

---

Les Secrets de la Septième Mer

---

Campagne Lacrime Mundi

10<sup>ème</sup> Partie

# Une nouvelle vague d'espoir

---

Ecrit par Golf

Octobre 2008

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

---

## Tables des matières

Tables des matières .....	2
Synopsis.....	3
Références .....	3
Introduction .....	3
Plan de la région.....	3
Acte I : Plan de bataille.....	4
Scène 1 : Anticiper.....	4
Scène 2 : Agir .....	5
Scène 3 : Préparer .....	8
Acte II : Sur tous les fronts.....	11
Déroulement de la bataille.....	11
Scène 1 : Artillerie.....	13
Scène 2 : Infanterie.....	14
Scène 3 : Guérilla .....	15
Scène 4 : Marine.....	16
Acte III : Un nouvel espoir .....	17
Scène 1 : Le vent tourne .....	17
Scène 2 : Ce n'est qu'un au revoir ! .....	17
Annexes .....	19
Annexe 1 : Carte des mouvements de troupes .....	19
Annexe 2 : Courrier du charpentier .....	20
Annexe 3 : Liste des navires engagés.....	21
Annexe 4 : Courrier du général d'artillerie.....	22
Annexe 5 : Le commandant Jack Sutler, alias La Guigne .....	23

## Synopsis

La Pasiega représente un point stratégique pour l'armée montagnoise. Ce port pourrait être la tête de pont indispensable pour l'invasion de la péninsule orientale de la Castille, les généraux l'ont bien compris. Ils préparent avec minutie une grande offensive qui aura lieu dans les prochains jours.

Mais la Castille n'a pas dit son dernier mot et n'est pas prête à rendre les armes. Résistants et soldats réguliers, soutenus par les personnages préparent eux aussi leur plan de bataille pour tenir en échec l'envahisseur. Benito Nuñez et son invention y tiennent un rôle clé, mais cet élément sera-t-il suffisant pour faire basculer le cours de la bataille en faveur des castillans ?

## Références

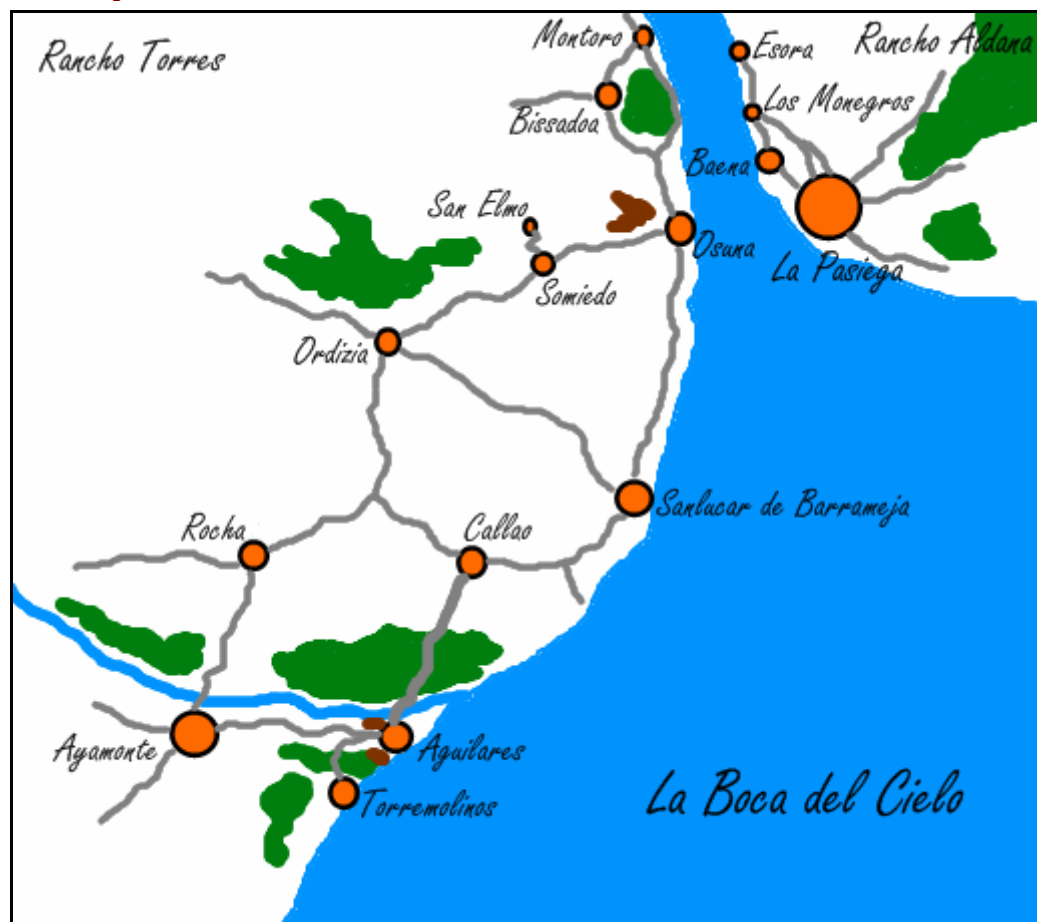
Cette aventure a lieu autour du port de La Pasiega en Castille dans le Rancho Aldana. Cette ville est décrite en page 35 du supplément sur la **Castille**.

## Introduction

Si vous avez joué l'épisode précédent, « La source d'espoir », les personnages font désormais partie d'un groupe de résistants. Ils ont participé au sauvetage de Benito Nuñez et sont donc en possession de son Etouffoir de Porté évolué. Leur ultime apport à la résistance sera de l'aider à porter un coup majeur contre l'offensive montagnoise sur La Pasiega.

Si vous n'avez pas joué l'épisode précédent, les résistants ou l'armée castillane peuvent faire appel aux personnages dans le cadre de cette contre-attaque et de l'exploitation de l'Etouffoir de Porté. Ils peuvent également se porter volontaires pour participer à l'effort de guerre castillan.\*

## Plan de la région



## Acte I : Plan de bataille

### Scène I : Anticiper

Après le sauvetage de Benito Nuñez dans l'Alcazar d'Ayamonte, les résistants l'ont mis à l'abri avec son invention, un étouffoir de Porté. Quelques heures plus tard, autour d'un feu de camp dans un refuge forestier, le chef du groupe de résistants explique en quoi cet objet risque de prendre une importance considérable dans la guerre contre la Montaigne.

### Le secret de Montègue

Depuis le début de l'invasion, l'armée castillane a souvent été prise de court et surprise par la remarquable coordination dont faisaient preuve les bataillons montagnais. Des troupes parfois assez distantes semblaient capables de réagir au cours de la bataille de manière synchrone afin d'opérer des mouvements d'encerclement, d'écrasement, bref, de mener des attaques coordonnées d'une redoutable efficacité.

