

Les Roses de Villanova

Aventure du NOM N°3

Synopsis

L'aventure commence quand les héros se font engager par un noble mineur Vodacci pour escorter son émissaire Angelina à la poursuite d'un pirate. Le boulot est simple: protéger Angelina, protéger le coffre qu'elle transporte, et l'aider à capturer le pirate et à le ramener pour le juger. C'est du moins ce que les héros pensent...

Ce que savent les héros

Les héros sont engagés par un dénommé Carlo, un cousin éloigné de Villanova, réputé pour faire partie des forces spéciales Vodacci chargées de pourchasser ceux qui ont commis de crimes contre les Princes. Il a tous les papiers qui le prouvent (des contrefaçons, bien entendu).

Leur mission : assister l'émissaire spécial de Vodacce, Angelina, pour capturer un pirate Vendelar qui a attaqué et coulé des navires marchands Vodacci. Grâce à de nombreux témoignages, Angelina sait à peu près où se trouve le pirate qu'elle appelle "*Il Macellaio*" (Le boucher). Elle a l'intention d'engager un navire de mercenaires pour traquer le pirate et le capturer. Les héros doivent la protéger, elle et son coffre, qui contient assez d'argent pour aller en Vendel et permettre la capture de "*Il Macellaio*".

La véritable histoire

Villanova et Val Mokka se portent une haine réciproque depuis longtemps. Récemment, un des navires marchands de Villanova, qui transportait pour une fortune de denrées rares et quelques artefacts de valeur, a été coulé par la Ligue de Vendel, pour avoir navigué trop loin au nord. Maintenant, Villanova veut rétablir l'équilibre. Ses espions lui ont rapporté que le neveu de Val Mokka, Lome Mokka, est actuellement en Montaigne où il négocie un nouvel accord commercial, ainsi que la date à laquelle son navire reprendra la mer pour son retour. Lome Mokka est un innocent, un simple diplomate qui ne sait rien au sujet des navires Vodacci qui ont été coulés. Le plan de Villanova est d'envoyer Angelina sur le navire *Vesten Revensj*, et de fournir au capitaine Yngvild (une femme) l'itinéraire du bateau de Lome, ainsi que quelques sacs d'or pour le dérangement. Tout ce qu'il veut est que Lome soit tué, et qu'Angelina en soit témoin. Ensuite, Yngvild et son équipage pourront faire ce qu'ils veulent du bateau et de sa cargaison. Enfin, dès qu'ils seront de retour sur le *Revensj*, l'émissaire dira à Yngvild que les héros ont accompli leur devoir et ne sont plus indispensables.

Malheureusement pour Villanova, les Vendelars ont aussi des espions et ils connaissent une partie de son plan. Ils ont envoyé une bande de mercenaires pour voler le coffre aux héros, et détaché des frégates armées pour protéger le navire de Lome.



Scène 1 : L'embuscade

Angelina va voyager en carrosse pendant trois jours pour rejoindre le port où est amarré le *Revensj*. Le carrosse ne peut contenir que 5 personnes (3 dans la cabine avec le coffre, et deux conducteurs). Tout héros ne pouvant pas voyager en carrosse, doit avoir sa propre monture ou marcher à côté.

Au milieu de la matinée du second jour de voyage, alors que l'équipage traverse une zone densément boisée, le carrosse est cerné par un groupe de mercenaires robustes. Ils ont automatiquement l'avantage de la surprise sur les héros. Il y a un groupe de brutes par héros avec les caractéristiques suivantes :

Niveau de menace : 2

Armes : Rapières (armes moyennes)

ND : 15

Compétences : Guet-apens 1

Ce sont des brutes eisenöres, et il faut les toucher deux fois avant de les faire tomber. Chaque bande de brutes est commandée par un homme de main :

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

Escrime : Attaque (Escrime) 3, Parade (Escrime) 2

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

Armes à feu : Attaque (Armes à feu) 3

Une fouille sur les hommes de main à terre révélera qu'ils portent un pendentif avec le sceau de la Ligue de Vendel. Si Angelina est interrogée au sujet de ce sigle, elle dira que la Ligue doit probablement protéger "*Il Macellaio*".

