

Mythras

HÉROS DE MÉROS



DEUX AVENTURES INTRODUCTIVES DE PETE NASH ET LAWRENCE WHITAKER
TRADUITES PAR EMMANUELLE USSERMANN ET JAMES MANEZ
RELECTURE PAR BENOÎT TAINURIER
CARTE DE RONAN SALIERI.



SOMMAIRE PRÉAMBULE

SAUVER L'HONNEUR

Historique
À propos de Méros
Préparer l'Aventure
Chez Abantès
Barastès
Cnoéthos
Heirax
Innocenter Anathaym
Personnages non joueurs

LA MALÉDICTION DE SARANIYA

Utilisation du scénario
Sariniya
L'île d'Iaxos
Trimostonès le Doré
Commencer l'aventure
Mutinerie !
L'approche d'Iaxos
Des yeux dans la nuit
Le Piège Fatal
Le Poing des Dieux
Dans le temple de Sariniya
Le temple
Ce qui se passe en atteignant le temple
Conclure le scénario
Explorer l'île
Personnages
Personnages prêtirés

4 *Héros de Méros* comporte deux aventures destinées à des personnages et à des joueurs débutants. Elles se déroulent toutes deux dans le monde de Méros, le cadre de jeu donné en exemple dans le livre de règles.

4
4
5 *Sauver l'honneur* est une enquête qui continue les événements de la saga d'Anathaym, tandis que *La malédiction de Saraniya* amènera les personnages dans une île inhospitalière à la recherche d'un antique temple de la déesse de la vengeance.

8
8
10 Le monde de Méros est volontairement simple et peu détaillé afin que vous puissiez facilement l'adapter à vos goûts ou transposer les aventures ailleurs. La section À propos de Méros, à la page 4, fournit l'essentiel des informations. Si vous avez accès au livre de règles, nous vous conseillons de lire la saga d'Anathaym, surtout utile pour *Sauver l'honneur*, ainsi que la description du culte de Mycéras à la page 206.

14
14
15 Il vaut mieux lire entièrement une aventure avant de l'utiliser : vous repèrerez ainsi les règles qui vous seront utiles ainsi que les passages que vous aimeriez compléter ou modifier.

15
16 *La Malédiction de Saraniya* est l'aventure la plus simple à animer, car elle est plus linéaire et fait la part belle à l'action. De plus, elle propose des personnages prêtirés pour faciliter les premiers pas des joueurs. Ces personnages sont tirés de la saga d'Anathaym.

16
16
17 Nous vous recommandons de lire les sections liées à la magie populaire et au théisme : certains personnages non joueurs ont recours à des sorts ou à des miracles. La lecture du chapitre Mysticisme vous sera aussi profitable si vous utilisez les personnages prêtirés de *La malédiction de Saraniya*.

17
17
18
18
19 Si vous ne voulez pas gérer la magie ou que vous vous servez de *Mythras Fondamentaux*, il faudra adapter les personnages prêtirés et ignorer les compétences magiques des personnages non joueurs. Notez toutefois que deux miracles de théisme (Éveil et Tremblement de Terre) peuvent jouer un rôle important dans *La malédiction de Saraniya*.

22
22
22
22
23 Enfin, les statistiques des personnages non-joueurs sont présentées deux deux façons. Celles de *Sauver l'honneur* reprennent la présentation du livre de base, tandis que celles de *La malédiction de Saraniya* utilisent un format plus compact.

24
24
24 Nous vous souhaitons de bonnes parties et vous invitons à faire part de vos expériences de jeu sur le forum de d100.fr.

VO

The Fall of Meeros (extrait du *Game Master's Pack*)

Écriture : Pete Nash et Lawrence Whitaker.

Saranyia's Curse

Écriture : Lawrence Whitaker.

Édition : Alexandra James.

Illustrations : Sarah Evans, Lee Smith, RF123.

VF

Traduction : James Manez, Emmanuelle Usselmann.

Édition : James Manez.

Illustrations : Sarah Evans, Lee Smith, RF123. Logo d100.fr réalisé

par Olivier Boyaval.

Carte : Ronan Salieri, jeuxetfeerie.org

Version du 4 décembre 2021

MYTHRAS est produit par d100.fr avec l'autorisation de The Design Mechanism. MYTHRAS une marque déposée de The Design Mechanism. Tous droits réservés. Cette édition de HÉROS DE MÉROS est © 2017.

Il est interdit de reproduire, par quelque moyen que ce soit, tout ou partie du contenu de ce livre sans la permission de d100.fr et de The Design Mechanism, sauf pour un usage personnel ou à titre d'illustration (courte citation dans une critique ou une discussion en ligne par exemple). La reproduction du contenu de ce livre par un individu ou une entreprise en vue d'en tirer profit, quelle que soit la méthode de reproduction (électronique, photographique, etc.), est strictement interdite.





ÉCHOPPE D'HEIRAX

⑦

⑤

④

INFIRMIERIE

②

PRISON

①

LOGEMENT DE BARASTES

RUINES DE LA MAISON DE CNOETHOS

③

⑥

MAISON D'ABANTHES

- ① DISTRICT PALATIAL
- ② DISTRICT RELIGIEUX
- ③ DISTRICT SÉNATORIAL
- ④ DISTRICT PORTUAIRE
- ⑤ DISTRICT MERCANTILE
- ⑥ HAUT-DISTRICT
- ⑦ LA MÉTROPOLE

MÉROS



Après la reine vient le Sénat, composé de trente membres élus censés représenter le peuple. Six sénateurs expérimentés et dévoués conseillent directement Hérothos ; ils forment un groupe surnommé la Voix d'Hérothos. Enfin, la reine dispose aussi d'un conseil intérieur constitué d'individus nommés par elle, de membres de la famille et des grands prêtres de chaque temple majeur de la cité.

Située sur la plus grande rade en eau profonde de la région, Méros doit sa prospérité à son port très actif, où se déversent des marchandises venues du monde entier. Du fait de l'importance des revenus provenant des taxes commerciales, toute menace extérieure qui perturberait le trafic portuaire serait prise très au sérieux. Méros frappe trois pièces de monnaie : l'obole de cuivre, le drachme d'argent et le zarig d'or.

La garde de la cité, stationnée à l'intérieur des murs, est responsable du maintien de l'ordre, alors que l'armée, basée à l'extérieur des murs, se charge de la protection de la ville entière. Ce sont des forces très efficaces et bien entraînées, mais aussi séparées par une rivalité féroce. Tous les hommes et les femmes de plus de quatorze ans doivent servir au moins deux ans dans la garde ou l'armée. Même s'il est possible d'acheter des exemptions, la majorité choisit le service et certains deviennent même des militaires de carrière.

À l'intérieur des murs, la cité est divisée en sept districts :

- ✧ Le district Palatial, qui abrite les bâtiments du Palais Royal ;
- ✧ Le district Religieux, où se situent les principaux temples de Méros ;
- ✧ Le district Sénatorial, là où se trouvent les bâtiments du Sénat ;
- ✧ Le district Portuaire, qui comprend la rade et le port proprement dit ;
- ✧ Le district Mercantile, à l'est de la cité, entre le district Portuaire et le portail nord, est le lieu des principaux marchés et du bazar.
- ✧ Le Haut-district, où vivent les riches et les gens de statut élevé ;
- ✧ La Métropole, où habitent le reste des citoyens, répartis en quartiers plus ou moins aisés ou miséreux.

Le tremblement de terre créé par Mycéras a provoqué le chaos dans les districts de la ville, comme s'ils avaient été piétinés par un taureau colossal. Le Haut-district et le district Religieux ont été les plus affectés, mais les dommages ont été ressentis partout et nombre d'habitants ont été tués, mutilés ou blessés. D'énormes failles marquent les endroits écrasés par Mycéras ; ailleurs, des bâtiments se sont fissurés, affaissés ou même partiellement effondrés. Depuis le cataclysme, les prières et les offrandes en l'honneur de Mycéras se sont multipliées.

LES LANCES ÉCARLATES

Cette confrérie de guerriers d'élite fait office de garde de corps à la reine et sert aussi d'unité spécialisée de la garde de la cité, répondant directement aux directives de la reine. Porter sa cape rouge sang est un grand honneur et le champion de Méros est toujours issu de ses rangs. Comme la confrérie a reçu le droit d'arrestation, seuls les guerriers les plus fiables sont acceptés en son sein.

Depuis le tremblement de terre, les Lances se soucient d'assurer la sécurité du palais et surtout de la reine. L'apparente trahison d'Anathaym les a indignés et elles ont à coeur de restaurer l'honneur de la confrérie.

PRÉPARER L'AVENTURE

Idéalement, un des personnages devrait avoir Kara ou Zamothis comme allié ou contact. S'il est un fidèle de Mycéras, il a eu l'occasion de côtoyer Kara durant des rituels ou des cérémonies. Sinon, il s'est peut-être entraîné à la prestigieuse école martiale de Zamothis, à l'instar d'Anathaym elle-même. Si Kara est le contact, elle demande au personnage d'arranger un entretien avec le groupe entier. Si c'est Zamothis, celui-ci mettra le groupe en relation avec Kara.

CHEZ ABANTÈS

L'entretien se déroule dans la demeure d'Abantès, un ami commun de Zamothis et de la famille d'Anathaym. La maison est située dans le Haut-district, à l'ouest de la ville et surplombant la mer. Abantès, un négociant en vin chauve et bien portant, accueille les personnages comme s'ils étaient de vieilles connaissances, puis les amène dans la cour intérieure, où se trouve son jardin. Le tremblement de terre a épargné les lieux. *«Je n'ai pas perdu grand-chose : quelques tuiles cassées, un vase que ma femme adorait, mais que je détestais, et surtout plusieurs amphores d'un vin exquis que j'aurai du mal à remplacer»* dit Abantès en soupirant et en fronçant les sourcils à la pensée de son vin. *«Ainsi va la vie»*, conclut-il.

Le jardin est calme et bien tenu. Au centre, de l'eau jaillit d'une fontaine entourée de bancs en pierre et modelée d'après Tridéa, la déesse méroise des mers. Une jeune femme menue à la coiffure élaborée est assise sur un des bancs ; elle porte la robe en lin blanc des prêtresses de Mycéras. C'est Kara. Pendant quelque temps, Abantès s'agite, ordonne à ses esclaves d'apporter du vin et des friandises, puis Kara le congédie d'un brusque salut de tête, tout en le remerciant pour son hospitalité.

«C'est grâce à Maître Abantès que j'ai découvert le vin», dit-elle au moment de son départ. *«J'avais quatre ans et cela m'a rendu malade toute la nuit... Quelle fripouille ! Malgré tout, ma sœur et moi l'aimons beaucoup.»*

Tous les personnages ont entendu parler d'Anathaym : la nouvelle de son procès a fait le tour de la ville. Cependant, ils ne connaissent pas forcément Kara (sauf si elle était leur contact). Un jet de Perspicacité ou de Coutumes peut servir à en savoir plus. Kara ne se présente pas tout de suite, préférant demander d'abord le nom de chaque personnage. Si son contact du culte est présent, elle lui demande de faire les présentations.

Une fois les formalités terminées, elle en vient au vif du sujet.

«Ma sœur est innocente. Son accusateur, Misogynistès, était un homme vil et corrompu qui a utilisé sa richesse et ses relations pour accuser Anathaym et blanchir son fils Xénos, le vrai coupable. Tout le monde a vu Xénos diriger l'armée d'invasion jusqu'aux portes de Méros ! Certes, il aurait mieux valu que ma sœur ne tue pas Xénos ; toutefois, elle a défendu l'honneur de sa cité et de sa reine. Elle aurait dû être félicitée plutôt que condamnée !

Hélas, je ne peux à moi seule prouver son innocence. Misogynistès avait beaucoup d'amis qui avaient intérêt à prendre son parti. Ils nous surveillent, ma famille et moi, et je dois me montrer très prudente pour ne pas attirer leur attention. Comme je visite régulièrement Maître Abantès, ma présence ici aujourd'hui ne devrait pas les alarmer. Je compte sur vous pour prouver qu'Anathaym n'est pas coupable des crimes dont l'accuse Misogynistès. Si vous avez besoin d'argent, j'ai de quoi vous récompenser généreusement, mais j'espère que vous accepterez avant tout parce que ma cause vous paraît juste.»

Laissez quelques minutes de réflexion aux personnages. Si jamais certains sont hésitants ou méfiants, Kara possède Loyauté à Méros à 75 % et Amour d'Anathaym à 106 %; s'ils décident de résister, ces deux passions peuvent être opposées à leur Volonté ou à leur Loyauté envers Méros. Pour la suite des événements, nous supposons qu'ils acceptent la proposition.

Si les personnages demandent plus de détails sur la récompense, Kara semble un peu déçue, mais répond sans hésitation : *«Ma famille vous paiera 50 drachmes chacun si Anathaym est innocentée; sinon, vous recevrez 20 drachmes en récompense de vos efforts. Bien entendu, Mycéras lui-même vous sera reconnaissant, car Anathaym lui est chère.»*

LES SUSPECTS

Kara explique que Misogynistès a visité trois individus durant le procès d'Anathaym. Il s'est même absenté pendant une journée entière pour terminer ses affaires avec eux. Elle veut que les personnages se renseignent sur eux. Les trois suspects sont :

- ✦ Barastès, un capitaine de la garde de la cité, vieil ami de Xénos et de Misogynistès;
- ✦ Cnoéthos, un sénateur;
- ✦ Heirax, un négociant en soieries au passé trouble.

«Barastès a été blessé pendant le tremblement de terre. On peut le trouver dans l'infirmerie tenue par les Filles d'Alécia. Attention! C'est un homme dangereux et très méfiant. Cnoéthos est occupé à gémir sur la destruction de sa maison : depuis que la colère de Mycéras s'est abattue sur la cité, il ne s'est rendu à aucune réunion du Sénat. Heirax possède une échoppe dans le district Mercantile. J'en sais peu sur lui, si ce n'est qu'il vit encore à Méros.»

Visitez-les tous. Glanez le maximum d'informations. S'il vous faut de l'argent pour conduire vos investigations, contactez-moi à travers Maître Abantès. Ne cherchez pas à me contacter au temple de Mycéras ou auprès de ma famille. En cas de besoin, des amis d'Anathaym peuvent vous porter assistance.

Je vous souhaite bonne chance. Que Mycéras veille sur vous.»



CE QUE LES PERSONNAGES

DOIVENT FAIRE

Chacun des trois conspirateurs détient une preuve, qu'elle soit tangible ou orale; le travail des personnages consiste à réunir le plus de preuves possible.

