

Ainsi parlait Zarathoustra

Introduction

Le prophète Zarathoustra (ou Zoroastre pour les Grecs), a codifié une religion monothéiste au sein de l'ancien Empire Perse, au 6^e siècle avant Jésus Christ. Les invasions successives des Grecs et surtout Arabes firent de cette ancienne religion une croyance mineure.

Les zoroastriens respectent le feu comme symbole divin. Zoroastre prêchait un dualisme reposant sur la bataille entre le Bien et le Mal, la Lumière et les Ténèbres, dualisme présent dans l'islam chiïte duodécimain. Le principe de Zoroastre est qu'il existe un esprit saint (*Spenta Mainyu*), premier fils de Ahura Mazdā, et un esprit mauvais (*Angra Mainyu*) (pehlevi Ahriman), deuxième fils de Ahura Mazdā, opposés car représentant le jour et la nuit, la vie et la mort. Ces deux esprits coexistent dans chacun des êtres vivants.

Le présent scénario est une fresque légendaire du monde de Scion qui a pour thème la trahison et le mensonge, autour d'une vraie et d'une fausse prophétie, dont les Scions vont en être les acteurs.

Tout commence donc par une prophétie, la véritable au centre de notre épopée. Comme pour le Christianisme, le Mazdéisme prédit la naissance par une vierge d'un prophète. Cet événement, dans l'univers de Scion, a eut lieu le 25 avril 1995 dans un clinique privée du sud de l'Italie. Une famille fortunée du Royaume Uni y avait une résidence secondaire. La petite Mary Bowen, née de Peter et Sally Bowen, est venue au monde avec une marque de naissance : un Soleil Ailé.

Peter Bowen, était un franc-maçon et il fut intrigué par la marque de naissance. Après de nombreuses recherches occultes, facilité par son rang dans la société secrète, il comprit que sa fille était l'aboutissement de la prophétie de Zarathoustra. Il connaissait le monde occulte et la guerre secrète des Dieux et des Titans.

Il parla de ses découvertes à sa femme et les époux Bowen décidèrent de l'élever en bonne chrétienne mais isolé du monde. C'est ainsi que Mary passa son enfance en Italie. Néanmoins, curieux d'en savoir plus, Peter rencontra un prêtre zoroastrien pour en savoir plus.

Il trouva le Mage (prêtre de la religion mazdéenne) Fravardīn Achmaïde à Londres. Après une longue après-midi de discussion, Peter en sut plus sur sa fille et son destin. Cependant, la petit-fille du mage, Hélène, qui avait 17 ans à l'époque écouta la conversation.

La jeune Hélène Achmaïde était tombé amoureuse de Sonia Tempton qui allait en classe ensemble. La jeune Sonia était fille d'Amazones et Amazone elle-aussi. Hélène avait accepté d'en devenir une en cachette de son père. La jeune fille parla de la conversation à ses consœurs et la nouvelle alla jusqu'à la Reine des Amazones, Fransesca Di Vagio. Les plus hautes autorités de l'ordre décidèrent dans le plus grand secret que cette Messie pourrait être la prochaine Reine, celle qui unirait les différents ordres d'Amazones à travers le monde pour y élever une société matriarcale plus juste.

Ils décidèrent donc de placer la jeune Mary sous la tutelle des Amazones et de profiter de sa puissance future pour la cause des femmes dans le monde.

Un groupe d'Amazones, dont Sonia en fit partie mais pas Hélène, alla jusqu'au pays napolitain en Italie pour enlever le jeune bébé. Pour couvrir toute trace, elles brûlèrent la villa avec les parents de Mary. Sonia revint à Londres avec la jeune Mary dont elle devait s'occuper. Entre temps, le Mage Fravardīn Achmaïde était mort (de cause naturelle et dans la félicité puisqu'il avait connaissance de la venue du Messie d'Ahura Mazda). Hélène et Sonia se mirent en couple et s'installèrent dans la demeure londonienne d'Achmaïde.

Elles élevèrent Mary. Sonia eut donc pour ordre de dire à Hélène et Mary (dés qu'elle serait en âge de comprendre) que la jeune fille était vouée à devenir la toute-puissante Reine des Amazones, celle qui les unirait toutes. Les Amazones Européennes (celle proche des grecques), dont Sonia, savent que cette prophétie est fausse, mais elles espèrent qu'elles pourront se servir de Mary pour parvenir à leurs fins.

Mais le Destin en a décidé autrement. Alors que Mary approche de ses 15 ans (son anniversaire est en janvier 2010 et l'aventure commence le 23 décembre 2009), son pouvoir se réveille. Un pouvoir si puissant, mais encore latent qu'il est apparu aux dieux comme une lumière céleste. Les plus puissantes divinités, celles qui sont le plus en phase avec le Destin prirent peur. Ils étaient ignorant de la nature de ce pouvoir, mais les utilisations de la Prophétie et des Mystères abondaient tous dans le même sens, l'enjeu de ce pouvoir pourrait bouleverser la guerre entre les Dieux et les Titans.

Les Dieux comprirent que ce pouvoir était celui d'une personne. Lors d'une réunion à la ville de Las Vegas (clin d'œil au scénario « la route est longue jusqu'aux cieux »), ils décidèrent d'envoyer un groupe de Scion s'occuper de cette personne et de la protéger de l'influence des Titans.

3 des principales divinités, Odin, Amaterasu et Damballa s'installèrent à Londres pour y attendre les Scions que les divinités allaient envoyer. Odin connaît l'emplacement de la personne à rechercher grâce à ses fils d'Ariane.

Au moment, où les Scions arrivent à Londres, les dieux apprennent que le traître Kane est aussi sur les traces de la source de ce pouvoir inconnu.

Entrée en scène des Scions

Chaque Scion commence l'aventure par cette petite scène :

Yukiho Masabe (Scion d'Amateratsu) est en train de disputer un tournoi d'art martial régional sur l'île d'Okinawa. Après la demi-finale, elle reçoit un mot signée de sa vraie mère, lui demandant de partir sans attendre pour Londres. Si la Scion veut faire la finale est devra aller contre sa Vertu Devoir.

Assoun Razda (Scion d'Atoum-Ré) est dans son jet privé qui le conduit en Iran pour une important transaction. L'une des hôtes du bord lui amène un fax signé d'un faucon. Son père naturel lui demande de se rendre à Londres le plus vite possible.

Béhanzin (Scion de Damballa) est en train d'animer une soirée dans une boîte de nuit de Miami. C'est alors que la foule commence à hurler car des serpents envahissent la piste de danse. Tout le monde fuit. Quand il n'y a plus personne, l'un des serpents s'approche du Scion et lui parle, il s'agit d'un agent de Damball qui lui fait part de la convocation de son père pour Londres..

Matt Grand, (Scion de Huitzilopochtli) est dans la jungle colombienne pour détruire une plantation de drogue. Alors que lui et son équipe sont dans une petite cabane, des hommes armés les débusquent et les encerclent. Après quelques échanges de coup de feu, un homme rentre et esquive facilement toutes les rafales et abat un à un tous les marines américains sauf le Scion.

Il reconnaît alors son père qui lui rétorque qu'il va pouvoir se faire passer pour disparut et donc accomplir la mission qu'il va lui donner : rencontrer d'autres Scions à la capitale anglaise.

Gunter Mardehn (Scion d'Odin) est actuellement à Kaboul, capitale de l'Afghanistan. Il est dans un bar miteux en attendant un contact qui devrait le conduire chez des talibans. C'est alors que rentre un kamikaze. Le Scion n'aura que 2 rounds pour le repérer et tenter d'empêcher la bombe de sauter ou alors de fuir.

Peu importe ce qu'il se passe, les corbeaux d'Odin viennent voir le Scion et lui disent de se rendre à Londres pour une affaire de la plus haute importance.

Mike Ashcroft est actuellement sur le tournage de Charlie's angel 3 et joue la scène où il embrasse Drue Barrymore après une cascade où les deux personnages sont emmêlés dans des câbles. Le réalisateur annonce « couper » et félicite tout le monde pour la fin du tournage. Alors qu'on les détache, Drue invite à dîner le Scion pour « célébrer » la fin du film. Elle est actuellement célibataire depuis quelques mois et les deux acteurs se sont rapprochés au cours du tournage.

