

---

*Les Secrets de la Septième Mer*

---

# *Le rive de Légion*

---

*Ecrit par Golf*  
*Novembre 2008*

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

---

**Tables des matières**

Tables des matières ..... 2

Synopsis ..... 3

Pour la petite histoire ... ..... 3

Introduction ..... 4

Acte I : Nous sommes là pour vous aider ! ..... 4

    Scène 1 : Le décès du neveu ..... 4

    Scène 2 : Des rêves troublants ..... 5

    Scène 3 : Une fièvre inquiétante ..... 6

Acte II : Nous sommes là pour vous arrêter ..... 7

    Scène 1 : Révélation d'une sorcière ..... 7

    Scène 2 : La chambre ardente ..... 9

Acte III : Nous sommes là pour vous sauver ..... 10

    Scène 1 : L'exécution ..... 10

    Scène 2 : Les adieux ..... 12

Annexes ..... 13

    Annexe 1 : Les personnages ..... 13

        Don Emilio Aldana de Gallegos ..... 13

        Donna Angelica Aldana de Sandoval ..... 14

        Ochoa Aznaro ..... 15

        Père Salazar de Aquila ..... 16

### Synopsis

Au cours de leurs pérégrinations, les personnages tentent de sauver un jeune noble victime d'une embuscade. Malheureusement, celui décèdera rapidement des suites de ses blessures. Dans un dernier souffle, il fera promettre aux personnages d'aller voir ses parents pour leur annoncer sa mort et leur remettre la bague de sa famille.

Alors que les personnages se rendent chez Don Emilio Aldana de Gallegos, un riche éleveur de chevaux et de taureaux de San Eliseo, ils ont la désagréable surprise de constater que d'autres visiteurs sont déjà présents. En effet, une dizaine de chevaux aux couleurs de l'Inquisition sont attachés dans la cour de l'hacienda... Donna Angelica semble gravement malade, et le père Salazar de Aquila paraît avoir sa petite idée concernant la nature du mal qui affecte l'épouse de Don Emilio. Les personnages seront-ils du même avis ?

### Pour la petite histoire...

Entre le printemps 2005 et la fin de l'année 2007, mes joueurs et leurs personnages ont participé à la campagne Gemini réalisée par mes soins (non publiée à ce jour). Tout au long de l'année 2008, ils ont participé (pour la plupart avec de nouveaux personnages) à la campagne Lacrime Mundi (publiée sur le site du *Capharnaüm de Grolf*).

Ceux qui ont lu la campagne Lacrime Mundi ont pu croiser l'un des PJ de la campagne Gemini (Mikhaïl Vassilievitch dans *l'Eau de Feu*) ou encore le pire ennemi de Lucas, un autre PJ (Jack Sutler, capitaine de l'Executant, dans *Et les ruisseaux formeront des fleuves* et dans *Une nouvelle vague d'espoir*). J'ai cherché en cela à assurer une certaine continuité entre les deux campagnes, parfois par de simples petits clins d'œil, parfois par des références directes via des personnages connus des joueurs.

Le présent scénario, *Le rire de Légion*, s'inscrit pleinement dans cette histoire. En effet, les deux principaux personnages, Don Emilio Aldana de Gallegos et Donna Angelica Aldana de Sandoval sont les parents de Juan, l'un des PJ mort au début de la campagne Gemini, et l'oncle et la tante d'un autre PJ (du même joueur), Druss, mort au dixième scénario de la campagne Lacrime Mundi. Druss a vécu ainsi une grande partie de la campagne Gemini et la totalité de la seconde campagne. C'est la mort de leur fils, puis de leur neveu, qui va déclencher les terribles événements de ce scénario.

Pour mes joueurs, la campagne Lacrime Mundi était prévue pour ne compter que dix scénarios, et ils n'ont découvert qu'au terme du dernier, après la bataille de La Pasiéga (*Une nouvelle vague d'espoir*) qu'une onzième et ultime aventure les attendait... Une surprise, un bonus en quelque sorte.

C'est donc avec *Le rire de Légion* que s'est conclu en Novembre 2008 le second cycle de campagne dans le monde de Théah mené avec un groupe de joueurs à peu près identique à celui qui l'avait entamé près de trois ans et demi plus tôt.

Peut-être que l'avenir verra le retour de certains de ces Héros, pour le meilleur et sans doute pour le pire... qui sait ?

Ce scénario a été modifié et réaménagé pour pouvoir être joué en « one-shot » par des personnages n'ayant rien à voir avec les deux campagnes citées. Dans sa forme originelle, la première scène n'existait pas, mais le personnage en question était un PJ mort lors de la bataille de La Pasiéga. Don Emilio et Donna Angelica étaient donc son oncle et sa tante... Un autre PJ, amnésique, était un ancien inquisiteur ami d'Ochoa Aznaro. Mais celui-ci avait tenté de l'assassiner, le PJ avait perdu la mémoire dans le combat et Ochoa l'avait laissé pour mort. La rencontre et le recouvrement de mémoire du PJ ne manquèrent pas de piquant...

## Introduction

Alors qu'ils voyagent sur une route de Castille (de préférence du côté de San Eliseo, dans le Rancho Gallegos), les personnages aperçoivent au loin une scène de combat : un jeune noble est attaqué par de nombreux assaillants. Il semble sur le point de succomber à ses blessures.

## Acte I : Nous sommes là pour vous aider !

### Scène 1 : Le décès du neveu

Un soleil de plomb, une route poussiéreuse de la campagne castillane, et au loin, le tintement d'épées et des éclats de voix qui semblent indiquer qu'une violente échauffourée est en train de se dérouler à deux pas de là.

