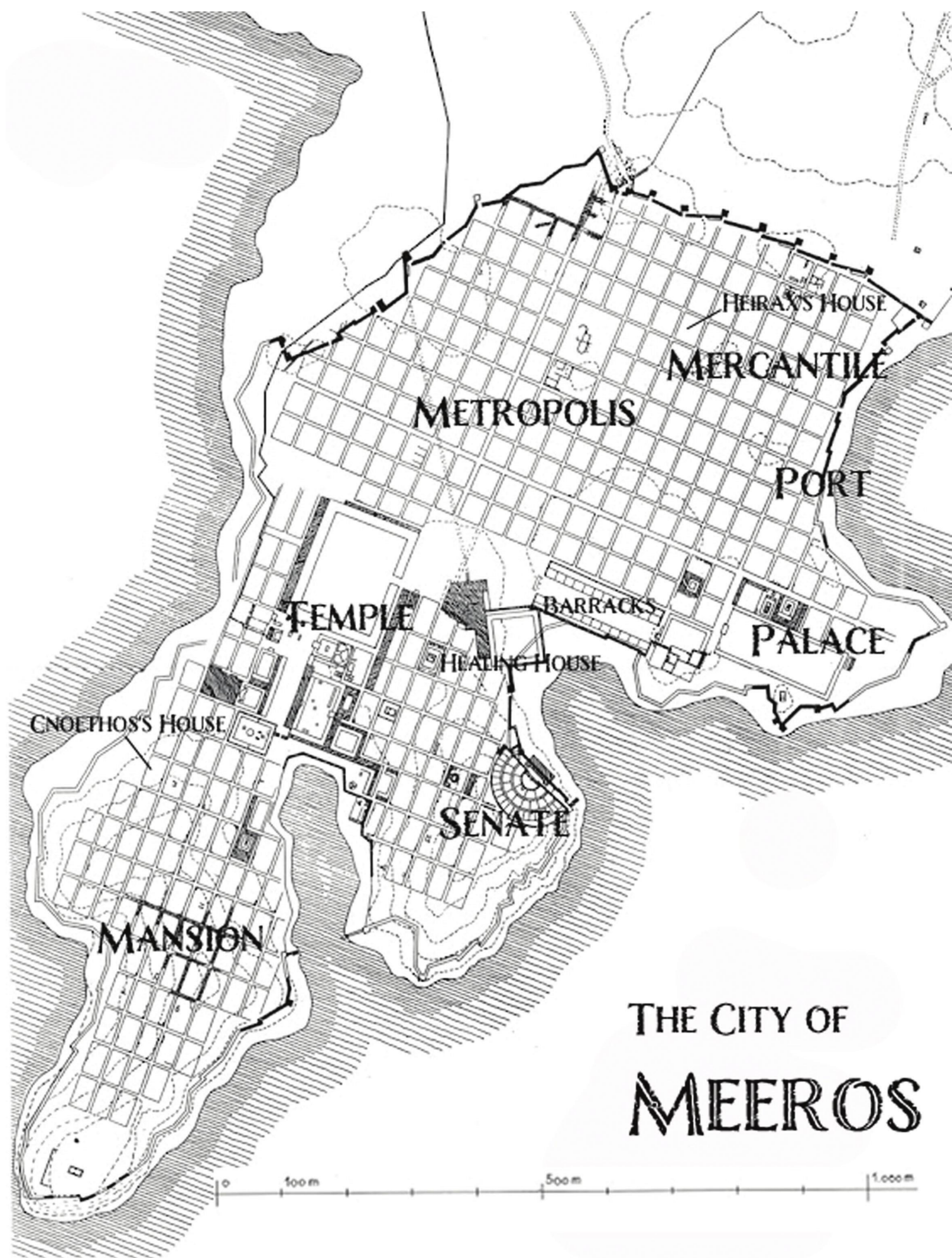


RUNEQUEST

LA CHUTE DE MEEROS

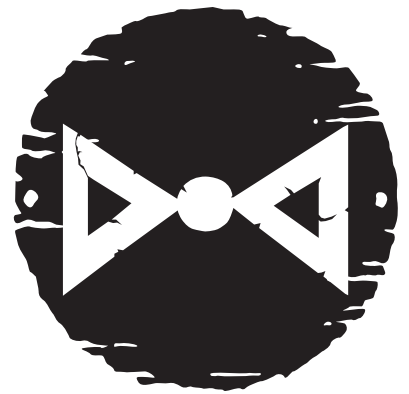
Illustration intérieure libre de droits de Carlo Werner (v. 1850)





THE CITY OF
MEEROS

LA CHUTE DE MEEROS



Cette aventure introductive se situe dans la cité-État de Meeros, le cadre de la Saga d'Anathaym. Elle fait directement suite au terrible tremblement de terre qui secoua la cité lors du dernier jour du procès d'Anathaym. Les personnages mèneront une enquête pour tenter d'innocenter Anathaym.

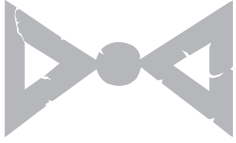
Pour ce scénario, les joueurs devraient créer de nouveaux personnages : de préférence des citoyens de Meeros de culture Civilisée, et issus de classes sociales similaires. Par contre, ils peuvent choisir n'importe quelle profession et ont le droit d'être des initiés du Culte de Myceras. Nous recommandons que le groupe compte au moins un initié de Myceras, avec éventuellement un accès à des sorts de Magie Populaire ou de Théisme.

Bien sûr, le Maître de Jeu peut situer le scénario ailleurs s'il le désire.

HISTORIQUE

Bien qu'elle ait contribué à sauver Meeros des hordes bestiales commandées par Kratos et Xenos, Anathaym fut jugée pour avoir tué Xenos, brisant de ce fait un édit antédiluvien. Durant son procès, Anathaym parvint à se défendre avec brio jusqu'au dernier jour, lorsque Misogynistes, le père de Xenos, apporta des documents prouvant qu'Anathaym était en réalité une traîtresse. Ses arguments furent tellement persuasifs qu'ils amenèrent le Sénat à condamner Anathaym à mort. Alors que la reine prononça à contrecœur la sentence, un énorme tremblement de terre ébranla la ville entière : des rues furent soulevées, des bâtiments s'écroulèrent, et une vague de panique submergea la population.