Après plusieurs mois de guerre et au prix de la vie de plusieurs espions infiltrés dans les rangs de l'armée montagnaise, les castillans ont appris quel est le secret de cette coordination. Cette tactique, mise en œuvre à l'initiative du Généralissime Montègue, tient en une idée très simple : les estafettes chargées de porter les ordres entre le commandement et les bataillons ont besoin de temps et sont sujettes à des risques inhérents à la bataille elle-même ; il faut donc garantir la rapidité et la délivrance des messages. Pour cela, il a choisi d'utiliser un moyen de communication atypique, mais redoutablement efficace : des sorciers Porté chargés de convoier les messages. Les généraux ont ainsi la possibilité de réviser leurs stratégies pratiquement en temps réel ce qui amène une réactivité incroyablement plus grande et donc des résultats nettement meilleurs.

Les castillans savent que dans les batailles importantes, plusieurs sorciers sont employés pour relayer les messages entre les différents bataillons. Rompre cette chaîne de transmission des ordres pourrait permettre aux castillans de renverser le cours d'une bataille, et peut-être de la guerre.

### L'objectif de Viltoille

Depuis quelques semaines, le général Montègue a été rappelé par l'Empereur de façon inexplicable. C'est le général François Etalon de Viltoille qui prend la relève au commandement des armées montagnaises d'invasion. Il poursuit la stratégie de son illustre prédécesseur et l'une de ses ambitions est de reprendre pied sur la rive orientale du Rio de Delia. Il est persuadé que la clé réside dans le fait de prendre La Pasiega où se trouve une partie de la flotte castillane. François Etalon de Viltoille pense qu'une fois qu'il aura la maîtrise des mers et donc des côtes, il aura toute latitude pour couper les routes d'approvisionnement de l'armée et de la résistance.

### L'état-major

En vue de son offensive, le général de Viltoille a établi son état-major au monastère San Elmo, près du village de **Somiedo**, à cinq lieues (20 kilomètres) à l'ouest de La Pasiega, sur la rive occidentale du Rio de Delia. Les résistants savent que l'attaque est prévue pour dans trois jours et ils veulent tout mettre en œuvre pour la contrer. Voler les plans de bataille dans l'état-major est un premier pas.

#### L'étouffoir Porté modifié

Cet objet ressemble à une lampe tempête, dont deux faces sont transparentes et pouvant être occultées par des volets, et deux autres sont des miroirs intérieurs. On peut apercevoir sur ceux-ci une petite forme qui est en réalité un fantôme des miroirs. Cette lampe empêche toute utilisation de la sorcellerie Porté dans un rayon de 20 mètres. De plus, sur le dessus de la lampe se trouve une sorte de girouette en forme de flèche qui indique la direction dans laquelle un sorcier est en train de tenter d'ouvrir un portail (dans la limite des 20 mètres).

Si l'objet se brise, le fantôme s'échappe et s'en prend aux personnes présentes (voir règles en page 156 du Guide du Maître).

*Dérivé de l'article paru dans le Collège Invisible, page 91*

## Scène 2 : Agir

L'offensive montagnaise ayant lieu dans trois jours, il est urgent d'agir, mais voler les plans de bataille au sein même de l'état-major ennemi est une vraie gageure comportant de très gros risques. Seuls des héros téméraires peuvent réussir une telle mission.

Le général de Viltoille n'est pas en ce moment au monastère : il fait une tournée d'inspection des bataillons. C'est le commandant Berthier Daunay qui commande pour le moment les troupes sur place.

Les moines du monastère ont été expulsés et relogés au village tout proche de Somiedo.

### L'état-major

Le monastère est occupé par plusieurs dizaines de soldats. Ils sont répartis dans les différents bâtiments, principalement le dortoir, l'hospice et la maison des serviteurs. Les officiers sont logés dans l'hôtellerie près de la grande porte.

La salle d'état-major a été aménagée à l'étage de la maison des hôtes de marque.

Des groupes de soldats patrouillent de jour comme de nuit pour surveiller le monastère. De même, des sentinelles sont placées à différents endroits pour couvrir un maximum de terrain.

### Le vol des plans

Les plans se trouvent donc sur une grande table dans la salle d'état-major. Parmi les différents papiers, les plus intéressants pour les personnages sont les suivants (fournis en annexe) :

- La carte des mouvements de troupes,
- La lettre d'un charpentier naval,
- La liste des navires engagés,
- La lettre du général d'artillerie.

### Déroulement de la scène

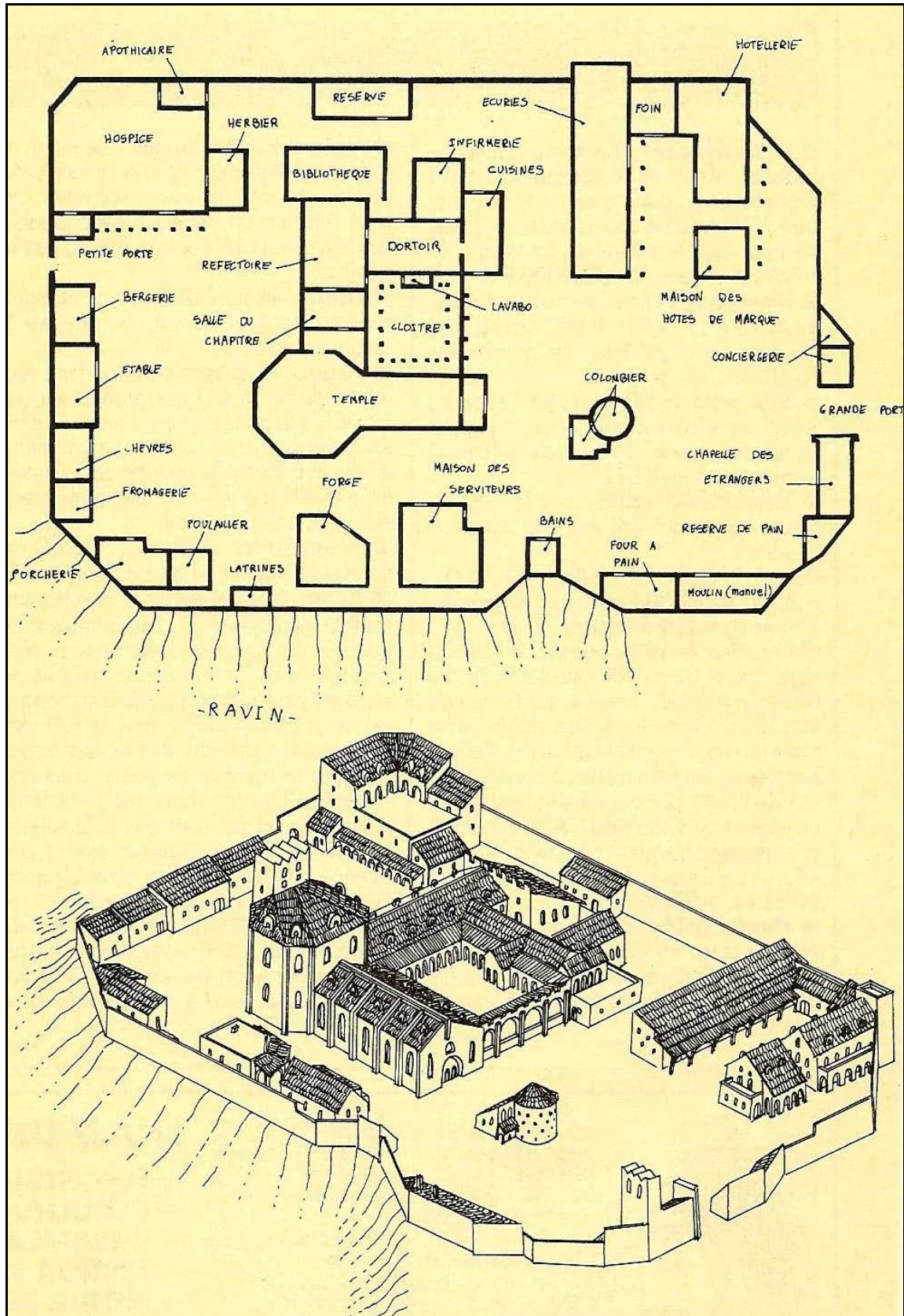
Tout va dépendre du plan d'action mis en œuvre par les personnages. S'ils entrent de nuit, la salle d'état-major sera vide. De jour, elle sera occupée par le commandant Berthier Daunay et quelques officiers (hommes de main). Des soldats sont logés, travaillent ou patrouillent un peu partout dans le monastère.

