

AMIZIA double épisode « chasse à la primes »

Episode 1 : La Chasseuse de Prime

❑ Décor : Entrophia, capitale fédératrice des Cités-Etats du sud d'Amizia où siège les sénateurs gouvernant leur fédération au nom des princes.

❑ Situation : Les aventuriers arrivent à Entrophia en compagnie d'un jeune et sympathique Emanant, l'**ACOLYTE VENERIC**. Ils ont assuré la protection d'un convoi de Pierres Marquées trop puissantes pour être tolérées par la Sainte Trinité qui va embarquer sur le Grand Fleuve en direction du Saint Siège en Valencie (Eventuellement un début d'aventure In Media Res est possible avec une attaque de brigands). C'est l'occasion pour **Vénéric** de leur présenter un vieil ami qui se trouve en ville...

❑ Chronologie : cette aventure est le premier des deux épisodes du « Chasseur de primes ».

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

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

Chapitre 1 (matin jour 1) : Quartier sénatorial, La taverne d'un vieil ami

❑ **DEIDI ODOY** est une vieille connaissance de **Vénéric** qui profite de l'occasion pour le saluer après avoir confié le convoi au **PRÊTRE EINRICHT**. La taverne dont il est le patron est proche du Palais sénatorial, dans une rue cosmopolite fréquentée aussi bien par des Hommes du Sud que par des valeks, des nains du Pays Vert, des Taags, des Erlondiens et même par quelques elfes de la Forêt d'Argent.

❑ Elle n'est plus miteuse comme dans le souvenir du personnage, mais repeinte de frais. **Deidi Odo**y est en train de parler avec tous les clients du comptoir à la fois. Il est petit, rond, le visage mélancolique. **Sa fille, ASTRID**, qui a bien grandi, sert les clients en salle. **Deidi** les conduit dans l'arrière salle pour discuter :

- ❖ Quelques formules chaleureuses et sincères,
- ❖ Un grand danger le guette. Il a besoin d'aide.
- ❖ Récemment une femme en armure, montée sur un cheval noir, l'a agressé avec un fouet. Il a heureusement bousculé un guerrier nain qui s'est assez offensé pour qu'elle abandonne. Il ne sait pas pourquoi il a été attaqué.
- ❖ Il avoue bien faire un peu de marché noir, avoir une ou deux dettes de jeu, ne pas toujours avoir les clients les plus irréprochables, mais ne se considère pas comme un hors-la-loi.

- ❖ D'après les renseignements qu'il a obtenu : c'est une mercenaire, une **chasseuse de prime** dont personne ne connaît l'origine. Elle est arrêtée à l'**auberge du Quart de Kigaël** qui se trouve sur le port d'Entrophia.
- ❖ Sûr qu'elle a confondu, et qu'elle en mission pour un grand seigneur, il leur demande d'aller lui expliquer sa méprise. Il n'en a pas le courage.

Chapitre 2 (après-midi jour 1) : port d'Entrophia, Auberge du Quart de Kigaël

❑ Une vieille pancarte indique en plusieurs langues que l'auberge est destinée « à enfin reposer les voyageurs sur la terre ferme ». C'est un bâtiment étranglé de cerjoints et de planches de bois. La porte est éclatée, les volets sont branlants et les escaliers en ruine de la devanture sont couverts d'ordures.

❑ L'aubergiste est une **VEILLE NAINE FATIGUEE** :

- ❖ A la description de la chasseuse de prime elle leur indique qu'elle ne connaît pas son nom mais sait qu'elle a payé d'avance.
- ❖ Elle a loué la 2^{de} chambre au 3^{ème} étage en prenant l'escalier poussiéreux et grinçant qu'elle leur indique négligemment. Elle les accompagne.

❑ La **naine** toque à la porte, qui s'ouvre seule, lentement. Les volets sont fermés, et la pièce est noire, à l'exception de la lumière chargée de poussière filtrant par les persiennes sur laquelle se découpe la silhouette musculeuse de **la Chasseuse de Prime**. Elle a le crâne rasé, le teint blême, et mesure presque 2 mètres (Monde D20 pour déterminer qu'elle vient des Steppes Barbares).

- ❖ Elle saisit le cou de l'**Acolyte Vénéric** avec son fouet (qu'elle rétracte toujours avant que quelqu'un ne puisse le trancher), et le projette sur la naine qui est contre le mur du côté.
- ❖ Elle bondit vers les persiennes au fond de la pièce tout en immobilisant les jambes du premier qui s'engage vers elle (*Intuition N16* pour apercevoir la lueur magique qui émane du fouet).
- ❖ Ses mouvements sont extraordinairement fluides (*Intuition N16* pour apercevoir l'aura floue et lumineuse qui émane d'elle), et son corps devient caoutchouc lorsque elle se glisse en une pirouette arrière à travers le fin espace des persiennes.

❑ **Vénéric** fait prévenir **Einricht** pour qu'ils se retrouvent tous à la taverne de Deidi.

Chapitre 3 (soirée jour 1) : Début d'enquête à la taverne de Deidi

❑ Le **Prêtre Einricht** connaît la chasseuse de prime de réputation :

- ❖ Elle travaille toujours pour de riches particuliers payant des sommes colossales et semble disposer d'un réseau bien établi parmi les grands du monde.
- ❖ Des enquêtes menées par la Main du Grand Ordonnateur la mette en cause dans le meurtre de hauts dignitaires du Pays Vert.
- ❖ Le prêtre se demande pourquoi recruter un assassin si renommé pour un informateur de petit gain retiré des affaires.

❑ **Vénéric** est mal en point. Il affirme qu'elle n'abandonnera pas et **Deidi** reconnaît qu'il a peut-être fait circuler quelques informations dernièrement mais il jure de s'être rangé de ses activités passées car Astrid, sa fille, n'apprécie pas ses « revenus annexes ». Il a acheté deux tuyaux qui semblaient peu importantes et dont personne ne voulait à **REFLIG**, un vieux complice « du bon vieux temps » :

- ❖ La **SENATRICE EL'SORN** de la petite **Cité-Etat de Belasco** est sur le point de démissionner (**Einricht** explique que c'est une pacifiste qui refuse d'engager le Sud dans la Guerre des Orks).
- ❖ **LES FOUINEURS**, un groupe de trafiquants d'armes de guerres et de navires, changent de repère : ils s'installent dans les **bois de Trèmevisse** en bordure du Grand Fleuve. Les Fouineurs ne peuvent pas le soupçonner car Deidi recourt encore maintenant à leurs services.

❑ **Astrid** débarque avec une casserole fumante dans l'arrière salle où ils conversent en laissant des empreintes de farine sur le sol. Ses longs cheveux noirs bouclés tombent en cascade sur un tablier blanc maculé d'une tâche à la couleur douteuse.

