

## Terrain Instable

### Aventure du NOM N°1

#### ACTE 1

Récemment, un tremblement de terre mineur a secoué la côte de Vodacce. Bien que les dégâts dans les terres soient minimes, une portion de la falaise de l'île Falisci s'est effondrée dans l'océan, révélant un bâtiment partiellement enterré dans le flanc de la montagne. La face de la falaise où le bâtiment est enterré est très instable et s'effondre petit à petit, envoyant des débris du bâtiment s'écraser dans la mer. Il est dit que ce bâtiment serait l'œuvre de Carlo Umberto Falisci, un noble qui vécut au 14<sup>ème</sup> siècle. Les rumeurs disent que cet homme a pillé plusieurs sites Syrneth qu'il a découvert dans l'île et qu'il stockait les artefacts dans une cave de son domaine. Celui-ci disparu plus tard sans laisser de trace, laissant libre cours à de nombreuses spéculations. On dit qu'il avait tenté d'utiliser ces artefacts pour créer des armes courantes possédant des capacités spéciales ou magiques. Aujourd'hui que cette cave Falisci refait surface, toutes les personnes qui connaissent cette histoire se mobilisent pour mettre la main sur ces trésors cachés.

Les héros vont avoir une limite de **deux heures** en temps réel pour boucler cette aventure. Quand le temps imparti sera écoulé, l'ancien domaine Falisci plongera dans les profondeurs de la mer. Il y a de nombreuses façons d'inclure cette aventure dans votre campagne. Quelques accroches de scénarios sont proposées en relation avec quelques sociétés secrètes, ou si les héros y vont pour leurs propres intérêts.

#### *Les héros y vont par eux-mêmes*

Les héros ont entendu des rumeurs sur la "réapparition" de la cave et ont décidé de partir fouiller ce site pour leurs propres intérêts. Les héros peuvent revendre leurs artefacts au plus offrant ou encore les garder pour eux. Bien entendu, quelques sociétés secrètes les traqueront sans doute pour leur réclamer les artefacts.



#### *La Société des Explorateurs*

La Société des Explorateurs sait que le temps est essentiel s'ils veulent sauver les artefacts des mains des pilleurs. Ils veulent que les héros rejoignent rapidement le site pour récupérer et protéger le plus d'objets et d'artefacts possibles. Tous les objets devront être rendus à la société pour terminer cette aventure.

#### *Les Kreuzritter*

Les Kreuzritter sont au courant de la cache d'artefacts contenue dans la cave Falisci, et souhaitent la protéger des Explorateurs et autres vagabonds qui ne laisseront pas le passé reposer en paix. Les héros ont la description des artefacts qu'ils doivent retrouver. Ils peuvent garder tout le reste s'ils le désirent. Les artefacts devront être donnés à un Veilleur qui rencontrera les héros à leur retour de la cave.

#### *Les Filles de Sophie*

Une Sorcière de la Destinée a perçu que l'un des artefacts caché dans les ruines est très dangereux, et s'il tombait entre de mauvaises mains, cela pourrait entraîner la mort de nombreux innocents. Les Filles veulent retrouver cet artefact pour l'étudier et le détruire si besoin était.

### ***Le Collège Invisible***

Carlo Falisci partageait les mêmes principes que le Collège Invisible, et son travail a donc une grande valeur pour l'ordre. Le Collège veut que tout artefact ou objet ayant un intérêt scientifique soit ramené discrètement pour étude et classification. Le Collège est aussi intéressé par toutes les notes, carnets, plans, ou restes des travaux de Falisci.

### ***La Rilasciare***

Les Rilasciare sont convaincus que Falisci utilisait les artefacts pour faire progresser la cause de la sorcellerie. Ainsi, ces artefacts sont souillés et doivent être détruit. Les héros sont assignés à la recherche de la cave, et à sa destruction à l'aide d'explosifs. Bien entendu, c'est une mission extrêmement dangereuse, car la bombe va sans aucun doute entraîner tout le bâtiment sous les eaux.