Quant ils se séparent (Drue lui fait un clin d'œil), bizarrement Anthony Quin s'approche du Scion. Il s'agit de Zeus qui vient dire à son fils de s'envoler pour Londres dans les plus brefs délais (clin d'œil au téléfilm hercule avec Kevin Sorbo, où Quin tenait le rôle de Zeus)

Acte Un : L'orpheline

Scène Un : la rencontre

Lieu

Un à un, les Scions vont arriver à Londres. A chacune de leur arrivée, un chauffeur avec limousine les attend pour les conduire dans un grand hôtel londonien :

Quand ils se présentent à l'accueil, on leur dit qu'on les attend dans la grande salle de réunion de l'hôtel. Leur bagages seront confiés à des grooms et on les conduit devant la porte de la fameuse salle.

Si un Scion exige d'avoir une chambre pour se préparer, il devra aller contre une de ses vertus (pour ne pas aller aller directement voir les Dieux).

Interaction

Dés qu'un Scion se présent, on le conduit dans la grande salle de réunion. Il s'agit d'une pièce très luxueuse et très grande avec une table ovale pouvant accueillir au moins 30 participants.

Il y a déjà 3 personnes qui attendent les Scions :

- Odin, dans un corps d'un cinquantenaire, reconnaissable car il est borgne. Il est habillé de façon austère, limite militaire. Sa parole sera à la mesure de sa tenue, sèche et impérieuse.
- Amaterasu, femme de type asiatique d'environ une quarantaine d'années mais très belle et élégante. Elle aura le plus souvent un regard maternel et aura un ton de même type.
- Damballe est un homme noir de 40 ans, habillé de façon négligé et avec un regard de tueur fou. Il sera impertinent et cassant envers les Scions, même le sien.

C'est Amaterasu qui s'occupe donc de faire toutes les présentations et commence à leur expliquer la quête.

« Récemment, la source d'un grand pouvoir s'est révélé aux divinités du monde entier. Un pouvoir si grand qu'il pourrait renverser l'équilibre de la guerre entre les Dieux et les Titans.

Cette source est une personne, une jeune fille qui vit ici à Londres. Son pouvoir nous est apparu subitement et nous sommes ignorants de sa nature. Nous pensions qu'il s'agit d'une Scion mais aucune divinité parmi celle que nous avons interrogée n'est son parent.

Bien que nous ne sachions que peu de choses, nous avons décidé lors d'une réunion à Las Vegas, il y a peu de mettre cette personne sous notre protection et d'en savoir plus sur sa puissance. Vos parents respectifs vous ont recommandés pour cette mission.

Vous devrez donc retrouver cette personne et la faire quitter le pays dans la soirée. Nous avons appris que les Titans connaissent aussi l'existence de cette jeune fille et ont envoyés leurs agents pour la récupérer, c'est une course contre la montre.

Vous devrez quitter le pays à bord du jet de Razda (ou un jet qui les attend à l'aéroport si personne n'a pris ce personnage). Une fois dans le ciel, attendez nos instructions, nous allons chercher un endroit où elle sera en sécurité. »

Pour la retrouver, Odin transmet le fil d'Ariane qui mène à la jeune fille à son Scion (ou un autre si personne n'a pris Gunter).

Une fois ceci fait, les Scions et les dieux apprennent, par un messager, que Kane est arrivé par à Londres, il y a environ une heure. Les scions doivent alors se presser et deux 4x4 les attendent à l'extérieur.

Si un scion refuse

Dans ce cas là, les dieux sont déçus mais le laisse partir. Vous aurez une occasion plus tard de le remettre dans le scénario.

Scène Deux : les deux lesbiennes et l'orpheline

Lieu

Les Fils d'Ariane conduisent les Scions au sud de la ville dans un quartier résidentiel et à une très belle bâtisse. Le nom du propriétaire est Hélène Achmaïde, si les Scions pensent à faire des recherches rapidement. Les occupants actuels de la résidence sont :

Hélène Achmaïde : elle est la dernière petite fille du Mage Fravardīn Achmaïde. Avec son grand-père, ils sont les derniers de leur famille (à l'exception du autre fils du Mage en Iran). Sa mère était une Amazone qui avait épousé son père pour en connaître plus sur la prophétie, dont les amazones avaient des doutes. Elle mourut cependant quant Hélène avait 5 ans. En 2009, elle a donc 31 ans.
- Sonia Tempton (32 ans) est la compagne d'Hélène. Depuis le début, elle connaît la valeur de la jeune Mary et sait que ce ne sont pas les Titans qui ont tué sa famille mais les Amazones elle-même. Au départ, elle ne devait que surveiller Hélène, mais elle est tombée amoureux d'elle. Elle est heureuse de sa vie de famille, mais son lourd secret la mine tous les jours.
- Mary Achmaïde (14 ans et demi) est la fille adoptive d'Hélène. Elle sait qu'elle n'est pas sa vraie mère mais joue le jeu. On lui a raconté que ce sont des engeances de Titans qui ont tués sa vraie famille car ces derniers ont peur de sa Destinée. Bien sur on lui a aussi dit que les Scions étaient indigne de confiance. Les Amazones lui ont dit qu'elle était destinée à devenir leur reine et qu'elle changera le monde, pour rendre à la femme son pouvoir. Si elle venait à découvrir le mensonge des Amazones sur sa famille, elle se sentirait trahie et deviendra leur ennemi.

Les pièces de la maison

1 - Entrée de la maison avec porte-manteau et paillason.	2 – Salle à manger avec une grande table
3 – Salon, avec téléviseur, chaîne hifi.	4 – Cuisine moderne tout équipé avec frigo à l'américaine.
5 – Bibliothèque avec de nombreux livres essentiellement religieux, mais aussi des romans et des bandes dessinées.	6 – bureau du Mage (aujourd'hui décédé). Hélène vient de temps en temps pour se rappeler des bons moments, mais sinon plus personne n'y travaille depuis des années. Il y a de nombreux écrits sur le Mazdéisme. En fouillant on peut trouver le journal dont la seule partie intéressante est la visite de Peter Bowen (voir fin de ce cadre)
7 – C'est l'ancienne chambre du mage. Elle est impeccable mais comme le bureau, elle n'a pas été utilisée depuis des années.	
8 – c'est la chambre commune d'Hélène et Sonia qui sont évidemment en couple.	9 – c'est la chambre de Mary, celle d'une adolescente dont le destin est de devenir reine. Elle est un fan de la série Xéna.
10 – c'est une salle de sport avec des haltères, un tatami et des punching-balls, ainsi que des armes blanches d'entraînement.	11 – c'est une chambre d'amis. Souvent quand des Amazones viennent à Londres, elles vont chez Hélène. Mais actuellement il n'y en a aucune.
12 – une chambre d'amis comme la 11.	13 – c'est une grande salle de contrôle avec un accès haut débit, des caméras, des ordinateurs puissants. Cette salle permet aux Amazones d'avoir un QG pour leurs opérations en Angleterre. Elle est évidemment piégée si on tente de s'y introduire sans le code. La fenêtre de cette salle est murée
14 – c'est salle qui sert de débarras	
15 – c'est l'armurerie avec toutes les armes à feu et les explosifs. Il y a de quoi équiper une vingtaine de marines. Bien sur tout est sous clef.	

JOURNAL DE Fravardīn Achmaïde

Le 02 avril 1996

Peter Bowen, riche industriel anglais est venu me voir. Très courtois, nous nous sommes entretenus pendant près de 4 heures et il est parti après l'heure du thé.

Il était curieux des prophéties de ma religion. Je lui ai dit tout ce que je savais, je n'avais aucune raison de ne pas le faire, mais j'ai bien senti qu'il ne me disait pas tout. Ces questions étaient très ciblées sur la naissance

et la destinée de l'incarnation d'Ahura Mazda. Il connaissait certains détails et je ne faisais que lui confirmer.

Il y a aussi une coupure de presse qui fait parler de l'incendie de la villa d'Italie.

A l'extérieur, il y a une mini cooper qui est le véhicule de Sonia.

Interaction

Il est 22h quant les Scions parviennent à la résidence en suivant les fils du destin. Hélène et Sonia regarde la télévision dans la salle 3, tandis que Mary écoute de la musique dans sa chambre (9).

La réaction des PJ peut être variée :

Ils sonnent tous simplement à la porte.

C'est Hélène qui vient leur ouvrir et qui leur demande ce qu'ils veulent. Elle est naturellement méfiante envers tous ceux qu'elle ne connaît pas mais restera courtoise. Avec une bonne formule (ou un Talent), elle pourra les faire entrer. Sonia la rejoindra si elle s'éternise trop ou si les Scions entrent.