Voici le résumé des faits :

- ✦ En échange d'une somme substantielle versée par Misogynistès, Barastès a témoigné qu'il avait vu Anathaym en pourparlers avec les ennemis de la cité et aussi en train d'ouvrir les portes de Méros à l'armée d'invasion.
- ✦ Cnoéthos a volé le sceau de la famille d'Anathaym, qui a été utilisé par la suite pour créer le parchemin censé prouver la culpabilité de la guerrière. Il a agi sous la contrainte de Misogynistès, qui menaçait de révéler ses prévarications : le sénateur a en effet puisé très libéralement dans la trésorerie de la cité...
- ✦ Heirax est un falsificateur chevronné. Il a fabriqué le parchemin, copiant à la perfection l'écriture d'Anathaym, et a suivi les instructions de Misogynistès pour la dépeindre comme une traîtresse. Le parchemin est une lettre qu'Anathaym aurait écrite au roi minotaure afin de négocier le pillage de Méros. Heirax dispose de deux brouillons du parchemin dont il ne s'est pas encore débarrassé.

Si les preuves manquent, les personnages peuvent compter sur une autre aide : le roi minotaure. Celui-ci voit Anathaym comme une guerrière honorable qui a réussi à le vaincre en duel, et il sait que Xénos est celui qui lui a ouvert les portes de la cité. Un voyage en territoire minotaure serait risqué et n'est pas détaillé ici : au maître de jeu d'improviser la scène si nécessaire.

Le rôle joué par chacun des conspirateurs est exploré dans les scènes suivantes. Les personnages peuvent visiter les suspects dans n'importe quel ordre. Normalement, une seule visite devrait suffire, si les personnages gèrent habilement les rencontres et que la chance est de leur côté.

BARASTÈS

C'est potentiellement la rencontre la plus difficile à négocier, car Barastès est celui qui a le plus à perdre s'il est découvert. Lui extorquer des informations ne sera pas de tout repos : l'approche indirecte sera plus efficace.

Comme l'a dit Kara, Barastès a été blessé durant le tremblement de terre : alors qu'il assistait au procès, un morceau de plafond est tombé sur lui. La magie curative a stabilisé sa condition et il doit désormais attendre que la nature fasse son travail. Toutefois, les Filles d'Alécia craignent que Barastès ne parvienne jamais à remarcher normalement. Cela risquerait de compromettre sa position de capitaine de la garde : un soldat incapable de s'entraîner ou de marcher n'est guère utile... Or, Barastès a pris goût aux plaisirs les plus dispendieux, normalement bien au-delà des moyens d'un simple capitaine : la bonne chère et les maisons closes de luxe font partie de son quotidien. De ce fait, l'argent de Misogynistès revêt encore plus d'importance pour lui.

L'infirmerie des Filles d'Alécia est facile à trouver. Elle est située vers le centre de la cité, à proximité de la caserne; bien que le tremblement de terre ait détruit le mur d'enceinte et endommagé le toit de l'infirmerie, l'intérieur est en bon état. Les Filles d'Alécia étant très occupées à prendre soin des blessés et des mourants, elles ne s'intéresseront guère aux motifs de visite des personnages : après tout, de nombreux amis ou parents viennent tenir compagnie aux patients. Barastès est alité dans une petite cellule privée au bout du bâtiment principal.

L'infirmerie est remplie de blessées, dont les râles et les gémissements couvrent les chants de guérison des Filles, tandis que l'air est rempli d'une odeur suffocante où se mêlent sang, sueur, pourriture et mort. La visite des lieux peut donc être éprouvante, surtout si les personnages reconnaissent des amis ou des connaissances parmi les victimes.

Les cellules privées au bout de l'infirmerie sont habituellement réservées à la noblesse et au clergé, mais les généreuses donations offertes par Barastès tout au long de sa carrière lui ont garanti une place d'honneur. Il y a six cellules en tout; celle de Barastès est la quatrième. C'est une chambre de trois mètres de long et de deux mètres de large, séparée du reste de l'infirmerie par de lourds draps rouges. Barastès repose sur un lit de camp entouré d'un fin rideau à mailles; il est sanglé, alors que ses jambes sont bandées, pourvues d'une attelle et suspendues. Il est entouré de parchemins : ses hommes lui envoient des rapports concernant les dommages de la cité et les affaires courantes. Comme c'est le premier jour où il se sent capable de faire autre chose que dormir, il essaie d'être aussi productif que possible et a déjà lu nombre de rapports. Une armure hoplite et une épée courte reposant dans un fourreau ont été rangées avec soin sur un côté du lit, juste hors de sa portée. Enfin, un plat de bouillie à moitié consommée repose sur un banc entre le lit de camp et l'armure : le capitaine n'a guère d'appétit pour le moment.

En cas d'approche directe, Barastès se montre laconique et rapidement irritable : il ne connaît pas les personnages et les voit comme une distraction inopportune. Ses seules réponses se résument à des regards noirs, puis à des insultes au cas où les personnages prolongeraient leur présence.

Si jamais les personnages mentionnent Anathaym, Misogynistès, Xénos, Cnoéthos ou Heirax, ses yeux se rétrécissent : sa méfiance est éveillée ! Les personnages doivent alors effectuer des jets d'opposition de Tromperie ou d'Influence contre la Perspicacité de Barastès pour ne pas être congédiés sur-le-champ. S'ils réussissent, Barastès se contente de dire qu'il n'y a pas matière à discussion : Misogynistès et Xénos sont morts, Anathaym est une traîtresse, et il prétend ne connaître ni Cnoéthos ni Heirax. Cela est faux dans le cas de Cnoéthos, mais vrai dans le cas de Heirax, qu'il n'a jamais rencontré en personne.

Les personnages s'essayant au chantage ou à la corruption en seront pour leurs frais : Barastès appelle immédiatement ses

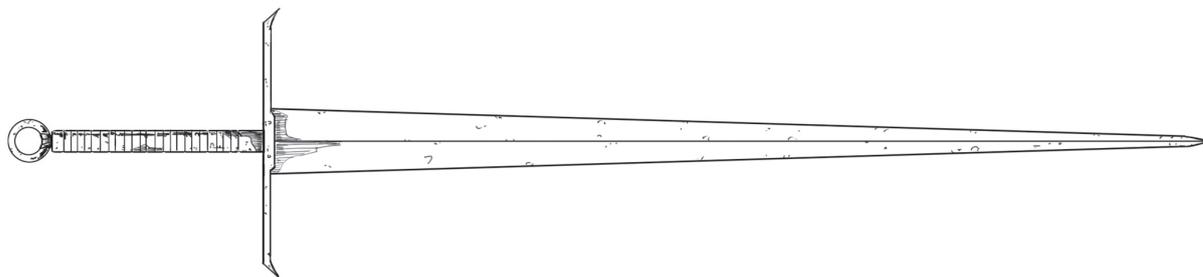
gardes. Plusieurs d'entre eux sont dans l'infirmerie et ils viendront au bout de 1d3 rounds de combat, prêts à défendre leur capitaine jusqu'à la mort. En cas de défaite, les personnages seront arrêtés et détenus dans les prisons de la caserne; ils y croupiront quelque temps avant d'être jugés pour trahison. Hélas pour eux, déclencher un combat dans une infirmerie est un crime grave, surtout si on s'en prend à un capitaine de la garde...

Même des personnages qui se contentent de questionner Barastès sans le confronter directement risquent d'éveiller ses soupçons. Dès qu'ils seront partis ou congédiés, le capitaine ordonnera à quelques soldats de les suivre. Il voudra savoir ce que font les personnages et à qui ils parlent. Et si jamais les personnages ont mentionné les noms de Cnoéthos et de Heirax, Barastès cherchera à se débarrasser d'eux : dans l'état de confusion de la cité, quelques cadavres de plus ne choqueront guère...

Vous l'aurez compris, les personnages ont intérêt à se renseigner sur Barastès auprès d'autres individus plutôt que de l'approcher directement. Les compétences Influence, Tromperie et Sens de la Rue sont très utiles à cet égard. Questionner les soldats à propos du fameux capitaine permet d'obtenir les informations suivantes, selon les succès des personnages :

- ✧ Barastès est le capitaine de la XII^e cohorte, une unité de gardes mérois réputés pour leur cruauté et leur brutalité ;
- ✧ Il a beaucoup d'amis haut placés dans le Sénat, notamment le défunt Misogynistès. Ces amis ont peut-être cherché à convaincre Barastès à se lancer dans la politique, mais le capitaine a peu de considération pour les politiciens, hormis ceux auxquels il s'est lié d'amitié, et reste un soldat pur et dur.
- ✧ Son train de vie est fastueux. Alors que le salaire d'un capitaine n'a rien d'extravagant, il fréquente les cercles sociaux des élites, s'offre de la bonne nourriture et du bon vin, visite les meilleures maisons closes de la cité...
- ✧ Selon la rumeur, il a deux enfants illégitimes et il entretient la mère et les enfants depuis des années, même s'il refuse de les reconnaître publiquement. À Méros, ce genre de comportement est acceptable : avoir des enfants hors mariage est mal vu, mais cela est pardonné si le père pourvoit à leur subsistance.

Tout indique que Barastès est un soldat vétéran qui vit au-dessus de ses moyens : un tel homme peut être acheté. Peut-être que quelqu'un comme Misogynistès a su trouver le bon prix. Une fouille scrupuleuse des quartiers de Barastès dans la caserne permettrait de découvrir une bourse remplie de zargis et de drachmes, l'équivalent de deux ans de salaire, habilement cachée sous les dalles du sol. Toutefois, conduire une telle fouille implique d'avoir des contacts et les autorisations nécessaires. Kara pourrait les obtenir; mais cela risquerait de l'exposer, sans compter qu'il faudrait beaucoup d'efforts pour convaincre le commandant de la garde, qui apprécie beaucoup Barastès.



CNOÉTHOS

Jusqu'à la catastrophe, le sénateur Cnoéthos a vécu dans l'opulence dans le sud de la ville, là où se concentrent les nantis de Méros. Il s'est fait un nom en tant que marchand avant de se lancer dans la politique. Il connaît beaucoup de monde, est généralement affable, et ses compétences financières sont très appréciées au comité de la trésorerie, qu'il préside depuis des années. Cependant, on le considère aussi comme un hypocrite, car il se montre versatile aussi bien dans ses allégeances politiques que dans ses décisions. Pire encore, il a profité de sa situation pour puiser, avec régularité et prudence, dans les coffres de la reine. C'est ainsi qu'il a pu financer son style de vie dispendieux et, accessoirement, payer le pot-de-vin offert à Barastès.

Aujourd'hui, Cnoéthos est un homme brisé. Le tremblement de terre a détruit sa villa : seules quelques pièces sont encore debout, les autres ont été englouties dans la faille qui s'est ouverte à travers le centre de la ville ou sont réduites à l'état de débris. De la splendeur passée, il ne reste qu'un champ de ruines. La plupart des possessions du sénateur ont été ensevelies, détruites, pillées... Si le tremblement de terre le débarrasse de Misogynistès et de ses chantages, il lui coûte aussi ce qu'il avait de plus précieux.

Les personnages doivent s'aventurer parmi les décombres de la villa pour rencontrer Cnoéthos. Et il suffit d'un rien pour que ce qui subsiste de la villa tombe dans la faille... Des tests de Perception (Difficile), d'Ingénierie, de Mécanismes ou de Survie aideront les personnages à évoluer au sein des ruines.

Vous pouvez aussi traiter la maison comme un piège (page 80 de MYTHRAS) avec les traits suivants :

- ⚔ But : Mutilation/mort.
- ⚔ Déclenchement : Échec à un jet d'athlétisme ; mouvement soudain (combat inclus) ; bruits très forts.
- ⚔ Difficulté : 60 % (2d6 dégâts, TAI/Impact Grand(e)).
- ⚔ Résistance : Esquive, Acrobatie, Athlétisme (Difficile).
- ⚔ Effet : Le sol commence à s'affaisser. Les murs se craquèlent et s'effondrent. Des tuiles tombent du toit. La faille qui a englouti la plus grande partie de la maison s'élargit. Le sol s'incline rapidement, provoquant une avalanche de maçonnerie : dans un grondement assourdissant, l'édifice entier s'écroule et glisse dans la faille, emportant tous ceux qui n'ont pas pu se mettre en sureté.

Tous les esclaves de Cnoéthos ayant survécu au cataclysme se sont enfuis. Il ne reste plus que le sénateur ; tout en se lamentant sur son sort, il fouille avec fébrilité les ruines à la recherche de ses biens. Les possessions déjà récupérées sont empilées dans le centre de ce qui était autrefois le salon de la villa. Ses fouilles empirent l'état de la villa : s'il est seul à les mener, la maison ne s'effondrera complètement que dans quelques jours, mais des intrus peuvent grandement accélérer le processus.

Le maître de jeu devrait choisir le moment opportun pour la destruction de la villa si les personnages s'y aventurent. Laissez-leur le temps d'essayer de questionner Cnoéthos, bien qu'il soit trop perturbé pour répondre de façon cohérente. Si les soldats de Barastès les suivent, vous pouvez placer la confrontation ici. Dans tous les cas, jouez la destruction de la villa. Les personnages auront ainsi l'occasion de sauver Cnoéthos, qui, en vertu d'une coutume antique de Méros, se sentira tenu de leur rendre service en retour. Si les personnages en profitent pour parler du procès, Cnoéthos avouera son rôle dans le plan de Misogynistès. Cependant, il se gardera bien d'évoquer son détournement des fonds royaux : après tout, avec la mort de Misogynistès, plus personne ne connaît son secret...

À la place, il évoquera quelque stratagème de Misogynistès : par exemple, celui-ci aurait payé les dettes de jeu du sénateur.

Si les personnages réussissent, ils devront essayer de le calmer avant de pouvoir le questionner, par exemple avec Influence ou même une passion. Vous pouvez traiter le test comme un conflit social (page 285 de MYTHRAS) d'une heure. Chaque phase réussie de la tâche calme progressivement Cnoéthos, jusqu'à ce qu'il soit capable de communiquer normalement avec les personnages. Un succès au bout d'une heure garantit la coopération du sénateur ; un échec le laisse dans un état de confusion totale.

Un Cnoéthos apaisé peut livrer les informations suivantes. *« Misogynistès m'a dit qu'il s'arrangerait pour me faire condamner si je refusais de participer à ses manigances. Oui, il a osé me menacer, moi, un honorable serviteur de la cité ! Je devais me rendre à la demeure de la famille d'Anathaym et dérober le sceau familial. Obliger un illustre sénateur à se comporter en vulgaire voleur... Quelle infamie ! »*

Cette confession ne suffit pas, car Cnoéthos n'est absolument pas fiable. Dans son état actuel, il est aussi vulnérable qu'influencable. Mais si les personnages le présentent à la reine pour qu'il répète ses dires, il niera tout en bloc. Il n'a rien à perdre, étant donné qu'aucun témoin n'a assisté à son entretien avec les personnages. Il ira jusqu'à prétendre que les personnages l'ont menacé ou ont déformé ses propos. Ses qualités oratoires ainsi que ses séquences psychologiques manifestes risquent de faire pencher la balance en sa faveur. Les personnages auront donc besoin d'une preuve beaucoup plus convaincante que le témoignage de Cnoéthos.

L'anneau portant le sceau volé aurait été une bonne piste s'il n'était pas enseveli sous les décombres de la villa... Le trouver serait dangereux et voué à l'échec.