### ***Les Chevaliers de la Rose et la Croix***

Les Chevaliers de la Rose et la Croix sont profondément inquiets de la découverte du domaine Falisci. Les héros sont chargés de retrouver les artefacts pour que l'ordre puisse les tester. Si ces artefacts sont estimés vertueux, ils seront intégrés à la collection de l'ordre afin de servir la justice. Sinon, ils seront détruits.

## **ACTE 2**

### ***Le Voyage***

La première chose à faire pour les héros est de rejoindre l'île. Si l'un des héros possède son propre navire, cela ne devrait pas poser de problème. Sinon, ils devront affréter un navire. Le MJ décidera de la difficulté pour l'obtenir et combien cela coûtera aux héros. Notez que le navire ne devrait pas être équipé de canons.

Une fois les héros en route, leur voyage se fera sans encombre jusqu'à ce qu'ils atteignent les côtes de l'île. Vincenzo Caligari connaît l'histoire du domaine Falisci et fera tout ce qui est en son pouvoir pour mettre la main sur les artefacts. Il a détaché son propre groupe d'hommes pour aller chercher ces trésors, et il a envoyé un bateau patrouiller le long des côtes pour empêcher les pillards d'approcher.

Quand le navire de Caligari, l'*Amo Stallis*, repère le bateau des héros, il tire d'abord quelques coups de semonce, puis se rapproche pour l'abordage. Il y a cinq bandes de brutes à bord du *Amo Stallis*. Une bande aborde le navire des héros à chaque round, et les brutes combattront jusqu'à ce qu'elles soient toutes inconscientes. Quand les cinq groupes seront battus, le *Amo Stallis* se détachera du bateau des héros, et s'éloignera rapidement pour faire son rapport auprès de Caligari. Le *Amo Stallis* est bien plus rapide que le navire des héros, le poursuivre serait vain.

### ***La Falaise***

Les héros doivent utiliser des canots pour parcourir la distance entre leur navire et la falaise. Il n'y a pas de plage de ce côté de l'île, la falaise donnant directement sur la mer. Les héros vont devoir trouver un moyen pour grimper la falaise et atteindre l'ouverture qui se détache de celle-ci. Bien entendu, roches et débris divers tombent dans l'eau rendant la progression difficile. Les héros auront les options suivantes :

**1. Escalader la falaise à mains nues.** Il y a trente mètres à grimper pour atteindre l'entrée. Les héros peuvent monter à raison de trois mètres par round. Ils doivent lancer Dextérité + Escalade avec un ND de 25 pour chaque round où ils veulent monter. Un échec indique que le héros a glissé. Il doit à ce moment-là effectuer un autre jet pour se rattraper. Si ce jet est réussi, le héros est sain et sauf, mais il ne progresse pas durant ce round. Un échec signifie que le héros tombe de la falaise.

**2. Utiliser du matériel d'escalade (s'ils ont pensé à en emporter).** Les héros peuvent se déplacer de six mètres par round grâce au matériel. Ils doivent faire des jets Dextérité + Escalade avec un ND de 15 pour chaque round où ils grimpent. Un échec indique que le héros ne progresse pas pour ce tour-là. A chaque round, il y a 30% de chance qu'un héros prit au hasard soit touché par une chute de débris. Le héros doit utiliser sa compétence d'escalade pour esquiver le rocher. Un héros qui est touché encaisse 1g1 de dommages et doit immédiatement relancer un jet d'escalade pour éviter de glisser.

## ACTE 3

### *Le Domaine*

Utilisez la carte du donjon de Sieger tiré du supplément d'Eisen pour représenter le domaine Falisci (elle est jointe à la fin du scénario). Les héros vont entrer dans les lieux par le mur est du troisième niveau de la tour.

Les hommes de Caligari ont été plus rapides que les héros et sont déjà en train de rechercher les artefacts. Il y a deux groupes de brutes au troisième étage qui attendent les héros; ils attaqueront à vue et ne fuiront pas. Il y a au total dix groupes de brutes dans les ruines gardant des zones spécifiques. Le MJ peut envoyer ces groupes contre les héros à n'importe quel moment pendant qu'ils fouilleront les ruines. Heureusement pour les héros, ces brutes ne sont pas à la recherche d'objets ou d'artefacts, mais sont seulement là pour protéger celui qui les cherche. Caligari a envoyé un homme de confiance, son cousin Vito, pour chercher et rapporter ces trésors. Les héros ne rencontreront pas Vito avant la fin de l'aventure.