Scène 2 : Dans la gueule du loup

Quand les héros arrivent enfin à bon port, ils rencontrent un vesten baraqué nommé Red. Il les apostrophe brièvement pour leur retard avant de leur montrer leurs quartiers : de simples couchettes. Angelina rappellera aux héros qu'ils sont invités sur ce bateau et qu'ils doivent donc se plier aux ordres du capitaine et de ses officiers. Puis elle emboîte le pas à Red

pour se rendre dans les quartiers du capitaine où elle restera la plus grande partie du voyage.

Dans les minutes qui suivent l'arrivée des héros, le navire lève l'ancre. Ils n'auront qu'un bref instant de répit pour déposer leurs affaires avant le retour de Red, qui leur dit d'aller sur le pont pour recevoir leurs ordres. Si on lui demande pourquoi, il répondra: "Vous pensiez quand même pas que vous alliez voyager gratuitement ? Tout le monde à bord de ce navire met la main à la pâte. Et je ne supporte pas les paresseux. Des questions ?"

Si un personnage refuse, il se sera fouetté trente fois par le bosco, lui infligeant une blessure grave qui durera tout le voyage. Si un héros a le métier de Marin, alors il sera assigné à la vigie ou aux gréements. Les autres devront ranger les cordes, nettoyer le pont ou encore récupérer les toilettes.

Règles pour "Le Navire, le Capitaine et le Bosco"

Tiré de Pirate Nations

Il s'agit d'un jeu de dés où les joueurs doivent réussir à faire une famille pour gagner des points. Six dés sont utilisés et chaque joueur a droit à trois lancers. Le titre du jeu fait référence aux objets à collecter : un navire, un capitaine et un bosco. Le joueur lance les six dés et essaie de faire un 6 (Le Navire), un 5 (Le Capitaine) et un 4 (Le Bosco).

Le joueur doit avoir un navire avant d'avoir le capitaine, et un capitaine avant le bosco. Chaque joueur a trois lancers. Quand le joueur a fait un 6, il le met de côté et relance les autres dés. Il ne peut garder aucun autre dé, même s'il a un 5 ou un 4, à moins qu'il n'ait obtenu un 6. Si le joueur a un 6, un 5 et un 4 après ses trois lancers, il a réussi. Les autres dés représentent l'équipage et sont comptés dans les points : on compte la valeur des dés. S'il n'a pas réussi à avoir le navire, le capitaine et le bosco, le joueur ne comptabilise aucun point. Le joueur avec le plus de point à la fin du jeu gagne la mise.

La nuit, les héros sont conviés à venir boire et jouer avec l'équipage. Tous les membres de l'équipage sont là, sauf Red et Yngvild. Ils jouent à "Le Navire, le Capitaine et le Bosco", mais avec une petite variante. La personne qui gagne la mise doit boire une chope de rhum cul sec.

Si un héros gagne plus d'une fois, Jorund Guttormson, complètement ivre, l'accusera de tricherie. Si le héros réfute cette accusation, Jorund se mettra en colère et provoquera le héros à un duel de pirates. Si le héros refuse le duel, l'équipage l'attrape et le secouera au-dessus des flots comme on le fait avec les trouillards. Le duel est un duel de soumission, c'est à dire que le duel continuera jusqu'à ce que l'un des duellistes admette sa défaite, ou meurt. Jorund utilisera au mieux toutes ses capacités de Combat de Rue pendant le duel, et il n'abandonnera que lorsqu'il ne lui restera plus qu'une blessure grave.

Duel de pirates

Tiré de Pirate Nations

Traditionnellement, pour régler les conflits entre deux pirates, on pratique un combat au couteau où les deux participants sont liés par une corde de soixante-dix centimètres à leurs poignets gauches. Comme les duels classiques, cela peut être un duel au premier sang ou à mort. On applique les règles suivantes :

1. La compétence de défense de chaque duelliste est réduite de 1 à cause de la corde.
2. Chaque duelliste peut utiliser une action pour essayer de faire tomber son opposant par terre. Il fait un jet en opposition de Gaillardise + Equilibre contre Dextérité + Equilibre de l'adversaire. Si l'attaquant l'emporte, son opposant chute.
3. Chaque duelliste peut utiliser une action pour enrouler la corde autour de son poignet. Il doit faire un jet en opposition de Gaillardise + Soulever contre la Gaillardise + Soulever de son adversaire. S'il y arrive, les deux duellistes voient leur compétence de défense réduite à nouveau de 1, jusqu'à ce que le duelliste utilise une action pour libérer la corde.
4. Chaque duelliste peut couper la corde (pas de jet), mais cela indique qu'il abandonne le duel, et sa réputation en prend un coup (-3 en réputation).

