

---

*Les Secrets de la Septième Mer*

---

*Campagne Larme Mundi*  
*8<sup>ème</sup> Partie*

# *Une goutte dans la mer*

---

*Ecrit par Golf*

*Août 2008*

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

---

## Tables des matières

Tables des matières .....	2
Synopsis .....	3
Références .....	3
Introduction .....	3
Acte I : Aux mains de l'ennemi ! .....	4
Scène 1 : Aidez-nous ! .....	4
Scène 2 : En ordre de marche .....	5
Acte II : Liberté et fraternité .....	6
Scène 1 : D'abord, observer... ..	6
Scène 2 : Ensuite, passer à l'action... ..	7
Scène 3 : Et si... ..	8
Acte III : La pièce maîtresse .....	10
Scène 1 : Sauvez les meubles ! .....	10
Scène 2 : L'ami prisonnier .....	10
Annexes .....	11
Annexe 1 : Les ennemis .....	11
Annexe 2 : Les alliés .....	13
Annexe 3 : Plan d'Aguilares .....	14

## Synopsis

Des informations indiquant que les villageois d'Aguilares, une petite bourgade castillane de la zone occupée, cachent un scientifique important parmi eux sont parvenues aux oreilles d'un officier montagnais. Le commandant François-Joseph Malvoisin de Pourcy souhaite se distinguer vis-à-vis de sa hiérarchie, aussi décide-t-il d'occuper le village avec tout son bataillon et de le fouiller de fond en comble.

L'impossibilité de retrouver l'homme en question, Benito Nuñez, la mauvaise volonté des villageois, voire leur rébellion, la fatigue et l'alcool aidant, les soldats montagnais s'énervent et la patience du commandant arrive à bout. Les débordements, les exactions et les abus ne sont pas loin, et c'est toute la population du village qui encoure les pires risques.

Si seulement un groupe de vaillants personnages pouvait venir à leur secours ! Mais cela sera-t-il suffisant ? Les résistants et leurs nouvelles armes se mettent déjà en route.

## Références

Cette aventure a lieu en **Castille** dans le Rancho Zepeda, région décrite en pages 44 et 45 du supplément consacré à la nation castillane.

El Vago et ses compagnons étant également de la partie, le supplément **Los Vagos** pourra se révéler utile.

Un groupe de **Rilasciare** vient également mettre son grain de sel. Le supplément qui consacré à cette faction peut donc être important également.

## Introduction

Si vous avez joué l'épisode 7 de la campagne, « Et les ruisseaux formeront des fleuves », les personnages accompagnent déjà un groupe de résistants castillans du Rancho Zepeda, au sud-ouest de La Pasiega. C'est donc tout naturellement qu'ils assisteront à l'arrivée du messager d'Aguilares dans le camp secret de la résistance. Leur honneur et leur cœur vaillant devraient logiquement ( ? ) les entraîner à se porter au secours des villageois d'Aguilares.

Si vous n'avez pas joué l'épisode précédent, il faudra que les personnages intègrent ou fassent déjà partie du groupe de résistants de Torremolinos. Ils seront ainsi embarqués naturellement dans le sauvetage du village menacé...

## Acte I : Aux mains de l'ennemi !

### Scène I : Aidez-nous !

Sir Nathaniel Patterson, négociant d'armes avalonien, a donc répondu à la demande des résistants de Torremolinos en envoyant une importante cargaison de mousquets, de pistolets, de poudre, de rapières, livrée par l'un de ses navires, le « *Valiant Heart* », désormais en route pour La Pasiega pour y trouver refuge en attendant le retour des personnages.

Durant la nuit ayant vu le débarquement des armes et la prise du village de Torremolinos (voir le scénario précédent « Et les ruisseaux formeront des fleuves »), les personnages font connaissance avec les résistants locaux autour d'un feu de camp et d'un bon repas tardif. Ceux-ci retrouvent les émissaires envoyés en Avalon pour porter leur requête (et leur argent) auprès de Sir Patterson à bord de la « Luz de Dios » (elle aussi réfugiée à La Pasiega).