Assurez-vous de garder l'action dynamique et de maintenir la pression sur vos joueurs. N'oubliez pas que les héros sont dans une zone très instable qui se détache petit à petit de la falaise. Pendant leurs recherches, ils sentiront de temps en temps toute l'infrastructure trembler fortement, les envoyant au sol s'ils ne réussissent pas un jet de Dextérité + Equilibre avec un ND de 20. Toute la construction se fissure pendant leur expédition. De la poussière et d'autres débris se détachent régulièrement du plafond. Les héros touchés par les débris encaissent 1g1 ou 2g2 de dommages à la discrétion du MJ, et se retrouver sonnés au sol.

### *Les salles du domaine :*

**1-3.** Elles sont complètement enterrées et donc inaccessibles.

**4. La galerie principale :** Des colonnes brisées et de nombreux débris jonchent le sol. Quelques peintures sont intactes et pourraient avoir de la valeur.

**5. La salle à manger :** Rien d'intéressant ici.

**6. La cuisine :** La salle est en ruine, et l'entrée est bloquée

**7. La salle d'armes :** La salle est relativement vide, si l'on excepte quelques débris et chaises brisées. La table est en bon état et un squelette partiellement ensevelit gît dans un coin. Le squelette est habillé à la manière d'un conseiller. Il a quelques bijoux de pacotille sur lui et un monocle dans la main.

**8. La chambre des invités :** Au centre de la chambre se trouve un squelette portant une tenue de spadassin, ainsi qu'une rapière. Si un héros tire la rapière de son fourreau, il découvrira que celle-ci semble neuve, sans aucun signe de vieillissement ou de rouille.

**9. Le laboratoire de Carlo Falisci :** Cette pièce contient un grand nombre de tubes, globes, produits chimiques et poudres de toutes sortes. Une structure bizarre se dresse sur une table au centre de la salle. Elle est composée d'un globe de verre contenant un impressionnant et massif gyroscope au centre. C'était sur cet artefact que Falisci travaillait quand son domaine a disparu sous terre. Il l'appelait "Le Globe". Le coin le plus éloigné de la pièce contient nombres de tubes brisés et des déchets étranges d'origine inconnue. Un jet d'Esprit + Occultisme avec un ND de 25 permet de savoir que ces débris sont des restes d'artefacts endommagés ou détruits. Sur une chaise se trouve un squelette portant une robe de noble et une chevalière aux insignes de la famille Falisci. A côté du corps se trouve un livre en piteux état, écrit à la main. Il s'agit du journal de Falisci.

**10. La cellier de stockage de Falisci :** Cette pièce contient le matériel utilisé pour les expérimentations chimique de Falisci. La majorité des fioles et récipients sont brisés. Les produits exposés à l'air libre rendent difficiles un séjour de plus de quelques minutes dans la salle.

**11. La chapelle :** C'est une chapelle classique. La seule chose de valeur à trouver dans les gravats est une Croix des Prophètes décorée de pierres précieuses. Toutefois, elle est pliée et grandement ternie.

**12. Escalier principal :** Ces marches permettent d'accéder au deuxième étage.

**13. Entrée des serviteurs :** Il y a ici un squelette gisant sur le sol portant des habits de serviteur.

**14-15.** Effondré, pas d'accès possible.

**16. Antichambre de la salle de bal :** Rien d'intéressant dans cette pièce.

**17. La salle de bal :** Les squelettes d'une douzaine de serviteurs sont dispersés ici. Ils ne portent aucun objet de valeur.

**18. Citerne :** Elle est longue, mais vide.

**19. Stockage du grain et de l'eau :** Vide.

**20. La cave des artefacts :** Cette cave contient de nombreux artefacts que Falisci n'avait pas encore détruit durant ses études. Ces artefacts contiennent entre autres, un gantelet de métal, un petit cube de métal exceptionnellement lourd (environ 40 kilos), et 3 baguettes de métal tordu. Chaque baguette fait une trentaine de centimètres et porte une gemme à chaque extrémité. Vito Caligari se trouve devant la porte de la cave cherchant désespérément à l'ouvrir. Deux groupes de brutes surveillent la zone. La porte de la cave ne s'ouvrira qu'avec un jet de crochetage réussit avec un ND de 25 (Guide du Maître, page 195) ou si on la défonce.



