

# AMIZIA

## Le Souvenir des Défunts

❑ **Décor :** Carassan, la Cité-Etat du Sud d'Amizia en proie à de perpétuelles guerres civiles entre deux clans, les Beauclair et les Kanbrifh.

❑ **Situation :** Les Joueurs sont embauchés par les Templiers, bannis de la Cité-Etat, pour retrouver un de leur émissaires envoyé pour trouver une solution diplomatique et emprisonné par les Beauclair.

❑ **Chronologie :** A suivre avec « **Le désordre des Templiers** », une aventure dans Ek'bett, au cœur de l'Ordre des Templiers !

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 : Guerre Civile

❑ **Mission pour les Templiers** — L'Ordre des Templiers requiert les services de mercenaires indépendants de tout institution traditionnelle. La Cité-Etat de **Carassan** est barricadée et vit une guerre civile perpétuelle depuis des siècles. Les clans **Beauclair** et **Kanbrifh** ne cessent de s'affronter. Une femme Templier, dénommée Hyfba, envoyé en tant que diplomate, a été capturé, et l'Ordre souhaite son sauvetage. Il paie chèrement et est prêt à offrir toute assistance logistique pour que l'opération réussisse.

Pour entrer dans la ville, un contact dénommé **Willard**, du clan des Beauclairs doit les aider. Il leur a fallu des mois pour le connaître et entretenir un lien stable. Il leur a donné rendez-vous à la prochaine pleine lune, sur les hauteurs Ouest des faubourgs.

❑ **Les Terres de Carassan** — Après un voyage de 15 jours sans encombre, les Joueurs arrivent dans les terres de Carassan. Elles sont en friches, signe que le Prince et le Conseil qui gouvernent habituellement les Cités-Etat du Sud n'ont pas fonctionné depuis très longtemps. Il leur faut éviter toute rencontre, quelque soit le clan, car ils les captureraient immédiatement.

❑ **Entrer dans les faubourg** — Même si les faubourgs de Carassan ne sont pas protégés par des remparts hauts d'une dizaine de mètres comme le cœur de la citadelle, ils sont quand même entourés de palissades de faites de bois léger d'une hauteur de 3 mètres environs. Des gardes défroqués aux trognes effrayantes les sillonnent constamment.

*Recherche* ou *Perception* seront nécessaires pour voir qu'une partie de la palissade, qui borde un impressionnant bâtiment noir et monolithique, n'est pas gardé. L'écart entre le mur dépourvu de fenêtres et la

palissade est de moins d'1 mètre. Cependant, il est piégé (détectable avec un jet Extrême(28) en *bricolages*). Une fois que 3 des Joueurs seront passés, leurs masses combinées déclencheront l'ouverture d'une trappe sur un conduit circulaire d'un mètre de diamètre couvert de mousses et de lichen qui faciliteront la glissade (la souplesse limitera les dégâts de la chute).

### Chapitre 2 : rencontre funèbre

❑ **La cellule** — Les Joueurs se retrouvent dans une pièce en forme de boule. Aucune issue n'est visible du premier coup d'œil. Cependant, s'il y a déjà eu des prisonniers ici, ils n'y sont pas restés longtemps : aucun ossement ni trace humaine. *Recherche* D(20) pour trouver une pierre qui est mal scellée. Elle doit pouvoir être déplacée : *force* E(28), sans oublier que les Joueurs peuvent combiner leurs bonus de compétence.

❑ **Le Tumulus des Beauclair** — Une fois extirpés de la cellule (*souplesse*), les Joueurs sont dans l'obscurité d'une salle où l'écho raisonne. La lumière du jour apparaît au loin, environs 500m (!), à travers ce qui semble être un pas-de-porte.

S'ils trouvent de quoi faire de la lumière, ils découvriront que la pièce est un gigantesque funérarium. Chacune des tombes est richement sculptée et relate la mort et les vœux des guerriers. Ils appartiennent tous au clan Beauclair et ne souhaitent que se venger des Kanbrifh. Il est question de bataille que l'on nomme par leur numéro : 1<sup>ère</sup> bataille, 8<sup>ème</sup> bataille, 15<sup>ème</sup> bataille, 39<sup>ème</sup> bataille, jusqu'à une 59<sup>ème</sup> bataille !