HEIRAX

Heirax se trouve dans le district Mercantile. Les personnages peuvent utiliser Influence, Perception et Sens de la Rue pour rassembler des informations auprès d'autres marchands sur l'emplacement exact de son échoppe. Officiellement, Heirax est un négociant en soieries rares ; cependant, ses véritables compétences résident dans la contrefaçon de documents et d'œuvres d'art. Il est particulièrement doué pour imiter les écritures manuscrites et pour créer des parchemins paraissant authentiques. Misogynistès a déjà fait plusieurs fois appel à lui pour fabriquer de toutes pièces des preuves compromettantes. Des trois conspirateurs, Heirax est celui qui en sait le plus sur les intrigues de Misogynistès.

En cas de réussite critique à un jet, les personnages obtiennent des indices laissant à penser que Heirax est un faussaire ; par exemple, quelqu'un pourrait glisser *« j'avais besoin d'une licence, et c'est l'homme à voir pour ça... »* ou *« quand j'ai perdu mon certificat de marchand, il m'en a obtenu un nouveau... »*

Le district Mercantile n'a pas trop souffert du tremblement de terre : certains bâtiments ont perdu leur toit et les échoppes les plus fragiles se sont écroulées, mais le reste des lieux est en bon état. L'échoppe de Heirax est située juste à côté d'une ruelle appelée le chemin de l'Aiguiseur, où travaillent nombre d'émouleurs et autres affuteurs de lames. Le bâtiment est petit, propre, et l'échoppe faisant face à la rue expose diverses soieries. La femme de Heirax, Neura, tient l'échoppe ; elle fait appel à son mari lorsqu'un client a une question concernant une soierie particulière. En général, Heirax s'attèle à ses contrefaçons dans les pièces à l'étage. Il invite uniquement des clients de confiance, que Neura est capable de reconnaître de vue. Quiconque sollicite les services de Heirax sera poliment mais fermement chassé, jusqu'à ce que Heirax ait l'occasion de vérifier ses références pour s'assurer qu'il ne s'agit pas d'un piège.

De ce fait, accéder à la demeure de Heirax est une tâche difficile. Heureusement, Heirax fréquente plusieurs fois par semaine une taverne voisine en fin de journée. Il savoure du bon vin en compagnie d'amis sur la terrasse de l'établissement ; parfois, il rencontre des clients à l'intérieur afin d'être à l'abri d'oreilles indiscretes. Les personnages apprennent tout cela en consacrant un peu de temps stratégique (page 67 de MYTHRAS) à surveiller les allées et venues de Heirax. Lorsque son mari se rend à la taverne, Neura rend quelquefois visite à des amis ou à sa mère dans un district proche. Certains soirs, la maison et l'échoppe de Heirax sont donc inoccupées pendant plusieurs heures.

APPROCHER DIRECTEMENT HEIRAX

C'est une entreprise risquée. Heirax est rusé et impitoyable. Si les personnages l'approchent directement, que ce soit à la taverne ou en chemin, Heirax niera poliment tout lien avec Misogynistès ou la contrefaçon, puis tentera de les convaincre (avec Tromperie) qu'il est un inoffensif importateur de soieries. Pendant ce temps, il note, avec l'œil aiguë de l'expert faussaire, tous les détails des personnages : ce qu'ils disent, comment ils le disent, leur apparence, ce qu'ils portent... Grâce à un contact, il embauchera ensuite une bande de voyous locaux, chargés de leur donner une bonne correction. Quelle que soit l'issue du combat, les personnages ne seront pas capables de prouver l'implication de Heirax, mais le message devrait être clair. De plus, si les personnages évoquent ouvertement Misogynistès, Heirax risque de brûler les brouillons de la lettre falsifiée. Il avouera son implication dans la machination seulement à quelqu'un en qui il aurait une confiance absolue.

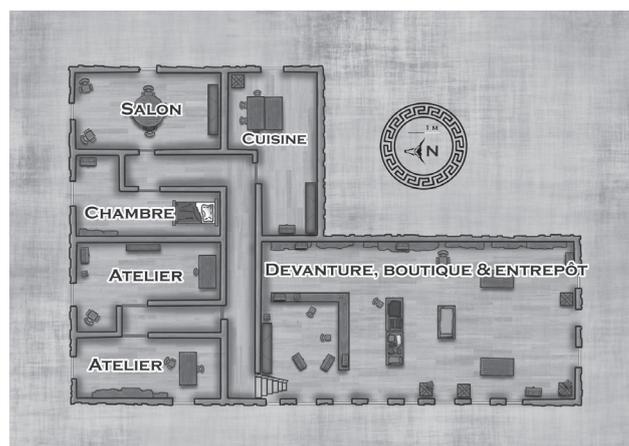
FOUILLER LA MAISON DE HEIRAX

Les personnages peuvent tenter d'accéder aux pièces au-dessus de l'échoppe, dans le chemin des Aiguseurs. Comme c'est une zone active de la cité, ils seront sûrement repérés s'ils n'agissent pas au cœur de la nuit.

Les compétences nécessaires sont indiquées ci-dessous ; la compétence la plus appropriée est indiquée en premier et le niveau de difficulté est indiqué entre parenthèses.

- ⌘ Éviter d'attirer l'attention : Discrétion (Difficile) ;
- ⌘ Entrer dans le bâtiment : Crochetage (Standard) ou Mécanismes (Difficile) ;
- ⌘ Éviter les petits pièges que Heirax a placés pour détecter une effraction : Mécanismes (Standard) ou Perception (Standard) ;
- ⌘ Accéder à l'atelier de contrefaçon, qui est verrouillé : Crochetage (Difficile) ou Mécanismes (Redoutable) ;
- ⌘ Trouver les brouillons de la lettre : Perception (Redoutable) puis Crochetage (Redoutable).

Réussir toutes ces tâches prend 1d3 heures. Durant la première heure, il y a 25 % de chances pour que Heirax ou Neura rentre plus tôt. Cette probabilité passe à 50 % durant la deuxième heure et à 75 % durant la troisième. L'essentiel du temps est consacré à chercher les bons documents. Heirax possède une boîte en fer très bien cachée construite à même le mur de son atelier, et la boîte est pourvue d'une serrure qu'il faudra crocheter. La boîte peut être endommagée ou forcée, mais cela demandera une heure d'efforts supplémentaires.



À l'intérieur de la boîte, parmi d'autres documents qui impliquent Heirax dans toutes sortes de crimes, se trouvent les deux brouillons de la lettre utilisée lors du procès. Voici leur contenu :

Mon Seigneur Roi Tir-Hordeen

Mon agent, le dénommé Xénos, vous a donné les détails du plan que j'ai élaboré pour causer la chute de Méros. Cependant, il n'est qu'un pion et ne connaît pas mes véritables intentions. C'est pourquoi je vous contacte directement.

La reine est corrompue et a affaibli le pouvoir du Sénat ; elle doit être déposée pour que la cité retrouve sa vertu. À l'aube du dixième jour suivant la réception de cette lettre, amenez vos troupes à la porte nord de Méros. La porte sera grande ouverte. Saccagez la cité comme vous l'entendez, mais épargnez la reine afin que je puisse en faire un exemple. Une fois votre œuvre accomplie, nous négocierons une nouvelle alliance entre nos peuples et nous vous remettrons sans condition certains territoires mérois proches des pâtures minotaures.

En tant que championne de la cité, je serai sûrement forcée de vous affronter en duel. Comme convenu, vous devrez perdre ce combat, en feignant une défaite honorable. Cela donnera à la reine un faux sentiment de sécurité. L'armée pourra ensuite piller la cité : le duel sera leur signal.

Votre alliée et amie dévouée,

Anathaym

Tir-Hordeen est le roi des minotaures. Anathaym l'a en effet combattu, mais le duel était authentique : Tir-Hordeen a accepté sa défaite et ordonné à ses armées de se replier. Quant à Xénos, il a affronté Anathaym parce qu'il enrageait de la voir contrarier son plan et non parce qu'il voulait sauver la cité. Avec cette lettre, Misogynistès a tenté de rejeter les forfaits de son fils sur Anathaym.

Bien que le contenu des deux lettres soit identique, la forme diffère, montrant la progression de Heirax dans l'imitation de l'écriture d'Anathaym. À elles seules, les lettres suffisent à incriminer Misogynistès et à exonérer Anathaym. Elles permettent aussi de déduire que Barastès est coupable de faux témoignages. Étant donné que c'est Misogynistès qui a apposé le sceau volé à la lettre, et que le sceau a été perdu, il sera difficile d'incriminer Cnoéthos. Toutefois, avec des investigations supplémentaires et une pression suffisante, Cnoéthos ne devrait pas résister à un interrogatoire poussé.

Au retour d'Heinax, si les personnages sont toujours dans la maison et en possession des brouillons, le faussaire tentera de les corrompre. Il leur offrira jusqu'à 60 drachmes chacun s'ils lui remettent les brouillons et gardent le silence sur l'affaire. S'ils refusent, il les laisse partir, mais contactera immédiatement des voyous locaux pour récupérer à tout prix les brouillons.

Si les personnages n'ont pas trouvé les brouillons, Heirax enverra sa femme chercher la garde de la cité, qui verra en eux de simples voleurs. Les personnages peuvent réussir à s'échapper, mais la description donnée par Heirax risque de les compromettre tant qu'ils n'obtiendront pas le soutien d'un individu haut placé, capable de faire cesser les recherches de la garde. De plus, Heirax pourra toujours embaucher des voyous pour corriger les personnages...

INNOCENTER ANATHAYM

Une fois que les personnages ont terminé leur enquête, ils doivent rapporter leurs découvertes à Kara. Pour ce faire, ils peuvent arranger un entretien avec elle chez Abantès, par l'intermédiaire d'Abantès ou de Zamothis. C'est là l'occasion pour l'un des trois suspects d'intervenir, en envoyant des soldats ou des voyous pour tuer les participants à l'entretien et récupérer toute preuve. La mort d'une prêtresse haut placée de Mystara provoquerait beaucoup d'émotion, mais chacun des conspirateurs est suffisamment habile pour détourner les soupçons. Si une telle bataille a lieu, le maître de jeu peut envisager les options suivantes :

- ✂ Maître Zamothis est présent. Barastès lui-même ne peut tenir tête à ce guerrier émérite.
- ✂ Kara utilise sa magie pour aider les personnages, ce qui permet de montrer aux joueurs la puissance de la magie.
- ✂ Maître Abantès parvient à s'enfuir avec la preuve vitale durant le combat. Il va voir immédiatement les Lances écarlates, dont Anathaym est membre, afin d'obtenir leur aide. Les Lances peuvent même intervenir dans le combat à un moment propice ou arrêter les conspirateurs si ceux-ci ont pris le dessus sur les personnages.

Une fois que les preuves et les témoins sont en de bonnes mains, Kara peut demander audience à la reine. Les personnages devront d'abord relater les faits au haut-préfet, le conseiller principal de la reine, qui arrangera ensuite une audience avec la reine en personne. Les personnages peuvent effectuer des jets d'Influence ou d'Éloquence pour se montrer le plus convaincants possible dans leur défense d'Anathaym. Kara et Zamothis les aideront à clarifier les faits et à assembler les différents éléments de la machination de Misogynistès.

Si les preuves sont convaincantes, la reine, après quelques heures d'interrogatoire en compagnie du haut-préfet, ordonne l'arrestation immédiate de Barastès, de Cnoéthos et de Heirax. Ils seront soumis à un procès, et probablement torturés pour leur soutirer des aveux. Anathaym est déclarée innocente des accusations portées contre elles et peut librement retourner dans sa cité. Elle et Kara seront les obligées des personnages : elles offriront des séances d'entraînement (même magique) gratuites et seront des alliées et des amies utiles. Au gré du maître de jeu, les personnages peuvent recevoir des espèces sonnantes et trébuchantes à la place, voire d'autres types de récompense.

Les conspirateurs capturés et reconnus coupables seront mis à mort. Bien sûr, le maître de jeu peut décider qu'un ou plusieurs conspirateurs parviennent à s'échapper de la ville : ils pourront alors être utilisés comme ennemis au cas où ce scénario servirait d'introduction à une campagne.

PERSONNAGES NON JOUEURS

Cette section décrit les personnages non joueurs du scénario.

KARA

Kara est une prêtresse consacrée de Mycéras. C'est une jolie jeune femme à l'allure sévère. Sa taille menue dissimule une volonté de fer. Ses cheveux blonds sont ramenés en chignon bouclé, coiffure typique d'une prêtresse du culte, et elle porte une robe blanche bordée d'or et de rouge. Autour de sa cheville droite, un fin bracelet d'or et d'argent tinte dès qu'elle fait un pas. Ce bracelet est un cadeau d'Anathaym et elle ne l'enlève jamais.

Kara n'emploie sa magie qu'en dernier recours, car les prêtres de Mycéras sont tenus d'invoquer des miracles seulement lors des rituels du culte. Toutefois, elle lancera des sorts de magie populaire pour aider ses alliés.

Si jamais le danger est suffisamment grave pour justifier l'invocation d'un miracle, effectuez un jet d'opposition entre sa passion Amour d'Anathaym (ou Haine de Misogynistès) et sa Volonté. Si la passion l'emporte, elle utilise sa magie, sinon elle résiste à la tentation. Cela ne s'applique qu'aux miracles ; les sorts de magie populaire peuvent être lancés librement.

Kara	Attributs	Id20	Localisation	PA/PV
FOR : 10	Points d'action : 3	1-3	Jambe droite	0/4
CON : 12	Mod. de dégâts : 0	4-6	Jambe gauche	0/4
TAI : 9	Points de magie : 15	7-9	Abdomen	0/5
DEX : 9	Mouvement : 6 m	10-12	Poitrine	0/6
INT : 14	Bonus d'initiative : 12	13-15	Bras droit	0/3
POU : 15		16-18	Bras gauche	0/3
CHA : 13		19-20	Tête	0/4

Armure : Aucune.

Magie : Magie populaire 76 % ; Apaisement, Coordination, Vivelame.

Théisme, Dévotion (Mycéras) 80 %, Exhortation 70 %, Réserve de Dévotion 3 ; Bénir les Récoltes, Consacrer, Extension, Forme Bestiale (taureau), Guérir le Corps.

Compétences : Athlétisme 44 %, Chant 90 %, Connaissance (Mycéras) 80 %, Danse 103 %, Éloquence 62 %, Endurance 31 %, Esquive 34 %, Force Brute 25 %, Influence 61 %, Perspicacité 75 %, Volonté 73 %.

Passions : Amour d'Anathaym 106 %, Loyauté envers Méros 75 %, Haine de Xénos/Misogynistès 90 %.

Style de combat : Prêtresse de Mycéras (dague, épée courte) 58 %.

Armes	Taille/Impact	Allonge	Dégâts	PA/PV
Dague	P	C	1d4 + 1	6/8
Épée courte	M	C	1d6	6/8

MAITRE ZAMOTHIS

Désormais à la retraite, ce guerrier a combattu aux côtés du père d'Anathaym et de Kara. C'est un vieil homme grisonnant et légèrement grincheux, mais aussi un excellent épiste et un enseignant exceptionnel. Il dirige une école de combat à Méros où il prépare les jeunes hommes et femmes au service militaire ; il accepte aussi les étudiants privés. C'est un maître exigeant : il ne pardonne aucune faiblesse et se montre très critique. Toutefois, il est fier de ses meilleurs étudiants et, en dehors de l'entraînement, il sait régaler son auditoire en narrant avec brio ses souvenirs de combat.