Lorsque les secousses se calmèrent, Anathaym avait disparu. On retrouva Misogynistes écrasé sous une statue de Myceras, le dieu protecteur de la cité. Mais en dépit de la mort de l'accusateur, la sentence court toujours ; si jamais Anathaym est capturée, elle sera lapidée devant le bâtiment du Sénat...



LES LANCES ÉCARLATES

Cette confrérie de guerriers d'élite fait office de garde du corps à la reine et sert aussi d'unité spécialisée de la Garde de la Cité, répondant directement aux directives de la reine. Comme les Lances ont reçu le droit d'arrestation, seuls les guerriers les plus fiables ont le droit de les joindre.

Depuis le tremblement de terre, les Lances se soucient d'assurer la sécurité du palais et surtout de la reine. L'apparente trahison d'Anathaym les a indignés.

CE QUI S'EST RÉELLEMENT PASSÉ

En bon politicien roué et intrigant, Misogynistes avait inventé de toutes pièces les preuves contre Anathaym. A la vérité, c'était lui qui comptait déposer la reine, afin de la remplacer par son fils Xenos et le sorcier Kratos, pendant qu'il tirerait les ficelles en coulisses. Anathaym ayant ruiné son plan, il était déterminé à se venger d'elle : il corrompit des guerriers du culte de Myceras afin qu'ils témoignent contre leur consœur et employa des faussaires pour fabriquer des preuves.

La sœur d'Anathaym, Kara, est une prêtresse de Myceras. Elle assista avec horreur à la condamnation de sa sœur ; dans un élan de désespoir, elle supplia à son dieu d'envoyer un symbole de l'innocence d'Anathaym. Si l'intervention divine donna à Anathaym l'occasion de s'échapper, elle n'est pas au bout de ses peines : il lui faut encore prouver son innocence. Heureusement, son vieux maître d'armes, Zamothis, l'aïda à quitter discrètement la cité. Lors d'une rencontre secrète avec Kara, il informa la prêtresse qu'Anathaym était en sûreté et lui assura de son soutien. Maintenant, Kara doit trouver le moyen de prouver l'innocence de sœur. Pour ce faire, elle a besoin d'aide, si possible de personnes non associées à sa famille...

A PROPOS DE MEEROS

Meeros est une cité-État d'environ 170 000 habitants, construite sur une péninsule élevée et vallonnée. Une muraille entoure la majeure partie de la cité, sauf le côté sud, qui fait face à la mer. La partie nord de Meeros est la plus ancienne : elle était autrefois un avant-poste défensif bâti sur un grand promontoire. En trois siècles, l'avant-poste devint une ville, et les murs furent progressivement étendus

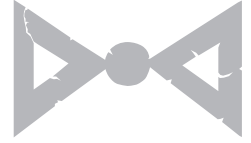
pour contrer les envahisseurs humains et non humains.

La cité vénère de nombreux dieux et une poignée d'esprits ancestraux. La divinité tutélaire est Myceras, un dieu de la guerre, du tonnerre et de la protection, qui est tantôt dépeint comme un taureau ou un Minotaure. Les Minotaures voisins vouent aussi un culte à Myceras, mais les Méeroï et eux ne s'accordent pas sur la façon de le vénérer, ce qui est parfois source de conflits.

La reine Herothos dirige Meeros depuis dix-huit ans. Bien qu'elle reste appréciée, elle est de plus en plus critiquée ces dernières années, à cause de son manque de fermeté vis-à-vis des incursions de plus en plus audacieuses des Seigneurs de Guerre badoshi en territoire meeroï. Après la reine vient le Sénat, composé de trente membres élus censés représenter le peuple. Six sénateurs expérimentés et dévoués conseillent directement Herothos, qui a entière confiance en eux ; ils forment un groupe surnommé la Voix d'Herothos. Enfin, la reine dispose aussi d'un conseil intérieur constitué d'individus nommés par elle, de membres de la famille, et des Grands Prêtres de chaque temple majeur de la cité.

Meeros doit sa prospérité à son port très actif, situé sur la plus grande rade en eau profonde de la région, et où se déversent des marchandises venues du monde entier. Du fait de l'importance des revenus provenant des taxes commerciales, toute menace extérieure qui perturberait le trafic portuaire serait prise très au sérieux.

La garde de la cité, stationnée à l'intérieur des murs, est responsable du maintien de l'ordre, alors que l'armée, basée à l'extérieur des murs, se charge de la protection de la ville entière. Ce sont des forces très efficaces et bien entraînées, mais aussi séparées par une rivalité féroce. Tous les hommes et les femmes de plus de 14 ans doivent servir au moins deux ans dans la garde ou l'armée. Même s'il est possible d'acheter des exemptions, la majorité choisit le service, certains devenant des militaires de carrière.



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

- Le District Palatial (*Palace* sur la carte) abrite les bâtiments du Palais Royal ;
- Le District Religieux (*Temple*), où se situent les principaux temples de Meeros ;
- Le District Sénatorial (*Senate*), là où se trouvent les bâtiments du Sénat ;
- Le District Portuaire (*Port*) comprend la rade et le port proprement dit ;
- Le District Mercantile (*Mercantile*), à l'est de la cité, entre le District Portuaire et le Portail Nord, est le lieu des principaux marchés et du bazar.
- Le Haut-District (*Mansion*), où vivent les riches et les gens de statut élevé ;
- La Métropole (*Metropolis*), où habitent le reste des citoyens, répartis en quartiers plus ou moins aisés ou miséreux.

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

PRÉPARER L'AVENTURE

Idéalement, un des personnages devrait avoir Kara ou Maître Zamothis comme allié ou contact. S'il est un sectateur de Myceras, il aura eu l'occasion de connaître Kara durant des rituels ou des cérémonies. Sinon, il se sera peut-être entraîné à la prestigieuse école martiale de Maître Zamothis, à l'instar d'Anathaym elle-même. Si Kara est le contact, elle demandera au personnage d'arranger un entretien avec le groupe entier. Si c'est Maître Zamothis, il mettra en relation le groupe avec Kara pour arranger un rendez-vous.