- ❖ Elle fait goûter sa recette aux personnages alors que Vénéric refuse d'un air inquiet (c'est bon ! pas d'inquiétude).
- ❖ Annonce qu'une **conférence des Fabricants de Nah'Dhya** se déroule à Entrophia (**Einricht** précise qu'ils viennent discuter de la machine de guerre impériale).
- ❖ **JUNNE ROBRANT** a réservé pour eux la taverne pour un dîner de gala le lendemain ! (*Erudition D20 ou Monde TD24* pour savoir que **Junne Robrant** est une savante renommée qui a soigné un virus mortel dans les régions agricoles du Grenier de l'Empire et qui recherche pour lutter contre la famine).

❑ **Einricht** et **Vénéric** retournent au grand séminaire d'Entrophia pour faire des recherches sur la chasseuse de primes pendant que les PJs enquêtent (contre rémunération des Emanants s'il le faut et avec un **mandat de la Sainte Trinité**) sur la piste de **Reflig**. **Astrid** prépare le dîner de gala qui va avoir lieu.

Chapitre 3 (journée jour 2) : Palais sénatorial, Réflig et la sénatrice El'Sorn

❑ Dans le déambulatoire : qui encercle le cœur Palais sénatorial se déverse un flot de personnes et de cultures différentes. Sur les hauteurs du mur composé d'arches ouvertes sur la rue se tiennent des cafés et des salons de courtoisie qui permettent de surplomber au calme l'allée bondée.

- ❖ Des gardes imposants en robes bleues patrouillent armées de hautes piques et demandent aux gens en armes autres que des nobles de s'écarter (*Social E28* pour les convaincre du contraire).
- ❖ Tout le monde connaît **Réflig** : un homme éminemment sympathique affublé d'un œil de verre.
- ❖ Recherche *D20* pour apercevoir **Réflig** à la terrasse d'un salon de courtoisie.

❑ Salon de courtoisie : **Réflig-Œil-de-Verre** sirote un jus de noix en scrutant les PJs de ses grands yeux. Grand, maigre et voûté, il a de longues oreilles et un visage allongé.

- ❖ Concernant les *Fouineurs* : Deidi a eu l'information par **BERTOLD**, un fouineur chargé de la revente des affaires recelées. On le trouvait toujours chez Deidi avant qu'Astrid (« je l'aime bien... brave petite, va ! ») ne fasse le ménage. **Bertold** est maintenant le plus souvent à la **Taverne des Splendeurs**.
- ❖ Concernant la démission de la sénatrice *El'Sorn* : Il a plus de réticences à parler. Il a récupéré un cahier de notes confidentielles manuscrites par la sénatrice elle-même et refuse d'en dire plus. Il leur suggère de se rendre au bureau de la sénatrice directement.
- ❖ Il ne bouge pas de ce quartier. C'est son lieu d'attache. Il aime Deidi et Astrid et veut sincèrement les aider.

❑ Bureau de la sénatrice El'Sorn : Le secrétariat est désert. On entend de l'activité de l'autre côté de la porte du bureau de la sénatrice. Elle les invite à entrer s'ils toquent à sa porte.

- ❖ « **TELISSA** ? Vous êtes revenue du marché ? Pourriez-vous me préparer une infusion s'il vous plaît ? ». Légère méprise de sa part. Elle est inquiète et avoue avoir subi des menaces qu'elle attribue à ses prises de positions pacifistes.
- ❖ En parlant de l'information qui a filtrée elle déclare s'être fait voler un cahier de notes à l'intendance du Palais. Elle ne sait pas par qui.
- ❖ Constatant que l'information circule, elle leur annonce qu'elle va rendre sa démission publique au plus vite pour devancer la rumeur.
- ❖ Elle les remercie et quitte son bureau avec eux pour « faire un dernier discours aux partisans de la Loi contre l'entrée en guerre afin de laisser une trace de ma vie politique et d'éviter le malheur dans les Cités-Etats ».
- ❖ Elle ajoute qu'elle va rentrer à Belasco bientôt et les bons services du **CAPITAINE HURTEAU** qui assurait sa protection ne lui seraient plus utiles.

Chapitre 4 (soirée jour 2) : A la taverne des Splendeurs, Bertold le Fouineur

❑ (SOIREE) Dans les faubourgs : les ruelles bondées et leurs étroites artères sont les lieux de tous les paris, les recels et les informations dans l'ombre. Ses trottoirs et cafés débordent de joueurs jusque dans le caniveau, et les armes sont bien en vue pour dissuader quiconque de faire des histoires.

La façade de la taverne est à moitié effondrée et on ne peut lire que : « SP...DEU.S ». Les volets clos laissent filtrés de fines bandes de lumière.

❑ Dans la taverne des Splendeurs : la musique est forte et fausse, les persiennes étouffées de fumée, et la roue de la fortune au-dessus du bar n'épargne aucune bourse car tout le monde y joue la monnaie des consommations.

- ❖ Le **tavernier** est monstrueux et les trophées de lutte qu'il exhibe derrière lui expliquent tout. Il leur indique **Bertold**.

❑ **Bertold** : cheveux roux, yeux bleus, un verre de thé en main au milieu des effluves ambiants d'alcool. Vêtements simples, deux dagues aux hanches, il est installé dos au mure et scrute la foule d'un regard rusé et engage vite la conversation :

- ❖ Il reconnaît avoir perdu contre **Deidi** à la belotte des flots... Mais le sort lui sourit et tout va bien. En aucun cas il ne lui aurait voulu du mal. « **Reflig** » aurait plus de raison d'après lui.

Reflig doit de l'argent aux fouineurs en contrepartie de nombreuses faveurs qui lui furent accordées par le passé. Pas seulement des dettes de jeu. Donc il a embauché Reflig pour une missions (il ne parle pas du vol de manuscrit) : Faire circuler l'information concernant le déménagement de sa bande des Fouineurs.

❑ Perception D20 : un vieil inconnu bossu vêtu myriades de couches de lambeaux les fixe tout en poussant ses pièces sur une table de jeu. Il recule vers l'arrière salle en se déshabillant au fur et à mesure, affinant sa silhouette. Elle (**la chasseuse de primes**) se glisse dans les persiennes en affolant les clients de la taverne. Si course poursuite dans la rue, Aucune trace d'elle après une succession d'artères à angles droits suivis de multiples embranchements. Des brigands payés à l'aveuglette par elle leur barre la route et sont prêts à se battre.

Chapitre 4 (nuit jour 2) : Réception à la Taverne / la mort de Reflig

❑ Taverne de Deidi : **Astrid** cuisine (gâteau, nouilles, sauces, café, etc...).

- ❖ Les clients arrivent : **Junne Robrant** porte une grande robe de soie, un luxueux manteau violet. Ses cheveux blonds éblouissants sont striés de tresses noires. Elle évite la main tendue d'Astrid qui la salut. Tous **ses invités** sont aussi prospères (turbans, pierres précieuses, etc...).
- ❖ **Deidi** est à l'arrière de la taverne en pleurs. Reflig a été assassiné dans « l'Allée de toutes les contrées » où il vivait. Il va verrouiller le restaurant pour leur sécurité, et donne de l'argent aux aventuriers pour payer les frais d'enterrement à régler à la milice.