Dans le cas d'une entrée courtoise, Hélène et Sonia font de bonnes hôtesse, en leur faisant un thé et les invitant dans la salle à manger. Les deux Amazones font tous pour paraître être un couple tout à fait normal.

Dés que la conversation tourne autour de Mary, elles deviennent méfiantes et Hélène l'a fait passer pour une jeune fille normale.

Si les Scions parlent d'un danger, elles rétorquent qu'elles sont tout à fait capables de la défendre.

Cependant, la conversation sera certainement au départ d'une grande banalité, les deux jeunes femmes seront de bonnes hôtesse. Faites vivre cette scène aussi simplement que possible avant de passer à la suivante.

Ils s'introduisent discrètement

Les fenêtres sont bien sur fermées, les lumières sont éteints à l'exception des salles 2,3 et 9. Il y a bien sur un système anti-intrusion. Forcer une fenêtre ou une porte déclenche une alarme silencieuse. Sonia va chercher une arme dans la salle 15 en passant par la 5 et 10. Hélène va chercher Mary. Les trois filles ensuite se rejoignent dans la salle 13 pour lancer un message d'alerte. Puis elle passe par la fenêtre (qui peut s'ouvrir comme un passage secret), pour aller prendre une voiture sur le terrain ou fuir en courant.

Scène trois : l'attaque des Ninja

Action

A un moment propice, décidé par le MJ, les agents de Kane, des Shinobi arrivent sur les lieux.

Si les Scions et les Amazones buvaient le thé, les Shinobi s'introduisent par les ombres. Cependant un des Shinobi arrivera par la salle 13. En voulant ouvrir la porte (pour économiser sa Légende) il fera exploser la salle. Cela ébranle tout le bâtiment et le combat commence.

Si les Scions s'étaient introduits en douce, au moment où les Amazones sont dans la salle 13, les Shinobi arrivent le combat commence.

Il y a 1 Shinobi par Scion. Kane ne les accompagne pas car il se sait suivi par Amaterasu et va dans une autre direction pour brouiller les piste.

SHINOBI, Scion Héros, page 328

Quand le combat s'engage, Sonia se précipite vers la salle 15 pour y prendre des armes à feu et blanches. Hélène se rue à l'étage pour protéger Mary. L'objectif des filles est de prendre la mini et de fuir. De ce fait, le combat ne devra pas finir par la mort des Shinobi mais par la fuite. Si les Scions demandent aux filles d'aller dans leur 4x4, elles iront car dans le feu de l'action, elles n'auront pas trop le temps de réfléchir.

Scène quatre : course-poursuite à travers Londres

Cette scène s'engage dès que les Scions et les Amazones fuient de la maison en voiture le plus probablement. Si des Shinobi sont encore en vie quand les amazones et les Scions fuient, ils montent sur les toits des voitures et continuent le combat.

Il vous revient de faire vivre cette scène, mais quand les PJ arrivent à l'aéroport, ils doivent être seuls. Si néanmoins ils décident de trainer un peu les pieds, envoyer Kane (version Demi-dieu et une vingtaine de Shinobi), la seule alternative doit être la fuite.

Retour du réfractaire

Lors de la poursuite dans les rues de Londres, les Scions passent non loin du lieu où serait le Scion qui a refusé de travailler pour les dieux. C'est sa chance de revenir dans le scénario. S'il la passe tant pis.

Interlude

Si les Scions se sont courtoisement présentés aux Amazones et ont cherché à la persuader, le Scion le plus actif dans la discussion se voit investit de l'aspect de Justice du Zoroastrisme, ou celui qui a le plus veiller sur Mary lors du combat.

Ce Scion, sans le comprendre, gagne le Domaine de Justice sans avoir besoin de Relique. Il gagne le premier pouvoir du domaine ou un autre s'il l'avait déjà.

Acte deux : La trahison divine

Lors de cet acte, les Scions doivent éventer la fausse prophétie de Mary et la ranger à la cause des Dieux.

Scène Un : un long voyage

Lieu

Dans le jet du Scion d'Atoun-Ré, tous les occupants sont en sécurité. Laissez ce laps de temps pour que les Scions et les Amazones fassent connaissance. Ils vont voler jusqu'à ce que les dieux les contactent mais cela n'arrivera pas lors de cette scène.

Interaction

Les filles remercient les Scions de leur aide et s'ils ont utilisé des pouvoirs surhumains, elles les identifient sans problème comme des Scions. Elles se présentent comme des Amazones.

Au départ, la situation est détendue, mais au fur à et à mesure de la discussion, elle peut changer.

Au cours de la conversation, les Scions devront démasquer la fausse prophétie des amazones et découvrir que les parents de Mary ont été tués par ses sœurs.

Seul Sonia connaît la vérité, avec les pouvoirs des Scions, ces derniers pourront la démasquer, donc quand elle doit mentir, elle laisse Hélène parler, qui elle, comme Mary sont convaincues de la prophétie de la Reine des Amazones. Donc quand Hélène ou Mary, elles disent la vérité ; quand c'est Sonia, elle ment.

Si les Scions parviennent à faire dire la vérité à Sonia (par le biais de leurs pouvoirs sociaux (tromperie, bénéfice du doute, ordre ou des preuves comme le journal du Mage), la vérité éclate au grand jour, Hélène et Mary sont choquées. L'adolescente exige d'aller en Italie voir la maison de ses parents. Comme les dieux ne prennent pas contact, tout devrait pousser les Scions à accepter.

Si les Scions ne parviennent pas à découvrir la vérité

Si la conversation, les Amazones indiquent qu'elles ont un QG au Canada et que là, elles pourront protéger Mary. Les dieux ne se manifesteront de tout le voyage.

Si les Scions se rendent donc au Canada, le QG des Amazones est à Ottawa et il s'agit d'un laboratoire médical.

Dans ce cas, là, passez directement à la scène 3 qui se passe au Canada donc.

Scène deux : des parents aimants même après la mort

Lieu

Après avoir atterri à Naples, les Scions et les Amazones filent à la campagne pour l'ancienne villa des Bowen. Cette dernière est calcinée et n'a jamais été restaurée depuis 12 ans.

Il s'agit donc d'une grande villa avec un patio perdu dans la campagne napolitaine. Le groupe peut alors se disperser ou rester ensemble et explorer les décombres.

Interaction

Après quelques instants, des Amazones au nombre de 12 encerclent la villa. Soit Sonia a pu les prévenir, soit ils ont pu suivre l'avion, soit des agents ont reconnu Sonia, Hélène et Mary à l'aéroport.

Hippolyte, la chef du groupe tente de persuader Mary de revenir chez sa vraie famille, les Amazones. Elle lui dit que son Destin n'a pas changé. La discussion doit avoir une certaine tension. Les amazones reconnaissent avoir menti mais pour son bien.

Cependant, au bout d'un moment apparaissent les fantômes de Peter et Sally Bowen. Heureux de revoir leur fille, ils racontent alors toute l'histoire :

Sally ne pouvait avoir d'enfant et ce fut une grande surprise quant on l'a sut enceinte. Le couple a alors tout fait pour la grossesse se passe bien et la naissance a eut lieu dans cette villa. Mary naquit avec une marque de naissance. Après des recherches, Peter découvrit qu'elle symbolisait le soleil dans la religion Zoroastrienne. Il

prit rendez vous avec un Mage londonien, Fravardīn Achmaïde. Après, Peter était convaincu que sa fille était l'incarnation d'Ahura Mazda.

Avec sa femme, ils décidèrent alors que Mary ne quitteraient pas l'Italie du sud avant d'en savoir plus sur d'éventuelles capacités spéciales. Mais peu de temps après son retour, ils moururent dans un terrible incendie provoqué par les Amazones pour récupérer Mary.

Malgré tout, les Bowen pardonnent aux Amazones, car ils se sont bien occupés de Mary. Hélène est aussi choquée que Mary, à qui on a mentit.

Mary ne veut plus rien avoir à faire avec les Amazones mais pardonnent à Hélène. Elles seules reviennent avec les Scions à Naples. Les amazones reconnaissent leur défaite et les laisseront partir.

Scène trois : la concupiscence d'un Dieu

Lieu

- Si cette scène suit la scène deux, les Scions sont à Naples et attendent un contact des dieux. Ils se sont certainement installés dans un hôtel.

- Si les Scions sont allés jusqu'au Canado et ont laissé Mary aux Amazones.

- Si les Scions n'ont pas découvert la vérité, mais enlevé les Amazones et se sont posés quelques part, où que ce soit dans le monde.