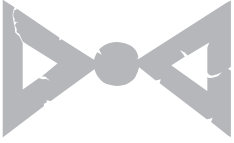
COMMENCER LE SCÉNARIO : CHEZ ABANTES

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

Le jardin est calme et bien tenu. Au centre, de l'eau jaillit d'une fontaine modelée d'après Tridea, la Déesse des Mers méeroise, et entourée de bancs en pierre. Sur l'un des bancs est assise une jeune femme menue et à la coiffure élaborée, portant la robe en lin blanc des prêtresses de Mystara. C'est Kara. Pendant quelque temps, Abantes s'agite, ordonne à ses esclaves d'apporter du vin et des friandises, puis Kara le congédie d'un brusque salut de tête, tout en le remerciant pour son hospitalité.

« *C'est grâce à Maître Abantes que j'ai découvert le vin* », dit-elle au moment où il part. « *J'avais quatre ans et cela m'a rendu malade toute la nuit... Quelle fripouille ! Mais malgré ses facéties, ma sœur et moi l'aimons beaucoup.* »

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



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

« *Ma sœur est innocente. Son accusateur, Misogynistes, était un menteur aussi vil que corrompu, qui a utilisé sa richesse et ses relations pour accuser Anathaym et blanchir son fils Xenos, le vrai coupable. Tout le monde a vu Xenos diriger l'armée d'invasion jusqu'aux portes de Meeros ! Certes, ma sœur n'aurait peut-être pas dû tuer Xenos, mais elle défendait l'honneur de sa cité et de sa reine. Elle aurait dû être non pas condamnée, mais célébrée !*

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

Laissez quelques minutes de réflexion aux personnages. Si jamais certains sont hésitants ou méfiants, Kara possède Loyauté à Meeros 75 % et Amour d'Anathaym à 106 % ; ces deux passions peuvent être opposées à leur Volonté ou à leur Loyauté à Meeros, si jamais ils décident de résister. Nous partons du fait qu'ils acceptent la proposition. Si jamais les personnages demandent plus de détails sur la récompense, Kara semble un peu déçue, mais répond sans hésitation : « Ma famille vous paiera 50 couronnes d'argent chacun si Anathaym est innocentée ; sinon, vous recevrez 20 couronnes en récompense de vos efforts. Bien entendu, Myceras lui-même sera reconnaissant, car Anathaym est une de ses filles préférées. »

LES SUSPECTS

Kara explique que Misogynistes a visité trois individus durant le procès d'Anathaym. Il s'est même absenté pendant une journée entière pour terminer ses affaires avec eux.

Elle veut que les personnages se renseignent sur eux. Les trois suspects sont :

- ⇒ *Barastes*, un capitaine de la Garde de la Cité, et un vieil ami de Xenos et de Misogynistes ;
- ⇒ *Cnoethos*, un sénateur ;
- ⇒ *Heirax*, un négociant en soieries au passé trouble.

« *Barastes a été blessé pendant le tremblement de terre. On peut le trouver à l'infirmerie tenue par les Filles d'Alecia. Cnoethos est occupé à gémir sur la destruction de sa maison : il ne s'est rendu à aucune réunion du Sénat depuis que la colère de Myceras s'est abattue sur la cité. Heirax possède une échoppe dans le District Mercantile. J'en sais peu sur lui, si ce n'est qu'il n'a pas quitté Meeros. »*

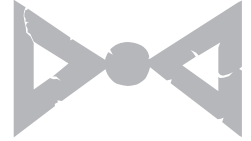
Visitez-les tous. Glanez le maximum d'informations. S'il vous faut de l'argent pour conduire vos investigations, contactez-moi à travers Maître Abantes. Ne cherchez pas à me contacter au Temple de Myceras ou auprès de ma famille. En cas de besoin, des amis d'Anathaym peuvent vous porter assistance.

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

CE QUE LES PERSONNAGES DOIVENT FAIRE

Chacun des trois conspirateurs détient une preuve vitale, physique ou verbale ; réunir les trois permettra d'absoudre Anathaym. Le travail des personnages consiste à réunir ces preuves. En résumé :

- ⇒ En échange d'une somme substantielle versée par Misogynistes, Barastes a témoigné qu'il avait vu Anathaym en pourparlers avec les ennemis de la cité et aussi en train d'ouvrir les portes à l'armée d'invasion.
- ⇒ Cnoethos a volé le sceau de la famille d'Anathaym, qui a été utilisé par la suite pour créer le parchemin censé prouver la culpabilité de la guerrière. Il a agi sous la contrainte de Misogynistes, qui menaçait de révéler ses prévarications :



le sénateur a en effet puisé très libéralement dans la trésorerie de la cité...

➤ Heirax est un falsificateur chevronné. Il a fabriqué le parchemin, copiant à la perfection l'écriture d'Anathaym, et a suivi les instructions de Misogynistes pour la dépeindre comme une traîtresse. Le parchemin est une lettre qu'Anathaym aurait écrite au Roi Minotaure, afin de négocier le pillage de Meeros. Heirax dispose de deux brouillons du parchemin dont il ne s'est pas encore débarrassé.

S'il leur manque des preuves, les personnages peuvent compter sur une autre aide : le Roi Minotaure. Celui-ci voit Anathaym comme une guerrière honorable qui a réussi à le surpasser en duel, et il sait que Xenos est celui qui lui a ouvert les portes de la cité. Voyager en territoire Minotaure serait risqué, et n'est pas détaillé ici : au Maître de Jeu d'improviser la scène si nécessaire.

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

BARASTES

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

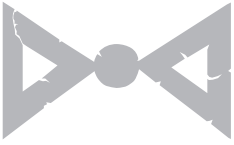
Comme l'a dit Kara, Barastes a été blessé durant le tremblement de terre : alors qu'il assistait au procès, un morceau de plafond est tombé sur lui. La magie curative a stabilisé sa condition, et il faut désormais attendre que la nature fasse son travail. Toutefois, les Filles d'Alecia craignent que Barastes ne parvienne jamais à remarcher normalement. Cela risque de compromettre sa position de capitaine de la Garde : un soldat incapable de s'entraîner, de courir ou même de marcher n'a pas un grand avenir devant lui... De ce fait, l'argent de

Misogynistes revêt encore plus d'importance. Car Barastes a pris goût aux plaisirs les plus dispendieux, comme la bonne chère et les maisons closes de luxe, habituellement hors de portée des simples soldats, mais accessibles à ceux qui s'acquièrent avec les riches et les puissants.

