

AMIZIA

Le Lien des Templiers

- Lieu : les Marches de l'Est, Terres d'Apsolberg.
- Chronologie : cette aventure se déroule après « le Souvenir des Défunts » et « le Désordre des Templiers ». Les personnages connaissent bien **HYFBA**, la **Templière aveugle** depuis le conflit de **Carassan** (aventure « Le souvenir des défunts ») et **SERMOF**, le **Questeur** lavé d'injustes accusations qui a juré de retrouver **KERGAM le Vengeur** (aventure « Le Désordre des Templiers »).
- Description : L'ordre des Templiers a déterminé quelle serait l'épreuve qui prouvera la valeur du **Questeur Sermof** : retrouver et capturer **Kergam le Vengeur**. Tandis qu'ils enquêtent au cœur des Marches de l'Est en compagnie des aventuriers (les Joueurs), il est assailli d'une vision : **Hyfba la Templière aveugle** va mourir très prochainement dans les Terres d'Apsolberg, à quelques lieues de là... De l'action en perspective !

Ce scénario, élaboré pour AMIZIA, l'évolution du Médiéval Fantastique, est disponible sur :

<http://amizia.free.fr/forum>

Chapitre 1 : Les Terres d'Apsolberg

Sermof le Questeur et les aventuriers voyagent vers Essubt à proximité des Terres d'Apsolberg dans une lande brisée couverte de terre rouge. D'impressionnants monticules de terre révèlent la présence de mines encore en activité. Lors d'une nuit dans une auberge de passage sur la grand'route où **Sermof** s'est couché tôt, les aventuriers apprennent des clients que **MANEONE** propose du travail à Apsolberg dans la construction, et que c'est bien moins dur que les mines du Seigneur **REONE**, le frère de **Manéone**.

Lui qui a toujours caché ses talents pour la prescience est pris d'une vision qui le fait chavirer : **Hyfba**, la **Templière aveugle** agonisant dans le bourg d'Apsolberg.

La ville se trouve à quelques lieues de là et requiert une demi-journée de trajet à cheval. En chemin, il explique aux Joueurs des éléments du passé de la **Templière** :

- Elle a toujours veillé sur lui depuis son entrée au Temple, et c'est elle-même qu'il a dû impressionner à son arrivée devant la porte de leur bâtisse d'Ek'Bett.
- Il y a plusieurs années, lorsque **Hyfba** était **Questeur** à son tour, son épreuve fut de résoudre le conflit des Terres d'Apsolberg. Leur petite seigneurie des Marches de l'Est, assistée d'une assemblée démocratique composée de « **laborieux** » et les « **patriarches** », entra dans une guerre

civile qui plongeait la seigneurie dans le chaos alors que celle-ci vivait des richesses tirées des mines.

- La **Templière** mit fin à la tyrannie qu'exerçait le Seigneur d'alors en faveur des **patriarches** avec l'appui d'une violente milice : les **absolus**.
- Elle aida à la libre désignation par l'assemblée du nouveau seigneur, **EWANGRE**, issu des **laborieux**. Il fut assassiné il y a quelques mois, lors des événements au Temple d'Ek'Bett (relatés dans l'aventure « le Désordre des Templiers »).
- C'est **Réone**, un patriarche qui lui succéda démocratiquement. Il recueillit les filles jumelles d'**Ewangre**, **ALANI & ERITHA**.
- **Hyfba** fut missionnée par l'ordre des Templiers pour sauver les jumelles qui avaient appelé à l'aide par un discret émissaire quand **Sermof** partit sur les traces de **Kergam le Vengeur**.
- Sa vision indiquait clairement qu'elle était en danger. Et ses visions se sont toujours avérées exactes bien qu'imprécises.

