

6▽☿☒□X●III∞♁πΔШ△○Φ⊙R⊗H△○☿☒☒Y✠†☒☒△.:●◎*

LA MALÉDICTION DE SARINIYA

*◎●.:△☒☒†✠Y☒☒☒⊙△H⊗R⊙Φ○△Ш△π♁∞III●X□☒☒☒▽G

Une aventure pour RUNEQUEST



VO

Écriture : Lawrence Whitaker.

Édition : Alexandra James.

Illustrations : Sarah Evans, Lee Smith, RF123.

VF

Traduction : Emmanuelle Usselmann.

Édition : James *Arasmo* Manez.



SARINIYA

Sariniya est la Déesse méeroise de la Vérité et de la Vengeance, fille d'Hephastane, Déesse de la Lumière. C'est une déesse mineure du panthéon méerois, que peu d'adorateurs vénèrent directement. Son mythe fondateur est lié à l'intrusion des Dieux Envahisseurs dans le paradis des Dieux et des Déeses. Si Myceras repoussa l'attaque, la douleur et la destruction causées affectèrent tant Sariniya que celle-ci ne pensait plus qu'à se venger. À sa mère, elle vola les secrets du Feu Solaire ; à Myceras, une lance et un bouclier de Myceras ; et la Vérité lui servit d'armure. Ainsi armée, elle se rendit dans le domaine des Dieux Envahisseurs. Un à un, elles les traqua et les tua. Une fois rentrée au paradis, elle reconstruisit sa maison et jura de ne plus jamais commettre de meurtre ni de s'impliquer dans les affaires des mortels. Depuis, elle médite et réfléchit à la nature de Toutes Choses.

Sariniya incarne la nature simple et froide de la vengeance, suivie de la volonté d'accepter la paix éternelle une fois celle-ci accomplie. Ceux qui veulent prendre leur revanche prennent Sariniya en exemple. Cependant, certains ne se concentrent uniquement sur ce qu'elle a fait et ne prennent pas en compte ce qu'elle est devenue. Hélas, c'est le cas des petites sectes vouées exclusivement à Sariniya et ayant construit des temples à sa gloire : elles oublient que leur déesse, une fois sa vengeance accomplie, avait renoncé à toute violence et à tout matérialisme.

Le culte de Sariniya est donc interdit dans Meeros. La déesse elle-même est bien vue : son aspect contemplatif forme même la base de beaucoup de cultes pacifiques. Seuls ceux qui la réduisent à son aspect vengeur sont proscrits, parce qu'ils sont progressivement devenus des assassins et des meurtriers incapables de saisir l'étendue du cheminement et de la nature de Sariniya.

SOUVENIRS, SOUVENIRS...

À la lecture du scénario, les cinéphiles remarqueront peut-être quelques similitudes avec le fameux film *Le Voyage Fantastique de Sinbad*. Et ils auront raison : ce film merveilleux est une inspiration majeure, avec d'excellentes scènes dans un temple très semblable... Composée de grands fans du regretté Ray Harryhausen, *The Design Mechanism* se devait de rendre hommage à son génie.

L'ÎLE D'IXOS

Iaxos est l'une des innombrables îles au sud de Meeros. Il y a deux cent ans, des rebelles qui cherchaient à détruire le Roi Akretes furent chassés de la ville ; ils fuirent vers Iaxos, réussirent à se cacher sur cette petite île montagneuse, puis planifièrent leur vengeance. Étant des adorateurs de Sariniya, ils lui dédièrent un temple dans l'une des grottes naturelles de l'île ; là, les chefs du culte se préparèrent sans relâche pour le jour où ils prendraient leur revanche contre Meeros.

Les rebelles ne restèrent pas cachés bien longtemps. Le Roi Akretes paya cher pour obtenir des informations sur la localisation des rebelles et finit par apprendre l'existence d'Iaxos. Il envoya ses troupes d'élite, les Lances Écarlates, les extirper et les détruire. Après de durs combats, les meneurs de la rébellion furent ramenés à Meeros ; lors d'une exécution publique, Akretes les fit lapider à mort au bas des marches du Temple de Myceras.

Pourtant, les rebelles avaient un dernier coup à jouer. Sachant que leurs jours étaient comptés, les prêtres et prêtresses du culte de Sariniya implorèrent leur déesse : leurs vœux furent exaucés. Une sombre malédiction frappa le Roi Akretes et ses partisans : peu après l'exécution des meneurs des rebelles, le roi corrompu et décadent s'étouffa avec un os de poulet, tandis que les nobles l'ayant soutenu moururent dans des circonstances mystérieuses.

JOUER AVEC LES PRÉ-TIRÉS

Trois des personnages
pré-tirés connaissent
déjà Trimostones.

*Trimostones est un vieil
ami de la famille de
Kara et d'Anathaym, et
il a déjà rendu service
par le passé à Zamothis.*

Aujourd'hui, quelques descendants des rebelles vivent encore à Iaxos. Coupés de la civilisation, ils mènent une existence sauvage et pratiquent des rituels barbares à la gloire de Sariniya. Pour les Méerois, Iaxos est une destination taboue ; les tavernes locales sont emplies de récits horribles sur « l'île des cannibales » .

TRIMOSTONES LE DORÉ

Trimostones est le marchand-entrepreneur le plus en vue de Meeros. Ses navires naviguent sur les Huit Mers du Monde Connu et apportent beaucoup de richesses à sa famille et à sa cité-État. Depuis son retrait récent des affaires, son empire commercial est géré par sa fille, Hermestone, et son fils aîné, Eurastanos. Cependant, peu de gens savent que Trimostones est apparenté à l'un des nobles s'étant rangé du côté du Roi Akretes : lui aussi est victime de la malédiction de Sariniya... Tous les descendants de sexe masculin de cette famille sont décédés à l'âge de 65 ans, sans exception. Même s'il n'est pas superstitieux, Trimostones a 64 ans et sa santé a décliné durant l'année. Il n'est pas prêt à mourir, et il ne souhaite pas que son fils Eurastanos connaisse le même sort : la Malédiction de Sariniya doit être brisée.

Ces dernières années, Trimostones s'est renseigné sur les mythes et les rites de Sariniya. Il sait que si quelqu'un de maudit par le culte va au temple où la malédiction a été faite, implore le pardon, et accepte de faire un sacrifice, alors la malédiction sera levée. Trimostones veut effectuer ce pèlerinage.

Toutefois, il ne veut pas qu'Hermestone ou qu'Eurastanos soient mis au courant. Il entend donc embaucher des gardes du corps, les personnages joueurs ; ceux-ci l'escorteront à Iaxos, puis s'assureront de son retour en sécurité à Meeros à la fin du rituel. Trimostones peut payer rubis sur l'ongle : il est prêt à donner 300 PA à chaque personnage. En échange, ils devront garder le silence.

Bien entendu, Trimostones possède les moyens de transport. Il choisit un équipage réduit

et compétent, mais sans lui indiquer la destination. D'ailleurs, il ne le révélera aux personnages que lorsque le voyage sera bien avancé. Au moment d'embaucher les personnages comme gardes du corps, il se contente d'évoquer une mission commerciale personnelle.

COMMENCER L'AVENTURE

L'aventure commence à bord de la galère marchande Axeneya, nommée d'après une déesse mineure de la mer, protectrice de la famille de Trimostones. Cette élégante galère est bien conçue, avec une figure de proue gravée représentant Axeneya se relevant à travers les vagues. Cela fait un jour que la galère est partie de Meeros et navigue vers le sud. Tous les personnages croient qu'il s'agit d'une mission commerciale ; même les quinze membres de l'équipage ne connaissent pas la destination précise. La météo est bonne, la mer est calme, le soleil brille, et quelques dauphins jouent à l'avant de l'Axeneya alors qu'elle traverse les vagues. Trimostones appelle les personnages à la proue du navire, d'où il observe les dauphins.

« Voilà un bon signe », dit-il. « Les dauphins sont les fils et les filles de la déesse Axeneya ; cela signifie donc qu'elle soutient notre entreprise. » Il révèle alors aux personnages qu'ils sont en route pour Iaxos. Si les personnages réussissent un test de Savoir Régional, ils auront entendu des histoires macabres sur cette île sauvage à moitié oubliée, remplie de cannibales qui idolâtraient une déesse. « Ces histoires sont à moitié vraies », dit Trimostones. « Les habitants de l'île dont les descendants d'une rébellion contre le Roi Fou Akretes. Bien qu'ils soient aujourd'hui des sauvages, ils furent civilisés jadis. De toute façon, sauvage ou pas, je dois me rendre à Iaxos, dans le temple dédié à Sariniya : mon propre salut et celui de ma famille en dépendent. L'équipage peut rester sur le navire, mais vous serez mon escorte. »

MUTINERIE !