La Maison des Filles d'Alecia (*Healing House* sur la carte) est facile à trouver. Elle se trouve dans la partie nord de la cité, à proximité des baraquements ; bien que le tremblement de terre ait détruit le mur d'enceinte et endommagé le toit de la maison, l'intérieur est en bon état. Les Filles d'Alecia étant très occupées à s'occuper des blessés et des mourants, elles ne se préoccupent guère des motifs de visite des personnages : après tout, de nombreux amis ou parents viennent tenir compagnie aux patients. Barastes est alité dans une petite cellule privée au bout de l'infirmérie principale.

Visiter la Maison des Filles est une expérience éprouvante. L'infirmérie est remplie de blessées, dont les râles et les gémissements couvrent les chants de guérison des Filles, tandis que l'air est empli d'une odeur suffocante où se mêlent sang, sueur, pourriture, et mort. Pour ajouter à l'horreur, il se peut que des gens connus des personnages se trouvent ici.

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



banc entre le lit de camp et l'armure : Barastes n'a guère d'appétit pour le moment.

S'il est approché directement, Barastes se montre laconique et rapidement irritable : il ne connaît pas les personnages et les voit comme une distraction inopportune. Ses seules réponses se résumeront à des regards noirs, puis à des insultes au cas où les personnages prolongeraient leur présence.

Si jamais les personnages mentionnent Anathaym, Misogynistes, Xenos, Cnoethos ou Heirax, ses yeux se rétrécissent. Les personnages devront effectuer des Jets d'Opposition de Tromperie ou d'Influence contre la Perspicacité de Barastes pour apaiser sa méfiance. Même s'ils réussissent, Barastes se contentera de dire qu'il n'y a pas matière à discussion : Misogynistes et Xenos sont morts, Anathaym est une traîtresse, et il prétend ne connaître ni Cnoethos ni Heirax. Cela est faux dans le cas de Cnoethos, mais vrai dans le cas de Heirax, qu'il n'a jamais rencontré en personne. Les personnages s'essayant au chantage ou à la corruption en seront pour leurs frais : Barastes appellera immédiatement ses gardes. Plusieurs d'entre eux sont dans l'infirmerie et ils viendront au bout de 1d3 Rounds de Combat, prêts à défendre leur capitaine jusqu'à la mort. Si les personnages sont vaincus, ils seront arrêtés et détenus dans les prisons des baraquements dans l'attente d'un procès pour trahison. Combattre dans l'infirmerie est un crime grave, et attaquer un Capitaine de la Garde en est un encore plus grave...

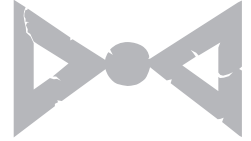
Des personnages qui se contentent de questionner Barastes sans le confronter directement risquent d'éveiller les soupçons du capitaine. Dès qu'ils seront partis ou, au besoin, congédiés par une Fille d'Alecia, il ordonnera à quelques soldats de les suivre. Il veut savoir ce que font les personnages, à qui ils parlent et, si jamais les noms de Cnoethos et de Heirax sont mentionnés, se débarrasser d'eux. Barastes ne compte prendre aucun risque : il a trop à perdre. Dans l'état de confusion de la cité, quelques morts de plus ne seront guère remarquées...

Vous l'aurez compris, les personnages ont intérêt à se renseigner sur Barastes auprès d'autres individus plutôt que de l'approcher directement. Les compétences d'Influence,

de Tromperie et de Sens de La Rue sont très utiles à cet égard. Questionner les soldats à propos du fameux Capitaine permet d'obtenir les informations suivantes, selon les succès des personnages :

- ⇒ Barastes est le capitaine de la XIIe Cohorte, une unité de gardes méerois réputés pour leur cruauté et leur brutalité ;
- ⇒ Il a beaucoup d'amis haut placés dans le Sénat, notamment le défunt Misogynistes. Ces amis ont peut-être cherché à convaincre Barastes à se lancer dans la politique, mais la plupart doutent qu'il le fasse, car le capitaine a peu de considération pour les politiciens, hormis ceux auxquels il s'est lié d'amitié, et reste un soldat pur et dur.
- ⇒ Il a des goûts de luxe. Alors que le salaire d'un capitaine n'a rien d'extravagant, il fréquente les cercles sociaux des élites, s'offre de la bonne nourriture et du bon vin, visite les meilleures maisons closes de la cité...
- ⇒ Selon la rumeur, Barastes a deux enfants illégitimes et il entretient la mère et les enfants depuis des années, même s'il refuse de les reconnaître publiquement. À Meeros, ce genre de comportement est acceptable. Avoir des enfants hors mariage est mal vu, mais si le père pourvoit à leur subsistance, c'est pardonné.

Tout indique que Barastes est un soldat vétéran qui vit au-dessus de ses moyens : un tel homme peut être acheté. Peut-être que quelqu'un comme Misogynistes a su trouver le bon prix. Une fouille scrupuleuse des quartiers de Barastes dans les baraquements (*Barracks* sur la carte) permettrait de découvrir une bourse remplie d'or et de drachmes, l'équivalent de deux ans de salaire, habilement cachée derrière les dalles du sol. Toutefois, conduire une telle fouille implique d'avoir des contacts et les autorisations nécessaires. Kara pourrait les obtenir, mais cela risquerait de l'exposer, sans compter qu'il faudrait beaucoup d'effort pour convaincre le Commandant de la Garde, qui apprécie beaucoup Barastes.



