

*Campagne Seigneurs des Océans*

# Le palais Abyssal

Ce scénario d'introduction pour Scion : Héros va les entrainer dans les profondeurs de la mer vers le palais d'Agwé dans la mer des Caraïbes.

## Introduction

Dans cette introduction j'ai créé une civilisation pour le monde sous-marin autour des sirènes et des tritons. J'ai choisit aussi un Titan Aztèque comme antagoniste ainsi qu'une Engeance qui lui sert d'homme de main.

## La Cité sous-marine d'Eltion

Au plus profond de l'océan, les Sirènes et les Tritons sont l'espèce intelligente du fond des océans. Ils existent depuis des milliers d'années avant l'homo sapiens et ont créé une civilisation sous-marine. Cependant du fait de l'environnement aquatique, ils n'ont put atteindre un niveau technologique comparable à celle de l'espèce humaine et son resté à un niveau sociétale équivalent à l'Antiquité (c'est dire fonctionnant en Cité État mais regroupé en empire, comme le fut Rome en sont temps).

En ne se contentant que des ressources de la mer (suffisantes pendant des milliers d'années), les Sirènes et Tritons vivaient de façon confortable avec une économie équivalent à celle des chasseurs-cueilleurs. Leurs interactions avec l'espèce humaine a toujours été très limité (les rares cas de rencontres sont devenus des légendes).

Enfin c'est le matriarcat qui a toujours été le mode de gouvernement, avec une reine Sirène à sa tête et un roi-consort Triton. Les Sirènes sont des citoyennes de premières ordres et les Tritons passent après dans la hiérarchie. Mais leur société fonctionnait très bien comme ça.

Cependant, au moment de l'industrialisation de l'espèce humaine, les bouleversements ont entraînés des répercutions dans les fonds sous-marins. Avec plus de pollution et moins de nourriture, les Sirènes et les Tritons se sont retrouvés au bord de la famine. Ayant conservé leur mode de vie pendant des générations, ce peuple s'est retrouvé désarmés quand les hommes ont acquis la capacité de détruire l'environnement terrestre.

Les autorités et en premier lieu, la Reine, ont cherché des solutions et certaines ont été mise en avant comme la mise ne place d'élevage ou de culture. Cependant un fort courant conservateur et anti-humain empêcha la société d'évoluer dans ce sens et la situation s'est dégradée avec les décennies.

C'est dans les années 1950 que le peuple sous-marins connus ses premières disettes et les factions politiques (qui chacune avait une solution bien à elle) se multiplièrent. L'unité politique du Matriarcat en fut brisée et des premiers affrontements entre factions se résolvaient dans la violence.

La Reine et les Conseillères Sirènes décidèrent de répondre par la force pour rétablir l'ordre. La plus important des Factions d'opposition était le Groupe Léviathan, mené par des Tritons qui prônait une guerre contre le monde des hommes et une plus grande égalité entre Sirènes et Tritons. Pour appuyer leurs actions, il n'hésitèrent pas à employer des méthodes brutales.

La répression par les Sirènes entraîna une cristallisation des relations entre les deux sexes du peuple sous-marins. Le gouvernement entama une propagande visant à rejeter toutes les fautes sur le Groupe Léviathan et par extension les Tritons. Grâce à cela, les Factions pro-sirènes se rallièrent à la Reine. Les Tritons, moins bien organisés que les Sirènes furent donc les victimes de cette politique qui eut le mérite de ramener la stabilité politique dans le royaume aquatique, notamment avec l'aide d'Agwé, le Loa de la Mer et amant de la Reine.

Au point culminant de la reprise en main par les Sirènes, les Tritons, coupables de trahison (ayant travaillé de près ou de loin avec le Léviathan, furent chassés des Cités sous-marines. Les Tritons, sous la direction de l'ancien roi-consort Maximio, se dispersèrent dans les océans du monde. Des bandes de Tritons rebelles harcèlent de temps en temps les Cités, mais elles n'ont que peu d'impact.

Avec une réduction aussi drastiques de sa population, le peuple sous-marin sortit de sa crise de subsistance.

## L'ennemie

Encore plus en profondeurs que les océans, git une Titan qui tente de briser ses chaînes. Malinalxochitl (Titan aztèque) apparue au sein de l'Océan Atlantique où elle recouvre ses forces.

Sa légende parle d'elle comme est une divinité de la mythologie aztèque, sorcière maléfique ayant pouvoir sur les serpents, scorpions et insectes du désert. Elle est la sœur du dieu de la guerre et du soleil Huitzilopochtli, protecteur et guide des Aztèques. Pendant leur migration depuis Aztlán jusqu'à Tenochtitlán, les Aztèques qui avaient supporté sa terreur en raison de sa parenté avec Huitzilopochtli, demandèrent à leur dieu patron de s'en débarrasser. Elle fut ainsi abandonnée lors de son sommeil sur instigation de son frère. Elle fonda alors Malinalco avec ceux de son calpulli (peuple) et eut un fils, Copil, qui tenta sans succès de se venger de Huitzilopochtli et des Aztèques.

En fait, elle fut chassée dans le Monde Inférieur comme tous les Titans.

Copil, lui, se cacha dans le Monde terrestre pour échapper à Huitzilopochtli jusqu'à ce que sa mère réapparaisse. Il vécut caché pendant des siècles, jusqu'à ce qu'il reçoive l'appel de sa mère. Grâce à ses pouvoirs du domaine de l'eau, il a put la rejoindre au cœur de l'océan. Cependant Malinalxochitl est encore entravé par l'écorce terrestre. Elle a réfléchi à un plan pour accélérer son évasion et amené avec elle son armée d'Engeances.