Trimostones révèle sa destination aux membres de l'équipage. Ceux-ci sont profondément troublés, certains montrent même leur mécontentement : Iaxos est maudite ! Lorsque Trimostones tente de calmer l'équipage, le Maître du Jeu peut effectuer un jet d'Influence. Si le jet est raté, trois hommes annoncent qu'ils vont prendre le contrôle du navire et rentrer à Meeros. En cas d'Échec Critique, les trois sont tellement fâchés et terrifiés qu'il attaquent directement Trimostones.

Les trois mutins sont armés de gourdins : ils ne veulent tuer personne, juste prendre le navire et faire demi-tour. C'est l'occasion pour les personnages de mettre les mutins au pas, d'empêcher qu'ils blessent Trimostones et de sécuriser le navire. Les autres marins sont méfiants mais fidèles à Trimostones : ces trois-là sont les seuls fauteurs de troubles.

Les personnages ne devraient pas avoir de problèmes à s'occuper des mutins : laissez quelques membres de l'équipage les aider si les choses tournent mal. Le but de ce début de mutinerie est d'initier les joueurs aux règles de combat de RENEQUEST et de justifier la fonction de garde du corps des personnages. Les statistiques des membres de l'équipage sont à la page 16 : les mutins sont simplement des membres d'équipages très mécontents.

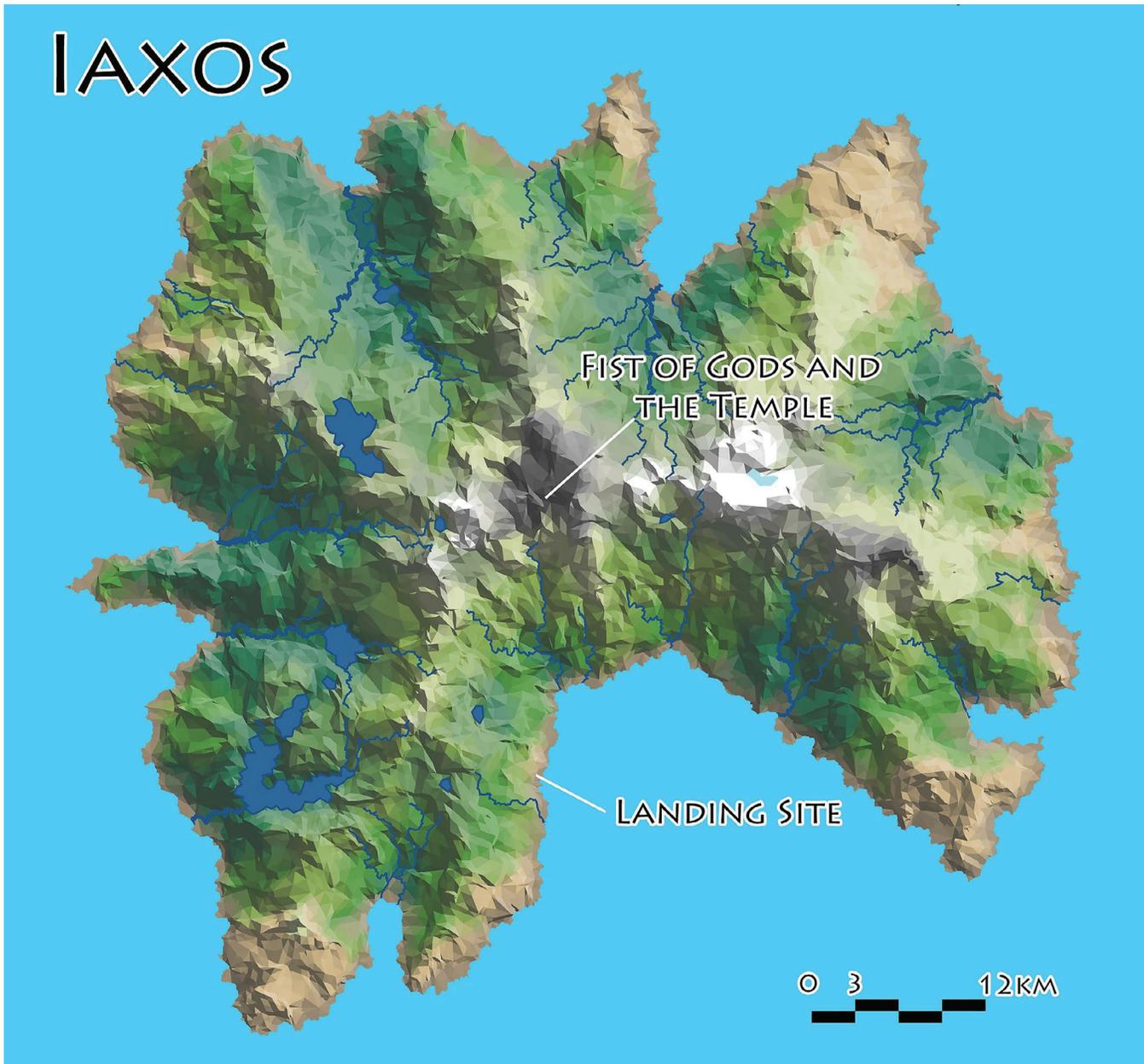
Une fois la mutinerie réprimée, Trimostones ordonne que les mutins soient mis aux fers jusqu'à leur retour à Meeros. La trahison l'a fâché, mais il comprend la peur et l'inquiétude de ses hommes. Personne ne doit parler aux mutins pour le reste du voyage, et il avertit les autres marins que les prochains mutins n'auront pas droit à autant de clémence. Bien que leur humeur soit morose pendant un jour ou deux, ils obéissent.

L'APPROCHE D'IAXOS

Le matin du troisième jour, la terre est en vue. De loin, les personnages peuvent voir une île rocheuse élevée. Iaxos est une île typique de l'archipel méerois, avec des hauteurs rocheuses et escarpées, et des sols très fertiles en contrebas. Les fruits et légumes y poussent bien, avec des oliviers, des vergers et une petite quantité de plantes sur les pentes. Le poisson, présent en abondance, est la principale (mais non la seule) source de protéines des insulaires.

Alors que le navire approche de l'île, l'équipage devient de plus en plus nerveux. Lui aussi d'humeur lugubre, Trimostones ordonne que le navire fasse le tour de l'île à la recherche d'une baie accueillante. Il y en a une au sud de l'île. Trimostones respecte sa parole et annonce que seuls lui et les personnages vont accoster avec la chaloupe du navire. L'Axeneya s'approche alors à environ 500 mètres de la baie et lâche l'ancre. La chaloupe descend des rails, puis les personnages et Trimostones montent à bord. Les personnages devront ramer, et chacun d'entre eux devra effectuer un jet de Canotage. Normalement, le trajet devrait durer 15 minutes. Chaque échec correspond à un retard de 5 minutes, alors que les personnages peinent à ramer en rythme et à surmonter les forts courants côtiers. Avec deux Maladresses ou plus, la chaloupe se retourne et les occupants devront nager jusqu'à la côte : il faudra que chaque personnage réussisse un jet de Natation. Si un personnage rate ce jet, il échouera à un demi-kilomètre du point d'arrivée de ses compagnons ; il lui faudra une demi-heure de marche à travers les broussailles avant d'atteindre la plage.

IAXOS



LE LIEU D'ATTERRISSAGE

Cette plage en forme de croissant est le meilleur endroit pour atterrir. Vers l'intérieur de l'île, le niveau du sol s'élève peu à peu et le sable blanc laisse place à des broussailles rustiques et à des plantes épineuses. Les environs sont très calmes: nul chant d'oiseau, nul crissement d'insecte ne résonne dans l'île. Trimostones annonce que leur destination est le Temple de Sariniya, à peu près au centre de l'île, dans un ensemble de grottes au sein d'un rocher proéminent.

« Je ne l'ai jamais vu, mais j'ai trouvé beaucoup d'informations dans les archives du palais de Meeros », dit Trimostones. « Nous cherchons un promontoire ressemblant à un poing énorme, ce qui explique son surnom : le Poing des Dieux. »

La suite du voyage consiste en une marche à l'intérieur des terres. Le sol est pentu, rocheux et touffu ; de petites plantes épineuses griffent les chevilles et tibias ; les bosquets denses d'arbres chétifs forment un labyrinthe naturel. Le chemin est fastidieux et fatigant.