Vous pouvez doser le nombre de soldats présents sur place, mais en fonction de la puissance des personnages, il faut compter entre 50 et 100 brutes et entre 5 et 10 officiers (hommes de main). Bien sûr, tous n'attaqueront pas en même temps et au même endroit. Cela va aussi dépendre du fait que les personnages soient repérés ou pas, et donc que l'alerte générale soit donnée...

Une fois le gros des papiers ramassés, les personnages peuvent fuir et rejoindre les résistants pour analyser les documents et voir les renseignements qu'ils peuvent en tirer sur la bataille à venir. Libre à vous de rajouter d'autres lettres ou plans si vous souhaitez aiguiller ou pas les joueurs.

*Les caractéristiques des montagnais, général, officiers et soldats, sont détaillées deux pages plus loin.*

Monastère San Elmo, village de Somiedo



Note : ce plan est tiré d'un article d'un vieux numéro de Casus Belli des années 1980.

Le commandant Berthier Daunay

Commandant Berthier Daunay (Vilain)		
Gaillardise :	3	Arcane : Aucun
Dextérité :	4	Avantages : Réflexes de combat, Trait Légendaire (Panache)
Esprit :	3	Ecole d'escrime de Valroux : Compagnon
Détermination :	3	Feinte (Escrime) 4, Double parade (Escrime/Couteau) 4, Exploiter les faiblesses (Escrime) 4, Marquer (Escrime) 4
Panache :	4	Apprenti : Pas de pénalité de main gauche, Augmentation gratuite sur Parade (Couteau)
Attaque (Escrime)	8g4	Compagnon : Faire monter les enchères sur Augmentations
Parade (Escrime)	7g3 (ND: 25)	Escrime : Attaque 4, Parade 4
Dommages	5g2 (Rapière)	Couteau : Attaque 4, Parade 4, Lancer 3
Attaque (Couteau)	8g4	Cavalier : Equitation 4, Sauter en selle 2, Voltige 2
Parade (Couteau)	7g3 (ND: 25)	Athlétisme : Course de vitesse 2, Escalade 1, Jeu de jambes 3, Lancer 2
Dommages	4g2 (Dague)	
Jeu de jambes	6g3 (ND: 20)	
Equitation	7g3 (ND: 25)	

Les officiers

Officier (Homme de main)		
Gaillardise :	3	Athlétisme : Course de vitesse 3, Escalade 3, Jeu de jambes 3, Lancer 1, Nager 3
Dextérité :	3	Couteau : Attaque 4, Parade 4, Lancer 2
Esprit :	2	Escrime : Attaque 3, Parade 3
Détermination :	2	
Panache :	3	
Attaque (Escrime)	7g3	
Parade (Escrime)	6g2 (ND: 25)	
Dommages	5g2 (Rapière)	
Attaque (Couteau)	6g3	
Parade (Couteau)	5g2 (ND: 20)	
Dommages	4g2 (Couteau)	
Jeu de jambes	6g3 (ND: 20)	

Les troupes d'élite

Soldats montagnois d'élite (Brutes)	
Niveau de menace :	3
ND :	20
Initiative :	3g3
Attaque :	[nb]g3
Dommages :	6 (rapières) 15 (mousquets)
Compétences :	Attaque (armes à feu) 1

Ces soldats sont des vétérans, ils sont donc plus aguerris et mieux entraînés. Chaque escouade (bande de 6 brutes) est accompagnée d'un officier (homme de main).

## Scène 3 : Préparer

Avec les documents volés en main, les résistants ont désormais des informations importantes qui vont leur permettre d'optimiser l'utilisation de l'Etouffoir de Porté de Benito Nuñez. Encore faut-il les interpréter correctement et mettre en place une stratégie judicieuse...

### **Important : les dates !**

Personnellement, j'ai fait jouer les dix scénarios de la campagne en les datant de telle manière que ce dernier se joue vers le milieu du mois de Secundus 1668. C'est la raison pour laquelle des dates du 9 au 11 de Secundus apparaissent dans les documents trouvés. Le choix de ce mois précis sera explicité à l'Acte III Scène 2...

L'attaque est prévue pour avoir lieu à l'aube du 15 de Secundus, le jour des Prophètes, ce qui est tout à fait symbolique pour l'Empereur.

## Interprétation des documents

Voici donc les informations essentielles à tirer des quatre documents les plus importants.

### La carte des mouvements de troupes

**Informations :** sur la carte, outre les indications géographiques se trouvent de nombreux symboles. Certains représentent des positions, d'autres des mouvements, et d'autres encore des informations plus stratégiques. Là, tout est affaire d'interprétation par les joueurs.

