

L'ichor dans la peau

Il s'agit là d'un scénario one-shot pour Scion, écrit pour une convention. Il a pour inspiration la *mémoire dans la peau* (*Bourne Identity*), le film avec Matt Damon (je n'ai pas lu le livre). Il repose donc sur le fait que les joueurs incarnent des personnages amnésiques.

Au début du scénario, les joueurs auront une fiche avec le portrait de leur personnage et leurs attributs. Le reste (compétences, dons, privilèges, vertus et volonté) seront découverts au cours du jeu. Enfin, si les joueurs savent qu'ils jouent à Scion et donc des fils de dieux, ce n'est pas le cas de leur personnage, qui se croit de simples mortels.

Si vous voulez insérer ce scénario dans votre campagne, les Scions savent donc qui ils sont mais n'ont aucun souvenirs de ce qui les a amenés sur l'île où ils se réveillent. En tant que MJ vous devrez juste ajuster quelques scènes.

Le fin mot de l'histoire

Les Scions sont tous issue du même panthéon, le Dodektheon (panthéon de l'Olympe). Leur mission était de retrouver une des Sœurs Gorgones, Euryale. Cette dernière vivait avec quelques Méduses de sa création dans la ville de Bucarest en Roumanie.

Le dieu Hermès a découvert son repère et y a envoyé les Scions. Après une première confrontation, Euryale est parvenu à s'enfuir. Les Scions l'ont poursuivi jusqu'à Istanbul. Cependant les Méduses survivantes de Bucarest (abandonnées) l'ont aussi poursuivi et sont intervenu pour empêcher les Scions de tuer leur « mère ».

Mais la Gorgone est aussi recherchée par un groupe d'Amazones. En fait leur reine vieillie et recherche la vie éternelle ainsi que le retour à sa beauté. Elle a donc demandé à ses suivantes de lui ramener la Gorgone en vie.

Ce sont donc 3 groupes qui recherchent la Sorcière grecque. Voici la chronologie des événements avant l'éveil des Scions :

Bucarest

Les Scions débusquent le repaire de la Gorgone et des ses Méduses dans une boîte de nuit de Bucarest (selon les informations d'Hermès). Lors de la confrontation, les Scions ont l'avantage grâce aux reliques données par les dieux, 10 Méduses meurent mais Euryale parvint à s'enfuir. 10 autres Méduses, créé par la Gorgone n'étaient pas à la boîte à ce moment et se retrouvent sans leur maîtresse à leur retour.

Avant de repartir, les Scions découvrent un passage dans les catacombes de la ville. Là ils découvrent une salle au trésor contenant d'innombrables antiquités. L'arrivée des autres Méduses pousse les Scions à fuir sans prendre le temps de bien regarder.

Leurs espions (spartiates, nymphes, pégases, myrmidons et ménades) leur avertissent qu'Euryade a pris le train en direction de Rijeka (en Croatie). Le pégase suit le train pour avertir si elle descend avant d'y arriver pour ne pas semer les Scions.

Il vous conviendra d'adapter cela si les joueurs jouent des Scions de leur création.

Rijeka

La Gorgone arrive jusqu'à Rijeka. Là elle veut tendre un piège aux Scions qui l'a poursuivent, mais elle-même est capturée par les Amazones. Ces dernières l'enfermèrent dans un yacht qui allait embarquer pour Athènes. Cependant les Scions interviennent et un combat s'ensuit. Dans la mêlée, Euryale parvient encore à s'enfuir et le yacht explose au large.

Cependant, le Scion d'Hermès a pu voir la Gorgone et en utilisant ses fils d'Ariane, est parvenu à la suivre jusqu'à Istanbul.

Là encore vous devrez adapter.

Istanbul

La Gorgone, traquée, s'est réfugiée sur l'île de **Büyükada**. Les Scions, les Méduses et les Amazones arrivent aussi en même temps, tous recherchant la Sœur. Un terrible affrontement les oppose dans une clairière de l'île. La Gorgone, pour s'en sortir utilise alors une relique. En la détruisant une violente déflagration met tout le monde KO. Blessé, elle s'enfuit.

Actuellement

Les Scions sont recueillis au matin par les nonnes de l'orphelinat de l'île pour y être soigné. C'est le début de l'aventure pour les personnages.

Les amazones sont aussi amnésiques, et ont été recueillis.

Les Méduses sont aussi amnésiques, mais la Gorgone les réunit. Affaibli, elle brûle de se venger et de tuer les Scions ainsi que les Amazones.

