.

Aussi bien dans les études que par la suite au séminaire, il se montra brillant, attentif et ne reçut que des félicitations de la part de ses professeurs. Une grande carrière lui fut promise très tôt, et le moins que l'on puisse dire, c'est que Fra Marco Montalvo se montra à la hauteur, et dépassa de loin les espérances de la hiérarchie ecclésiastique.

A vingt ans, il fut remarqué par un Grand Inquisiteur qui le fit rapidement rejoindre son organisation. Là Montalvo sut qu'il avait trouvé sa voie et qu'il était enfin « chez lui ». Une fois de plus, il gravit les échelons à grande vitesse, et à quarante ans, il est maintenant à la tête du tribunal général de l'Inquisition du Rancho Gallegos.

Aujourd'hui, Fra Marco Montalvo est un homme craint, beaucoup plus que le gouverneur ou que n'importe quel homme d'arme. Un mot de lui, et vous pouvez finir sur le bûcher. En ce moment, il s'intéresse à ce qu'il se passe à Aguadillo...

### Interprétation

Marco Montalvo ne porte que des vêtements stricts noirs, en général une simple robe avec une capuche. Son visage reflète la même attitude stricte et sévère.

Son regard lui donne l'air de juger en permanence les personnes qu'il a en face de lui, de chercher le moindre défaut, la plus petite trace de péché. Quant à ses discours, ils ne viennent que confirmer les impressions données par son apparence.

Montalvo semble se méfier de tout le monde, et suspecter tout un chacun de péché. Il a tendance à s'emballer facilement et à sombrer dans la colère et la vindicte, en particulier contre les hommes de peu de foi ou les criminels.

### Secrets de MJ

Alors qu'il en était à sa deuxième année au séminaire de Puerto de Sur, Marco Montalvo

semblait promis aux plus hautes destinées au sein de l'Eglise. Mais il succomba aux charmes irrésistibles et tentateurs d'une jeune femme au sang chaud. Une nuit qu'il tenta aussitôt d'oublier immédiatement par la prière et la pénitence.

Mais quand neuf mois plus tard se présenta à lui la mère du petit Esteban, le fruit de sa concupiscence et de son péché, il comprit que l'avenir tout tracé qu'il avait devant lui risquait de disparaître dans les feux éternels de Légion. La colère l'emporta et il étrangla la femme maudite. S'il ne put se résoudre à assassiner aussi l'enfant, cette tâche resterait à jamais gravée dans son inconscient. Il abandonna le nourrisson devant un orphelinat, et ne conserva de trace qu'un double du médaillon de l'enfant : une croix des prophètes en argent posée sur une feuille de vigne, un motif très rare.

Il a depuis longtemps oublié cet enfant du péché, et ne sait bien évidemment pas qu'Esteban, le chef d'une bande de brigands locale, est son fils.

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Fra Marco Montalvo</b> – Vilain</p> <p>Gaillardise 2, Dextérité 3, Esprit 4, Détermination 3, Panache 3</p> <p><b>Réputation</b> : -32</p> <p><b>Épées de Damoclès</b> : Véritable identité</p> <p><b>Arcane</b> : Paranoïaque (Travers)</p> <p><b>Avantages</b> : Castillan (L/E), Vodacci (L/E), Théan (L/E), Montagnois (L/E), Accent castillan (Aldana), Education castillane, Linguiste, Membre du clergé, Ordonné, Université</p> <p><b>Courtisan</b> : Cancanier 3, Danse 1, Diplomatie 3, Eloquence 3, Etiquette 3, Intrigant 4, Mémoire 3, Mode 1, Pique-assiette 2, Politique 3, Sincérité 3</p> <p><b>Erudit</b> : Droit 4, Histoire 3, Mathématiques 2, Occultisme 3, Philosophie 2, Recherches 3, Théologie 5</p> <p><b>Espion</b> : Code secret 2, Corruption 3, Déplacement silencieux 1, Filature 2, Interrogatoire 4, Mémoire 3, Sincérité 3</p> <p><b>Prêtre</b> : Création littéraire 3, Diplomatie 3, Eloquence 3, Philosophie 2, Pique-assiette 2, Théologie 5</p> <p><b>Athlétisme</b> : Course de vitesse 2, Escalade 1, Jeu de jambes 3, Lancer 1</p> <p><b>Escrime</b> : Attaque (escrime) 3, Parade (escrime) 3</p> |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## Rodolfo de los Santos



Rodolfo est un enfant gâté. Il est le fils unique d'un couple de courtisans originaires du Rancho Gallegos, et en tant que tel, il a grandi dans la soie et le luxe. Tous ses moindres caprices étaient exécutés dans la minute et Rodolfo a toujours cru que toute

sa vie serait ainsi.

Il veut quelque chose ? Il l'obtient ! Et si ce n'est pas le cas, il fait appel à ses parents ou à leurs relations, notamment à la cour de Castille. La seule contrainte qu'il a acceptée de la part de son père a été de suivre des études. Enfin, il l'a surtout fait parce que son père lui a toujours dit qu'en faisant cela, il apprendrait tout un tas de choses qui lui permettraient d'obtenir encore plus facilement tout ce qu'il pourrait désirer.

Sa famille a une résidence à Puerto de Sur à quelques lieues d'Aguadillo. Lors d'une réception accueillant quelques nobles et dignitaires de la région, Rodolfo a remarqué Angelica, la fille du gouverneur Don Guillermo de Lorca. Quelle meilleure parure pour paraître à la cour ? A n'en pas douter, il susciterait une grande jalousie chez bon nombre de courtisans s'il avait Angelica à son bras dans les réceptions au palais du Roy.

Depuis lors, il n'eût de cesse que de harceler son père et de faire jouer ses relations dans la région pour obtenir de Don Guillermo la main de sa fille. Et celui-ci a sans doute trouvé certains arguments de la famille de Los Santos très à son goût...