**Pour le MJ :** la signification des symboles sur la carte est la suivante :

- Les **rectangles ou villes rouges** sont des positions où se trouvent des régiments et des bataillons montagnais,
- Les **trois « canons » rouges** sur la Sierra de Calatrava représentent la position du bataillon d'artillerie du général Pierre-Marie Mouchard de Pluchet.
- Le **cercle rouge** entourant le monastère de San Elmo indique la position de l'état-major.
- Les **flèches rouges** indiquent les mouvements de navires en mer ou sur le fleuve, ou des mouvements de troupes sur terre.
- Les **flèches rouges** en pointillés représentent les axes de tir des canons.
- Les **flèches vertes** indiquent les déplacements des bateaux prévus pour transporter des troupes de la rive ouest vers La Pasiega.
- Les **villes bleues** sont tenues par l'armée régulière castillane.
- Les **flèches bleues** indiquent les mouvements prévisibles de l'armada castillane.
- Les **mentions « Pt X » vertes** sont les points de saut des sorciers Porté.

### La lettre d'un charpentier naval

**Information :** des barges de transbordement ont été construites et livrées par un charpentier naval, au nord-ouest de La Pasiega sur le Rio de Delia. On peut supposer que des soldats devront les utiliser pour traverser le fleuve en amont de La Pasiega.

**Pour le MJ :** effectivement, le général de Viltoille a réquisitionné les chantiers du charpentier Ascensio Chascarillo à Montoro. Il lui a ordonné de construire des barges pour le transport de troupes et de les livrer dans un endroit caché aux yeux des espions castillans, dans la forêt de Bissa. L'objectif est de faire traverser un bataillon en amont du fleuve et de prendre les défenses de La Pasiega à revers.



## La liste des navires engagés

**Information :** le nombre de navires engagés est important : 23. Le navire amiral est « La Grande Hermine », désigné comme le « Point Quatre ». Des personnages avertis pourront supposer qu'il s'agit là d'un point de saut des sorciers Porté. Accessoirement, on apprend le nom de l'offensive : « Sol Invictus » (Soleil invaincu, en rapport avec le symbole de l'Empereur Léon-Alexandre XIV).

**Pour le MJ :** Le nombre de navires est important pour deux raisons. D'abord, La Pasiega abrite une partie de la flotte castillane, donc l'opposition sera sans doute forte en mer. Ensuite, une partie de navires servira au transbordement de régiments de soldats prévus pour le débarquement en ville. Le « Point Quatre » désigne en effet l'un des points relais pour les sauts Porté des sorciers messagers.

**A noter** la présence parmi ces navires de l'Exécutant, la navire pirate ayant menacé les personnages à leur arrivée près de Torremolinos (voir le scénario n°7 : *Et les ruisseaux formeront des fleuves*).

## La lettre du général d'artillerie

**Information :** des canons plus performants ont été fabriqués ces derniers jours par les artilleurs montagnois. Avec des nouvelles armes, le port sera à portée de tir. La lettre évoque un site où seront positionnés ces canons. De plus la date du 14 de Secundus est évoquée, ce qui signifie que l'attaque aura très certainement lieu le 15 ou le 16.

**Pour le MJ :** les canons en question bénéficient en effet d'une portée plus importante que les modèles classiques. Ils sont toutefois moins solides et risquent d'avoir une durée de vie plus faible. Ils seront positionnés sur un promontoire surplombant le port d'Osuna, à l'ouest de La Pasiega.

## Recherche de renforts

La question des forces en présence va maintenant se poser. Sans même rentrer dans des considérations de chiffres détaillés, les montagnois seront toujours en surnombre, quoiqu'il arrive. Leurs soldats se comptent par milliers, voire dizaines de milliers.

L'objectif n'est pas ici de rentrer dans une bataille de chiffre, mais avant tout que les joueurs puissent réfléchir et mettre en place une stratégie pour renverser le cours de l'offensive. L'important durant la scène de la bataille est donc plus à axer sur les actions qui pourront se révéler utiles, voire efficaces. *Note : personnellement, je n'ai pas utilisé les règles pour les batailles rangées, mais décidé de l'issue de l'offensive en fonction de l'inventivité et de l'efficacité des actions des joueurs.*

Pour pouvoir élaborer et surtout appliquer une stratégie, il faut des moyens. Quels sont ceux qui sont à la disposition des personnages pour l'instant :

- Les résistants sont bien évidemment mobilisés. Il y a bien sûr les groupes venant de Torremolinos, d'Aguilares, et d'Ayamonte, mais aussi tous ceux basés dans la région.
- Benito Nuñez et son Etouffoir de Porté pour contrer les messagers sorciers.
- Eux-mêmes et leurs éventuels contacts personnels.

A qui peuvent-ils faire appel, soit directement, soit par l'entremise des résistants :

- Les résistants ont toujours entretenu des contacts avec l'armée régulière stationnée en zone libre sur la rive est du Rio de Delia. Des émissaires de l'armée peuvent venir tenir conseil avec les résistants. Par contre, les troupes, elles, restent sur la rive est.
- La même chose est valable pour la marine castillane, si ce n'est que là, les navires de l'armada pourront venir contrer les vaisseaux de guerre montagnois. De nombreux bateaux seront ainsi engagés dans la bataille.
- Les contacts sont toujours forts entre les résistants et Los Vagos. Ils ont pu être renforcés dernièrement lors de la bataille d'Aguilares (voir le scénario n°8 : *Une goutte dans la mer*).

- Les Rilasciare rencontrés à Aguilares peuvent être ralliés si des liens ont été établis à cette occasion (voir le scénario n° 8 : *Une goutte dans la mer*).
- Des contacts peuvent aussi exister avec les Frères de la Côte, notamment si les personnages ont fraternisé avec eux à leur arrivée aux abords de Torremolinos (voir le scénario n° 7 : *Et les ruisseaux formeront des fleuves*).
- Les personnages ont peut-être des liens avec des pirates. Laissez-leur la possibilité de les rallier pour prendre part à la bataille navale, avec la promesse du pillage et de la capture de vaisseaux montagnois.
- Un soulèvement des paysans ou des villageois castillans de la rive ouest est toujours possible, mais le risque est que leur rébellion soit matée plus tard par l'armée montagnaise (par basse vengeance bien sûr).

Une fois encore les initiatives des joueurs sont à encourager.



Une aube nouvelle est sur le point de se lever, et l'issue de la guerre pourrait bien dépendre de cette journée...

## Acte II : Sur tous les fronts

### *Déroulement de la bataille*

La stratégie des montagnais est assez simple : attaquer sur plusieurs fronts en même temps et massivement. Le plan prévoit trois phases :

#### 1. Juste avant l'aube :

- a. Les soldats cachés dans la forêt de Bissa mettent les barges de transbordement à l'eau et commencent la traversée du fleuve.
- b. Les pièces d'artillerie démarrent le pilonnage du port de La Pasiega depuis le promontoire de la Sierra de Calatrava.

