

Au Nom du Changement

Aventure du NOM N°2

Synopsis

La première partie de ce scénario débute par une course poursuite haletante dans les rues de Cardican, une ville portuaire du sud-ouest d'Avalon dans le comté de Camlann. Les héros courent après un voleur qui a dérobé un objet Surneth (une sphère) à leur compagnon Théodore Lipton, érudit de la Société des Explorateurs. Cette aventure sera plus facile à gérer si l'un des héros est lui-même un explorateur ou a un lien avec cette société. Sinon, Théodore peut très bien être un membre de la famille ou un bon ami de l'un des héros.

La deuxième partie concernera l'étude de l'étrange relique et la découverte qu'un second artefact est capable d'ouvrir le premier. Ce second artefact dormait dans les ruines où a également été trouvé le premier, mais il est maintenant entre les mains du Duc Mark Garloise.

La troisième partie se passe durant une réception dans la propriété du Duc. Les héros y seront invités et auront l'opportunité de mettre la main sur l'artefact.

La quatrième et dernière partie permettra aux héros de rassembler les deux artefacts. Une confrontation difficile les attend et de sombres secrets seront révélés.

Scène 1 : Les rues de Cardican

Commencez par expliquer aux héros qu'ils sont en train de se balader dans les rues de Cardican avec l'explorateur Théodore Lipton. Ils viennent juste de finir de manger et retournent vers la demeure de Théodore quand un homme habillé de noir les croise. En passant, il arrache un objet métallique de forme sphérique des mains de Théodore. Les héros doivent donc courir après le voleur à travers la ville.

Cette poursuite épique est faite pour jeter les héros directement au cœur de l'action. Utilisez les règles de poursuite du Guide du Maître (pages 189 à 192). Le voleur, un vaurien nommé Edward Standish, renverse des étagères, pousse femmes et enfants hors de son chemin, et utilise de nombreux moyens pour distancer les héros.

Les héros le rattrapent quand il disparaît dans une ruelle sombre. Une fois les héros engagés dans la ruelle, de part et d'autre apparaissent des personnages à la mine patibulaire qui bloquent les issues. Ces brutes sont de mèche avec Edward qui leur avait demandé de le retrouver ici. A moins que les héros aient

spécifié qu'ils se préparaient à ce genre de problème, les brutes gagnent une augmentation gratuite pour leur guet-apens. Il y a un groupe de brutes pour deux héros (arrondi au supérieur.), avec les caractéristiques suivantes : Niveau de menace 3, Petites armes (Couteaux, poings, bouteilles brisées), ND 20 pour être touché,

Guet-apens +1. Pendant le combat, Edward essaye de s'enfuir de la ruelle. Si les héros bloquent sa retraite, il combattra jusqu'à tomber inconscient. S'il est remis aux autorités locales, il s'évadera tout simplement de sa cellule. La chose importante est que l'artefact tombera de sa poche pendant le combat. Dès que Edward s'est enfui ou est capturé, les brutes rompent le combat et fuient à leur tour.

Quand les héros ramassent la sphère, celle-ci s'effondre sur elle-même, se déforme plusieurs fois, et finit par prendre une nouvelle forme : une pyramide parfaite aux arêtes tranchantes. Sur une des faces de la pyramide apparaît une cavité triangulaire. Pendant que les héros examinent la pyramide, Théodore arrive au coin de la rue accompagné par trois gardes de la ville. Les gardes

ramassent les brutes inconscientes et posent quelques rapides questions aux héros.

Après ce changement radical dans la forme de l'artefact, Théodore veut savoir quel héros l'a touché, et ce qu'il a fait pour déclencher ce changement de forme. Une fois qu'il sera convaincu que le héros n'a aucune idée de ce qu'il s'est passé, il conclura que c'est l'impact au sol lors de la chute de l'artefact qui a déclenché la transformation. Il insistera alors pour que tout le monde retourne à sa demeure pour examiner l'artefact plus en avant.