❑ Allée de toutes les contrées : la milice sénatoriale grouille autour du corps de **Reflig**.

- ❖ Recherche F12 : trouvent l'œil de verre vert de **Reflig** tombé à côté de lui.
- ❖ Recherche N16 : traces de cordelette autour de son cou. Assassiné.
- ❖ Recherche D20 : teint très très livide. Il a été vidé de son sang avant d'être déplacé dans la ruelle.

❑ Le **CAPITAINE HURTEAU** de la milice sénatoriale intervient : trapu, barbe noir de jais, cheveux longs. Ils fouillent le corps, prennent quelques notes manuscrites avec une mine carbonée. Il est réticent à partager des informations.

- ❖ Social F12 : La chambre sociale du foyer sénatorial où vivait **Reflig** a été fouillée et vidée. Rien de compromettant.
- ❖ Social N16 : Il avance que **Reflig** avait de nombreux créanciers, et que ceux-ci ont dû copier les méthodes d'un assassin sanguinaire...
- ❖ Social D20 : Plusieurs cadavres vidés de leur sang ont été trouvés l'année passée, 6 au total : des vagabonds, des petits truands, des gens anonymes vivant dans la rue.

Chapitre 5 (jour 3) : L'attaque de la Taverne de Deidi

❑ Combat dans la taverne (aube) : en arrivant sur la devanture. Les volets sont clos et les lumières vacillent à travers les persiennes.

- ❖ Rez-de-chaussée : Tout est retourné dans la salle de service, le bureau de derrière est en désordre, tout comme la cuisine.
- ❖ Etage : **Astrid** est allongée dans l'escalier, blessée à la tête et étourdie. Elle murmure « papa » en montrant sa chambre du doigt.
- ❖ Chambre d'Astrid : la **Chasseuse de Prime** est dos à la fenêtre en train d'étrangler Deidi, qui a un hématome effrayant à la tête, de son fouet. Le sang coule sur le cou de l'aubergiste.
- ❖ Elle lance une dague sur les joueurs et saute par la fenêtre en libérant **Deidi** dès qu'ils bougent.
- ❖ Fuite à cheval (qui l'attendait dans la ruelle derrière la taverne) dans la nuit.

❑ Après le combat (matin) : **Deidi** et **Astrid** racontent ce qui s'est passé.

- ❖ **Deidi** : était en haut quand il a entendu **Astrid** tomber dans l'escalier.
- ❖ **Chasseuse de Prime** a fouillé le bureau derrière la salle de service. Pas la cuisine, qui elle est toujours dans cet état.
- ❖ **Astrid** se rend compte que tout le monde connaît la menace à son exception. Très déçue elle dispute son père qui a encore revendu des informations alors qu'il avait promis de ne plus le faire.
- ❖ **Astrid** : son père a été épargné et la taverne fouillée. Elle cherchait quelque chose.
- ❖ **Deidi** n'a aucun idée de ce qui est convoité. Inquiet pour sa fille, il décide de se réfugier dans la maison qu'il possède sur les **Collines Cascardis** à l'Ouest de Sandriano.

❑ Palais des Trois Saints (après-midi) : **Deidi** et **Astrid** partent en calèche vers leur retraite peu après que l'**acolyte Vénéric** ait invité les personnages à se rendre au Palais des Trois Saints d'Entrophia pour faire le point sur la Chasseuse de Prime.

- ❖ **Acolyte Vénéric** : c'est une experte en déguisement.
- ❖ **Prêtre Einricht** : Il a fait des recherches sur la **Sénatrice El'Sorn**. Son fils résonnait dans la Transcendance mais elle n'a pas voulu qu'il aille dans l'ordre. Il a fugué et elle a demandé que la Trinité le retrouve. L'Eglise l'a retrouvé. Le fils de la sénatrice a refusé toute aide et a ensuite été tué « étranglé et vidé de son sang » il y a 6 mois près de Sandriano.
- ❖ Vénéric leur demande d'éclaircir ce point qui pourrait permettre de retrouver l'assassin de **Reflig**.

Chapitre 6 (Soirée jour 3) : La sénatrice et la scientifique

❑ Bureau de la Sénatrice **Belasco El'Sorn** : Elle travaille encore mais accepte de les recevoir pour parler...

- ❖ ...DE SON FILS : Elle a choisi de garder son fils, **REN EL'SORN**, et ça a causé sa perte. Elle se demande encore aujourd'hui si elle a le droit moral de veiller sur

son peuple alors qu'elle n'a pas su le faire pour son enfant.

- ❖ ... DU VOL DE MANUSCRIT DE NOTES PAR REFLIG : Elle n'a pas porté plainte car le mal était déjà sûrement fait pour sa carrière et son travail : rassembler une coalition de Cités-Etats pour lutter contre une bande de malfrats organisée pour le trafic d'armes et d'embarcations nautiques. Sa démission a dissous l'alliance qu'elle avait constituée.
- ❖ ... DES CIRCONSTANCES DU VOL : Elles étaient ensemble en train de déjeuner sur une terrasse bondée de l'intendance du Sénat au moment du vol. Un homme avec un œil de verre vert s'est présenté comme « conseiller diplomatique » et a conversé un temps avec elles.
Sa grande amie **Junne Robrant** s'était fait voler son cahier de recherche en même temps. Elle ne sait toutefois pas ce qu'il y avait à l'intérieur précisément.

□ Hostellerie des Prince, salon de rencontre : Les murs de la salle sont en roche polie nervurée de veines dorées, le sol en pierre noire étincelante. La Fabricante de Nah'Dhya se trouve sur un fauteuil de luxe parmi de nombreuses tables peuplées de riches personnes aux voix douces.

Junne Robrant accepte de les recevoir pour parler... Elle porte une robe de soie bleu foncé raide sur les pieds, ses cheveux blonds sont entrelacés de fils multicolores. Sa suite est constellée de draperie. Elle explique que **l'Empereur Ar-Ghen d'Amizia** la finance alors qu'elle est habituée aux pièces sobres et aux recherches.

- ❖ TAVERNE DE DEIDI : elle était avec des mécènes qui financeraient de nouvelles recherches de sa guilde des Fabricants de Nah'Dhya pour renforcer l'armée impériale.
- ❖ REFLIG / CONSEILLER DIPLOMATIQUE : il lui avait tendu une carte avec l'adresse de la Taverne de **Deidi** quand il a su qu'elle souhaitait organiser un dîner de gala.
- ❖ BELASCO & REN EL'SORN : elle connaît le triste sort du fils et de la sénatrice et fait tout pour qu'elle surmonte le deuil de son unique enfant.
- ❖ VOL DU CAHIER DE RECHERCHES : elle n'a finalement pas déclaré le vol car un assistant lui rédige des copies.
- ❖ VOL DES NOTES SENATORIALES : il contenait ses notes personnelles, et leur disparition l'a poussé à démissionner avant qu'il lui ne puisse être votée à Entropha. Des brigands organisés, les Fouineurs, peuvent donc toujours agir dans les Cités Etats.