Comme les édifices religieux des anciens panthéons sont souvent des portails qui mènent aux Mondes Inférieurs, Malinalxochitl désire créer un super-portail qui lui servirait d'ouverture. Pour cela elle a besoin d'une grande quantité d'artefacts provenant de ces différents lieux de pouvoirs.

Copil, avec ses contacts sur Terre, apprend quand l'un de ces fameux artefacts prend la mer pour y être déplacé. Sa mère est parvenu à commander les calmars géants et elle a créé plusieurs Kraken, sur le modèle grec. Ses serviteurs coulent le navire en question pour que les matériaux divins puissent être utilisé par la Titane.

Cependant ensuite pour récupérer les objets dans les épaves ses minions ne sont pas adaptés. Copil a donc prit contacte avec les Tritons exilés et leur chef Maximio. Ce dernier a accepté d'aider Copil et sa mère s'il l'aidait à se venger des Sirènes, ce qu'ils acceptèrent. C'est donc une armée de Tritons, de Calmars et de deux Kraken, commandé par un Scion Demi-dieu (Copil) qui attaquèrent Eltion la capitale de la civilisation des Sirènes.

Après une fulgurante et éclatante victoire, les Sirènes furent réduites en esclavages et Maximio devient le nouveau souverain des océans. Les Tritons du monde entier se rejoignirent à ce nouveau royaume. Le roi-consort pris le titre de Stratège d'Eltion. Son but actuel est de prendre le contrôle des autres Cités pour asseoir la domination des Tritons sur les Sirènes à travers le monde.

Par la suite, Copil demanda donc des ouvriers pour récupérer les objets dans les épaves. Maximio rechigna à lui envoyer des Tritons car il a besoin de tous ses soldats. Devant son insistance, il lui a fournit un grand nombre de Sirènes pour faire le sale travail.

Copil n'a pas vraiment apprécié mais il a quand même accepté.

## L'arroseur arrosé

Cependant, la perte croissante d'objet divin à alerté les dieux des différents panthéon. Après une réunion à la ville de Las Vegas (vous pouvez insérer ce scénario après « la route est longue jusqu'aux cieux », les dieux demandèrent au loa Agwé d'enquêter mais surtout de retrouver les épaves.

Ce dernier se mis à la tâche et utilisa ses contacts dans le peuple sous-marin. Il put établir une carte précise des lieux où sont les navires.

Quand Eltion tomba aux mains des Tritons, la Reine Zarya fut interrogé par Copil qui apprit le travail d'Agwé. Paniqué du risque que les dieux retrouvent leurs biens avant qu'il ne puisse les prendre, il utilisa la Reine pour tendre un piège au Loa. Ce dernier prit alors tous les risques pour la libérer, mais échoua.

Au terme de la confrontation (qui sera développée dans un scénario ultérieur), Agwé put s'échapper mais il se retrouva amnésique sur une plage en Afrique. Copil, lui ne sait pas où lui et sa carte se trouve. Il compte donc activé les Sirènes pour prendre les artefacts.

La carte, elle est restée dans son palais dont l'emplacement est inconnu pour Copil et sa mère mais par pour les dieux.

### Le plan de récupération divin

Les dieux attendent des nouvelles d'Agwé qui dans sa dernière communication était optimiste sur la recherche des artefacts et avait parlé de sa carte. Apprenant cela, les dieux ont mis en place un plan de récupération des objets par une équipe de Scion. Comme tous ne sont pas compétent dans le Domaine de l'eau; il a été décidé de convertir un sous-marin qui pourrais aller dans les profondeurs de la mer.

Des équipes de Suivants sont entraînés pour en être l'équipage et plusieurs dieux ont mis en avant des Scions pour faire partie de cette équipe. Il s'agira évidemment des Personnages-joueurs.

Alors que le plan pour récupérer le sous-marin est finalisé, les dieux s'inquiètent de ne plus avoir de nouvelles d'Agwé, qui reste sourd à leurs appels. La première mission de ces Scions sera retrouver le Loa ou du moins sa carte.

### Le cadre de la campagne

Au cours de cette introduction, voici les éléments qui seront développés au cours de la campagne :

- pour le scénario présent, les Scions vont prendre en main le sous-marin, récupérer la carte d'Agwé, libérer la Reine de Sirène.

Les autres axes de la campagne sont :

- la recherche des épaves avec la confrontation contre les gardes, le sauvetage des sirènes et la nature particulière de certaines reliques (à déterminer au cas par cas).
- la participation dans la guerre civile que se livrent Sirènes et Tritons, auquel on peut y incorporer une dimension politique, quelle mode de vie pour se peuple quand la paix sera de retour.
- la recherche du Loa amnésique
- la lutte contre Copil, Malinalxochitl et de leurs Engeances
- la précarité de l'alliance des dieux qui veulent tous récupérer leur biens, mais qui seraient intéressés par ceux des autres.

Je vous résume les différentes idées que je veux mettre dans la campagne, ainsi vous pourrez voir quelle direction je prend et anticiper vos modifications selon votre façon de jouer.

Dans tous les cas, ce scénario est volontiers long et surtout plein d'action.

## Synopsis

### **Acte un : à la poursuite du Perle**

- Scène Un : les Scions sont convoqués à Paris par leurs parents divins pour qu'on leur donne leur mission.
- Scène Deux : une première épreuve leur ait confié dans la banlieue de Paris pour mesurer leurs talents et leur esprit d'équipe.
- Scène Trois : les Scions sont largués en haute mer pou prendre le contrôle du sous-marin ; *le Perle*. Puis une fois en leur possession, il le conduise en Grèce pour qu'il soit transformé.