Pour expliquer cette scène, il faut savoir que Damballa a eut une idée. Il pense que s'il fait un enfant à cette élue, elle engendrerait un Scion à l'Ichor surpuissant et pourras donc s'imposer comme un dieu ultime. Pour cela, il va donc demander à son Scion d'enlever Mary.

Où que ce soit dans le monde, Damballa verra seul son scion. A ce moment prenez à part le joueur qui interprète Behanzin, le Scion de Damballa. Quant il entre dans sa chambre, son père sous la forme d'un serpent l'y attend.

Il lui dit que Mary est une belle pouliche et qu'avec un bon sperme (c'est dieu qui parle crûment), l'enfant qui naitrait pourrait dominer le monde. Pour cela, il faut la soustraire aux dieux et aux Scions, et il a besoin de son aide.

C'est au Scion de faire un choix :

- Il accepte : vous lui donnez le second Scion des Loa, celui de Legba en lui disant que son Scion est devenu l'ennemi du groupe. Son nouveau personnage sera celui qui avertit les PJ de la trahison du Loa.

- Il refuse : son père est très mécontent et l'attaque en l'assommant. A son réveil, il devra aller avertir les autres Scions.

Il s'agit d'une scène où un Scion peut trahir le groupe, mais par la suite, comme il faut bien que le joueur continue à jouer, il aura un autre personnage.

A la fin de cet interlude, le Scion (quel qu'il soit) interprété par le joueur sera l'Incarnation de la Dévotion au Sacré. Il gagne alors le Domaine Feu, dans les mêmes conditions que pour l'aspect de la justice de l'interlude précédent.

Dans tous les cas, Behanzin ou Damballa lui-même enlèvera Mary. Les Scions ne seront avertir que trop tard, soit par le nouveau Scion soit par Behanzin ; soit par les amazones si se sont elles qui avaient la garde de Mary. Avec leur pouvoir (fil d'Ariane à nouveau), ils pourront savoir Mary est emmenée.

Il s'agit d'une des zones industrielles de Naples, vide durant la nuit. Damballa attend l'arrivée d'un hélicoptère qui l'emmènera loin de là. Des hordes de Cadavres Affamés (4 par Scions) attendent les Scions pour permettre la fuite de leur maître.

CADAVRES AFFAMES, Scion Héros, page 300

Les Scions doivent réussir à la libérer. Damballa n'interviendra pas, ne voulant pas s'abaisser à combattre des Scions, mais si Béhanzin est avec lui et est blessé, il cherchera à le sauver et prendra la fuite, en laissant Mary.

Quand les Scions auront sauvés Mary, si la vérité n'a pas encore été découverte, faites en sortes que les Amazones parlent et que les Scions flairent le mensonge pour terminer la conversation de l'avion. Pour continuer l'aventure, il faut que la scène dans la villa napolitaine se fasse.

Interlude

Quand toutes les scènes de cet acte sont finies, Zeus (sous l'apparence d'Anthony Quin) prend contact avec les Scions.

Les dieux ont mis beaucoup de temps à trouver un endroit où Mary serait en sécurité. Ils ont trouvé un monastère orthodoxe de nonnes qui est perdu dans les montagnes de l'Oural en Russie. Les Scions auront donc le devoir de l'y conduire et de l'y laisser.

Si par contre, vous voulez rendre le scénario plus court, vous pouvez passer le prochain acte et faire jouer l'interlude de l'acte trois pour embrayer sur le quatre directement.

Acte trois : Vertical Limit

Cependant comme rien ne marche comme prévu dans le monde de Scion, le Titan Ymir (maitre de la glace) est en train de se libérer des entrailles de la Terre, au niveau de la chaîne de montagne de l'Oural (limite du continent européen), et l'Oural septentrional, plus précisément. Il est compris entre les latitudes 59° et 64°.

Dans cette partie le massif montagneux est étroit mais caractérisé par des sommets élevés culminant à 1 569 m. L'Oural septentrional occupe une superficie de 337 910 km² répartis entre la République des Komis (2 %), le district autonome des Khanty-Mansi (43 %), l'oblast de Sverdlovsk (30 %), l'oblast de Perm (17 %) et l'oblast de Tioumen (8 %).

Le Titan sent l'approche de l'Élué d'Ahura Mazda et va chercher à se l'approprier.

Scène Un : l'Accident et ascension

Lieu

Quand les Scions arrivent à Moscou, ils apprennent que le moyen le plus rapide pour atteindre le monastère est par hélicoptère. Ils ont comme contact, le patriarche de Moscou, Sergueï Androv qui a joint le monastère par téléphone satellite et qui s'attend à la venue des Scions.

Ils prennent un gros hélico pour en plus des passagers, transporter des fournitures.

Action

Cependant quant l'hélicoptère survole les montagnes, un violent blizzard se lève et pousse l'engin à flanc de montagne. Tous les occupants subissent 6 dés de dégâts graves. Le pilote est tué sur le coup.

Les Scions peuvent récupérer dans les débris de quoi continuer à pied (corde, couverture, trousse de soins, etc). Une fois équipés, le groupe peut continuer vers le monastère (qui est plus proche que le retour vers la plaine).

Marcher dans la neige et le froid sera difficile. Le monastère est à 30 km de leur point de chute. Pour mesurer cette Ascension, voici les différentes étapes :

- Vitesse de progression : Vigueur + Athlétisme / 2 km/h du plus faible du groupe
- Nombre d'heures de marche : Vigueur + Résistance (on enlève les +2 à cause du terrain). Au-delà, 1 point de fatigue par heure.
- Froid : 1S par heure (Vigueur + Résistance, diff 1, Absorption possible).

Scène deux : l'Assaut des Géants

Lieu

Alors que les Scions et les Amazones marchent à flanc de montagnes, le Titan Ymir envoie des Géants des Glaces pour enlever Mary.

Action

Selon la durée du combat et de la force du groupe mettez entre 3 et 4 Géants des Glaces qui attaquent les Scions. Il s'agit d'ajouter une scène d'action.

GEANTS DES GLACES, Scion Héros, page 320

Scène trois : l'Éveil du Titan

Lieu

Malgré tout, le groupe arrive au couvent. Les nonnes les accueillent avec des vêtements secs et des repas chauds. Il s'agit donc d'un monastère datant du 13^e construit à même la montagne.

Interaction

Une fois reposée et la discussion commencée, les sœurs acceptent en leur sein la jeune fille pour la protéger. Elles ont déjà eu à faire aux géants mais ils n'ont jamais attaqué le couvent. En fait, la fondatrice du couvent, sœur Bénédicte est un Sorei (Humain élevé ou une sainte selon les critères orthodoxes) et protègent des géants.

Son esprit est toujours là après ces siècles. Ce n'est pas un secret et les Sœurs leur expliquent cela bien volontiers et peuvent même conduire les Scions la voir s'il le désire.

Sœur Bénédicte réside dans la plus haute tour dans la salle où elle est morte il y a de cela 800 ans. Elle accueille les Scions chaleureusement. Elle est d'une douceur et d'une gentillesse infinie. Elle croit sincèrement être un ange que Dieu a laissé sur Terre pour aider les nonnes de ce couvent.

Cependant elle fait part de son inquiétude aux PJ. Si elle peut repousser les Géants, elle perçoit une présence encore plus noire dans ces montagnes (le Titan). Elle prie pour repousser l'influence de Satan mais elle sait que s'est voué à l'échec. Elle a donc demandé à Dieu un conseil et Sa réponse sont les Scions.

Sœur Bénédicte demande donc aux Scions de repartir avec les autres sœurs avant qu'il ne soit trop tard. A ce moment un tremblement de terre secoue le couvent comme pour appuyer l'alarmisme de la Sainte.

Avertit, la mère supérieure, Sophie, se résigne et prévient les Sœurs de préparer leur affaires. La nuit se passe sans problème et le lendemain est consacré au paquetage. Toutes les sœurs ont le cœur lourd mais sont conscientes de la sagesse de leur sainte.

Action

Le lendemain soir, au cours du dîner, un séisme plus puissant commence et commence à fissurer les parois du couvent médiéval. Sœur Bénédicte hurle l'ordre de fuite et toutes les sœurs se précipitent à l'extérieur. C'est alors que tout l'édifice s'effondre sur ses occupants.

Chaque Scion devra faire un test de Physique (il choisit son Attribut) + Athlétisme. Chaque échec est une blessure grave qui peut être absorbé.