Synopsis

ACTE UN : Scion Identity

Scène Un : les Scions se réveillent au sein de l'orphelinat orthodoxe de l'île. C'est un couvent tenu par des nonnes pour des enfants jusqu'à 12 ans. On leur explique qu'après une déflagration on les a retrouvés inconscient en forêt. Ils sont les Scions plus 4 jeunes femmes.

Scène Deux : les Scions demandent à aller voir le lieu où on les a trouvés. Ils observent les lieux pour comprendre ce qui s'est passé et retrouver des bribes de leur mémoire. Il y découvre des indices et aussi leurs reliques.

Scène Trois : les ménades du Scion de Dionysos errent depuis une journée. Elles ont faim et finissent pas attaquer quiconque les rencontre. Les ménades attaquent donc les personnes qui accompagnent les Scions et le combat s'engage. (*A adapter*)

ACTE DEUX : La croisière s'amuse

Scène Un : Une fois arrivée à Rijeka en Croatie, ils se renseignent et apprennent qu'il y a eu l'explosion d'un yacht au large de la ville il y a 3 jours. En se renseignant plus, le yacht a subi une attaque. Les Scions ont des flashes qui leur prouvent qu'ils étaient sur ce bateau. Le propriétaire de ce yacht (l'*Antianeira*) est une riche italienne du nom de Francesca Di Vagio. Enfin, il y a un second yacht à son nom au large.

Scène Deux : les Scions vont s'approcher du second yacht. Que les Scions y aillent à découvert ou en mode infiltration, les Amazones qui les accompagnent seront accueillies par celle du yacht. La Reine sera présente et pourra alors dire ce qu'elle sait et demandera des explications aux Amazones amnésiques.

Scène Trois : les méduses attaquent le yacht car Euryale y voit là une occasion de se débarrasser de tous. Après un nouveau combat, les Scions se remémore alors le but de leur mission et peuvent reprendre la traque.

ACTE TROIS : LA TANIÈRE DU SERPENT

Scène Un : c'est donc à Bucarest que les Scions poursuivent la Gorgone. Ils arrivent donc devant le Ouroboros, la boîte de nuit de la Sœur. Cependant le lieu est encerclé par la police. En fait, avec l'action des Scions, un accident magique a ensorcelé la boîte. Les gens qui s'y trouvent ne peuvent arrêter de danser, et quiconque y pénètre est aussi soumis à l'enchantement, à moins d'avoir au moins 1 point de légende.

Quant les Scions y pénètrent ils voient bon nombre de cadavres morts d'épuisement mais qui dansent encore.

Scène Deux : les Scions pénètrent donc dans les catacombes. La Gorgone les attend de pied ferme et a préparé un redoutable piège. Un combat final s'engage.

Scène Trois : Une fois tué, les Scions se souviennent du butin de la Gorgone et débouchent dans la salle du trésor où ils trouvent la source de la perturbation magique. L'un d'entre eux devra souffrir le martyr pour tenter de la stopper.

Faire jouer l'amnésie

Comme énoncé précédemment, vous devez donner à chaque joueur une fiche incomplète. A chaque fois qu'ils accomplissent une action par un jet, donnez-leur les détails de la fiche complète qui s'y rapporte. Faites-le au fur et à mesure.

Par exemple : un scion court le plus vite possible pour aider un mortel. Donnez-lui son score en sprint, sa dextérité épique s'il en a, et il active un pouvoir correspondant même si cela nécessite la dépense d'un point de Légende.

Acte Un : Scion Identity

Au cours de cet acte, les Scions ainsi que les Amazones vont se réveiller au sein d'un orphelinat orthodoxe sur une île au large d'Istanbul en Turquie. Ils n'auront plus le moindre souvenir de ce qui les a conduits là. Après un petit temps d'adaptation, les Scions vont demander à voir le lieu où ils ont été trouvés et découvrir quelques indices.

Mais ils vont aussi être confrontés à des créatures surnaturelles qui mettent en danger ceux qui les ont sauvés.

Scène Un : le réveil

Faites faire des jets à chacun des scions, qui correspondent à Vigueur + Résistance :

- Dionysos : 3 + 3 (français, italien)
- Héra : 2 + 2 (français, anglais, allemand, grec)
- Hermès : 3 + 2 (français, anglais)
- Poséidon : 4 + 3 (français)
- Zeus 1 : 4 + 2 (français, anglais, arabe)
- Zeus 2 : 3 + 1 (français, espagnol)

C'est la première information qu'ils peuvent noter sur la fiche.