### **Acte Deux : Abysse**

- Scène Un : Les Scions à bord du sous-marin vont être attaqués par des calamars géants qui patrouillent à la recherche du palais d'Agwé.

- Scène Deux : dans le palais, les Scions l'explorent jusqu'à trouver la carte, ils seront confrontés au serviteur d'Agwé.

- Scène Trois : une sirène (fille de la reine), qui s'est échappée de la cité sous-marine, arrive dans le palais. Des tritons la poursuivent et entament le combat.

### **Acte Trois : Guerre sous-marine**

- Scène Un : la sirène raconte ce qu'il s'est passé dans la cité sous-marine. Elle tente de persuader les Scions de l'aider à libérer sa mère.

- Scène Deux : les Scions pénètrent discrètement dans la cité sous-marine et libèrent la reine.

## La Prophétie

Voici ce que vous pouvez dire à un Scion qui userait de Prophétie.

### PROPHETIE

1 succès = le scion voit l'image du Roi-Consort Maximio et de Copil dans un combat contre tous les autres scions (dont lui).

2 succès = le scion voit Copil qui tue facilement tous les Scions, sauf lui car il prend le parti de la fuite.

3 succès = le scion voit la sirène Yrselia au regard diabolique et un dragon serpent derrière elle (il s'agit d'une sirène qui trahit lors de l'Acte Trois)

4 succès et plus = vision d'une conque et sensation d'importance (c'est le signe du pouvoir pour la civilisation sous-marine).

## Acte Un : A la poursuite du Perle

Au cours de cet acte, les Scions vont être convoqués par leurs parents divins pour que ces derniers leur assignent leur première mission, voler un sous-marin militaire français.

Mais avant cela, les Dieux voudront que leurs Scions leur prouvent qu'ils ont raison de leur faire confiance. Ils leur demanderont d'aller dans un bordel clandestin de Paris pour y tuer des Propétides qui s'y cachent. Une fois cette tâche réussie, les Scions seront envoyés en Atlantique pour aborder un sous-marin d'Attaque français, le *perle*.

Ceci fait, les Scions devront conduire leur navire dans une base secrète où les dieux forgeront le transformeront pour résister aux plus fortes pressions sous-marines.

### Scène Un : réunion de famille

#### *La Situation.*

Où que soit les Scions, un messenger divin (en rapport avec leur parent, comme les corbeaux d'Odin, le hibou d'Athéna) leur apporte un message. Ils doivent se rendre à Paris. On leur donne rendez-vous à une adresse bien précise : 141 boulevard Mortier (20<sup>e</sup>) qui est le bâtiment des services secrets français (ils ont certes informations s'ils se renseignent). Ils doivent y être dans deux jours après la remise du message pour 18 heures précise.

Le dieu de la guerre gaulois, Camulos est général dans ce service et se sert des ressources de la direction pour ses propres buts.

Dans le poste de vigie, avec les agents de sécurité de la gendarmerie, se trouve une jeune femme aveugle, Laurence Daguét. C'est une Scion qui possédant le Domaine de magie (Œil Grand Ouvert) peut détecter les créatures surnaturelles, dont les Scions. C'est elle qui décide qui peut rentrer ou pas (et elle fera rentrer les Scions).

#### *L'Action*

Camulos et les parents divins des Scions sont présents et attendent les Scions. Ils sont tous regroupés devant un écran tactile (comme dans James Bond). Une fois les présentations faites, c'est Camulos qui parle et qui manipule l'écran.

« **Ecran** : le SNA français, *le Perle*

**Discours** : voici le Sous-marin nucléaire français, *le Perle*. Il a été mis en service et armé en 1993 et est toujours actif à ce jour.

**Ecran** : l'Atlantique et un point lumineux au milieu de l'océan

**Discours** : nous savons que demain à 16h30, il fera surface à ce point précis sur la carte. C'est précisément à ce moment que vous devrez intervenir pour l'aborder.

*Aucune question ne sera autoriser à ce moment de l'exposé*

**Ecran** : les plans internes du sous-marin

**Discours** : son équipage est composé de 70 hommes d'équipage bien entraînés qu'il vous faudra persuader, convaincre ou contraindre à dérouter le navire.

**Ecran** : Archipel des Cyclades en Grèce puis zoom sur l'une d'entre elles.

**Discours** : vous devrez mener le SNA jusqu'à cette île grecque, Kéros, où vous attendront la plupart des dieux à l'origine de ce projet. Les dieux forgeront et leur équipe prendra possession du navire et le modifieront pour qu'il réponde aux besoins de ses futures missions.

**Ecran** : extinction

**Discours** : une fois dans notre atelier, les membres d'équipage seront envoûter pour ne plus avoir de souvenirs et renvoyés. Il vous est demandé de ne pas leur faire de mal, mais c'est vous qui aviserez.

Un hélicoptère vous mènera au-dessus du point de sortie, une heure avant. Puis vous devrez surnager le temps qu'il sorte pour l'aborder.

Il va s'en dire que vos parents attendent de vous une réussite complète de cette mission. Son importance et sa suite vous seront communiquées une fois à l'archipel des Cyclades.

Cependant, nous devons d'abord savoir si vous êtes capable de réussir une tâche de cette importance. De plus comme vous ne vous connaissez pas, nous allons vous demander de vous rendre à Sarcelles une banlieue chaude de la capitale française pour y débusquer des Propétides. Il s'agit de pétasses cannibales qui sont à la tête d'un trafic d'être humain à la fois pour assouvir leur horrible appétit mais aussi pour alimenter la prostitution parisienne.