❑ **L'embuscade** — la sortie donne sur un plateau large de 15 mètres cerné à droite par une colline abrupte, et à gauche par un ravin qu'il l'est d'autant plus. Le plateau est couvert de statues célébrant des guerriers Beauclair.

Alors que les Joueurs sont au milieu des statues, les flèches commencent à fuser du haut de la colline. L'*Intuition* TD(28) permet de dénombrer 2 archers. Le soleil est dans le dos des tireurs et éblouit les Joueurs (malus de -12 si un des Joueurs les vise).

S'ils souhaitent contourner la colline, les Joueurs peuvent se dissimuler derrière des bosquets secs, des arbustes ainsi que de gros monticules rocheux. Opposer leur *discretion* à la *Perception* des tireurs. Une fois à proximité, un des hommes se lève et se présente : **Willard du clan Beauclair**. C'est un homme d'une cinquantaine d'années aux cheveux blancs. Ces habits sont en très mauvais état, il est mal rasé et semble particulièrement épuisé.

### Chapitre 3 : prisonniers !

❑ **Willard n'a pas pu les attendre** au point prévu car le monument du Souvenir a été attaqué par des « *profanateurs Kanbrifh* ». Il a dû rester en position pour protéger l'entrée du Monument. La cellule dans laquelle il sont tombés assure normalement la sécurité des alentours du bâtiment funéraire.

❑ Le camp retranché des Beauclair — Il les conduit au fortin des Beauclair, mais les prévient qu'il faut d'abord passer au camp retranché du clan qui se trouve dans la campagne de la ville. Il assure que la situation a changé et qu'ils vont libérer le Templier sans problème. Il la gardait là pour la protéger (tout cela sent mauvais). Ils remontent les collines environnantes de la ville et accèdent à une campagne dégagée. Au loin se dresse ce qui reste d'un village sans activité. Ils longent un petit sous-bois jusqu'à ce que le camp soit en vue.

❑ Piégés ! — Ils arrivent devant le camp (aux allures des camps romain dans la BD Astérix). Un petit pont-levis se baisse pour franchir la petite rivière qui coule devant. Devant eux se dresse une vingtaine de guerriers armés d'un âge certain aux balafres écœurantes !

Willard s'écrit : « On a jamais assez de prisonniers envoyés par les templiers ! Un jour peut-être accepteront-ils enfin de nous assister contre ces chiens de Kanbrifh ! ». Les guerriers chargent.

❑ Fuite dans le sous-bois — Piégés par les Beauclair, les Joueurs vont certainement s'enfuir vers le sous-bois. Un jeune garçon jaillit soudain d'un bosquet devant eux : « Je m'appelle **Mane Houa** ! C'est **Evröm**, le chef des jeunes qui m'envoie. Suivez-moi si vous voulez vivre ! ».

Le jeune homme est sale et vêtu de guenilles rapiécées et d'une ceinture munie d'une vieille bourse de tissus. Il n'a pas d'autres armes qu'un lance-pierre.

Il les conduit à travers des sentiers cachés, derrière d'épais buissons jusqu'à ce que les guerriers Beauclair perdent toute trace de leur échappée. Pour le suivre, jet de course N(16) et gare aux racines.

## Chapitre 4 : Jeunesse révoltée et plan de bataille

❑ L'entrée du souterrain — **Mane Houa** les conduit au fond d'un fossé où coule un faible ruisseau. L'entrée d'un souterrain est cachée par d'épais branchages. Il leur explique :

- ❖ qu'il les conduit au camp souterrain des jeunes.
- ❖ Les moins de 25 ans, sous l'impulsion d'**Evröm**, un Beauclair, se sont réunis pour contrecarrer la tradition guerrière des ancêtres de la cité de **Carassan**. Il est soutenu depuis le début par **Ellyssor**, une douce et savante jeune fille pacifiste du clan Kanbrifh.
- ❖ Lui-même a permis aux jeunes des campagnes environnantes de fuir la tyrannie des adultes des deux clans qui les forçaient à fabriquer des armes. Ils se sont ensuite cachés dans le sous-bois jusqu'à ce qu'il rencontrent **Evröm** et **Ellyssor** et qu'il rejoignent leur cause.