**21. Chambres à coucher :** Ces chambres contiennent des possessions nombreuses et sans valeurs. Ceci regroupe : brosses, bijoux de pacotilles, vêtements, vieux livres, ustensiles... La chambre la plus haute à côté de celle de Falisci contient une jolie broche en argent représentant un scarabée caché sous le matelas.

**22. Les chambres de Falisci :** Ces chambres étaient une des représentations de ce qu'est l'opulence. Bien entendu, maintenant tout est en ruine. Mais quelques objets ayant appartenu à Falisci sont toujours là. Une rapière ternie et rouillée, son armure, quelques petits bijoux, des outils de très bonne facture, et une loupe grossissante. Dans le double-fond de l'armoire se trouve un tube à parchemins en ivoire

**23. Balcon**

**24. Les quartiers des serviteurs :** Il y a ici de nombreux objets personnels sans valeur. Il y a une dalle mobile dans la chambre du milieu. Une fois retirée, on peut trouver un petit rubis dans l'anfractuosité cachée sous la pierre. Apparemment, les serviteurs l'avaient volé, il y a longtemps.

**25. Chemin de ronde**

**26. Cellules du donjon :** La plupart des cellules sont vides, hormis quelques squelettes qui pourraient être humains, mais semblant horriblement "déformés". La cellule du Nord-Ouest contient quelque chose qui est encore en vie. La créature fait deux mètres vingt de haut et paraît très musclée. Elle a une forme vaguement humanoïde, mais ses membres et son visage sont tordus et déformés. Quand elle voit les héros, la créature commence à hurler et à grogner hargneusement. Un héros astucieux pourra voir un calice doré dans le fond de la cellule de la créature.

**27. La chambre de torture :** Cette pièce regroupe un large panel d'instruments de torture en tout genre, pour la plupart hors d'usage. Ils sont éparpillés sur le sol. Il y a aussi un râtelier de produits chimiques près d'une table de torture, ainsi que toute une variété de tubes et d'aiguilles.

**28. Le bureau de Warden :** Un squelette se trouve près du centre de la pièce. Un trousseau de clés permettant d'ouvrir les cellules du donjon est attaché à sa ceinture, ainsi qu'une épée large. Tout héros qui entre dans la pièce doit faire un jet d'Esprit + Forgeron ou Armurier sur un ND de 20 pour savoir que l'épée a été forgée en fer brut.

**29-30.** Ensevelit, pas d'accès.

### ***Fuir le domaine***

Que les héros aient récupéré tous les objets et artefacts ou non, après une heure cinquante de jeu, le domaine Falisci va soudainement s'ébranler et commencer à glisser vers la mer. Les héros auront exactement dix minutes pour s'échapper du bâtiment avant d'être écrasés dans l'effondrement.

Les mêmes règles que pour l'escalade sont appliquées à quelques modifications près :

- 1.** Il y a 50% de chance par round d'être frappé par une chute de débris causant 2g2 de dommages.
- 2.** Il y a 20% de chance par round d'être frappé par un large morceau de mur causant 4g3 de dommages.
- 3.** Tout héros encore dans le bâtiment, ou qui descend encore la falaise lorsque le bâtiment va s'effondrer, subira 10g10 de dommage. Ceci pourrait aisément tuer un héros.
- 4.** Si les héros utilisant une corde ou du matériel d'escalade peuvent choisir de descendre deux fois plus vite en se laissant glisser aussi vite que possible. Ils doivent pour cela faire un jet de Dextérité + Escalade ou Dextérité + Acrobatie avec un ND de 20.