Atteindre l'intérieur des terres requiert tous les éléments ci-dessous :

- ⇒ Chaque personnage doit réussir un jet d'Endurance pour éviter la Fatigue. Le niveau de Fatigue augmente de un en cas d'échec et de deux en cas de Maladresse.
- ⇒ Les personnages doivent réussir un jet d'Athlétisme Difficile ou un jet de Survie Standard pour éviter les coupures, les écorchures et les blessures dues au terrain difficile. Un échec occasionnera 1d3 dégâts à une jambe (jetez 1d4 : chiffre pair pour la droite, chiffre impair pour la gauche). En cas d'Échec Critique, les dégâts seront de 1d4 + 1. Les armures n'offrent aucune protection et les dégâts vont des simples petites éraflures et entailles à des chevilles tordues ou à des entorses.
- ⇒ S'ils réussissent un jet de Perception ou de Perspicacité (le plus haut des deux), les personnages auront la sensation d'être observés.

La lumière s'étiole au moment où le sol devient moins pentu et propice à l'établissement d'un camp. Les personnages peuvent alors manger et se reposer pour récupérer des efforts de la journée. Ils doivent aussi assigner les tours de garde et répartir les corvées : ramassage du bois pour faire un feu (il y en a beaucoup), récupération de l'eau (il y a des ruisseaux aux alentours), préparation du repas...

Trimosstones, malgré sa bonne condition physique, souffre le martyr. Ses chevilles et tibias sont en sang à cause des coupures et autres éraflures et la montée l'a épuisé : il est incapable de continuer et ne pense plus qu'à dormir. Un jet réussi de Premiers Soins (Difficile) ou de Guérison (Standard) indiqueront que sa fatigue n'est due ni aux blessures ni à la fatigue ; aussi loin de la civilisation, il sera difficile d'en savoir plus. En vérité, la condition de Trimosstones est un symptôme de la malédiction lancée par le Culte de Sariniya.



DES YEUX DANS LA NUIT

Les sauvages d'Iaxos surveillent les personnages depuis qu'ils ont repéré l'Axeneya à l'horizon. Effrayés et superstitieux, ils comptent surtout sur la magie de leur prêtresse pour s'occuper des intrus, mais un groupe de quatre sauvages a été envoyé en observation : il a suivi les personnages toute la journée.

Alors que la nuit tombe, ce groupe s'approche de plus près. Les sauvages restent à moitié cachés dans les broussailles et sont attentifs au moindre signe de danger : ils souhaitent seulement en savoir plus sur le nombre de personnes, leur armement, et surtout sur le vieillard qui semble être leur chef. En effet, selon une vieille prophétie locale, un homme chargé d'ans viendrait défier la magie de Sariniya ; ils sont curieux de savoir si la prophétie est en train de se réaliser.

Les sauvages s'approchent à une douzaine de mètres du campement des personnages et les observent en silence. Pour les repérer, il faut réussir un jet d'Opposition de Perception contre la Furtivité de 35 % des sauvages. S'ils sont repérés, effectuez les jets d'initiative pour commencer les tours de combat. Les sauvages chercheront à s'enfuir, mais jeteront une lance ou des billes de fronde vers deux personnages au hasard. Les personnages peuvent tenter d'abattre les natifs avec des armes à distance ou les poursuivre. Comme il fait sombre et que la seule source de lumière est le feu du camp, tout jet est Difficile. En cas de poursuite, les sauvages effectuent un jet d'Opposition d'Athlétisme (Standard) contre l'Athlétisme (Difficile) des personnages ; puisqu'ils connaissent le terrain et sont habitués à l'obscurité, ils ont l'avantage.

Si les sauvages gagnent, ils s'enfuient. Si l'un d'entre eux est capturé, il implorera la pitié de ses ravisseurs dans un méerois embrouillé et à l'accent étrange, ponctuait ses suppliques de prières à « bonne Oora, bonne Saniyara ». C'est un jeune homme aux longs cheveux sombres et sales, avec un nez aplati et des yeux enfoncés ; il porte des habits faits de peaux animales à l'odeur repoussante.

Le prisonnier comprend bien le méerois, même s'il n'en parle qu'une forme abâtardie. Il donne son nom, Urm, et peut, bien sûr, être forcé à mener les personnages vers le temple de Saraniya. Si le Maître du Jeu le désire, des sauvages peuvent monter une embuscade pour sauver Urm.

Avec l'aide de l'otage, les personnages pourront trouver le temple en une demi-journée le lendemain. S'ils chassent les sauvages sans prendre de prisonnier, alors les personnages devront effectuer les mêmes jets que lors du trajet de la veille et devront aussi passer par le Piège Fatal...



LE PIÈGE FATAL

Le jour suivant, alors que le soleil atteint son zénith, le trajet s'avère encore plus difficile : les broussailles sont plus épaisses, les insectes sont plus teigneux, et l'environnement est lourd et humide.

Non loin du temple, les sauvages ont placé ce qu'il surnomment le Piège Fatal : un fossé creusé sur le chemin puis recouvert et camouflé avec des peaux, de la terre et de la végétation locale. Le fossé fait trois mètres de long, un de large et trois de profondeur ; des piques ont été plantées au fond, prêtes à empaler les malchanceux. Ce fossé contient aussi un serpent bongare noir. Ceux ayant survécu à la chute et aux piques devront alors avoir affaire au serpent... Pour éviter le piège, un jet de Perception réussi est nécessaire, en tenant en compte de la Fatigue des personnages.

FOSSE PIÉGÉE

- ⇒ But : Tuer
- ⇒ Déclencheur : Marcher sur la fausse surface
- ⇒ Difficulté : 64 %
- ⇒ Résistance : Acrobatie, Athlétisme ou Esquive
- ⇒ Effet : de 1d6 + 1 à 1d3 endroits touchés par les piques et la chute. Faites un jet d'Opposition entre la Difficulté du piège et la Résistance du personnage : en cas de réussite, l'un des endroits touchés est empalé comme par une épée courte.

Le serpent dispose d'un nid dans le mur et apparaît lorsqu'il détecte des mouvements. Très territorial, il attaque tout ce qui semble être une menace, et voici ses traits:

- ⇒ Points d'Action : 2
- ⇒ Modificateur de Dégâts : - 1d2
- ⇒ Rang d'Action : 16
- ⇒ Armure : 0
- ⇒ Mouvement : 12 m
- ⇒ Compétences : Athlétisme 98 %, Endurance 20 %, Esquive 95 %, Volonté 90 %
- ⇒ Style de Combat : Horreur Enroulée 75 %, Morsure (Petite, Toucher), 1d3 - 1d2

Il n'a que trois points de vie et un bon coup le tuera, mais il ne faut pas oublier à quel point il est agile et rapide. Le serpent injectera son poison s'il réussit à infliger un point de dégâts.

VENIN DE BONGARE NOIR

- Injecté
- Puissance : 65 %
- Résistance : Endurance
- Incubation : 10 tours de combat
- Durée : ci-dessous

Conditions : Inconscient - quiconque rate le jet de Résistance perd connaissance pour 1d8 heures. Quand le personnage se réveille, il prend un niveau de Fatigue.

LE POING DES DIEUX

Lors de leur seconde journée de marche, en toute fin d'après-midi, les personnages aperçoivent le promontoire évoqué par Trimostones. Cet amas considérable de pierre noire se dresse contre le ciel et projette une ombre démesurément longue : on croirait que les dieux eux-même auraient écrasé un gros rocher sur un pilier de pierre ! L'appellation Poing des Dieux que lui donnèrent les historiens (et les sauvages) semble méritée... Quand les personnages le voient au loin, ils remarquent une vaste ouverture qui débouche sur une plateforme à 30 m du sol.

Les personnages suivent un chemin qui tourne par le côté ouest du Poing des Dieux, les menant vers des marches sculptées et raides. A leur sommet se trouve une nouvelle ouverture, une grotte effondrée : c'est le chemin le plus facile pour atteindre le Temple de Sariniya. La carte de la page 10 montre l'intérieur du temple.

Le temple peut être atteint par l'entrée ouest (1) ou par l'ouverture de la face sud (7). Si la face sud est choisie, le surplomb est tel qu'il est impossible pour un humain d'escalader à la seule force des mains. Il faut donc lancer une corde avec un grappin vers l'ouverture (30 m de haut) dans l'espoir de trouver une prise sûre qui aidera la montée du premier grimpeur : un tel exploit nécessite un jet Herculéen d'Athlétisme.

Note pour le Maître du Jeu : si vous faites jouer ce scénario avec les personnages prêtirés fournis, et utilisez les règles complètes de RENEQUEST 6, le talent d'Adhérence de Mju lui permet de grimper facilement ce promontoire sans équipement particulier.

L'entrée principale (1) est donc la route la plus sûre, mais laissez les joueurs exprimer leur ingéniosité !