### Interprétation

Rodolfo est tout simplement insupportable. Il parle tout le temps, ou plutôt il s'écoute parler. A croire qu'il a toujours quelque chose à dire sur tout et sur n'importe quoi. Il ne s'en rend pas compte, mais au mieux il agace, au pire il s'attire de l'animosité et du rejet.

Seulement voilà, il a des amis à la cour et il en joue. Mais dès qu'il a en face de lui quelqu'un de puissant, il joue les lèche-bottes. Et quand la personne tend vers la menace physique, Rodolfo devient suppliant, implorant l'indulgence et la pitié, se mettant même à pleurer si le danger lui paraît grand. Bref, c'est tout simplement un couard.

Il est âgé d'une vingtaine d'années, et même s'il n'est pas d'une grande beauté, son physique n'est pas désagréable. Il pourrait presque être séduisant... s'il n'ouvrait pas la bouche.

### Secrets de MJ

Rodolfo parle trop pour pouvoir garder le moindre secret bien longtemps.

Son dernier fait d'armes est d'avoir usé de ses relations à la cour pour obtenir la main d'Angelica de Lorca, mais il n'est pas nécessaire d'avoir été à l'université d'Altamira pour le comprendre en moins de quelques minutes...

#### Rodolfo de los Santos – Homme de main

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

Réputation : -5

Épées de Damoclès : -

Arcane : Couard (Travers)

Avantages : Castillan (L/E), Montaginois (L/E), Vodacci (L/E), Théan (L/E), Accent castillan (Gallegos), Ami de cour (2), Education castillane, Héritage, Noble, Université

Courtisan : Cancanier 4, Danse 2, Diplomatie 2, Eloquence 1, Etiquette 3, Intrigant 4, Jouer 3, Mémoire 2, Mode 2, Pique-assiette 4, Politique 3, Séduction 1, Sincérité 3

Érudit : Droit 3, Histoire 2, Mathématiques 2, Philosophie 2, Recherches 2, Théologie 2

Malandrin : Contact 3, Orientation citadine 2, Sens des affaires 2

Athlétisme : Course de vitesse 2, Escalade 1, Jeu de jambes 2, Nager 1, Lancer 2

Cavalier : Equitation 3

Escrime : Attaque (escrime) 2, Parade (escrime) 2

## Annexe 2 : Personnages importants : Les gentils

### Padre Cayo



Fernando Ballestero est né dans une famille modeste d'artisans de Puerto de Sur. Ses parents étaient potiers et fabriquaient toutes sortes d'objets en terre cuite. Le petit Fernando était très timide et avait peu d'amis. Il passait beaucoup de temps dans

l'église de son quartier, à écouter les messes et les sermons du prêtre. Aussi, ses parents ne furent pas surpris quand, une fois adolescent, il leur annonça qu'il voulait entrer dans les ordres.

Fernando entra au monastère voisin et commença à travailler au scriptorium comme copiste. Mais après quelques années de vie recluse à s'user les yeux et les mains sur le même pupitre, il sut que sa vie et sa vocation n'étaient pas entre ces murs. Il décida de quitter le monastère pour chercher sa voie.

En parcourant la région du Rancho Gallegos, il finit par arriver à Aguadillo où il rencontra le prêtre responsable de l'orphelinat San Ignacio. Là étaient hébergés des enfants abandonnés, et les religieux s'occupaient d'eux, leur donnaient une éducation, leur apprenaient même certains métiers, et finalement, leur redonnaient une chance d'avoir une vie à la hauteur de leurs espérances.

Fernando avait trouvé « sa maison ». Il proposa d'aider à la bonne marche de l'orphelinat, ce qu'il fit avec application et dévouement durant des années. Il était très apprécié, à la fois des enfants et des religieux, ainsi que de tous les interlocuteurs de l'établissement. Il finit par être surnommé « Padre Cayo », et c'est tout naturellement lui qui reprit la direction de l'orphelinat San Ignacio à la mort de son père fondateur.

Padre Cayo est fier de voir les enfants quitter son établissement avec des chances équitables et un bon espoir de réussir leur vie. Depuis quelques mois, les difficultés financières commencent à s'accumuler, et il ne sait plus vraiment comment y faire face. Toute sa bonne volonté n'y suffit plus, et il doit trouver d'autres ressources. La menace d'une saisie par le gouverneur se fait plus pressante avec la levée prochaine des impôts...

### Interprétation

Padre Cayo est vieux, il a plus de soixante ans, mais sa foi et l'énergie qu'il met dans sa tâche le font parfois paraître plus jeune. Mais les soucis qui l'accablent assombrissent parfois son visage.

D'ordinaire, cet homme au visage et au sourire affable, entouré de cheveux et de barbe blancs, a une attitude chaleureuse et accueillante. Il est toujours attentif aux problèmes de chacun et a toujours le mot qu'il faut pour soulager, rassurer ou conseiller.

Padre Cayo est humble, reconnaissant à Theus de tout ce que la vie lui a apporté, et il espère pouvoir en apporter autant à tous les enfants de l'orphelinat et d'Aguadillo.

### Secrets de MJ

Le Padre Cayo est exactement ce qu'il paraît être : un homme dévoué, sincère et honnête. Toutes les accusations portées contre lui sont fausses et sans fondement. Il n'a aucun secret.