#### 2. Au lever du jour :

- a. Les navires montagnais se rapprochent des côtes pour détruire l'armada castillane et pilonner les côtes est.
- b. Les bataillons passés sur la rive est du Rio de Delia prennent les forts de Los Monegros et d'Evora.

#### 3. Dans la matinée :

- a. Les navires de transport montagnais embarquent les troupes sur la côte ouest et se dirigent vers La Pasiega pour débarquer.
- b. Les troupes au nord, les troupes embarquées et les navires convergent vers le port de La Pasiega pour prendre la ville.

Les mouvements de troupes et le déclenchement des diverses phases sont bien évidemment coordonnés par les messages transmis par les sorciers Porté.

Bien évidemment, tout cela, c'est ce que prévoient de faire les généraux montagnais. Reste à voir si les personnages seront capables de contrer ce plan de bataille. Le point stratégique se trouve dans la transmission des messages entre les points de saut localisés sur la carte en annexe. Eliminer les sorciers permettra de couper les communications, mais encore faut-il parvenir à les trouver et à les tuer. Même avec l'Etouffoir de Porté, cela ne sera pas du tout évident. Les autres actions et les tactiques établies par les personnages seront donc tout aussi importantes.

Les quatre scènes ci-dessous sont en fait les principaux théâtres d'opérations où vont se dérouler les événements clés de la bataille. Pour chacune, vous trouverez les caractéristiques du général qui commande les troupes sur place. Les caractéristiques des troupes elles-mêmes sont données ici puisqu'elles sont identiques partout sur le champ de bataille.

A noter que rien n'est mentionné en ce qui concerne l'état-major, mais vous pouvez vous reporter à l'Acte I pour les lieux concernés (le monastère de San Elmo). Le général François Etalon de Viltoille s'y trouvera, mais prendra la fuite s'il se sent menacé (il n'engagera pas le combat et sera protégé par ses officiers). *Note de l'auteur : ce PNJ étant vraiment important dans la storyline du jeu, j'ai préféré le préserver du danger représenté pour les PJ. Si vous n'avez pas le même parti pris, libre à vous d'établir ses caractéristiques.*

Les soldats

Soldats montagnois (Brutes)	
Niveau de menace :	2
ND :	15
Initiative :	2g2
Attaque :	[nb]g2
Dommages :	6 (rapières) 15 (mousquets)

Les sorciers

Les sorciers Porté servant de messagers sont au nombre de trois : Geoffroy Bordieu de Sicée, Valentin Carbonneau de Crossette et Constantin Groulx de Pourcy. Par souci de simplification, les trois ont des caractéristiques identiques, mais on pourra toujours les différencier...

Ne sont pas détaillés non plus les points dévolus à chacun d'eux. En effet, il y a 6 points de saut différents sur le théâtre des opérations, et même un sorcier maître ne pourrait avoir des objets marqués dans autant de lieux. Les 6 lieux sont donc partagés entre les trois sorciers ; les trois ayant toujours moyen de rejoindre l'état-major au monastère de San Elmo.

Sorcier (Homme de main)	
Gaillardise :	3
Dextérité :	3
Esprit :	2
Détermination :	3
Panache :	3
Attaque (Escrime)	6g3
Parade (Escrime)	5g2 (ND: 20)
Dommages	5g2 (Rapière)
Attaque (Couteau)	6g3
Parade (Couteau)	5g2 (ND: 20)
Dommages	4g2 (Couteau)
Jeu de jambes	6g3 (ND: 20)
<b>Athlétisme :</b> Course de vitesse 3, Escalade 3, Jeu de jambes 3, Lancer 1, Nager 3 <b>Couteau :</b> Attaque 3, Parade 3, Lancer 2 <b>Escrime :</b> Attaque 3, Parade 3 <b>Sorcellerie Porté :</b> Adapte Atteindre 4, Attirer 4, Attraper 2, Ensanglanter 4, Harmonisation 4, Poche 3	

**Scène I : Artillerie**

Le principal régiment d'artillerie est positionné sur la Sierra de Calatrava qui surplombe le port d'Osuna. Sa mission est de pilonner le port de La Pasiega. Il bénéficie pour cela des derniers progrès réalisés par les fondeurs montagnois (voir la lettre du général en annexe).

Il est évident que les pièces d'artillerie sont fortement protégées par des nombreux fantassins et il va falloir ruser pour tenter de détruire les canons.

Le point de saut Porté n°2 se trouve dans une des tentes établies pour les officiers près des canons.

**Le général Pierre-Marie Mouchard de Pluchet**

Général Pierre-Marie Mouchard de Pluchet (Vilain)		
Gaillardise :	<b>3</b>	Arcane : Aucun
Dextérité :	<b>6</b>	Avantages : Réflexes de combat, Trait légendaire (Dextérité)
Esprit :	<b>3</b>	Ecole d'escrime de Tréville : Maître
Détermination :	<b>3</b>	Coup de pommeau (Armes lourdes) 5, Coup puissant (Armes lourdes) 5, Exploiter les faiblesses (Tréville) 5, Fente en avant (Armes lourdes) 5
Panache :	<b>4</b>	Apprenti : +5m de portée en +, +5 sur attaque baïonnette
Attaque (Arme lourde)	<b>10g7</b>	Compagnon : +10m de portée, dégainer/tirer en 1 action
Parade (Arme lourde)	<b>8g3 (ND: 30)</b>	Maître : +15m de portée, Dé d'héroïsme annule pénalités de tir
Dommmages	<b>6g2</b> (Epée large)	Armes lourdes : Attaque 5, Parade 5
Attaque (Arme à feu)	<b>10g7</b>	Armes à feu : Attaque 5, Recharger 5
Dommmages	<b>5g3</b> (Pistolets de gros calibre)	Couteau : Attaque 4, Parade 4, Lancer 3
	<b>5g4 / 5g3 / 3g2</b> (Tromblon)	Cavalier : Equitation 4, Sauter en selle 2, Voltige 2
Attaque (Couteau)	<b>10g6</b>	Athlétisme : Course de vitesse 2, Escalade 1, Jeu de jambes 3, Lancer 2
Parade (Couteau)	<b>8g3 (ND: 25)</b>	
Dommmages	<b>4g2</b> (Dague)	
Jeu de jambes	<b>6g3 (ND: 20)</b>	
Equitation	<b>7g3 (ND: 25)</b>	

**Scène 2 : Infanterie**

De nombreuses troupes attendent sur la cote ouest, principalement à Osuna, mais aussi à Sanlúcar de Barrameda plus au sud. Elles doivent attendre les navires de transport, mais seront présentes pour réagir aux attaques des résistants ou de tout autre agresseur.