Leur mort sera un bienfait de l'humanité. Si au cours de votre attaque, vous trouvez des victimes, conduisez-les à ce centre (il leur tend une carte avec l'adresse d'un centre social). Deux 4x4 vous attendent à l'extérieur.

*Il prend un ton impérieux, j'espère que vous n'avez pas de questions et que vous acquitterez de votre tâche. Les dieux feront signe à leur scion de se taire.* Une fois que vous nous aurez débarrassés de ces putains, vous vous rendrez à la **base aérienne 107 Villacoublay** « Sous-Lieutenant René Dorme » de l'Armée de l'air, située au Sud-Ouest de Paris à proximité de la ville de Vélizy-Villacoublay dans les Yvelines.

Là vous passerez la nuit et vous décollerez le lendemain pour aller au point de rencontre avec le *perle*. Des instructions ont déjà été transmises.

Je vous souhaite bonne chance ».

Les Scions doivent donc aller à Sarcelles à l'adresse indiquée.

Si des Scions se renseignent sur cette base voilà ce qu'ils apprennent :

La base abrite aujourd'hui deux escadrons volants :

- l'Escadron de transport, d'entraînement et de calibration (ETEC) qui a notamment pour mission d'assurer le transport du Président de la République et des autorités gouvernementales sur Airbus A319 CJ, Falcon 7X, Falcon 900, Falcon 50, TBM 700 et Super Puma ;
- l'Escadron d'hélicoptères 3/67 Parisis sur AS 555 Fennec.

Ainsi que d'autres unités opérationnelles : l'Escadrille aéro-sanitaire (ESA) 06.560 "Étampes" chargée des évacuations sanitaires et l'Escadron de soutien technique aéronautique (ESTA).

### *Les personnages*

En plus des Scions et de leur parent divin, la seule personne présente est le dieu gaulois Camulos. Il est habillé en officier de l'armée française et emploie un ton autoritaire.

Les autres dieux pensent qu'il se prend trop au sérieux. Le panthéon gaulois n'est pas le plus puissant, loin s'en faut, mais c'est ce dieu qui pouvait répondre le plus rapidement possible au besoin de sous-marin dans le cadre de leur recherche d'épaves.

Si les Scions ont l'occasion de discuter avec leur parent, ces derniers ne révéleront rien de plus excepté la grande importance de la mission et de la récompense qui viendra avec sa réussite.

## **Scène Deux : lupanar en banlieue**

### *La situation*

Les scions vont devoir tuer des Propétides (livret de l'écran, page 23) pour apprendre à se connaître et à travailler en équipe. Ils ont deux 4x4 et atteignent Sarcelles vers 22 ou 23 heures. Il n'y a pas vraiment grand monde qui est encore dehors à part des bandes de jeunes. Les Scions ne se feront pas embêter par ses bandes.

### *Le lieu*

Voilà comment est le repaire des Propétides (voir plan en annexe)

**Le remblai** est un amas de pierre, terre et morceau de béton d'un mètre de hauteur.

**Couloirs** = il y a souvent du monde, soit des clients qui attendent, des filles qui fument ou prennent l'air ou des hommes de mains qui patrouillent.

**Ap** = ce sont les appartements où sont logés les prostitués. Il y a un salon, une chambre, une cuisine, une salle de bain et un WC. Les filles logent à 5 dans chaque appartement en journée, où les filles dorment et se reposent. La nuit, les appartements sont remplis selon le nombre de client (voir même la cuisine et la salle de bain), mais il y a toujours au moins une ou deux.

**Escaliers** = ces escaliers conduisent à l'étage et au sous-sol

**Débarras** = dans ces appartements sont jetés tout ce qu'il y a en trop : de la vaisselle, des matelas usagés ou tous neufs, du matériel tombé du camion, de l'alcool, mais pas d'armes ou de drogues.

**Lo** = il s'agit des appartements des hommes de main qui dorment ici. C'est beaucoup plus propre que chez les filles. Le jour, il y a au moins 3 hommes qui dorment. La nuit, juste 1, les autres sont dehors ou en train de surveiller dans les couloirs.

**Caves** = des filles (parmi les plus drogués, malades et âgées) sont placées ici. Elles servent encore, mais les tarifs sont très bas pour ce genre de filles.

**Armes** = ici sont entreposés des stocks d'armes, de munitions et de drogues.

**P1, P2 et P3** = c'est que logent la plupart du temps les Propétides. Quand les Scions arrivent, elles sont en plein repas. S'il y a du grabuge, elles n'hésitent pas à se rassembler et à combattre s'il le faut. Deux hommes de main de confiance ont les clefs.

**Morgue** = ici sont stockés les filles mortes (overdose, maladie et battues à mort) dans des sacs et les os qui n'ont pas été mangés par les Propétides. Tous les matins, les hommes de main vont s'en débarrasser.

### *L'Action*

Elle est simple, les Scions doivent tuer les Propétides et ils ont carte blanche pour cela. Il y a au total 100 filles, 30 hommes de main, 60 clients, et les 3 engances. Les hommes de main sont complètement sous leur domination et se battront jusqu'à la mort ;

Étant donné la réputation des lieux, les voisins restent chez eux. La police n'interviendra que s'il y a une explosion ou un incendie.

Une fois, les Propétides tuées, les hommes de main restants se rendent, les clients ont certainement fui depuis longtemps et les filles sont terrifiées.

Emmener toutes les filles sera possible avec un bus dont se servaient les hommes de main. Ces derniers pourront être livrés à la police mais cela entraînera des complications jusqu'au matin.

### *Les personnages*

Les propétides : livret de l'écran Scion, page 24

Les Hommes de main : profil des voyous, scion : héros page 288

Les Filles : profil simple mortel, scion : héros page 287, avec Apparence de 1 à 3.