Celui qui fait le plus haut score se réveille en premier et entend parler dans une langue inconnue (turc). Il se trouve dans une salle dont les murs sont en bois. Il est allongé sur un lit. Les Scions sont en sous-vêtements.

Dans la salle il y a 3 personnes, deux en habits de nonnes et un homme en habit de ville. Il s'agit du médecin que les sœurs ont appelé. Le médecin parle turc, arabe et anglais. Les sœurs parlent grec, turc et certaines enseignent l'anglais, le français et l'italien.

A leur réveil, les sœurs leur disent qu'ils ont été trouvés inconscients dans la nuit. On les a amenés dans l'orphelinat de sainte Catherine pour les soigner.

Il y a aussi 4 femmes dans la même pièce, elles-aussi amenées pour être soignée.

Le médecin dit qu'ils n'ont rien de grave et qu'il ne sait pas pourquoi ils se sont évanouis ni pourquoi ils sont tous amnésiques. Sauf la plus jeune qui a le bras cassé (le médecin lui a mis une attelle).

Nous sommes le 26 octobre 2009.

Il est midi quand ils se sont réveillés et la mère supérieure leur propose d'aller se restaurer. Les Scions s'aperçoivent (et on leur explique) qu'ils sont dans un orphelinat religieux, chrétien orthodoxe de l'île de **Büyükkada**, au large d'Istanbul. L'établissement garde les enfants jusqu'à 12 ans puis ils sont confiés à l'État pas la suite.

Ce qu'il s'est passé :

En plein milieu de la nuit, une grande lumière a réveillé la plupart des résidents, suivis de près par le bruit d'une explosion. Cependant pas de flammes ni de fumée. Des enfants curieux se sont échappés pour aller voir et donc plusieurs des sœurs les ont suivis.

Chacun d'entre eux a été retrouvé inanimé et donc amené ici. Après quelques soins, on a fait appel au médecin.

Si les Scions le demande on peut les conduire à leur effets personnels.

Le Scion de Dionysos avait sur lui : un débardeur, blouson de cuir, jean, basket, chaîne en or sans pendentif et montre festina. Peigne dans le blouson.

La Scion d'Héra : un ensemble tailleur (pantalon, veste, chemise), des chaussures de ville, un bracelet en argent. Une enveloppe avec 3000 euros en billet de 50 €.

Le Scion d'Hermès : un costume de qualité moyenne (pantalon, chemise, veste), un manteau, des chaussures de ville, une montre bas de gamme.

Le Scion de Poséidon : un tee-shirt en coton, une veste de l'armée sans insigne, jean, rangers, montre militaire avec protection. Un étui à poignard de cheville.

Le Scion de Zeus : un pantalon de costume, chemise à col, blouson de cuir. Montre rolex. Un holster de cheville avec un Glock.

La Scion de Zeus : un jean, chemise, blouson de cuir, bottines de cuir, montre bas de gamme. Un Holster de cheville avec un Glock.

Les filles sont tous en jeans, tee-shirt, pull, blouson de cuir, chaussure de sport. Elles avaient aussi des holster de pistolet mais vide.

Si les Scions désirent se doter de noms en attendant de retrouver les leurs voici des noms de saints orthodoxes que les Sœurs leur suggère :

Masculin : Nicodème, Joachim, Zacharie, Lazare, Michel, Timon, Barnabé, Silas, Cyrille, Grégoire, Constantin.

Féminin : Marie, Jacobé, Salomé, Anne, Tècle, Hélène, Catherine, Barbara

Si les Scions le demandent, des sœurs et des enfants, peuvent les conduire au lieu où on les a trouvés.

Les 4 femmes amnésiques

Ces 4 femmes sont les Amazones qu'a envoyées la matriarche italienne pour récupérer la Gorgone. Elles sont arrivées au moment où les Scions encerclaient la Sœur. Elles sont intervenues pour qu'elle ne soit pas tuée, laissant donc le temps à la Sorcière détruisait sa relique.

Elles sont donc tout aussi amnésiques que les Scions. Si au cours de l'aventure, l'un des Scions use de ses pouvoirs ou de son charme (sachant que les amazones sont volontiers lesbiennes), l'une d'elle pourra tomber amoureuse.

Cela sera intéressant si l'Amazone en question deviendra une ménade ou lors de la confrontation sur le seconde yacht.

Scène Deux : les lieux du crime

Après le déjeuner, une dizaine de sœurs et une dizaine de jeunes de 6 à 12 ans, guident le groupe d'amnésique à travers l'île là où on les a trouvés. C'est à 300 mètres de l'orphelinat en pleine forêt. Le groupe se disperse pour fouiller les environs. Chaque Scion fait un test de Perception + Investigation (nouvelle information de fiche).