La difficulté dépend de l'action du Scion

- Diff 7, si le Scion aide le plus de sœurs à sortir du couvent (il en sauvera 1d10)
- Diff 5, si le Scion aide les gens qu'il peut aider, mais seulement ceux qui sont sur sa route (il en sauve 1d10/2)
- Diff 3, si le Scion cherche la sortie sans se soucier de nul autre que lui.

Sur les 28 sœurs, 12 survivent + celles que les Scions ont pu sauver.

Alors que les Scions et leur troupe prennent le chemin des Montagnes, chacun ressent la présence titanide dans le gouffre qui s'effondre sous le couvent.

Dans les heures qui suivent, ils rencontrent des secouristes qui les rapatrient par hélicoptère.

Le Scion qui prit le plus de difficulté (7 ou 5) devient l'incarnation de l'Énergie et gagne le Domaine de l'Eau.

Interlude

Une fois de retour à la civilisation, Zeus réapparaît aux Scions. Ce dernier est chagriné du manque de chance. Il leur dit aussi que Damblla leur en veut d'avoir fait échouer son plan et qu'il est trop risqué que les dieux connaissent le lieu de la nouvelle cachette de la jeune Mary. Il leur dit de choisir alors eux-mêmes un lieu et de s'y retrancher jusqu'à ce que l'on sache quel est le rôle de Mary.

Les Scions doivent alors choisir un lieu. Mary accepte de les suivre et si Hélène est encore vivante, elle veut les suivre. Parmi les sœurs survivantes, la moitié repart mais les autres veulent suivre les Scions car ils sont, pour elles, des envoyés de Dieu.

Voici les différentes cachettes que chaque Scion peut proposer :

- Yukiho Masabe (Scion d'Amateratsu) connaît l'emplacement d'un ancien monastère bouddhiste au Japon.
- Assoun Razda (Scion d'Atoum-Ré) connaît une ancienne forteresse dans le désert qui gardait une oasis aujourd'hui asséchée.
- Matt Grand, (Scion de Huitzilopochtli) a des contacts dans les FARC de Colombie et peut faire disparaître tout le groupe.
- Gunter Mardehn (Scion d'Odin) a un petit cabanon en Norvège, près dans un fjord, isolé du reste du monde

- Mike Ashcroft a de la famille qui tient un restaurant sur une route perdu dans le vaste réseau routier américain.

Cependant les Scions qui sont déjà des Incarnations d'Ahura Mazda voient leurs propositions rejetées car pas assez sécuritaires (chacun le ressent comme ça). Le Scion dont le lieu aura été choisit devient l'incarnation de l'Ordre et gagne le domaine de Gardien.

Entracte

Normalement, 5 ans vont passés entre la fin de l'acte 3 et l'acte 4 et Mary aura 18 ans. Cependant si vous insérez ce scénario dans votre campagne, vous pouvez compter juste un ou deux mois de repos avant de passer à l'Acte 4. Pendant ce temps, les Scions et les mortels qui les ont suivit vivent retrancher et quasiment coupé du monde extérieur. Voici les événements qui se passent entre 2009 et 2014.

Le Destin des Scions

Yukiho Masabe

Après 4 victoires consécutives au championnat japonais d'Arts Martiaux, mlle Masabe a abandonné à la demi-finale de sa 5^e participation et n'a jamais donné de nouvelle depuis. Elle entre dans la Légende comme l'Invaincue et devient un modèle pour de nombreuses jeunes filles dans le pays.

Assoun Razda

La nouvelle de la disparition du prince fait aussi le tour du monde. On le croit mort ou retiré dans le désert pour méditer ou recevoir la parole de Dieu. D'autres pensent qu'il a rejoint de Jihad Islamiste. On le dit vivant des aventures tels un super-héros.

Matt Grand

Rien n'est officiel mais il est porté disparut. Les autorités militaires n'ont jamais retrouvé son corps et on le pense dans l'un des camps de prisonniers des FARC. Ces derniers nient, bien sur, l'avoir. Une autre théorie dit qu'il a trahit et qu'il vit royalement avec l'argent de la drogue.

Gunter Mardehn

Les journalistes du monde entier le saluent pensant qu'il a été tué en Afghanistan ou bien enlevé par les Talibans qu'il essayait de contacter. Ses reportages sont sur tous les écrans et il devient une icône de la liberté de la presse dans le monde.

Mike Ashcroft

La disparition de l'acteur après le tournage de Charlie's Angel 3, a rendu le film encore plus épique. On le compare à Heath Ledger et son Jocker. Le film devient l'un des films les plus rentables de l'histoire du cinéma. Un oscar est décerné à titre posthume. On lui met même une étoile sur le boulevard d'Hollywood malgré sa disparition.

Les restes du monde

- Une fois que les Scions connaissent leur destin voici comment tourner le monde.
- La Russie a connu une vague de criminalité et de violence jamais atteinte.
 - Les Etats-Unis ont dut rappeler rapidement leurs troupes d'Irak et d'Afghanistan car cela coûtaient trop au vue de la crise financière.
 - crise financière qui est devenu une crise économique à travers les pays développés.
 - Avec le départ des troupes américaines, l'Iran a put mettre des gouvernements qui lui étaient inféodés Le pays est devenu le maître de la région et l'Islamisme radical s'est encore plus accentué.
 - Pour endiguer ses difficultés économiques, le japon a tenté de ralentir la croissance chinoise. L'ayant mal pris les deux pays s'affrontent économiquement.
 - Avec la faiblesse des Etats-Unis, la Corée du Nord à envahit le sud et impose son régime de terreur.
 - le bouleversement climatique s'accroît et les famines sont encore plus nombreuses. En 2014, on note le plus bas taux de croissance démographique depuis la fin de la Seconde Guerre, proche de 0.

La vie au jour le jour

Durant les années qui ont passé, les Scions ont vécu certains événements. Certains ont put se mettre en couple avec l'une des Sœurs (qui au fur et à mesure ont abandonné leurs vœux), voire avec Hélène. Cette dernière accepterait de se mettre en coupe avec Yukiho. Mary a put tomber amoureuse d'un scion qui s'est révélé héroïque.

Si l'un des Scions a prit le temps d'étudier le Zoroastrisme, il connaît alors les 7 aspects (Ordre, Dévotion au Sacré, Énergie, Justice, Immortalité, Esprit Saint et Esprit du Mal). Il peut alors reconnaître les aspects sur chacun des Scions qui l'incarnent, mais découvrir qu'il en manque.

Les aspects

A ce moment du scénario, parmi les 7 aspects du Zoroastrisme, voici ceux qui sont maintenant dans l'Ichor des Scions (au même titre que les Domaines de Panthéons).

- Justice pour le Scion qui le plus défendu Mary lors de l'attaque des Shinobi
- Dévotion pour le Scion des loas (de Damballa ou de Legba)
- Énergie pour le Scion qui aura le plus aidé les sœurs lors de l'effondrement du monastère (si vous n'avez pas joué cet acte, donnez l'aspect à celui qui aura été le plus solidaire ou avec le meilleur esprit d'équipe)
- Ordre pour le Scion où l'on aura choisit sa cachette

Les 3 derniers aspects (Immortalité, Esprit Saint et Esprit du Mal) seront attribués lors de l'Acte 4.

Acte Quatre : au pays des Ayatollahs

Cet acte survient normalement 5 ans après l'Acte 2 ou 3, ou quelques mois si le scénario est inséré dans une campagne.

Mary fait de plus en plus de cauchemars qui l'emmènent en Iran. Elle y voit les persécutions des musulmans et ressent leurs douleurs. A un moment, elle a peur de s'endormir et risque la dépression. Son pouvoir est toujours latent, elle n'a développé aucun talent surnaturel.

L'un de ses cauchemars récurrent montre une montagne où se cache un monstre qu'elle n'aperçoit jamais et qui l'a tue.

Le **mont Damāvand** (en [persan](#) : دماوند, *Damāvand* ou *Demavend*) est le sommet volcanique semi-actif le plus élevé de l'[Iran](#). Culminant à 5 671 m, il est situé dans la chaîne de l'[Elbourz](#), à 66 kilomètres au nord-est de [Téhéran](#). La montagne est également connue sous le nom de *Donbavand*. Le sommet est situé à proximité de la côte sud de la [mer Caspienne](#), dans le département d'[Amol](#), province du [Mazandaran](#). La dernière éruption de ce volcan remonte à 7 000 ans. La ville la plus proche est [Rineh](#), au sud de la montagne.