Alors que la tension avancée (l'aube est précipitamment dans le résistants. L'homme est mais après avoir repris l'aide d'une bonne expliquer la raison de L'homme s'appelle fermier d'une trentaine par le soleil, d'une plutôt paniquée pour le venir de la petite ville nord de Torremolinos



retombe et que la nuit est très proche), un cavalier déboule camp secret forestier des aussi essoufflé que son cheval, son souffle et ses esprits à rasade d'alcool, il parvient à son arrivée précipitée.

Lazaro Gimenez. Il s'agit d'un d'années, brun à la peau tannée humeur affable d'ordinaire, mais moment. En effet, il explique d'Aguilares à quelques lieues au (sur la côte également).

Lazaro explique aux présents qu'Aguilares a par un bataillon montagnois fort de près de deux-cent hommes. Les habitants n'ont opposé aucune résistance (nous sommes en territoire occupé, ne l'oublions pas), mais lorsque leur commandant, François-Joseph Malvoisin de Pourcy, a signifié au bourgmestre Osvaldo Campesino qu'il était à la recherche d'un certain Benito Nuñez, celui-ci a nié connaître cet individu. Le commandant affirmait tenir ses informations de source sûre, et face au refus de Campesino, il a ordonné à ses soldats de passer la ville au peigne fin et de fouiller chaque bâtisse de fond en comble.

personnages et aux résistants été investie la veille au matin

Durant toute la journée, les montagnois ont donc procédé aux recherches. Au fil des heures, certains soldats se sont mis à boire, certains castillans ont refusé de se soumettre, bref, les esprits se sont échauffés et les incidents ont commencé. La nuit n'a rien arrangé et à l'heure actuelle, des femmes sont violentées, des hommes sont torturés, et le pire est sans doute à craindre.

Lazaro Gimenez est parvenu à s'enfuir discrètement d'Aguilares en volant un cheval, et il vient solliciter l'aide des résistants pour sauver ses concitoyens.

## Scène 2 : En ordre de marche

Inutile bien sûr de préciser qu'il y a urgence à agir avant qu'il n'y ait des morts à déplorer parmi les habitants d'Aguilares. Toutefois, il va falloir se préparer un minimum avant de prendre les armes et la direction de la ville assiégée.

Il est à noter que la forêt dans laquelle se trouve le camp des résistants se prolonge vers le nord jusqu'à une petite colline qui surplombe Aguilares (donc vers le sud de cette ville). Ceci facilitera l'approche des résistants.

Ceci dit, les résistants sont clairement en sous nombre : les montagnais sont au nombre de deux cent, alors que les résistants ne sont qu'une quarantaine. Même avec le renfort des personnages et même en pariant sur un soulèvement des habitants d'Aguilares, il sera difficile de faire le poids face à des soldats entraînés.

Il paraît donc évident qu'il va falloir mettre en place une stratégie astucieuse ou faire appel à des renforts extérieurs. Il est tout aussi évident que les résistants vont se mobiliser pour porter secours à Aguilares. Lazaro Gimenez peut faire un bref descriptif des lieux importants de sa ville, mais il faudra attendre de se trouver sur place pour faire un bilan réel et précis de la situation.

Laissez donc quelques minutes aux joueurs pour exprimer leurs idées et suggérer des actions à mener.

Les actions proposées par les résistants en complément de celles des personnages :

- Faire appel à des groupes de résistants de localités voisines,
- Tenter de contacter Los Vagos,
- Faire appel aux villageois de Torremolinos,
- Faire appel aux pêcheurs de Torremolinos pour utiliser leurs bateaux et débarquer sur la côte près d'Aguilares,
- Former des groupes différents pour attaquer la ville en plusieurs points,
- Préparer des opérations de diversion à plusieurs endroits de la ville.

Le bilan des forces disponibles est simple :

- Les résistants, soit 40 brutes de niveau 2 et 5 hommes de main,
- Des hommes de Torremolinos, soit 30 brutes de niveau 1,
- Les personnages.

Si on fait appel aux pêcheurs pour un transport par bateau, on pourra obtenir une vingtaine d'embarcations plus ou moins grandes pouvant transporter au total 50 hommes.

Il sera très difficile de trouver plus d'une dizaine de chevaux, mais il faudra en consacrer certains à l'envoi de messagers aux groupes de résistants voisins et à Los Vagos.