En plusieurs heures de recherches, voilà ce que les Scions, les Sœurs et les enfants trouvent !

Armes :

6 Pistolets Beretta

1 Revolver colt 44 (Relique de la Scion de Zeus)

1 FAMAS (fusil mitrailleur)

Une serviette en cuir contenant 6 billets de train Rijeka – Istanbul, départ : le 24 octobre 23h45, arrivée : 25 octobre 7h17, ainsi qu'une liste des navires ancrés dans le port de plaisance de Rijeka.

Un caducée (Relique du Scion d'Hermès).

Une conque (Relique du Scion de Poséidon)

Un bâton avec une pomme de pin accroché (relique du Scion de Dionysos)

Un glaive (Relique du Scion de Zeus)

Un sceptre en Bronze (relique de la Scion d'Héra)

Une lame courte et courbe (la Harpe, relique, Scion : Héros page 166)

Ces recherches prennent une grande partie de l'après-midi et vers 18h, une heure avant le coucher du soleil, ils se rejoignent pour faire le constat de ce qu'ils ont trouvé.

Toutes les armes ont leur chargeur plein.

La serviette ne permet d'identifier aucun propriétaire et, aucun nom des listes n'est en évidence.

Les reliques

Les Scions ont trouvé là leurs 6 reliques, mais aucun ne sais à qui appartient quoi exactement. Si un Scion a en main une relique qui n'est pas la sienne, au moment d'utiliser son pouvoir, il devra faire un test de Légende contre le niveau de la relique :

- le revolver: 4 le thryse : 3 le sceptre : 2 le caducée : 3 La conque : 1 Le glaive : 2

Par contre n'importe qui peut utiliser la Harpe qui est l'arme qui permet de tuer Euryale.

Alors que la nuit va tomber, un hurlement alerte les Scions.

Scène Trois : une attaque de Zombies

Les ménades au service du Scion de Dionysos ont attendu une journée que leur maître les retrouve, mais a faim a été la plus forte. Elles sont sortit de leur cachette en quête de nourriture. Comme elles n'étaient pas loin de l'endroit où à eu lieu le combat, elles s'en prennent aux enfants et sœurs qui accompagnaient les Scions.

Quant les Scions arrivent près des cris, ce sont 10 ménades qui s'en prennent à des enfants.

Ménades (10)

Attributs : Force 3, Dextérité 3, Vigueur 2, Charisme 2, Manipulation 2, Apparence 2, Perception 2, Intelligence 2, Astuce 2.

Compétences : Athlétisme 1, corps à corps 1, culture 1, discrétion 1, pilotage 1

Engagement : 4

Attaque :

Etreinte : précision 4, dégâts 4S, VD de Parade -, Inertie 6, P

Mains nues, légère : précision 5, dégâts 4S, VD de Parade 3, Inertie 4

Mains nues, lourdes : précision 3, dégâts 7S, VD de Parade 1, Inertie 5

Absorption

0G / 2S

Niveau de santé 0 / 0 / 0 / 0 / 0 / 0 / Inv

VD Esquive 2 **Volonté** 4

Il est clair que les ménades ne sont pas de taille mais cela permet au Scion de connaître leur valeur de combat. Les 4 femmes qui sont avec les Scions font preuve de combativité. Au moins une (mais deux serait bien) d'entre elle devraient être mordu. Elles se transformeront en ménades dans les 72 heures.

Au cours de ce combat, les Scions vont découvrir bon nombre d'informations les concernant. Au fur et à mesure de leurs actions, donnez-leur leurs caractéristiques. Par la suite, à chaque action que fera un Scion déterminé si cela permet ou non de découvrir une nouvelle compétence ou dons.

Si vous n'utilisez pas les pré-tirés prévu par le scénario, vous pouvez faire sauter cette scène ou la remplacer.

Acte Deux : Love Boat

Les Scions et les 4 filles arrivent donc à Rijeka en fin d'après-midi du 27 octobre, s'ils sont parti le matin même. Une fois dans la ville, ils pourront récolter des informations sur ce qui c'est passé et trouver le second yacht des Amazones.

Une fois, là les Amazones leur diront ce qu'elles savent et constitueront les Scions comme prisonniers. Cependant les Méduses attaquent à ce moment et tout fini dans une grande bataille.

Scène Un : les experts Rijeka

Cette scène est une enquête durant laquelle les Scions vont découvrir ce qu'il s'est passé il y a plusieurs jours. Voici les différentes pistes que peuvent suivre les Scions.