#### Padre Cayo – Héros

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

**Réputation :** 56

**Épées de Damoclès :** –

**Arcane :** Altruiste (Vertu)

**Avantages :** Castillan (L/E), Théan (L/E), Vodacci (L/E), Accent castillan (Gallegos), Foi, Membre du clergé, Ordonné, Saint patron (San Joaquin)

**Érudit :** Droit 1, Histoire 2, Mathématiques 2, Occultisme 1, Philosophie 4, Recherches 3, Théologie 4

**Malandrin :** Contact 2, Orientation citadine 3

**Médecin :** Diagnostic 2, Premiers secours 2

**Moine :** Calligraphie 4, Création littéraire 2, Majordome 4, Philosophie 4, Tâches domestiques 5, Théologie 4

**Professeur :** Comportementalisme 3, Création littéraire 2, Droit 1, Eloquence 3, Narrer 3, Recherches 3, Théologie 3

**Combat de rue :** Attaque (combat de rue) 1, Attaque (arme improvisée) 2, Parade (arme improvisée) 2, Lancer (arme improvisée) 1

## Angelica de Lorca



Angelica est la fille du gouverneur Don Guillermo Lorca de Portillo y Margas et de Marieke Boogert, elle-même fille d'un marchand vendelar qui était en affaire avec le grand-père de Don Guillermo. Mais la grossesse fut difficile et sa mère mourut en lui donnant la

vie.

Ce triste évènement eût de lourdes conséquences sur son enfance puisqu'elle fût rapidement confiée à une nourrice, puis à une duègne. Son éducation fût stricte et studieuse, ne laissant que peu de place aux divertissements. De plus, son père semblait en permanence pris par ses affaires et par la politique.

Bref, Angelica n'a jamais connu l'amour donné par des parents attentionnés et tout simplement proches de leur enfant. Elle ne semblait pas en souffrir, mais inconsciemment, cela restait une blessure douloureuse pour elle. Angelica n'en conçut pas pour autant de rancœur, et bien au contraire, elle développa un caractère très ouvert sur les autres et chaque rencontre est pour elle comme la découverte d'un nouvel univers.

Finalement, l'une des personnes qu'elle connaît le moins, c'est son père. Il paraît toujours fermé envers elle et il évite toujours les situations où il pourrait se retrouver en situation de tête-à-tête avec Angelica ; ils n'ont jamais de réelle intimité.

Il y a quelques semaines, Don Guillermo a annoncé à Angelica qu'il lui avait trouvé un mari et que ses noces auraient lieu bientôt. Elle n'a rencontré que deux fois le jeune homme en question, Rodolfo de los Santos, mais le peu qu'elle en a vu ne l'incite guère à vouloir en savoir plus sur lui. Paradoxalement, il est l'une des rares personnes dont elle n'a pas envie de faire la connaissance. Même si elle n'ose pas l'avouer à son père, elle ne veut pas épouser Rodolfo ; il ne lui inspire que du mépris.

### Interprétation

Angelica est une magnifique jeune femme de dix-huit ans. Elle a les cheveux blonds de sa mère et ses yeux sont clairs, ce qui lui donne une beauté très rare chez les castillans. Elle a un visage radieux et on ne peut qu'être séduit en le voyant. Angelica est la plupart du temps souriante et attentive aux gens

qu'elle rencontre, ce qui rend le contact facile avec elle.

Elle est d'un naturel joyeux et curieux de tout, mais elle a surtout une âme d'artiste. Angelica a reçu des leçons de chant et s'est montrée très douée dans cette discipline. Elle aime aussi la poésie et s'essaye de temps en temps à écrire. Elle dessine également.

### Secrets de MJ

Angelica en sait bien plus sur son père qu'il n'y paraît. A l'hacienda familiale et en ville, elle ouvre bien grand ses oreilles et ce qu'elle entend sur Don Guillermo n'est pas fait pour lui plaire. Elle a parfois honte d'être la fille d'un homme aussi mal aimé. Si au début elle ne voulait pas croire tout ce qu'elle entendait, elle a dû se résigner et se faire à l'idée qu'elle était la fille d'un être abject et corrompu, dont la soif de pouvoir le conduisit souvent à commanditer des actes allant contre la morale et contre les lois. Elle sait que Zacarias est son exécuteur des basses œuvres.

Elle ne rêve que d'une chose : qu'un miracle vienne la tirer de sa situation, qu'elle soit débarrassée en un certain sens de son père, et surtout qu'elle ne soit pas obligée d'épouser Rodolfo qui ne lui inspire que du dégoût. Angelica rêve de devenir chanteuse d'opéra, mais elle sait que cela n'arrivera sans doute jamais. Mais que peut-elle y faire ? Qui pourrait faire en sorte que cela change ?

#### Angelica de Lorca – Homme de main

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

**Réputation** : 18

**Épées de Damoclès** : Fiancé

**Arcane** : Rassurant (Vertu)

**Avantages** : Castillan (L/E), Montagnois (L/E), Théan (L/E), Avalonien (L/E), Vendelar (L/E), Accent castillan (Gallegos), Education castillane, Noble, Université, Beauté du Diable, Séduisant (10 PP)

**Artiste** : Chant 4, Création littéraire 1, Dessin 2

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

**Érudit** : Droit 1, Histoire 2, Mathématiques 2, Philosophie 2, Recherches 2, Théologie 3

**Cavalier** : Equitation 2

## Marietta Gallardo



Marietta est une jeune femme de bonne famille, mais à vingt-sept ans, elle n'est toujours pas mariée ! Son père est un éleveur de pur-sang dont les bêtes sont réputées dans tout le sud de la Castille. Marietta a été prise toute jeune par l'amour des chevaux et l'équitation est comme une seconde nature pour elle.

Sa passion était telle qu'elle manquait d'attention pendant les leçons à l'école, rêvant déjà aux folles chevauchées qu'elle allait effectuer le soir avec ses chevaux préférés. Elle a grandi dans un milieu aristocrate, et son dévouement à l'équitation passait mal pour une jeune femme noble.

Elle se développa alors une carapace pour résister à toutes les médisances qui pouvaient courir sur elle. A tel point qu'elle rejeta parfois des offres sincères de mariage de la part d'hommes gentils et honnêtes, mais sa méfiance envers les nobles était trop forte. Du coup, elle fait la tristesse de sa mère qui pense qu'elle ne trouvera jamais de mari qui acceptera son caractère.