Les résistants pourront parvenir à mobiliser et à forcer ces bataillons à se déplacer en les harcelant.

**Le point de saut Porté n°5** se trouve dans une tente de commandement positionnée hors des murs d'Osuna parmi les régiments stationnés là.

**Le général Martin Lazare de Sauveterre**

Général Martin Lazare de Sauveterre (Vilain)		
Gaillardise :	3	Arcane : Aucun
Dextérité :	5	Avantages : Réflexes éclairs, Trait légendaire (Dextérité)
Esprit :	3	Ecole d'escrime de Tréville : Maître
Détermination :	4	Coup de pommeau (Armes lourdes) 5, Coup puissant (Armes lourdes) 5, Exploiter les faiblesses (Tréville) 5, Fente en avant (Armes lourdes) 5
Panache :	4	Apprenti : +5m de portée en +, +5 sur attaque baïonnette
Attaque (Arme lourde)	10g5	Compagnon : +10m de portée, dégainer/tirer en 1 action
Parade (Arme lourde)	8g3 (ND: 30)	Maître : +15m de portée, Dé d'héroïsme annule pénalités de tir
Dommages	6g2 (Epée large)	Armes lourdes : Attaque 5, Parade 5
Attaque (Arme à feu)	10g5	Armes à feu : Attaque 5, Recharger 5
Dommages	4g3 (Pistolet)	Couteau : Attaque 4, Parade 4, Lancer 3
Attaque (Couteau)	10g5	Cavalier : Equitation 4, Sauter en selle 2, Voltige 2
Parade (Couteau)	8g3 (ND: 25)	Athlétisme : Course de vitesse 2, Escalade 1, Jeu de jambes 3, Lancer 2
Dommages	4g2 (Dague)	
Jeu de jambes	6g3 (ND: 20)	
Equitation	7g3 (ND: 25)	

Scène 3 : Guérilla

Un fort détachement de fantassins est à l'abri de la forêt de Bissa, côté est. Leur camp est caché à l'orée des bois avec une douzaine de barges de transbordement. Avant le lever du soleil, les soldats doivent mettre les barges à l'eau, y embarquer pour traverser le fleuve et prendre pied sur la rive est du fleuve.

Le point de saut **Porté n°3** se trouve dans une clairière où a été établi le poste de commandement du régiment d'infanterie.

Le général Jocelyn Bluteau de la Bochette

Général Jocelyn Bluteau de la Blochette (Vilain)	
Gaillardise :	3
Dextérité :	4
Espit :	4
Détermination :	3
Panache :	6
<hr/>	
Attaque (Escrime)	9g4
Parade (Escrime)	9g4 (ND: 30)
Dommages	5g2 (Rapière)
Attaque (Couteau)	8g4
Parade (Couteau)	8g4 (ND: 25)
Dommages	4g2 (Triple dague)
Jeu de jambes	7g4 (ND: 20)
Equitation	8g4 (ND: 25)
<p><b>Arcane :</b> Aucun</p> <p><b>Avantages :</b> Réflexes de combat, Réflexes éclairs, Trait Légendaire (Panache)</p> <p><b>Ecole d'escrime de Gautier : Maître</b>                  Désarmer (Couteau) 5, Double parade (Escrime/Couteau) 5, Exploiter les faiblesses (Gautier) 5, Lier (Couteau) 5</p> <p><b>Apprenti :</b> Pas de pénalité de main gauche, Augmentation gratuite sur Parade (Couteau)</p> <p><b>Compagnon :</b> Sur Lier, Dé d'Action gratuit pour Désarmer</p> <p><b>Maître :</b> Lier = défense active → arme liée, voir Compagnon</p> <p><b>Escrime :</b> Attaque 5, Parade 5</p> <p><b>Couteau :</b> Attaque 4, Parade 4, Lancer 3</p> <p><b>Cavalier :</b> Equitation 4, Sauter en selle 2, Voltige 2</p> <p><b>Athlétisme :</b> Course de vitesse 2, Escalade 1, Jeu de jambes 3, Lancer 2</p>	

**Scène 4 : Marine**

Les navires montagnois doivent pilonner La Pasiega et retenir l'armada. Leur objectif est de détruire les navires avant même qu'ils aient eu le temps de sortir de la rade.

Une seconde vague viendra récupérer les troupes à terre près d'Osuna pour les débarquer en ville.

L'amiral commandant la flotte se trouve à bord du navire amiral, la « Grande Hermine ». C'est aussi sur le pont de ce vaisseau que se trouve le point de saut Porté n°4.

**L'amiral Aubry Boniface Calmette de Janquin**

Amiral Aubry Boniface Calmette de Janquin (Vilain)		
Gaillardise :	<b>3</b>	Arcane : Aucun
Dextérité :	<b>3</b>	Avantages : Réflexes de combat, Trait Légendaire (Panache)
Esprit :	<b>4</b>	Ecole d'escrime de Valroux : Maître
Détermination :	<b>3</b>	Feinte (Escrime) 5, Double parade (Escrime/Couteau) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Marquer (Escrime) 5
Panache :	<b>7</b>	Apprenti : Pas de pénalité de main gauche, Augmentation gratuite sur Parade (Couteau)
Attaque (Escrime) <b>8g3</b>		Compagnon : Faire monter les enchères sur Augmentations
Parade (Escrime) <b>9g4 (ND: 30)</b>		Maître : +1 en Panache
Dommages <b>5g2</b> (Rapière)		Escrime : Attaque 5, Parade 5
Attaque (Couteau) <b>7g3</b>		Couteau : Attaque 4, Parade 4, Lancer 3
Parade (Couteau) <b>8g4 (ND: 25)</b>		Cavalier : Equitation 4, Sauter en selle 2, Voltige 2
Dommages <b>4g2</b> (Triple dague)		Athlétisme : Course de vitesse 2, Escalade 1, Jeu de jambes 3, Lancer 2
Jeu de jambes	<b>7g4 (ND: 20)</b>	
Equitation	<b>8g4 (ND: 25)</b>	



## Acte III : Un nouvel espoir

### Scène 1 : Le vent tourne

La bataille de La Pasiega fera rage de l'aube au coucher du soleil, sur terre, sur mer, dans les plaines et les bois. L'issue de la bataille dépendra comme on l'a dit précédemment de la stratégie mise en œuvre par les personnages. Quelque soit le vainqueur de la journée, le cours de la guerre en sera certainement fortement influencé :

- Si les montagnais sortent vainqueurs, ils pourront prendre pied sur la rive est du Rio de Delia, y transférer des troupes, et démarrer une offensive pour envahir la péninsule orientale de la Castille.
- Si les castillans sont gagnants, les troupes montagnaises sont au moins un temps dispersées dans la région. Les castillans, armée régulière et résistants, pourront en profiter pour reprendre les forts de la rive ouest du fleuve. Un coup important au moral des montagnais serait ainsi porté.
- Si aucun réel vainqueur ne se dégage de la bataille, le statu quo perdurera encore plusieurs semaines à cause de l'affaiblissement des deux partis.