□ Retour au Palais des 3 saints (nuit) : Attaque de Fouineurs en sortant de chez Junne Robrant. S'ils sont capturés ils parleront :

- ❖ **Bertold** les a envoyé car il soupçonne les héros d'aider la sénatrice qui en veut à leurs activités.
- ❖ Il se trouve dans leur nouveau repère : dans les **bois de Trèmevisse** en bordure du Grand Fleuve.

Chapitre 7 (Matin jour 4) : Le repère des Fouineurs

□ Bois de Trèmevisse (aube) : Au bord d'une rivière, de nombreuses boiseries de navire de tous origines sont débarqués du fleuve sur un chantier de bateliers clandestins.

□ Discrétion N16 : **Bertold** fuit s'il les remarque au milieu du chantier. Si une altercation commence les vigoureux artisans Fouineurs se joindront à un combat avec leurs outils de travail. Bertold se rend vite :

- ❖ MORT DE REFLIG : les Fouineurs ne sont pas responsables. **Réflig** leur était utile... Il reconnaît lui avoir commandé le vol du cahier de notes de la sénatrice **Belasco El'Sorn** afin d'empêcher l'aboutissement de son travail.
- ❖ CAHIER DE RECHERCHES : il n'est pas au courant d'un autre cahier volé. Leur situation va bien puisque la sénatrice a démissionné. **Réflig** l'a volé pour lui...
- ❖ LA PATIE DE CARTES : **Bertold** et lui se sont fait plumés par **Deidi** aux cartes il y a quelques jours, et **Réflig** n'avait toujours pas payer. Bertold lui a payé en donnant une maison des Collines Cascardis qu'il avait gagné contre un **vieil homme emmitouflé** (= chasseuse de primes) à la Taverne des Splendeurs il y a deux jours.
- ❖ **Vénéric** les presse de rejoindre la maison de **Deidi** !

Chapitre 8 (soirée jour 4) : Le repère des Fouineurs

□ Colline Cascardis enneigées : De l'extérieur, la maison fait trois étages, murs blancs. Elle se trouve au bord d'un pic rocheux au bout d'une petite route immaculée de neige fraîche. Le soleil se couche sur la brume en contrebas.

- ❖ Intuition F12 : la route est creusée par les marques récentes d'un chariot.
- ❖ Intuition N16 : Une étable se trouve à côté, hébergeant une charrette dressée de deux chevaux puissants.
- ❖ Intuition D20 : Le temps est très mauvais et se gâte très rapidement.

□ Maison de Deidi : l'âtre de la cheminée s'active. **Deidi** se tient devant, stressé.

- ❖ Il a tout dit, tout avoué concernant ses problèmes et ne voit pas pourquoi la chasseuse de prime lui en veut. Il se tourne vers sa fille...
- ❖ **Astrid** reconnaît qu'elle avait payé **Réflig** pour qu'il rabatte des sénateurs vers sa taverne pour faire changer les revenus et la clientèle de l'établissement. Elle devait organiser la soirée de **Junne Robrant**, puis le pot de départ de **Belasco El'Sorn**.
- ❖ **Astrid** s'est rappelée lors de leur voyage que **Réflig** lui avait confié un cahier en même temps qu'il lui avait donné la commande du gala de **Robrant**.
- ❖ **Deidi** leur propose de repartir, une fois que la gardienne de la maison (= chasseuse de primes) sera repartie. Elle apporte les provisions une fois par jour. Sa charrette se trouve dans l'étable, elle est à l'étage.

□ L'enterrement de la Maison dans la falaise : A ce moment précis, la maison s'enfonce dans le sol en grinçant et grondant sourdement. Tout ce qui n'était pas fixé chute au sol, dont une lampe à huile qui enflamme le tapis très rapidement... Un personnage est blessé par une poutrelle qui tombe sur lui (à déterminer au hasard).

- ❖ Dans l'escalier, toute habillée de noir, la tunique de la **chasseuse de prime** révèle une armure miroitante et des bottes vernies. **Astrid** lance un couteau vers elle, la manque. Elle contre-attaque.
- ❖ **Vénéric** retient la chasseuse de primes pendant que les personnages doivent sécuriser la fuite de **Deidi** et

Astrid : dans la maison en flamme qui s'effondre en atteignant les seules issues du bâtiment enterré : les fenêtres des étages.

- ❖ Ils sortent face à la falaise, poursuivis par la chasseuse de prime qui lance une dague à la lame colorée de mauve vers **Deidi**. Combat.
- ❖ A la fin du combat, la chasseuse de prime menace mortellement un joueur (ou Astrid à défaut) et Vénéric

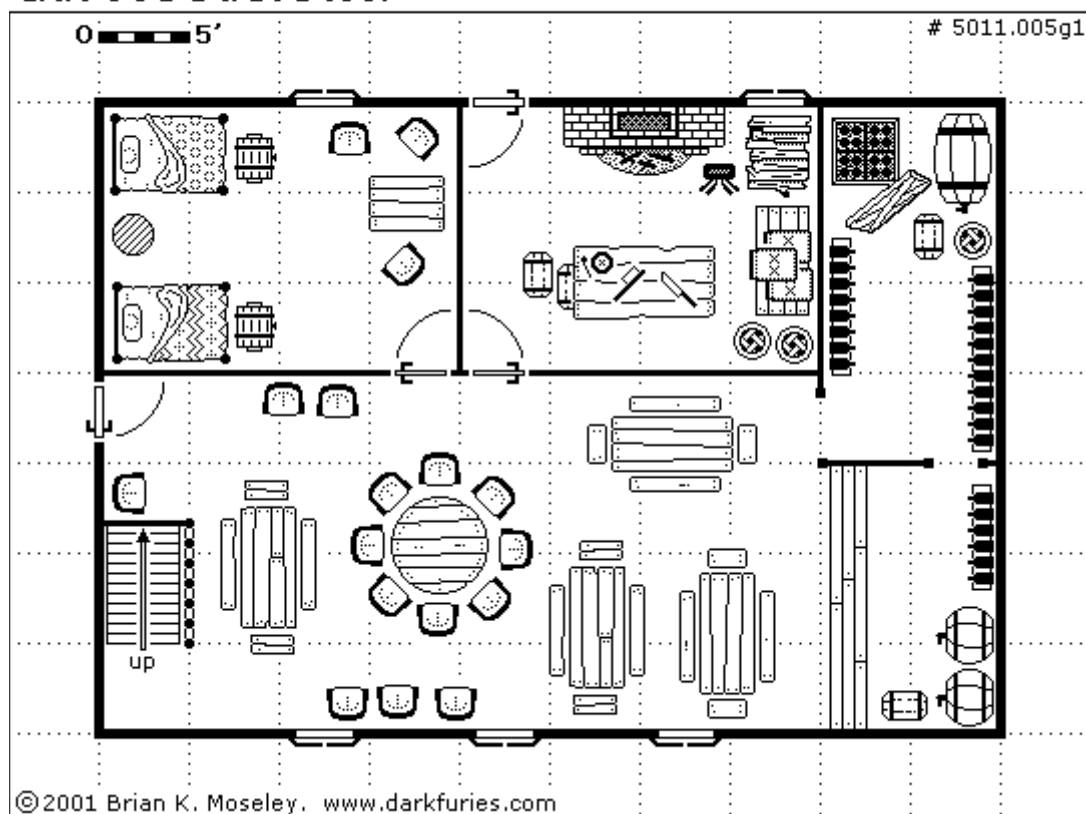
bondit sur elle, l'emportant dans la tourmente des brumes.