DANS LE TEMPLE DE SARINIYA

L'île abrite plusieurs centaines de sauvages, tous descendants des rebelles. Cependant ils sont répartis partout sur l'île et seuls les Élus de la Prêtresse ont le droit d'être à proximité ou à l'intérieur du temple. Une quarantaine d'entre eux, de tout âge et des deux sexes, sont dans le temple, dirigés par Oora, la prêtresse de Sariniya (ou comme les sauvages l'appellent, Saniyara). Oora est la personne la plus puissante de l'île, car elle communique directement avec Sariniya et invoque ses Miracles.

L'une de ses prédécesseures annonça une prophétie sur son lit de mort : un jour, un vieil homme de Meeros viendrait confirmer le pouvoir de Sariniya. Toutefois, elle avait sciemment déformé sa prophétie, car elle désirait se venger de sa successeure, qui l'avait empoisonnée : en fait, le pouvoir de Sariniya serait non pas confirmé, mais brisé.

Par précaution, Oora a ordonné à ses suivants d'observer ces étrangers fraîchement débarqués ; ils pourraient être liés à la prophétie, mais elle se souvient aussi des vieilles histoires, selon lesquelles des soldats venus de par-delà les mers auraient assassiné les fondateurs de l'île...

Oora observe l'approche des personnages. Pendant que ses suivants préparent leurs armes, des lances à pointe de pierre et des élingues, elle prie Sariniya et lance son miracle d'Éveil sur la statue de la déesse, qui se trouve en haut de l'autel (4). Seuls 16 des sauvages ont le statut de guerrier, les autres étant trop vieux, trop jeunes ou trop faibles, et demeurent dans la zone du temple qui leur est réservée (8).

Pour Oora, les personnages n'ont aucune importance : s'ils meurent, ils seront une bonne source de nourriture... Le vieil homme, Trimostones, l'intéresse plus : si la prophétie est vraie, alors Sariniya l'a peut-être envoyé pour qu'il devienne le mari et le compagnon d'Oora, perpétuant ainsi la lignée des prêtresses.

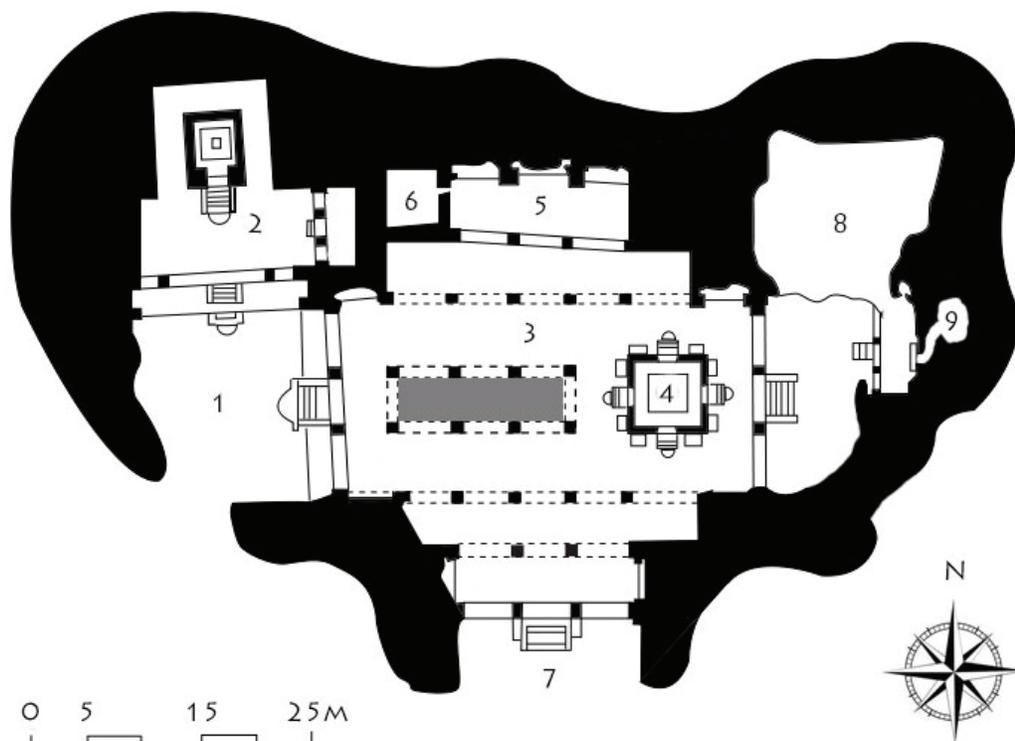
Histoire d'en avoir le coeur net, elle voudrait donc mettre Trimostones à l'épreuve devant Sariniya elle-même. Si le vieil homme est destiné à prouver le pouvoir de Sariniya, la mort de ses compagnons ne l'affectera pas, étant donné qu'ils auront péri au service de la déesse. Et s'il s'agit d'un faux prophète, il sera sacrifié à la déesse... Quand Oora apprendra que Trimostones est venu briser la malédiction de ses ancêtres, elle fera tout pour que les envahisseurs soit massacrés et mangés.

LE TEMPLE

Toutes les zones indiquées sur le schéma, à l'exception de la zone 1, font partie de l'immense ensemble rocheux connu sous le nom de Poing des Dieux. La lumière vient de torches et de lampes à huile de poisson posées dans des crevasses dédiées. Les parois de la grotte sont taillées dans le basalte. Le toit de la zone 1 s'effondra il y a environ un millier d'années et les débris furent utilisés pour construire les structures à l'intérieur du temple.

Originellement, le temple était composé de trois grottes séparées, mais les grottes centrale et orientale ont été regroupées en une seule zone quand le mur les séparant fut abattu. De plus, le temple n'était pas originellement dédié à Sariniya ; les premiers habitants de Iaxos, disparus depuis longtemps, vénéraient un dieu à tête d'éléphant et son temple est toujours dans la zone 2. Créé il y a seulement deux cent ans, le temple de Sariniya était destiné à remplacer celui du Dieu Éléphant.

Les sauvages d'Iaxos vénèrent Sariniya tous les soirs à la tombée de la nuit. Menées par Oora, ces prières ritualisées durent une heure, avec des offrandes de poisson et parfois de viande fraîche ; elles se concluent par des danses frénétiques au rythme des tambours battants. Lors du Jour Saint de Sariniya, Oora lance l'Éveil sur la statue, qui conduit alors la danse. C'est là un spectacle impressionnant pour les sauvages : leur déesse vénérée se manifeste auprès d'eux ! Le Maître du Jeu peut facilement faire coïncider l'arrivée des personnages avec le Jour Saint de Sariniya, ou décider qu'Oora s'apprête à lancer l'Éveil dans le but d'impressionner les nouveaux venus.



1. LA COUR

Accessible par des marches larges et raides, la Cour est un espace à ciel ouvert de quinze mètres de large pour dix-sept de long. Vers le nord et l'est se trouvent deux escaliers, aux marches larges mais peu profondes : le premier mène au temple du Dieu Éléphant (2), le deuxième au Temple de Sariniya (3).

Les deux entrées sont encadrées par des piliers en basalte de trois mètres de haut, sculptés afin de ressembler à des éléphants. Ceux qui gardent l'entrée du temple de Sariniya ont été mutilés, dans le vain espoir de les remodeler à la gloire de la déesse.

Si pour une raison quelconque, les sauvages sont en situation de combat, 1d3 + 1 d'entre eux s'abriteront derrière les piliers à l'entrée de la zone 3 et lanceront des billes de fronde vers la cour. Si les personnages évitent ou survivent à leurs attaques, les sauvages se retirent dans la zone principale du temple et se joignent à Oora.

2. LE SANCTUAIRE DU DIEU ÉLÉPHANT

Installé dans un renforcement immense, ce sanctuaire est un socle carré de 3 mètres de haut sur lequel se trouve une imposante statue en basalte représentant un dieu à tête d'éléphant, agenouillé avec les mains posées sur les genoux. Le visage du dieu est sinistre, et sa trompe est enroulée autour du cou comme un nœud coulant. Les défenses furent dérobées il y a longtemps, mais le reste est intact. La statue mesure 3,5 mètres de haut et pèse 4 500 kilos ; en termes de jeu, elle possède une TAI de 60. Si elle peut être déplacée ou renversée, alors le socle se révélera creux. Dedans se trouvent les squelettes complets de trois éléphants qui furent amenés et sacrifiés ici lors du rituel de consécration du temple. Les défenses de ces éléphants valent 500 pa chacune si elles sont vendues à un marchand d'ivoire.

Le sanctuaire est protégé par le Miracle Consacrer (page 266 de RENEQUEST) lié à un Miracle de Tremblement de Terre (page 275 de RENEQUEST). Si quelqu'un essaie de dégrader ou d'endommager le sanctuaire, un tremblement de terre localisé affecte toute la

zone du Poing des Dieux, faisant tomber les gens ainsi que de gros morceaux de basalte des plafonds. En cas d'échec à un jet d'Esquive, un personnage subit 1d8 + 1 dégâts sur une localisation déterminée aléatoirement avec 1d10 + 10..