CNOETHOS

Jusqu'à la catastrophe, le sénateur Cnoethos a vécu dans l'opulence dans le sud de la ville, là où se concentrent les nantis de Meeros. Il s'est fait un nom en tant que marchand avant de se lancer dans la politique. Sa réputation est ternie ; il se montre versatile aussi bien dans ses allégeances politiques que dans ses décisions. Il connaît beaucoup de monde, est généralement affable, mais on le considère aussi comme un hypocrite. Il dirige le comité de la trésorerie depuis des années, où sa connaissance de la comptabilité, en particulier des taxes, est très appréciée. Il en a profité pour puiser dans les coffres de la reine, avec autant de prudence que de régularité, afin de financer son style de vie dispendieux, et accessoirement de payer le pot-de-vin offert à Barastes.

Hélas, Cnoethos est un homme brisé. Le tremblement de terre a détruit sa villa : seules quelques pièces sont encore debout, le reste a été englouti dans la faille qui s'est ouverte à travers le centre de la ville et a été éparpillé autour. De la splendeur passée, il ne reste qu'un champ de ruines. La plupart des possessions du sénateur ont été ensevelies, détruites, pillées... Il a presque tout perdu.

La seule perte qu'il ne regrette pas est Misogynistes. Au moins, celui-ci ne le fera plus chanter... Mais cela n'empêche pas Cnoethos d'être dans un état déplorable, à l'égal de sa villa. Les personnages doivent s'aventurer parmi les décombres de celle-ci pour rencontrer Cnoethos. Et il suffit d'un rien pour que ce qui subsiste de la villa tombe dans la faille... Des tests de Perception (Difficile) à, Ingénierie, Mécanismes et Survie aideront les personnages à évoluer au sein des ruines.

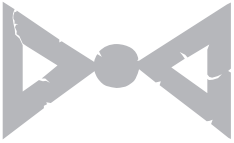


Sinon, vous pouvez traiter la maison comme un piège (voir la page 126 du livre de base) avec les traits suivants :

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

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

Le Maître de Jeu devrait choisir le moment dramatique opportun pour la destruction de la ville si les personnages s'y aventurent. Laissez-leur le temps d'essayer de questionner Cnoethos, bien qu'il soit trop perturbé pour répondre de façon cohérente. Si les soldats de Barastes les suivent, vous pouvez situer la confrontation ici. Dans tous les cas, jouez la destruction de la villa. Les personnages auront ainsi l'occasion de sauver Cnoethos, qui, en vertu d'une loi antique de Meeros, se sentira tenu de leur rendre service en retour. Si les personnages en profitent pour parler du procès, Cnoethos avouera son rôle dans le plan de Misogynistes, même s'il se gardera bien d'évoquer son détournement des fonds royaux, en inventant quelque stratagème de



Misogynistes : par exemple, celui-ci aurait payé les dettes de jeu du sénateur... Après tout, avec la mort de Misogynistes, plus personne ne connaît son secret...

Si les personnages réussissent, ils devront essayer de le calmer avant de pouvoir le questionner, par exemple avec Influence ou même une Passion. Vous pouvez traiter le test comme une Tâche (voir les pages 100-101 du livre de base) d'une heure. Chaque phase réussie de la Tâche calme progressivement Cnoethos, jusqu'à ce qu'il soit capable de communiquer normalement avec les personnages. Un succès au bout d'une heure garantit la coopération du sénateur ; un échec le laisse dans un état de confusion totale.

Un Cnoethos apaisé peut livrer les informations suivantes. « *Oui, Misogynistes avait un plan. Ô oui, il en avait un... Il m'a obligé à participer à ses manigances. Sinon, il m'a dit qu'il s'arrangerait pour me faire condamner pour des crimes terribles. Me menacer ainsi, moi, un honorable serviteur de la cité ! Je devais me rendre à la demeure de la famille d'Anathaym et dérober le sceau familial. Moi, l'illustre sénateur, j'étais réduit au rang de vulgaire voleur... Quelle infamie ! Mais j'y étais obligé.* »

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

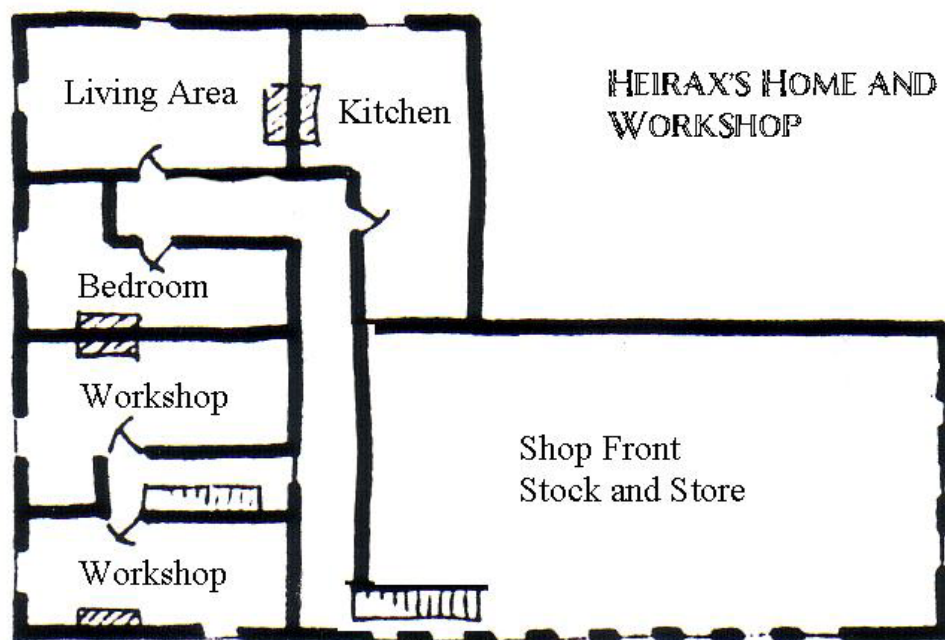
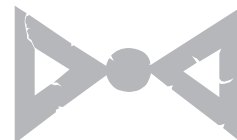
L'anneau portant le sceau volé aurait été une bonne piste s'il n'était pas enseveli sous les décombres de la villa... Le trouver serait une tâche dangereuse et vouée à l'échec.