En bon ami de la famille d'Anathaym et de Kara, il fera tout ce qui est en son pouvoir pour innocenter Anathaym. Étant un initié de Mycéras, il connaît les sorts Coordination, Démoralisation et ViveLame, qu'il n'utilisera qu'en dernier recours. Au combat, il se sert presque exclusivement du style Infanterie Méroise.

S'il aide les personnages lors d'un affrontement, il donnera souvent des ordres et des conseils : pour lui, un combat n'est qu'un entraînement de plus...

Zamothis	Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 14	Points d'action : 3	1-3	Jambe droite	0/6
CON : 13	Mod. de dégâts : +1d2	4-6	Jambe gauche	0/6
TAI : 14	Points de magie : 9	7-9	Abdomen	2/7
DEX : 15	Mouvement : 6 m	10-12	Poitrine	2/8
INT : 12	Bonus d'initiative : 11 (pénalité d'armure incluse)	13-15	Bras droit	2/5
POU : 9		16-18	Bras gauche	2/5
CHA : 10		19-20	Tête	0/6

Armure : Justaucorps et pteryge en cuir.

Magie : *Magie populaire* 65 % ; Coordination, Démoralisation, ViveLame.

Compétences : Athlétisme 44 %, Chant 90 %, Connaissance (Mycéras) 80 %, Danse 103 %, Éloquence 62 %, Endurance 31 %, Esquive 34 %, Force Brute 25 %, Influence 61 %, Perspicacité 75 %, Volonté 73 %.

Passions : Amour d'Anathaym 106 %, Loyauté envers Méros 75 %, Haine de Xénos/Misogynistes 90 %.

Styles de combat : Frondeur Mérois (fronde) 127 %, Fantassin Mérois (bouclier, épée, lance) 134 %.

Armes	Taille/Impact	Allonge	Dégâts	PA/PV
Aspis	TG	C	1d4 + 1d2	6/15
Épée courte	M	C	1d6 + 1d2	6/8
Fronde	G	—	1d8	1/2
Lance courte	M	L	1d8 + 1 + 1d2	4/5

MAITRE ABANTÈS

Ce négociant en vin, chauve et bien portant, vient d'atteindre son cinquantième printemps. Il aime porter des soieries luxueuses et il se parfume discrètement à l'huile de lavande. Ses dehors joviaux dissimulent un négociant redoutable. Au combat, il cherchera un abri d'où il pourra éventuellement lancer des objets pour gêner les ennemis.

Abantès	Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 8	Points d'action : 3	1-3	Jambe droite	0/5
CON : 10	Mod. de dégâts : 0	4-6	Jambe gauche	0/5
TAI : 14	Points de magie : 12	7-9	Abdomen	0/6
DEX : 9	Mouvement : 6 m	10-12	Poitrine	0/7
INT : 15	Bonus d'initiative : 12	13-15	Bras droit	0/4
POU : 12		16-18	Bras gauche	0/4
CHA : 12		19-20	Tête	0/5

Armure : Aucune.

Magie : Aucune.

Compétences : Commerce 108 %, Connaissance (commerce mérois) 98 %, Endurance 46 %, Esquive 37 %, Influence 75 %, Perception 71 %, Perspicacité 72 %, Volonté 69 %.

Passions : Amour du Vin 100 %, Loyauté envers Méros 94 %, Haine de Xénos/Misogynistes 59 %, Haine du Conflit 80 %.

Style de combat : Lancer des Choses sans Conviction 55 %.

Armes	Taille/Impact	Allonge	Dégâts	PA/PV
Gobelet, pierre ou vase	P	C	1d3	—

CNOÉTHOS

Ce politicien de carrière est un homme grand, légèrement vouté, et au nez crochu. Très complaisant envers lui-même, il n'aime rien tant que s'apitoyer sur son sort ; lorsque les événements conspirent contre lui, la crise de nerfs n'est jamais loin... Pour garder son statut social, il est prêt à toutes les bassesses et n'hésite pas à changer d'allégeance du jour au lendemain s'il y voit quelque avantage.

Utilisez les attributs, caractéristiques et localisations d'Abantès.

Compétences : Athlétisme 31 %, Connaissance (politique méroise) 94 %, Éloquence 56 %, Endurance 39 %, Esquive 30 %, Influence 72 %, Perception 54 %, Perspicacité 64 %, Tromperie 79 %, Volonté 49 %.

Passions : Amour des Richesses 100 %, Loyauté envers Méros 60 %.

Style de combat : Fourbe (dague) 48 %.

Armes	Taille/Impact	Allonge	Dégâts	PA/PV
Dague	P	C	1d4 + 1	6/8

CAPITAINE BARASTÈS

Si ce guerrier grisonnant et barbu méprise les civils, il apprécie leurs loisirs les plus dispendieux. C'est aussi un homme rusé et impitoyable, prêt à tout pour protéger sa réputation. Ses jambes sont actuellement en voie de guérison, ce qui explique les points de vie réduits dans ces localisations.

Barastès commande un groupe de soldats dont il s'assure la fidélité grâce à une discipline stricte tempérée par des récompenses financières pour ceux qui le servent bien. Si besoin est, il peut faire appel à un nombre conséquent de soldats pour intimider les personnages, mais il évite de les employer trop souvent pour ce genre d'affaires, étant donné le climat politique fragile de Méros.

Barastès	Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 15	Points d'action : 2	1-3	Jambe droite	0/0
CON : 11	Mod. de dégâts : + 1d2	4-6	Jambe gauche	0/0
TAI : 15	Points de magie : 13	7-9	Abdomen	0/7
DEX : 14	Mouvement : 6 m	10-12	Poitrine	0/8
INT : 10	Bonus d'initiative : 12	13-15	Bras droit	0/5
POU : 13		16-18	Bras gauche	0/5
CHA : 8		19-20	Tête	0/6

Armure : Hoplite, quand il n'est pas alité.

Magie : Aucune.

Compétences : Athlétisme 62 %, Connaissance (stratégie militaire) 75 %, Endurance 63 %, Esquive 70 %, Force Brute 59 %, Influence 64 %, Perception 51 %, Perspicacité 45 %, Volonté 44 %.

Passions : Amour du Luxe 100 %, Haine de Anathaym 60 %, Loyauté envers Méros 51 %.

Style de combat : Fantassin Mérois (bouclier, épée, lance) 92 %.

Armes	Taille/Impact	Allonge	Dégâts	PA/PV
Aspis	TG	C	1d4 + 1d2	6/15
Épée courte	M	C	1d6 + 1d2	6/8
Lance courte	M	L	1d8 + 1 + 1d2	4/5

SOLDATS

Ce sont des gardes mérois typiques. Comme ils sont fidèles à Barastès, le capitaine peut les charger d'intimider ou même de corriger les personnages trop curieux.



HEIRAX

Le maître faussaire est aussi rusé que compétent ; il dispose de nombreux contacts en ville et au-dehors. Il affecte d'être un banal commerçant, mais ses véritables talents résident dans la contrefaçon de documents. Il est subtil, manipulateur, et apprécie les tournures de phrase ampoulées. Bien qu'il soit capable de se défendre si nécessaire, il préfère compter sur d'autres pour accomplir ses basses besognes, en multipliant les contacts afin qu'on ne puisse pas remonter jusqu'à lui. Sa femme Neura ne connaît pas son véritable commerce, ce qui l'arrange.

Heirax	Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 10	Points d'action : 3	1-3	Jambe droite	0/6
CON : 10	Mod. de dégâts : 0	4-6	Jambe gauche	0/6
TAI : 16	Points de magie : 10	7-9	Abdomen	0/7
DEX : 16	Mouvement : 6 m	10-12	Poitrine	0/8
INT : 16	Bonus d'initiative : 16	13-15	Bras droit	0/5
POU : 10		16-18	Bras gauche	0/5
CHA : 12		19-20	Tête	0/6

Armure : Aucune.

Magie : Magie populaire 51 % ; Évaluer, Traduction.

Compétences : Artisanat (Faussaire) 127 %, Athlétisme 29 %, Connaissance (Milieu mérois) 71 %, Endurance 45 %, Esquive 45 %, Influence 84 %, Perspicacité 72 %, Sens de la Rue 80 %, Tromperie 94 %, Volonté 55 %.

Passions : Loyal envers Soi-Même 100 %, Sans Scrupule 85 %.

Style de combat : Combat de Rue (couteau, dague) 50 %.

Armes	Taille/Impact	Allonge	Dégâts	PA/PV
Dague	P	C	1d4 + 1	6/8

Soldat	Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 14	Points d'action : 3	1-3	Jambe droite	2/6
CON : 14	Modificateur de dégâts : + 1d2	4-6	Jambe gauche	2/6
TAI : 13	Points de magie : 10	7-9	Abdomen	5/7
DEX : 14	Mouvement : 6 m	10-12	Poitrine	5/8
INT : 10	Bonus d'initiative : 8 (pénalité d'armure incluse)	13-15	Bras droit	2/5
POU : 10		16-18	Bras gauche	2/5
CHA : 10		19-20	Tête	5/6

Armure : Hoplite (plastron et casque), cuir (brassards d'avant-bras, jambières, ptéryge)

Magie : Magie populaire à 40 %, 20 % de chances de connaître Coordination et 30 % de chances de connaître Vivelame

Compétences : Athlétisme 58 %, Connaissance (stratégie militaire) 45 %, Endurance 70 %, Esquive 65 %, Force Brute 60 %, Influence 48 %, Perception 50 %, Perspicacité 50 %, Volonté 58 %

Passions : Loyauté envers Barastès 90 %, Loyauté envers Méros 80 %

Style de combat : Fantassin Mérois (bouclier, épée, lance) 92 %

Armes	Taille/Impact	Allonge	Dégâts	PA/PV
Aspis	TG	C	1d4 + 1d2	6/15
Épée courte	M	C	1d6 + 1d2	6/8
Lance courte	M	L	1d8 + 1 + 1d2	4/5

VOYOUS

Heirax ou même Cnoéthos peuvent employer ces criminels afin de donner une bonne leçon aux personnages.

Étant donné que le meurtre est puni de mort à Méros, les voyous préfèrent blesser ou mutiler plutôt que tuer, à moins d'être extrêmement bien payés. Cependant, selon les actions des personnages, Heirax pourrait se montrer très généreux...

Les voyous ne sont pas stupides : ils tenteront de prendre les personnages en embuscade dans des ruelles confinées et s'enfuiront dès que la chance tourne.

Prévoyez un nombre de voyous égal à celui des personnages, avec deux ou trois voyous supplémentaires si vous voulez poser un défi aux joueurs.

Ces voyous n'utilisent pas de magie et ils seront intimidés si des ennemis s'en servent. Cela ne les rendra pas moins violents, seulement plus prudents.

Interroger un voyou capturé ne révélera pas grand-chose : Heirax emploie des agents pour recruter les voyous, qui ne connaissent donc pas la véritable identité de leur employeur.

Voyou	Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 16	Points d'action : 3	1-3	Jambe droite	2/6
CON : 14	Mod. de dégâts : + 1d4	4-6	Jambe gauche	2/6
TAI : 16	Points de magie : 10	7-9	Abdomen	2/7
DEX : 10	Mouvement : 6 m	10-12	Poitrine	2/8
INT : 10	Bonus d'initiative : 9 (pénalité d'armure incluse)	13-15	Bras droit	2/5
POU : 10		16-18	Bras gauche	2/5
CHA : 10		19-20	Tête	0/6

Armure : Armure en cuir comprenant brassards d'avant-bras, jambières, justaucorps, ptéryge.

Magie : Aucune.

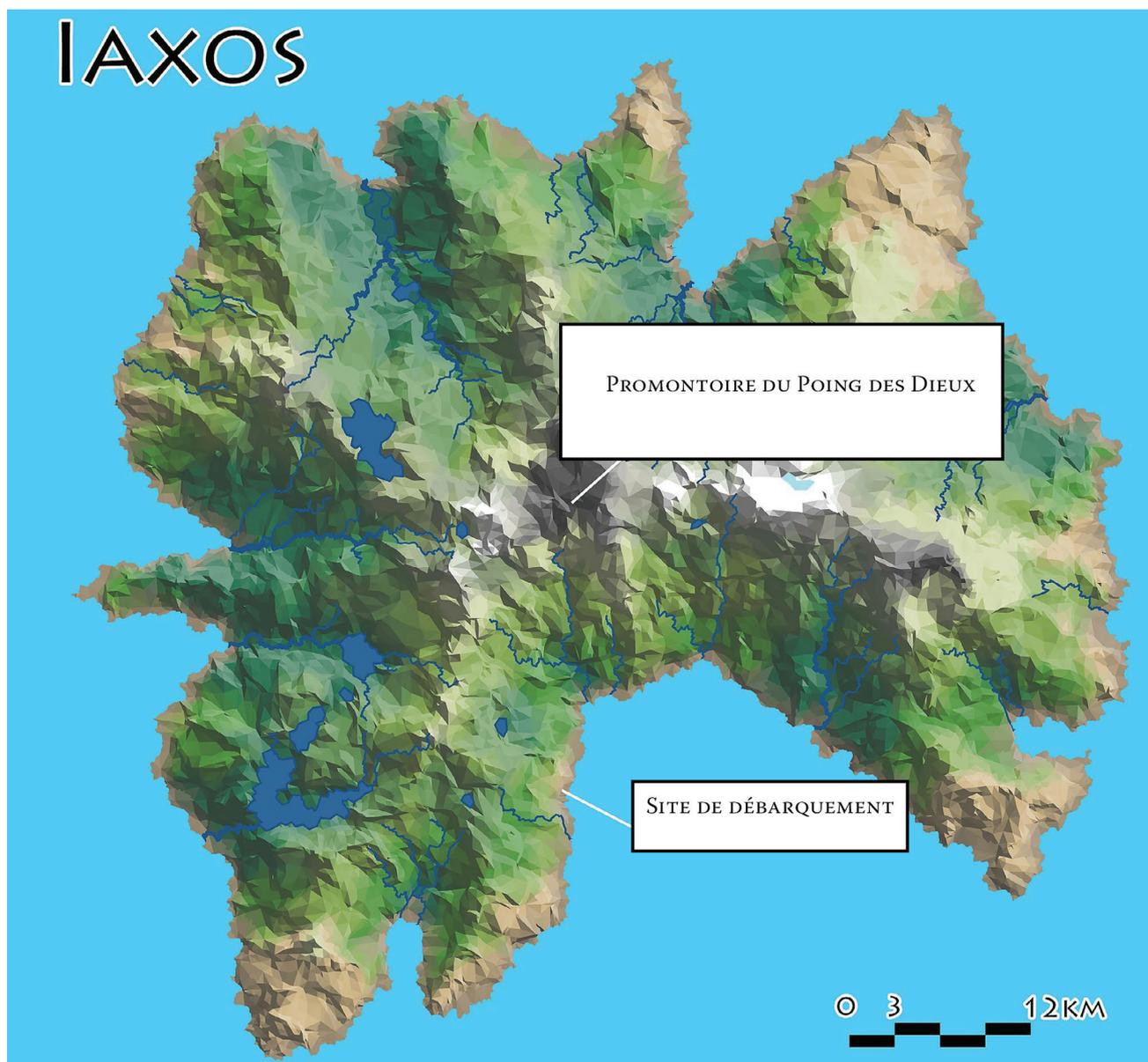
Compétences : Athlétisme 45 %, Bagarre 80 %, Discrétion 64 %, Endurance 70 %, Esquive 55 %, Force Brute 70 %, Perception 50 %, Sens de la Rue 80 %, Volonté 58 %.