Scène 2: Le temps de la recherche

Les héros raccompagnent Théodore au domicile de celui-ci, une petite maison juste à la sortie de la ville. Sa belle et jeune assistante, Isabella Peruva, s'entraîne à l'épée contre le pommier du jardin quand le petit groupe entre dans la propriété.

Le cellier a été transformé en laboratoire/bibliothèque de recherche. Il est rempli de livres, outils et autres objets plus ou moins étranges. Théodore débarrasse rapidement tout ce qui encombrait la table centrale et s'attelle à examiner l'artefact avec la plus grande concentration. Certains héros peuvent participer aux examens, les autres et Isabella sont chargés de passer au peigne fin les livres et les croquis éparpillés dans la pièce. Cette scène est faite pour permettre aux héros d'utiliser leurs compétences scientifiques et leur intelligence, permettant au plus brillant d'entre eux d'avoir une idée de génie. Le cellier ressemble à un champ de bataille, et quelques moments comiques peuvent arriver par l'effondrement de piles de livres, la dispersion de papiers par des courants d'air, ou autres. Isabella est un modèle d'efficacité dans ses recherches, alors que Théodore ressemble plus à un savant fou dans ses méthodes de travail.

Essayez de faire en sorte que les jets de recherches soient difficiles, mais pas impossible (ND de 15 à 25) en fonction de la compétence de recherche des héros. S'ils échouent, ils trouvent un élément trivial et sont ridiculisés par Isabella pour avoir pensé que leur découverte pouvait avoir une

quelconque valeur. Après nombre d'essais et d'erreurs, le groupe fini par découvrir que le trou est une sorte de serrure. Quand un objet est inséré dans le trou, le personnage qui tient l'objet reçoit un choc électrique bleuté (1g1).

Les différentes informations pouvant être récupérées dans les livres sont que cet artefact a été trouvé dans des ruines Sétines en Vodacce. Cet artefact était simplement désigné comme une "sphère de métal". Une gravure prouve qu'il s'agit bien du même artefact. Une liste des différents objets trouvés lors de cette fouille a été dressée : des morceaux d'os, un compas éthéré brisé, et des fragments de métaux divers. Un des objets sort toutefois du lot. Décrit comme un "cadran solaire miniature", il s'agit d'un disque de métal noir dont le centre est surmonté d'une pyramide. D'après les dimensions, cette pyramide s'encastrait parfaitement dans l'ouverture de l'artefact. Après ces découvertes, Théodore commence immédiatement à rédiger une lettre à l'intention de la Société des Explorateurs de Carleon, où la plupart des artefacts découverts ont été envoyés pour y être catalogués. Un héros malin (ou Isabella si personne ne réussit le jet) remarque une note écrite à la hâte stipulant que le disque n'est pas allé avec les autres artefacts. Il a été conservé par le Duc de Cardican, Mark Garloise, comme compensation de son financement de l'expédition.

Théodore se souvient alors que le Duc organise justement un bal le soir même. Voici une opportunité parfaite pour pouvoir récupérer ce "cadran solaire".

Scène 3 : Le bal

Après quelques recherches, Théodore finit par retrouver son invitation pour la soirée, qu'il offre avec joie aux héros. Il ne les accompagnera pas, car il préfère rester chez lui pour préparer l'artefact pour leur retour. Par contre, Isabella ira avec les héros si ceux-ci veulent l'inviter.

Le gala est donné en l'honneur des fiançailles de la fille de son unique sœur, une femme ordinaire et corpulente nommée Sybil Wilder. Elle va se marier avec Cédric Riche de la Paroisse, le troisième fils du Marquis de la Paroisse. La famille Garloise ayant une longue histoire de haine vis-à-vis de la Montaigne, Mark est le premier à ne pas approuver cette union. Ce n'est qu'à cause du harcèlement de sa sœur et du respect qu'il porte au seigneur Wilder, qu'il accepta d'organiser le mariage chez lui.