Directement à l'est du sanctuaire, séparé par d'autres colonnes éléphantines, se trouve une antichambre vide.

Les sauvages et Oora ont peur du Dieu Éléphant : ils se tiendront éloignés de son sanctuaire et n'attaqueront pas ceux qui s'y réfugient, de peur de déclencher le Miracle de Tremblement de Terre.

3. LE TEMPLE DE SARINIYA

Le temple dédié à la Déesse méeroise de la Vengeance fait 35 mètres de long, avec un plafond haut et naturellement en forme de dôme. Tous les cinq mètres, des piliers divisent le temple en différentes sections. Les piliers, de conception méeroise ancienne, sont de simples colonnes gravées de scènes rituelles et de mythes. Chaque pilier fait référence à un mythe clé de Sariniya, en partant de sa transformation en déesse de la vengeance jusqu'à sa punition des dieux Envahisseurs. Les gravures montrent les actes de violence dans un grand luxe de détails : décapitations, éviscération, dépeçages, désossements... Sous ces gravures sont représentées, pas par pas, mouvement par mouvement, les danses rituelles associées aux mythes, accomplies par une Sariniya stylisée.

Entre l'entrée et l'autel (4) se trouve une piscine vide, creusée dans la pierre et entourée de piliers : elle fait de quinze mètres de long et trois mètres de profondeur. Ses murs, si on les regarde de plus près, sont couverts de tâches de sang. Autrefois la piscine était utilisée lors des rituels de purification, mais maintenant elle est le théâtre de meurtres rituels. Les sauvages d'Iaxos sont devenus cannibales afin de compléter leur maigre régime alimentaire ; ils se nourrissent des vieux, des infirmes et de ceux qu'Oora accuse d'avoir offensé Sariniya. Ces victimes sont massacrées rituellement dans cette piscine avant d'être menées à la

zone de stockage (9) où leurs carcasses sont pendues. Le pilier du coin sud-ouest montre très clairement le procédé de meurtre rituel et la préparation des victimes en futurs mets. Tous ceux qui voient ces illustrations devront effectuer un jet de Volonté Difficile ; en cas d'échec, leur horreur sera similaire à ce que subissent les victimes de la capacité Terrifiant (page 316 de RENEQUEST).

Au sud, dans la zone 7, la grotte est complètement ouverte, remplissant le temple de lumière naturelle en matinée. Le sanctuaire d'Oora est au nord, et à l'est se trouve la Zone Habitée des sauvages du temple.

4. LE SANCTUAIRE DE SARINIYA

Un socle orné et renforcé, mesurant six mètres de long, de large et de hauteur, domine l'est de la zone du temple principale. Au sommet de ce socle se trouve une statue haute de trois mètres et particulièrement travaillée, représentant Sariniya elle-même. Le granit qui a servi à sculpter la statue provient d'un autre endroit de l'île ; il est très bien poli et sa surface est aussi lisse que réfléchissante. La Déesse est montrée sous son aspect de Mère Vengeresse : une déesse à quatre seins, avec un visage des deux côtés de sa tête et six mains brandissant des armes, de manière à ce qu'elle puisse voir et combattre toutes les injustices. Elle est en position défensive : ses deux épées courtes sont croisées devant le bas de son corps, ses deux haches sont croisées au-dessus de sa tête et ses deux lances sont levées. Ses puissantes jambes sont décorées de bracelets de chevilles en argent véritable (qui valent 150 pa chacun, s'ils peuvent être retirés de ses chevilles). Les visages ont des orbites vides, qui leur donnent un air impitoyable et terrifiant.

Lors des rituels concernés, Oora active son Miracle d'Éveil et la statue descend de son socle pour mener les danse : les sauvages apeurés obéissent alors Oora au doigt et à l'œil. Si Oora s'en sert surtout pour renforcer son emprise sur ses congénères, elle peut aussi ordonner à la statue d'attaquer et de détruire ses ennemis. La statue Éveillée obéit

strictement aux ordres d'Oora : elle combattra si on lui commande de combattre, poursuivra ceux qu'on lui demandera de poursuivre. Toutefois, ce n'est pas un automate décervelé : comme elle utilise l'intelligence et les compétences d'Oora, elle est consciente de ses atouts et de ses ennemis.

Grâce à ses deux visages, elle peut combattre des adversaires qui sont devant ou derrière elle. Cet avantage a une limitation, qui peut être découverte grâce à un jet de Connaissance (Stratégie, Tactiques) Standard, de Perspicacité Difficile ou de Perception Redoutable : si elle est engagée par devant et par derrière à la fois, la statue ne pourra pas bouger. Quelqu'un peut alors s'approcher par un côté et la renverser, ce qui nécessite un jet Redoutable de Force Brute, ou deux jets Standards de Force Brute réalisés par deux personnes différentes. De même, si la statue est de même, si la statue est exposée durant le combat (en subissant l'effet spécial Exposer l'Adversaire) et si elle est proche d'un précipice (la piscine par exemple), elle pourrait perdre l'équilibre et devra réussir un jet Redoutable d'Athlétisme (en se basant sur la compétence d'Athlétisme d'Oora) pour ne pas basculer. Sa chute la brise et met fin au Miracle d'Éveil.

C'est la seule manière efficace de la vaincre, car Oora peut envoyer facilement des sauvages pour bloquer les sorties du temple et forcer les personnages à combattre la statue. De plus, toute arme frappant la statue subira des dégâts selon les règles liées aux attaques d'objets inanimés (pages 122-123 de RENEQUEST).

La statue est bien trop puissante pour un seul combattant ; le travail d'équipe et la ruse seront indispensables. Voici deux exemples de tactiques :

- ⇒ Attaquer Oora. Si elle ne peut plus se concentrer, alors le lien qui la lie à la statue est brisé et le Miracle d'Éveil cesse brusquement ;
- ⇒ Des sorts tels que Confusion, Calmer, Démoraliser, Coller et Ralentir affectent la statue et peuvent donc limiter ses capacités de combat.

5. L'ANTICHAMBRE D'OORA

Au nord de la zone principale du temple, cachée entre des tissus écrus et des piliers, l'antichambre d'Oora est une grande pièce éclairée par des bougies à l'huile de poisson. Oora y passe le plus clair de son temps en compagnie de dix serviteurs, qu'elle a choisis parmi les sauvages : cinq s'occupent de sa nourriture et de sa toilette, et cinq autres sont ses gardes du corps, armés de piques à pointe de pierre.

Si les personnages ou Trimostones sont capturés, c'est là où ils seront amenés en premier lieu, pour qu'Oora puisse les interroger et décider de leur sort. Si elle souhaite les garder prisonniers, ils seront mis dans la fosse de la zone 3 ; huit sauvages garderont les lieux et repousseront de leurs lances ceux qui tentent de grimper la fosse. Les prisonniers devront attendre qu'Oora se prépare en vue du rituel des sauvages et de l'Éveil de la statue.

L'antichambre est jonchée de peaux, de coussins bruts, d'ustensiles en bois et en os et de plats, mais aussi de restes de nourriture, de fruits et ainsi de suite. Les douze grands tambours entreposés ici servent à marteler les rythmes frénétiques des danses rituelles. L'antichambre pue et elle est sale, mais Oora et ses cohortes ne semblent pas s'en apercevoir. Oora est le plus souvent couchée sur une plate-forme en bois bordée de fougères séchées, de feuilles de palmier, de roseaux et de peaux d'animaux. Elle a une présence imposante : il s'agit d'une femme forte avec de longs cheveux raides et grisonnants. Elle arbore de chaque côté de son visage des tatouages de petits visages ressemblant à ceux de la statue de Sariniya. Elle porte aussi de nombreux colliers composés d'os, de dents, de pierres aiguisées et d'une ou deux pierres précieuses. Des bracelets d'argent et de jade (200 pa) décorent ses chevilles et ses poignets. De la suie est barbouillée autour des orbites de ses yeux et sur ses paupières. Enfin, ses seins nus sont recouverts de tatouages représentant des runes et des sceaux ésotériques, que la déesse lui aurait révélé dans ses rêves.