Marietta s'est aussi rapidement rendue compte du fossé existant entre les différentes couches de la société castillane, et des injustices qui frappent durement le peuple. Elle s'est donc lancée dans des actions caritatives pour aider les plus nécessiteux. En cela, elle s'est rapprochée des orphelinats de la région et notamment de celui du Padre Cayo avec qui elle a sympathisé et qu'elle essaie d'aider régulièrement dans la mesure de ses possibilités.

### Interprétation

Marietta est un beau brin de femme et elle peut même être magnifique lorsqu'elle s'habille en vraie femme et se montre un peu coquette. Elle a toutefois une nette préférence pour les tenues de cavalière, sans doute un peu moins féminines, mais leurs aspects pratiques lui conviennent bien.

Elle n'a pas un caractère renfermé, mais fait parfois montre de trop de méfiance, comme si elle avait peur de faire confiance aux gens. Pourtant, une fois la glace brisée, elle peut faire montre de la plus extrême générosité et de beaucoup d'attentions et de gentillesse.

### Secrets de MJ

Marietta a depuis quelques mois étendu ses activités. Les actions de charité ne lui suffisent plus, et elle sait bien qu'il faut agir avec plus de force et d'opiniâtreté pour parvenir à des résultats plus efficaces et durables.

Quand elle a entendu parler d'El Vago et de ses exploits pour la première fois, elle s'est dit qu'enfin quelqu'un s'était décidé à agir pour rendre un peu de justice aux blessés de la vie. Aussi, lorsque des proches lui proposèrent de rejoindre les rangs de Los Vagos, elle accepta.

Depuis lors, elle est devenue un membre important de l'organisation secrète, et elle est même le contact principal d'El Vago dans la région de Puerto de Sur.

#### Marietta Gallardo – Héros

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

**Réputation :** 15

**Épées de Damoclès :** El Vago

**Arcane :** Volontaire (Vertu)

**Avantages :** Castillan (L/E), Montagnois (L/E), Théan (L/E), Beauté du Diable, Connaissance des environs (Puerto de Sur), Education castillane, Membre affilié, Noble, Patròn, Séduisant (5 PP)

**Ecole d'escrime de cavaliers de Gustavo** (Compagnon) : Attaque de cavalerie 4, Charge (escrime) 4, Voltige 4, Exploiter les faiblesses 4

**Courtisan :** Cancanier 2, Danse 3, Diplomatie 1, Eloquence 3, Etiquette 3, Intrigant 2, Mode 3, Séduction 2, Sincérité 2

**Érudit :** Histoire 2, Mathématiques 1, Philosophie 2, Recherches 2, Théologie 1

**Malandrin :** Connaissance des bas fonds 2, Contact 3, Orientation citadine 3, Sens des affaires 2

**Athlétisme :** Course de vitesse 2, Escalade 2, Jeu de jambes 3, Sauter 2, Nager 3, Lancer 2

**Cavalièr :** Equitation 5, Dressage 4, Sauter en selle 3, Voltige 4

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



## Paquito



Né sur une petite île toute proche de Marcina, Paquito fait partie d'un village *erego* qui a eu depuis longtemps des contacts cordiaux avec les castillans, ce qui explique le prénom de certains enfants. La plupart des habitants y sont pêcheurs, et quelques-uns d'entre eux sont suffisamment bons nageurs pour plonger aux profondeurs où l'on trouve de nombreuses huîtres perlières.

Les castillans ont rapidement vu leur intérêt à établir de bonnes relations avec ces villages de pêcheurs et un commerce très lucratif pour eux s'est développé. Mais au fil du temps, les occidentaux se sont considérés en terrain conquis, si ce n'est « chez eux ».

Quelques *eregos* s'insurgent parfois contre le comportement abusif de certains castillans. Paquito a été témoin il y a plusieurs mois de l'humiliation publique d'un pêcheur de perles. Il a voulu prendre sa défense contre un riche marchand castillan, mais celui-ci a usé de son influence pour le faire arrêter et envoyer aux travaux forcés sur Marcina.

Depuis, Paquito passe ses journées, comme beaucoup d'autres prisonniers et esclaves à récolter la canne à sucre, les bananes, ou pire, à casser des cailloux.

## Interprétation

Paquito est un gentil géant. Il n'a qu'une vingtaine d'années, mais est bien plus sage que nombre d'occidentaux du même âge. Il a le teint mat comme beaucoup d'*eregos*.

Il ne parle pas beaucoup, car son expérience de la vie dans les îles lui a appris à essayer de comprendre les gens avant de les juger ou d'agir contre eux.

En règle générale, il ne cherche pas les ennuis, bien au contraire, mais s'il faut se battre pour rester en liberté, il n'hésitera pas à jouer des poings.

Il aidera donc les personnages dans ce sens si une occasion se présente.

## Secrets de MJ

Paquito n'a aucun secret ; il n'est qu'un pauvre pêcheur sur qui le sort et la malchance se sont acharnés. Tout ce qui l'intéresse, c'est de retrouver sa liberté et de rejoindre son village et sa famille sur une île voisine de Marcina.

Toutefois, il a pris en grippe le chef du camp de travail, Oliveiro Bastida, qui abuse de son autorité et qui humilie régulièrement les prisonniers. S'il l'avait un jour sous la main, il en profiterait sans doute pour lui briser quelques os...

### Paquito – Homme de main

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

**Réputation :** 4

**Épées de Damoclès :** Défait

**Arcane :** Courageux (Vertu)

**Avantages :** Castillan (P), Erego (P), Dur à cuire, Grand, Volonté indomptable

**Chasseur :** Déplacement silencieux 2, Pêche 3, Pister 3, Signes de piste 2, Survie 3

**Armes d'Hast :** Attaque (armes d'hast) 3, Parade (armes d'hast) 3

**Athlétisme :** Amortir une chute 2, Course d'endurance 3, Course de vitesse 3, Escalade 2, Jeu de jambes 3, Sauter 3, Soulever 4, Nager 4, Lancer 3, Pas de côté 2

**Combat de rue :** Attaque (combat de rue) 4, Attaque (arme improvisée) 3, Coup à la gorge 2, Coup de pied 2, Lancer (arme improvisée) 2, Parade (arme improvisée) 3

## Annexe 3 : Les personnages des joueurs

### Esteban



Esteban a été abandonné sur le perron de l'orphelinat de San Ignacio alors qu'il n'était qu'un nourrisson de quelques jours. Personne ne connaît ses parents, mais dans son couffin, il portait un petit médaillon en argent en forme de croix des Prophètes en argent posée sur une feuille de vigne.