L'urgence commande de se mettre en route dès que possible sans attendre le retour des messagers, tout en espérant que leur mission soit un succès et que les renforts les rejoindront rapidement sur place (s'ils viennent bien sûr).

## Acte II : Liberté et fraternité

### Scène I : D'abord, observer...



Il faudra environ une heure et demie de marche à travers les bois pour rejoindre la colline au sud d'Aguilares depuis le camp forestier des résistants. Entre-temps, l'aube s'est levée et il fait jour depuis moins d'une heure. A noter que les soldats montagnais, tout à leur recherche du scientifique, n'ont pas pensé à assurer une surveillance poussée des environs de la ville. Aussi, il sera très facile de s'avancer jusqu'à l'orée des bois sans être repéré. Par contre, ils ont posté des sentinelles à plusieurs endroits de la ville et la sortie de la forêt étant à découvert, il faudra se montrer rusé pour entrer dans Aguilares.

Au moment de leur arrivée aux abords de la ville, les résistants et les personnages n'ont toujours aucune nouvelle des renforts espérés. Mais à observer ce qui se passe en ville, l'urgence est réelle. En effet, même sans longue-vue, il est facile de constater les violences perpétrées par les soldats. Des feux de camps ont été installés sur les places importantes et aux carrefours principaux de la ville. On peut apercevoir des soldats malmenant des villageois, les attacher, les frapper, et pire encore...

De leur poste d'observation surplombant Aguilares, les personnages sont maintenant à même de voir à quoi ressemble la ville et ses principaux lieux et bâtiments. Vous pouvez vous reporter au plan de ville fourni en annexe. Les éléments les plus notables sont les suivants :

- La ville est assez étalée et les habitations sont réparties autour des principales artères disposées en étoile depuis la Plaza Mayor.
- La ville est entourée à l'est par la mer, au sud par une colline boisée, à l'ouest par des champs et des vergers, au nord-ouest par la colline de l'hacienda San Miguel (domaine de l'ancien *don*), et au nord par une rivière.
- A l'est, le front de mer est essentiellement constitué par des plages et de petits amas rocheux. Des pontons permettent aux pêcheurs d'amarrer leurs bateaux. Le charpentier naval a sa baraque au nord-est avec quelques barques et bateaux en cale sèche à terre.
- A l'ouest, de grands champs et des vergers sont cultivés par les fermiers dont les habitations parsèment la campagne.
- Au nord-ouest, la colline est parcourue par une petite route qui serpente jusqu'à son sommet. Là, une hacienda dont l'enceinte blanchie à la chaux respendie dans le soleil levant. Devant son grand portail, trois pièces d'artillerie ont été installées par les montagnais. Ces trois canons sont pointés vers la ville, et nul doute qu'il s'agit d'une menace à l'encontre des habitants s'ils s'entêtent à ne pas livrer l'homme recherché.
- Au nord de la ville, une rivière vient se jeter dans la mer. Un pont en pierre permet de rejoindre la route qui traverse une nouvelle forêt vers le nord. Un lavoir est installé au bord de la rivière.
- En ville, les habitations rayonnent à partir de la place centrale, la Plaza Mayor. Ici se trouvent l'église, le résidence du bourgmestre Osvaldo Campesino, et la principale auberge de la ville. Derrière l'église s'étend le petit cimetière.
- Le quartier nord est plutôt occupé par les artisans, et le quartier est par les pêcheurs. Les autres habitants se répartissent partout ailleurs, et quelques boutiques et échoppes diverses sont dispersées parmi les habitations : un forgeron, un tailleur, des auberges et des tavernes, etc...

Libre maintenant aux personnages d'observer et de planifier, mais les événements vont se précipiter.

## Scène 2 : Ensuite, passer à l'action...

En effet, les choses ne sont bien évidemment pas statiques en ville malgré l'heure matinale. Les événements se bousculent et ne laissent finalement que peu de temps aux personnages pour réfléchir.

### Indications de mise en scène

Vous l'aurez compris, l'essentiel de ce scénario va se dérouler ici. Cette « scène » va durer un très long moment, et en terme de temps « en jeu », cela pourrait s'étendre au moins jusqu'à la fin de la matinée, voire même la fin de la journée suivant ce que font les personnages.