Passion : Aime Tabasser les Gens 75 %.

Styles de combat : Bagarre 80 %, Fauteur de Troubles (couteau, épée courte, gourdin) 75 %.

Arme	Taille/Impact	Allonge	Dégâts	PA/PV
Épée courte	M	C	1d6 + 1d4	6/8
Gourdin	M	C	1d6 + 1d4	4/4





L'ILE D'IAXOS

Iaxos est l'une des innombrables îles au sud de Méros. Deux-cents ans auparavant, des rebelles qui cherchaient à détruire le roi Akrètès furent chassés de Méros; 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 Méros.

Les rebelles ne restèrent pas cachés bien longtemps. Le roi Akrètès paya cher pour obtenir des informations sur l'emplacement des rebelles et finit par apprendre l'existence d'Iaxos. Il envoya sur l'île ses troupes d'élite, les Lances écarlates. Après de durs combats, les meneurs de la rébellion furent ramenés dans la cité-État; lors d'une exécution publique, Akrètès les fit lapider au bas des marches du temple de Mycéras.

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 Akrètès et ses partisans : peu après l'exécution 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.

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

TRIMOSTONÈS LE DORÉ

Trimostonès est le marchand-entrepreneur le plus en vue de Méros. 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, Hermestonée, et son fils aîné, Eurastanos. Cependant, peu de gens savent que Trimostonès est apparenté à l'un des nobles fidèles au roi Akrètès : lui aussi est victime de la malédiction de Sariniya... Tous les descendants de sexe masculin de cette famille sont décédés à l'âge de soixante-cinq ans, sans exception. Même s'il n'est pas superstitieux, Trimostonès a soixante-quatre ans et sa santé a fortement 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, Trimostonès s'est renseigné sur les mythes et les rites de Sariniya. Il a appris un moyen de lever la malédiction : l'individu maudit par Sariniya doit se rendre au temple où la malédiction a été prononcée, implorer le pardon de la déesse et accepter de lui faire un sacrifice. Trimostonès veut effectuer ce pèlerinage.

Bien entendu, Trimostonès possède un moyen de transport et il a sélectionné un équipage réduit et compétent, qui lui est entièrement dévoué. Comme il ne veut pas qu'Hermestonée ou Eurastonos soient mis au courant, il n'a pas révélé la destination à l'équipage.

Afin d'assurer sa protection lors de l'exploration de l'île, il compte embaucher des gardes du corps. Si vous utilisez les personnages prêtirés, trois d'entre eux connaissent déjà Trimostonès : ce dernier est un vieil ami de la famille de Kara et d'Anathaym, et il a déjà rendu service par le passé à Zamothis. Sinon, les personnages peuvent lui avoir été recommandés par un de ses contacts.

Dans tous les cas, il reste vague sur les détails de l'expédition, évoquant une « mission commerciale personnelle » et demandera aux personnages de garder le silence sur ce qu'ils verront ou entendront. Toutefois, il paie rubis sur l'ongle : 300 drachmes par personnage, sans acompte, mais avec la possibilité d'une prime.

À l'instar de l'équipage, les personnages ne connaîtront la destination finale qu'au cours du voyage.

COMMENCER L'AVENTURE

L'aventure commence à bord de la galère marchande Axénéya, nommée d'après une déesse maritime mineure, protectrice de la famille de Trimostonès. Cette élégante galère est bien conçue, avec une figure de proue sculptée représentant Axénéya se relevant à travers les vagues. Cela fait un jour que la galère est partie de Méros 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'Axénéya alors qu'elle traverse les vagues. Trimostonès 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 Axénéya ; cela signifie 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 Trimostonès. « Les habitants de l'île sont les descendants d'une rébellion contre Akrétés, le Roi Fou. Ils ne sont donc pas de simples barbares, bien qu'ils se soient manifestement ensauvages si on en croit les rumeurs. De toute façon, peu m'importe qu'ils soient sauvages ou pas, car je dois absolument me rendre là-bas, 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 !

Trimostonès révèle sa destination aux membres de l'équipage. Ceux-ci sont profondément troublés, et certains montrent même leur mécontentement : Iaxos est maudite ! Lorsque Trimostonès tente de calmer l'équipage, le maître de 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 Méros. En cas de maladresse, les trois sont tellement fâchés et terrifiés qu'ils attaquent directement Trimostonès.

Les trois mutins sont armés de gourdins : ils ne veulent tuer personne, seulement 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 Trimostonès et de sécuriser le navire. Les autres marins sont méfiants, mais fidèles à Trimostonès : ces trois-là sont les seuls auteurs de trouble.

Les personnages devraient vaincre facilement 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 MYTHRAS et de justifier l'emploi des personnages comme gardes du corps. Les statistiques des membres de l'équipage sont à la page 23, les mutins étant simplement des membres d'équipages très mécontents.

Une fois la mutinerie réprimée, Trimostonès ordonne que les mutins soient mis aux fers jusqu'à leur retour à Méros. Bien qu'il comprenne la peur et l'inquiétude de ses hommes, la trahison l'a fâché : personne ne doit parler aux mutins pour le reste du voyage, et il avertit les autres marins qu'il ne sera pas aussi clément la prochaine fois. L'équipage obéit, mais l'atmosphère devient morose à bord du navire.

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 mérois, avec des hauteurs rocheuses et escarpées, et des sols très fertiles en contrebas. Les fruits et légumes y poussent bien : on trouve des oliviers, des arbres fruitiers et quelques variétés de plantes sur les coteaux. 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, Trimostonès 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. Trimostonès respecte sa parole et annonce que seuls lui et les personnages accosteront avec la chaloupe du navire. L'Axénéya s'approche alors à environ cinquante mètres de la baie et jette l'ancre. La chaloupe est descendue, puis les personnages et Trimostonès montent à son bord.

Les personnages devront ramer : effectuez un jet de Canotage pour chacun d'eux. Normalement, le trajet devrait durer quinze minutes. Chaque échec correspond à un retard de cinq 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 Nage. 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.

LE LIEU DE DÉBARQUEMENT

Cette plage en forme de croissant est le meilleur endroit pour débarquer. 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 gazouillis, nul crissement ne résonne dans l'île. Trimostonès 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 n'ai jamais vu le temple, mais j'ai trouvé quelques informations dans les archives du palais de Méros*», dit Trimostonès. «*Nous cherchons un promontoire ressemblant à un poing énorme, ce qui explique son nom : 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. La fatigue augmente d'un niveau en cas d'échec et de deux en cas de maladresse.
- ⌘ Les personnages doivent réussir un jet Difficile d'Athlétisme ou un jet Standard de Survie 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 de maladresse, 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'étirole 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, etc.

Trimostonès, malgré sa bonne condition physique, souffre le martyr : ses chevilles sont en sang à cause des coupures et autres éraflures. De plus, la montée l'a tellement épuisé qu'il est incapable de continuer et ne pense plus qu'à dormir. Un jet réussi de Premiers Soins (Difficile) ou de Guérison (Standard) indiquera que sa fatigue est anormale, même compte tenu des blessures et de la difficulté du trajet, mais il sera difficile d'en savoir plus. En vérité, la condition de Trimostonès est un symptôme de la malédiction de Sariniya.

DES YEUX DANS LA NUIT

Les sauvages d'Iaxos surveillent les personnages depuis qu'ils ont repéré l'Axéneya 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 les intrus et notamment le vieillard qui semble être leur chef. En effet, selon une vieille prophétie locale, un homme chargé

d'ans viendra fortifier 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 jetteront une lance ou des billes de fronde vers deux personnages pris au hasard. Les personnages peuvent poursuivre les autochtones ou tenter de les abattre avec des armes à distance. 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.

Tous les sauvages parviennent à s'enfuir s'ils gagnent le jet d'opposition. En cas d'échec, un d'entre eux est capturé. 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. Il implorera la pitié des personnages dans un mérois embrouillé et à l'accent étrange, ponctuant ses suppliques de prières à «*bonne Oora, bonne Saniyara*».

Le prisonnier, qui prétend s'appeler Urm, comprend bien le mérois, même s'il n'en parle qu'une forme abâtardie. Les personnages peuvent le forcer à les mener au temple de Sariniya. Si le maître de 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 lendemain, 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'ils appellent 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 auront donc affaire au serpent... Pour éviter le piège, un jet Standard de Perception est nécessaire, en tenant en compte de la fatigue des personnages.

FOSSE PIÉGÉE

- ⌘ But : Tuer.
- ⌘ Déclencheur : Marcher sur la surface factice.
- ⌘ Difficulté : 64 %.
- ⌘ Résistance : Acrobatie, Athlétisme ou Esquive.
- ⌘ Effet : 1d6 + 1 points de dégâts dans 1d3 localisations touchées 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, les piques empalent une des localisations touchées comme 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. Voici ses statistiques :

- ⌘ Points d'action : 2.
- ⌘ Modificateur de dégâts : - 1d2.
- ⌘ Bonus d'initiative : 16.
- ⌘ Armure : Aucune.
- ⌘ 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, mais il ne faut pas oublier à quel point il est agile et rapide. Le serpent inoculera son poison s'il réussit à infliger un point de dégâts.

VENIN DE BONGARE NOIR

- ⌘ Inoculation.
- ⌘ Puissance : 65 %.
- ⌘ Résistance : Endurance.
- ⌘ Incubation : 10 tours de combat.
- ⌘ Durée : Ci-dessous.
- ⌘ Conditions : Inconscience — quiconque rate le jet de résistance perd connaissance pour 1d8 heures. La fatigue du personnage augmentera d'un niveau quand il se réveillera.

LE POING DES DIEUX

Lors de leur seconde journée de marche, en toute fin d'après-midi, les personnages aperçoivent le promontoire évoqué par Trimostonès. Cet amas considérable de pierres noires se dresse contre le ciel et projette une ombre démesurément longue : on croirait que les dieux eux-mêmes auraient écrasé un gros rocher sur un pilier de pierre ! L'appellation Poing des Dieux que lui donnèrent les chroniqueurs (et les sauvages) semble méritée... Quand les personnages le voient au loin, ils remarquent une vaste ouverture qui débouche sur une plateforme à trente mètres 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. À 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 suivante 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 dotée d'un grappin vers l'ouverture (trente mètres 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.

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

NOTE POUR LE MAÎTRE DE JEU

Si vous faites jouer ce scénario avec les personnages prêtirés fournis, le talent d'Adhérence de Mju lui permet de grimper facilement ce promontoire sans équipement particulier.

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.

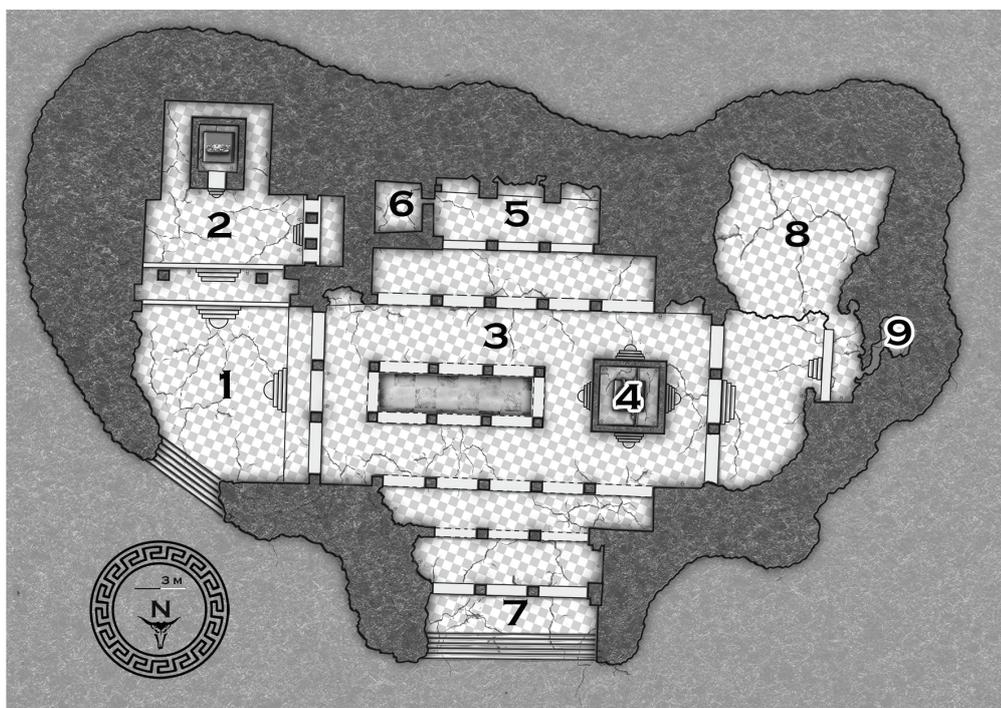
Une de ses prédécesseures annonça une prophétie sur son lit de mort : un jour, un vieil homme de Méros viendrait confirmer le pouvoir de Sariniya. Toutefois, elle avait sciemment déformé sa prophétie, car elle désirait se venger de sa successeuse, qui l'avait empoisonnée. En fait, le pouvoir de Sariniya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

Par précaution, Oora a ordonné à ses suivants d'observer les nouveaux arrivants, au cas où ils seraient liés à la prophétie. Toutefois, elle se souvient aussi des vieilles histoires, selon lesquelles des soldats venus de par delà les mers auraient massacré la plupart des premiers habitants de l'île...

Oora observe l'approche des personnages. Pendant que ses guerriers préparent leurs armes, des élingues et des lances à pointe de pierre, 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 seize sauvages ont le statut de guerrier ; les autres sont trop vieux, trop jeunes ou trop faibles, et demeurent dans la zone du temple qui leur est réservée (8).

Oora n'accorde aucune importance aux personnages : s'ils meurent, ils seront une bonne source de nourriture... Le vieil homme, Trimostonès, 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 cœur net, elle voudrait donc mettre Trimostonès 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 Trimostonès est venu briser la malédiction de ses ancêtres, elle fera tout pour que les envahisseurs soient massacrés puis dévorés.



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 un millénaire auparavant 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-cents 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. Lors du jour saint de Sariniya, Oora lance *Éveil* (page 182 de *MYTHRAS*) 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 de jeu peut facilement faire coïncider l'arrivée des personnages avec le jour saint de Sariniya, ou décider qu'Oora s'apprête à lancer *Éveil* dans le but d'impressionner les nouveaux venus.