Si le héros remporte le duel, il gagnera le respect et l'admiration de l'équipage, ainsi que 5 points de réputation. Il sera affectueusement surnommé "*Liten Krieg*" (Le petit guerrier). S'il perd, tout le monde rira de lui, on le forcera à boire une nouvelle pinte de rhum cul sec avant de le coucher.

Scène 3: Combattre pour la bonne cause

A l'aube du troisième jour, la vigie annonce qu'elle a repéré un navire à l'horizon. Le capitaine Yngvild et Angelina montent sur le pont et observent le navire à la longue-vue. Angelina confirme qu'il s'agit du navire qu'ils recherchent, et Yngvild donne des ordres pour lancer la poursuite.

Red entre immédiatement en action, regroupant l'équipage pour préparer l'abordage. Angelina donne aux héros la description de "*Il Macellaio*", et leur demande de participer à la première vague d'abordage. Elle insiste pour que le fugitif ne soit pas tué lors de l'assaut, c'est pour cela que les héros doivent aborder rapidement et partir à sa recherche.

A partir de ce moment-là, tout se déroule très rapidement. Maintenez la pression sur les héros, et ne leur laissez que peu de temps pour prendre leurs décisions.

Pendant les préparatifs, Yngvild se place à proue du navire, et lève ses mains vers le ciel. Après quelques minutes, le ciel s'assombrit de lourds nuages, le tonnerre gronde et une tempête se déclenche. Les rafales de vent s'intensifient, créant d'énormes vagues faisant dangereusement tanguer le navire pirate. La tempête apparaît si soudainement qu'ils n'ont pas eu le temps de ramener les voiles, les cordes lâchent et les voiles se déchirent. Pendant que l'équipage tente frénétiquement de sauver le navire, Yngvild tend brusquement sa main gauche, un éclair crépite traversant les vagues et frappe le navire ennemi, brisant le mât principal. Brandissant sa main droite, un autre éclair en jaillit frappant le mât avant du vaisseau ennemi. Celui-ci tombe à la mer entraînant plusieurs hommes d'équipage avec

lui. Enfin, elle laisse retomber ses mains à son côté et lentement, dégaine son arme en prévision de l'assaut.

Alors que le *Revensj* s'approche de l'ennemi, les héros peuvent voir l'étendue des dommages causés par les attaques de Yngvild. Le mât avant a complètement disparu, le mât principal est plié en deux, les voiles sont déchirées, des corps parsèment le pont et le bateau penche dangereusement sur tribord, comme s'il prenait l'eau. Malheureusement, il reste encore quelques mercenaires Inish sur le pont, parés à repousser l'assaut.

Red parcourt le pont avant l'abordage, galvanisant ses hommes en prônant la gloire de la violence et de la rage. Alors que les canons à grappins font feu, on peut l'entendre crier : "Pas de quartier ! Tuez tous les Vendelars ! Tuez tout le monde à bord !!!"

Après que les héros aient effectué un jet de Sauter (ND 15), ils arrivent sur le pont adverse. La bataille fait rage, et chaque héros doit faire face à trois bandes de brutes Inish, dirigées chacune par un homme de main. Les bandes de brutes ont les caractéristiques suivantes :

Niveau de menace : 3

Arme : Sabre d'abordage (grandes)

ND : 20

Compétences : Equilibre +1

Spécial : Ces brutes peuvent relancer un jet par scène

Homme de main :

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

Armes lourdes : Attaque (Armes lourdes) 3, Parade (Armes lourdes) 2

Marin : Equilibre 4, Escalade 2, Connaissance des Nœuds 2, Gréer 2

Armes à feu : Attaque (Armes à feu) 3

Ces hommes de main doivent prendre un nombre de blessures graves égal à leur Détermination pour être mis hors combat. Le temps de se défaire de ces brutes, la bataille se termine. Tous les ennemis survivants ont été achevés. Les héros sont rejoints par Yngvild et Angelina (qui porte le coffret), quand Fid-Yeux Bleus ramène un homme correspondant

à la description de "*Il Macellaio*". Fid le jette aux pieds de Yngvild. L'homme rampe à ses pieds, pleurant et implorant pour sa vie. L'équipage se moque de lui, l'insulte et demande sa mort.

