

LA STATUE D'HECTELION

SYNOPSIS

Alors qu'ils sont en train de gagner un tournoi au sein de la cité de Lagash, les Héros sont envoyés par Bromos pour trouver un guérisseur, afin de sauver son héros favori, Hectelion, transformé en statue par une gorgone.

La recherche d'un guérisseur doué va emmener les PJs vers l'Empire keshe, au sein de la cour de l'impératrice elle-même. Mais le guérisseur et les intrigues de cour compliquent la tâche des Héros.

MARLYSA PASSE PAR LA CASE PRISON SANS PRENDRE 20,000 DRACHMES

Marlysa, une adepte d'Av résidant à Erigor, a demandé à Jicoros, un guérisseur piscanthrope très doué, de la prendre à son service il y a trois ans. La jeune hellène avait été impressionnée par l'efficacité de ses pharmaka, et en tant qu'adepte d'Av, la jeune fille avait tout intérêt à devenir son apprentie.

C'est donc au service de Jicoros, que deux ans plus tard, Marlysa a réussi à délivrer une pauvre âme de la malédiction d'une gorgone. Cela s'était passé dans une région reculée de l'Empire keshe. Elle avait organisé une grande cérémonie pour en appeler à la puissance d'Av. La foi sincère et profonde de Marlysa, ainsi que la cérémonie touchèrent Av qui choisit d'intervenir. Comme elle était son assistante, Jicoros veilla à s'accaparer tout le prestige de cette opération. Bientôt, la rumeur de cet exploit arriva aux oreilles du Prince héritier de l'empire, qui lui promit une vie de rêve en échange de le servir, ce que Jicoros accepta sans peine. Pour éviter que Marlysa ne le compromette lors de sa présentation devant l'impératrice, il l'a fit discrètement jeter dans une prison à Erigor, où elle se trouve encore aujourd'hui.

DANS L'ARÈNE DE LAGASH

Les Héros commencent le scénario dans l'arène de la cité de Lagash. Ils viennent de participer à une série de jeux et d'épreuves sportives, dont ils sont sortis victorieux. Toutes les autres équipes ont été éliminées. Ils sont maintenant à la dernière épreuve : l'épreuve du combat. Et lorsque l'immense porte de l'arène s'ouvre pour révéler leur adversaire, un minotaure un tantinet énervé surgit au grand jour.

Utilisez les caractéristiques du minotaure à la fin du scénario (p.7)

INTERVENTION DIVINE

Le combat terminé, les acclamations de la foule en délire disparaissent derrière un grondement, et une immense vague passe par-dessus l'arène et vient s'échouer devant les Héros. Le public est sidéré et trempé, mais personne n'est blessé. De la masse d'eau bouillonnante qui se tient devant les Héros apparaît Bromos, qui tient dans ses bras une statue de pierre.

Bromos annonce aux Héros qu'il s'agit de la statue de Hectelion, un de ses Héros favori, qui a été transformé en pierre par une gorgone vers la Dent de Fraoth. Il demande aux Héros de briser le maléfice, mais ils ne doivent pas se rendre dans la région de la Dent de Fraoth, car la région est beaucoup trop dangereuse pour eux. Là-dessus Bromos repart comme il est revenu.

LA PÉTRIFICATION

Un test de **Volonté + Pharmaka / Savant diff. 15** permet de savoir qu'il est très difficile d'annuler la pétrification d'une gorgone, car il n'y a pas de solution connue. Cependant, si les Héros se renseignent un peu auprès de personnes compétentes, ils auront vent d'une rumeur qui dit que dans l'Empire keshe, il y aurait un guérisseur qui aurait peut-être trouvé un remède, puisqu'il aurait libéré une personne de ce mal.

CAMPS ET SITUATIONS EN DÉBUT DE SCÉNARIO

NOM	MOTIVATION	S'OPPOSE À	PERSONNAGE(S) D'INTERACTION
Jicoros	Cacher son incompétence, Rester à sa place	PJs	Jicoros, médecin piscanthrope de la famille impériale
Dagur	Jouer au jeu des intrigues de cour avec Karmelan	Jicoros	Dagur, hellène, conseillère à la cour
Marlysa	Survivre, s'évader	Jicoros	Marlysa, hellène adepte d'Av, emprisonnée
Bromos	Sauver Hectelion		Lui-même
Les PJs	Sauver Hectelion		