1. 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 hautes: 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'abritent derrière les piliers à l'entrée de la zone 3 et lancent 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. SANCTUAIRE DU DIEU ÉLÉPHANT

Installé dans un renforcement immense, ce sanctuaire est un socle carré de trois 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 trois mètres cinquante de haut et pèse quatre-mille-cinq-cents 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 drachmes chacune si elles sont vendues à un marchand d'ivoire.

Le sanctuaire est protégé par le miracle *Consacrer* (page 180 de *MYTHRAS*) lié à un miracle de *Tremblement de Terre* (page 186 de *MYTHRAS*). 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 craignent le 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. TEMPLE DE SARINIYA

Le temple dédié à la déesse méroïse de la vengeance fait trente-cinq 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, façonnés dans un style méroïse antique, 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 pour aboutir à la punition des Dieux Envahisseurs. Les gravures montrent les actes de violence dans un grand luxe de détails : décapitations, éviscérations, dépeçages, désossements... Sous ces gravures sont représentées des silhouettes de Sariniya accomplissant chaque pas des danses rituelles associées aux mythes.

Entre l'entrée et l'autel (4) se trouve une piscine vide, creusée dans la pierre et entourée de piliers : elle fait 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. En effet, 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 Difficile de Volonté ; en cas d'échec, leur horreur sera similaire à ce que subissent les victimes de la capacité Terrifiant (page 217 de MYTHRAS).

Au sud, dans la zone 7, la grotte est complètement ouverte, remplissant le temple de lumière naturelle en matinée. La chambre d'Oora est au nord, et à l'est se trouve la zone habitée par les sauvages du temple.

4. SANCTUAIRE DE SARINIYA

Un socle orné et renforcé, mesurant six mètres de long, de large et de hauteur, domine l'est de la zone principale du temple. Au sommet de ce socle se trouve une statue haute de trois mètres et particulièrement travaillée, représentant Sariniya elle-même. Le granite 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 une apparence démoniaque : quatre seins, un visage aux orbites vides des deux côtés de sa tête et six mains armées. Elle est en position défensive : elle croise deux épées

courtes devant ses cuisses et deux haches au-dessus de sa tête, tout en brandissant deux lances. Ses puissantes jambes sont décorées de bracelets de cheville en argent véritable (qui valent 150 drachmes 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, Oora active son miracle d'Éveil et la statue descend de son socle pour mener les danses : les sauvages apeurés obéissent alors au doigt et à l'œil à Oora. Si la prêtresse 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 alentours 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 ou tactique par exemple) 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 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 : elle devra réussir un jet Redoutable d'Athlétisme (en se basant sur l'Athlétisme d'Oora) pour ne pas basculer. Sa chute la brise et met fin au miracle d'Éveil.

C'est d'ailleurs la seule manière efficace de vaincre la statue, car Oora peut facilement envoyer des sauvages bloquer les sorties du temple, forçant ainsi 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 78-79 de MYTHRAS).

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

- ⌘ 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 qu'Apaisement, Cimeter, Confusion, Démoraliser ou Ralentissement affectent la statue et peuvent donc limiter ses capacités de combat.

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...*

5. 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 faites à partir d'huile de poisson. Oora y passe le plus clair de son temps en compagnie de dix serveurs, 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 lances à pointe de pierre.

Si les personnages ou Trimostonès 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 grossiers, d'ustensiles en bois et en os, de plats, ainsi que de fruits et de restes de nourriture. 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 semblent s'en accommoder parfaitement. Oora est le plus souvent couchée sur une plateforme en bois bordée de fougères séchées, de feuilles de palmier, de roseaux et de peaux d'animaux. C'est une femme forte avec de longs cheveux raides et grisonnants. Les petits visages tatoués sur ses joues ressemblent à ceux de la statue de Sariniya. Elle porte aussi de nombreux colliers composés d'os, de dents, de pierres aiguisées et de quelques pierres précieuses. Des bracelets d'argent et de jade (200 drachmes) décorent ses chevilles et ses poignets. De la suie est barbouillée autour de ses yeux et sur ses paupières. Enfin, ses seins nus sont recouverts de tatouages représentant des symboles ésotériques que la déesse lui aurait révélés dans ses rêves.

Personne n'ose désobéir à Oora. Elle est sûre d'elle, dangereuse et probablement folle à lier. Elle est prête à laisser un peu de répit aux personnages et à Trimostonès pendant qu'elle communique avec Sariniya. Cela lui prend la journée entière. Grâce à sa communion, elle apprend que Trimostonès est un descendant de ceux qui ont jadis chassé les adorateurs de Sariniya, et qu'il est là pour briser la malédiction infligée à sa lignée. Trimostonès 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. CHAMBRE D'OORA

Oora dort ici. Il s'agit d'un renfoncement 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 (utilisez les caractéristiques du serpent de la page 17) reposent dans un panier en osier à proximité du lit. Si elle est menacée, Oora peut se précipiter dans 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 trente centimètres de

long pour vingt centimètres de large, qui contient le trésor que les rebelles mérois ont amené sur l'île. On y trouve 300 drachmes et 5 zariq, ainsi que des bagues, colliers et autres bijoux d'une valeur supplémentaire de 250 drachmes. La prêtresse protégera ce trésor au péril de sa vie.

7. EXTÉRIEUR DU TEMPLE

Quand l'île était plus peuplée, cette ouverture naturelle était l'endroit où la prêtresse apparaissait afin que la foule réunie aux alentours du Poing des Dieux puisse la voir ; 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 entrer 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 18). Le temple fait partie du promontoire du Poing des Dieux et donc le grimper sans corde est extrêmement difficile.

8. 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 et 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. À moins de réussir un jet Redoutable d'Endurance, les personnages qui restent dans cette grotte éprouveront de violents haut-le-cœur et leur fatigue augmentera d'un niveau.

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

CE QUI SE PASSE EN ATTEIGNANT LE TEMPLE

Le but de ce scénario est d'amener Trimostonès au temple afin qu'il puisse apaiser Sariniya, 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.

Trimostonès 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 lors 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.

Si les aventuriers parviennent à s'échapper du temple, les sauvages les poursuivront quelque temps, sans trop s'éloigner de leur foyer.

Tuer Oora est la principale manière de lever la malédiction. Cependant si vous utilisez les personnages prêtirés, Kara peut utiliser Dispersion de la Magie sur le socle de la statue pour contrecarrer la malédiction de Sariniya ; en cas de réussite, 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, Trimostonès, aidé par les personnages, survit et réussit d'une manière ou d'une autre à briser la malédiction, ce qui mettra surement fin au règne d'Oora. Il offre alors 100 drachmes de plus à chaque personnage et les laisse garder tout le trésor qu'ils auront trouvé sur Iaxos. Le groupe pourra rentrer à Méros avec la satisfaction du devoir accompli.

Si Trimostonès est tué ou mortellement blessé, alors les personnages devront s'expliquer auprès de sa famille lorsqu'ils rentreront à Méros. La malédiction, la prêtresse, les sauvages... Ils devront tout décrire. Hermestonée, la fille de Trimostonès, pourrait alors lancer une seconde expédition vers Iaxos pour venger son père. Elle paiera ce que Trimostonès leur a promis, mais rien de plus, et les tiendra pour responsables de la mort ou des blessures de son père.

EXPLORER L'ILE

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. Vous trouverez les statistiques de ces créatures dans le livre de règles de MYTHRAS.

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 locales et des quelques sauvages qu'il parvient à attraper ainsi que 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 butin provenant de bateaux échoués et de marins qu'il a massacrés.

SCORPION GÉANT

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. Ils cherchent à piquer leurs proies avant de les amener dans leur nid pour les dévorer.

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 (page 248 de MYTHRAS).



PERSONNAGES NON JOUEURS

TRIMOSTONÈS LE DORÉ

C'est un homme fin et distingué de soixante-quatre ans, aux yeux d'un brun terne. Il prend soin de son apparence : ses cheveux gris argenté sont coupés court, tandis que sa barbe bien taillée est décorée de boucles cirées (un style à la mode chez les hommes de sa génération). À 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.

Négociant rusé, il reconnaît les affaires juteuses au premier coup d'œil et sait se montrer sympathique auprès de ses interlocuteurs, ce qui l'a aidé à bâtir une fortune qui fait aujourd'hui l'envie de tout Méros. En tant qu'initié de l'illustre guilde des Marchands-Aventuriers, il connaît quelques sorts de magie populaire qu'il utilisera pendant l'expédition.

Trimostonès	Attributs	Id20	Localisations	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	Bonus d'initiative : 13	13-15	Bras droit	0/4
POU : 12		16-18	Bras gauche	0/4
CHA : 14		19-20	Tête	0/5

Armure : Aucune.

Magie : Magie populaire 56 % ; Apaisement, Évaluer, Détection (biens négociables).

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

Style de combat : Marchand Mérois (dague, épée courte, targe)

Arme	Taille/Impact	Allonge	Dégâts	PA/PV
Dague	P	C	1d4 + 1	6/8
Épée courte	M	C	1d6	6/8
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.

MARIN DE L'AXÉNEYA

L'équipage est composé de marins expérimentés, «aux veines remplies de saumure», comme le dit le proverbe mérois. Toutefois, ces marins burinés sont aussi superstitieux, craintifs et facilement impressionnés par le surnaturel et la magie : en tête de leurs craintes figurent les légendes qui courent sur l'île d'Iaxos et ses habitants cannibales. Quelques-uns sont prêts à se mutiner pour sauver leurs camarades du carnage qui les attend si jamais ils doivent poser le pied sur l'île, mais les autres ont suffisamment confiance en Trimostonès pour lui obéir.

Si vous avez besoin de personnages prêtés en plus de ceux fournis en fin de document, vous pouvez utiliser des membres de l'équipage qui accompagneront Trimostonès. 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 %.

Marin	Attributs	Id20	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	Bonus d'initiative : 9	13-15	Bras droit	0/3
POU : 9		16-18	Bras gauche	0/3
CHA : 11		19-20	Tête	0/4

Armure : Tunique.

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

Style de combat : Marin Mérois (dague, gourdin, targe) 50 %.

Arme	Taille/Impact	Allonge	Dégâts	PA/PV
Dague	P	C	1d4 + 1	6/8
Gourdin	M	C	1d6	4/4
Targe	M	C	1d3	6/9

Sauvage d'Iaxos	Id20	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	0/6
Mouvement : 6 m	10-12	Poitrine	0/7
Bonus d'initiative : 11	13-15	Bras droit	0/4
	16-18	Bras gauche	0/4
	19-20	Tête	0/5

Armure : Fourrure.

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

Style de combat : Sauvage d'Iaxos (fronde et lance).

Arme	Taille/Impact	Allonge	Dégâts	PA/PV
Fronde	G	C	1d8	1/2
Lance courte	M	L	1d8 + 1 + 1d2	4/5

OORA, PRÊTESSE DE SARINIYA

C'est une femme forte avec de longs cheveux raides et grisonnants. Elle arbore sur ses joues des tatouages de petits visages semblables 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 drachmes) décorent ses chevilles et ses poignets. De la suie est barbouillée autour de ses yeux et sur ses paupières. Ses seins nus sont recouverts de tatouages représentant des symboles ésotériques que la déesse lui aurait révélés dans ses rêves. Elle peut utiliser les sorts 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 principaux atouts sont les miracles Éveil, qui anime la statue, et Harmoniser, qui lui permet de commander quelqu'un pour le faire agir à sa guise. Si elle est tuée, toute la magie associée à Sariniya cesse et se désagrège.

Oora	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	Bonus d'initiative : 14	13-15	Bras droit	0/4
POU : 16		16-18	Bras gauche	0/4
CHA : 14		19-20	Tête	0/5

Armure : Aucune.

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, Nettoyer.

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

Style de combat : Prêtresse Folle (dague) 46 %.

Arme	Taille/Impact	Allonge	Dégâts	PA/PV
Dague en pierre	P	C	1d4 + 1	6/8

LA STATUE DE SARINIYA

Cette statue haute de trois mètres représente Sariniya sous son aspect de déesse vengeresse, qui lui permet de voir et de combattre toutes les injustices. Le granite 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 une apparence démoniaque : quatre seins, un visage aux orbites vides des deux côtés de sa tête et six mains armées. Elle est en position défensive : elle croise deux épées courtes devant ses cuisses et deux haches au-dessus de sa tête, tout en brandissant deux lances. Ses puissantes jambes sont décorées de bracelets de chevilles en argent véritable (qui valent 150 drachmes 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.

Statue	Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 25	Points d'action : 3	1-3	Jambe droite	10/9
CON : —	Mod. de dégâts : 0	4-6	Jambe gauche	10/9
TAI : 23	Points de magie : 16	7-9	Abdomen	10/10
DEX : 4	Mouvement : 6 m	10-12	Poitrine	10/11
INT : 15*	Bonus d'initiative : 14	13	Bras droit 1	10/8
POU : —		14	Bras droit 2	10/8
CHA : —		15	Bras droit 3	10/8
*INT d'Oora		16	Bras gauche 1	10/8
		17	Bras gauche 2	10/8
		18	Bras gauche 3	10/8
		19-20	Tête	10/9

Armure : Granite.

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

Style de combat : Déesse Vengeresse (épée, hache, lance) 46 %.

Arme	Taille/Impact	Allonge	Dégâts	PA/PV
Épée courte	P	C	1d4 + 1	6/8
Hache de bataille	M	M	1d6 + 1	4/8
Lance courte	M	L	1d8 + 1	4/5

Mythras

MYTHRAS, LE COMPAGNON DE VOTRE IMAGINATION

Mythras est un jeu de rôle capable d'émuler la plupart des genres fantastiques grâce à des règles flexibles et peaufinées depuis une décennie.

- ⌘ Vous désirez incarner un vieux guerrier qui cherche une mort glorieuse ou un apprenti chamane qui tente de plier les esprits à sa volonté ? *Mythras* vous aide à créer des **personnages aussi uniques et fouillés** que vous le désirez.
- ⌘ Terrassez un cyclope en exploitant judicieusement vos options de combat. Les **affrontements tactiques et intenses** de *Mythras* récompensent les joueurs astucieux.
- ⌘ Envoyez un esprit de malédiction, priez pour un miracle ou façonnez des enchantements redoutables ... Les **cinq systèmes de magie** de *Mythras* autorisent presque toutes les fantaisies.

DÉCOUVREZ MYTHRAS SUR [HTTPS://D100.FR](https://d100.fr)



JOUEUR :
 ESPÈCE : Humain
 CORPULENCE : Légère
 HAUTEUR : 1,65 m
 POIDS : 37 kg

PERSONNAGE : Anathaym
 SEXE : Féminin ÂGE : 28
 CULTURE : Civilisée
 CLASSE SOCIALE : Noble
 PROFESSION : Guerrière



NOTES SUR L'HISTORIQUE, LA COMMUNAUTÉ & LA FAMILLE

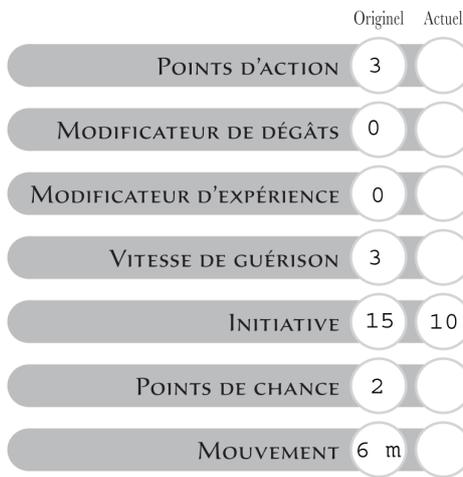
Longs cheveux noirs. Membre des Lances écarlates et initiée de Mycéras. Tempérament vif, mais femme de cœur.