## Scène Trois : le sous-marin

### *La situation*

Si les Scions ont tous les moyens de voler, alors ils n'ont pas besoin de passer par la base militaire et vous pouvez passer directement à l'assaut du sous-marin.

Sinon, quand les Scions arrivent à la base militaire, tout est fait pour leur accueil. Ils sont logés dans un pavillon de la base jusqu'au lendemain. On leur demande de rentrer sans armes dans la base. Tout est stocké et leur affaire pourra être embarquée dans l'hélicoptère.

Le lendemain, ils partent et sont largués en mer au point précis de la sortie du sous-marin. Les militaires ne sont pas du tout au courant du caractère de leur mission, ils ont juste ordre de les aider.

### *L'Action*

Quand le sous-marin fait surface le premier obstacle des scions est d'entrer. Ce dernier reste une heure en surface puis replonge.

**La force.** Une force épique peut arracher une écoutille. Dans ce cas, l'équipage s'arme et tire à vue. Une fois l'équipage maîtrisé, il faudra une heure pour réparer. Cette approche est la plus violente et risque de faire perdre la vie à bon nombre de membre d'équipage. De plus, un appel radio a été envoyé et dans la demi-heure une dizaine d'hélicoptères de combat sont envoyés.

**Passage libre** (psychopompe 3), c'est le meilleur moyen d'entrer pour ensuite ouvrir l'écoutille et sans alerte personne.

**Façonnement** (terre 3), avec ce pouvoir le Scion peut créer une entrée dans le sous-marin

Une fois à l'intérieur, les Scions devront donc persuader ou contraindre l'équipage. Voici les différents moyens :

**Bénéfice du doute** : cela ne peut fonctionner que sur une seule personne et si le capitaine l'écoute, cela n'oblige pas à obéir.

**Charmeur** : ce talent permet au capitaine d'accepter de dérouter le SNA mais le second s'en mêlera et il faudra charmer toute la chaîne de commandement (6 à 7 personnes).

**Ordre** : ne fonctionnera pas, il y a trop de monde à dominer.

**Jugement + Apparition de culpabilité** : le capitaine est coupable de négligence lors d'une de ces précédentes missions mais a réussi à ne pas se faire prendre. Un scion peut l'astreindre à lui obéir pour faire amende honorable.

**Cheval** : le scion peut prendre le contrôle du capitaine

**Bonification humaine** : sur le capitaine pour qu'il puisse dérouter le SNA

**Tsugumo-gami** = ce pouvoir peut servir pour prendre le contrôle du SNA sans l'aval de l'équipage. Cependant, il est loyal à la France, mais il est prêt à suivre les Scions si ces derniers jurent de ne pas faire de mal à l'équipage ni d'agir contre les intérêts français.

Dernière tentative, prendre l'équipage en otage.

Une fois sous contrôle, les scions mènent le *Perle* à Kéros.

## *Les personnages*

Prenez le profil des bidasses (Scion : héros page 289) pour les membres d'équipage qui sont 70.

## **Acte Deux : Abyse**

Au cours de cet acte, les Scions vont descendre dans les profondeurs de la mer des caraïbes pour trouver le palais d'Agwé et récupérer une carte. Au cours de leur navigation, ils vont se battre contre des calmars géants. Puis une fois le palais trouvé, ils vont l'explorer et se heurter à son serviteur. Une fois ce dernier sous contrôle, une sirène va chercher refuge dans le palais.

C'est elle qui va leur expliquer ce qu'il s'est passé dans le monde sous-marin. Elle va aussi leur demander de libérer sa mère, la Reine.

## **Scène Un : le chantier naval**

### *La situation*

Quand enfin les scions amènent le *Perle* à l'île de Kéros, ils entrent dans un chantier naval fantasmagorique. Tous les dieux, patrons de tous les types d'artisanat se sont rassemblés ici pour créer un Argos (référence au navire des Argonautes) d'un genre nouveau, un sous-marin.

Il y a toutes sortes d'ouvriers : des Einhernjar, des Myrmidons, des zombis, des nains, des géants qui travaillent. Les scions sont accueillis par leur parent qui les félicite. Les Français sont conduits ailleurs pour être conditionnés.

Ce sont de nombreux dieux qui sont présent :

- les parents divins des scions
- Camulos, dieu de la guerre gaulois
- les dieux forgerons : Ptah, Héphaïstos, Freya, Xipe Totec, Susano-o, Gobhnios, Ogoun
- les dieux marins : Sobek, Poséidon, Quetzalcoatl, Susano-o
- erzulie (en tant qu'épouse d'Agwé)

### *L'action*

Une fois les Scions à quai, ils sont conduits à une grande salle de conférence qui donne sur le chantier où les ouvriers s'affairent à le transformer. C'est le plus gradé des Dieux qui prend la parole (à défaut Poséidon).

« Depuis un trimestre, des bateaux cargos sombrent à travers le monde. Le point de commun de tous ces navires est qu'il transportait des objets à l'effigie d'un dieu : une statue, une stèle, une arme, etc. Quand nous nous en sommes rendu compte, nous nous sommes retrouvés à Las Vegas pour en discuter et nous avons décidé d'enquêter sur ces recrudescences de navires perdus.

Nous avons demandé au seigneur des mers loa de retrouver les différentes épaves et il en a dressé une carte avec tous les emplacements. Pour aller récupérer nos biens nous avons mis nos moyens pour créer un engin capable d'aller très profondément sous l'eau pour faire des recherches. Il s'agit du sous-marin que vous avez récupéré.