VOYAGE VERS L'EMPIRE KESHE

Après ce qu'il s'est passé dans l'arène, tous les résidents de Lagash sont au courant que les Héros ont été missionnés par Bromos pour réaliser une quête. Quand ils se mettront à la recherche d'un bateau, s'ils n'en possèdent pas déjà un, ils trouveront sans aucun problème un marchand prêt à les y emmener. Cependant, il mettra en avant ses craintes vis-à-vis de l'Empire keshe, avec lequel la guerre s'est terminée il n'y a pas si longtemps. La ligue de l'Anduin n'a qu'une vingtaine d'années. Si les Héros ne connaissent pas l'Empire keshe et son passé tumultueux avec l'Anduin, c'est le moment de leur faire un petit cours d'histoire.

Voyager normalement en bateau de Lagash jusqu'à Erigor prend 3 semaines. Mais Bromos est du genre pressé et va créer un courant favorable au voyage des Héros, si bien qu'ils ne mettront que 5 jours pour arriver à bon port.

ERIGOR

Erigor est la plus grande ville portuaire de l'empire. On y trouve des temples dédiés à chacune des divinités. Le temple d'Av, qui est le point de départ le plus probable pour mener une enquête au sujet du mystérieux guérisseur, se trouve en dehors des murs de la ville près du fleuve Hydraote.

Le temple est tenu par :

- deux prêtresses : Sélia (nymphé) et Shiraz (samburienne)
- un prêtre : Saman (hellène)

Ils sont assistés par une dizaine d'acolytes.

Si on discute avec eux, ils affirment sans complexe que le plus grand guérisseur de tout Tylestel est le piscanthrope Jicoros, qui est au service de l'Impératrice. Jicoros a effectivement réussi une fois à annuler la transformation en pierre d'un individu qui avait été pétrifié par une gorgone. C'était il y a un peu plus de deux ans, avant qu'il entre au service de l'Impératrice Iris. Durant la discussion, l'une des deux prêtresses, Sélia, quittera la conversation pour retourner à ses activités.

Un jet de **Perception + Rhéteur diff. 13** permet de remarquer que la conversation qui tourne autour de Jicoros ne lui plaît guère.

LES DOUTES DE SÉLIA

Sélia n'aime pas Jicoros. Il faudra la convaincre un peu avant qu'elle ne parle à l'écart des oreilles indiscretes. Un don au temple d'Av sera approprié pour lui délier la langue ou bien la preuve que ses interlocuteurs sont bien des Héros.

Sélia avait une amie, Marlysa (hellène), une suivante d'Av comme elle. Elle a rejoint Jicoros, éblouie par son talent en pharmaka, pour devenir son apprentie et l'assister il y a maintenant un peu plus de trois ans. Environ un an plus tard, Sélia a appris sa mort par l'intermédiaire des parents de Marlysa, qui résident à Erigor. Elle aurait été attaquée par un lion dans le désert. Jicoros serait venu annoncer son décès à ses parents, sans laisser de pièces, comme s'il réalisait une corvée. Ce qui paraît étrange à Sélia, c'est que la région du désert dans laquelle Marlysa a semble-t-il trouvé la mort, n'est pas connue pour posséder des populations de lions. Sélia reconnaît malgré tout que Jicoros utilise une pharmaka très performante, mais de là à affirmer qu'il est le plus grand guérisseur de tout Tylestel, c'est peut-être un peu exagéré.

LE PARADIS DE L'IMPÉRATRICE

L'Impératrice est dans son paradis, visible depuis la ville d'Erigor, depuis 2 semaines. Il faut compter une heure de marche une fois sorti de la ville pour rejoindre le paradis en longeant la côte.

L'endroit témoigne d'un luxe et d'une beauté à peine concevable pour des personnes peu habituées au luxe absolu. Les bâtiments sont tous bien entretenus, les allées verdoyantes sont tirées au cordeau. Au centre de chaque petite place on trouve une statue de pierre ou de bronze, soit à l'effigie de Pso soit de l'Impératrice. Sur les murailles qui cernent le paradis au sein d'un immense carré, on peut apercevoir des gardes de jour comme de nuit. Les esclaves qui s'affairent aux multiples tâches de l'endroit sont tous propres et bien apprêtés. On croise quelques chiens, que ce soit dehors ou dans les bâtiments, apprêtés comme des aristocrates.