Les journaux

Le plus important incident qui s'est passé a eu lieu dans l'après-midi du 24 octobre. Le Yacht, *Antianeira* a explosé dans le milieu de l'après-midi au large de la ville (2 km). Les autorités ont retrouvé les corps de 2 femmes inconnues. Le yacht est amarré au port pour le besoin de l'enquête. Il est inscrit sur le listing qu'on les Scions.

Le yacht

S'il n'est pas gardé, l'accès au ponton est fermé par une grille (mais rien qui empêche un accès par la mer). A l'intérieur, il y a des traces de coups de feu et de lutte. Il y a même eu une explosion à l'avant du bateau. Un Scion qui serait sur ce yacht a un flash qui prouve sa présence sur ce bateau. La police a prit tous les documents.

On y trouve néanmoins bon nombre de cachettes d'armes. Si une ou plusieurs des Amazones amnésiques sont aussi présent, elles trouveront des cachettes que les policiers n'ont pas vu et pourront alors s'armer.

L'administration

Avec un test d'Investigation (1), on peut trouver le nom du propriétaire dans un des nombreux qui parlent de l'événement.

Avec un test de Politique (2), on peut trouver un membre du personnel qui contre de l'argent, peut faire monter sur le bateau.

Avec un test de Présence (2), on peut tout aussi le charmer.

Enfin, le test de larcin (3) permet de voler des documents à la capitainerie. On y trouve aussi le nom d'un second yacht, appartenant à Di Vagio, le *Thalestris*.

Le propriétaire est une certaine : Fransesca Di Vagio. On peut trouver sur elle, qu'elle fut militaire de carrière dans l'armée italienne. Qu'elle a été ambassadrice en Grèce. Et qu'elle souffre d'un cancer du sein.

Location de scooter des mers

Le scion de Poséidon sera reconnu par le vendeur s'il s'y rend. Il a loué 3 scooters le matin du 24. Il les a ramenés le soir.

La location a été faite au nom d'Hugues Thurillier.

Hôtel

Avec plusieurs heures devant eux, les Scions peuvent faire le tour des hôtels et motels pour savoir s'ils ne sont pas descendus à l'un d'eux. Moins ils se sépareront, plus cela leur prendra de temps :

1 groupe = 8 heures

2 groupes = 6 heures

3 groupes = 4 heures

4 groupes = 2 heures

Ils trouveront sur un succès, que le scion de Zeus 1 (Damien Delcourt) a prit des chambres pour 6. Le gérant de l'hôtel reconnaît les 6 Scions, mais pas les 4 femmes.

Si l'enquête tourne trop en rond, fait intervenir 2 Amazones qui sont en ville qui reconnaissent les 4 filles. Elles invitent tout le monde sur le *Thalestris*.

Scène deux : rencontre avec la vieille

Cette scène commence dès que les Scions décident d'aller sur le *Thalestris*. La vieille est plutôt méfiante, elle mouille à 3 km de la ville. Pour y aller, il faut louer des véhicules. Si les Scions viennent avec les Amazones, ces dernières ont deux scooters, il faut donc en louer d'autres.

Les Scions ont deux opportunités, soit y aller à découvert soit en infiltration.

S'ils choisissent à découvert, quand ils s'approche du Yacht des femmes armées les mettent en joue mais sans tirer. Dès qu'elles reconnaissent les Amazones amnésiques, elles devient plus accueillantes. Les Amazones qui sont sur le yacht ne connaissent pas les Scions. Une fois à bord, les Amazones amnésiques déclarent ne se souvenir de rien. Alors on les conduit devant la reine.

S'ils choisissent l'infiltration, de jour, on les verra de loin. La nuit, ils devront s'arrêter loin et arriver en nageant. S'ils décident à un moment de faire du mal aux Amazones de gardes, voire les tuer, ils devront échouer un test de Vaillance (pour agir par sournoiserie). Quoi qu'il en soit à un moment ou à un autre, les Scions se révéleront et ils pourront discuter avec la Reine.

Discussion avec la Reine des Amazones

Tout d'abord, elle est heureuse que les 4 femmes soient encore en vie et s'étonnent de leur amnésie. Elle leur fait part de leur appartenance aux Amazones et qu'elle est leur souveraine. Leur mission était de récupérer vivante, la Gorgone Euryale.