Deidi est empoisonné, la chasseuse de prime a sombré dans le vide avec l'Acolyte Vénéric, et la tempête de neige fait rage.

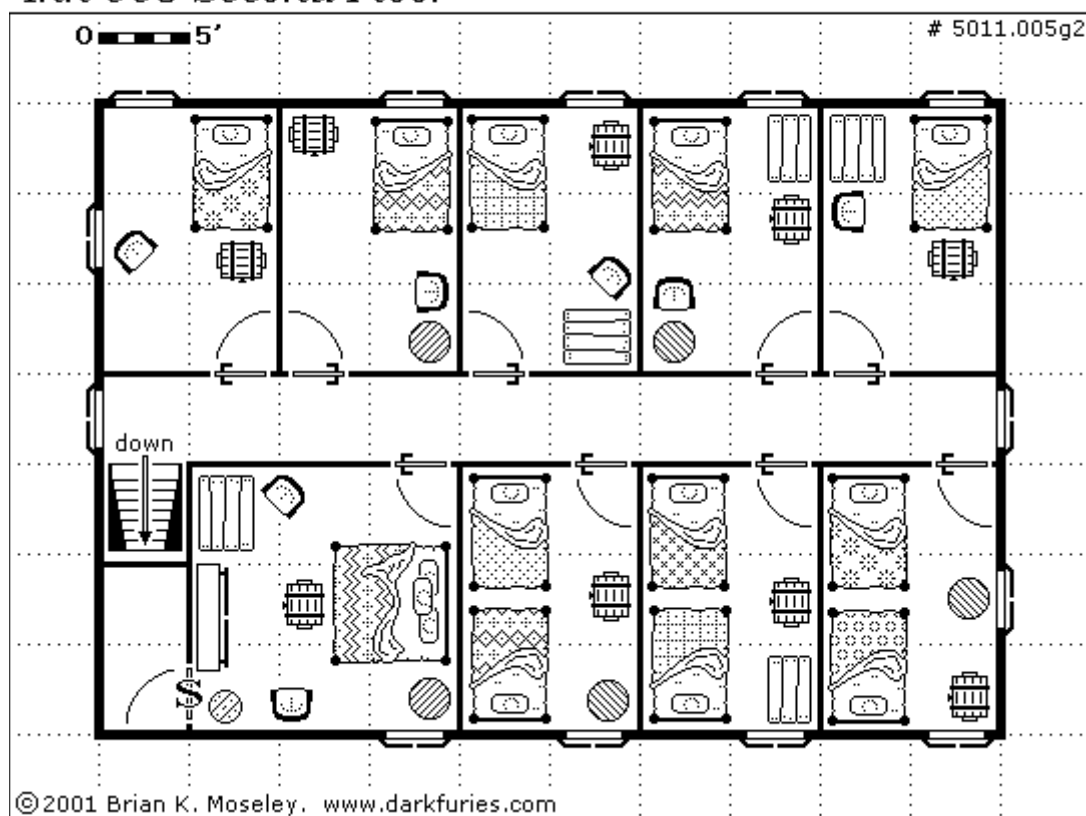
Chasseuse de Primes

armure: cuir § bois rares (1D6+6)		PV	BL	BG	BC	Compétences		Armes § manèment		Dégâts et structure
tête	/19	/7	○	○	○	<input type="checkbox"/> Réflexes +16	<input type="checkbox"/> Equitation+12	<input type="checkbox"/> Fouet rare des steppes (-8)		1D4+4, 12
Torse	/19	/13	○	○	○	<input type="checkbox"/> Volonté +16	<input type="checkbox"/> Pr.Discrétion +14	<input type="checkbox"/> coutelas (+4) (aucun dégainer)		1D4, 8
Tronc	/19	/13	○	○	○	<input type="checkbox"/> Magie +16	<input type="checkbox"/> Soins +10	<input type="checkbox"/>		
BD	/19	/20	○	○	○	<input type="checkbox"/> Cont.-Souples +24	<input type="checkbox"/> Intimidation +18	Corps : +1D8	Esprit : +1D8	
BG	/19	/20	○	○	○	<input type="checkbox"/> Jet-Lancer +20	<input type="checkbox"/> Athlétisme +16	Pierres runiques	PM : 14	
JD	/19	/20	○	○	○	<input type="checkbox"/> Bagarre +16	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> fissure terrestre : 24* m3, E rds <input type="checkbox"/> flamme : E flamme à 4*m ou +1D4 dégâts, E rds, m/a <input type="checkbox"/> mutation (serpent 24pm) voir chapitre 4		
JG	/19	/20	○	○	○	<input type="checkbox"/> Mobilité +12	<input type="checkbox"/>			

Inn 005 First Floor



Inn 005 Second Floor



AMIZIA double épisode « chasse à la primes »

Episode 2 : Danger Mortel

□ Résumé de l'aventure précédente : Les aventuriers ont le cahier de recherches de **JUNNE ROBRANT**, Fabricant de **Nah'Dhya**, ainsi que les notes manuscrites de **BELASCO EL'SORN**, sénatrice de la Cité Etat de Belasco à Entrophia. Elles sont toutes les deux amies.

Les notes de la scientifique sont indéchiffrables même pour les sages Cognitifs du Palais des Trois, et **Junne Robrant** est absente depuis que l'**ACOLYTE VENERIC** a disparu dans les brumes du Mont Cascardi (2000m d'altitude environs) avec la **CHASSEUSE DE PRIME** contre laquelle il luttait.

Le Père d'**ASTRID**, **DEIDI ODOY**, ami de l'**Acolyte Vénéric** et du **PRETRE EINRICHT**, fut empoisonné lors de l'affrontement. Les guérisseurs du Palais des Trois Saints sont inquiets...

□ Situation : L'Acolyte Vénéric est le prisonnier et cobaye de Junne Robrant qui veut élucider par la science le mystère de la Transcendance caché dans son laboratoire secret. La Chasseuse de Primes a sûrement survécu elle aussi à l'affrontement du Mont Cascardi.