RÉSOS, INTENDANT DU PARADIS

Il est au courant de la venue des Héros car Bromos lui-même l'en a informé il y a une journée, en se manifestant au travers d'une fontaine du paradis. Qu'un dieu s'adresse directement à lui l'a beaucoup touché. Il vient accueillir les Héros dès leur arrivée.

Résos est quelqu'un de bienveillant, qui aura à cœur que le séjour des Héros au paradis se déroule le mieux possible. Il en va de sa réputation et de son honneur... donc de sa vie.

RENDEZ-VOUS AVEC L'IMPÉRATRICE

Dès leur arrivée, Résos vient se présenter et informe les Héros que l'Impératrice elle-même souhaite les rencontrer en fin d'après-midi. Si les Héros arrivent au paradis en fin d'après-midi ou plus tard, la rencontre aura lieu le lendemain. Ensuite, Résos accompagnera les Héros dans les luxueuses chambres qui leur sont allouées.

Laissez du temps aux Héros pour se préparer. En effet, le protocole exige que pour être reçu à une audience avec l'Impératrice, il faut être habillé dans une tenue correcte et faire une offrande digne de son statut. L'Impératrice ayant toutes les richesses qu'elle veut, il faut envisager quelque chose de peu commun : une des cornes du minotaure qu'ils ont abattu à Lagash ferait bien l'affaire par exemple.

Ce respect du protocole sert à mettre les joueurs et joueuses dans l'ambiance. En réalité l'Impératrice n'a que faire de l'apparence des Héros et de leur offrande. Elle ne leur fera aucune remarque sur ces sujets, à moins d'un acte particulièrement héroïque servant d'offrande, comme par exemple un poème louant ses qualités, avec un jet de **Charisme + artiste diff. 20**. Ce qui importe à Iris c'est de montrer à ses sujets et invités, que même les Héros et Héroïnes cherchent à s'accorder ses faveurs.

AUDIENCE AUPRÈS DE L'IMPÉRATRICE

LES MEMBRES DE LA FAMILLE IMPÉRIALE PRÉSENTS AU PARADIS

L'Impératrice Iris, samburienne

Karmelan, le Prince héritier, samburien

Dagur, Princesse écartée du trône, conseillère à la cours, hellène

En fin d'après-midi, les Héros sont accompagnés par six gardes dans la salle où siège l'Impératrice. On leur demandera de se présenter devant cette dernière ainsi que sa cour. C'est à ce moment qu'ils doivent remettre leur(s) présent(s).

La salle d'audience, qui sert aussi de salle de spectacle et de banquet, est immense. Au centre se trouve une estrade de 2m de hauteur, dont les 4 côtés sont des escaliers. Le tout est en marbre blanc veiné de noir, comme le trône sur lequel est assise Iris. Derrière celle-ci, faisant office de dossier, se trouve un bloc de marbre blanc mesurant 3m de long par 3m de hauteur par 1m de large. On peut y lire en lettres d'or incrustées dans le marbre, juste au-dessus du trône, la maxime de la famille impériale : « Ayons le courage d'être audacieux ». L'estrade est entourée par un rang de soldats.

Une fois les formalités de la présentation passées, l'Impératrice leur demandera la raison de leur présence. A la mention de Jicoros, elle dira qu'il est le meilleur guérisseur de tout Tylestel et, qu'à ce titre, sa place est à ses côtés, afin de s'occuper de la famille impériale. Elle le fera ensuite venir et lui ordonnera d'aider les Héros. Il acceptera de bonne grâce... en apparence.

Un jet de **Perception + Kleptos diff. 15** permettra de capter le regard mauvais lancé par celui-ci aux Héros.

Sur ce, l'Impératrice quittera la salle et sa cour ne tardera pas à faire de même. Un jet de **Perception + Kleptos diff. 16** permet de constater qu'il y a deux groupes de courtisans. L'héritier du trône était présent et est parti avec sa mère.

Jicoros viendra à la rencontre des Héros. Il semble passablement agacé. Il demandera avec insistance où se trouve la statue du Héros à sauver pour pouvoir l'étudier avant d'entreprendre d'élaborer un remède.

Le soir venu, les Héros sont invités à un dîner. On les informera des nombreuses activités nocturnes du paradis : plusieurs pièces de théâtre, des concerts, un concours de poésie dans le temple de Pso, etc. Les activités commencent dès la fin du repas.

La nuit venue, n'oubliez pas de faire remarquer aux Héros la population samburienne particulièrement nombreuse.