Le mont Damāvand a une place particulière dans la [mythologie iranienne](#). Dans des textes et plus généralement la mythologie [zoroastrienne](#), le dragon à trois têtes [Aži Dahāka](#) était enchaîné au mont Damāvand, condamné à y rester jusqu'à la fin du monde. Dans une version plus tardive de la même légende, le tyran [Zahhāk](#) était également enchaîné dans une grotte du mont Damāvand après avoir été battu par [Kāveh](#) et [Fereydūn](#).

Dans le [Šahnâme](#), la montagne aurait des pouvoirs magiques.

Dans la poésie et la [littérature iranienne](#), le Damāvand est le symbole de la résistance aux souverains étrangers. [Mohammad Taqī Bahār](#) a par exemple écrit un célèbre [qasideh](#) appelé *Damāvand* :

L'ascension : Il y a au moins seize itinéraires connus. Le plus populaire est la voie sud, qui dispose d'un camp à mi-parcours à une altitude de 4000 m. L'ascension la plus longue est celle par le nord-est. Deux jours sont nécessaires pour gagner le sommet à partir du village de Nāndal en passant une nuit au refuge de Takht-e Fereydoun (4300 m). La voie ouest est célèbre pour les vues qu'elle permet au coucher du soleil. Cette voie dispose d'un autre refuge à deux étages construits récemment, appelé [Sīmorgh](#).

Tout indique que les Scions doivent donc y emmener Mary.

Scène Un : le culte secret

Lieu

Plus les Scions s'approchent de l'Iran, plus Mary se sent bien mieux, ce qui indique qu'ils ont fait le bon choix.

A leur arrivée en Iran, un chauffeur, Hassan, les attend, ce dernier ne paie pas de mine et les attend avec un camion un peu pourri. Il dit qu'il est là de la part de Taqī Achmaïde (qui est en fait l'oncle d'Hélène). Si les Scions acceptent de le suivre, il les conduit à l'arrière d'une boutique de souvenirs dans la vieille ville de Téhéran.

Si par contre, les Scions se méfient et refuse de le suivre, Hassan leur indique l'adresse. S'ils acceptent d'y aller, alors la scène continue, sinon passez à la scène deux.

Interaction

Quand les Scions arrivent à l'arrière-boutique, ils y découvrent une demi-douzaine de familles qui vit caché, car tous pratiquent le mazdéisme. Leur chef est Taqī Achmaïde, l'oncle d'Hélène. Ils vivent leur religion et seraient heureux s'il n'y avait pas le régime répressif de la charia.

A un moment, Taqī va emmener Mary pour une séance de méditation pour la préparer à sa destinée de messie, car il est au courant. Pendant ce temps, les autres Scions pourront profiter de l'hospitalité des mazdéens.

Action

A un moment, les gardiens de la révolution, qui sont la police secrète du régime Iranienne, interviewent dans le quartier et vont foncer dans le repaire des mazdéens. Les soldats n'hésitent pas à tirer sur les femmes et enfants, si ces derniers s'enfuient.

Taqi demandent aux Scions de fuirent avec Mary et d'aller au mont Damāvand pour qu'elle puisse accomplir sa destinée.

GARDIEN DE LA REVOLUTION, Bidasse, Scion Héros, page 288

C'est aux Scions de choisirent de fuir ou d'aider des mazdéens à fuir en combattant les Gardiens de la Révolution. Dans tous les cas, il faut qu'ils parviennent à fuir.

Scène Deux : les deux héros millénaires

Lieu

Les Scions peuvent soit allé en hélicoptère mais devront atterrir près d'un refuge ou monter par un itinéraire. Donc a un détour de l'ascension, les Scions rencontrent un individu typé perse habillé de haillons mais de vieille facture. Il se présente comme étant Kaveh. Ce dernier les conduit dans une grotte dissimulée dans la montagne.

Kaveh le forgeron (کاوِه آهنگر en [Persan](#), "Kawa" en [Kurde](#)) est un personnage mythique de l'ancien Empire [Mède](#) et [Perse](#) qui mena une révolte populaire des Iraniens contre un horrible roi, [Zahhak \(Dhaka\)](#). Son histoire est racontée dans le poème épique du [X^e siècle](#) intitulé [Shahnamah](#) du poète [Ferdowsi](#).

Kaveh est le seul personnage mythique qui oppose une résistance à une puissance régnante étrangère en Iran. Après avoir perdu 17 de ses fils pour les serpents de [Zahhak](#), il se rebelle contre ce despote régnant sur l'[Iran](#). Il rassemble le peuple pour renverser le roi tyran et chasser son règne millénaire. Son combat est symbolisé par [Derafsh Kaviani](#), qui est une lance ornée de son tablier de forgeron (une bande de cuir). Sous cette bannière il a appelé les iraniens à mettre fin à la tyrannie, et à ramener [Fereydoun](#), fils d'[Abtine](#), descendant de [Jamshid](#), pour restaurer le trône des rois perses. Lors de l'assassinat d'[Abtine](#) par [Zahhak](#), son fils [Fereydoun](#) n'avait que trois ans, et il s'était réfugié dans le Mont [Alborz](#) avec sa mère [Faranak](#). Le peuple se regroupa derrière Kaveh Ahangar et alla chercher Fereydoun dans sa forteresse à l'âge de seize ans, pour livrer le plus terrible des combats pour vaincre [Zahhak](#). Après la bataille, le peuple victorieux décora la bannière de Kaveh de bijoux. Ce drapeau est devenu le symbole de l'indépendance de l'[Iran](#), de la résistance et des luttes révolutionnaires des masses laborieuses contre les tyrans et les envahisseurs.

[Jashn-e mehregan](#) est la célébration de la victoire de [Fereydoun](#) sur [Zahhak](#) ; c'est aussi le moment où les pluies d'automne commencent à tomber. Aussi chaque année le jour de *Nowrooz* (jour de l'an Iranien), le 21 mars du calendrier chrétien, au [Kurdistan irakien](#), les Kurdes font une représentation théâtrale de cette histoire de *Kawa i Asgar* (Kaveh le forgeron).

Interaction

Dans la grotte, les Scions peuvent y rencontré Fereydoun.

Fereydoun est un roi [iranien](#) mythique et un héros symbole de victoire, de justice, et de générosité dans la [littérature persane](#). D'après le [Shahnamah](#) de [Ferdowsi](#), Fereydoun était le fils d'Abtine et un des descendants de [Jamshid](#). Fereydoun, avec [Kaveh](#) s'est révolté contre le roi tyrannique [Zahhak](#) et a pu le battre et l'arrêter dans les monts [Elbourz](#). Après cela, Fereydoun est devenu roi d'après la légende, et régna sur le pays pendant près de 500 ans (d'après le [Zend-Avesta](#)).

À la fin de sa vie, il partagea le royaume entre ses trois fils, *Salm*, *Tur* et *Iraj*. Iraj était le fils le plus jeune et le préféré de Fereydoun, et il hérita de la partie préférée du royaume de son père, l'[Iran](#). Salm et Tur ont hérité de l'[Asie mineure](#) et de l'[Asie centrale](#) respectivement. Cela fit croître l'envie des frères d'Iraj et les encouragea à le tuer.

Après le meurtre d'Iraj, Fereydoun mit sur le trône le petit fils d'Iraj, *Manouchehr* avant son décès. La tentative faite par Manouchehr de venger le meurtre de son père marque le début des *guerres Turo-Iraniennes*. Ses successeurs furent les derniers [Pichdadiens](#). On a longtemps cru voir dans Fereydoun l'[Arbacès](#) des Grecs : depuis, quelques savants ont combattu cette opinion.

Ensemble, ils invitent les Scions à boire le thé. Ils expliquent qu'ils surveillent la prison du dragon Zahhak.

Zahak, Zahhak, Zahak-e Tāzi aussi connu sous le nom de **Bivar-Asp**, qui signifie "*celui qui a 10,000 chevaux*" en langue [pahlavi](#) (moyen persan (en [avestique](#) *Āži-Dahāk*) est un personnage mythique de la [Perse](#) (Iran) antique.