□ Chronologie : cette aventure est le second épisode de la du « Chasseur de primes ».

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

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

Chapitre 1 Sur la trace du mystère

□ Les **MOINES COGNITIFS** (3^{ème} des 5 grades de leur pilier) ont mis du temps à isoler le virus car leur connaissance absolue tirée de Smertrion est limitée à l'évolution naturelle et au savoir partagé des Hommes.

❖ C'est une toxine artisanale dont un groupe de sorcier avait trouvé l'antidote sous le mécénat de **Junne Robrant** tandis que de violentes tribus nomades dans les Steppes Barbares l'utilisaient contre les paysans frontaliers des Cités-Etats.

❖ **VELEyna**, **ABBESSE DE SMERTRION** (4^{ème} des 5 grades de son pilier) ajoute qu'après avoir dispensé l'antidote à tout ceux qui en avaient besoin, il s'est dissous sans jamais avoir partagé le secret de leur découverte. Leur laboratoire se trouvait à **ERRAIGUES**, une petite Cité-Etat portuaire. Mais il ne reste plus rien aujourd'hui.

□ Le Prêtre **Einricht** revient sur une piste : la chasseuse de primes faisait partie des invités du dîner de gala puisque tout était verrouillé quand elle a attaqué.

- ❖ Emeline Polidor, sénatrice à Entrophia,
- ❖ Resla Eon, sénatrice à Entrophia,
- ❖ Von Taubert, sénateur à Entrophia,
- ❖ Norbart Quintu,
- ❖ Alek Wyanodus,
- ❖ Donbeï Eranusite,
- ❖ A'zur Mai.

□ **Astrid** est désespérée et leur demande de l'aider. **Einricht** les prie de revenir par la suite pour les aider.

- ❖ On peut trouver les sénateurs dans le déambulatoire où les aventures se sont rendus dans l'aventure précédente.
- ❖ Elle révèle qu'elle a fait appel à **DANCESCO**, un informateur du réseau éteint de son père qui va enquêter sur les invités.

□ **EMELINE POLIDOR** : est prête à les aider.

- ❖ Elle connaît tous les membres de la liste, à l'exception de **DONBEI ERANUSITE** et de **RESLA EON**. Ils sont tous irréprochables.
- ❖ Elle sait que **Resla Eon** connaissait bien **Junne Robrant** mais ne sait pas pourquoi. Elles semblaient avoir un projet commun en cours au vu de leurs discussions lors du repas –fort mauvais- servi à l'auberge de **Deidi**.

□ **VON TAUBERT** : est prêt à les aider.

- ❖ Elle connaît tous les membres de la liste, à l'exception de **RESLA EON**. Ils sont tous irréprochables.
- ❖ **Resla Eon** est une grande femme qui portait un turban de soie et une robe assortie lors du dîner de gala chez **Deidi**. Elle était impressionnante et musclée.

□ **DANCESCO** : l'informateur les retrouve dans le déambulatoire sénatorial avec l'adresse de tous les invités.

- ❖ Il n'a trouvé aucune information sur elle,
- ❖ Une récompense est offerte par le capitaine Hurteau de la Milice Sénatoriale pour la capture de la **chasseuse de primes**, et un mandat d'arrêt a été déposé (les aventuriers ont eu affaire à sa rudesse à la mort de l'ami de Deidi).
- ❖ **Astrid** a déjà eu ces informations et s'est rendue dans dans l'auberge de **Resla Eon** dont il a l'adresse.

□ A leur arrivée devant l'auberge propre et calme dans une cour soignée du centre ville d'Entrophia, un nain les bouscule en sortant. Derrière le comptoir d'accueil, un homme nettoie des casiers vernis avec les noms des locataires et les numéros de chambre. Recherche N16 pour voir que **Resla Eon** est dans la chambre 12.

Si on l'interroge l'homme a des informations :

- ❖ **Resla Eon** se faisait servir des repas par

□ La chambre de Resla Eon : la porte est entr'ouverte et l'on entend des bruit des tissus battus au vent. Une silhouette vient de se glisser dans la pièce : **Astrid**. Jets de Recherche pour fouiller la pièce :

- ❖ Un sac de grand route,
- ❖ Le savon, les langes, vêtements et autres n'ont pas servi,

□ Palais des Trois Saints : L'**Acolyte Einricht** a poursuivi ses recherches sur **Resla Eon**.

- ❖ Rien sur elle et ses activités,
- ❖ Monde E28 ou *Erudition* TD24 pour savoir que « Resla » est le nom du jeu du loup dans les **Terres d'Harrad**, la région frontalière des Steppes Barbares,

siège des **tribus Harradites** dont il ne reste que peu de représentants (Einricht fait la révélation en cas d'échec, xp en cas de réussite).

- ❖ C'est trop peu d'élément pour que **Einricht** soit autorisé à les suivre même si Népari ne s'y prendrait pas autrement. Il propose de Marquer par la Transcendance un des aventuriers et brûle de les aider et de retrouver **Vénéric**.
- ❖ La piste est mince mais **Astrid** veut la suivre. Ils peuvent s'y rendre en descendant la rivière qui se trouve à l'Est d'Entropha.

Chapitre 2

Les Terres d'Harad

❑ **SPAAR** : (soirée, 3 jours de voyage) port fluvial frontalier, à la limite des Cités-Etats. Le capitaine du port les met en garde : les Harradites sont des gens distants, violents et solitaires.

- ❖ Ils ne trouveront pas de soutien parmi eux.
- ❖ Il est obligatoire de voyager en chariot *Harradite*. Cela représente le droit de séjourner sur leurs terres sans menaces. Un **passseur Harradite** leur propose ses services pour 10PB (négociables à 8PB avec un *Social D20*).

❑ **HARRAD** : (soirée, 1 jour de voyage) ils arrivent dans un canyon abrité au pied des montagnes pâles. Les terres sont peu fertiles.

- ❖ Un *Intuition D20* permet de trouver de curieuses mousses bleues qui semblent comestibles dans les recoins sombres de la roche.
- ❖ Caché dans la falaise grâce à leur souplesse (*Intuition E28* pour les voir), **10 barbares harradites** couverts de lambeaux de tissu les attaquent. 3 encerclent vite **Astrid**.

❑ Dès qu'un aventurier blesse un barbare, l'un d'eux lève la main en signe d'abandon. Le combat cesse et leurs vêtements glissent, révélant qu'ils sont maigres et effondrés.

- ❖ Ils restent là car c'est leur terre, celle de leurs pairs. D'habitudes ils ne viennent même pas jusqu'au canyon mais ils meurent de faim.
- ❖ Le sol était fertile jusqu'à ce que les hommes des Cités-Etats fassent construire un barrage il y a une décennie. Leurs mensonges ont trompé les Harradites.
- ❖ Ils acceptent de les conduire à leur tribu s'ils laissent leurs armes.
- ❖ (si quelqu'un à remarquer les champignons bleus dans le canyon) **Astrid** leur propose de leur donner un secret pour se nourrir en échange de leurs armes.