En entrant dans le bourg d'Apsolberg, ils découvrent le monument aux morts dédié aux martyrs de la tyrannie : des colonnades sans toit couvertes de noms inscrits de couleur ocre (les morts de la guerre civile) ou azur (les personnes torturées par les absolus). Les rues sont couvertes d'inscriptions injurieuses : « **Réone meurtrier !** », « **Réone abdication !** », « **Vive Ewangre !** », « **Mort à Réone le patriarche !** », « **le pouvoir aux laborieux !** ».

Dans la cour fleurie du château, des barrières séparent les bâtiments communs (où logent tous les membres du château) du donjon du Seigneur où se trouvent **Réone** et les jumelles. L'accès au donjon leur est assuré par **BALOG**, le chef de la garde, grâce au sauf conduit de la présence du Questeur (bien que les Terres de l'Est, comme le Pays de Bray voisin, ne font plus partie de l'Empire d'Amizia, ils reconnaissent toujours le pouvoir de l'Ordre des Templiers dont il est issu). Il accepte de les conduire sans difficulté aux jumelles, indiquant combien **Réone** est soucieux de leur bien-être.

Les Jumelles sont surprises de leur venue, et ne comprennent pas ce qui se passe :

- **Alani** : Elles n'ont pas vu la **Templière Hyfba** et n'ont jamais demandé son aide.
- **Eritha** : Elles refusent de quitter Apsolberg car elles représentent le souvenir du pouvoir souverain de leur père, Ewangre.
- **Alani** : Elles sont seules, mais cela ne les change pas de la vie avec leur père qui fut toujours occupé par la lutte pour les laborieux, puis par l'exercice du pouvoir.
- **Eritha** : les invite à quitter le château pour gagner le musée des Absolus afin de ne pas être venu pour rien. Le Seigneur est absent.

Le secret des jumelles

Tandis qu'**Eritha** est digne d'honneur et noble comme le fut son père, **Alani** goûte trop le pouvoir. Elles ont tous les deux été déçus de n'avoir jamais vraiment connu leur père. **Eritha** en tire une mélancolie insondable alors qu'**Alani** puise de sa colère envers son père la force de monter une manigance.

Alani et le chef de la garde Balog ont convenu de leur enlèvement par les absolus pour que ceux-ci échange la vie de Réone contre celle des jumelles. Sans être impliqués Alani et Balog peuvent alors s'engager dans l'acquisition du statut de Seigneur.

Eritha, transie par sa tristesse ne réalise pas la gravité des méfaits de sa sœur pour le moment...

Chapitre 2 : Le musée des absolus

L'ancien bastion des absolus a été reconverti en musée de l'horreur passé. On peut lire sur le fronton : « *La Justice Absolue réclame une Loyauté Absolue* ». Ils sont accueillis par **IRINA WEISS**, une femme d'allure modeste, qui leur propose une visite guidée du musée : Après des gravures de scènes de révolte dans la ville et la liste des personnes disparues exposées dans un long couloir, ils arrivent dans la salle de la question dans laquelle trônent des cercueils en cuir percé de petits trous posé verticalement au milieu.

- Le « caisson de privation absolu » était utilisé pour torturer une personne en présence de ses proches. Une erreur selon elle car cela leur donnait du courage.
- Son nom est en lettre azur sur le monument aux morts car elle fut questionnée et survivante.
- Elle fut arrêtée comme penseuse des laborieux. Elle montre son pendentif qui prouve son appartenance à ce groupe.
- Pour renverser le tyran passé et les patriarches à sa botte, les laborieux se mirent en grève et sabotèrent les convois de minerai.
- Bien qu'on ne sache pas qui a assassiné **Ewangre**, il lui semble évident que les patriarches sont responsables. Preuve en est la désignation de **Réone** le patriarche pour lui succéder.

En sortant du musée des absolus, les personnages sont suivis du haut des toits (*Intuition D20* pour les remarquer) et sont attaqués dans une ruelle très haute et étroite bardée de balcons tordus (*Souplesse N16* pour les escalader) par les lanciers de coutelas de mystérieux agresseurs (*autant qu'il en faut pour que la bataille représente un challenge moyen*). A l'issue d'un combat à mort, ils s'échappent en disparaissant dans l'ombre des rues (pierre marquée du Feu, suie). Un pendentif des travailleurs est le seul élément qui leur reste, le même qu'**Irina Weiss**.