Zahak, traduction en pahlavi de l'[Avesta](#) personnifie le serpent Azhi Dahaka qui est le mal incarné, sévissant à Bawru ([Babylone](#)). Zahak est représenté par un homme avec deux têtes de serpent lui poussant sur les épaules où il a été embrassé par [Ahriman](#); "la tête humaine dénote l'homme physique, et les deux têtes de serpent le principe manichéen dual -- le dragon et le serpent étant tous deux des symboles de sagesse et de pouvoirs occultes" (TG 333). Pour garder les serpents calmes, il devait les nourrir avec des cerveaux humains. Chaque jour un certain nombre de personnes étaient tuées et leur cerveau était donné aux serpents. [Kaveh](#), après avoir perdu 17 fils qui ont été tués pour satisfaire l'appétit des serpents, eut soif de justice et de vengeance, s'est rebellé contre Zahak et obtint le support du peuple. Au même moment, le prince [Fereydoun](#), avec le support de Kaveh, chassa Zahak du trône. Zahak usurpe le trône du roi [Jamshid](#) (Yima) et après mille ans de règne est vaincu. Mais Zahak ne pouvait être tué; il fut attaché au [Mont Damavand](#), où il restera attaché jusqu'à la fin du monde, moment auquel il serait délivré puis tué par Keresaspa.

Fereydoun dit que Mary est l'incinération de Keresaspa qui doit tuer le Dragon Zahhak. Cependant pour y parvenir il faut que tous les aspects d'Ahura Mazda doivent être en présence de Mary.

L'aspect de l'immortalité doit se révéler par le sacrifice. Un des Scions qui n'a pas encore d'aspect, doit combattre seul le Dragon et mourir en le faisant. Ainsi sa Légende sera deviendra immortelle du fait de son sacrifice.

Si vous jouez en campagne et que vous ne voulez pas qu'un de vos Scions meurt ou si vous n'avez pas 6 Scions autour de la table de jeu, Fereydoun prend alors cet aspect, il ira avec les Scions et mourra en combattant seul le Dragon.

L'aspect de l'Esprit Sain est celui de non-violence et du sacrifice. Pour le Scion qui va revêtir cet aspect, il ne devra pas participer au combat avec les autres contre le Dragon.

Si vous n'avez pas 6 Scions autour de la table de jeu, Kaveh prend alors cet aspect, il ira avec les Scions et ne participera pas au combat même en ayant laissé Fereydoun mourir.

L'Esprit du Mal lui est incarné par le Dragon.

Une fois que Fereydoun a dit tous ce qu'il savait aux Scions, l'ancien roi perse les conduit au cœur du volcan où le Dragon les attend.

Scène Trois : dans l'antre du Serpent

Lieu

La prison de Zahhak est le cratère du volcan. Il n'y a pas de magma en fusion, juste un parterre de roche. Le Dragon tente de briser les parois de sa prison mais en vain.

Action

Le Scion qui doit revêtir l'aspect de l'immortalité doit faire un combat seul contre le Dragon. Une fois celui-ci mort, les autres sauf un peut aller au combat. Le Scion de l'Esprit Sain ne doit agir contre le Dragon mais il peut utiliser l'action Attaque Coordinée.

Au moment du combat contre le Dragon par les Scions, Mary devient l'incarnation d'Ahura Mazda et transmet une partie de son pouvoir à ses aspects (sauf celui du Mal), tous les dégâts que font les Scions sont Critique pour ce combat.

DRAGON ZAHHAK, prenez le profil du Dragon Xiuhcoatl, Scion Demi-Dieux, page 235

Si les Scions ne suivent pas les instructions, s'ils refusent le sacrifice ou si le scion refuse de ne pas combattre, alors Mary ne pourra leur donner son pouvoir et devront vaincre le Dragon juste avec des Graves ou des Superficiels.

Conclusion

Une fois le Dragon vaincu, les Scions et Mary peuvent repartir.

Si vous avez joué ce scénario en one-shot, la partie s'arrête alors que les Scions ressortent à la lumière du jour devant un avenir incertain.

Si vous avez inséré ce scénario dans votre campagne, c'est à vous par la suite de décider de la suite de événements. Les Scions deviennent des agents d'une autre force, celle d'Ahura Mazda et cela peut entraîner un conflit avec leurs parents.

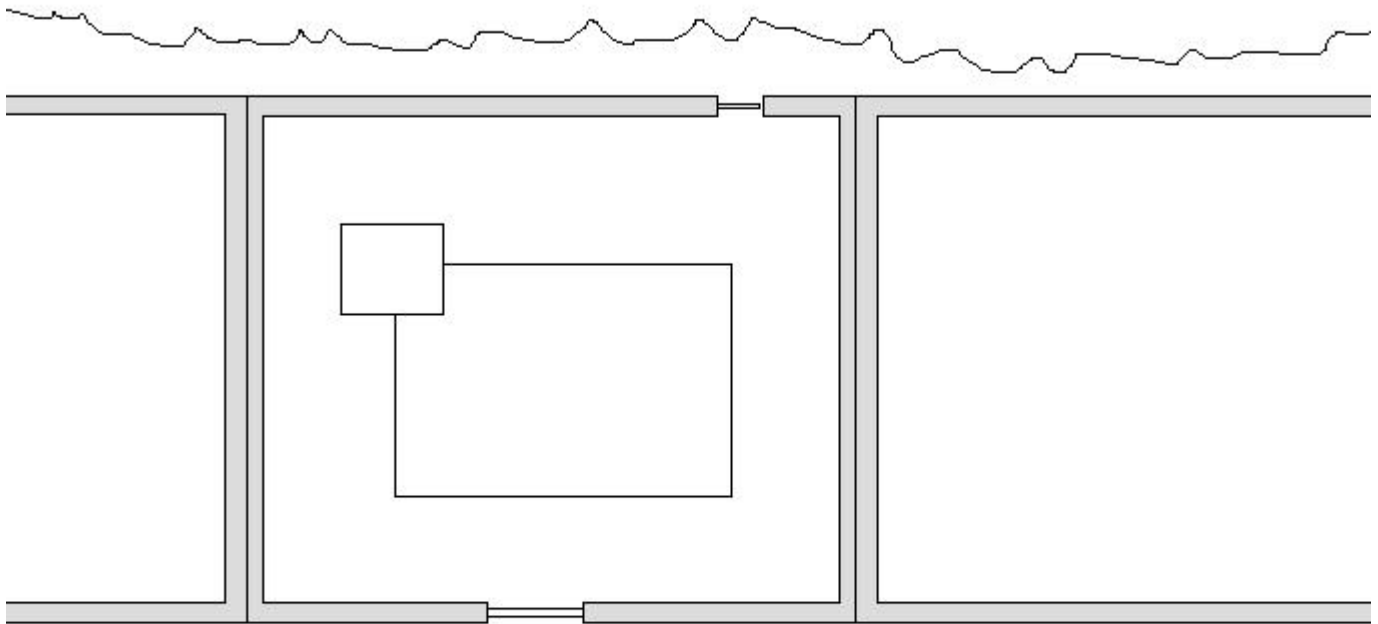
Mary peut devenir à la fois une cible pour les Titans et les Dieux car elle peut entraîner une vague de conversions à une nouvelle religion car elle accomplira des miracles.

Ou alors Mary et les Scions se séparent et chacun va vivre son destin de son côté.