Nos ouvriers sont en train de le transformer pour qu'il puisse atteindre n'importe quelle profondeur. C'est vous qui avez été choisis pour faire cette tâche. Vous serez aux commandes d'un Argos d'un nouveau genre.

Cependant, cette recherche est repoussé car Agwé à disparut. Sa femme (il désigne Erzulie) n'a plus de nouvelle de lui depuis 2 semaines.

Votre première étape sera donc de vous rendre dans son palais sous-marin et d'y récupérer la carte. Vos parents respectifs vous en diront plus. Si vous avez des questions ? »

- Où est le palais ?

A 6000 mètres de profondeur dans la mer des Caraïbes.

- Pourquoi c'est Agwé qui a fait les recherches seul ?  
Il avait déjà commencé avant la réunion de Las Vegas, il a tout simplement continué.
- Comment allons-nous manœuvrer le sous-marin sans équipage ?  
Chacun de vos parents va mettre à votre disposition un équipage.
- Avons-nous une idée sur qui les a couler et pourquoi Agwé à disparu ?  
C'est l'un des objectifs de votre mission

### *Suivants*

Une fois le briefing terminé, chacun des parents va conduire son scion rencontrer son équipage. Chacun des Scions gagne 5 en Suivants pour :

Le Pesedjet : 10 Medjaïs

Le Dodektheon : 10 Myrmidons

Les Aesirs : 5 Einherdjars

Les Atzlanti : 10 Centzon Huitznaua

Les Amatsukami : 10 Ninja

Les Loas : 25 « chevaux »

Les Nemetondevos : 10 Silodures

*Pour les profils, voir annexe*

Chacun des groupes a été formé au manœuvre d'un sous-marin, permettant donc aux Scions de pouvoir utiliser le sous-marin.

Ils ont deux semaines pour faire connaissance avec leur nouvelle équipe. Après ce laps de temps, le sous-marin est prêt. C'est aux scions de le nommer.

Alors que les Scions sont sur le point d'embarquer, on leur remet à tous ceux qui n'ont pas respiration aquatique, un casque en bronze. Avec la dépense de 8 PX, le casque permet de gagner le Domaine de l'Eau et Respiration Aquatique, ce qui leur sera utile. A ce moment du scénario donnez-leur suffisamment d'expérience pour qu'ils puissent l'acheter.

Puis en fin de compte, les Scions et leurs suivantes s'en vont dans le sous-marin.

## **Scène deux : 20 000 lieues sous les mers**

### *La situation*

Il faut 7 jours aux Scions pour arriver aux coordonnées du palais sous-marin d'Agwé. Grâce aux améliorations divines, il va plus vite que les autres SNA de sa catégorie car il file à 50 nœuds au lieu des 25 (donc 100 km/h au lieu de 50).

Cependant au moment de l'arrivée dans la fosse des caïmans, un écho apparaît sur le sonar.

### *L'Action*

Les abords de la fosse des caïmans sont infestés d'engeances de dragon auquel Agwe fait la chasse.

En premier lieu ce sont 2 échos qui se dirigent vers le sous-marin. Le système électronique amélioré permet d'avoir l'image de deux dragons-serpent marins colossaux.

Le premier va mettre 180 secondes à venir et le second, 300. Un test de d'Intelligence + pilotage cumulé de 10 personnes est nécessaire. Chaque réussite permet de manœuvrer pour 10 secondes. Il faut donc au moins cumulés

18 succès pour pouvoir être en mesure de tirer sur le premier écho. Puis il faut pouvoir se mettre en position pour le second.

Le fait de tirer une torpille sur un dragon le tue. Par contre si l'un parvint à agripper le SNA, il tentera de la couler. Pour 10 secondes d'entraves, le calmar fait un test de dégâts à 14S, le sous-marin en absorbe 8.

Pour éviter cela, les mêmes 10 devront accumulés à nouveau au moins 10 succès pour sortir de là.

Une fois ceci fait, le dragon ne pourra pas les rattraper.

Si un scion veut sortir pour combattre voici le profil du dragon

**Attributs:** Force 12, Dextérité 5, Vigueur 12; Charisme 4, Manipulation 4, Apparence 4; Perception 4, Intelligence 4, Astuce 4

**Vertus:** Devoir 3, Endurance 3, Intellect 3, Vaillance 2. Ces vertus valent pour les tatsu loyaux. Ceux qui ont prêté allégeance aux Titans remplacent la vertu du Devoir par Ambition 3, mais conservent les trois autres.

**Compétences:**

Animaux 1, Art (un au choix) 2, Athlétisme 3, Commandement 2, Corps à corps 3, Culture 4, Discrétion 2, Empathie 3, Intégrité 4, Investigation 2, Mêlée 2 (forme humaine uniquement), Occultisme 3, Politique 2, Présence 4, Résistance 5, Survie 3, Vigilance 4

**Pouvoirs surnaturels:**

**Attributs épiques:** Apparence épique 2 (Mine épouvantable, Regard du serpent), Charisme épique 2 (Charmeur, Figure édifiante), Force épique 4 (tous les talents de Scion: Héros), Intelligence épique 3 (Enseignement prodige, Mémoire parfaite, Puits de science), Vigueur épique 4 (tous les talents de Scion: Héros)

**Cuir épais:** les dragons sont particulièrement robustes et résistants, si bien qu'ils doublent les valeurs d'absorption superficielle et grave découlant de la Vigueur avant que ne soit appliquée la Vigueur épique.

**Souffle acide:** le tatsu est capable de cracher un souffle d'acide. Il effectue alors un jet d'attaque de (Perception + Athlétisme), auquel on ajoute un nombre de succès automatiques égal à sa Légende. L'acide inflige (Légende + 10) dés de dégâts graves. Dès lors que le monstre a soufflé, il doit attendre 15 secondes avant de pouvoir réutiliser cette attaque. La portée de l'attaque est de (Légende x 25) mètres.