NUIT AGITÉE

LE COMLOT

Des hommes à la solde de Jicoros cacheront des plans du paradis, ainsi que des parchemins couverts de notes relatives à la relève des gardes à différents endroits stratégiques, dans les affaires des Héros pendant le dîner.

Si les Héros reviennent dans leurs appartements, jet de **Perception + Kleptos diff. 16** pour remarquer qu'on a dérangé leurs affaires : quelqu'un aurait pu fouiller leurs chambres. S'ils inspectent leurs affaires, ils découvrent les plans. A ce moment, des gardes arrivent pour les interpeller. Ils sont accusés d'espionnage. L'alerte a été donnée par un suivant du Prince héritier.

Résos interviendra et tâchera de les aider comme il peut. Il se portera garant de leur bonne foi, afin qu'ils évitent de se faire emprisonner immédiatement. Il leur demande de trouver une solution cette nuit même, afin que la rumeur ne remonte pas jusqu'à l'Impératrice.

Le capitaine des gardes leur demandera d'amener des preuves de leur innocence à leur jugement, programmé dès le lendemain matin. Il ne les emprisonne pas de suite car Résos les soutient. Mais au moindre acte répréhensible de leur part, c'est la gêle.

RENCONTRE AVEC DAGUR

Après le dîner, Dagur viendra à la rencontre d'un Héros au détour d'un spectacle ou au théâtre. Elle le met en garde contre les manœuvres de la cour. Si le Héros est tombé dans la manœuvre de Jicoros, elle en rira.

Dagur est très sympathique. Elle voit dans les Héros un moyen de mettre des bâtons dans les roues de son frère Karmelan, et cela la réjouit.

Si on lui demande son avis sur Jicoros, elle le désignera comme un pion de son frère. Elle précisera qu'elle a toujours eu des doutes sur ses compétences. Elle s'engage à soutenir les Héros s'ils découvrent quoique ce soit de compromettant vis-à-vis de Jicoros. Elle aura grand plaisir à faire tomber le pion de son aîné.

Une fois que les PJs auront été victimes du complot peut-être se tourneront-ils vers elle pour obtenir son aide, sinon un de ses esclaves viendra les chercher pour une petite audience en privé. Dagur souhaite avoir leur version des faits de l'incident survenu dans leurs chambres. Là-dessus un de ses informateurs viendra lui murmurer quelque chose à l'oreille. Elle révélera aux PJs que Jicoros vient à l'instant de quitter le palais avec cinq soldats expérimentés en direction de la ville. Elle ne connaît pas sa destination. Le groupe est suivi par une de ses espionnes samburiennes, Bânu.

LA MANŒUVRE DE JICOROS

Jicoros est incapable de délivrer une personne de la malédiction d'une gorgone. Il a monté un coup tordu aux PJs, afin qu'on ne prête plus attention à la mission que lui a demandé d'accomplir l'Impératrice.

Si Jicoros sait où se trouve la statue, il part avec un groupe de cinq soldats expérimentés pour la récupérer puis la détruire. Ça lui évitera de devoir accomplir un miracle.

Si les Héros lui ont caché où se trouve la statue, il se rendra avec son escorte dans un petit bâtiment de la ville, qui n'est autre qu'une prison. Il va demander à Marlysa, qui y est retenue depuis deux ans, son secret pour accomplir le miracle que l'Impératrice lui demande de réaliser. Insatisfait de sa réponse, il part chercher les parents de Marlysa qui résident dans le quartier du port, pour la contraindre à lui avouer son secret, en les utilisant comme moyen de pression.

LA PRISON

Gardes : nombre 5 (x2 samburiens, x2 hellènes, x1 centaure). Pas très futés. Ils n'imaginent pas se faire rouler par exemple.

Le petit bâtiment, qui comporte un seul étage, est carré et dispose d'une cour intérieure. Il comporte dix cellules : 7 au RDC, 3 au sous-sol. Il est utilisé pour les courtes peines allant de quelques heures à 4 ou 5 jours. Marlysa y est enfermée depuis deux ans. Jicoros a refusé de la tuer, car il s'est toujours dit que tôt ou tard il aurait besoin d'elle et plus particulièrement de son talent. Il semblerait qu'il ait bien fait. La cellule de Marlysa se trouve au sous-sol.

Jicoros passera une bonne heure à tenter de la faire parler en la faisant brutaliser par un garde, mais rien n'y fera. En réalité, ce que lui dit Marlysa ne lui convient pas et il aimerait entendre autre chose, mais la fidèle s'entête. Il semble donc légitime de la frapper et de lui mettre la tête sous l'eau dans un grand bac d'eau.