D'un geste de la main Yngvild leur impose le silence. Elle glisse alors sa main dans le coffret, en retirant quelque chose que les héros ne peuvent distinguer. Elle dit à haute voix : "Lome Mokka, notre haine pour les vendelars est bien connue... Mais là, quelqu'un d'autre souhaite *votre* mort." Elle lance alors une rose noire sur le pont juste devant lui. "Giovanni Villanova vous envoie ses salutations." Elle lève alors son épée, et s'approche de lui. Angelina la regarde en souriant, ne faisant aucun geste pour l'arrêter.

A partir d'ici, les héros devraient se rendre compte qu'ils ont été dupés. Ils travaillent pour Villanova, et s'ils n'agissent pas, ils seront complices d'un meurtre. Tout héros qui réussit un jet d'Esprit sur un ND de 15, reconnaît le nom de Lome Mokka, et réalise que ce n'est pas un pirate. Les héros sont face à un choix difficile. Ils peuvent rester là à ne rien faire et regarder Lome se faire tuer par Yngvild. Ou alors ils peuvent tenter de le défendre, malgré le fait qu'ils auront contre eux tout l'équipage du *Revensj*.

Les Héros défendent Lome

Laissez les héros combattre les hommes d'équipage du *Revensj* nommés au court de ce scénario. Red attaque sauvagement le héros qui semble être le meilleur bretteur. Si un héros a battu Jorund durant le duel précédent, alors celui-ci l'attaque dans l'espoir d'une revanche. Yngvild est supportée par un groupe de brutes, et attaque celui qui semble être le leader du groupe des héros. Laissez le combat se dérouler pendant trois rounds, ensuite, un membre d'équipage aperçoit trois frégates armées qui se rapprochent à vive allure. Yngvild jure qu'elle aura sa revanche sur les héros, et donne l'ordre de retraite. Son navire prend rapidement le large.

Les frégates ont été envoyées en renfort par la Ligue de Vendel. Les héros seront interrogés

au sujet de leur travail pour Villanova, mais ils seront graciés et récompensés par Val Mokka pour avoir sauvé Lome. Tout héros qui aura participé directement au sauvetage de Lome se verra honoré de la médaille de la Valeur et du Mérite de la Ligue (Avantage : Citation) et gagnera l'Avantage Relation (Allié : Val Mokka).

Les héros ne font rien

Si les héros décident de ne rien faire, alors Yngvil coupe la tête de Lome d'un seul coup de sa grande épée. Les Vestens pillent le navire de tous ses biens précieux, et retournent sur leur navire. Si les héros essaient de revenir à bord du *Revensj*, ils sont informés sèchement par Angelina que leur contrat est arrivé à terme, et que leur aide n'est plus nécessaire. Ils sont priés de rester sur le navire vendelar. S'ils essaient de monter par la force, ils sont attaqués par les hommes d'équipage nommés précédemment dans le scénario, supportés chacun par un groupe de brute.

Les trois fréquences arrivent dans l'heure après le départ du *Revensj*. Les vendelars interrogent les héros au sujet de la mort de Lome, et ce qu'ils ont à voir avec cela. A ce moment, les héros réalisent qu'ils doivent s'échapper s'ils ne veulent pas passer en cour martiale, où ils risquent d'être reconnus coupables de meurtre et de finir pendus. Tous les héros qui n'ont pas participé à la défense de Lome reçoivent l'Épée de Damoclès : Ennemi Intime (Val Mokka).