Il a grandi parmi les dizaines d'autres enfants élevés par le Padre Cayo et les autres frères. Comme eux, il savait parfaitement que l'avenir ne leur réservait que peu de bonnes choses. Seuls ceux qui étaient doués pour l'écriture ou pour une forme d'artisanat avaient une chance de s'en sortir. Esteban, lui, n'avait aucun goût pour les études et sa seule joie était de trainer dans les rues d'Aguadillo.

Avec ses copains orphelins, il apprit rapidement à se débrouiller seul pour survivre. Durant des années, il arpenta ces rues qu'il finit par connaître comme sa poche. Il se fit remarquer par un chef de brigands locaux qui lui apprit à viser plus haut en rançonnant des gens plus aisés. Il lui enseigna également les rudiments du maniement des armes. Mais bientôt, le groupe de brigands fût démantelé par les autorités.

Esteban n'eût d'autre choix que de constituer sa propre bande ; quoi de plus naturel alors que de faire appel à ses copains de l'orphelinat ? Ainsi fut fait et avec quelques-uns d'entre eux, il commença à faire quelques petits coups à droite et à gauche. Toujours proche du Padre Cayo, ils reversaient une partie de leurs gains pour aider les enfants.

A vingt-deux ans, Esteban a une âme de chef, mais il manque d'ambition. Il a du mal à voir plus loin que le prochain coup qu'il prépare. Il ne se voit pas quitter la ville pour chercher fortune ailleurs. Le problème est que sa petite bande commence à avoir une certaine réputation et s'est attiré les foudres du gouverneur. Ils sont en effet recherchés par ses soldats, et qui sait le sort qu'il leur réserve au cas où ils parviendraient à les attraper ?

### Interprétation

Esteban est un beau jeune homme, blagueur et farceur, très adroit et débrouillard. Il prend les difficultés de la vie avec légèreté et sans se soucier

du futur. C'est peut-être là son plus gros défaut : il n'est pas assez calculateur et parfois un peu naïf.

### Secrets de MJ

En trainant en ville lors de récentes fêtes données par le gouverneur, il a aperçu sa fille Angelica. Il a été charmé par cette beauté radieuse et souriante, et tout le mal que lui inspire son père n'a pu empêcher certains sentiments de naître dans son cœur.

Le secret de sa naissance tient dans son médaillon. Il l'ignore bien sûr, mais il est le fruit du péché commis dans sa jeunesse par un homme promis à de hautes destinées au sein de l'Eglise. Une telle tâche ne pouvait subsister. L'enfant fût abandonné et la mère assassinée. Le père devint l'un des inquisiteurs les plus cruels et impitoyables de Castille. Il est connu sous le nom de Fra Marco Montalvo (voir l'annexe « Les méchants »).

#### Esteban – Héros

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

**Réputation :** 18

**Épées de Damoclès :** Orphelin

**Arcane :** Amour impossible (Travers)

**Avantages :** Castillan (L/E), Accent castillan (Gallegos), Beauté du Diable, Réflexes éclairs, Séduisant (5), Sens aiguisés

**Ecole d'escrime de Soldano (Apprenti) :** Double parade (Escrime/Escrime) 3, Marquer (Escrime) 2, Tourbillon (Escrime/Escrime) 2, Exploiter les faiblesses 2

**Criminel :** Débrouillardise 4, Déplacement silencieux 4, Filature 2, Guet-apens 4, Parier 2, Pickpocket 2, Tricher 3

**Malandrin :** Contact 1, Connaissance des bas fonds 3, Débrouillardise 4, Orientation citadine 3

**Athlétisme :** Acrobatie 3, Escalade 3, Jeu de jambes 3, Sauter 2, Course de vitesse 3, Nager 2, Lancer 2, Pas de côté 2, Roulé-boulé 1

**Combat de rue :** Attaque (combat de rue) 2, Attaque (arme improvisée) 2, Parade (arme improvisée) 1

**Couteau :** Attaque (couteau) 3, Parade (couteau) 2

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

## Melinda



Melinda et son jeune frère Miguelitto ont perdu leurs parents il y a bien des années. En effet, ces paysans du Rancho Gallegos ont été frappés comme tant d'autres par une épidémie de peste alors que Melinda n'avait que cinq ans, et Miguelitto à peine douze mois

révolus.

N'ayant pas d'autre famille proche, les deux enfants furent naturellement confiés à un orphelinat, et c'est le Padre Cayo qui s'occupa d'eux à San Ignacio.

Melinda joua naturellement le rôle de mère et de protectrice pour Miguelitto. Elle lui apprit notamment à ne faire confiance à personne, en particulier en vivant dans la rue parmi les brigands et les malandrins.

Nécessité fit force de loi, et elle apprit à voler et à se débrouiller par elle-même. Son physique avantageux, non seulement par sa beauté, mais aussi par sa souplesse lui permit de développer des talents très particuliers. Elle est en effet devenue une acrobate émérite et elle est à présent capable de prouesses époustouflantes.

D'abord réticent à l'accepter parmi sa bande, Esteban finit par céder en réfléchissant à ce que pouvait lui apporter une personne possédant de telles capacités. Avec ses acolytes, Esteban cherche en effet à soutenir l'orphelinat du Padre Cayo en détroussant nobles et riches marchands.

Elle a même réussi il y a quelques mois à convaincre Esteban de recruter Miguelitto, son petit frère. Melinda a promis de s'en occuper elle-même et qu'il n'aurait jamais à se soucier de lui.