En se rapprochant du lieu d'où semblent venir les bruits, les personnages aperçoivent la scène d'un combat plutôt déséquilibré : un jeune homme est encerclé d'une douzaine d'hommes. A leurs pieds, une dizaine de cadavres. Autour d'eux, de nombreux chevaux se sont écartés pour éviter les coups et paître sur les bas-côtés. L'homme semble en très mauvaise posture, malgré une combativité remarquable.

Là, en toute logique, l'honneur et le courage des personnages devraient leur commander d'intervenir pour sauver cet homme en grande difficulté.

### Les agresseurs

Ces hommes sont des bandits de grand chemin...

Chef des bandits (Homme de main)	
Gaillardise :	2
Dextérité :	3
Esprit :	2
Détermination :	2
Panache :	3
Attaque (Escrime) :	6g3
Parade (Escrime) :	5g2 (ND: 20)
Dommages :	4g2 (Rapière)
Attaque (Couteau) :	6g3
Parade (Couteau) :	5g2 (ND: 20)
Dommages :	3g2 (Couteau)
Jeu de jambes :	5g2 (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 1 <b>Escrime :</b> Attaque 3, Parade 3	

Bandits (2 bandes de 6 Brutes)	
Niveau de menace :	2
ND :	15
Initiative :	2g2
Attaque :	[nb]g2
Dommages :	6 (rapières)

### Dans un dernier souffle

Pendant que les personnages interviennent et se lancent à l'assaut des bandits, leur cible reçoit un nouveau coup et tombe à terre. Les agresseurs se retournent alors pour faire face aux personnages.

A l'issue du combat, les personnages peuvent se rendre auprès de la victime. L'homme respire encore, mais avec grande difficulté. Un simple jet de Diagnostic permettra de se rendre compte qu'il n'en a plus pour longtemps à vivre.

L'homme murmure plus qu'il ne parle et ses propos sont très saccadés et entrecoupés de profondes respirations. Il dit s'appeler Alejandro Druss McCain, et être le neveu de Don Emilio Aldana de Gallegos et de Donna Angelica Aldana de Sandoval. Il demande aux personnages de prendre la bague de famille qu'il porte au doigt et de la leur apporter chez eux, à San Eliseo. Il s'agit d'un bijou transmis dans sa famille depuis des générations (un saphir serti sur un anneau en or). Alejandro n'aura que le temps de faire promettre aux personnages d'exaucer son vœu, et rendra son dernier souffle.

Un jet d'esprit sous un ND de 25 permettra de savoir que Don Emilio Aldana de Gallegos est un éleveur réputé de chevaux et de taureaux, et que Donna Angelica Aldana de Sandoval doit très probablement être apparentée à la famille royale (d'après son nom, tout simplement).

Reste à savoir si les personnages tiendront leur promesse de rapporter la bague d'Alejandro à son oncle et à sa tante à San Eliseo, et de leur annoncer sa mort.

**Scène 2 : Des rêves troublants**

En arrivant dans la ville de San Eliseo, les personnages peuvent se renseigner pour savoir où se trouve l'hacienda de **Don Emilio Aldana de Gallegos** et **Donna Angelica Aldana de Sandoval**. Nous sommes en fin de matinée...

**San Eliseo** (Rancho Gallegos)  
 Population : 22.000 habitants

Avec une population de plus de 20.000 habitants, San Eliseo est la deuxième ville de Gallegos. Le port marchand animé se glorifie de ses promenades alignées de palmiers, de ses magnifiques tavernes et de ses cafés en plein air. Ses plages sont belles et vastes, et des centaines de personnes se rendent chaque jour sur le bord de mer. Des biens venant de tout Théah, on trouve ici tout ce dont on a besoin.

*Extrait du supplément sur la Castille, page 40*

**Les lieux**

L'hacienda de **Don Emilio**, située près du front de mer, est une grande propriété typique de l'architecture castillane. Ses bâtiments blancs à colonnades resplendissent sous le doux soleil du mois de Tertius 1668. En entrant dans cette vaste propriété, on peut apercevoir un grand corral où sont regroupés des taureaux (destinés à la corrida) et un autre avec des pur-sang castillans. Si le calme semble régner dans la propriété et si les serviteurs vaquent à leurs travaux quotidiens, un élément détonne tout de même quelque peu dans la grande cour. En effet, devant les écuries, une dizaine de chevaux sont attachés devant les abreuvoirs. Sur leur dos, des casaques rouges frappées de la croix des prophètes signalent la présence d'inquisiteurs dans les parages.

**Le début de l'histoire**

Depuis quelques semaines, **Donna Angelica** est la proie de cauchemars et son sommeil est des plus troublés. Elle est d'autant plus fatiguée en journée, et une certaine langueur s'est emparée d'elle. Elle paraît éteinte et déprimée.

Elle a confié à son confesseur que ses rêves traduisent ses craintes qu'il ne soit arrivé malheur à son neveu Alejandro. Elle y revoit également son fils Juan mort il y a plusieurs mois, ainsi que ses propres parents décédés des années plus tôt, ou d'autres membres disparus de sa famille. Les âmes de morts proches paraissent venir hanter ses nuits.

Son confesseur se déclarant impuissant à pouvoir l'aider, il a lui-même pris l'initiative de faire appel à un prêtre plus qualifié. Le **père Salazar de Aquila**, réputé pour ses exorcismes parfois spectaculaires, est en effet de passage dans la région de San Eliseo où il vient de siéger dans un tribunal de l'Inquisition il y a quelques jours à peine. C'est donc tout naturellement qu'il est venu avec son escorte du moment, une dizaine d'inquisiteurs.