HEIRAX

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

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

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



De ce fait, accéder à la demeure de Heirax est une tâche difficile. Heureusement, Heirax fréquente plusieurs fois par semaine une taverne voisin en fin de journée. Il savoure du bon vin en compagnie d'amis dans la véranda de l'établissement ; parfois, il rencontre des clients à l'intérieur afin d'être à l'abri d'oreilles indiscrètes. Les personnages apprennent tout cela en consacrant un peu de Temps Stratégique à surveiller les allées et venues de Heirax. Lorsque celui-ci se rend à la taverne, Neura va quelquefois rendre visite à des amis ou à sa mère vieillissante dans un district proche. Certains soirs, la maison et l'échoppe de Heirax sont donc inoccupées pendant plusieurs heures.

APPROCHER DIRECTEMENT HEIRAX

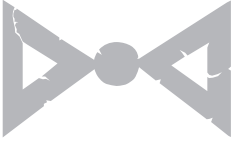
C'est une entreprise risquée. Heirax est rusé et impitoyable. Si les personnages l'approchent directement, que ce soit à la taverne ou en chemin, Heirax niera poliment tout lien avec Misogynistes ou la contrefaçon, et tentera de les convaincre (avec Tromperie) qu'il est seulement un inoffensif importateur de soieries. Pendant ce temps, Heirax, avec

l'œil aiguisé de l'expert faussaire, note tous les détails des personnages : ce qu'ils disent, comment ils le disent, leur apparence, ce qu'ils portent... Il embauchera ensuite, grâce à un contact, une bande de voyous locaux pour leur donner une bonne correction. Les personnages ne sont pas capables de prouver l'implication de Heirax dans cette affaire, mais le message devrait être clair. De plus, si les personnages évoquent ouvertement Misogynistes, Heirax risque de brûler les brouillons de la lettre falsifiée. Jamais il n'avouera son implication dans la trahison à quelqu'un en qui il n'aurait pas une confiance absolue.

FOUILLER LA MAISON DE HEIRAX

En utilisant leur Discrétion, les personnages peuvent tenter d'accéder aux pièces au-dessus de l'échoppe, dans le Chemin des Aiguiseurs. Comme c'est une zone active de la cité, sauf au plus profond de la nuit, ils peuvent être repérés.

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



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

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

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

Mon Seigneur Roi Tir-Hordeen

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

La reine est corrompue, le pouvoir du sénat a diminué : pour retrouver sa vertu, la cité a besoin d'une bonne leçon. Amenez vos troupes à la Porte Nord de Meeros à l'aube du dixième jour suivant la réception de cette lettre. La Porte sera grande ouverte. Saccagez la cité comme vous l'entendez, mais épargnez la reine afin que je puisse en faire un exemple. Une fois votre œuvre accomplie, nous négocierons une nouvelle alliance entre nos peuples et nous

vous remettrons sans condition certains territoires méerois proches des terres minotaures.

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

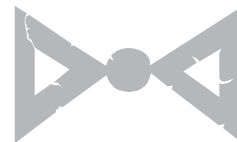
*Votre amie et alliée dévouée,
Anathaym*

Tir-Hordeen est le roi des Minotaures. Anathaym l'a en effet combattu, mais le duel était authentique : Tir-Hordeen a accepté sa défaite et ordonné à ses armées de se replier. C'est la rage de Xenos qui a conduit à son affrontement mortel avec Anathaym. Avec cette lettre, Misogynistes a tenté de rejeter les forfaits de son fils sur Anathaym.

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

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

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



INNOCENTER ANATHAYM

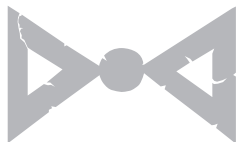
Une fois que les personnages ont terminé leur enquête, ils doivent rapporter leurs découvertes à Kara. Pour ce faire, ils peuvent arranger un entretien avec elle chez Abantes, par l'intermédiaire d'Abantes ou de Zamothis. C'est là l'occasion pour l'un des trois suspects d'intervenir, en envoyant des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

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

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

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

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



PERSONNAGES NON JOUEURS

Cette section décrit les personnages non joueurs du scénario.

KARA

Kara est une prêtresse consacrée de Myceras. C'est une jolie jeune femme à l'allure sévère. Sa taille menue dissimule une volonté de fer. Ses cheveux blonds sont ramenés en chignon bouclé à la mode des prêtres du culte et elle porte une robe blanche, simple, mais chère, bordée d'or et de rouge. Autour de sa cheville droite, un fin bracelet d'or et d'argent tinte lorsqu'elle bouge. Ce bracelet est un cadeau d'Anathaym et elle ne l'enlève jamais.

Kara n'emploie sa magie qu'en dernier recours, car les prêtres de Myceras sont tenus d'invoquer des Miracles seulement lors des rituels du culte. Toutefois, elle sera prête à lancer des sorts de Magie Populaire pour aider les autres.

Si jamais le danger est suffisamment grave pour justifier l'invocation d'un Miracle, effectuez un Jet d'Opposition entre la Passion Amour d'Anathaym (ou Haine de Misogynistes) et sa Persévérance. Si la Passion l'emporte, elle utilise sa magie, sinon elle résiste à la tentation. Cela ne s'applique qu'aux Miracles. Les sorts de Magie Populaire peuvent être lancés librement.

KARA, PRÊTRESSE DE MYCERAS

Caractéristiques (Moyenne)		Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 10	Points d'Action	3	1-3	Jambe Droite	0/4
CON : 12	Mod. de Dégâts	0	4-6	Jambe Gauche	0/4
TAI : 9	Points de Magie	15	7-9	Abdomen	0/5
DEX : 9	Mouvement	6 m	10-12	Poitrine	0/6
INT : 14	Rang d'Action	12	13-15	Bras Droit	0/3
POU : 15	Armure	Aucune	16-18	Bras Gauche	0/3
CHA : 13			19-20	Tête	0/4

Compétences :

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

Passions :

Amour d'Anathaym 106 %, Loyauté envers Meeros 75 %, Haine de Xenos/Misogynistes 90 %

Magie :

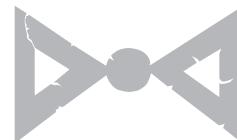
Magie Populaire 76 % ; Sorts : *Apaisement, Coordination, Vivelame*

Dévotion (Myceras) 80 %, Exhortation 70 % ; Miracles : *Bénir les Récoltes, Consacrer, Extension, Forme Bestiale (Taureau), Guérison du Corps*

Réserve de Dévotion = 3

Style de Combat : Prêtresse de Myceras (Dague, Épée Courte) 58 %

Armes :	Taille/Force Allonge		Domage	PA/PV
Épée Courte	M	C	1d6	6/8
Dague	P	C	1d4+1	6/8



MAÎTRE ZAMOTHIS

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

En bon ami de la famille d'Anathaym et de Kara, il fera tout ce qui est en son pouvoir pour innocenter Anathaym. Étant un initié

de Myceras, il connaît les sorts *ViveLame*, *Coordination* et *Démoralisation*, qu'il n'utilisera qu'en dernier recours. Au combat, Zamothis se sert presque exclusivement du style *Infanterie méeroise*.