LES PARENTS DE MARLYSA

Pedram (hellène), le père de Marlysa, et Emna (nymphé), sa mère, vivent dans une modeste petite habitation du quartier du port. Ils croient leur fille morte depuis deux ans maintenant.

Si on les prévient que Jicoros vient les chercher, et en argumentant un minimum, ils trouveront refuge auprès d'amis qui les cacheront. Ils informent les Héros que s'ils souhaitent les retrouver, ils devront s'adresser à Farrokh, un piscanthrope connu du quartier pour vendre des algues parmi les meilleures qui soient.

RENCONTRE EN VILLE AVEC JICOROS

Si les Héros venaient à croiser Jicoros en ville, par exemple sur le chemin entre la prison et la maison des parents de Marlysa, il les priera de se rendre au paradis immédiatement. Il leur proposera même que deux de ses soldats les accompagnent. Les activités intéressantes sont au paradis, pas en ville. Que se passerait-il si l'Impératrice apprenait que les Héros ont déserté le paradis et ses soirées artistiques pour s'encanailler avec le commun? Ce serait assurément un affront! Malheur à eux si cela venait à se savoir !

IN THE END

Si les Héros délivrent Marlysa et révèle à Dagur l'imposture de Jicoros, celle-ci leur demande de la mettre en sécurité. Un de ses espions samburiens guidera les Héros en ville, vers une résidence modeste, une planque.

Dagur, qui ne souhaite pas agiter la vie de la cour par un scandale, aura un entretien avec Jicoros et le "convaincra" de quitter rapidement le paradis et de se faire oublier. Celui-ci obtempérera.

A moins que les Héros en décident autrement, deux jours plus tard, Marlysa fera son apparition à la cour et révélera la supercherie de Jicoros. L'Impératrice lui demandera, pour prouver sa bonne foi, de redonner vie à Hectelion. Marlysa organisera une grande cérémonie pour demander l'aide d'Av, qui la lui accordera et Hectelion sera libéré de son sort. Dagur apportera tout son soutien, et surtout des moyens, à Marlysa pour que la cérémonie soit grandiose. Suite à cet exploit, Iris nommera Marlysa médecin officiel de la famille impériale et Jicoros sera bien vite oublié. Dagur sera contente. Kamelan le sera moins.

RÉCOMPENSES

XP	OBJECTIFS ACCOMPLIS
70	Hectelion est libéré de son état de statue
20	Jicoros est écarté de la cour impériale
20	Marlysa entre à la cour impériale
10	Les parents de Marlysa sont mis à l'abri

BAROMÈTRE DIVIN (QUELQUES EXEMPLES DE SITUATIONS)

Sauver Hectelion : Bromos +4

Libérer Marlysa par la ruse : Bromos ou Av ou Blis +2 / Nerven -2

Libérer Marlysa par la violence : Bromos ou Irs +2 / Nerven ou Blis -2

Cacher la statue d'Hectelion : Av ou Blis +2 / Nerven -2

Dans l'Empire keshe, faire une offrande dans le temple d'une divinité sans faire de même envers Pso :
Divinité +3 / Pso -3

LE MINOTAURE DE L'ARÈNE DE LAGASH

Corps	20	◇	Col. de vie	4
Tête	15	◇	Tours entravé	1
Dommages	7	◇	Défense	Parade
Initiative	19	◇	Encaissement	6
			Résistance	1

ACTIONS

- Empaler (C)** : Les coups de cornes du Minotaure peuvent transpercer leur cible. Les dommages sont augmentés de +3
- Attaque Précise (C)** : Bonus +3 sur une attaque au corps à corps

RÉACTIONS

- Riposte (C)** : Quand une attaque au corps à corps visant le Minotaure échoue, il peut effectuer immédiatement une attaque

Le Minotaure est une créature titanesque mesurant 2,20 m. Sa description est classique : une énorme tête de taureau surmontée de deux longues cornes prêtes à empaler, un buste d'homme, de puissantes jambes de taureau pour le propulser vers ses victimes.

La chair des races mortelles est son péché mignon.

Capturé par des explorateurs (des esclavagistes) sur une île de l'Anduin, les marchands de Lagash l'ont acheté pour l'épreuve du combat, afin d'offrir un beau spectacle à la populace. Un spectacle sanglant.

Indemne

Blessé

Faible

Très faible

Mourant