Voilà ce qu'elle leur explique : les renseignements que les Amazones avaient, étaient qu'Euryale se retranchait dans un club de la ville de Bucarest en Roumanie. Mais quant elles sont arrivées, elles s'étaient échappées et des Scions étaient à sa poursuite. En suivant les scions, les Amazones débusquent la Gorgone alors qu'elle tendait un piège envers les Scions (elle comptait faire boire son sang à une vingtaine de filles pour submergées les Scions).

Les Amazones l'ont capturés avant et l'*Antianeira* les attendait pour partir. Cependant les Scions l'ont appris et ont pris d'assaut le navire. La Sorcière a donc profité de cela pour s'enfuir. Une explosion a coupé court au combat, les scions sont reparti en chasse.

Les Amazones ont suivit à nouveau les Scions jusqu'à l'île d'Istanbul puis plus aucun contact.

Des flashes confirment cela aux Scions.

La reine déclare qu'elle veut la Gorgone en vie car elle est très malade et que le sang de la Sœur pourrait la sauver. Elle sait que les scions avaient pour mission de la tuer.

A un moment opportun, les Amazones mettent en joue les Scions et la reine leur dit qu'ils vont être enfermés jusqu'à ce qu'elle trouve la Gorgone. Puis elle les laissera partir.

Scène trois : des serpents dans le bateau

Au moment, où les Scions sont en joue, 10 Méduses aux ordres d'Euryale prennent d'assaut le bateau. La Sœur l'a mauvaise et veut se venger.

Quand le combat s'engage, vous pouvez décider alors de donner les fiches complètes à vos joueurs pour qu'ils soient à leur plein potentiel. Cependant vous n'y êtes pas obligés.

Méduses. (10)

Attributs : Force 2, Dextérité 2, Vigueur 2, Charisme 2, Manipulation 2, Apparence 0 (5), Perception 2, Intelligence 2, Astuce 2.

Compétences : Athlétisme 1, corps à corps 3, culture 1, discrétion 1, pilotage 1, présence 2

Engagement : 4

Attaque : *Etreinte* : précision 5, dégâts 3S, VD de Parade -, Inertie 6, P

Mains nues, légère : précision 6, dégâts 5G, VD de Parade 2, Inertie 4

Mains nues, lourdes : précision 4, dégâts 8G, VD de Parade 0, Inertie 5

Poison : Vigueur + résistance, sinon dégâts doublés.

Absorption

4G / 6S

Niveau de santé 0 / -1 / -1 / -2 / -2 / -4 / Inv

VD Esquive 2 **Volonté** 4

Légende : 1

Jet de Terreur : Volonté + intégrité + légende vs 8 dés pour les Méduses

Echec = paralysé de terreur pendant 1 scène

Réussite = fuite ou rien si Vol.

AMAZONES

Attributs : Force 4, Dextérité 4, Vigueur 4, Charisme 3, Manipulation 2, Apparence 5, Perception 3, Intelligence 3, Astuce 4.

Compétences : Athlétisme 4, Commandement 3, corps à corps 4, culture 2, discrétion 3, Intégrité 3, Investigation 1, lancer 1 larcin 1, médecine 2, mêlée 4, pilotage 3, présence 2, résistance 3, tir 4, vigilance 3.

Engagement : 6

Attaque :

Etreinte : précision 8, dégâts 5S, VD de Parade -, Inertie 6, P

Mains nues, légère : précision 9, dégâts 5S, VD de Parade 4, Inertie 4

Mains nues, lourdes : précision 7, dégâts 8S, VD de Parade 3, Inertie 5

Beretta : précision 9, dégâts 4 G, Inertie 4

Absorption

0G / 5S

1 - Niveau de santé 0 / -1 / -1 / -2 / -2 / -4 / Inv

2 - Niveau de santé 0 / -1 / -1 / -2 / -2 / -4 / Inv

3 - Niveau de santé 0 / -1 / -1 / -2 / -2 / -4 / Inv

4 - Niveau de santé 0 / -1 / -1 / -2 / -2 / -4 / Inv

VD Esquive 4 Volonté 6

Lors du combat Amazones contre Méduse, considéré qu'à chaque seconde 0, une amazone meurt, et toutes les deux secondes 0, c'est une méduse.

Néanmoins le but des Scions est plus de fuir que de vaincre.

Après ce combat, les Amazones n'interviendront plus.

Interlude

Après le combat, les Scions se remémorent leur combat contre Euryale à Bucarest. Le Scion d'Hermè peut alors utiliser son Fil d'Ariane pour la poursuivre. Si une ou plusieurs amazones ont été charmés par les Scions, il est possible qu'elle préfèrent les suivre plutôt que de revenir.