Sybil est très excitée. Elle est souriante et tourne de table en table, discutant avec tous les invités, y compris ceux qu'elle ne connaît pas. Cédric, son fiancé, au contraire, semble ne prêter aucune attention aux événements. Il affiche un air incroyablement détaché. Le stéréotype de la personne blasée de tout. A bien y regarder, lui et sa compagne ne se sont pas échangé un mot ou adressé un seul regard de toute la soirée; ils ne cherchent même pas à essayer.

Si les héros participent à la soirée, c'est le moment idéal pour distiller rumeurs et informations au sujet de ce qui se passe dans tout Théah. Pensez à égayer la soirée avec différents événements secondaires intéressants. Par exemple, mettre un des héros en possession d'une lettre d'amour compromettante, un spadassin ivre demandant réparation pour un outrage imaginaire ou non, ou encore les faire participer à un concours de poésie.

Des héros pressés peuvent simplement parler à Mark de l'artefact. Sa réponse dépendra grandement du moment où les héros vont lui poser la question. Tôt dans la soirée, il refusera arguant que cette soirée n'est pas le lieu pour parler affaire, et il ajoutera qu'il a déboursé énormément d'argent pour financer

cette expédition et que donc, cet artefact lui revient de droit. Le bal le rendra petit à petit d'humeur morose. Plus tard dans la nuit, après avoir suffisamment "célébré" la fête, il consentira aux héros d'emprunter l'objet s'ils le demandent. Bien sûr, il demandera d'abord la raison exacte de cette requête, pourquoi ils en ont besoin, demandera la faveur d'une danse avec n'importe quel héros féminin, et tout autre question naturelle pour un bon hôte. Les héros seront sa source de divertissement pour le reste de la soirée.

Un héros furtif pourrait vouloir dérober l'artefact. Même si Mark possède une pièce spéciale pleine d'objets rares et exotiques (Syrneth et autres), il utilise le disque comme presse-papier sur le bureau de son cabinet de travail. La salle d'exposition est un excellent appât, mais la localisation de l'artefact ne peut être trouvée que par chance ou par accident. Peut-être qu'un héros avec le travers libertin utilisera la salle d'étude pour s'isoler en galante compagnie, ou encore un héros chanceux remarquera t'il l'objet en essayant de feuilleter la correspondance du Duc. Si malheureusement les héros essayent de prendre l'artefact par la force (ou s'ils manquent de prudence en se faisant prendre dans des quartiers du manoir où ils ne devraient pas être), les gardes de la maison seront prêts à combattre. Ils ont les traits suivant : Niveau de menace 3, Armes moyennes (rapières), Armes à feu (pistolets), ND 20. Les héros doivent repartir de la soirée avec l'artefact et le rapporter à Théodore pour que l'aventure continue.

Scène 4 : Révélations

Une fois que les héros ont remis l'artefact à Théodore, lui et Isabella commencent à travailler d'arrache pied pour préparer son utilisation. Après environ trois heures d'étude et de préparation, Théodore est prêt à voir si la "clef" ouvrira la pyramide. Doucement, de manière très théâtrale, sans à-coup, il rassemble les deux parties. Rien ne se passe. Prenant une profonde inspiration, il les agite. Rien ne se passe. Précautionneusement, il tourne le disque dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Il se passe quelque chose. La pyramide commence à vibrer et sa

température augmente. Pour ne pas se brûler, Théodore pose rapidement la pyramide sur la table. L'air se charge d'une tension semblable à celle qui précède la chute d'un éclair. Sans autre avertissement, les faces de la pyramide s'ouvrent, illuminant le cellier d'une lumière douce et bleutée. Une autre pyramide se dresse dans l'artefact, mais celle-ci est en cristal et contient un liquide épais d'un blanc laiteux. Demandant à tout le monde de reculer, Théodore essaie de la toucher. Il reçoit une forte décharge d'électricité bleue qui l'envoie voler dans des étagères de livres. Il restera inconscient pour le reste de l'aventure.