CONTACTS, ALLIÉS & ENNEMIS

CARACTÉRISTIQUES



ATTRIBUTS



ARGENT & RICHESSES

Revenu	Jour	Semaine	Saison	Année
P. Argent				

POINTS DE MAGIE

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
PM utilisés (effets actifs) : _____										

COMPÉTENCES STANDARDS

Compétence	Base %		<input checked="" type="checkbox"/>	%
Athlétisme	FOR + DEX	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	44
Bagarre	FOR + DEX	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	39
Canotage	FOR + CON	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	24
Chant	CHA + POU	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	16
Conduite	DEX + POU	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	28
Coutumes	INT x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	74
Danse	DEX + CHA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	25
Discretion	DEX + INT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	36
Dissimulation	DEX + POU	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	23
Endurance	CON x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	48
Équitation	DEX + POU	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	29
Esquive	DEX x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	57
Force Brute	FOR + TAI	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	25
Influence	CHA x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	31
Nage	FOR + CON	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	24
Perception	INT + POU	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	28
Perspicacité	INT + POU	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	35
Premiers Soins	INT + DEX	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	37
Savoir Régional	INT x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	35
Tromperie	INT + CHA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	28
Volonté	POU x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	49

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

Compétence	Base %		<input checked="" type="checkbox"/>	%
Connaissance (Géographie)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	38
Connaissance (histoire militaire)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	38
Connaissance (stratégie & tactique)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	48
Courtoisie		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	38
Survie		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	39
LANGUES (INT + CHA)				
Compétence			<input checked="" type="checkbox"/>	%
L. natale (mérois)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	70

JETS D'EXPERIENCE

COMPÉTENCES DE MAGIE

Compétence	Base %		<input checked="" type="checkbox"/>	%
Contrainte	POU + CHA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Dévotion	POU + CHA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Exhortation	INT + CHA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Magie Populaire	POU + CHA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	38
Manipulation	INT + POU	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Méditation	CON + INT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Mysticisme	CON + POU	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Invocation	INT x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Transe	CON + POU	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

PASSIONS

Passion	%
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

: Maladresse du PJ à une compétence | : Compétence entraînée | : Affecté par l'encombrement (ENC) | : Pénalité d'armure

ARMURE & ÉQUIPEMENT

Collets pour petit gibier, corde 30 m, filets de pêche, gourde, hameçons, miroir à main, nécessaire de premiers soins, petite marmite de cuisson, pierre magnétisée, rations : 7 jours, sac de couchage, sacoche d'épaule, silex et amadou, tunique de rechange, Armure : hoplite + ptéryge

ENC de l'équipement _____

ENC de l'armure (équipée = ENC/2) _____

ENC TOTAL _____

Pénalité d'armure (U) = ENC de l'armure/5 _____

25 (13)

5

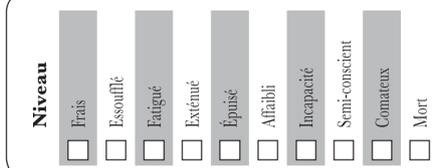
LOCALISATIONS

d20	Localisation	PA	Points de vie																						
19-20	Tête	5	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	5
16-18	Bras gauche	5	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	4
13-15	Bras droit	5	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	4
10-12	Poitrine	5	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	7
7-9	Abdomen	1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	6
4-6	Jambe gauche	5	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	5
1-3	Jambe droite	5	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	5

RÉSISTANCES

Compétence	Base %	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	%
Endurance	CON x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	48
Esquive	DEX x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	57
Force Brute	FOR + TAI	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	25
Volonté	POU x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	49

FATIGUE



STYLES DE COMBAT

Nom du style	Armes	Trait	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	%
Frondeur Mérois	Bouclier, épée, fronde		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	77
Fantassin Mérois	Bouclier, javelot, lance		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	81
_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

ARMES & BOUCLIERS

Armes de mêlée & boucliers	Dégâts	Taille	Allonge	Qualités	Effets spéciaux	PA	PV (Max./actuel)
Aspis	1d4	TG	C	Parade à distance, Étourdir, Repousser		6	15 /
Épée courte	1d6	M	C	parade passive 4 loc.		6	8 /
Lance courte	1d8 + 1	M	L			4	5 /
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____ /
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____ /

Armes à distance	Dégâts	MD	Imp.	Rech.	Portée	Effets spéciaux	Taille	PA	PV (Max./actuel)
Fronde	1d8	NG	G	3	10/150/300	Étourdir			/
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	/

MOUVEMENT

Types de mouvement	Valeur	U
Marche	6	
Course ¹ (Mouv. + Ath. %/25 x 0,5 m) x 3	21	-U m
Sprint ¹ (Mouv. + Ath. %/25 m) x 5	39	-U m
Saut ² Horizontal ¹ (h _{ij} x 2 + Ath. %/20 m)	5, 5	-U/2 m
Saut ² Vertical ¹ (h _{ij} /2 + Ath. % cm)	1, 3	-U/2 m
Escalade Terrain accidenté	6	-U/2 m
Escalade Terrain abrupt	6	-U m
Escalade Paroi verticale	6	-U x 2 m
Nage ³ (Mouvement + Nage %/20 m)	7	(4)

¹: Réussite critique en Ath. : +1 m au Mouv. de base ou de saut.

²: h_{ij} : hauteur du PJ (mètres). Élan minimal = 5 m.

Sans élan : distance réduite de moitié et -U/4 m.

³: Réussite critique en Nage = +1 m.

⁴: Mouv. Nage/2 - U = $\begin{cases} > 0 : \text{PJ flotte, peut nager.} \\ = 0 : \text{PJ flotte, pas de nage.} \\ < 0 : \text{PJ coule.} \end{cases}$

INFORMATIONS CULTUELLES

Rangs & Bénéfices & Restrictions & Dons & Geas

Initiée de Mycéras

Max. Actuel



CAPACITÉS

Sorts & Esprits & Talents & Miracles

MAGIE POPULAIRE

Coordination

Vivelame

JOUEUR :

PERSONNAGE : Kara

ESPÈCE : Humain

SEXE : Féminin

ÂGE : 22

CORPULENCE : Légère

CULTURE : Civilisée

HAUTEUR : 1,60 m

CLASSE SOCIALE : Noble

POIDS : 44 kg

PROFESSION : Prêtresse

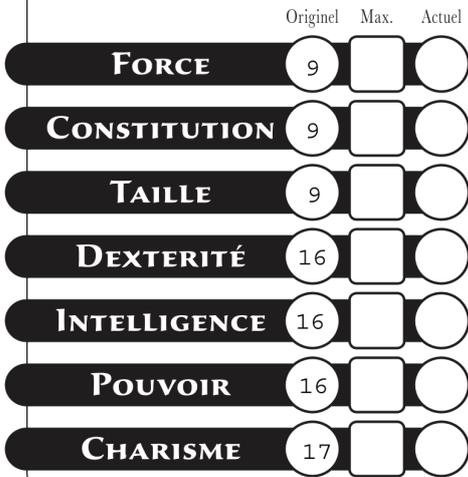


NOTES SUR L'HISTORIQUE, LA COMMUNAUTÉ & LA FAMILLE

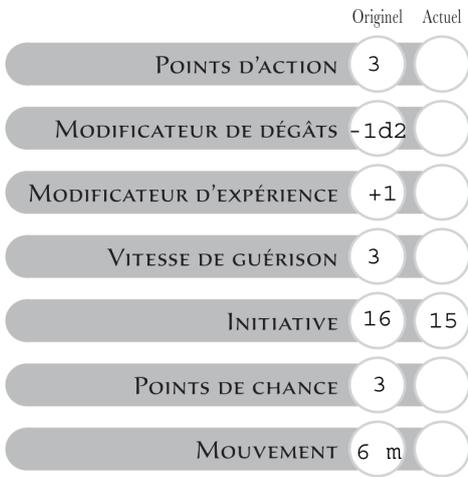
La sœur d'Anathaym a les cheveux blonds et les yeux bleus. Sous son apparence gracieuse et souriante se cache une femme sûre d'elle et plutôt autoritaire.

CONTACTS, ALLIÉS & ENNEMIS

CARACTÉRISTIQUES



ATTRIBUTS



ARGENT & RICHESSES

Table with columns: Revenu, P. Argent, Jour, Semaine, Saison, Année.

POINTS DE MAGIE

Table with columns 0-30 for PM utilisés (effets actifs).

COMPÉTENCES STANDARDS

Table of standard skills with columns: Compétence, Base %, flags, %, and values.

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

Table of professional skills with columns: Compétence, Base %, flags, %, and values.

JETS D'EXPERIENCE

COMPÉTENCES DE MAGIE

Table of magic skills with columns: Compétence, Base %, flags, %, and values.

PASSIONS

Table for passions with columns: Passion, %.

⚡: Maladresse du PJ à une compétence | ✓: Compétence entraînée | ⚔: Affecté par l'encombrement (ENC) | U: Pénalité d'armure

ARMURE & ÉQUIPEMENT

Corde 15 m, flasque d'huile, gourde, herbes pour premiers soins, nécessaire de guérisseur, miroir à main, rations : 7 jours, sacoche d'épaule, sac de couchage, tunique de rechange.

Armure : Ptéryge et tunique rembourrée

ENC de l'équipement _____

ENC de l'armure (équipée = ENC/2) 2 (1)

ENC TOTAL _____

Pénalité d'armure (U) = ENC de l'armure/5 1

LOCALISATIONS

d20	Localisation	PA	Points de vie																						
19-20	Tête		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	4
16-18	Bras gauche		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	3
13-15	Bras droit		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	3
10-12	Poitrine		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	6
7-9	Abdomen		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	5
4-6	Jambe gauche		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	4
1-3	Jambe droite		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	4

RÉSISTANCES

Compétence	Base %			%
Endurance	CON x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	22
Esquive	DEX x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	36
Force Brute	FOR + TAI	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	18
Volonté	POU x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	58

FATIGUE

Niveau	Frais	Essoufflé	Fatigué	Extrémé	Épuisé	Affabli	Incapacité	Semi-conscient	Comateux	Mort
	<input type="checkbox"/>									

STYLES DE COMBAT

Nom du style	Armes	Trait			%
Prêtresse	Bâton, daque		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	40
_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

ARMES & BOUCLERS

Armes de mêlée & boucliers	Dégâts	Taille	Allonge	Qualités	Effets spéciaux	PA	PV (Max./actuel)		
Bâton	1d8-1d2	M	L		Étourdir	4	8 /		
Daque	1d4+1-1d2	P	C		Empaler, Saigner	6	8 /		
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____ /		
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____ /		
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____ /		
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____ /		
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____ /		
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____ /		
Armes à distance	Dégâts	MD	Imp.	Rech.	Portée	Effets spéciaux	Taille	PA	PV (Max./actuel)
Daque	1d4+1-1d2	O	P	-	5/10/20	Empaler	P	6	8 /
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____ /

MOUVEMENT

Types de mouvement	Valeur	
Marche	6	
Course ¹ (Mouv. + Ath. %/25 x 0,5 m) x 3	21	-
Sprint ¹ (Mouv. + Ath. %/25 m) x 5	39	-
Saut ²	Horizontal ¹ (h _{ij} x 2 + Ath. %/20 m)	5, 85
	Vertical ¹ (h _{ij} / 2 + Ath. % cm)	1, 3
Escalade	Terrain accidenté	6
	Terrain abrupt	6
	Paroi verticale	6
Nage ³ (Mouvement + Nage %/20 m)	7	(4)

(1) : Réussite critique en Ath. : + 1 m au Mouv. de base ou de saut.

(2) : h_{ij} : hauteur du PJ (mètres). Élan minimal = 5 m.

Sans élan : distance réduite de moitié et - /4 m.

(3) : Réussite critique en Nage = + 1 m.

(4) : Mouv. Nage/2 - = $\begin{cases} > 0 : \text{PJ flotte, peut nager.} \\ = 0 : \text{PJ flotte, pas de nage.} \\ < 0 : \text{PJ coule.} \end{cases}$

INFORMATIONS CULTUELLES

Rangs & Bénéfices & Restrictions & Dons & Geas

Prêtresse de Mycéras

Réserve de dévotion	Max.	Actuel
4	4	0

CAPACITÉS

Sorts & Esprits & Talents & Miracles

MAGIE POPULAIRE

Calme

Soins

THÉISME

Contrecoup

Dispersion de la Magie

Guérir une Blessure

Inébranlable

JOUEUR : **PERSONNAGE :** Mju
ESPECE : Humain **SEXE :** Masculin **ÂGE :** 18
CORPULENCES : Moyenne **CULTURE :** Nomade
HAUTEUR : 1,70 m **CLASSE SOCIALE :** Homme libre
POIDS : 71 kg **PROFESSION :** Voleur

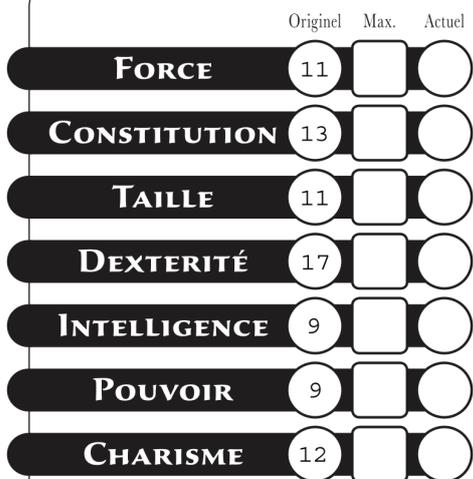


NOTES SUR L'HISTORIQUE, LA COMMUNAUTÉ & LA FAMILLE

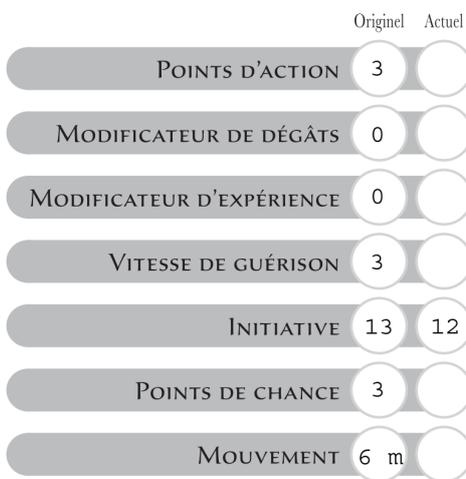
Ce jeune homme aux cheveux de jais est agile, vif et rusé. Il apprécie aussi bien le danger que les richesses et désire parcourir le monde.