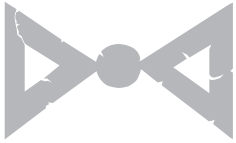
S'il aide les personnages, il donnera souvent des ordres et des conseils : pour lui, un combat reste une occasion de s'entraîner...

MAÎTRE ABANTES

Un négociant en vin chauve et bien portant qui a tout juste la cinquantaine. Il est généralement vêtu de soieries de prix et il est discrètement parfumé à l'huile de lavande. D'humeur joviale, il évite les confrontations, mais s'avère néanmoins un redoutable négociant. Au combat, il cherchera un abri d'où il pourra éventuellement lancer des objets pour gêner les ennemis.

MAÎTRE ZAMOTHIS

Caractéristiques (Moyenne)		Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 14	Points d'Action	3	1-3	Jambe Droite	0/6
CON : 13	Mod. de Dégâts	+1d2	4-6	Jambe Gauche	0/6
TAI : 14	Points de Magie	9	7-9	Abdomen	2/7
DEX : 15	Mouvement	6 m	10-12	Poitrine	2/8
INT : 12	Rang d'Action	11 (Pénalité d'Armure incluse)	13-15	Bras Droit	2/5
POU : 9	Armure	Cuir : justaucorps et kilt	16-18	Bras Gauche	2/5
CHA : 10			19-20	Tête	0/6
Compétences :					
Athlétisme 71 %, Connaissance (Stratégie Militaire) 102 %, Endurance 84 %, Esquive 88 %, Force Brute 68 %, Influence 72 %, Perspicacité 74 %, Volonté 75 %					
Passions :					
Amour de son Épouse 100 %, Loyauté envers Meeros 105 %, Haine de Xenos/Misogynistes 60 %, Haine des Badoshi 84 %					
Magie :					
Magie Populaire 65 %, Sorts : <i>ViveLame</i> , <i>Coordination</i>					
Style de Combat : <i>Infanterie méeroise</i> (Bouclier, Épée, Lance) 134 % ; <i>Frondeur méerois</i> (Fronde) 127 %					
Armes :	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV	
Lance Courte	M	L	1d8+1+1d2	4/5	
Épée Courte	M	C	1d6+1d2	6/8	
Bouclier Hoplite	C	C	1d4+1d2	6/15	
Fronde	G	-	1d8	1/2	

**MAÎTRE ABANTES**

Caractéristiques (Moyenne)		Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 8	Points d'Action	3	1–3	Jambe Droite	0/5
CON : 10	Mod. de Dégâts	0	4–6	Jambe Gauche	0/5
TAI : 14	Points de Magie	12	7–9	Abdomen	0/6
DEX : 9	Mouvement	6 m	10–12	Poitrine	0/7
INT : 15	Rang d'Action	12	13–15	Bras Droit	0/4
POU : 12	Armure	Aucune	16–18	Bras Gauche	0/4
CHA : 12			19–20	Tête	0/5
Compétences :					
Connaissance (Commerce méerois) 98 %, Commerce 108 %, Endurance 46 %, Esquive 37 %, Influence 75 %, Perspicacité 72 %, Perception 71 %, Volonté 69 %					
Passions :					
Amour du Vin 100 %, Loyauté envers Meeros 94 %, Haine de Xenos/Misogynistes 59 %, Haine du Conflit 80 %					
Magie :					
Aucune					
Style de Combat : Lancer des Choses sans Conviction 55 %					
Armes :	Taille/Force	Allonge	Dommage	PA/PV	
Pierre, Vase ou Gobelet	P	C	1d3	-	

CAPITAINE BARASTES

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

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

CNOETHOS

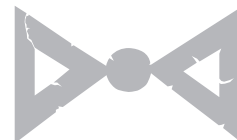
Ce politicien de carrière est un homme grand, légèrement voûté, et au nez crochu.

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

HEIRAX

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

Sa femme Neura ne connaît pas son véritable commerce, ce qui l'arrange.

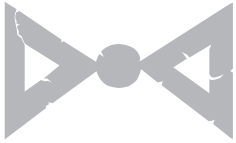


CAPITAINE BARASTES

Caractéristiques (Moyenne)		Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 15	Points d'Action	3	1–3	Jambe Droite	0/0
CON : 11	Mod. de Dégâts	+1d2	4–6	Jambe Gauche	0/0
TAI : 15	Points de Magie	13	7–9	Abdomen	0/7
DEX : 14	Mouvement	6 m	10-12	Poitrine	0/8
INT : 10	Rang d'Action	12	13–15	Bras Droit	0/5
POU : 13	Armure	Hoplite, quand il la porte	16–18	Bras Gauche	0/5
CHA : 8			19–20	Tête	0/6
Compétences :					
Athlétisme 62 %, Connaissance (Stratégie Militaire) 75 %, Endurance 63 %, Esquive 70 %, Force Brute 59 %, Influence 64 %, Perception 51 %, Perspicacité 45 %, Volonté 44 %					
Passions :					
Amour du Luxe 100 %, Loyauté envers Meeros 51 %, Haine de Anathaym 60 %					
Magie :					
Aucune					
Style de Combat : Infanterie méeroise (Bouclier, Épée, Lance) 92 %					
Armes :	Taille/Force Allonge		Dommmage	PA/PV	
Lance Courte	M	L	1d8+1+1d2	4/5	
Épée Courte	M	C	1d6+1d2	6/8	
Bouclier Hoplite	C	C	1d4+1d2	6/15	