## Interprétation

Melinda est devenue une belle jeune femme, séduisante et au visage fin. Malgré tout, son éducation parmi les autres enfants et confrontée aux lois de la survie dans la rue, ses attitudes parfois un peu dures peuvent décontenancer d'éventuels prétendants.

Elle a toutefois une démarche féline et chaloupée qui en fera craquer plus d'un, et du haut de ses dix-huit printemps, elle sait se servir de ses charmes pour parvenir à ses fins.

## Secrets de MJ

Melinda est secrètement amoureuse d'Esteban, mais celui-ci semble totalement insensible aux avances discrètes qu'elle peut lui lancer. Il ne paraît la considérer que comme une sœur avec laquelle il a grandi à l'orphelinat.

Elle n'a d'yeux que pour Esteban et ne cherchera à séduire d'autres hommes que pour obtenir quelque chose d'eux, rien de plus.

### Melinda – Héros

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

**Réputation** : 12

**Épées de Damoclès** : Orphelin, Amour perdu

**Arcane** : Chanceux (Vertu)

**Avantages** : Castillan (L/E), Accent castillan (Gallegos), Réflexes de combat, Séduisant (5), Sens aiguisés

**Acrobate** : Acrobatie 4, Amortir une chute 3, Contorsion 2, Equilibre 2, Equilibriste 2, Jeu de jambes 3, Jonglerie 3, Roulé-boulé 2, Sauter 3, Spectacle de rue 2

**Criminel** : Débrouillardise 2, Déplacement silencieux 3, Filature 1, Parier 1, Pickpocket 3, Prestidigitation 2

**Malandrin** : Contact 2, Débrouillardise 2, Orientation citadine 3

**Athlétisme** : Acrobatie 4, Amortir une chute 3, Course de vitesse 2, Escalade 3, Jeu de jambes 3, Nager 3, Lancer 2, Pas de côté 3, Roulé-boulé 2, Sauter 3

**Couteau** : Attaque (couteau) 4, Parade (couteau) 3, Lancer (couteau) 4

## Velasco



Velasco est la preuve que la vie prend parfois des détours tortueux pour conduire les hommes sur la voie de leur destin. Sa mère est morte en couche, et son père, éleveur de taureaux fût tué par l'une de ses propres bêtes. Son oncle et sa tante refusèrent

de le recueillir car ils pensaient par superstition que cet enfant portait le malheur avec lui.

Il faut croire que c'est la chance qui amena Velasco dans les salles de classe de l'orphelinat de San Ignacio. C'est auprès du Padre Cayo qu'il eût la révélation de sa véritable vocation, vocation qu'il n'aurait jamais connue s'il avait suivi la voie de son père.

Velasco se montra d'abord très doué pour les études et suivit avec assiduité les leçons des prêtres. Ensuite, il se révéla très vite fort habile de ses mains et capable de faire montre d'une grande astuce et d'une grande intelligence. Il était à même de réparer pratiquement n'importe quoi et de comprendre très facilement les mécanismes les plus complexes. C'était un bricoleur de génie qui aurait eu droit aux plus hautes destinées s'il n'était pas né dans un milieu modeste et s'il n'avait pas échoué dans un orphelinat aussi éloigné de la capitale.

Le paradoxe est qu'il a grandi au milieu des autres enfants, mais il est était aussi un peu à part. Il a contrairement aux autres très peu d'expérience de la rue, préférant toujours se plonger dans les quelques livres qui agrémentaient les étagères de la bibliothèque de l'orphelinat.

Pourtant, Velasco était apprécié par Esteban qui avait toujours pris sa défense dans les bagarres entre gosses. Quand Esteban forma sa bande de jeunes brigands, il ne chercha pas à y faire entrer Velasco, mais il eût parfois besoin de ses talents. Au fil du temps, il se rendit compte que le jeune bricoleur pouvait être un atout non négligeable dans certaines situations, aussi fit-il tout ce qu'il pût pour le convaincre de se joindre à eux. Il mit en avant le fait qu'ils cherchaient avant toute chose, ses acolytes et lui-même, à aider les pauvres et notamment les orphelins de San Ignacio et le Padre Cayo. Certes en détroussant les riches, mais toujours pour la bonne cause...

## Interprétation

Velasco a dix-neuf ans, mais il est quelque part resté un enfant. Il est timide et réservé, mais il se transfigure lorsqu'il est confronté à des choses qui excitent son intelligence et son esprit.

Malheureusement, sa curiosité lui a coûté un œil il y a quelques années. Une expérience chimique ayant mal tourné, et une projection acide lui a brûlé l'œil droit.

## Secrets de MJ

Velasco n'a pas de réel secret ; il est sincère dans tout ce qu'il fait. La seule chose qu'il n'a jamais dite à Esteban, c'est qu'il l'aide uniquement parce cela lui fournit de temps en temps des défis à la hauteur de son intelligence, et non parce qu'il croit réellement en la cause pour laquelle ils se battent.

### Velasco – Héros

Gaillardise 2, Dextérité 4, Esprit 5, Détermination 2, Panache 2

**Réputation :** 8

**Épées de Damoclès :** Orphelin

**Arcane :** Inspiré (Vertu)

**Avantages :** Castillan (L/E), Montagnois (L/E), Théan (L/E), Vodacci (L/E), Accent castillan (Gallegos), Ange gardien, Linguiste, Sens aiguisés

**Criminel :** Crochetage 4, Déplacement silencieux 1, Filature 1, Parier 3, Tricher 3

**Érudit :** Histoire 2, Mathématiques 4, Occultisme 1, Philosophie 3, Recherches 3, Sciences de la nature 3

**Espion :** Code secret 2, Déplacement silencieux 1, Falsification 3, Filature 1, Langage des signes 2, Lire sur les lèvres 3, Mémoire 3