❑ **La cuisine d'Astrid** : (nuit) **QUERNA BEHNART** se présente. **Astrid** lui explique qu'elle adore la cuisine des Steppes et se lance dans une cuisine aussi horrible que d'habitude, mais cette fois son père n'est pas là pour la sauver.

- ❖ Jet de *Art N16* pour sauver le plat et retrouver leurs armes. Avec les racines est fabriqué un pâté, la mousse bleue est cuite avec les champignons des failles émincés (+1 en Art pour tous les Joueurs à la fin de la partie).
- ❖ **Querna Bhenart** veut faire goûter le plat à son père.

❑ **Village Harradite** : (aube) **Querna** est le fils du chef du village : **GANJHO BHENART**. Le chef est devant une série de tentes en peau de piéteineur des steppes. Tous les barbares sont affamés, maigres et malades.

- ❖ Il demande que les aventuriers lui révèlent le secret de la cuisine du canyon (**Astrid** est prête à parler). Puis il ordonne à ses barbares de partir en cueillette.
- ❖ Si on évoque la **chasseuse de primes**, il reconnaît sa description. Si on évoque **Resla Eon**, il reconnaît le nom d'enfant d'une des leurs, la traîtresse : Celle qui fut la complice des Cités-Etats au temps du barrage. Les savants l'avaient payée pour mentir à son peuple car elle était très influente : c'était leur plus grande guerrière.
- ❖ Elle s'appelle **MANDORISSE** et il sait où se trouve sa tanière, car son fils **Querna** l'a découverte il y a quelques mois.

❑ **Tanière de Mandorisse** : (après-midi) Dans un canyon abrupt, avec un puissant vent ascendant et des bourrasques de sable qui limitent la visibilité à 2 mètres. **Querna** les accompagne.

- ❖ Passer à quatre pattes dans une brèche de la paroi rocheuse. *Souplesse N20*.
- ❖ Il fait noir dans la tanière. *Bricolage N24* pour allumer une torche dans le vent et la poussière.
- ❖ *Recherche F12* : une pailleasse, un abri de vent en tissu, une bâche couvrant des rations de piste et des fournitures médicinales.
- ❖ *Recherche TD24* : un cahier est caché. *Erudition F12* pour déchiffrer qu'il s'agit des manuscrits de ses missionnaires et l'objet de leurs requêtes :

Fin Automne : Junne Robrant, capturer l'ermite des steppes.

Entrée hiver : Junne Robrant, retrouver manuscrit volé.

Hiver : Frère-Roi Valrek, suivre ambassadeur Valrek El'Cinnatar dans les Steppes.

❑ **Campement** : (soirée) Les aventuriers se reposent enfin après tout ces voyages et **Einricht** les contacte par le lien qu'il l'unit à l'un d'eux.

- ❖ Les traducteurs cognitifs ont recouru à la **Confrérie du Savoir** de Sandriano qui était accaparée par un objet mystique d'après leurs dires. Ils ont déchiffré le cahier manuscrit de **Junne Robrant** : des recherches sur la Transcendance...
- ❖ Un des cobaye avait pour initiales : R.E.S. (**Ren El'Sorn**, 1 xp). **Einricht** est inquiet pour **Vénéric**.
- ❖ Les dates de ses sorcelleries concordent avec la disparitions des moins que rien du **quartier de la Simunie à Sandriano**.

❑ Si on lui parle de **El'Cinnatar**, il prévient l'homme (1 xp) pour le sauver. Il doute du cahier de **Mandorisse** car cela semble trop simple...

Il leur demande d'aller enquêter à Sandriano pour retrouver la piste de **Junne Robrant** pendant que les Transcendants recherchent **Mandorisse**.

Chapitre 3

Sandriano, quartier de la Simunie

❑ (5 jours de voyage) *Erudition TD24* : La Simunie de Sandriano est un amas sinueux et tentaculaire de bâtiments, de tunnels et de passerelles. Le tout est rafistolé, dégoulinant de saleté et humide. Toute la vie du quartier tourne autour du marché noir et du jeu.

❑ Début d'enquête : (Social E28) Les gens sont très distants et n'aiment pas les interrogatoires ainsi que toute forme de police ou d'enquête.

- ❖ Un **passant crapuleux** leur révèle que **Ren El'Sorn** rôdait toujours avec trois complices : **CHOPINE, GROG & BARON**, le plus souvent à la **Taverne de la Bourse**.
- ❖ Attaque de brigands armés de gourdins qui troquent la vie contre la bourse au détour d'une allée.

❑ Taverne de la Bourse : 2 gars volent hors du pas de la porte à leur approche : Chopine et Grog s'insultent au sol alors que Baron leur tombe dessus à son tour. Un énorme barbare du Nord s'avance sous le porche et ils fuient à quatre pattes dans la boue en direction du petit canal de détritiques qui coupe la voie en deux.

Ils sont sales, ont les cheveux graves et ont l'air rigolos avec leurs trois tailles complémentaires. Ils parlent gratuitement ou contre de l'argent (Jet D20 d'*Intimidation*, *Marchandage*, ou *Persuasion*) :

- ❖ **Ren** était sur un gros coup : des expériences de sorcellerie menée par une femme chique qui payait cher pour sa tête.
- ❖ Il est revenu très faible... et il disait qu'il devait se cacher. Il a été assassiné peu après.
- ❖ Ils ne savent pas où était le laboratoire. **TINO**, un jeune blondinet feignant qui était son colocataire ensuite, le sait peut-être. Il travaille à l'entrepôt de la Simunie d'où partent les expéditions pour les Steppes Barbares.

❑ Entrepôt de la Simunie : Il est traversé d'une multitude de passerelles, d'étages, de toboggans, de rampes à marchandises et d'échelles. Le tout est en bois. Au sol, des hommes costauds poussent des chariots à roulette chargés de caisses.

- ❖ Le **chef de l'entrepôt**, une femme entre deux âges, les interpelle pour leur demander la raison de leur venue (le mandat de la Trinité obtenu lors de la précédente aventure de **Vénéric** est largement convaincant).
- ❖ Elle leur indique que **Tino** travaille dans la section Ouest et leur demande de vite le faire revenir vers elle.

❑ Section Ouest de l'Entrepôt : Au rez-de-chaussée le sol est couvert de hautes piles de tonneaux de vin portant les armes des viticulteurs d'Évrande que manipulent sans conviction une poignée de **gros costauds**.

Au premier étage travaille **Tino** qui transporte des caisses vides vers un monte-charge rudimentaire pour les descendre au sol.

Ils aperçoivent **Mandorisse** au deuxième étage, juste au-dessus de lui, qui déploie son fouet.