CNOETHOS

Caractéristiques (Moyenne)		Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 9	Points d'Action	3	1–3	Jambe Droite	0/5
CON : 10	Mod. de Dégâts	0	4–6	Jambe Gauche	0/5
TAI : 12	Points de Magie	12	7–9	Abdomen	0/6
DEX : 9	Mouvement	6 m	10-12	Poitrine	0/7
INT : 13	Rang d'Action	12	13–15	Bras Droit	0/4
POU : 10	Armure	Aucune	16–18	Bras Gauche	0/4
CHA : 9			19–20	Tête	0/5
Compétences :					
Athlétisme 31 %, Connaissance (Politique méeroise) 94 %, Éloquence 56 %, Endurance 39 %, Esquive 30 %, Influence 72 %, Perception 54 %, Perspicacité 64 %, Tromperie 79 %, Volonté 49 %					
Passions :					
Amour des Richesses 100 %, Loyauté envers Meeros 60 %					
Magie :					
Aucune					
Style de Combat : Fourbe (Dague) 48 %					
Armes :	Taille/Force Allonge		Dommmage	PA/PV	
Dague	P	C	1d4+1	6/8	



HEIRAX

Caractéristiques (Moyenne)		Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 10	Points d'Action	3	1–3	Jambe Droite	0/6
CON : 10	Mod. de Dégâts	0	4–6	Jambe Gauche	0/6
TAI : 16	Points de Magie	10	7–9	Abdomen	0/7
DEX : 16	Mouvement	6 m	10-12	Poitrine	0/8
INT : 16	Rang d'Action	16	13–15	Bras Droit	0/5
POU : 10	Armure	Aucune	16–18	Bras Gauche	0/5
CHA : 12			19–20	Tête	0/6
Compétences :					
Athlétisme 29 %, Artisanat (Faussaire) 127 %, Connaissance (Milieu méerois) 71 %, Endurance 45 %, Esquive 45 %, Influence 84 %, Perspicacité 72 %, Sens de la Rue 80 %, Tromperie 94 %, Volonté 55 %					
Passions :					
Sans Scrupule 85 %, Loyauté envers Soi-Même 100 %					
Magie :					
Magie Populaire 51 %, Sorts <i>Évaluer, Traduction</i>					
Style de Combat : Combat de Rue (Couteau, Dague) 50 %					
Armes :	Taille/Force	Allonge	Domage	PA/PV	
Dague	P	C	1d4+1	6/8	
Gourdin	M	C	1d6	4/4	

SOLDATS

Ce sont des gardes méerois typiques comme on en voit dans les rues de la cité. Ceux-ci sont fidèles à Barastes et peuvent être utilisés pour intimider et harasser les personnages si Barastes croit qu'ils peuvent être un danger pour lui.

VOYOUS

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

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

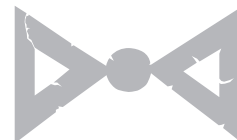
prêt à payer ce qu'il faut pour les réduire au silence...

Les voyous ne sont pas stupides : ils tenteront de prendre les personnages en embuscade dans des ruelles confinées, et s'enfuiront dès que le sort ne sera plus en leur faveur.

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

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

Interroger un voyou capturé ne révélera pas grand-chose : comme Heirax emploie des agents, aucun voyou ne connaît la véritable identité de son employeur



SOLDAT MEERISH

Caractéristiques (Moyenne)		Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 14	Points d'Action	3	1–3	Jambe Droite	2/6
CON : 14	Mod. de Dégâts	+1d2	4–6	Jambe Gauche	2/6
TAI : 13	Points de Magie	10	7–9	Abdomen	5/7
DEX : 14	Mouvement	6 m	10-12	Poitrine	5/8
INT : 10	Rang d'Action	8 (Pénalité d'Armure incluse)	13–15	Bras Droit	2/5
POU : 10	Armure	Hoplite (Plastron, Kilt et Casque), Cuir	16–18	Bras Gauche	2/5
CHA : 10		(Brassards d'avant-bras et Jambières)	19–20	Tête	5/6
Compétences :					
Athlétisme 58 %, Endurance 70 %, Connaissance (Stratégie Militaire) 45 %, Esquive 65 %, Force Brute 60 %, Influence 48 %, Perception 50 %, Perspicacité 50 %, Volonté 58 %					
Passions :					
Loyauté envers Meeros 80 %, Loyauté envers Barastes 90 %					
Magie :					
Magie Populaire à 40 %, 30 % de chances de connaître ViveLame et 20 % de chances de connaître Coordination					
Style de Combat : Infanterie Meerish (Bouclier, Épée, Lance) 92 %					
Armes :	Taille/Force Allonge		Dommmage	PA/PV	
Lance Courte	M	L	1d8+1+1d2	4/5	
Épée Courte	M	C	1d6+1d2	6/8	
Bouclier Hoplite	C	C	1d4+1d2	6/15	

VOYOU

Caractéristiques (Moyenne)		Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 16	Points d'Action	3	1–3	Jambe Droite	2/6
CON : 14	Mod. de Dégâts	+1d4	4–6	Jambe Gauche	2/6
TAI : 16	Points de Magie	10	7–9	Abdomen	2/7
DEX : 10	Mouvement	6 m	10-12	Poitrine	2/8
INT : 10	Rang d'Action	9 (Pénalité d'Armure incluse)	13–15	Bras Droit	2/5
POU : 10	Armure	Cuir : Justaucorps, Jambières,	16–18	Bras Gauche	2/5
CHA : 10		Brassards d'avant-bras, Kilt	19–20	Tête	0/6
Compétences :					
Athlétisme 45 %, Bagarre 80 %, Discrétion 64 %, Endurance 70 %, Esquive 55 %, Force Brute 70 %, Perception 50 %, Sens de la Rue 80 %, Volonté 58 %					
Passions :					
Aime Tabasser les Gens 75 %					
Magie :					
Aucune					
Style de Combat : Fauteur de troubles (Épée Courte, couteau) 75 %, Bagarre 80 %					
Armes :	Taille/Force Allonge		Dommmage	PA/PV	
Épée Courte	M	C	1d6+1d4	6/8	
Gourdin	M	C	1d6+1d4	4/4	