**Ingénieur :** Architecture 2, Mathématiques 4, Rédaction 2, Sciences de la nature 3

**Professeur :** Bricoleur 4, Création littéraire 2, Eloquence 2, Recherches 3

**Athlétisme :** Course de vitesse 1, Escalade 1, Jeu de jambes 2, Lancer 2

**Combat de rue :** Attaque (combat de rue) 2, Attaque (arme improvisée) 3, Parade (arme improvisée) 3, Lancer (arme improvisée) 3

## Orlando Martins



Orlando est né dans une famille modeste de la côte occidentale du Rancho Torres. Il a eu la chance d'avoir très tôt le goût pour l'école, et grâce aux enseignements du prêtre de son village, il a pu recevoir les bases d'une éducation qu'il a complété ensuite par des lectures assidues. Adolescent, il est devenu l'apprenti d'un médecin et a appris les rudiments de son métier. Se découvrant un talent pour l'écoute et le diagnostic des patients, il a persévéré dans cette profession qui est devenue une réelle vocation pour lui.

Orlando aurait pu acquérir une grande renommée en tant que médecin, de part sa compétence et sa réussite. Il aurait même pu entrer au service de la famille Torres, et qui sait, se faire remarquer à la cour de Castille, prenant ainsi une revanche sur la vie qui ne s'était pas toujours montrée clémente envers ses pauvres parents.

Seulement voilà, alors qu'à vingt-cinq ans tout lui réussissait, et qu'il commençait à travailler régulièrement pour les bourgeois et les nobles de la région, un jeune charlatan, jaloux de sa réussite et convoitant sa place, s'arrangea pour empoisonner plusieurs de ses patients. Le discrédit s'abattit immédiatement sur Orlando, et toutes les ambitions qu'il pouvait nourrir jusqu'alors furent balayées en un instant.

Orlando conçut d'abord l'idée de se venger et apprit à manier les armes dans ce but. Il apprit l'art du combat selon les enseignements de l'école Torres et s'y montra fort doué. Malheureusement, le sort lui fut une fois de plus défavorable : l'objet de son ressentiment fut victime de ses propres manigances, et fut assassiné par un client trompé.

Dès lors, Orlando n'eût de cesse que d'oublier toute cette histoire et partit s'installer loin de là, à Puerto de Sur, dans le Rancho Gallegos. Là, il trouva du travail dans l'orphelinat du Padre Cayo et sa vocation s'y raviva dans les soins et le réconfort qu'il pouvait apporter aux enfants.

### Interprétation

A 45 ans, Orlando Martins est toujours aussi vif et alerte, et pourrait en remontrer à des gens bien plus jeunes que lui avec une épée à la main.

Son corps et son visage sont marqués par les épreuves que la vie ne lui a pas épargnées. Ses cheveux et sa moustache ont blanchi prématurément, le faisant paraître plus vieux qu'il n'est en réalité.

Son calme naturel et sa bienveillance transparaissent au premier regard, et sa simple présence a un effet apaisant sur les enfants et les gens en souffrance.

### Secrets de MJ

Orlando a décidé de se battre pour aider les orphelins et les faibles. Il a rejoint la bande d'Esteban qu'il a vu grandir à l'orphelinat. Outre le fait de soigner les blessures subies par ses acolytes, il espère pouvoir les faire profiter de sa sagesse et de son expérience. Il veut aussi éviter qu'ils se lancent dans des défis trop dangereux pour eux, et tente de calmer un peu leur ardeur juvénile.

#### Orlando Martins – Héros

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

**Réputation** : 16

**Épées de Damoclès** : Défait

**Arcane** : Altruiste (Vertu)

**Avantages** : Castillan (L/E), Théan (L/E), Vodacci (L/E), Accent castillan (Torres), Âge et sagesse, Sens aiguisés, Université

**Ecole d'escrime de Torres** (Compagnon) : Double parade (Escrime/Cape) 4, Marquer (Escrime) 4, Pas de côté 4, Exploiter les faiblesses 4

**Érudit** : Histoire 3, Mathématiques 2, Occultisme 1, Philosophie 2, Recherches 3, Sciences de la nature 2, Théologie 2

**Herboriste** : Charlatanisme 2, Composés 2, Cuisiner 2, Diagnostic 5, Flore 2, Premiers secours 4

**Médecin** : Charlatanisme 2, Chirurgie 4, Dentiste 2, Diagnostic 5, Examiner 2, Premiers secours 4

**Athlétisme** : Course de vitesse 1, Escalade 2, Jeu de jambes 2, Lancer 2, Pas de côté 4

**Cape** : Parade (Cape) 3, Enchevêtrement 4

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

## Enrique



Comme Esteban, et comme beaucoup d'autres orphelins de San Ignacio, Enrique a grandi et appris à survivre dans les rues d'Aguadillo. Il a toujours été bagarreur et plutôt dissipé dans les salles de classe du Padre Cayo.

Une fois adolescent, Enrique flirte un temps avec des bandits de grand chemin, mais il eût envie de trouver sa propre voie. Quand la guerre contre la Montaigne éclata, il préféra s'engager dans l'armée et y apprit le maniement des armes. Là il crut avoir compris quel était son destin.

Pourtant, face à l'horreur de la guerre et la dureté des combats au front, il se dit qu'il s'était peut-être trompé de chemin. Quand son unité fût disloquée après une offensive montaginoise, il en profita pour prendre la fuite et rentrer à Aguadillo.

Là, Esteban venait de constituer sa propre bande de brigands et lui proposa de les rejoindre pour détrousser les riches et aider les plus démunis. Sans être aussi « grand cœur » qu'Esteban, et même s'il n'apprécie pas toujours que ce soit lui qui dirige la troupe, Enrique l'aime bien et en général est plutôt d'accord avec lui.

De plus, il est reconnaissant envers le Padre Cayo de tout ce qu'il a pu faire pour lui quand il était encore à l'orphelinat de San Ignacio. S'il peut aider sa cause sous une forme ou sous un autre, après tout, pourquoi pas.