Il ne doit pas y avoir de captifs afin de ne pas les démasquer. Ce sont des légionnaires écarlates (voir les guildes d'Amizia) embauchés par les absolus pour que cesse leurs investigations.

Sermof propose que les aventuriers suivent Irina pour éclaircir son rôle dans leur agression.

Chapitre 3 : Le repère des travailleurs

En sortant du musée alors que le soleil se couche sur la plaine ocre, **Irina Weiss** se rend dans le quartier populaire bondé de foule. Recherche *D20* pour la suivre. En réussissant un jet *TD24*, il devient évident qu'elle fait tout pour que l'on perde sa trace et qu'elle a de l'expérience en la matière.

Elle entre enfin dans un bâtiment voué à la destruction comme l'indique un écriteau officiel pour être reconstruit sur décision du **Seigneur Réone** par **Manéone** (le Frère du Seigneur, un puissant bourgeois). Dans l'obscurité (malus de -8 aux jets qui peuvent être concernés) de la bâtisse abandonnée, les aventuriers se guident aux murmures qu'ils entendent (*Intuition N16*).

Un groupe de laborieux s'est réuni :

- **Irina Weiss** et **LENTZ** sont les noms des présents qui filtrent des discussions.
- Ils n'accusent pas tous **Réone** du meurtre d'**Ewangre**.
- Ils soupçonnent le Questeur **Sermof** d'être de mèche avec le pouvoir pour retrouver et faire disparaître leur cellule de résistance.
- Ils craignent que **Réone** n'envoie les **absolus** à leur poursuite maintenant qu'ils sont sûrs que ces miliciens sont réapparus dans l'ombre.
- Les absolus, maintenant qu'ils sont libres de tout pouvoir, sont encore plus dangereux !

A la fin de la discussion un raid d'absolus masqués et vêtus de noir filent en silence dans chaque recoin de la bâtisse. Ils somment tous les présents (joueurs et laborieux) de se rendre à plusieurs reprises. Sermof emmène les laborieux pendant que les aventuriers retiennent les absolus.

Le combat doit être difficile et ramène à l'infini des adversaires jusqu'à ce que les aventuriers acceptent de se laisser arrêter. Ils sont alors désarmés, masqués et emmenés en charrette.

Chapitre 4 : Le repère des absolus

Au milieu d'une caverne aux relents désagréable au nez (*intuition D20* pour reconnaître l'odeur du minerai de cuivre), ils sont questionnés sur leur rôle et leur volonté d'agir. La voix de **Hyfba** résonne :

- Elle ordonne qu'on les laisse en vie le temps que les prisonniers soient discrédités (*Elle est infiltrée chez les absolus et a pris du galon*). Elle les libère.
- Elle leur rappelle que les méthodes des absolus doivent changer car ils ne sont plus les bras du pouvoir avant de les congédier (*Les absolus sont bien plus désorganisés que par le passé*). Elle les démasque et leur rend leurs armes et équipements.
- **Réone** a la liste des absolus mais refuse de la communiquer à l'assemblée pour ne pas semer de désordre. Il semble être un patriarche qui n'a pas la nostalgie de la tyrannie qu'elle contribua à faire chuter il y a quelques années.
- Elle réprouve complètement la venue de Sermof qui n'a aucune raison valable d'être là. Sa couverture est compromise sans raison.

- Elle confirme qu'elle est venue voir les jumelles qui semblaient sans danger. **Alani** lui a conseillé de retrouver le cercle des absolus qui se reconstituait.
- Elle leur donne 2 jours pour trouver si **Réone** est coupable de la mort d'**Ewangre**.
- Elle soupçonne **Manéone** d'être plus tordu qu'il ne semble.