❑ Le camp souterrain — **Evröm** les accueille chaleureusement et leur présente le camp souterrain des jeunes.

- ❖ Il leur explique sa lassitude de la tradition guerrière et morbide que ces aînés entretiennent.

- ❖ Le camp compte environs 50 jeunes de tous âges (de 8 à un peu plus de 20 ans).
- ❖ Ils sont encore une faction secrète mais souhaitent déclarer la guerre aux vieux dans peu de temps.
- ❖ Ils sont prêts à aider les Joueurs à libérer **Hyfba** du **fortin Beauclair** s'ils les aident à gagner une bataille contre les deux clans en même temps !

❑ **Ellyssor** leur explique que le plan de bataille n'est pas vraiment un plan et qu'il ne compte pas vraiment mener une bataille.

- ❖ Ils comptent *simuler* une bataille à l'aide de pierres runiques qu'ils ont pu dérober lors d'attentats ciblés sur les guerriers de chaque clan.
- ❖ Une des pierres est blanche et marquée d'une rune. Elle permet de reproduire un son plusieurs fois. Ils vont donc se battre à deux ou trois personnes et reproduire ces bruits de combats plusieurs fois pour simuler les sons d'une bataille près du **fortin Beauclair** et près de la **bastide des Kanbrifh**.
- ❖ Ils ont accès, par un des souterrains creusés grâce à la pierre runique de la terre que possède **Evröm**, au stock d'arme du fortin Beauclair. Après quelques vols, ils ont renforcé la garde mais n'ont pas découvert leur entrée secrète. Le désordre fera sûrement partir les gardes au combat. A eux le stock d'armes des Beauclair !
- ❖ En encadrant ce menu larcin pour permettre aux enfants d'emporter les armes, les Joueurs auront ensuite l'opportunité d'aller libérer **Hyfba**. **Evröm** s'engage personnellement à les conduire aux geôles. Il connaît bien le fortin des Beauclairs puisqu'il y a grandi.

## Chapitre 5 : Faux semblant et vrai voleurs

❑ Les jeunes s'organisent comme suit :

- ❖ **Mane Houa** et **Ellyssor** simulent la bataille successivement. D'abord chez les Beauclair (pour couvrir le vol d'armes), puis chez les Kanbrifh.
- ❖ Les **Joueurs**, **Evröm** et le reste des Jeunes se glissent dans les souterrains du fortin Beauclair.

❑ Les souterrains — *souplesse* et *discretion* sont les maîtres mots de cette infiltration par les souterrains.

❑ Le dépôt d'armes — quelques minutes avant qu'ils arrivent au dépôt, la bataille semble faire rage à l'extérieur. **Evröm** se félicite du bon déroulement du plan et entre. Les gardes ont déserté le dépôt. Il en reste le double du nombre de Joueurs. Pendant le combat, les jeunes emmènent les armes dans le souterrain.

❑ Le fortin des Beauclair — **Evröm** les guide dans les geôles. Mieux vaut qu'ils se déguisent en garde car il en rencontre plusieurs par équipe de 3 qui sont de plus en plus soupçonneux à mesure qu'il s'approche d'**Hyfba**.

❑ Les geôles — ils descendent un long escalier qui donne sur l'interminable couloir des geôles. Sur leur droite des cellules fermées par des grilles d'acier épais sont équipées de serrures grossières. 3 gardes robustes patrouillent dans le couloir. Le trousseau de clefs des geôles est à leur ceinture. Les prisonniers du clan Kanbrifh s'entassent dans les cellules alors que **Templier Hyfba** isolé au bout du couloir.

❑ Le repli — **Evröm** dispose de sa pierre et du souterrain dans le dépôt d'armes. Les **guerriers Beauclairs** sont en train de se replier vers le fortin pour s'armer en conséquence (ils croient que la guerre fait rage).