La difficulté va bien entendu être de maintenir un rythme soutenu dans les événements et les actions se déroulant en ville pour que les joueurs aient une réelle impression de participer à une bataille où il se passe toujours quelque chose.

Ici sont donc proposés quelques « scénettes caractéristiques » à placer à différents endroits de la ville et à déclencher au fur et à mesure de la partie. D'autres scènes plus « optionnelles » sont également proposées pour enrichir l'histoire, ouvrir d'autres pistes et provoquer encore plus d'effets dramatiques ou de surprise.

Bien entendu, je vous encourage à en inventer et en placer de nouvelles, tout étant une question de dosage et de gestion de la durée totale de la partie.

Voici donc quelques scènes caractéristiques se déroulant en ville...

### Les résistants piégés

Un groupe de résistants locaux s'est retranché dans une auberge à deux étages du centre-ville. Ils ont des armes à feu et toutes les tentatives des montagnois pour les en déloger sont des échecs. Cette fois, les soldats ont décidé de résoudre ce problème une fois pour toutes en y mettant les grands moyens. Des soldats sont donc en train de transporter quelques tonnelets de poudre, et leur but est clairement de faire sauter le bâtiment. Tous les villageois enfermés dans l'auberge risquent de mourir dans l'explosion.

L'opération prend du temps car les montagnois sont sous le feu des castillans et ils doivent donc ruser pour se glisser jusqu'aux murs du bâtiment. Cela laisse un peu de temps aux personnages pour faire obstacle aux soldats et sauver les résistants piégés dans l'établissement.

### Les femmes menacées

Trois ou quatre femmes sont tirées d'un groupe de prisonniers par des soldats ivres. Ils les entraînent vers des habitations en les malmenant et en usant de violence lorsqu'elles se rebellent. L'une d'elle parvient même à donner un coup de poing à un montagnois qui réplique immédiatement par une gifle très violente.

Le sort de ces jeunes femmes est réglé d'avance, et seule une intervention rapide des personnages pourra parvenir à calmer leurs cris.

Chaque soldat emmène la femme qu'il a choisi dans une maison différente ; il faudra donc intervenir à plusieurs pour pouvoir toutes les sauver en même temps. Un peu de piment pourra être ajouté en faisant en sorte que l'une des femmes s'en soit sortie toute seule et rechigne à suivre un personnage venu pour l'aider.

## L'église en péril

Les montagnais enferment le prêtre et quelques femmes et enfants dans l'église. Ensuite, ils en bloquent les entrées et commencent à amasser des fagots de bois devant. Leur but est de mettre le feu au bâtiment. Il s'agit bien évidemment de faire pression sur les autres villageois pour qu'ils parlent, mais dans le « feu » de l'action, qui sait jusqu'où ils seront prêts à aller.

Les personnages pourront intervenir, mais peut-être sera-t-il légèrement « trop tard ». Pour ajouter un petit effet dramatique, il sera sans doute nécessaire de sauver les femmes et les enfants en sautant à travers les flammes ou tenter de trouver de l'eau dans l'urgence pour éviter la destruction du bâtiment.

## La question

Le commandant François-Joseph Malvoisin de Pourcy et ses hommes n'ont toujours pas mis la main sur l'homme qu'ils recherchent. La comédie ayant assez duré, il ne reste plus qu'à employer des moyens de persuasion plus efficaces : la torture. Nul doute que de pauvres pêcheurs et éleveurs castillans ne résisteront pas longtemps face aux instruments de torture mis en œuvre par les montagnais. Des hommes sont donc emmenés dans un bâtiment sommairement aménagé pour ces séances « d'interrogatoire ». Le manège des soldats est visible de loin puisque les hommes valides entrant dans cette bâtisse en ressortent ensanglantés et avec beaucoup de mal à marcher.

## Scène 3 : Et si..

D'autres scènes optionnelles peuvent se dérouler pendant l'intervention des personnages et des résistants... Il s'agit d'étaler la survenue de ces scènes pour ménager le suspense et apporter des rebondissements multiples, dans un sens comme dans l'autre, au profit des personnages ou contre eux.

