

AMIZIA

Communauté de Vie

❑ Décor : Une communauté du Sud Ouest, proche de la Forteresse de l'Empire, où tous vivent pour le Bien Général.

❑ Situation : Elle vit en autarcie de l'Empire alors qu'elle fait partie de lui. Les prêtres sont avertis qu'une enfant nouvellement née est sensible à la Sainte Trinité. Une **prêtresse Cognitif des Eaux Paisibles**, en ayant eu vent, forme un groupe qu'il va chercher au Pont de Millepierres pour aller vérifier cette information et, le cas échéant, emmener l'enfant et les parents en lieu sûr.

❑ Chronologie : cette aventure est un one shot.

Ce scénario a été élaboré pour AMIZIA, l'évolution du Jeu de Rôles Médiéval Fantastique, à retrouver sur :

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

Chapitre 1 : Guides de Courtoisie

❑ Accueil dans la communauté par un couple de **Guides de Courtoisie**. L'homme s'appelle **V-Niram**, la femme **O-Binha**. Tous les hommes portent des noms précédés d'un V, en honneur de **Vrémé**, et les femmes d'un O, en l'honneur d'**Oeva**. Ce sont les deux guides de la communauté.

- ❖ On leur explique que la communauté n'a que 5 années d'existence et qu'elle se développe pourtant très vite car ses bases sont stables.
- ❖ Ils conduisent les Joueurs aux parents de la petite **O-Lana**, qui s'appellent **V-Nenm** et **O-Mira**.
- ❖ L'enfant n'est pas là. Les dialogues sont tendus, les parents semblent ne pas pouvoir tout dire mais la femme est très inquiète.
- ❖ Ils expriment leur inquiétude et demandent aux Guides de Courtoisie si leur enfant n'est pas déjà au Centre d'Education (le mot fait frémir la mère) ;
- ❖ Les Guides assurent que non et ajoutent que le Centre d'Education est un passage nécessaire pour les enfants de la Communauté qui n'en font pas partie de par leur volonté mais par leur naissance. Ils faut donc les convaincre des bienfaits de la Communauté. Le savoir du Centre d'Education doit rester inconnu aux parents car, « Avant d'être les fils de leurs parents, ils sont les fils de la Communauté ».

❑ Les Guides de Courtoisie avancent que l'enfant doit se trouver au « Cercle de Soins ». Ils expliquent que la communauté est construite autour de cercles.

- ❖ Sur les extrêmes, les cercles d'habitations ;
- ❖ Puis les cercles d'artisanat ;
- ❖ Puis les cercles de soins ;
- ❖ Puis les cercles de connaissance (bibliothèques, etc) ;

❖ Et enfin le cercle de décision où votent tous les habitants sur les décisions à prendre... sur proposition des Guides du Bien Général, **Vrémé** et **Oeva**.

❑ Le prêtre avance qu'il vaut mieux se séparer pour découvrir ce qui se trame dans la communauté. Il leur faut se déguiser pour ressembler aux habitants. La seule consigne est de ne pas perturber leur mode de vie, sous aucun prétexte. « *il est toujours plus simple de briser le château que de le construire.* ». Reste à créer une diversion sur la place du marché.

❑ La place du marché est très peu fournie, rien n'est neuf, et il n'y a aucun produit de plaisir, seulement de la nécessité. Tout le monde est vêtu de toges similaires. Les hommes ont tous la même coupe de cheveux très courts et les femmes portent une simple natte.

❑ Après la diversion, et une fois déguisés, les Joueurs vont être contrôlés dans la ville par des cavaliers. Ils ne sauront répondre aux questions et ne pourront justifier leur présence. Ils sont poursuivis et capturés.

Chapitre 2 : Le Centre d'Education

❑ Les yeux bandés et poings liés, ils voyagent dans un carrosse avec barreaux. On enlève leurs bandeaux. **V-Arn** et **V-Tarz** les accueillent au Centre d'Education dont ils ne savent rien.

❑ Ils sont conduits chacun dans une chambrée ou se trouvent d'autres jeunes hommes et femmes. Ils y apprendront :

- ❖ Que tout le monde est parfaitement endoctriné ;
- ❖ Qu'ils sont là depuis leur 6^{ème} année pour révéler leurs talents au service du Bien Général ;
- ❖ Qu'ils suivent des cours qu'ils leur expliquent la structure d'Amizia ainsi que les périls qui s'y trouvent ;
- ❖ Qu'ils sont attachés au bien-être de tous à travers le Bien Général défini par les Guides ;
- ❖ Que les Guides **Vrémé** et **Oeva** ont des visions qui leur permettent de conduire la communauté dans la voie de la survie alors que les menaces sont si nombreuses.

❑ Ils assistent à des cours hallucinants où l'on raconte les plus incroyables mensonges sur Amizia : monstres, dragons, créatures de cauchemars, pactes avec les orks, violences, vols, loi du plus fort... Si les Joueurs contestent, **V-Tarz** les consigne aux tâches ménagères les soirs.