Ils sortent du repère des absolus qui se révèle être un puits de mines abandonné au milieu des monticules de terre rouge.

Chapitre 5 : Le château du Seigneur d'Apsolberg

Les appartements de Manéone

L'accueil du frère du Seigneur est chaleureux. Il leur offre des gâteaux, du vin, et nombre de friandises en les conviant à se réunir dans un salon cosy couvert de tapis, de fourrures et de cousins.

- Il assume totalement sa richesse et sa réussite.
- Il a tout obtenu en faisant affaire avec l'Empire en profitant de son statut sous l'ancien régime.
- Il s'entendait bien avec **Ewangre** qui était modéré, et qui a ramené la paix, élément essentiel au profit de la bourgeoisie.

Le cœur d'un bourgeois

Manéone n'a rien d'autre à se reprocher que son égoïsme et sa réussite financière et politique. Il a de forts appuis impériaux et ne craint la concurrence ni les manigances de personne. Il aime son frère et n'est donc pas impliqué dans le stratagème d'Alani et Balog.

Le donjon du Seigneur Réone

Dans la cour fleurie du château, des barrières séparent les bâtiments communs (où logent tous les membres du château) du donjon du Seigneur où se trouvent **Réone** et les jumelles. Balog est absent et il ne leur reste plus qu'à passer au-dessus des barrières (souplesse N16) dans un endroit discret, derrière la face nord du donjon (suggestion de Sermof).

Ils y voient que le portillon de service du donjon est entr'ouvert et que des silhouettes vêtues de noir se glissent hors de la tour en portant deux caissons d'isollements. *Intuition D20* pour apercevoir quelques boucles d'ors qui en dépassent (les jumelles donc...).

Le combat à mort s'engage contre les absolus vêtus de noir (*Intuition N16* pour voir les pendentifs de travailleurs qu'ils portent) tandis que la garde de **Balog** somme les aventuriers de se rendre. Ils n'entendent aucun argument. Pris entre deux feux de tirs de flèches (la garde) et de lancers de coutelas (les absolus), ils doivent trouver un moyen de survivre alors que les captives leur échappent.

Le stratagème de Balog

Les absolus ont décidé de mettre à l'écart Hyfba car ils se méfient d'elle depuis la libération du Questeur dans la caverne. Ils ont reçu une missive indiquant « *tout est ouvert et les jumelles sont à vous en ce jour de marché* ». La missive peut-

être retrouvée sur les cadavres par un Recherche TD24. Elle n'est pas signée.

Balog en est l'auteur et il a garanti le succès de l'enlèvement. Si on met en cause la piètre réponse de sa garde, il mettra en avant leur retard à intervenir sans s'expliquer plus...

Balog envoie la garde hors du château pour fouiller les alentours. Dans le bourg, la rumeur de la disparition des jumelles d'Ewangre lève la contestation des laborieux et renforce les soupçons envers Réone.

Chapitre 6 : La ville afollée

La chambre du Seigneur

Balog et les aventuriers sont convoqués dans le donjon pour être reçus par **Réone** :

- Il est sincèrement consterné par la disparition des filles d'**Ewangre** qu'il a recueilli dès sa disparition.
- **Balog** entre avec une lettre de revendication des absolus que la garde a trouvé près du puits de mine abandonné avec des mèches de cheveux des jumelles et les Cestes de **Hyfba** : « *Seigneur Réone, venez seul ce soir pour retrouver les jumelles du laborieux au puits abandonné. Si vous ne faites pas ça, nous comprendrons qu'on peut tuer les petites parce que vous vous moquez des enfants laborieux comme nous on s'en moque. On a démasqué la compagne du prisonnier au bandeau bleu et on s'en moque d'elle pareil et on va la faire couler sur votre monument ignoble.* »
- **Sermof** entre dans une fureur noire : « *Il faut la sauver ! le monument aux morts !* ». Il accourt vers la porte où il est assommé par une paverse jetée par la foule dans la cour du château ! Il est blessé à la tête (-4).
- **Balog** explique que la garde envoyée en grande partie à la recherche des jumelles était trop peu nombreuse pour empêcher cela. Il conduit **Réone** en lieu sûr avec **Manéone** et **Irina Weiss** qui étaient en rendez-vous ensemble.