Acte Trois : La Tanière du Serpent

Scène Un : un show interminable

A moins que les Scions est pris plus de temps, ils arrivent en gare de Bucarest dans la journée du 29 octobre. Quant ils arrivent aux abords du club, l'Ourouboros, il y a un cordon de sécurité tout autour pour empêcher les gens d'entrer. Les officiers de police en faction peuvent expliquer pourquoi.

« Depuis la nuit du 23 octobre personne n'est ressortit de ce club. Le 24 au matin des agents de police sont entrés mais plus de contact. Une heure plus tard des forces d'intervention sont entrées et avec caméra. Ce qu'ils ont constaté c'est que les gens continuaient à danser sur un rythme effréné. Rien ne pouvait les arrêter. Les policiers ont été pris de la même frénésie.

Depuis, le site est interdit mais on ne sait pas quoi faire. Le gouvernement a tenu l'affaire secrète. »

Les policiers interdisent les gens d'entrer mais ils n'ont pas les moyens de vraiment arrêter ceux qui veulent vraiment entrés (et surtout pas des Scions).

Donc quant les scions entrèrent dans le club, ils verront que la salle est remplie de gens qui dansent sur de la techno à fond et au rythme très rapide. Les lumières sont très vives et bougent dans tous les sens. Mais a bien regarder de plus prêt tous les danseurs sont morts d'épuisement. C'est en fait un sortilège qui continue à faire danser les gens malgré leur mort. Il n'y a pas de décomposition car le sortilège maintient les corps.

Si des Amazones sont avec les Scions, elles se mettent aussi à danser. En fait le sort affecte tous ceux qui n'ont pas de Légende.

Les fils d'Ariane conduisent les Scions à l'entrée des catacombes.

Scène Deux : les catacombes

Les Scions pénètrent alors dans les catacombes de la ville de Bucarest. Les fils d'Ariane sont toujours là et conduisent les Scions au cœur de la ville souterraine. Puis soudainement les fils se coupent et chacun voient ses compagnons disparaître aussi.

Elle a utilise son pouvoir d'illusion augmenter par le vortex magique, pour leurrer les Scions et les séparer.. Voici les pouvoirs que peuvent utiliser les scions pour la contrecarrer :

Alexis Masse = en utilisant Mystère, il peut demander la bonne direction.

Séverine Legeret = son guide apparaît pour l'aider à trouver son chemin.

Laurent Heurteau = il peut utiliser son fil pour retrouver un autre Scion ou traverser les murs.

Les autres : rien

Euryale attaque les Scions quant ils sont seuls. Dès qu'ils sont plus de deux, elle fuit.

Attributs : Force 5, Dextérité 4, Vigueur 5 ; Charisme 3, Manipulation 4,

Apparence 6 ; Perception 3, Intelligence 4, Astuce 3

Vertus : Ambition 3, Fanatisme 3, Malice 4, Rapacité 3

Compétences : Athlétisme 4, Commandement 2, Corps à corps 4, Culture 1, Discrétion 3, Empathie 2, Intégrité 4, Investigation 3, Mêlée 4, Occultisme 3, Présence 3, Résistance 5, Tir 5, Vigilance 3

Pouvoirs surnaturels :

Attributs épiques : Apparence épique 6 (tous les talents de Scion : Héros et du présent ouvrage, à l'exception de ceux qui sont liés à la beauté), Dextérité épique 4 (tous les talents de Scion : Héros et du présent ouvrage), Force épique 5 (tous les talents de Scion : Héros et du présent ouvrage).

Cuir épais : la peau d'une Gorgone est étonnamment résistante, si bien qu'elle ajoute 10 points à sa valeur d'absorption superficielle et grave, et 5 points à sa valeur d'absorption critique.

Illusion : contre 1 point de Légende, chaque Gorgone peut dissimuler sa laideur derrière un voile d'illusion le temps d'une scène. Cette illusion n'affecte que les mortels, mais la Gorgone passe inévitablement pour une femme très laide (Apparence 1). Les scions et les dieux détectent automatiquement la supercherie.

Invulnérabilité : les deux Gorgones ignorent les dégâts infligés par les phénomènes naturels et les individus dotés d'une Légende inférieure à la leur.