**Vol:** le tatsu peut voler jusqu'à 320 km/heure.

**Engagement:** 8

**Attaques:**

**Étreinte:** précision 8, dégâts 13G, VD de parade —, inertie 6, P

**Griffes:** précision 7, dégâts 18G, VD de parade 4, inertie 5

**Morsure:** précision 9, dégâts 18G, VD de parade —, inertie 5

**Souffle entropique:** précision 7, dégâts 16G, portée 150, inertie 5

**Absorption:** 4C/19G/31S

**Niveaux de santé:** -0x18/Inval.

**VD d'esquive:** 7

**Volonté:** 6

**Légende:** 6

**Points de Légende:** 36

**Autres notes:** avec un peu de persuasion, un scion des Amatsukami pourrait convaincre un tatsu de ce niveau de puissance de devenir un guide à quatre points.

*Si vous avez le temps cette scène permet de tester des règles de combat sous-marin rapide. Si vous ne voulez pas vous encombrer de cette scène faites-la sauter, ou si vous préférez faire votre propre règles pour simuler des combats.*

## Scène trois : le labyrinthe

### *La situation*

Après avoir vaincu ou fuit le dragon-serpent, les Scions arrivent au labyrinthe de corail. Ils vont devoir avancer avec précaution.

### *L'Action*

Pour passer le labyrinthe (dont les Scions ont le plan), il faut faire des tests d'Intelligence + Pilotage cumulé. 6 pilotes peuvent se joindre aux manœuvres et il faut donc accumuler 15 succès toutes les minutes. A chaque échec, le sous-marin encaisse 1 dégât S (sans absorption). Chaque succès supplémentaire permet de gagner 10 secondes. Il leur faut 10 minutes de voyage pour sortir du labyrinthe.

*La aussi si vous voulez aller plus vite, vous pouvez passer cette action.*

### *Le palais*

Une fois le dédale passé, le SNA doit remonter jusqu'à une grotte sous-marine qui est à l'air libre. Ainsi tous pourront sortir du sous-marin. Le palais d'Agwe est sur un plateau rocheux auquel les Scions ne pourront avoir accès qu'avec une longue passerelle (dont le SNA est équipé), sinon à la nage. Voici le descriptif du palais.

Chaque salle est remplie d'offrandes somptueuses, allant de bouteilles de champagne et de parfum aux plats croulant sous la nourriture encore fumante. Les murs sont décorés d'effigies de béliers et de coqs, tandis que des médailles nautiques, des sextants et des astrolabes occupent les étagères, aux côtés de superbes maquettes de bateaux et de navires. Des coquillages géants regorgent de gemmes et de perles, certaines éparpillées et d'autres formant des fresques marines.

Monde entier. Ces chambres semblent avoir été apprêtées pour des dames, les miroirs, bijoux et tables de maquillage étant à portée du bassin.

La salle 9 est :

L'une des salles a des murs d'acajou et des hublots en laiton, ce qui lui donne l'aspect d'une cabine de capitaine de navire. Une large table y est jonchée de nombreuses cartes nautiques, tandis que d'autres sont rangées dans un meuble prenant tout le mur. On peut y trouver les représentations détaillées de tous les océans du Monde, ainsi que de toutes les îles, péninsules, côtes et plans d'eau salée qui ne sont pas entièrement cernés de terre. Les scions C'est aussi dans cette salle que repose la fameuse carte des épaves

## *Le serviteur*

Dés qu'un individu fait mine de vouloir prendre quelque chose, dont la fameuse carte des épaves, le serviteur d'Agwe prend possession de l'un d'eux.

Le serviteur d'Agwé préférera posséder un scion de son maître, le cas échéant. Si le groupe n'en compte pas, il cherchera un scion de La Sirène ou d'Erzulie, les deux épouses de son maître. Si ces conditions ne sont toujours pas satisfaites, il se tournera vers les scions d'autres Loa, puis vers ceux d'autres dieux des mers et en dernier recours vers ceux qui ont un don du domaine de l'Eau. Quand les négociations seront achevées, le serviteur s'en ira en infligeant trois dés de dégâts graves de plus à son « cheval », mais en lui laissant la capacité de contrôler l'eau (cf. don Contrôle de l'eau) pendant les douze prochaines heures.

Le serviteur possède 15 dés pour la possession. Pour le contrer, il faut faire plus de succès que lui en ajoutant Volonté + Intégrité + Légende.

Une fois en possession d'un individu, le serviteur demande expressément au Scion de partir. Il faut donc le persuader qu'ils sont là pour les dieux. Le serviteur sait que le travail de recherche d'Agwe est très important. S'ils font en plus référence à des dragons tués, le serviteur leur en sera encore plus reconnaissant.

## **Scène Quatre : la petite sirène**

A un moment ou un autre, les Scions entendent du bruit dans l'une des chambres. Il s'agit d'une sirène qui s'est extirpée d'un bassin. Elle commence à suffoquer à l'air libre. Il faut la remettre dans un bassin pour qu'elle survive. Elle ne peut donner d'explication car elle ne peut parler à l'air libre, cependant si les Scions veulent la remettre dans le même bassin où elle s'est échappée, elle se débattrait pour faire comprendre que ce n'est pas une bonne idée. Ils devront chercher un autre bassin.

S'ils le font quand même, elle sera capturée par 4 Tritons.