Cour du château

Traverser la foule de manifestant : *Souplesse R4, A8, F12, puis N16. Attaques sournoises d'absolus dans la foule qui « poignonnent » les aventuriers avec leurs coutelas à chaque échec : 2D4 points de dégâts non localisés à chaque échec.*

Devant le monument aux morts :

des absolus (une vingtaine) se dressent pour les arrêter tandis qu'un des leurs lève le corps inconscient d'**Hyfba** pour la saigner comme un animal. 2 absolus par aventurier. S'ils n'en sont pas dépêtrés en 4 rounds, Hyfba est tuée. On ne peut l'atteindre car tous les autres absolus font barrage.

A la fin du combat, **Balog** vient les trouver, accompagné de sa garde : **Réone** a disparu. Il est parti réaliser l'échange au puits abandonné. **Sermof** emmène **Hyfba** au château pour la faire soigner.

Chapitre 7 : La trahison révélée

Balog laisse 20 gardes devant l'entrée du puits et entre avec 10 gardes dans le puits à la lueur des torches. Les aventuriers s'enfoncent dans les méandres du puits étayé il y a bien longtemps et aujourd'hui très grinçants et pourvu de vieux rails tordus sur lesquels errent encore des chariots poussiéreux.

Le dernier assaut des absolus :

Une vingtaine d'absolus les attaque. La garde en tue une dizaine (à ajuster selon le talent des aventuriers) et les restants attaquent les aventuriers.

A ce moment, **Sermof** partage une vision avec un des aventuriers : Manéone, Irina et Lentz sont morts, Balog les a tué au château pendant leur absence !

Le labyrinthe de la mine :

Balog s'esquive en plein combat par un trou masqué par une glissière latérale au rail. Recherche TD24 pour pister **Balog** dans le petit labyrinthe de boyaux sur lequel donne son passage dissimulé. Souplesse F12 pour se déplacer à genoux (haut comme un quart d'homme ou un demi-nain).

Alors qu'ils perdent toute trace du chef de la garde, ils entendent l'appel au secours d'**Eritha**, la triste fille d'Ewangre.

Le piège de Balog :

Au sortir du boyau, Réflexes N16 pour éviter des éboulements provoqués par **Alani** au-dessus d'eux, sur un échafaudage. Ils sont alors sur une courte avancée de terre qui se rétracte en un passage en très forte pente, creusé dans la terre couvert d'un rail sur lequel deux chariots sont côtes à côtes (intuition D20 : les freins sont actionnés).

Course-poursuite

Balog s'apprête à égorger **Eritha** et bondit dans le premier chariot en libérant le frein quand l'éboulement est provoqué. Il s'engouffre sur le rail.

Intuition F12 pour apercevoir la pierre marquée de la Terre d'Alani et gagner le temps de fuir dans le second wagon : un éboulement massif commence devant Alani et gagne le passage du rail !!!

- Un jet de Navigation par round : R4, A8, F12, N16, D20... Le challenge doit être difficile pour le conducteur.
- Leur masse leur permet de rattraper Balog et Eritha. Dès qu'ils sont à portée, Balog les attaque avec des coutelas.

Intuition F12 pour voir qu'Eritha a été assommée.

- L'éboulement les rattrape : Réflexes N16 pour se couvrir.
- Le tunnel se termine à pleine vitesse en les projetant hors de la montagne dans lequel le puits a été creusé, sur un tas de terre plus ou moins meuble. Souplesse TD24 pour le déterminer : soit aucun dégâts soit autant de points non localisés que de points manquant pour réussir le jet.