Personne n'ose désobéir à Oora. Elle est sûre d'elle, dangereuse, et très probablement folle. Elle est prête à laisser un peu de répit aux personnages et à Trimostones pendant qu'elle communique avec Sariniya. Cela lui prend la journée entière. Grâce à sa communion, elle apprend que Trimostones est un descendant de ceux qui ont jadis chassé les adorateurs de Sariniya, et qu'il est là pour briser la malédiction placée sur sa lignée. Trimostones est venu offrir à Sariniya un doigt de chaque main, un orteil de chaque pied et un de ses yeux en échange de la levée de la malédiction. Oora est tout à fait disposée à accepter ces offrandes, voire à les prendre d'elle-même, mais elle ne va certainement pas implorer la déesse de lever la malédiction. Dès qu'elle en aura l'occasion, elle éveillera la statue de Sariniya et appellera les sauvages pour massacrer tous les personnages. Pour elle, c'est le seul moyen de contrecarrer la prophétie et d'être sûre de conserver le pouvoir.

6. LA CHAMBRE D'OORA

Oora dort ici. Il s'agit d'un renforcement sombre semblable à une grotte. Outre un lit de roseaux, de feuilles et de peaux, la chambre contient les crânes de chaque prêtresse de Sariniya remontant jusqu'aux premières personnes qui sont arrivées à Iaxos. Les crânes sont placés dans des niches autour des murs et regardent vers le bas avec ce qui ressemble à un rictus mauvais.

Quatre des serpents noirs (voir page 8) reposent dans un panier en osier à proximité du lit. Si elle est menacée, Oora peut courir à sa chambre et déchirer le panier, lancer le panier sur ses ennemis ou libérer les serpents dans la chambre. Caché sous le lit, un trou creusé dans la roche abrite une petite boîte, d'environ 30 cm de long sur 20 cm de large, qui contient le trésor accumulé des rebelles méerois qui ont fui vers Iaxos. On y trouve 300 pa et 5 pièces d'or, ainsi que des bagues, colliers et autres bijoux d'une valeur supplémentaire de 250 pa. La prêtresse protégera ce trésor au péril de sa vie.

7. L'EXTÉRIEUR DU TEMPLE

Quand l'île était plus peuplée, cette ouverture naturelle était l'endroit où la prêtresse apparaissait afin d'être vue par la foule réunie aux alentours du Poing des Dieux ; les rituels et les danses étaient donc menés à ciel ouvert. L'Extérieur du Temple se résume en fait à quelques colonnes, mais son importance reste considérable : il offre de la lumière et de l'air frais. Oora s'en sert aussi pour se débarrasser des indésirables, en les précipitant vers les amas rocheux en contrebas.

Le socle qui se trouve à l'ouverture, vers la pointe sud de la zone, est en fait un balcon décoré qui est soutenu par deux colonnes, avec un autel d'un petit mètre de haut, placé juste au bord du précipice. Il peut être utilisé pour rentrer dans le temple depuis le contrebas, ou pour s'en échapper. Il faut cependant noter que la chute (ou la montée) fait trente mètres : une corde solide est de rigueur (comme expliqué à la page 9). Le temple fait partie du promontoire du Poing des Dieux et donc le grimper sans corde est extrêmement difficile.

8. LA SALLE COMMUNALE

Cette zone est séparée en deux. La partie sud est une grande zone commune qui sert de cuisine et de réfectoire, avec des foyers ouverts et des lieux de stockages faits d'appentis et ainsi de suite. Juste au nord de celle-ci, en hauteur, se trouve le dortoir. Un rebord naturel de deux mètres de haut forme la séparation. Des prises et des marches brutes ont été creusées dans le calcaire.

C'est là que les sauvages du temple mènent leur existence domestique : ils mangent, travaillent, jouent, réparent des armes, réalisent des pièges, des vêtements ou des outils. L'espace de repos est couvert de peaux, de fourrures, de tissus pourris, et de tapis de fougères tissés. Une trentaine de personnes vivent en communauté, venant dans la zone principale du temple pour les rituels ou lorsque Oora les convoque à d'autres fins. La plupart des individus sont trop vieux, fragiles

ou effrayés pour se battre, mais 1d4 + 3 de ces sauvages sont prêts à prendre les armes contre les intrus en cas de danger.

9. L'ENTREPÔT

Cette grotte sombre et froide peut être atteinte à travers un passage étroit et tortueux, caché de la zone 8 par une couverture. L'immonde odeur de putréfaction se renforce au dur et à mesure de l'avancée.

Dans la grotte, une demi-douzaine de cadavres humains sont pendus au plafond. Les sauvages les ont écorchés, ont laissé les corps se vider, puis ont salé la chair exposée. Malgré les tentatives de préservation des corps, l'odeur de la chair en putréfaction prend à la gorge. La grotte n'est pas éclairée et les personnages ne se rendront pas compte au premier abord de l'horreur du spectacle. A moins de réussir un jet Redoutable d'Endurance, les personnages qui restent dans cette grotte éprouveront de violents haut-le-cœur et subiront un niveau de Fatigue.

Tout personnage mis à mort subira le même sort : être écorché, pendu, puis dévoré peu à peu au fil des mois...

CE QU'IL SE PASSE EN ATTEIGNANT LE TEMPLE

Le but de ce scénario est d'amener Trimostones au temple afin qu'il puisse apaiser Sarin-ya, lever la malédiction sur sa lignée et éviter sa propre mort. Le but d'Oora est de continuer à offrir des sacrifices à sa déesse, de venger la lointaine persécution de ses ancêtres, et de pouvoir nourrir sa tribu avec les dépouilles des intrus.

Trimostones est prêt à tout pour apaiser la déesse, mais il comprendra vite qu'Oora n'a aucune intention d'accepter son offre. La prêtresse a tout à gagner en capturant les intrus : elle pourra ensuite les sacrifier de manière traditionnelle et ainsi renforcer son pouvoir aux yeux des sauvages. En effet, ceux-ci aiment s'amuser avec les prisonniers, notamment à l'occasion des rituels....

Si les personnages sont astucieux, ils pourront éviter un massacre : les sauvages sont impressionnables et la mort d'Oora les rendra rapidement plus accommodants. Si la statue de Sariniya est détruite, ils mettront en doute le pouvoir d'Oora et se retourneront contre elle.

S'ils parviennent à s'échapper du temple, les sauvages les poursuivront quelque temps, mais ils ne s'éloigneront pas trop de leur foyer.

Tuer Oora est la principale manière de lever la malédiction. Cependant si vous utilisez les personnages pré-tirés, Kara peut utiliser Dispersion de la Magie sur le socle de la statue pour contrecarrer la malédiction de Sariniya. Si le Miracle de Dispersion de la Magie réussit, alors le socle s'effondre, la statue se désintègre, et les pouvoirs d'Oora sont brisés.

Un moyen encore plus radical consiste à déclencher le Miracle de Tremblement de Terre dans le sanctuaire du Dieu Éléphant : si ce Miracle n'est pas dissipé, tout le Poing des Dieux finira par s'effondrer sur le temple de Sariniya.

CONCLURE LE SCÉNARIO

Idéalement, Trimostones, aidé par les personnages, survit et réussit d'une manière ou d'une autre à briser la malédiction. S'il y arrive, le pouvoir d'Oora sur les sauvages est aussi brisé, et le groupe peut rentrer à Meeros avec la satisfaction du devoir accompli. Trimostones offrira 100 pa de plus chacun et les laisse garder tout le trésor qu'ils auront trouvé sur Iaxos.

Si Trimostones est tué ou mortellement blessé, alors les personnages devront s'expliquer auprès de sa famille lorsqu'ils rentreront à Meeros. La malédiction, la prêtresse, les sauvages... Ils devront tout décrire. Hermostone, la fille de Trimostones, pourrait alors lancer une seconde expédition vers Iaxos pour venger son père. Elle paiera ce que

Trimostones leur a promis mais rien de plus, et les tiendra pour responsables de la mort ou des blessures de son père.

EXPLORER L'ÎLE

Les personnages peuvent, bien sûr, vouloir explorer l'île. Bien que nous n'ayons pas créé une liste complète de rencontres, vous pouvez inclure les créatures suivantes pour justifier la terrible réputation de l'île. Les statistiques de chacune de ces créatures peuvent être trouvés dans RENEQUEST l'Essentiel ou le livre de base.

LE CYCLOPE

Ghouroo le Cyclope réside dans une grotte dans les collines au nord-est, à environ trois kilomètres de la côte. Il s'alimente des chèvres de montagnes locales, de quelques sauvages s'il les attrape, et de gros poissons. S'il est petit pour un cyclope, il n'en reste pas moins dangereux. Dans sa grotte, il a empilé un tas de trésors pillés sur les bateaux échoués et sur les marins qu'il a massacrés.

LES VARANS

Ces gros lézards territoriaux habitent la côte sud-ouest. Ils lézardent au soleil sur les pierres et ne se retirent dans les bois que pour chasser. Ce sont des carnivores dangereux quand ils sont agacés, et les marins superstitieux les ont souvent confondus avec des bébés dragons. Utilisez les statistiques des Lézards Géants.