❑ Les Eduqués ne peuvent parler que lors des repas de midi où pendant les punitions (tâches ménagères) des soirs. Ils y découvrent que le Centre d'Education se trouve sur les hauteurs de la ville.

❑ Une nuit de pleine lune, les Joueurs sympathisent avec **V-Fendar** qui est souvent puni lui aussi (il vole de la nourriture). Il nourrit des petits animaux, des familiers, même si les animaux ne sont qu'une source de moyens pour le Bien Général. Il est terrifié lorsque les personnages le surprennent.

- ❖ Il leur explique qu'il connaît un chemin par lequel il sort pour trouver ses animaux... Les gardes ne le voient pas ;
- ❖ Si on le lui demande, il dit qu'il revient car sa place se trouve là ;
- ❖ Il ne devrait pas être déçu de son affectation au Bien Général bien sûr, mais il aurait préféré travailler dans le parc animalier de la communauté plutôt que dans l'atelier du maréchal-ferrant où il va se rendre ;
- ❖ Il demande aux Joueurs de l'appeler Fendar, on retire le V quand on a affaire à des vrais amis. Ses yeux brillent alors...
- ❖ Il leur montre le chemin qu'ils pourront emprunter, mais leur précise qu'il faut attendre que passe la pleine lune pour ne pas être vu.

□ Les gardes apparaissent dans les cuisines et les ramène dans leurs chambrées.

Chapitre 3 : le dôme souterrain de la Rééducation

□ Au petit matin, Fendar manque à l'appel. Il a disparu. Une courte enquête à midi leur indique qu'il a été mené au dôme de rééducation à cause de sa perversité avec les petites créatures. Personne ne sait où se trouve le dôme de rééducation, mais on sait qu'il ne se trouve pas très loin, alors que personne ne le voit.

□ La fin de leur cycle d'orientation a lieu dans l'après-midi. On les conduit dehors, sur un parcours physique où se trouve un mur d'escalade, une poutre vrillée, et un parcours de course (jets de *Mobilité* et d'*Athlétisme*). L'ensemble est encadré par des cavaliers.

□ Pendant la course ils aperçoivent qu'un des champs de blé (jet de *Perception*), tout ce qu'il y a de plus commun dans ces lieux, est gardé par des cavaliers... Un excellent jet de *Perception* permet de voir une personne qui « sort » littéralement hors de la terre dans le champs...

Entrer dans le dôme souterrain de la Rééducation

A voir à ce moment comment les Joueurs vont y entrer. Ils peuvent se laisser emmener en commettant une grosse erreur au Centre d'Éducation. Ils peuvent encore tenter de s'échapper (ce qui permettra une bonne bagarre s'ils sont vus) et de s'infiltrer ou d'être capturés...

□ Les cellules sont alignées. Il n'y a qu'un étage souterrain. Autour d'un couloir central, 6 couloirs ramifiés de cellules s'étendent à gauche et à droite.

- ❖ On entend dans chaque cellule une voix qui rabâche les enseignements de la communauté ainsi que le prisonnier qui le répète. Au bout du grand couloir central, une porte mène au revers des cellules là où se loge le souffleur qui lit les enseignements. On entend des petits bruits d'animaux dans une des cellules... Celle de Fendar.
- ❖ Ladite porte au fond du couloir s'ouvre et deux gardes entrent suivis d'une poignée de souffleurs en armes.

Le dôme doit donner l'occasion de combats et d'une fuite. Les Joueurs seront alors des fugitifs recherchés. Ils vont sûrement chercher à entrer en contact avec le prêtre Cognitif.

Chapitre 4 : vive la Révolution !

□ Reste alors à improviser pour que les événements suivants se produisent (ne pas oublier que Fendar les guide et peut les amener où ils le souhaite) :

- ❖ Infiltration dans la ville où les Joueurs vont apercevoir 2 prêtres Emanants de la Sainte Trinité ;
- ❖ Contact avec le prêtre Cognitif, Eau Paisible, qui a retrouvé la trace du bébé, chez les Guides de la Communauté. Il a aussi appris que les parents du bébé organisent des groupes de discussion secrets pour parler de la liberté d'antan...
- ❖ Possibilité d'un pacte avec les prêtres Emanants.
- ❖ Information des groupes de discussion des pratiques au Centre d'Éducation ; du dôme de la Rééducation.
- ❖ Révolution et combat dans la ville contre les cavaliers.
- ❖ Pénétrer en comité restreint dans la demeure des Guides (faire des plans, ou en trouver sur internet) et faire une bonne baston ;
- ❖ Fuir dans le brouhaha avec le Cognitif, l'enfant sensible à la transcendance et ses parents, sans que les prêtres Emanants s'en rendent compte.