Pétrification : quand un être inférieur à un dieu (c'est-à-dire doté d'une Légende de 8 ou moins) voit le véritable visage d'une Gorgone, il lui faut effectuer un jet de (Astuce + Vigilance) pour voir s'il parvient à tourner les yeux avant d'établir un réel contact visuel et il doit obtenir un nombre de succès égal à la Légende de la Gorgone pour éviter les ennuis. Pour chaque succès manquant, il perd un point de Dextérité. Dans le cas des scions, c'est la Dextérité épique qui en pâtit d'abord. Si la Dextérité tombe à 0, l'intéressé est pétrifié (en compagnie de ses vêtements et affaires). Le seul moyen connu pour lever le sort est de tuer la Gorgone qui en est à l'origine, mais il n'est pas impossible qu'une quête épique offre un remède similaire (à la discrétion du conteur).

Engagement : 6

Attaques :

Étreinte : précision 8, dégâts 6G, VD de parade —, inertie 6, P

Mains nues, légères : précision 9, dégâts 6G, VD de parade 12, inertie 4

Mains nues, lourdes : précision 7, dégâts 9G, VD de parade 10, inertie 5

Xiphos : précision 9, dégâts 9C (cf. *Autres notes*), VD de parade 12, inertie 4

Arc : précision 10, dégâts 8C (cf. *Autres notes*), portée 30, inertie 6, P

Absorption : 5C/13G/15S

Niveaux de santé : -0x4/-1x4/-2x4/-4/Inval.

VD d'esquive : 15 (Sthéno), 14 (Euryale)

Volonté : 7

Légende : 7 (Sthéno), 6 (Euryale)

Points de Légende : 49 (Sthéno), 36 (Euryale)

Trophée : le trophée d'une Gorgone est sa tête, mais encore faut-il s'en emparer. Le pouvoir de pétrification du monstre fonctionne toujours malgré sa mort, même s'il est décapité. Une fois la tête récupérée, un être capable de forger des reliques peut la fixer à un bouclier (ou un t-shirt s'il le souhaite) pour créer une égide. Un tel bouclier applique son absorption et sa résilience normales à toutes les formes de dégâts critiques. En outre, le porteur de l'objet peut utiliser un point de Légende et effectuer un jet de (Charisme + Intimidation + Légende de la Gorgone), auquel ceux qui le regardent résisteront au moyen d'un jet de (Volonté + Intégrité + Légende). Ceux qui sont affectés cèdent à la panique et prennent la fuite. Une fois fixée à l'égide, la tête de Gorgone perd son pouvoir de pétrification, mais l'artisan qui se charge de l'opération doit se bander les yeux sous peine d'être transformé en pierre (du moins si ce n'est pas un dieu).

Autres notes : les deux Gorgones enduisent généralement leurs armes de venin de serpent qu'elles prélèvent sur les reptiles constituant leur coiffe. Les blessures de telles armes infligent des dégâts critiques.

Considérez qu'il ne reste plus que 10 points de Légende à la Gorgone et qu'elle a déjà 6 niveaux de blessures. Pour la vaincre, les Scions doivent utiliser la Harpe. Quand les Scions sont près d'elle, ils sont alors immunisés au regard et ils peuvent infliger des dégâts même avec une Légende Inférieure. Considérez aussi que les Scions puissent infliger des dégâts critiques en présence de la Harpe.

Si vous n'utilisez pas les pré-tirés, dosez le combat et ce qu'apporte la Harpe selon la puissance de vos Scions.

Scène trois : le sortilège

Une fois vaincus, la Gorgone, les Scions se rappellent du formidable trésor que la Gorgone a accumulé. Si les Scions veulent le retrouver, placé cette scène.

Quant ils entrent dans la salle au trésor, une gigantesque colonne de flux magique est au centre de la pièce. En haut, c'est le club. Avec une connaissance de la magie on comprend que pour annuler le sort, il faut aller en son centre et exploser sa Légende. Cependant il faut parcourir 3 mètres et souffrir d'une douleur atroce.

Pour parcourir chacun des mètres, le Scion doit faire un test de Vigueur + résistance, Diff 10, il peut invoquer les vertus suivantes : Courage, Endurance, Loyauté (si le Scion a un ami pris dans le sortilège comme une Amazone), Vaillance.

Chaque succès en dessous de 10 en une blessure C.

Une fois en son centre, le Scion peut dépenser un point de Légende et mettre fin au sortilège.

Épilogue

Une fois, la gorgone vaincue, le sortilège dissipé, les Scions peuvent alors ressortir avec le sentiment du devoir accompli.

Si vous insérez ce scénario dans votre campagne, vous pouvez vous servir du trésor pour mettre vos Scions à l'abri du besoin, y mettre des objets magiques. La boîte de nuit peut servir de refuge dans le futur.

Annexes

Plan du Yacht