PNJ Importants

Yngvild Olafsdottir, Capitaine

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

Arcane : Borné

Capitaine : Guet-apens 5, Commandement 5, Stratégie 4, Tactique 5, Galvaniser 5

Armes lourdes : Attaque (Armes lourdes) 3, Parade (Armes lourdes) 3

Marin : Equilibre 4, Escalade 3, Connaissance des nœuds 4, Gréer 2



Red Thorfilð, Second

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

Athlétisme : Jeu de jambes 4, Pas de côté 3, Sauter 4

Combat de rue : Attaque (Combat de rue) 4, Coup de pied 4, Coup à la gorge 4

Armes lourdes : Attaque (Armes lourdes) 4, Parade (Armes lourdes) 3

Marin : Equilibre 3, Escalade 4, Connaissance des nœuds 3, Gréer 2

Jorund Guttormson

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

Combat de rue : Attaque (Combat de rue) 3, Coup de pied 2, Coup à la gorge 4, Attaque (Arme improvisée) 3

Armes lourdes : Attaque (Armes lourdes) 4, Parade (Armes lourdes) 4

Marin : Equilibre 2, Escalade 3, Connaissance des nœuds 2, Gréer 2

Angelina

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

Arcane : Fanatique

Avantages : Vodacci (Lu/Ecrit), Théan (Lu/Ecrit), Beauté du Diable, Appartenance (Billet du Seigneur), Protecteur (Villanova)

Athlétisme : Escalade 3, Jeu de jambes 5, Course de vitesse 3, Sauter 4, Lancer 3

Courtisane : Masseur 4, Jenny 5, Discrétion 4, Comédie 5

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

Criminel : Parier 1, Crochetage 4, Pickpocket 4, Prestidigitation 4, Déplacement silencieux 5, Se cacher 3, Charlatanisme 1

Armes à feu : Attaque (Armes à feu) 4, Recharger (Armes à feu) 4

Couteau : Attaque (Couteau) 5, Lancer (Couteau) 4

Espion : Se cacher 3, Déplacement silencieux 4, Lire sur les lèvres 3, Corruption 4, Dissimulation 4, Falsification 3

Angelina est un des nombreux subordonnés travaillant pour Villanova. C'était une courtisane capable de récupérer nombre d'informations auprès de ses clients; Villanova la repéra et l'entraîna pour devenir une espionne. Son travail consiste en, outre la récupération d'information (par tous les moyens nécessaires), la création de faux, la désinformation, l'espionnage, le vol, la corruption et le transport de courriers importants. Angelina est un des meilleurs éléments féminins de Villanova en activité; il serait donc furieux si elle était tuée, et utiliserait tous les moyens à sa disposition pour retrouver ses assassins. Si Angelina est tuée par les héros pendant l'aventure, ils recevront l'Épée de Damoclès : Pourchassé (Villanova).

Lome Mekk

Gaillardise 2, *Dextérité* 3, *Esprit* 5, *Détermination* 3, *Panache* 4

Avantages : Grand, Appartenance (Gilde des Marchands), Noble, Montagnois (Lu/Ecrit), Théan (Lu/Ecrit), Vendelar (Lu/Ecrit), Université

Courtisan : Danse 3, Etiquette 4, Mode 4, Eloquence 5, Intrigant 4, Sincérité 5, Politique 5, Diplomatie 5

Marchand : Ecrivain public 3, Comptabilité 3, Evaluation 2, Marchandage 4

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

Armes à feu : Attaque (Armes à feu) 3

Erudit : Histoire 4, Mathématiques 4, Philosophie 2, Recherches 2, Droit 5

Espion : Se cacher 1, Déplacement silencieux 1, Corruption 4, Code secret 3, Lire sur les lèvres 4

Lome Mekk est le neveu de Val Mekk, qui dirige la Ligue de Vendel. Il est chargé d'établir des traités et des accords commerciaux avec les autres nations de Théah, et de s'assurer que ces arrangements sont suivis à la lettre. C'est un excellent diplomate, qui s'arrange toujours pour s'en sortir haut la main lors des négociations. C'est un élément très important de la Ligue. Lome est réellement innocent dans cette histoire, et il ne sait absolument rien des vaisseaux Vodacci qui ont été coulés.

7th Sea et toutes autres marques dérivées sont © et ™ de Alderac Entertainment Group Inc. Tous droits réservés.

Mise en page originale de Mark Stanton Woodward © 2004

Texte original écrit par Ray Yand

Site 7th Sea officiel d'Alderac - <http://www.swashbucklingadv.com/>

Traduction écrite par Mamantins

Relecture et mise en page par Grolf

Traduction publiée sur le Capharnaïm de Grolf - <http://www.grolf.fr/>