- ❖ **Astrid** court vers l'escalier de bois qui conduit au premier en hurlant le nom de **Tino** alors que les costauds foncent sur eux ou leur lancent ou fond rouler des tonneaux de vin.
- ❖ **Mandorisse** passe au-dessus de la rambarde et frappe de son fouet vers **Astrid** et **Tino**.
- ❖ **Astrid** pousse **Tino** dans les caisses vides sur le monte-charge qui entraîne le freluquet vers le rez-de-chaussée.
- ❖ **Mandorisse**, au premier étage, fonce sur **Astrid** qui se trouve au bord du vide laissé par le monte-charge...

A la fin du combat, **Mandorisse** fuit par une petite grille d'air en se servant de sa pierre marquée *Mutations* (Nature, 24).

❑ **Tino** : Il avait juré protection mutuelle à **Ren**. Ils vivaient ensemble car son ami voulait se refaire une vie et qu'il est dur de suivre le droit chemin avec **Chopine, Baron** et **Grog**.

- ❖ La Trinité était venu les trouver car sa mère le cherchait. Il a refusé car il voulait retourner chez la sorcière... Même si elle était plus mauvaise que toute la race des orks.
- ❖ **Ren** se vantait d'avoir des connexions dans les grandes familles du monde.
- ❖ A la mort de **Ren**, **Tino** a rencontré le **Capitaine Hurteau de la Milice Sénatoriale d'Entrophia** qui enquêtait sur le meurtre de **Ren**. Tino lui a tout révélé : le laboratoire, les expériences, la sorcière... Mais Hurteau n'a rien écouté et a emmené le corps à Entrophia...

Chapitre 4

Retour en Entrophia

❑ Caserne de la Milice d'Entrophia (5 jours de voyage) : L'imposant **capitaine Hurteau** fait barrage à l'entrée de sa caserne et les toise du haut de sa barbe noire. Il nie toute implication et affirme que l'affaire du tueur buveur de sang est irrésolue et classée depuis que la sénatrice **Belasco El'Sorn** leur a demandé d'arrêter l'enquête.

❑ Hôtel de la Sénatrice Belasco El'Sorn : Elle n'est plus dans ses bureaux sénatoriaux car elle a démissionné entre temps comme elle l'avait décidé. Elle se trouve dans un immeuble proche du Sénat.

- ❖ Elle a demandé à la Milice de cesser l'enquête pour que des secrets sordides ne soient pas révélés.
- ❖ Elle est incrédule concernant **Junne Robrant**. Elle reconnaît avoir renié son fils devant son ami, mais de là à ce qu'elle mène des expériences sur lui...
- ❖ Elle possède une corbeille d'osier contenant ses possessions : des graines nutritives, 1 PB, un jeu de carte usé (*Ruse D20* ou *recherche E28* pour voir qu'il est marqué : SAN-SIM-PLAIS-MAH), une tunique aux poches vides, une cape pliée avec soins.

❑ Intuition D20 : on écoute à la porte. Des ombres indistinctes à travers les portes demi closes trahissent trois présences encapuchonnées : les 3 compères.

- ❖ Ils veulent la corbeille et ont suivi les aventuriers depuis Sandriano pour cela.
- ❖ La sénatrice la leur avait refusé en les insultant lors de son deuil il y a quelques mois, à la mort de **Ren**.
- ❖ **Ren** avait dit que le repère de la sorcière était bourré de potions et de produits rares... Une affaire rentable d'après leur appréciation.
- ❖ Ils voulaient y retourner pour eux mais **Ren** a dit qu'il fallait tout donner à la Trinité. Alors il est reparti seul chez la sorcière en leur assurant qu'il avait quand même gardé un document indiquant son repère... Mais il n'a pas dit quel document.
- ❖ Le document doit être dans la corbeille. Ils connaissent **Ren** et peuvent trouver quelque chose : SAN-SIM-PLAIS-MAH sur le jeu de cartes.

Ils sourient... reste à les convaincre de partager le secret... « ville de SANDriano, quartier de la SIMUNIE, maison du PLAISir de MAHala ».

❑ **Einricht** : leur confie une embarcation rapide de la Sainte Trinité pour regagner Sandriano par le delta du Grand Fleuve. Il ne peut les accompagner car poursuivre Junne Robrant reviendrait à incriminer les Fabricants de Nah'Dhya publiquement vu sa renommée au sein de l'ordre. Il les aidera s'ils trouvent une preuve concrète du mal qu'elle fait.

Chapitre 4

Le repère de Junne Robrant

□ Sandriano, quartier de la Simunie : (nuit, un jour de voyage) il pleut à verse sous les nuages épais d'une tempête des mers du Sud. Les lanternes de l'éclairage public sont hors d'usage. A côté du Plaisir de Mahala, un lieu de luxe bien connu des habitants du quartier se dresse un sombre bâtiment sans fenêtres.

- ❖ **Astrid** surveille les allers et venues sous un porche. Elle leur rappelle que l'antidote est essentiel pour sauver son père. **Junne Robrant** l'a forcément !
- ❖ Les **3 compères** sont à ses côtés avec des armes de fortune pour se défendre.

□ Le laboratoire secret : un verrou rudimentaire (*bricolage D20*) est monté sur une double porte à hublots. Le sol est en pierre lisse, et couvert d'eau fraîchement posé. On a lavé le sol...

- ❖ Un puissant guerrier garde l'entrée : le barbare du Nord qui avait frappé les 3 compères à la taverne de la bouse. Combat à mort contre les aventuriers sur le sol glissant d'une série de couloirs.
- ❖ L'un des couloirs donne sur une porte brisée et consolidée à la hâte (marque de la *Transcendance* de **Vénéric** détectable). Elle donne sur un escalier menant à une salle souterraine.

□ La salle d'expérimentations : Un cercueil de verre emplit de vapeurs trône au milieu de la salle vétuste au sol couvert de marbre.

- ❖ Le cercueil est scellé : *bricolage E28* ou *force H32* pour l'ouvrir. Vénéric est extrêmement faible et requiert des Soins (TD24) et un peu de temps. Se cacher ?
- ❖ En haut des escaliers : la voix caverneuse de **Mandorisse** résonne et approche.

□ Le stratagème de Junne Robrant : Dès que quelque chose se passe **Junne Robrant** négocie son échappée belle contre l'antidote.

- ❖ **Mandorisse** engage sans attendre le combat pour sa survie et pour sa réputation.
- ❖ Il faudra beaucoup de persuasion pour que la savante révèle que l'antidote se trouve dans une cave cachée par une dalle de la salle d'expérimentation avec un exemplaire du poison.

EPILOGUE

L'antidote va soigner **Deidi Odo**. **Astrid** peut bien être la conquête d'un des personnages. **Junne Robrant**, si elle a survécu, va devoir s'expliquer devant la justice des Cités-Etats, puis devant l'Empereur d'Amizia... La sénatrice **El'Sorn** les remercie de leur aide à faire éclater la vérité finalement et le capitaine **Hurteau** restera un bon allié dans la place si de nouvelles aventures les menait là.