### Interprétation

Les horreurs de la guerre ont durablement marqué Enrique. Il reste en général en retrait quand il s'agit de « parler », mais vient toujours prêter main forte quand la parole est donnée aux armes. Il ne se fait pas trop d'illusions sur la nature humaine, pas plus que sur la « noble cause » que défend Esteban. Pour un jeune homme de vingt-trois ans, c'est assez inhabituel.

Enrique est en général assez taciturne, mais il sait être présent lorsqu'il le faut et il se montre très protecteur vis-à-vis du reste de la troupe. Il sait se maîtriser, mais il ne faut pas trop le chatouiller...

Il n'aime pas parler de la guerre, et évite le sujet.

## Secrets de MJ

La vie n'a jamais fait de cadeaux à Enrique. Ses parents sont morts lorsqu'il n'avait que deux ans, et il a grandi à la dure dans les rues d'Aguadillo. Son caractère s'est forgé dans les bagarres contre les bandes rivales de gamins. La guerre n'a fait que balayer ses dernières illusions sur les hommes.

Le combat d'Esteban pour aider les pauvres le séduit, mais à vrai dire, il n'y croit pas vraiment. Il s'agit presque d'une cause perdue pour lui. Seulement voilà, à l'heure actuelle, c'est la seule chose qui le porte dans la vie, et s'il peut au moins protéger ses amis, il donnera tout ce qu'il a pour cela. Peut-être même sa propre vie ?

### Enrique – Héros

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

Réputation : 10

Épées de Damoclès : Orphelin

Arcane : Victorieux (Vertu)

Avantages : Castillan (L/E), Académie militaire, Accent castillan (Gallegos), Dur à cuire, Réflexes de combat, Volonté indomptable

Ecole d'escrime de Gallegos (Compagnon) : Feinte (escrime) 4, Marquer (escrime) 4, Riposte (escrime) 5, Exploiter les faiblesses 4

Chasseur : Déplacement silencieux 2, Pister 2, Signes de piste 2, Survie 3

Garde du corps : Discrétion 2, Filature 2, S'interposer 2, Intimidation 2

Malandrin : Contact 1, Orientation citadine 3, Sens des affaires 2

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

Cavalier : Equitation 3, Sauter en selle 2, Voltige 2

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

## Miguelitto



Ce gamin de quatorze ans est le petit frère de Melinda. Leurs parents sont morts de la peste alors qu'il n'avait qu'un an. Ces paysans n'ayant pas de famille proche, les deux enfants furent envoyés à l'orphelinat de San Ignacio à Aguadillo.

Là ils grandirent sous l'autorité du Padre Cayo et reçurent une éducation de base. Mais c'est dans la rue que Miguelitto et sa sœur forgèrent leurs caractères.

Si Melinda acquit une grande souplesse et devint une acrobate émérite, Miguelitto, lui, développa des talents incomparables pour passer inaperçu, que ce soit dans la foule ou ailleurs. Même s'il pouvait compter sur l'aide de sa sœur, il apprit à se débrouiller par lui-même et bientôt les rues d'Aguadillo n'eurent plus de secrets pour lui.

Quand sa sœur rejoignit la bande d'Esteban, il en fût d'abord très jaloux. Il tenta ensuite de la convaincre qu'il serait lui aussi à la hauteur et qu'il pouvait les aider. Il fallut malgré tout de longs mois avant que Melinda comprenne qu'il ne s'agissait pas d'un caprice, mais que Miguelitto pouvait réellement leur être très utile.

Comme les autres acolytes d'Esteban, il s'emploie désormais à soutenir la cause du Padre Cayo et à aider les enfants qui sont à leur tour élevés à l'orphelinat de San Ignacio. Pour cela, ils volent aux riches pour donner aux pauvres, même si parfois il a très envie de garder certaines jolies choses pour lui.

### Interprétation

Miguelitto est jeune, il n'a que quatorze ans, mais il pense être à la hauteur des compagnons d'Esteban. Il veut tout faire comme eux et peste chaque fois que l'on cherche à le brider sous prétexte qu'il est trop petit. D'autant plus lorsqu'il s'agit de sa sœur Melinda qui est selon lui souvent trop protectrice.

Il est curieux, un peu trop fougueux, mais il a surtout envie d'apprendre de nouvelles choses et d'impressionner « les grands ». Même s'il commet parfois des imprudences, il sait la plupart du temps rester à sa place.

### Secrets de MJ

Miguelitto rêve d'avoir sa propre bande qu'il pourrait commander. Il veut surtout se détacher de l'influence et de la protection de sa sœur.

En attendant, il est fier d'appartenir au groupe d'Esteban. Il lui est reconnaissant de lui avoir permis de faire partie de ses acolytes et de lui apprendre « le métier ».

Il a toutefois la curiosité et la naïveté de la jeunesse, et qui sait si l'on peut réellement compter sur lui. Peut-être qu'inconsciemment il commettra une erreur qui pourra coûter cher à toute la bande.

#### Miguelitto – Héros

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

**Réputation :** 4

**Épées de Damoclès :** Orphelin

**Arcane :** Curieux (Travers)

**Avantages :** Castillan (L/E), Accent castillan (Gallegos), Frondeur précis, Œil d'aigle, Petit, Sens aiguisés

**Espion :** Déplacement silencieux 4, Déguisement 2, Dissimulation 3, Filature 3, Langage des signes 2, Mémoire 3, Sincérité 1

**Galopin :** Débrouillardise 2, Déplacement silencieux 4, Dissimulation 3, Orientation citadine 3, Pickpocket 4, Survie 1

**Malandrin :** Contact 2, Débrouillardise 2, Orientation citadine 3, Sens des affaires 1

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

**Couteau :** Attaque (couteau) 2, Parade (couteau) 3, Lancer (couteau) 1

**Fronde :** Attaque (fronde) 4, Tir d'adresse 2, Tir instinctif 2