SCORPION GÉANT

Partout sur l'île, des scorpions géants se cachent dans les buissons, sous les arbres qui sont tombés, dans de petites caves ou dans les interstices d'un éboulis rocheux. Leur but est de piquer leur proie avant de les amener dans leur nid pour les dévorer.

PERSONNAGES

TRIMOSTONES LE DORÉ

Un homme fin et distingué de 64 ans, avec des cheveux gris-argentés, une barbe bien taillée, stylisée avec des boucles cirées (un style à la mode chez les hommes de sa génération), et des yeux bruns tristes. Trimostones est un homme qui a réussi : il est aussi très riche et tout Meeros le respecte. Connu pour son esprit affuté et rusé, il reconnaît les affaires juteuses au premier coup d'œil, est bon orateur, et sait se montrer sympathique auprès de ses interlocuteurs. A cause de la malédiction, il paraît plus vieux que son âge et souffre de fatigue et de douleurs chroniques depuis quelques mois. De ce fait, il se déplace lentement et doit s'arrêter fréquemment pour reprendre son souffle, sans pour autant se laisser abattre. En tant qu'initié de l'illustre Guilde des Marchands-Aventuriers, il connaît quelques sorts de Magie Populaire qu'il utilisera pendant l'expédition.

MARIN DE L'AXENEYA

L'équipage est composé de marins expérimentés, « aux veines remplies de saumure », comme le dit le proverbe méerois. Toutefois, si ces marins burinés sont robustes, ils sont aussi superstitieux, craintifs et facilement impressionnés par le surnaturel et la magie. Et les légendes qui courent sur l'île d'Iaxos et son cannibalisme figurent en tête de leurs craintes. Quelques-uns sont prêts à se mutiner pour sauver leurs camarades du carnage qui les attend si jamais ils doivent poser pied sur l'île, mais les autres sont juste des marins qui veulent être payés puis rentrer chez eux.

Si vous avez besoin de personnages pré-tirés en plus de ceux fournis en fin de document, vous pouvez utiliser des membres de l'équipage qui accompagneront Trimostones. Ils ont 9 en FOR, CON, TAI et POU, et 11 en INT, DEX et CHA. Les compétences potentiellement utiles qui ne sont pas décrites ici sont à 40 %.

Carac.	Attributs	1d20	Localisation	PA/PV	
FOR : 10	Points d'Action	2	1-3	Jambe Droite	0/5
CON : 12	Mod. de Dégâts	0	4-6	Jambe Gauche	0/5
TAI : 10	Points de Magie	12	7-9	Abdomen	0/6
DEX : 9	Mouvement	4 m	10-12	Poitrine	0/7
INT : 14	Rang d'Action	13	13-15	Bras Droit	0/4
POU : 12	Armure	aucune	16-18	Bras Gauche	0/4
CHA : 14			19-20	Tête	0/5

Compétences : Athlétisme 35 %, Bagarre 48 %, Commerce 93 %, Coutumes 85 %, Éloquence 54 %, Endurance 35 %, Équitation 55 %, Esquive 30 %, Influence 70 %, Langage (Méerois) 100 %, Navigation 80 %, Orientation 82 %, Perception 40 %, Perspicacité 54 %, Premiers Soins 46 %, Survie 73 %, Tromperie 40 %, Volonté 47 %

Magie : Magie Populaire 56 %. Sorts : Apaisement, Évaluer, Trouver Biens Négociables

Style de Combat : Marchand Méerois (Dague, Épée courte, Targe)

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV
Dague	P	-	1d4 + 1	6/8
Épée courte	M	C	1d6	6/9
Targe	C	C	1d4 + 1	6/8

Carac.	Attributs	1d20	Localisation	PA/PV	
FOR : 9	Points d'Action	2	1-3	Jambe Droite	0/4
CON : 9	Mod. de Dégâts	0	4-6	Jambe Gauche	0/4
TAI : 13	Points de Magie	9	7-9	Abdomen	1/5
DEX : 11	Mouvement	6 m	10-12	Poitrine	1/6
INT : 9	Rang d'Action	11	13-15	Bras Droit	0/3
POU : 9	Armure	Tunique	16-18	Bras Gauche	0/3
CHA : 11			19-20	Tête	0/4

Compétences : Athlétisme 38 %, Bagarre 38 %, Discrétion 39 %, Endurance 36 %, Force Brute 25 %, Esquive 28 %, Navigation 70 %, Natation 50 %, Perception 41 %, Savoir Régional 40 %, Survie 31 %, Volonté 22 %

Style de Combat : Marin Méerois (Dague, Gourdin, Targe) 50 %

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV
Dague	P	C	1d4 + 1	6/8
Gourdin	M	C	1d6	4/4
Targe	M	C	1d3	6/9

LES SAUVAGES D'IXOS

Les sauvages sont des humains voûtés et poilus, avec de gros sourcils broussailleux. Leur intellect porte les traces de deux siècles de consanguinité, ce qui arrange bien les affaires de Oora : un sauvage stupide est un sauvage qui obéit. En combat, ils ne sont guère courageux : dès qu'ils reçoivent une Blessure Grave n'importe où, ils devront réussir un jet de Volonté pour poursuivre le combat ; sinon, ils s'enfuieront en hurlant.

OORA, PRÊTESSE DE SARINIYA

C'est une femme forte avec de longs cheveux raides et grisonnants. Elle arbore de chaque côté de son visage des tatouages de petits visages, ressemblant à ceux de la statue de Sariniya. Elle porte de nombreux colliers composés d'os, de dents, de pierres aiguisées et d'une ou deux pierres précieuses. Des bracelets d'argent et de jade (200 pa) décorent ses chevilles et ses poignets. De la suie est barbouillée autour des orbites de ses yeux et sur ses paupières. Ses seins nus sont recouverts de tatouages représentant des runes et des sceaux ésotériques, que la déesse lui aurait révélé dans ses rêves. Elle peut utiliser ses sorts de Magie Populaire Confusion et Coordination pour tenter de contrôler ceux qui pourraient l'attaquer, tout en lançant Fanatisme sur un ou deux sauvages pour qu'ils se battent avec plus de conviction. Ses sorts les plus puissants sont le Miracle d'Éveil qui anime la statue et Harmoniser qui commande aux autres pour qu'ils agissent à sa guise comme des marionnettes. Si elle est tuée, toute la magie associée à Sariniya cesse et se désagrège.

Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
Points d'Action	3	1-3	Jambe Droite	0/5
Mod. de Dégâts	+ 1d2	4-6	Jambe Gauche	0/5
Points de Magie	11	7-9	Abdomen	1/6
Mouvement	6 m	10-12	Poitrine	1/7
Rang d'Action	11	13-15	Bras Droit	0/4
Armure	Peaux d'animaux et fourrures	16-18	Bras Gauche	0/4
		19-20	Tête	0/5

Compétences : Athlétisme 40 %, Discrétion 35 %, Endurance 50 %, Force Brute 40 %, Natation 35 %, Survie 40 %, Volonté 45 %

Style de Combat : Sauvage d'Ixos (Fronde et Lance)

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV
Fronde	G	C	1d8	1/2
Lance	M	C	1d8 +1 d2	4/5

Carac.	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 10	Points d'Action	3	1-3	Jambe Droite	0/5
CON : 9	Mod. de Dégâts	0	4-6	Jambe Gauche	0/5
TAI : 11	Points de Magie	16	7-9	Abdomen	0/6
DEX : 13	Mouvement	6 m	10-12	Poitrine	0/7
INT : 15	Rang d'Action	14	13-15	Bras Droit	0/4
POU : 16	Armure	aucune	16-18	Bras Gauche	0/4
CHA : 14			19-20	Tête	0/5

Compétences : Athlétisme 44 %, Coutumes 85 %, Danse 90 %, Endurance 40 %, Esquive 42 %, Influence 80 %, Perception 49 %, Perspicacité 75 %, Tromperie 55 %, Volonté 65 %

Magie :

Magie Populaire 57 % ; Sorts : Confusion, Coordination, Fanatisme, Lumière, Purification.

Théisme, Dévotion (Sariniya) 86 %, Exhortation 76 % ; Réserve de Dévotion 8. Miracles :

Consacrer, Eveil, Harmoniser, Propitiation.