Un courant d'air chaud, l'odeur du sang frais, et un horrible bruit de succion annonce l'arrivée par Porté de Cédric, qui a apparemment ensanglanté le disque. Il a amené Edward Standish avec lui par le portail comme escorte. Cédric porte à chaque doigt de sa main gauche des objets métalliques bizarres (clairement d'origine Sétine). Quelques secondes après son arrivée, la porte de la cave est défoncée par autant de bandes de brutes qu'il y a de héros, plus une pour Isabella. Il y a certaines des brutes que les héros ont déjà combattues dans la rue auparavant, et cette fois-ci, elles ont ramené leurs compagnons pour équilibrer les forces. Ils ont les mêmes caractéristiques que précédemment, mais cette fois-ci ils manient des épées (Armes moyennes).

Si les héros activent le travers bavard de Cédric, celui-ci racontera sa vie et leur dira comment il a eu connaissance de l'artefact. Sinon, il les remerciera pour leur excellent travail, prendra la pyramide cristalline avec sa main gauche, et se préparera à ouvrir un portail pour partir. Edward et les brutes se mettront en travers de la route de quiconque essaierait de l'en empêcher.

Le cellier est un endroit intéressant pour un combat. Les armes improvisées sont nombreuses : chandeliers allumés, livres, pieds de table, voir même les restes de la pyramide et du disque. Si les héros parviennent à empêcher Cédric de fuir (ce qui est hautement recommandé), le montagnois dégainera son épée et essaiera de se frayer un passage vers la sortie de la maison. Edward et les autres suivront leur leader causant de

graves dommages collatéraux sur leur passage. Au moment le plus opportun pendant le combat, Cédric décide de mettre toutes les chances de son côté. Il casse le haut de la pyramide, boit le liquide d'une traite, et s'effondre au sol en se tenant la gorge. Si un héros sadique voulait en profiter pour l'achever, laissez-le essayer (mais rappelez-lui que ce n'est pas très héroïque).

Le round après que Cédric ait bu le liquide, il se relève. Il est maintenant incroyablement résistant et s'est remis de toutes ses blessures, de plus il dégage une lueur blafarde. Ses muscles deviennent plus épais et plus puissants en quelques secondes, déchirant ses habits. Ses dents deviennent longues et tranchantes à souhait. En bref, Cédric est devenu une masse de force brute, une chose qu'il est heureux de montrer en lançant en l'air les héros et ses propres hommes qui seraient à sa portée. Comme il le dit d'une voix gutturale, un dieu n'a pas besoin d'amis mortels ou de témoins.

En plus de ces changements, Cédric est maintenant invulnérable aux armes normales. Il prendra des dommages comme d'habitude mais réussira automatiquement tous ses jets de blessures. Les héros ont tout de même une option pour raccourcir sa durée de vie. Les quatre faces de la pyramide originale peuvent être utilisées comme armes improvisées. A chaque fois que Cédric est touché par une de ces armes, il prend une blessure grave. Ce fait peut être mentionné de plusieurs façons, en disant que les bords de la pyramide ont vraiment l'air tranchant, que Cédric semble ne pas apprécier la proximité de ces pièces. Si les joueurs ne comprennent pas vos allusions, vous pouvez faire en sorte qu'Isabella le frappe avec l'une d'entre elle. Ils comprendront quand ils verront Cédric souffrir autant.

Quand Cédric aura prit cinq blessures graves, il tentera de fuir en emportant le disque avec lui. A pied, il est bien plus rapide que les héros. S'il arrive à se frayer un chemin jusqu'à l'extérieur, il les sèmera avec facilité. Si les héros s'arrangent pour le tuer, il se consumera en un grand brasier bleuté.