CONTACTS, ALLIÉS & ENNEMIS

CARACTÉRISTIQUES



ATTRIBUTS



ARGENT & RICHESSES

Revenu Jour Semaine Saison Année
P. Argent _____ _____ _____ _____

POINTS DE MAGIE

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30
PM utilisés (effets actifs) : _____

COMPÉTENCES STANDARDS

Compétence	Base %		<input checked="" type="checkbox"/>	%
Athlétisme	FOR + DEX	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	75
Bagarre	FOR + DEX	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	31
Canotage	FOR + CON	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	24
Chant	CHA + POU	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	21
Conduite	DEX + POU	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	26
Coutumes	INT x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	60
Danse	DEX + CHA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	55
Discretion	DEX + INT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	80
Dissimulation	DEX + POU	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	81
Endurance	CON x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	48
Équitation	DEX + POU	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	80
Esquive	DEX x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	65
Force Brute	FOR + TAI	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	22
Influence	CHA x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	36
Nage	FOR + CON	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	24
Perception	INT + POU	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	78
Perspicacité	INT + POU	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	44
Premiers Soins	INT + DEX	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	26
Savoir Régional	INT x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	70
Tromperie	INT + CHA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	81
Volonté	POU x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	29

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

Compétence	Base %		<input checked="" type="checkbox"/>	%
Acrobatie		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	47
Crochetage		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	70
Passepasse		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	68
Sens de la Rue		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	48

LANGUES (INT + CHA)

Compétence		<input checked="" type="checkbox"/>	%
L. natale (<u>steppe</u>)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	64
L. étrangère (<u>mérois</u>)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	38

JETS D'EXPERIENCE

COMPÉTENCES DE MAGIE

Compétence	Base %		<input checked="" type="checkbox"/>	%
Contrainte	POU + CHA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Dévotion	POU + CHA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Exhortation	INT + CHA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Magie Populaire	POU + CHA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	42
Manipulation	INT + POU	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Méditation	CON + INT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	60
Mysticisme	CON + POU	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	48
Invocation	INT x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Transe	CON + POU	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

PASSIONS

Passion	%
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

: Maladresse du PJ à une compétence | : Compétence entraînée | : Affecté par l'encombrement (ENC) | : Pénalité d'armure

ARMURE & ÉQUIPEMENT

Butées de porte x 4, corde 30 m, collets, gourde, grappin, hameçons, outils de crochetage, petits chaussetrappes (50), rations : 7 jours, sac de couchage, sacoche (bandoulière), silex et amadou, tunique de rechange.

Armure : Pantalon en cuir, tunique et turban

ENC de l'équipement _____

ENC de l'armure (équipée = ENC/2) 3 (2)

ENC TOTAL _____

Pénalité d'armure (U) = ENC de l'armure/5 1

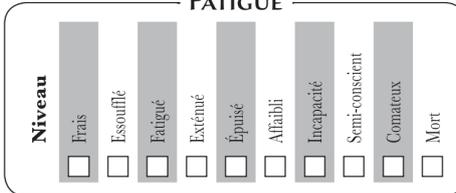
LOCALISATIONS

d20	Localisation	PA	Points de vie																						
19-20	Tête	1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	5
16-18	Bras gauche		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	4
13-15	Bras droit		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	4
10-12	Poitrine	1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	7
7-9	Abdomen	1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	6
4-6	Jambe gauche		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	5
1-3	Jambe droite		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	5

RÉSISTANCES

Compétence	Base %	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	%
Endurance	CON x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	48
Esquive	DEX x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	65
Force Brute	FOR + TAI	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	22
Volonté	POU x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	29

FATIGUE



STYLES DE COMBAT

Nom du style	Armes	Trait	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	%
Nomade des Steppes	Arc, épée		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	60
Voleur	Chaîne, dague	De Cape et d'Épée	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	58
_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

ARMES & BOUCLIERS

Armes de mêlée & boucliers	Dégâts	Taille	Allonge	Qualités	Effets spéciaux	PA	PV (Max./actuel)		
Chaîne	1d4	M	M		Enchevêtrer	8	6 /		
Dague	1d4+1	P	C	De Lancer	Empaler, Saigner	6	8 /		
Fauchon	1d6+2	M	M		Saigner	6	10 /		
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____ /		
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____ /		
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____ /		
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____ /		
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____ /		
Armes à distance	Dégâts	MD	Imp.	Rech.	Portée	Effets spéciaux	Taille	PA	PV (Max./actuel)
Arc court	1d6	O	G	2	15/100/200	Empaler	P	4	4 /
Dague	1d4+1	O	P	-	5/10/20	Empaler	P	6	8 /

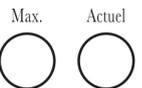
MOUVEMENT

Types de mouvement	Valeur	U
Marche	6	
Course ¹ (Mouv. + Ath. %/25 x 0,5 m) x 3	23	- U _m
Sprint ¹ (Mouv. + Ath. %/25 m) x 5	45	- U _m
Saut ²	Horizontal ¹ (h _h x 2 + Ath. %/20 m)	7 / 2 m
	Vertical ¹ (h _h /2 + Ath. % cm)	1,6 / 2 m
Escalade	Terrain accidenté	6 / 2 m
	Terrain abrupt	6 / U _m
	Paroi verticale	6 / U x 2 m
Nage ³ (Mouvement + Nage %/20 m)	7	(4)

(1) : Réussite critique en Ath. : + 1 m au Mouv. de base ou de saut.
 (2) : h_h : hauteur du PJ (mètres). Élan minimal = 5 m.
 Sans élan : distance réduite de moitié et - U/4 m.
 (3) : Réussite critique en Nage = + 1 m.
 (4) : Mouv. Nage/2 - U = $\begin{cases} > 0 : \text{PJ flotte, peut nager.} \\ = 0 : \text{PJ flotte, pas de nage.} \\ < 0 : \text{PJ coule.} \end{cases}$

INFORMATIONS CULTUELLES

Rangs \times Bénéfices \times Restrictions \times Dons \times Geas



CAPACITÉS

Sorts \times Esprits \times Talents \times Miracles

MAGIE POPULAIRE
 Cimiter
 Coordination

MYSTICISME (VOIE DES OMBRES)
 Augmenter Discrétion
 Augmenter Perception
 Invoquer Adhérence
 Invoquer Vision dans le Noir

JOUEUR : PERSONNAGE : Zamothis
ESPÈCE : Humain **SEXE :** Masculin **ÂGE :** 51
CORPULENCE : Légère **CULTURE :** Barbare
HAUTEUR : 1,86 m **CLASSE SOCIALE :** Homme libre
POIDS : 75 kg **PROFESSION :** Guerrier



NOTES SUR L'HISTORIQUE, LA COMMUNAUTÉ & LA FAMILLE

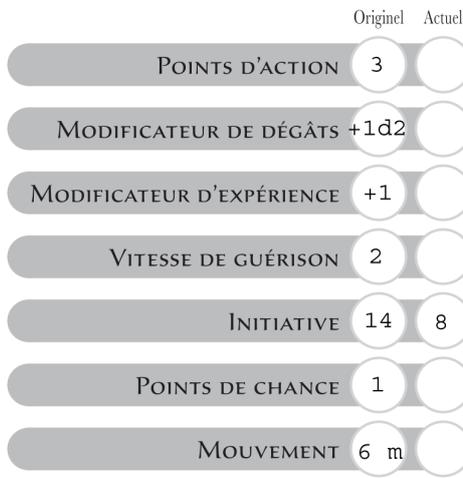
C'est un homme au visage bourru et aux cheveux clairsemés, qui boite légèrement. Malgré un tempérament taiseux et des manières brusques, il s'avère un compagnon agréable et intelligent.

CONTACTS, ALLIÉS & ENNEMIS

CARACTÉRISTIQUES



ATTRIBUTS



ARGENT & RICHESSES

Revenu Jour Semaine Saison Année
P. Argent _____

POINTS DE MAGIE

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	

PM utilisés (effets actifs) : _____

COMPÉTENCES STANDARDS

Compétence	Base %	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	%
Athlétisme	FOR + DEX	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	57
Bagarre	FOR + DEX	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	57
Canotage	FOR + CON	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	22
Chant	CHA + POU	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	28
Conduite	DEX + POU	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	25
Coutumes	INT x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	79
Danse	DEX + CHA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	29
Discretion	DEX + INT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	63
Dissimulation	DEX + POU	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	27
Endurance	CON x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	66
Équitation	DEX + POU	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	33
Esquive	DEX x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	39
Force Brute	FOR + TAI	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	51
Influence	CHA x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	59
Nage	FOR + CON	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	19
Perception	INT + POU	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	76
Perspicacité	INT + POU	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	49
Premiers Soins	INT + DEX	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	79
Savoir Régional	INT x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	68
Tromperie	INT + CHA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	29
Volonté	POU x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	31

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

Compétence	Base %	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	%
<u>Artisanat</u> (tannage)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	31
<u>Jouer d'un Instrument</u> (à vent)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	64
<u>Pistage</u>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	75
<u>Survie</u>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	77

LANGUES (INT + CHA)

Compétence	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	%
L. natale (<u>montagnes</u>)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	68
L. étrangère (<u>mérois</u>)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	50

JETS D'EXPERIENCE

COMPÉTENCES DE MAGIE

Compétence	Base %	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	%
Contrainte	POU + CHA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Dévotion	POU + CHA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Exhortation	INT + CHA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Magie Populaire	POU + CHA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	42
Manipulation	INT + POU	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Méditation	CON + INT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	60
Mysticisme	CON + POU	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	48
Invocation	INT x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Transe	CON + POU	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

PASSIONS

Passion	%
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

: Maladresse du PJ à une compétence | : Compétence entraînée | : Affecté par l'encombrement (ENC) | : Pénalité d'armure

ARMURE & ÉQUIPEMENT

Bloc de cire, collets, couteau (non utile en combat), gourde, hameçons, rations : 7 jours, sac de couchage, sacoche (bandoulière, silex et amadou, tissu pour bandages), tunique de rechange

Armure : Hoplite + ptéryge renforcé

ENC de l'équipement _____

ENC de l'armure (équipée = ENC/2) _____

ENC TOTAL _____

Pénalité d'armure (U) = ENC de l'armure/5 _____

26 (13)

6

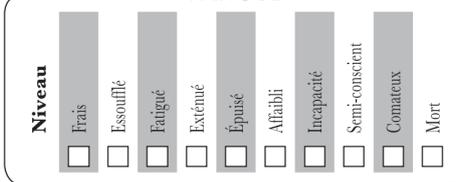
LOCALISATIONS

d20	Localisation	PA	Points de vie											
19-20	Tête	5	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	5
			o	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	
16-18	Bras gauche	5	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	3
			o	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	
13-15	Bras droit	5	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	3
			o	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	
10-12	Poitrine	3	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	7
			o	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	
7-9	Abdomen	3	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	6
			o	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	
4-6	Jambe gauche	5	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	5
			o	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	
1-3	Jambe droite	5	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	5
			o	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	

RÉSISTANCES

Compétence	Base %	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	%
Endurance	CON x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	66
Esquive	DEX x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	39
Force Brute	FOR + TAI	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	51
Volonté	POU x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	31

FATIGUE



STYLES DE COMBAT

Nom du style	Armes	Trait	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	%
Chasseur de loups	Arc, épée, lance		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	96
Mercenaire	Bouclier, épée, hache	Mur de boucliers	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	112
_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

ARMES & BOUCLIERS

Armes de mêlée & boucliers	Dégâts	Taille	Allonge	Qualités	Effets spéciaux	PA	PV (Max./actuel)		
Aspis	1d4+1d2	TG	C	Parade à distance, parade passive 4 loc.	Étourdir, Repousser	6	15 /		
Épée courte	1d6+1d2	P	C		Empaler, Saigner	6	8 /		
Grande lance (2 M)	1d10+1+1d2	TG	TL	Contrecharge	Empaler	4	10 /		
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____ /		
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____ /		
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____ /		
Armes à distance	Dégâts	MD	Imp.	Rech.	Portée	Effets spéciaux	Taille	PA	PV (Max./actuel)
Arc court	1d6	O	G	2	15/100/200	Empaler	P	4	4 /
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____ /

MOUVEMENT

Types de mouvement	Valeur	U
Marche	6	
Course ¹ (Mouv. + Ath. %/25 x 0,5 m) x 3	21	- U _m
Sprint ¹ (Mouv. + Ath. %/25 m) x 5	41	- U _m
Saut ²	Horizontal ¹ (h ₀ x 2 + Ath. %/20 m)	6,5 - U _{/2 m}
	Vertical ¹ (h ₀ /2 + Ath. % cm)	1,5 - U _{/2 m}
Escalade	Terrain accidenté	6 - U _{/2 m}
	Terrain abrupt	6 - U _m
	Paroi verticale	6 - U _{x 2 m}
Nage ³ (Mouvement + Nage %/20 m)	7	(4)

(1) : Réussite critique en Ath. : + 1 m au Mouv. de base ou de saut.

(2) : h₀ : hauteur du PJ (mètres). Élan minimal = 5 m.

Sans élan : distance réduite de moitié et - U_{/4 m}.

(3) : Réussite critique en Nage = + 1 m.

(4) : Mouv. Nage/2 - U = $\begin{cases} > 0 : \text{PJ flotte, peut nager.} \\ = 0 : \text{PJ flotte, pas de nage.} \\ < 0 : \text{PJ coule.} \end{cases}$

INFORMATIONS CULTUELLES

Rangs \leftrightarrow Bénéfices \leftrightarrow Restrictions \leftrightarrow Dons \leftrightarrow Geas

Max. Actuel



CAPACITÉS

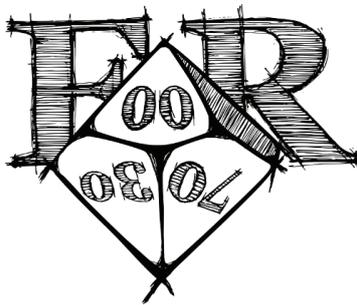
Sorts \leftrightarrow Esprits \leftrightarrow Talents \leftrightarrow Miracles

Mythras

HÉROS DE MÉROS

Ces deux aventures introductives vous plongent dans le monde de Méros, le cadre de jeu donné en exemple dans le livre de règles.

La malédiction de Saranyia fait la part belle à l'action, tandis que *Sauver l'honneur* mettra à l'épreuve les talents d'investigation des joueurs.



CRÉEZ, JOUEZ RÊVEZ !

CONTACTEZ-NOUS

Notre site : <https://www.d100.fr>

Twitter : <https://twitter.com/d100fr>

Invitation Discord : <https://discord.gg/5gjAD9bHrq>

d100.fr est un label du Scriptorium, collectif de création et de traduction de fictions

<https://www.le-scriptorium.fr>

Notre partenaire Jeux et Féerie propose des cartes et des aides de jeu sur <http://www.jeuxetfeerie.org>

MYTHRAS est traduit par d100.fr avec
l'autorisation de The Design Mechanism