## La poudrière

Sur la colline située au nord-ouest de la ville se trouve l'hacienda de don Manuele de Bilardo y Molina, l'ancien seigneur des lieux, mort au début de la guerre contre la Montagne. A son arrivée en ville la veille, le commandant Malvoisin de Pourcy y a établi son quartier général. Il a également fait placer trois canons devant l'entrée et les a fait pointer vers la ville. Il utilise la menace de détruire les monuments d'Aguilares pour faire pression sur le bourgmestre et les habitants afin qu'ils livrent Benito Nuñez.

C'est toutefois quelque chose de bien inattendu qui va se produire à l'hacienda. En effet, pour alimenter ces canons, le bataillon a apporté une petite réserve de poudre. Et c'est précisément ce stock de poudre à canon qui intéresse des terroristes de la Rilasciare castillane, et plus exactement de l'Alliance de la Guérilla (*supplément Rilasciare, page 25*). Les « libres penseurs » veulent profiter du fait que l'essentiel des troupes montagnaises se trouvent en ville pour s'emparer de la poudre qui leur sera précieuse pour leurs futures actions.

Un petit groupe d'une douzaine d'hommes s'introduit donc discrètement dans l'hacienda alors que les personnages s'en approchent, ce qui déclenche un quiproquo et une grande confusion chez les soldats (et probablement aussi chez les joueurs ; entretenez au maximum cette confusion pour semer le doute chez eux).

Les personnages pourront tenter de parlementer avec les Rilasciare, ceux-ci pourront alors les aider. Il est aussi possible de prendre possession des canons pour tirer sur les troupes montagnaises en ville.



## La terreur venue du large

Un navire de la flotte montaginoise approche des côtes près du village et commence à lancer des salves de canons pour débusquer les résistants castillans. L'important est ici avant tout de faire peur puisqu'à priori les personnages n'ont aucun moyen de contrer ce type d'attaque qui ne doit de toute façon pas durer très longtemps et rester anecdotique.

## Les renforts arrivent !

Une troupe d'une quarantaine de résistants arrivant de l'ouest depuis les villages des environs parviennent à Aguilares. Ils lancent immédiatement un assaut contre les montaginois qui se regroupent vers le centre ville et se réorganisent pour contre-attaquer.

## La charge de la cavalerie

A moins que les personnages n'aient eu l'idée de parer à l'arrivée de renforts venus du nord par le pont enjambant la rivière, une petite troupe de cavaliers montaginois le franchit et charge sur les groupes de résistants (de préférence ceux où se trouvent les personnages bien sûr). Il n'y a qu'une vingtaine de cavaliers, mais leur arrivée impromptue suffit à disperser les résistants et à peser sur leur moral. De plus leur vitesse joue en leur faveur pour harceler les castillans.

## Intervention d'El Vago

Alors que la situation semble désespérée, peut-être après la contre-attaque des fantassins et la charge de la cavalerie, une nouvelle troupe de cavaliers entre en ville par l'ouest. Mais cette fois, c'est un cavalier vêtu de pourpre et masqué de blanc qui est à leur tête. El Vago et ses compañeros sont là pour porter secours au villageois et aux résistants.

L'aide de los Vagos sera importante, mais il pourrait être valorisant pour les personnages que leurs propres actions le soient tout autant. Veillez à les valoriser et ne pas faire ressentir aux joueurs que sans los Vagos, ils étaient fichus.

C'est aussi l'occasion pour les personnages de faire connaissance avec El Vago, voire de tisser des liens qui pourront être utiles pour le futur (notamment le dernier scénario de la campagne).

## Le pont

Les résistants savent parfaitement que de nombreux bataillons montaginois se trouvent un peu plus au nord ; ils pourront en faire part aux personnages si ceux-ci ne se posent pas la question. Le pont au-dessus de la rivière au nord de la ville est donc un point stratégique. Au pire il faudrait y établir une surveillance, au mieux il faudrait le faire sauter pour retarder grandement l'arrivée d'éventuels renforts. Les personnages pourront utiliser pour cela les réserves de poudre se trouvant à l'hacienda ou les quelques tonnelets que les soldats ont apporté en ville.



## Quoi d'autre ?

Autour de tous ces petits événements, la bataille entre les soldats montaginois et les résistants castillans fait rage et l'action et le danger sont perpétuellement présents durant cette journée. L'imagination du meneur de jeu et des joueurs est là pour enrichir encore le scénario grâce à des idées inattendues...