### Un accueil mitigé ?

A l'arrivée des personnages sur place, un majordome va au devant d'eux et leur indique que la propriété vit des temps troublés et que si la raison de leur visite n'est ni urgente ni importante, il serait judicieux de la reporter à un jour plus propice. Le majordome, nommé **Francisco** (35 ans), sera d'abord réticent à expliquer ce qu'il se passe ici, mais sur l'insistance des personnages il pourra en dire un peu plus : voir l'encadré « le début de l'histoire ».

### Des invités gênants

Le père Salazar et son escorte d'inquisiteurs sont arrivés tôt le matin même. Ils ont fait connaissance avec Don Emilio et Donna Angelica, et le père Salazar s'est entretenu durant une heure avec celle-ci en privé. Après cela, le père Salazar, Don Emilio et Donna Angelica sont allés prier tous les trois dans la petite chapelle aménagée dans l'hacienda (à côté du bâtiment principal). Les personnages arrivent sur place durant leur recueillement. Après avoir discuté avec Francisco, le majordome, les personnages entrent dans la cour de l'hacienda. A ce moment-là, le frère Ochoa Aznar, chevalier inquisiteur sort dans la cour pour prendre l'air. Il aperçoit et salut les personnages.

Ochoa pourra discuter quelques minutes avec les personnages, puis il les fera rentrer dans la maison et les conduira dans la salle à manger toute proche, où les autres inquisiteurs sont en train d'attendre le repas en se réchauffant près d'un bon feu de cheminée. (Ils sont au nombre de dix, mais attention, ce sont des hommes de main !)

### Le repas

Après leurs prières, Salazar, Emilio et Angelica rentrent dans la maison et viennent saluer les personnages. Don Emilio invite les personnages à prendre le déjeuner avec eux et demande aux serveurs de dresser la table. A un bout de la grande table se trouvent donc Don Emilio, Donna Angelica, le père Salazar de Aquila, Ochoa Aznar, et les personnages. A l'autre bout, un peu à l'écart, les dix inquisiteurs sous les ordres d'Ochoa.

C'est l'occasion pour les personnages de leur faire part de la mort d'Alejandro. A cette annonce, Donna Angelica commencera à se sentir mal et avant de s'évanouir, elle dira dans un souffle qu'elle l'avait pressenti et que ses cauchemars les plus sombres se révèlent vrais et annonceurs de grands malheurs.

### Scène 3 : Une fièvre inquiétante

Depuis l'annonce de la mort d'Alejandro, Donna Angelica est alitée et plongée dans une léthargie dont rien ne semble pouvoir la sortir. Durant son sommeil, elle murmure des propos incohérents, elle semble délirer. Le père Salazar de Aquila se tient à son chevet pour prier pour sa guérison et le salut de son âme.

Un jet de Diagnostic de la part d'un personnage ou d'un médecin que l'on peut faire venir de San Eliseo sous un ND de 30 permettra de déterminer que Donna Angelica est plongée dans un profond sommeil, mais qu'elle ne paraît pas souffrir d'une maladie physique ou d'un empoisonnement. Par contre, son front est chaud, comme si elle avait de la fièvre.

De plus, par moment elle délire et prononce des propos incohérents. Elle parle d'abord de son fils, Juan, mort plusieurs mois plus tôt en Montaigne, puis d'Alejandro, mort récemment sous les coups de bandits de grand chemin. Ensuite, c'est plus difficile à cerner. Elle semble parler de ses parents décédés des années auparavant, d'autres membres de sa famille. Les esprits des morts semblent hanter ses rêves et ses cauchemars. Elle évoque des visions horribles, des visions d'enfer. Elle prononce des paroles relatives aux prophètes, à Theus et à Légion. Autant de propos qui commencent à horrifier le père Salazar.

## Acte II : Nous sommes là pour vous arrêter

### Scène I : Révélation d'une sorcière

Face aux propos tenus par Donna Angelica, le père Salazar commence à évoquer un possible cas de possession démoniaque. Il décide donc de tenter un exorcisme pour essayer de la sauver. Il aura lieu le soir même (le feu la nuit sera bien plus spectaculaire, nous le verrons par la suite).

Il demande à tout le monde de sortir de la chambre. Ensuite, il demande de rassembler des cierges ou des bougies pour les disposer autour du lit afin d'apporter « la lumière de Theus » à la malheureuse. Il demande à quatre inquisiteurs de se disposer près du lit, pour dit-il, lui tenir les bras et les jambes car lorsque le démon cherchera à fuir l'exorcisme, il soumettra le corps de Donna Angelica à de violents soubresauts ; il faut donc la protéger. D'autres inquisiteurs se placent au pied du lit pour intervenir en cas de besoin. Les autres ne sont pas bien loin.

La porte de la chambre n'est pas fermée, mais le père Salazar demande aux personnages de ne pas y rester. A la limite, ils peuvent attendre dans le couloir, mais il exige le plus grand calme.

#### La cérémonie

Dès que tout est prêt, le père Salazar démarre le cérémonial de l'exorcisme. Il commence par la lecture de passages du Livre des Prophètes. Durant la lecture, il exécute des signes de croix au dessus de la patiente. De temps en temps, il s'interrompt pour « l'asperger » d'eau bénite.

#### Conseils de mise en scène

Sans aller jusqu'à rejouer la fameuse scène du film « L'Exorciste », c'est ici l'occasion de jouer sur la mise en scène et les accessoires. Les bougies ou au moins la lumière. La musique est sans doute aussi un élément essentiel, pour poser une ambiance plutôt inquiétante, voire tendue, par exemple avec une musique tirée d'un film comme Dracula (de Francis Ford Coppola). Enfin, pour jouer à fond le prêtre, il est important d'avoir sous la main une bible ou un missel, et d'en lire des passages.

Il va falloir en faire des tonnes, mais le plus important est de jouer le crescendo. La séance doit commencer par une simple lecture et des prières, et monter petit à petit jusqu'à l'explosion.