### *Conversation*

Elle se présente comme Aliona, la fille de la Reine Zarya des Sirènes. Elle vient d'échapper à la prison d'Eltion la grande cité sous-marine des Sirènes et des Tritons. Elle peut leur raconter l'histoire qui a conduit les tritons à prendre le pouvoir.

Elle demande ensuite aux Scions de l'aider à libérer sa mère.

## **Acte Trois : la cité sous-marine**

Accompagnés d'Aliona, les Scions vont pénétrer dans la cité sous-marine d'Eltion pour y libérer la Reine des Sirènes. Au cours de cet acte, les Scions vont rencontrer des sirènes réduites en esclavage mais qui préparent la révolte. Elles vont les aider à pénétrer dans le palais sous-marin. Les Scions vont être confrontés à Maximio, le Roi des Tritons et à Copil, le Scion de Malinalxochitl. Il s'agira d'un combat désespéré que les Héros ne peuvent pas encore gagner.

### **Scène un : 5<sup>e</sup> colonne**

#### *Lieu*

La cité sous-marine d'Eltion est très vaste car elle regroupait à la fois les sirènes et les tritons qui vivaient en paix. Ils étaient 100 000 il y a peu. Aujourd'hui, les Sirènes sont disséminées à travers les mers du globe pour travailler aux épaves. Des tritons les surveillent ou se préparent à la guerre et s'entraînent dans les profondeurs de la mer.

Il n'y a donc pas plus de 25 000 habitants et les rues de la ville sont bien vides.

L'architecture de la ville ressemble aux vieilles cités antiques grecques et romaines (les créatures de la mer s'en sont inspirées même si cela ne leur est pas vraiment utile, c'est à dire avec fenêtre, portes, système d'égouts, etc.).

Aliona est parvenue à s'enfuir grâce à des Sirènes fidèles qui se sont sacrifiées. Ces sirènes ont été exécutées pour l'exemple. Aliona revient en ville et retrouve ses contacts sirènes. Les Scions sont conduits (discrètement, sans le SNA) dans un bâtiment de la ville. Il y a une dizaine de sirènes. Ces dernières leur racontent que celles qui ont libéré la princesse ont été exécutées.

### *La traîtresse*

Quand les Scions arrivent, les sirènes parlent avec eux d'un plan pour s'infiltrer dans le palais et libérer la reine. Les sirènes connaissent un passage secret qui va les conduire directement aux geôles. Cependant au cours de la conversation, les Scions doivent remarquer qu'Yrselia, celle qui connaît le passage va les conduire dans un piège.

Ils pourront le savoir grâce à des Talents sociaux.

Si les Scions la démasquent, elle avouera que le passage est gardé par un dragon-serpent. Si on l'oblige à dire la vérité, elle dira qu'il existe un moyen de le contourner.

Si les Scions suivent son plan sans méfiance, les Scions tomberont dans le piège.

Quoi qu'il en soit, ce passage reste le meilleur moyen d'entrer dans le palais.

## **Scène deux : le piège ?**

### *Lieu*

Les Scions suivent des sirènes dans les passages secrets du palais. Si Yrselia n'a pas été démasquée, un dragon-serpent veille. Si par contre, ils savent comment l'éviter, ils passent directement à la scène suivante.

### *Le serpent*

Si les Scions se font attaquer par le dragon serpent qui garde ce passage. Prenez le profil d'un Couatl.

Pour éviter le dragon, il faut laisser du poivre sur son chemin. Cela sert de répulsif au dragon. Si vous trouvez cela un peu bête, vous pouvez changer cela.

### *La Reine*

Une fois les Scions dans les geôles, ils peuvent libérer la reine sans difficulté (il n'y a pas de garde). Cependant la Reine leur demande de l'aider à reprendre une précieuse conque qui est le symbole du pouvoir sous-marin. La conque est dans la salle du trône.

Si les Scions acceptent passer à la scène suivante, sinon directement à l'épilogue.

## **Scène trois : Mortal Kombat**

### *Lieu*

Les Scions pénètrent alors dans la salle de trône, où il y a juste Maximio, le Roi des Tritons et Copil le Scion de Malinalxochitl.

### *Conversation*

Si Maximio peut être influençable, ce n'est pas le cas de Copil (Légende 6). Ce que peuvent apprendre les Scions, s'ils discutent :

- C'est grâce à l'alliance de Copil que Maximio est devenu roi.
- Ce sont eux qui ont fait couler beaucoup de navire.

Ils ne doivent pas apprendre quel Titan est au dessus, ni pourquoi ils ont fait couler beaucoup de navire.



## **Itzli : épine de maguey, sacrifice martial, mutilation d'obsidienne, supplice d'obsidienne.**

### **Mystère 4**

Il ne faut pas que les Scions décident de rester se battre coûte que coûte. Copil n'interviendra que si les Scions l'attaquent sciemment et il utilisera d'abord une main légère avec des Dégâts S. Les Scions devraient comprendre qu'ils ne sont pas de taille.

N'hésitez pas à faire le sacrifice d'une sirène qui accompagne les Scions pour permettre à l'un d'entre eux d'avoir le temps de fuir.

Copil, lui, ne les poursuivra pas, il se fiche de la reine des Sirènes.

## **Épilogue**

Après leur fuite, les Scions doivent se retrouver au palais d'Agwe en compagnie de la Reine, sa fille et que quelques sirènes. Ils détiennent la conque.

Le serviteur reconnaît Zarya et invite les Scions à s'installer dans le palais pour aider la reine et accomplir leur mission (ce qui en fait une super base).

La reine va rester dans la demeure pour rechercher son époux (Agwe) et rassembler ses troupes pour combattre les Tritons.

Si un des Scions a été fait prisonnier par Copil, sa libération fera l'objet d'un prochain scénario.