Une fois la fumée dissipée, les héros vont avoir énormément de ménage à faire. La maison de Théodore est en ruine et remplie de cadavres, ce qui mènera le shérif de Camlann à poser tout un tas de questions. Le fiancé de Sybil Wilder s'est enfui ou n'est plus qu'un tas de cendres fumantes (le Duc Garloise remerciera discrètement les héros pour cela). Sybil sera on ne peut plus bouleversée. Enfin, il reste le fait qu'un puissant artefact Syrneath a été détruit. La Société des Explorateurs ne sera pas vraiment contente, et certains de ses membres se poseront la question de savoir si cet artefact était vraiment unique ou pas.

PNJ principaux

Cédric Riche de la Paroisse

Gaillardise 1 [6], *Dextérité* 3, *Esprit* 3, *Détermination* 3 [5], *Panache* 3

Arcane: Bavard

Avantages : Avalonien (lu/écrit), Montaginois (lu/écrit), Théan (lu/écrit), Gaucher, Noble, Petit

Archéologue : Connaissance Syrneath 5, Evaluation d'artefact 5

Courtisan : Danse 1, Etiquette 5, Mode 5, Eloquence 1

Erudit : Histoire 5, Mathématiques 2, Philosophie 2, Recherches 3, Occultisme 4

Escrime : Attaque (Escrime) 4, Parade (Escrime) 5

[*Combat de rue* : Attaque (Combat de rue) 3, Attaque (Arme improvisée) 3]

[*Lutte*: Attraper 4, Etreinte 3]

Porté (Maître) : Atteindre 5, Amener 5, Ensanglanter 5, Attraper 5, Poche 5, Marcher 5

Note - les compétences et nombres entre crochets reflètent les changements de Cédric après avoir bu le liquide.

Cédric est un bellâtre : maigre à faire peur, efféminé et couvert de la tête au pied par velours et lacets. Il parle sur un ton blasé et renifle en permanence les vapeurs d'une petite boîte qu'il a avec lui. Par contre, quand on regarde ses yeux, la première impression change. Ils sont noirs et cruels, fenêtres sur une colère presque palpable mettant les gens mal à l'aise.

Cédric est passionné pour le travail de la Société des Explorateurs depuis longtemps. Quand il fut plus âgé, il commença discrètement à faire des dons au chapitre de Charousse. En retour, il était autorisé à lire certaines archives au sujet d'artefacts récemment découverts. Il développa quelques rapports amicaux avec certains érudits, ce qui changera le cours de sa vie. En récompense de ses contributions, Cédric reçut quatre tubes métalliques trouvés en Vodacce (ceux qu'il portait à la main quand il est arrivé chez Théodore). Ces cylindres ressemblent aux doigts d'un gant, donc il décida de les essayer.

La nuit même, et toutes celles qui suivirent, il rêva d'un artefact de métal étrange qui prenait plusieurs formes : tantôt une sphère, tantôt une pyramide. Peu importait la forme, il contenait toujours la même substance : de l'Ether liquide. Ses rêves lui montraient les pouvoirs du liquide et comment l'utiliser.

Le père de Cédric, le Marquis de la Paroisse, rie au nez de son fils lorsque celui-ci lui demanda des fonds pour aller creuser en Vodacce. Toutefois, Lord Edgar Wilder d'Avalon, un contact de travail, cherchait à marier ses filles, à commencer par la plus âgée et la plus corpulente, Sybil. Cédric se vit ordonner d'établir une correspondance avec le Seigneur Wilder dans le but d'arranger le mariage. Une fois ses enfants mariés, le Marquis savait qu'il pourrait multiplier ses exportations vers les Trois Royaumes.

Grâce à cette correspondance, Cédric apprit que le beau-frère de Lord Wilder, le Duc Garloise, était mécène de la Société des Explorateurs. Après des semaines d'écriture distinguée, dissimulant ses motivations réelles sous la promesse d'épouser Sybil, Cédric s'arrangea pour que Lord Wilder convainque le Duc de financer son expédition en Vodacce. Grisé par son succès, il accepta d'épouser Sybil. Cela lui donnera une excellente raison pour être en Avalon quand le navire des explorateurs revint avec l'artefact. En apprenant cela, le Marquis rappela Cédric et ses frères à Charousse pour une semaine de réjouissances ininterrompues. C'en fut trop pour le délicat Cédric qui tomba malade et resta cloué au lit pendant près de six mois. Pendant ce temps, les explorateurs revinrent en Avalon avec la sphère, et la confièrent à un membre local de la Société, Théodore Lipton, pour être étudié.