Style de Combat : Prêtresse Folle (Dague) 46 %

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV
Dague en pierre	P	C	1d4 + 1	4/5

LA STATUE DE SARINIYA

Cette statue haute de trois mètres représente Sariniya sous son aspect de Mère Vengeresse. Le granit qui a servi à sculpter la statue provient d'un autre endroit de l'île ; il est très bien poli et sa surface est aussi lisse que réfléchissante. La statue a l'apparence d'une déesse à quatre seins, avec un visage aux orbites vides des deux côtés de sa tête et six mains brandissant des armes, de manière à ce qu'elle puisse voir et combattre toutes les injustices. Elle est en position défensive : ses deux épées courtes sont croisées devant le bas de son corps, ses deux haches sont croisées au-dessus de sa tête et ses deux lances sont levées. Ses puissantes jambes sont décorées de bracelets de chevilles en argent véritable (qui valent 150 pa chacun, s'ils peuvent être retirés de ses chevilles). Quand elle est animée, elle bouge par à-coups et ses articulations grincent. Cependant elle peut être gracieuse, car elle danse avec le même niveau de compétence qu'Oora.



GUIDE DE PRONONCIATION

Les noms utilisés dans ce scénario sont d'inspiration grecque. La première syllabe a plus de force que les autres et toutes les syllabes sont prononcées. Trimostones est donc prononcé Tri-mos-to-nés et non trymo-ston.

Carac.	Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 25	Points d'Action	6	1-3	Jambe Droite 10/9
CON : -	Mod. de Dégâts	+ 1d10	4-6	Jambe Gauche 10/9
TAI : 23	Points de Magie	0	7-9	Abdomen 10/10
DEX : 4	Mouvement	4 m	10-12	Poitrine 10/11
INT : 15	Rang d'Action	14	13	Bras Droit 1 10/8
(Intelligence de Oora)	Armure	Granit	14	Bras Droit 2 10/8
			15	Bras Droit 3 10/8
			16	Bras Gauche 1 10/8
			17	Bras Gauche 2 10/8
POU : -		18	Bras Gauche 3 10/8	
CHA : -		19-20	Tête 10/9	

Compétences : Athlétisme 44 %, Coutumes 85 %, Danse 90 %, Endurance 88 %, Esquive 28 %, Perception 25 %, Volonté 65 %

Style de Combat : Déesse Vengeresse (Hache, Lance, Épée) 46 %

Armes :	Taille/Force	Allonge	Domages	PA/PV
Épée courte	M	M	1d6 + 1d10	6/10
Lance courte	M	L	1d8 + 1d10	4/5
Hache	M	C	1d6 + 1d10	3/6

LES PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS

Sur les pages suivantes se trouvent les descriptions des quatre personnages pré-tirés.

Si vous utilisez ces personnages, laissez aux joueurs le temps de lire les présentations et de se familiariser avec leurs compétences et leurs sorts. Notamment en ce qui concerne Kara et Mju, il faut expliquer le fonctionnement des talents magiques, et éventuellement donner aux joueurs les descriptions des pouvoirs.

Vous pouvez accorder à chaque joueur 100 points de compétence pour ajuster leur personnage. Ceci les impliquera un peu plus avec le personnage qu'ils jouent, mais il y a tout de même quelques limitations :

- ⇒ Seules les compétences Standard et Professionnelles peuvent être améliorées, pas les compétences de combat ou de magie ;
- ⇒ Aucune compétence ne peut être augmentée de plus de 20 % ;
- ⇒ Aucune compétence ne peut dépasser 70 %.

ANATHAYM, GUERRIÈRE, MEMBRE DES LANCES ECARLATES

Fille d'un général connu de Myceras, Anathaym suit les sandales de son père en tant que membre des Lances Ecarlates, l'une des compagnies royales de Meeros. Anathaym a l'esprit vif et s'emporte facilement, agissant parfois avant de réfléchir, mais elle est loyale, courageuse, et gentille.

Anathaym a récemment été initiée au culte de Myceras, le dieu protecteur de Meeros. Elle veut prouver sa dévotion envers son dieu aussi bien que son amour pour sa ville, et elle est toujours prête à protéger ceux qui recherchent et demandent son aide. Trimostones étant un vieil ami de la famille, il est donc naturel qu'Anathaym veuille voyager avec lui à Iaxos et être son garde du corps. Elle ne se préoccupe pas des légendes sur les cannibales de l'île : elle se croit capable de défaire n'importe quel ennemi.

Maitre Zamothis lui a enseigné tout ce qu'elle sait : il est à la fois un ami et un mentor. Si elle apprécie beaucoup sa sœur, elle admire et aime Maitre Zamothis autant que son propre père. En fait, elle l'écoute même plus que sa sœur Kara ou son propre père.

Anathaym connaît deux sorts de Magie Populaire : Vivelame et Coordination. Elle lance le premier sur ses deux armes si elle a le temps, juste avant toute bataille. Comme son arme de prédilection est la lance, si elle manque de temps, c'est celle-ci qu'elle enchantera en premier.



KARA, PRÊTESSE DE MYCERAS

Fille d'un général connu de Myceras, et sœur d'Anathaym, Kara est, comme sa mère et sa grand-mère avant elle, bénie des dieux. L'oracle de Meeros a décrété qu'elle deviendrait la plus grande prêtresse que le culte de Myceras ait jamais connu, et bien qu'elle soit très jeune, Kara compte bien accomplir cette prophétie.

Légère, pleine de grâce et réfléchie, Kara est de bonne compagnie, bien que son humeur soit parfois féroce. Si elle déteste tout type de souffrance, elle n'hésitera pas à se montrer impitoyable pour protéger ceux qu'elle aime.

Les êtres qui lui sont chers sont notamment sa sœur aînée Anathaym, Zamothis, qui lui a appris comment utiliser une dague, et Mju, le jeune voleur barbare qu'elle espère réhabiliter. Elle connaît Trimostones depuis sa naissance et fera tout ce qui est en son pouvoir pour l'aider. Après avoir lu l'histoire des rebelles dans les archives du temple de Myceras, Kara pense que Trimostones souffre de la Malédiction de Sariniya. Elle a donc prié son dieu, qui lui a offert les Miracles suivants pour l'aider dans sa quête :

- ⇒ Contrecoup ;
- ⇒ Dispersion de la Magie ;
- ⇒ Guérir Blessure ;
- ⇒ Inébranlable.

Kara a une Réserve de Dévotion de quatre points.



MJU, VOLEUR DE MEEROS

Originaire des terres occupées par les nomades au nord de Meeros, Mju vint dans la grande cité à la recherche de gloire et de richesses ; il découvrit bien vite qu'il était plus facile de voler et de mentir que de gagner sa vie honnêtement. En effet, les citadins de Meeros méprisent les nomades du nord aux mœurs plus simples : malgré son intelligence et son charme, Mju se rendit compte qu'il aurait bien du mal à trouver du travail. Toutefois, il se rendit aussi compte qu'il avait le don de se faufiler partout sans se faire attraper.

Sa vie de voleur se déroula sans encombre jusqu'au moment où il décida de dévaliser le grand Temple de Myceras. Hélas pour lui, les Lances écarlates le repérèrent et le poursuivirent ; à court d'option, il se cacha alors dans une petite pièce. Par une curieuse ironie, c'était en réalité la chambre privée de Kara, la prêtresse même du culte qu'il tentait de dérober. Séduite par son audace et son charme, Kara promit de ne rien révéler aux gardes s'il promettait de reprendre le droit chemin ; il fut tellement frappé par la beauté de son hôtesse qu'il accepta sur le champ. Depuis, Mju fait de son mieux pour vivre en honnête homme, même s'il lui arrive de faire quelques écarts. Parfois, Kara lui prodigue du travail en le chargeant d'accomplir des tâches ou des commissions pour le temple.

Dernièrement, Kara lui a demandé d'aider un vieil ami à elle, un riche marchand du nom de Trimostones. Incapable de refuser quoi que ce soit à Kara, il a bien entendu accepté. De plus, en bon nomade, il est ravi de pouvoir à nouveau « voir du pays ».



ZAMOTHIS

Cet ancien soldat de l'armée de Meeros est aujourd'hui un maître d'armes exigeant mais juste. Sa réputation est légendaire : il a formé les meilleurs combattants de la cité, dont Anathaym, une de ses meilleures élèves.

Il s'entraîne encore occasionnellement avec elle ; comme « au bon vieux temps », il lui signale ses erreurs d'une voix bourrue et la gratifie de coupures et de contusions si jamais son attention divague. Bien qu'il ne le montre pas, il pense qu'elle pourrait, avec son aide, devenir une des plus grandes championnes de Meeros.

Zamothis connaît Trimostones depuis longtemps : à plusieurs occasions, le vieux marchand rusé lui a fourni des biens dont il avait besoin et qui n'étaient pas disponibles (ou autorisés) à Meeros. Aussi, lorsque Trimostones lui a demandé son aide, il s'est senti tenu d'accepter. Même si les rumeurs qui courent sur Iaxos ne lui disent rien qui vaille, il serait content d'avoir l'occasion de combattre auprès de son élève favorite.