### Scène 2 : Ce n'est qu'un au revoir !

La bataille de La Pasiega est une date importante, et un regain de ferveur soufflera dans le camp des vainqueurs. Qui que soient ces vainqueurs, le cours de la guerre reprendra ses droits, et les personnages seront devant un choix : s'engager et rester sur le long terme en Castille, ou reprendre leur propre route, loin du vacarme des combats.

#### Une suite « officielle » ?

Dans la chronologie fournie en page 121 du supplément « *La révolution montagnaise* », on peut lire la mention suivante :

***Période du 10 au 30 de Tertius 1668***

*El Vago sévit en plusieurs endroits sur le front montagnais. Il coupe les lignes de ravitaillement, sabote les sites réservés à l'artillerie et s'en prend aux escadrons de soldats.*

Ceci se déroule donc moins d'un mois après la date supposée de la bataille de La Pasiega (le 15 de Secundus). Je suis parti du principe que d'une manière ou d'une autre, les personnages et les résistants estiment qu'El Vago et ses compañeros sont les mieux placés pour exploiter les pouvoirs de l'Etouffoir de Porté de Benito Nuñez. L'objet est ainsi confié au cavalier masqué et celui-ci s'en sert à bon escient pour couper les lignes de communication et de ravitaillement de l'armée.

#### Et qu'est-ce qu'on fait maintenant ?

La campagne Larme Mundi se termine officiellement ici, et les personnages qui y ont survécu vont certainement voler vers d'autres aventures, mais lesquelles ? Voici donc quelques suggestions pour poursuivre dans la continuité de la campagne...

- **Servir la cause castillane**

Au cours des derniers jours, les personnages se sont engagés aux côtés des résistants. Ils ont prit part à leurs combats, et peuvent avoir envie maintenant de pleinement épouser leur cause. Leur engagement pourra alors être fait de combat, d'actions de guérilla, d'espionnage, de sauvetages et de bien d'autres choses encore...

- **Rejoindre Los Vagos**

Au cours du scénario « Une goutte dans la mer », les personnages ont eu l'occasion de rencontrer El Vago et de fraterniser avec ses compañeros. Au cours de leurs discussions avec eux, ils ont pu être séduits par leur cause et leurs façons d'agir. Les contacts étant établis, rejoindre Los Vagos sera probablement assez facile... A partir de là, toutes les aventures envisageables pour des aventuriers masqués sont possibles...

- **Rejoindre la Rilasciare**

Toujours dans le scénario « Une goutte dans la mer », les personnages peuvent être en contact avec l'Alliance de la Guérilla, l'une des factions de la Rilasciare. Comme pour Los Vagos, les personnages peuvent avoir envie de rejoindre cette société secrète. D'autres aventures sont alors possibles dans des styles bien différents...

- **Rejoindre les Frères de la Côte**

A leur arrivée en Castille, les personnages ont pu croiser la route du capitaine Allende à bord du Pendu. S'ils ont le pied marin, ils pourront être tentés de prendre la mer et de rejoindre l'équipage d'un des navires des Frères de la Côte...

- **Rentrer en Avalon**

N'oublions pas que les personnages se trouvent en Castille à l'initiative de Sir Nathaniel Patterson, marchand d'armes avalonien (voir le scénario « Et les ruisseaux formeront des fleuves »). Leur navire, le « Valiant Heart », est à quai à La Pasiega en attendant le retour des personnages. La suite logique serait qu'ils remontent à son bord pour rentrer en Avalon. Ils pourront alors à nouveau être employés par Sir Patterson pour d'autres missions et d'autres voyages.

- **Rester en Castille**

Après la bataille de La Pasiega, les personnages peuvent passer facilement sur la rive est du Rio de Delia dans la zone libre de Castille. Ils peuvent alors souhaiter poursuivre leurs pérégrination dans ce pays, mais loin du front et de la guerre...



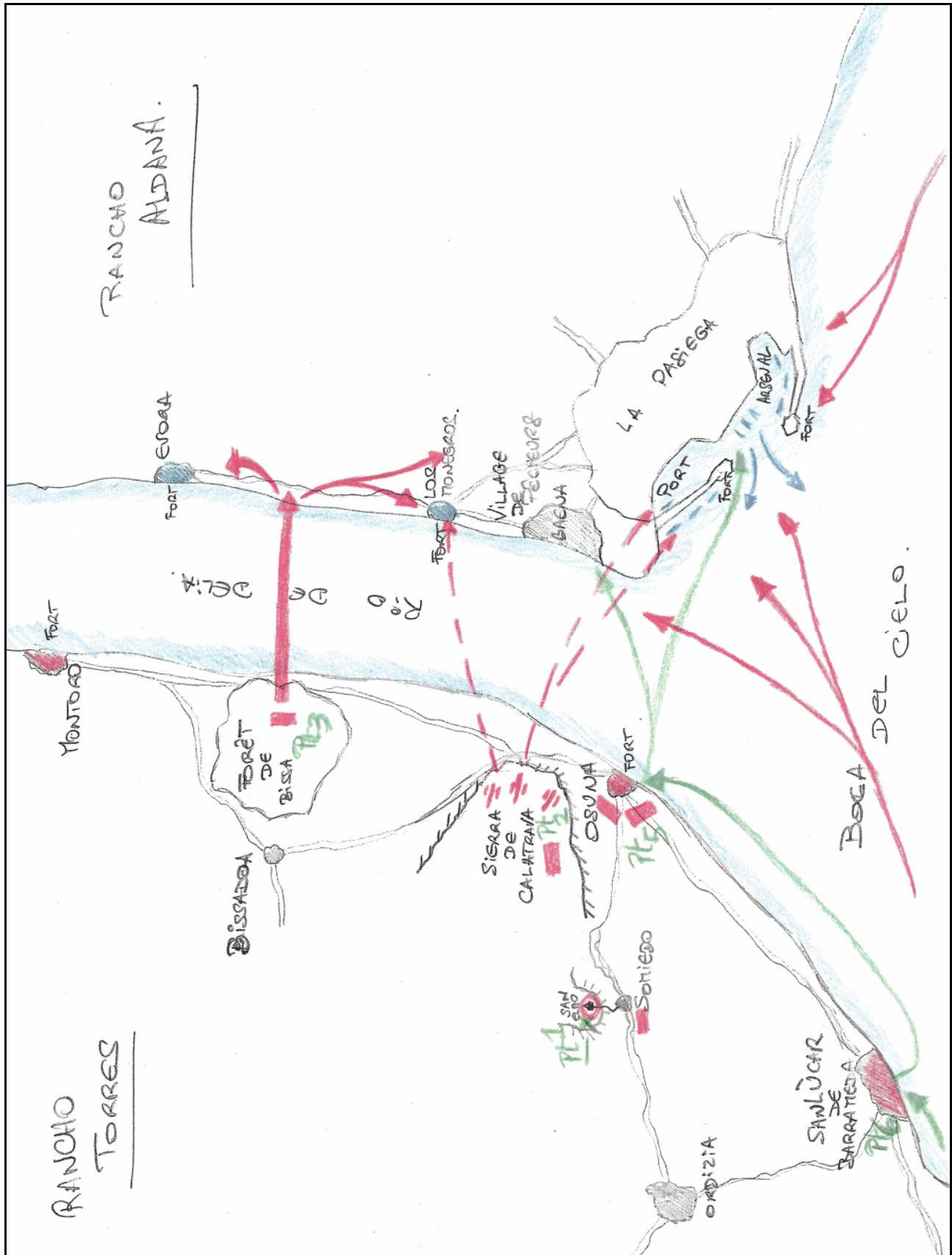
N'en doutons pas, les personnages (et leurs joueurs) sauront faire le bon choix pour vivre de nouvelles aventures palpitantes !