#### La révélation

Au fur et à mesure, la tension monte et devient de plus en plus palpable. Donna Angelica semble réagir aux prières du père Salazar et prise de mouvements nerveux des membres et de la tête. Un souffle d'air intangible agite la flamme des bougies. Les flammes semblent même grandir par moment.

Puis, tout à coup, les bougies dégager une vive lumière et la chaleur va monter dans la chambre, à tel point que des tissus vont prendre feu : rideaux, draps, tapisseries ; le feu va rapidement se propager et prendre de l'ampleur. Et subitement, Donna Angelica se redresse et s'assoit dans le lit. Lorsqu'elle ouvre les yeux, ses orbites sont entièrement blanches (comme des yeux d'aveugle).

Elle tend les bras devant elle, et précisément à ce moment-là, les flammes prennent la forme de petits humanoïdes qui commencent à danser dans la pièce (elle est toujours inconsciente et ses pouvoirs El Fuego Adentro se déchaînent malgré elle). Immédiatement, le père Salazar ordonne aux inquisiteurs de se saisir de Donna Angelica et de l'arrêter. Il la traite de sorcière, d'hérétique, de suppôt de Légion. Il ordonne qu'elle soit emmenée pour être emprisonnée et jugée en tant que telle.

**L'arrestation**

Les inquisiteurs, y compris Ochoa Aznaro, se jettent dans la chambre malgré le feu pour s'emparer de Donna Angelica. Toute personne tentant de s'interposer sera combattue farouchement les armes à la main.

Défenseurs de la Foi (Homme de main)	
Gaillardise :	<b>3</b>
Dextérité :	<b>3</b>
Esprit :	<b>2</b>
Détermination :	<b>2</b>
Panache :	<b>3</b>
Attaque (Escrime)	<b>6g3</b>
Parade (Escrime)	<b>5g2 (ND: 20)</b>
Dommages	<b>5g2 (Rapière)</b>
Attaque (Couteau)	<b>6g3</b>
Parade (Couteau)	<b>5g2 (ND: 20)</b>
Dommages	<b>4g2 (Couteau)</b>
Jeu de jambes	<b>5g2 (ND: 20)</b>
<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	

*Voir les caractéristiques d'Ochoa Aznaro en annexe.*

N'oubliez pas que le feu continue à se propager dans la chambre et petit à petit dans le reste de l'hacienda. Les circonstances et la force des inquisiteurs doivent faire que les personnages ne pourront pas sauver Donna Angelica. Don Emilio, lui, est atterré par ce qu'il se passe. Il sent que les derniers lambeaux de sa vie sont en train de se consumer et il peine à trouver la force de réagir.

Durant l'affrontement, un inquisiteur quitte la propriété sur l'ordre du père Salazar pour aller chercher des renforts auprès des autorités de la ville et de l'Eglise. Assez rapidement donc, des soldats vont arriver et investir les lieux, bloquant définitivement toute tentative de sauver Donna Angelica.

Elle est emmenée en ville et emprisonnée pour être jugée. Pour les personnages, tout va dépendre de leur réaction suite à la cérémonie d'exorcisme. Si leur opposition a été farouche, ils pourront éventuellement être arrêtés aussi. Ils devront toujours avoir la possibilité de fuir.

S'ils ont rapidement rendu les armes, ils seront laissés libres et pourront même témoigner lors du procès à venir. Don Emilio, lui, aura eu du mal à réagir et sera donc laissé en liberté.

L'incendie sera finalement maîtrisé par l'ensemble des serviteurs et des soldats, mais des flammes continueront à brûler une partie de la nuit. La lueur sera visible de loin, rendant presque un spectacle apocalyptique.



### *Scène 2 : La chambre ardente*

Face à la gravité des faits, un tribunal exceptionnel de l'Inquisition est organisé pour le lendemain même de l'exorcisme. Là aussi, ce sera l'occasion d'une grande mise en scène pour le meneur de jeu.

La plus grande salle de l'hôtel de ville de San Eliseo est réquisitionnée par le père Salazar pour y tenir l'audience du procès. Celle-ci se tiendra en public, et un certain nombre de témoins « de moralité » seront convoqués. Don Emilio et Donna Angelica sont des gens connus, reconnus et très appréciés en ville et dans la région, le peuple les soutiendra naturellement.

Malgré tout, force est de reconnaître que les choses sont quasiment jouées d'avance : Donna Angelica est une sorcière, et ce « simple » élément suffit à la condamner. Le fait qu'elle soit liée à la famille royale ne suffira pas à effacer son héritage flamboyant.

#### **L'audience**

Le procès se tient sous haute sécurité. De nombreux soldats sont là pour assurer le calme et la bonne tenue de l'audience. Les armes sont interdites dans l'enceinte de l'hôtel de ville et sont donc réquisitionnées à l'entrée par les soldats.

Don Emilio demandera aux personnages de ne rien tenter durant le procès car cela ne ferait qu'envenimer les choses et jouer contre sa femme. Dans cette optique là, il ne faut pas non plus que cette scène dure très longtemps car les personnages seront probablement essentiellement spectateurs, les joueurs risquent donc de s'ennuyer et de perdre le fil. Pour maintenir le rythme et la tension, il est important de les impliquer. Aussi, il est intéressant de les faire témoigner devant le tribunal de l'Inquisition, et même que chaque joueur se tienne debout comme s'il était à la barre.

#### **Le tribunal**

Dans la grande salle, une longue table a été aménagée, et les magistrats viennent y siéger. Ces derniers sont le père Salazar, grand inquisiteur, Rodrigo Carrera, juge de San Eliseo, et enfin, Franco Torres, procureur.