## Acte III : La pièce maîtresse

### *Scène 1 : Sauvez les meubles !*

Quand les soldats montagnais se rendent compte que la situation est jouée pour eux et que les castillans ont le dessus, des petits groupes se forment pour prendre la fuite, principalement vers le nord et vers l'ouest. Si ces groupes peuvent être repérés, poursuivis et peut-être même stoppés, il y en a un qui parviendra quoiqu'il arrive à s'échapper : celui qui a finalement réussi à trouver Benito Nuñez. En effet, le scientifique était véritablement caché en ville, et un sous-officier perspicace et entêté a finalement été capable de le trouver. Les soldats dénichent un chariot bâché et y enfourment Nuñez avant de fouetter les chevaux pour qu'ils galopent vers l'ouest...

### *Scène 2 : L'ami prisonnier*

Après la bataille, les résistants se regroupent dans le village. Le bourgmestre, Osvaldo Campesino les rejoint et les informe que des villageois ont vu un groupe de soldats montagnais s'enfuir en emmenant Benito Nuñez dans un chariot. Ils ont pris la route d'Ayamonte vers l'ouest.

Les résistants connaissent bien Nuñez. En effet, il s'agit d'un scientifique qui a pris fait et cause pour la résistance et la lutte contre l'envahisseur. D'après leurs dernières informations, les montagnais étaient à sa recherche car ils avaient appris que Nuñez avait inventé quelque chose qui pourrait mettre en péril leur stratégie. Mais peut-être ne sont-ce là que des rumeurs.

La chance est toutefois trop belle pour la laisser passer, et il devient donc urgent de retrouver et de libérer Benito Nuñez afin d'éviter que son invention ne tombe entre les mains de l'envahisseur. Mais ceci sera l'objet de la prochaine aventure : « *La source d'espérance* ».

Annexes

Annexe I : Les ennemis

Le commandant François-Joseph Malvoisin de Pourcy

Il s'agit d'un officier ambitieux, fier et vaniteux. Il est convaincu de réussir dans la mission qu'il s'est fixé lui-même : retrouver Benito Nuñez pour pouvoir le livrer à sa hiérarchie. François-Joseph a 36 ans et c'est un militaire de carrière reconnu pour ses compétences, mais peu aimé pour son caractère.

Commandant François-Joseph Malvoisin de Pourcy (Vilain)		
Gaillardise :	3	Arcane : Bavard (Traverse)
Dextérité :	4	Avantages : Réflexes de combat
Esprit :	4	Ecole d'escrime de Gautier : Maître
Détermination :	2	Désarmer (Couteau) 5, Double parade (Escrime/Couteau) 5, Exploiter les faiblesses (Gautier) 5, Lier (Couteau) 5
Panache :	4	Apprenti : Pas de pénalité de main gauche, Augmentation gratuite sur Parade (Couteau)
Attaque (Escrime)	9g4	Compagnon : Sur Lier, Dé d'Action gratuit pour Désarmer
Parade (Escrime)	9g4 (ND: 30)	Maître : Lier = défense active → arme liée, voir Compagnon
Dommages 5g2 (Rapière)		Escrime : Attaque 5, Parade 5
Attaque (Couteau)	8g4	Couteau : Attaque 4, Parade 4, Lancer 3
Parade (Couteau)	8g4 (ND: 25)	Cavalier : Equitation 4, Sauter en selle 2, Voltige 2
Dommages 4g2 (Triple dague)		Athlétisme : Course de vitesse 2, Escalade 1, Jeu de jambes 3, Lancer 2
Jeu de jambes	7g4 (ND: 20)	
Equitation	8g4 (ND: 25)	

Les officiers

Les soldats montagnois sont commandés par des officiers (capitaines et sergents) qui prennent leurs ordres auprès du commandant. Ils obéissent fidèlement à leur chef et partagent souvent son ambition, pensant pouvoir grimper avec lui dans la hiérarchie. Certains sont des hommes aux méthodes discutables, et la Castille est devenue pour eux un immense terrain de « jeu ».

Nombre : 15.