Ainsi prend fin la campagne Lacrime Mundi, mais loin d'être une fin, faisons en sorte que cela ne soit que le début de nouveaux récits épiques et héroïques. Merci à tous ceux qui ont suivi ces aventures et qui les ont appréciées !

~~~~~ F I N ~~~~~

Annexes

Annexe I : Carte des mouvements de troupes



Annexe 2 : Courrier du charpentier

*Sissadoa,*

*Amordi, le 10 de Secundus 1668*

*Général,*

*Comme prévu, votre commande de douze barges de transbordement sera honorée en temps et en heure. Selon vos instructions, les embarcations vous seront livrées dans la forêt sise à une demi-lieue à l'est de Sissadoa, en bordure du Rio de Delia.*

*Votre serviteur,*

*Ascensio Phascarillo*

Annexe 3 : Liste des navires engagés

Bureba,

Verdi, le 9 de Secundus 1668

Général,

Suite aux réquisitions qui ont été communiquées aux états-majors, les escadres engagées dans les opérations nous confirment la participation à l'offensive « Sol Invictus » des bâtiments listés par la présente.

Votre sincèrement dévoué,

Amiral Aubry Boniface Calmette de Janquin

La Grande Hermine

(navire amiral, point Quatre)

L'Ouragan

La Rapière

La Hallebarde

La Boudeuse

Le Vigilant

L'Aconit

La Croix du Sud

Le Fier Beaupré

L'Audacieuse

Le Tenace

Le Capricorne

Le Téméraire

Le Tonnerre

Le Cormoran

La Capricieuse

L'Exécutant

La Fougueuse

L'Isard

La Persévérante

Le Saphir

L'Arum

La Belle Poule

*Annexe 4 : Courrier du général d'artillerie*

*Ordizia,*

*Terdi, le 11 de Secundus 1668*

*Général,*

*Ce sont de bonnes nouvelles que je vous apporte par ce pli. En effet, mes artilleurs ont œuvré jour et nuit depuis plusieurs semaines et le résultat est au-delà de nos espérances. Les essais sont plus que concluants puisque les nouveaux canons fondus selon vos instructions nous donnent une portée plus efficace d'un tiers par rapport aux modèles de la génération précédente. Ceci nous permettra comme prévu de bombarder La Pasiega depuis le site que vous avez désigné.*

*Le bataillon d'artillerie sera en place comme prévu au soir du 14.*

*Votre fidèle et dévoué,*

*Général Pierre-Marie Mouchard de Pluchet*

*Annexe 5 : Le commandant Jack Sutler, alias La Guigne*

Durant le scénario « Et les ruisseaux formeront des fleuves », un vaisseau pirate, l'Exécutant, a croisé la route des personnages. Il s'agit d'un navire corsaire au service de la marine montagnaise. Pour avoir plus de détails, reportez-vous au scénario en question.

Lors de la bataille de La Pasiega, l'Exécutant est engagé aux côtés des navires montagnais et prend donc part aux combats se déroulant au large.

Si les personnages ont l'occasion de combattre ce navire et d'affronter son équipage, ils auront sans doute en face d'eux son commandant, un certain Jack Sutler.

| Commandant Jack Sutler (Vilain)                                                                                                   |                |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| Gaillardise :                                                                                                                     | 3              |
| Dextérité :                                                                                                                       | 6              |
| Esprit :                                                                                                                          | 4              |
| Détermination :                                                                                                                   | 4              |
| Panache :                                                                                                                         | 4              |
| <hr/>                                                                                                                             |                |
| Attaque (Escrime)                                                                                                                 | 10g7           |
| Parade (Escrime)                                                                                                                  | 9g4 (ND: 30)   |
| Dommmages                                                                                                                         | 5g2 (Sabre)    |
| Attaque (Arme à feu)                                                                                                              | 10g8           |
| Dommmages                                                                                                                         | 4g3 (Pistolet) |
| Attaque (Couteau)                                                                                                                 | 10g6           |
| Parade (Couteau)                                                                                                                  | 8g4 (ND: 25)   |
| Dommmages                                                                                                                         | 4g2 (Couteau)  |
| Jeu de jambes                                                                                                                     | 8g4 (ND: 25)   |
| Equilibre                                                                                                                         | 9g4 (ND: 30)   |
| <hr/>                                                                                                                             |                |
| Arcane : Bavard (Travers)                                                                                                         |                |
| Avantages : Trait Légendaire (Dextérité), Réflexes éclairs                                                                        |                |
| Ecole d'escrime de Rasmussen : Maître                                                                                             |                |
| Coup de pommeau (Armes à feu) 5, Tir d'adresse (Armes à feu) 5, Exploiter les faiblesses (Rasmussen) 5, Recharger (Armes à feu) 5 |                |
| Apprenti : Dégainer & tirer en une action                                                                                         |                |
| Compagnon : Interruption pour tirer, +10m de portée                                                                               |                |
| Maître : 1 Action pour viser = +1g0 aux dommmages                                                                                 |                |
| Escrime : Attaque 5, Parade 5                                                                                                     |                |
| Couteau : Attaque 4, Parade 4, Lancer 3                                                                                           |                |
| Armes à feu : Attaque 6, Recharger 5                                                                                              |                |
| Athlétisme : Course de vitesse 2, Escalade 1, Jeu de jambes 4, Lancer 2, Equilibre 5                                              |                |