#### **Les témoins**

Les témoins convoqués sont d'une part ceux qui ont assisté aux événements de la veille au soir, et d'autre part les connaissances ou relations de Donna Angelica qui viendront témoigner de sa moralité. Don Emilio et les personnages seront bien évidemment appelés à témoigner, ainsi que Ochoa Aznaro, les autres inquisiteurs, certains serviteurs de l'hacienda, ou encore des clients ou des magistrats de San Eliseo.

#### **Le déroulement**

Durant toute l'audience, même si c'est le juge Carrera qui mène les débats, c'est le père Salazar qui a l'emprise sur le procès. Chaque témoin qui pourra dire quelque chose en faveur de l'accusée sera immanquablement contré par l'inquisiteur. Il s'ingéniera à poser des questions dont les réponses iront forcément dans le sens de son propos.

#### **Le verdict**

Sans surprise, Donna Angelica sera condamnée à mort pour sorcellerie, hérésie et propos blasphématoires à l'encontre de Theus et des prophètes (durant sa léthargie la veille au soir). Elle est condamnée à être décapitée le lendemain à midi en place publique (bien évidemment, eu égard à ses pouvoirs, il serait difficile de la brûler sur un bûcher...). Elle est réincarcérée entre temps.

## Acte III : Nous sommes là pour vous sauver

### Scène I : L'exécution

Il est maintenant clair que si les personnages n'agissent pas, Donna Angelica va mourir sous les coups du bourreau. La prison étant située juste à côté de l'hôtel de ville, il faut oublier une intervention durant le transfert après le procès. De même lors de l'exécution puisque celle-ci aura lieu sur une estrade montée sur la grande place devant ces bâtiments. Sa construction est ordonnée dès la fin de l'audience (et pourrait même débiter avant même que les gens entrent dans la salle pour y assister afin de rajouter de la tension au procès).

#### Les lieux

L'exécution doit donc avoir sur la place principale de San Eliseo sur laquelle se trouvent les grands bâtiments de la cité : hôtel de ville, prison, grande église, grande auberge, une magnifique fontaine ancienne, etc. N'hésitez pas à beaucoup décrire tous ces édifices car les joueurs vont probablement préparer un plan d'action pour sauver Donna Angelica durant la cérémonie.

L'estrade est montée sur la place devant l'hôtel de ville. A côté, des gradins sont aussi construits pour y accueillir les dignitaires de la ville et de l'église. Ces deux plans surélevés seront autant de bases pour un combat spectaculaire...

#### Le déroulement (théorique)

L'exécution est prévue pour midi. Le public se rassemblera sur la place bien avant. Les dignitaires, eux, n'arriveront qu'au dernier moment pour s'installer sur les gradins. Parmi eux, les magistrats ayant présidé le tribunal, ainsi que le bourgmestre, ses conseillers, des marchands importants, etc.

Pendant ce temps, le bourreau aigüise une grande épée large sur l'estrade. Un billot est placé devant lui.

La sécurité de la place est assurée par plusieurs dizaines de soldats castillans. Autour de l'estrade, quelques-uns des inquisiteurs (en tout cas ceux qui ont survécu aux événements de l'hacienda). Les autres inquisiteurs sont chargés, avec Ochoa Aznaro, d'aller chercher Donna Angelica à la prison toute proche, et de l'escorter jusqu'au bourreau.

La cérémonie est très simple :

- Une fois Donna Angelica sur l'estrade, le juge Carrera lit l'acte d'accusation et de condamnation,
- Le juge au bourreau de procéder à l'exécution.
- Donna Angelica est placée à genoux la tête sur le billot.
- Le bourreau lève son épée large et décapite Donna Angelica.

Ca, c'est la théorie. Maintenant, les personnages vont sans doute venir bouleverser cet ordre bien établi.

#### Le déroulement (réel)

- Si les personnages n'interviennent pas, tout se déroule comme mentionné ci-dessus, mais au moment où le bourreau lève son épée pour décapiter Donna Angelica, Don Emilio, qui s'était placé dès le début devant l'estrade, dégaine un pistolet et abat le bourreau. Il tentera ensuite de passer le cordon de sécurité formé par les soldats afin de rejoindre sa femme sur l'estrade. La bagarre générale éclate alors.
- Si les personnages interviennent, il est probable que d'une manière ou d'une autre, la bagarre générale éclate.

Une fois le combat engagé sur la place d'arme, il est important de lui donner un peu de suspens en y injectant de nouveaux protagonistes d'un côté comme de l'autre, sans toutefois qu'il aille jusqu'à durer des heures dans la partie.

- Le premier mouvement sera pour la foule : le risque d'être blessé incite beaucoup de gens à prendre la fuite et à quitter la place.
- Ce sont les soldats castillans qui feront face en premier. Ils viendront s'opposer à toute personne tentant de sauver Donna Angelica ou de s'en prendre à un personnage officiel sur les gradins. Ils sont très nombreux, mais peu résistants. Ils doivent tout de même opposer une certaine résistance aux personnages.

### Soldats castillans (Brutes)

Niveau de menace :	<b>2</b>
ND :	<b>15</b>
Initiative :	<b>2g2</b>
Attaque :	<b>[nb]g2</b>
Dommages :	<b>6 (rapières)</b>

- Quelques citoyens plus courageux que les autres viennent prendre le parti de Don Emilio et des personnages. C'est un renfort mineur, mais qui peut faire vaciller le moral des soldats. Considérer les citoyens comme des brutes de niveau de menace 1 si vous souhaitez les jouer réellement.
- Les inquisiteurs ( survivants des événements de l'hacienda ) entrent dans le combat.