### ***Objets et Artefacts***

#### ***Monocle (Pièce n°7)***

Toute personne qui regarde à travers le monocle pendant plus de soixante secondes commence à apercevoir les filaments du destin. Le héros peut voir la couleur des filaments, et même percevoir leur force (liaisons faibles ou fortes). Bien entendu, la plupart des héros ne savent pas ce qu'ils regardent. Si le héros regarde plus de deux minutes dans le monocle, il attrapera une énorme migraine. Regardez plus de cinq minutes lui infligera 1g1 de dommages.

#### ***Rapière (Pièce n°8)***

L'épée a été polie avec un étrange liquide protecteur créé par Falisci lui permettant de traverser le temps sans rouiller ni s'émousser. La rapière rajoute 1g0 à ses dommages (total 3g2).

#### ***Le journal de Falisci (Pièce n°9)***

Le journal est réellement en piteux état. Le temps et les produits chimiques l'ont sévèrement abîmé. S'il n'est pas ouvert délicatement, le journal s'émiettera. Le journal contient essentiellement des notes et schémas sur ses expériences ratées. La partie intéressante détaille comment Falisci étudiait les artefacts dans le but d'en fabriquer de nouveaux avec des effets similaires. Il a aussi effectué des expériences sur des humains, utilisant des composés chimiques et des artefacts pour reproduire le pouvoir d'un artefact via le corps humain. Toutes ces expériences furent d'horribles échecs. Les dernières notes du journal détaillent comment il a accidentellement activé un artefact qu'il appelle "le Globe", qui par ses vibrations a fait basculer son palais sous terre où ses hommes moururent de déshydratation et de faim.

#### ***Le scarabée d'argent (Pièce n°21)***

Ce scarabée fait la taille d'une broche classique et ses pierres incrustées augmentent sa valeur. La broche vibrera doucement lorsque le héros s'approche à moins de 6 mètres d'un danger (ce qui constitue un "danger" est à la discrétion du MJ).

*Le tube d'ivoire* (Pièce n°22)

Ce tube est délicatement ouvragé avec d'anciennes runes et différents symboles. A l'intérieur, les héros trouveront une carte codée de la région incluant les différents sites Syrath que Falisci a pillé.

*Le calice doré* (Pièce n°26)

A l'aube de chaque jour, le calice doré se remplit d'un liquide sucré. Toute personne qui boit ce liquide n'a pas besoin de manger ou de boire pendant un jour entier. Le calice était utilisé pour maintenir les prisonniers en vie pendant les expérimentations dans le but d'épargner de la nourriture. Quand le palais a disparu sous terre, le calice a roulé dans la cage de la bête, et la maintint en vie depuis lors.

*L'épée large* (Pièce n°28)

C'est une épée du clan MacEachern (Avalon, page 87), utilisée par Falisci et son gardien pour garder la créature en cellule.

*Le Globe* (Pièce n°9), *Cube Pesant, et*

*Baguettes de Métal* (Pièce n°20)

Les pouvoirs de ces artefacts ne sont pas définis ici car les héros sont incapables de les activer.

*Le Gant Thalusien* (Pièce n°20)

Quand il est placé sur une main, le porteur gagne 1g0 à tous ses jets de Gaillardise. Par contre, le gant ne peut être enlevé. Le seul moyen est l'amputation (Croix d'Erèbe, page 148).

## PNJs Importants

**Vito «Yeux d'Ange» Caligari** (homme de main)

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

*Réputation* : -15

*Arcane* : Bavard

*Avantages* : Vodacci (lu/écrit), Croissantin (lu/écrit), Théan (lu/écrit), Sens aiguisés, Gaucher, Noble, Protecteur (Vincenzo Caligari), Feinte de pirate (Tir éclair, sabre au poing)

*Criminel* : Parier 3, Charlatanisme 1, Filature 3, Déplacement silencieux 4, Crocheter 2, Pickpocket 3

*Marin* : Equilibre 5, Grimper 3, Connaissance des nœuds 3, Piloter 4, Connaissance de la mer 2, Cartographie 2, Navigation 3, Nager 3

*Commandement* : Stratégie 2, Tactique 3, Guet-apens 4, Galvaniser 5, Artillerie 4, Commander 3, Logistique 2

*Combat de rue* : Attaque (Combat de rue) 3, Attaque (Armes improvisées) 4, Coup à la gorge 2