Cédric en devint furieux, et mis immédiatement un plan sur pied pour mettre la main sur l'artefact. Un rêve lui révéla que le disque du Duc Garloise était la clef pour révéler les secrets de l'artefact. Il l'ensanglanta pour pouvoir le récupérer plus facilement, et il embaucha Edward Standish pour voler la sphère.

Edward Standish

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

Avantages : Avalonien (lu/écrit), Montaginois, Dur à cuire

Chasseur : Déplacement silencieux 5, Survie 3, Pistage 4

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

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

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

Né dans les taudis de la ville, Edward rêve de devenir aussi riche que les nobles qu'il voit passer dans leurs magnifiques carrosses. En attendant, il s'est spécialisé dans les basses besognes, faisant n'importe quoi pour de l'argent. Vol, kidnapping, incendie criminel, et même le meurtre sont partie de ses services. Il est la connexion entre Cardican et le côté sombre de la nature humaine.

Théodore Lipton

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

Arcane : Concentré

Avantages : Avalonien (lu/écrit), Montaginois (lu/écrit), Théan (lu/écrit), Appartenance : Société des Explorateurs, Université, Sens aiguës

Archéologue : Connaissance des Syrth 5, Evaluation d'artefact 5, Occultisme 4, Recherches 5, Connaissance de la Société 3

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

Artiste : Dessin 3

Marchand : Scribe 3, Evaluer 4

Théodore est un vieux gentilhomme bienveillant avec des lunettes épaisses, une grosse moustache, et un ventre arrondi. C'est un membre de la Société avec une patience sans borne; il reçoit souvent des artefacts à étudier après que tous les autres chercheurs aient abandonné. C'est pourquoi il est en possession de la sphère Sétine au début de

l'aventure. Sa méthode empirique de tentatives et d'échecs successifs, avec force notes, est parfois peu conventionnelle, mais permet régulièrement de faire des découvertes. Sa devise : "Qui ne tente rien ne sait rien."

Isabella Peruva de Altimira

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

Arcane : Intuitif

Avantages : (Castillan, Avalonien, Croissantin, Eisenör, Montagnois, Théan, Vendelar, Vodacci, Ussuran) (tous en lu/écrit), Beauté du diable, Education castillane, Appartenance : Société des Explorateurs, Linguiste

Archéologue : Connaissance des Syrneth 2, Evaluation d'artefact 3, Occultisme 3, Recherches 4, Connaissance de la Société 2

Artiste : Dessin 4

Courtisan : Danse 4, Etiquette 3, Mode 2, Eloquence 2, Séduction 4

Erudit : Histoire 3, Mathématiques 3, Philosophie 2, Recherches 4

Espion : Déplacement silencieux 3, Camouflage 1

Escrime : Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 3

Isabella est charismatique et pleine d'esprit, avec la langue aussi rapide que l'épée dont son père insista pour qu'elle sache se servir. Elle est franche et honnête, avec peu de patience pour les incompetents et les imbéciles. Elle voyagea en Avalon pour perfectionner son langage, mais la Montaigne envahit la Castille durant son absence, laissant sa demeure en ruines et tuant sa famille. N'ayant rien à retrouver en Castille, elle se lança à corps perdu dans les études, et fut repérée par Théodore en tant que linguiste hors pair. Elle travaille maintenant pour la Société des Explorateurs, fournissant traductions selon les besoins et assistant Théodore dans ses recherches.

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

Mise en page originale de Mark Stanton Woodward © 2004

Texte original écrit par Les Simpson

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

Traduction écrite par Mamantins

Relecture et mise en page par Golf

Traduction publiée sur le Capharnaïm de Golf - <http://www.golf.fr/>