### Défenseurs de la Foi (Homme de main)

Gaillardise :	<b>3</b>	<b>Athlétisme :</b> Course de vitesse 3, Escalade 3, Jeu de jambes 3, Lancer 1, Nager 3
Dextérité :	<b>3</b>	<b>Couteau :</b> Attaque 3, Parade 3, Lancer 2
Esprit :	<b>2</b>	<b>Escrime :</b> Attaque 3, Parade 3
Détermination :	<b>2</b>	
Panache :	<b>3</b>	
Attaque (Escrime)	<b>6g3</b>	
Parade (Escrime)	<b>5g2 (ND: 20)</b>	
Dommages	<b>5g2 (Rapière)</b>	
Attaque (Couteau)	<b>6g3</b>	
Parade (Couteau)	<b>5g2 (ND: 20)</b>	
Dommages	<b>4g2 (Couteau)</b>	
Jeu de jambes	<b>5g2 (ND: 20)</b>	

- Un renfort de soldats afflue sur la place, venant en soutien des inquisiteurs.
- El Yago intervient à cheval avec un groupe de compañeros.
- Voyant cela, Ochoa Aznaro intervient à son tour. Si celui-ci est mort précédemment (à l'hacienda par exemple), placez un officier castillan à sa place pour mener les troupes.
- Les soldats castillans perdront le moral et reflueront lorsque leurs pertes seront vraiment conséquentes ou que leur commandant (ou Ochoa Aznaro) sera mort.

Etant donnée l'étendue de la place et les multiples rues qui l'irriguent, les personnages auront toujours la possibilité de fuir, même si les soldats sont en surnombre. Leur but, bien évidemment, est de pouvoir partir avec Don Emilio et surtout Donna Angelica.

A noter que Don Emilio fera tout son possible pour sauver sa femme, y compris bien sûr risquer sa propre vie en défiant quiconque s'interposera entre elle et lui.

### *Scène 2 : Les adieux*

Après le sauvetage (ou la tentative de sauvetage) de Donna Angelica :

- Si Don Emilio est toujours vivant, il pourra conduire les personnages en sûreté chez des amis à lui dans les environs. Là, ils pourront se reposer « sereinement » sans être inquiétés, puis reprendre leur route. Don Emilio et Donna Angelica leur seront éternellement reconnaissants de leur avoir apporté de l'aide, et feront tout pour exprimer leur gratitude.
- Si Don Emilio est tué, les personnages devront se débrouiller seuls et risqueront d'être poursuivis par les autorités.

Quoiqu'il en soit, les personnages devraient tous gagner quelques points de réputation puisqu'ils ont aidé des personnalités très aimées de la foule. D'autre part, ils se sont peut-être fait quelques ennemis au sein de l'église, comme le père Salazar ou Ochoa Aznaro (s'il survit). Cela mérite bien quelques épées de Damoclès, non ?

## Annexes

## Annexe I : Les personnages

## Don Emilio Aldana de Gallegos

Don Emilio est issu d'une vieille famille aristocrate qui a toujours servi loyalement la couronne, et ses ancêtres ont presque tous été comme lui éleveurs de chevaux de course et de taureaux destinés à la corrida. C'est tout naturellement qu'il a pris la succession de son père dans cette voie.

Fidèle serviteur du Bon Roy Salvador Aldana de Sandoval, il s'est vu « récompensé » en recevant la main de Donna Angelica Aldana de Sandoval, une cousine éloignée du roi. Rien n'aurait pu lui faire plus plaisir, car il était alors secrètement amoureux de la dame depuis plusieurs mois. Il s'agissait d'un mariage de raison, mais aussi et surtout d'amour car les sentiments d'Emilio étaient partagés par Angelica. Leur bonheur atteint la perfection à la naissance de leur fils unique, José-Luis Enrique Sandoval de Gallegos, plus connu sous le nom de Juan. Le cousin de Juan, Druss, est issu du mariage de Margarita, la sœur de Donna Angelica et d'un aristocrate higlander.

A 41 ans, Don Emilio avait tout pour être heureux, mais la mort de son fils l'a profondément affecté. La guerre contre la Montaigne mine son moral tant il voit son pays partir en lambeaux et son peuple être massacré par l'envahisseur étranger.

C'est un fier castillan plein de prestance et de charisme. Il se montre chaleureux avec les étrangers (y compris les montagnais qui le méritent), c'est un homme honnête et droit qui sait accorder sa confiance avec justesse et discernement. Il porte de longs cheveux bruns parsemés de cheveux gris. Ses yeux bleus détonnent en Castille, mais donnent à son regard une profondeur très particulière. Sa fine moustache et son sourire adoucissent souvent ce regard.

## Secrets de MJ

Don Emilio est parfaitement au courant que sa femme est une sorcière El Fuego Adentro, car elle le lui a révélé lors de leur nuit de noces, mais il a toujours gardé cela secret par amour pour elle et pour la protéger.

Si ce secret venait à être éventé et si Donna Angelica était menacée, Emilio serait sans doute prêt à tout pour la sauver. Il a déjà perdu son fils l'année précédente, et son neveu vient de mourir dans la guerre contre les montagnais. Sa femme est la seule chose à laquelle il tient encore. La perdre signifierait pour lui la fin de toute joie et de toute raison de vivre. Tous ces événements tragiques lui ont fait douter de sa foi en Théus.