*Escrime* : Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 1

*Armes à feu* : Attaque (Armes à feu) 5, Recharger (Armes à feu) 5

*Ecoles de Rogers* (Apprenti) : Désarmer (Escrime) 4, Lier (Escrime) 3, Corps à corps 2, Exploiter les faiblesses (Rogers) 1

Vito Caligari est le capitaine de *l'Amo Stallis*. Il est arrivé sur les lieux peu de temps avant les héros. Il a renvoyé son bateau pour protéger l'île des intrus. Ses ordres étaient de forcer la réserve d'artefacts en premier, puis de récupérer tout objet qui puisse être trouvé dans le domaine. Quand les héros le découvriront, il sera en train d'essayer d'ouvrir la réserve avec ses deux derniers outils de crochetage, en ayant déjà brisé trois. Dès qu'il aperçoit les héros, sa première réaction sera de dégainer ses pistolets et de tirer. Si nécessaire, il combattra les héros avec son sabre, mais si les choses tournent à son désavantage, il tentera de fuir ou se rendra.

Bien que Vito Caligari soit noble de naissance, c'est un homme simple, préférant la vie difficile de capitaine plutôt que l'oisiveté de la noblesse. Il a traversé toutes les mers de Théah, et vu pratiquement tout ce qu'elles ont

à offrir. Il travaille actuellement pour son cousin Vincenzo Caligari en tant que mercenaire. Vito recherche des artefacts et d'autres trésors pour Vincenzo, et s'occupe des basses besognes quand le besoin s'en fait sentir.

Vito est un homme de taille moyenne, avec des cheveux noirs, mi-long, des yeux bleus et une épaisse moustache. Il est habillé comme n'importe quel marin, hormis son chapeau de capitaine. Il possède deux sabres de part et d'autre de sa ceinture. Bien qu'il soit très habile avec ceux-ci, il rechigne à les utiliser, préférant la puissance de ses pistolets au tranchant de ses lames.

Vito possède un trait assez rare en Vodacce : il a de pétillants yeux d'un bleu très clair. Un survivant du premier bateau pillé par Vito raconta qu'ils avaient été attaqués par un pirate aux yeux d'ange. Le surnom "Yeux d'Ange" l'a suivi depuis.

#### **Les hommes de Caligari (Brutes)**

*Niveau de menace* : 2

*Armes* : Sabres

*ND pour être touché* : 15

*Compétences* : Attaque (Escrime) 3,

Equilibre 3

*Description* : Les hommes de Caligari sont des marins, tous natifs de Vodacce. Ils sont au service de Vito depuis longtemps et lui sont loyaux.

*Capacités spéciales* : Les hommes de Caligari jettent toujours au moins 3 dés, peu importe le nombre de brutes qui restent encore debout.

#### **La Créature de la Cellule (Vilain)**

*ND* : 20

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

*Jet d'attaque* : 4g3

*Jet de dommages* : 5g2 (Griffes)

*Compétences* : Course de vitesse 4, Saut 3, Soulever 5, Prise 4, Etreinte 3, Se dégager 3

*Avantages*: Sang Sidhe (Vieillessement ralenti, Vulnérable au fer), Dur à cuire

*Description* : La créature de la cellule est une parodie d'être humain. Elle ressemble vaguement à un humanoïde qui aurait muté d'horrible façon. Elle fait plus de deux mètres de haut et est très fine, musculeuse et sa peau fripée est d'une pâleur repoussante. La tête de la créature est trop large pour son corps et est couverte de nombreuses cicatrices et de bubons. Ses membres sont tordus et terminés par des griffes de dix centimètres. Du sang Sidhe coule dans ses veines, et Falisci a fait des expériences dans le but d'extraire la magie de cet héritage. La créature a pu survivre grâce au calice doré se trouvant sa cellule.

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

Mise en page originale de Mark Stanton Woodward © 2004

Texte original écrit par Patrick Kapera, Ray Yand et John Zinser

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

Traduction écrite par Mamantins

Relecture et mise en page par Golf

Traduction publiée sur le Capharnaüm de Golf - [http://perso.wanadoo.fr/le\\_capharnaum/](http://perso.wanadoo.fr/le_capharnaum/)