Annexes

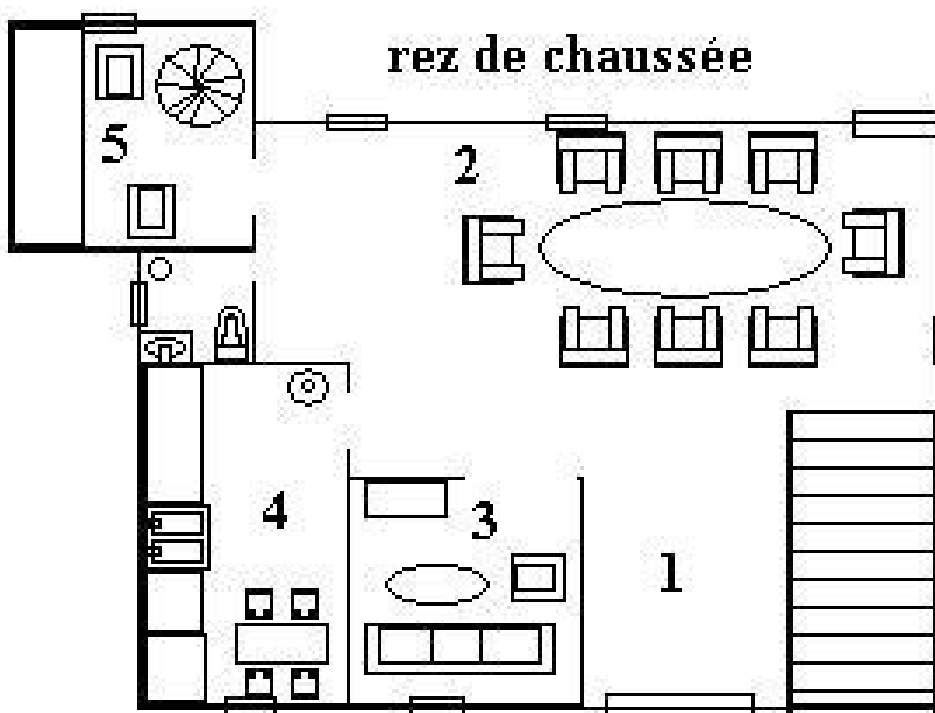
Extérieur de la maison d'Achmaïde

Bosquée

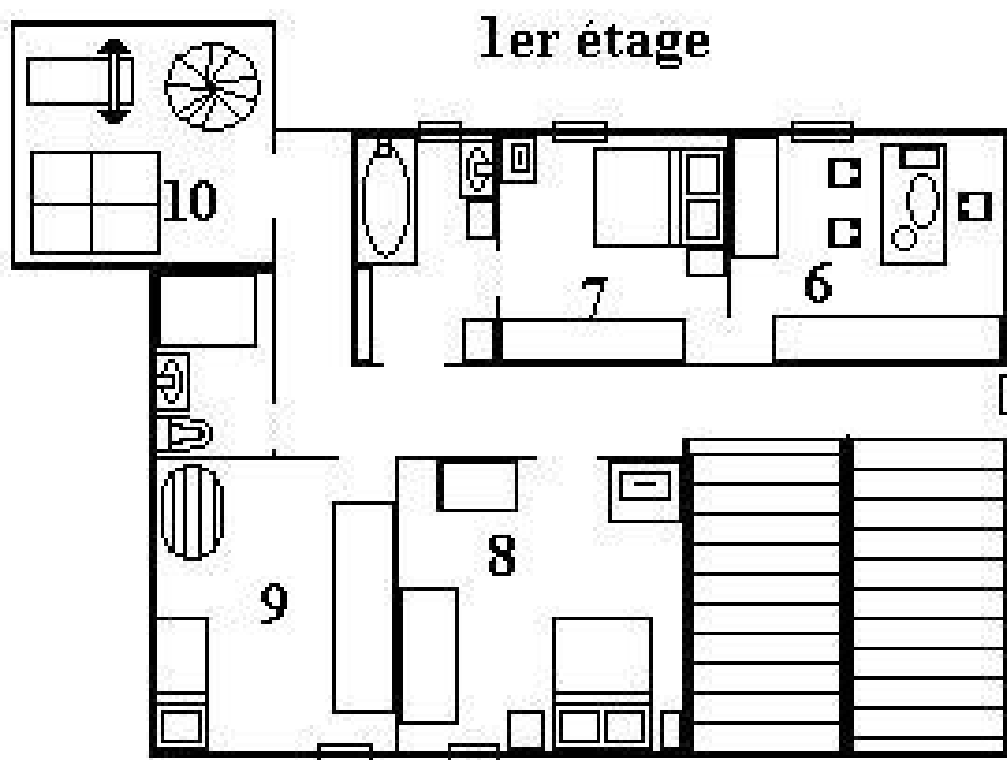


Route

RDC de la maison

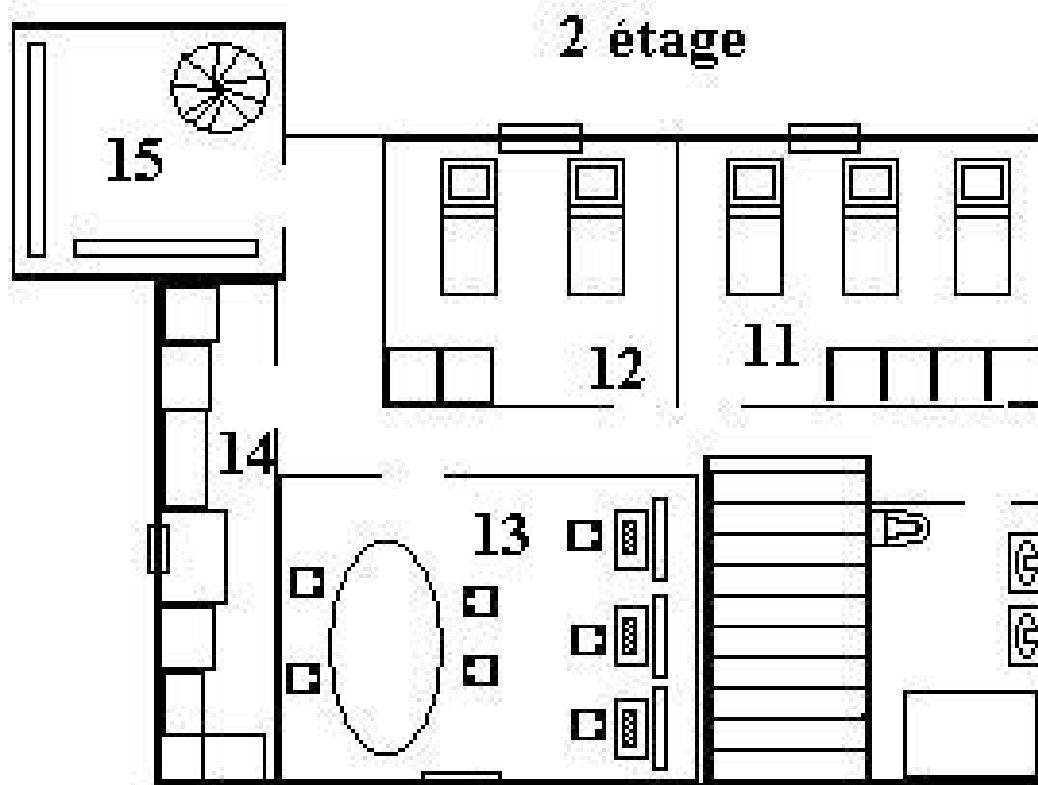


1^{er} étage de la maison



+

2^e étage



AMAZONES (dont Sonia et Hélène)

Attributs : Force 5, Dextérité 5, Vigueur 5, 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 : 7

Attaque :

Etreinte : précision 9, dégâts 6S, VD de Parade -, Inertie 6, P

Mains nues, légère : précision 10, dégâts 5S, VD de Parade 4, Inertie 4

Mains nues, lourdes : précision 8, dégâts 9S, VD de Parade 3, Inertie 5

Desert Eagle : précision 9, dégâts 6G, Inertie 5, P

Poignard : précision 10, dégâts 6G, VD de Parade 4, 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

MARY

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

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

Engagement : 6

Attaque :

Etreinte : précision 7, dégâts 4S, VD de Parade -, Inertie 6, P

Mains nues, légère : précision 8, dégâts 4S, VD de Parade 5, Inertie 4

Mains nues, lourdes : précision 6, dégâts 7S, VD de Parade 3, Inertie 5

Absorption

0G / 3S

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

VD Esquive 4

Volonté 5

NONNES ORTHODOXES

Attributs : Physique 2, Charisme 3, Manipulation 2, Apparence 2 à 4, Perception 3, Intelligence 2, Astuce 2.

Compétences : Athlétisme 1, corps à corps 1, culture 3, discrétion 1, Intégrité 2, lancer 1, médecine 2, présence 1, résistance 1, vigilance 1.

Engagement : 3

Attaque :

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

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

Mains nues, lourdes : précision 2, dégâts 7S, VD de Parade 1, Inertie 5

Absorption

0G / 2S

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 2

Volonté 6

SŒUR BENEDICT (Sorei)

Nature : Ange gardien

Attributs : Force 1, Dextérité 2, Vigueur 2 ; Charisme 4, Manipulation 2, Apparence 2 ; Perception 4, Intelligence 3, Astuce 3

Vertus : Courage 3, Expression 2, Intellect 2, Piété 4

Compétences : Animaux 1, Artisanat (cuisine) 4, Athlétisme 1, Culture 1, Discrétion 2, Empathie 5, Intégrité 4, Occultisme 1, Présence 4, Survie 1, Vigilance 3

Pouvoirs surnaturels :

Foi : grâce à sa foi, elle peut repousser les Géants, mais elle ne peut lutter contre la puissance du Titan.

Engagement : 6

Attaques : -

Absorption : 0G/2S

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

VD d'esquive : 3 **Volonté :** 6

Légende : 2 **Points de Légende :** 4

Notes : Sœur Bénédicte ne peut plus quitter le monastère, elle y est liée pour l'éternité et son âme sera détournée en même temps qu'avec le monastère.