## Don Emilio Aldana de Gallegos – Héros

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

**Réputation** : 25

**Epée de Damoclès** : Crise de religion, Relation hérétique

**Arcane** : Passionné (Vertu)

**Avantages** : Accent castillan (Gallegos), Beauté du Diable, Education castillane, Noble, Sens aiguisés, Université, Appartenance à la Guilde des Spadassins, Avalonien (P), Castillan (L/E), Montagnais (L/E), Théan (L/E), Vodacci (P)

**Courtisan** : Cancanier 1, Danse 3, Diplomatie 1, Eloquence 3, Etiquette 3, Intrigant 1, Jouer 2, Lire sur les lèvres 1, Mémoire 1, Mode 1, Pique-assiette 1, Politique 2, Séduction 2, Sincérité 1

**Erudit** : Histoire 2, Mathématiques 2, Philosophie 1, Recherches 1, Astronomie 1, Droit 2, Occultisme 2, Sciences de la nature 1, Théologie 1

**Athlétisme** : Amortir une chute 1, Course de vitesse 3, Escalade 2, Jeu de jambes 3, Lancer 1

**Cavalier** : Equitation 4, Dressage 4, Sauter en selle 2, Voltige 3

**Couteau** : Attaque 3, Parade 3, Lancer 2

**Escrime** : Attaque 4, Parade 4

**Gallegos** (Compagnon) : Exploiter les faiblesses 4, Feinte (Escrime) 4, Marquer (Escrime) 4, Riposte (Escrime) 5

**Donna Angelica Aldana de Sandoval**

Donna Angelica fait partie de la famille Sandoval qui règne sur la Castille depuis des années. Elle a vécu une enfance dorée dans les palais du royaume et n'a connu que les dorures, les richesses et le luxe. Pourtant, elle rêvait d'autre chose, elle avait envie de sortir de ce milieu d'apparence et d'hypocrisie.

Quand elle croise à l'âge de seize ans un fougueux jeune homme héritier d'une famille d'éleveur de chevaux de course, elle en tombe immédiatement amoureuse. Quelques mois plus tard, le Roy Sandoval offre sa main à ce loyal serviteur de la couronne. Elle épouse Don Emilio Aldana de Gallegos peu de temps après et découvre avec émerveillement un milieu plus proche de ses aspirations et de la nature. Elle apprend à monter à cheval et se passionne pour le dressage.

Deux ans après leur mariage, Angelica et Emilio ont le bonheur de voir la naissance de leur premier enfant, Juan, qui grandira et deviendra un bretteur de talent qui fera leur fierté.

Après plus de vingt ans de bonheur, le malheur commença à s'abattre sur leur famille. D'abord avec la mort de Juan. Ensuite avec le début de la guerre avec la Montaigne. Et beaucoup plus récemment avec la mort de leur neveu, Druss. Angelica en est très affectée et elle a perdu la joie de vivre qui était la sienne encore quelques mois plus tôt.

Donna Angelica est une très belle femme, typique des beautés castillanes légendaires : cheveux bruns, lisses et longs, des yeux noisette, un sourire ravageur et séducteur ; tout dans son visage respire la bienveillance. Elle est calme et posée, mais toujours souriante et apte à trouver les bons mots pour reconforter ceux qui en ont besoin. Mais tout cela est maintenant du passé et aura certainement beaucoup de mal à revenir.

**Secrets de MJ**

Donna Angelica est une sorcière El Fuego Adentro. Elle risque la mort pour cela, mais elle bénéficie de la protection aveugle de son mari. Malgré les risques, elle a pu développer en cachette ses talents de sorcière, mais elle a toujours fait très attention à ne jamais se dévoiler. Son mari est la seule personne au courant de tout cela.

**Donna Angelica Aldana de Sandoval - Héros**

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

**Réputation : 22**

**Epée de Damoclès : Véritable identité**

**Arcane : Rassurant (Vertu)**

**Avantages :** Accent castillan (Aldana), Beauté du Diable, Noble, Séduisant (Eblouissant), Sens aiguisés, Castillan (L/E), Montagnois (P), Théan (L/E)

**Courtisan :** Cancanier 2, Danse 4, Eloquence 3, Etiquette 3, Mode 4, Pique-assiette 1, Séduction 3

**Domestique :** Discrétion 3, Etiquette 3, Mode 4, Tâches domestique 2

**Erudit :** Histoire 2, Mathématiques 1, Philosophie 2, Recherches 1

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

**Cavalier :** Equitation 3, Dressage 2

**Couteau :** Attaque 3, Parade 3, Lancer 3

**Sorcellerie El Fuego Adentro (Adeptes) :** Combustion 4, Concentration 4, Extinction 4, Portée 4, Tour (Allumer un feu) 2, Tour (Jet de flammes) 3

**Ochoa Aznaro**

Il est le chevalier inquisiteur qui commande l'escorte du père Salazar de Aquila et qui l'accompagnait au procès pour lequel il avait fait le déplacement dans le Rancho Gallegos.

Ochoa est entré dans les ordres car sa famille n'était pas assez fortunée pour lui fournir un statut social élevé, et l'Eglise était sa seule chance d'obtenir une position d'influence au sein de la société castillane. Avec le temps, son ambition lui a permis d'être remarqué et d'être intégré dans les rangs de l'Inquisition. Il y a petit à petit gravi les échelons et il est devenu l'un des plus jeunes chevaliers inquisiteurs à l'âge de 25 ans.

Jeune homme beau et grand, brun aux cheveux courts et portant un bouc bien taillé, Ochoa pourrait passer pour un fringant courtisan s'il ne portait pas l'uniforme des chevaliers inquisiteurs. Il paraît toujours être en train de réfléchir et de mijoter quelque chose.

**Secrets de MJ**

Ochoa essaie toujours d'avoir un coup d'avance sur ses ennemis et sur ses rivaux, et pour cela il est en permanence en train de cogiter et de planifier son prochain mauvais coup.