Officier (Homme de main)		
Gaillardise :	3	Athlétisme : Course de vitesse 3, Escalade 3, Jeu de jambes 3, Lancer 1, Nager 3
Dextérité :	3	Combat de rue : Attaque (combat de rue) 3, Attaque (arme improvisée) 3, Coup à la gorge 1, Coup aux yeux 1, Parade (arme improvisée) 3
Esprit :	2	Couteau : Attaque 4, Parade 4, Lancer 2
Détermination :	2	Escrime : Attaque 3, Parade 3
Panache :	3	Ecole d'escrime de Scarron : Maître
Attaque (Escrime)	7g3	Corps à corps 3, Double parade (Escrime/Arme impro) 2, Exploiter les faiblesses (Scarron) 1, Marquer (Arme impro) 5
Parade (Escrime)	6g2 (ND: 25)	Apprenti : Pas de pénalité de main gauche avec arme improvisée, Augmentation gratuite sur Parade (Arme improvisée)
Dommages	5g2 (Rapière)	
Attaque (Couteau)	6g3	
Parade (Couteau)	5g2 (ND: 20)	
Dommages	4g2 (Couteau)	
Attaque (Combat de rue)	6g3 → 3g1	
Attaque (Arme impro)	6g3 → 3g1	
Parade (Arme impro)	5g2 (ND: 20)	
Jeu de jambes	6g3 (ND: 20)	

## Les soldats

Les soldats montagnois réguliers sont des brutes. Ils sont en général commandés par un officier (homme de main) pour 2 bandes de 6 brutes.

Nombre : Environ 180.



Soldats montagnois (Brutes)	
Niveau de menace :	2
ND :	15
Initiative :	2g2
Attaque :	[nb]g2
Dommmages :	6 (rapières)
	15 (armes à feu)
Compétences :	Attaque (armes à feu) 1

## Les cavaliers

Ces cavaliers sont des vétérans, plus aguerris et mieux entraînés. Chaque escouade (bande de brutes) est accompagnée d'un officier (homme de main).

Nombre : 20.

Cavaliers montagnois (Brutes)	
Niveau de menace :	3
ND :	20
Initiative :	3g3
Attaque :	[nb]g3
Dommmages :	6 (rapières)
Compétences :	Equitation 3

## Annexe 2 : Les alliés

Les caractéristiques des PNJ alliés des personnages et des résistants ne sont pas fournies ici puisqu'ils ne sont pas supposés affronter les Héros. Si vous souhaitez gérer les combats de bout en bout et donc avoir leurs caractéristiques, utilisez :

- le niveau de menace fourni pour les brutes,
- des hommes de main avec de traits à 2 et des compétences d'escrime à 3,
- un des Héros tiré du supplément Los Vagos pour le cavalier masqué.

### Les résistants

Les résistants sont d'abord ceux qui viennent du camp forestier de Torremolinos avec les personnages, puis ceux qui arrivent en renfort pendant le cours de la bataille d'Aguilares.

**Nombre : 40 brutes (niveau 2) au départ de Torremolinos, puis 40 nouveaux en renfort.**

### Les chefs résistants

Les chefs résistants sont les cinq délégués venus en Avalon pour négocier avec le marchand Nathaniel Patterson. Leur chef est Segio Colmenares. Vous pourrez trouver quelques informations dans le scénario précédent, « Et les ruisseaux formeront des fleuves ».

**Nombre : 5 hommes de main.**

### Les villageois

Les villageois sont ceux qui ont pu être ralliés après la libération de Torremolinos, puis ceux qui ont eu le courage de se soulever à Aguilares après l'offensive lancée par les résistants.

**Nombre : 30 villageois de Torremolinos et 40 d'Aguilares (tous brutes de niveau 1).**

### Los Vagos

Une quinzaine de cavaliers menés par « El Vago » arrive en renfort pour aider les résistants. A vous de déterminer qui est réellement derrière le masque...

**Nombre : 15 cavaliers (un Héros et 14 brutes de niveau 3).**

### Les Rilasciare

Les Rilasciare de l'Alliance de la Guérilla sont d'abord là pour récupérer le stock de poudre présent à l'hacienda. Si les personnages parviennent à entrer en contact avec eux, ils pourront se rallier à la cause des villageois et donc venir renforcer leur camp.

**Nombre : 10 brutes (niveau 2) et 2 hommes de main.**

Annexe 3 : Plan d'Aguilares