Il n'hésite jamais à frapper dans le dos, même ses amis, si cela peut servir ses intérêts. Il a servi l'Inquisition aux côtés d'un certain Armando de Maldonado durant plusieurs mois, mais il n'y avait qu'une seule place de chevalier inquisiteur pour eux deux, et Armando ayant toujours montré plus de ferveur, de fanatisme et de zèle que lui, il était favori pour une promotion. Ochoa a finalement décidé de se débarrasser d'Armando pour être sûr d'obtenir le poste de chevalier. En payant des brigands, il a organisé une fausse attaque de bandits de grand chemin, mais Armando s'est battu comme beau diable et a bien failli se défaire à lui tout seul de tous ses adversaires. Ochoa a finalement dû intervenir lui-même pour achever son rival. Il l'a laissé pour mort... mais celui-ci n'avait pas rendu son dernier souffle. Armando a juste subi un traumatisme lui ayant fait perdre la mémoire. Il pourrait bien revenir un jour pour se venger.

**Ochoa Aznaro - Vilain**

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

**Réputation** : -15

**Epée de Damoclès** : Rivalité (Armando de Maldonado)

**Arcane** : Intrigant

**Avantages** : Accent castillan (Aldana), Ange gardien, Appartenance à l'Inquisition, Appartenance à la Guilde des Spadassins, Beauté du Diable, Ordonné, Réflexes de combat, Séduisant, Castillan (L/E), Théan (L/E)

**Erudit** : Histoire 2, Mathématiques 3, Occultisme 2, Philosophie 2, Recherches 2, Théologie 3

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

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

**Combat de rue** : Attaque (combat de rue) 2, Coup à la gorge 2, Coup de pied 2

**Couteau** : Attaque 3, Parade 3, Lancer 2

**Escrime** : Attaque 4, Parade 4

**Gallegos** (Compagnon) : Exploiter les faiblesses 4, Feinte (Escrime) 4, Marquer (Escrime) 4, Riposte (Escrime) 5

**Père Salazar de Aquila**

Salazar est né dans un milieu familial modeste très proche de l'Eglise. Ses parents étaient valet et femme de chambre de prélats de la Cité du Vaticane. Il a été initié très jeune aux Saintes Ecritures et s'est montré très avide d'apprendre toujours plus de choses sur la vie des Prophètes. Enfant chétif, craintif et timide, Salazar trouvait là une discipline dans laquelle il excellait et dont les autres enfants se souciaient peu.

C'est tout naturellement qu'il est entré au séminaire et a poursuivi de longues études ecclésiastiques. Il a petit à petit gravi les échelons de l'Eglise et s'est élevé dans la hiérarchie vaticane pour finalement se spécialiser dans l'histoire des hérésies et des œuvres de Légion. Il ne fait pas réellement partie de l'Inquisition, mais participe régulièrement à des tribunaux d'exception pour juger des sorciers ou des hérétiques. Ses compétences en la matière ne sont plus à prouver et son éloquence est devenue légendaire lors de procès retentissants. Il met tant de verve dans ses plaidoyers qu'on pourrait presque le croire habité par un esprit supérieur dans ces moments-là. Il stigmatise le moindre manquement aux commandements du livre des Prophètes.

Au cours de sa carrière, il a côtoyé de nombreux hérétiques et des personnes semble t'il possédées par Légion et par ses démons. Il a appris et développé des talents pour les exorcismes et la reconnaissance des signes indiquant une possession maléfique.

Salazar de Aquila a 35 ans, mais ses cheveux bruns blanchissent déjà aux tempes, ce qui lui donne un petit air de « sagesse ». Ses cheveux mi-longs et sa tonsure sur le haut du crâne lui donnent un faux air de moine, mais ses yeux ténébreux lui donnent un air inquiétant et son regard peut mettre mal à l'aise n'importe quel être humain vulnérable. Sa voix porte haut et lui permet souvent d'imposer sa volonté.

**Secrets de MJ**

Le jeune enfant chétif et craintif qu'il était est toujours enfoui au plus profond de Salazar. Il joue de son autorité et du pouvoir qu'il a sur les gens (un mot de lui suffit pour condamner un homme au bûcher) pour compenser sa faiblesse

intérieure. Il se venge ainsi à sa manière de toutes ces années où il n'était que le souffre douleur de ses petits camarades. Dans sa jeunesse, il a été martyrisé par des fortes têtes et a été traumatisé le jour où l'un de ses bourreaux a mis le feu à ses vêtements. Il n'en a gardé que des séquelles psychologiques, mais a ainsi hérité d'une peur panique du feu.

Il ne résiste pas non plus très longtemps face à des personnes de forte volonté et qui peuvent s'imposer à lui physiquement. Il a de l'influence sur les âmes, mais se montre rapidement dépassé quand le physique prend le pas sur le dialogue. C'est un couard qui a beaucoup de morgue, mais finalement peu de répondant.

Lors de ses plaidoyers, il peut facilement se laisser emporter dans de grandes envolées lyriques qui frisent parfois la démesure.

**Père Salazar de Aquila – Vilain**

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

**Réputation :** -28

**Epée de Damoclès :** Phobie (du feu)

**Arcane :** Arrogant

**Avantages :** Accent castillan (Aldana), Faiseur de miracles (2), Foi, Ordonné, Linguiste, Université, Avalonien (L/E), Castillan (L/E), Montaginois (L/E), Théan (L/E), Vodacci (L/E)

**Courtisan :** Danse 1, Eloquence 5, Etiquette 3, Intrigant 1, Mode 1, Politique 3

**Erudit :** Histoire 4, Mathématiques 1, Occultisme 5, Philosophie 3, Recherches 3, Théologie 5

**Espion :** Déplacement silencieux 1, Filature 1, Interrogatoire 5, Mémoire 2, Sincérité 2

**Prêtre :** Création littéraire 3, Diplomatie 1, Eloquence 5, Philosophie 3, Théologie 5

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

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