❑ La victoire est presque totale — **Ellyssor** et **Mane Houa** se sont dirigés vers la bastide des Kanbrifh d'où sort une épaisse fumée. Ceux-là ont brûlé leur dépôt d'armes plutôt que de le laisser à l'ennemi. Les jeunes des campagnes se sont équipés dans le souterrain et sont ressortis de la ville. Ils descendent des sous-bois vers la ville pour encercler le reste des guerriers désarmés. Ce qu'il reste de la génération intermédiaire rallie le parti des jeunes.

## Chapitre 5 : protéger la paix

❑ Fin de l'aventure — On rapatrie **Hyfba** à Ek'Bett. Les Joueurs qui le souhaitent quittent l'aventure, cependant les jeunes les supplie de ne pas les abandonner. Ils ont encore besoin d'eux pour restaurer la paix.

❑ La reddition des vieux — Les vieux Kanbrifh, menés par **Hamssor**, le père d'**Ellyssor**, grognent mais cèdent leurs armes aux jeunes. **Willard**, des Beauclair est aussi mécontent de se déclarer vaincu.

❑ Gouvernement provisoire — **Ellyssor** préfère que l'on nomme un gouvernement provisoire avant d'organiser un vote pour décider ce que veulent chacun.

❖ On nomme les Joueurs à la sécurité et au désarmement.

❖ **Ellyssor** organise le vote et prépare un projet de cohabitation des deux clans dans la Cité-Etat. Elle envoie un message aux sénateurs d'Entrophia, la plus grande des Cités-Etat pour leur réclamer de l'aide.

❖ **Mane Houa** s'occupe de la revitalisation des campagnes. Il doit conduire les adultes à cultiver la terre. Ceux-là travaillent avec assez de bonne volonté, mais les deux clans refusent de collaborer.

❖ **Evröm** s'acharne à vouloir détruire les funéraires célébrant la guerre. Il rallie de nombreux jeunes avec lui grâce à ses discours charismatiques (à vous de jouer !).

❑ Sécurité et Désarmement — Bien que le stock des Kanbrifh ait été détruit et celui des Beauclair saisi, il reste des vieux qui sont armés. A une réunion du conseil, **Mane Houa** leur signale que des vieux résistants irascibles se cachent dans les restes du camp fortifié des Beauclair, près du sous-bois, non loin de ces champs.

**Mane Houa** ajoute : « *Déjà que c'est pas facile d'organiser une troupe de galeux comme ces vieux geignards, si en plus il y a des rebelles qui traînent, on se demande s'il ne faudrait pas être armés !* ». **Ellyssor** se met alors en colère et lui demande d'arrêter : « *Si nous avons tant souffert, c'est pour ne plus jamais avoir à porter d'armes.* ». **Mane Houa**, sceptique, se retire.

❑ Intervention musclée — Baston dans le fort. Trois adversaires pour un Joueur. C'est **Willard** du clan Beauclair qui mène le groupe. Il est fou à lier et prêt à tuer pour garder ses armes.

**Ellyssor** a suivi les Joueurs et interviendra si un Joueur est en difficulté. Elle essaiera de lui faire entendre raison, mais il n'écouterait rien. Ils sont prêts à tuer les Joueurs, mais ne lutteront pas jusqu'à la mort.

## Chapitre 6 : la Paix menacée

❑ Le Funéraire des Kanbrifh — Dans le centre de la cité de Carassan, **Evröm** veut s'attaquer au funéraire des Kanbrifh. Le père d'**Ellyssor**, **Hamssor**, d'autres vieux, des Beauclair comme des Kanbrifh, s'opposent à leur action en manifestant devant le monument. Ils leur barrent le passage.

❑ Retour à Carassan — Les Joueurs sont alertés par **Mane Houa** de la situation alors qu'eux et **Ellyssor** reviennent du camp fortifié.

Le souvenir de ses ancêtres est menacé, et elle comprend alors pourquoi les vieux luttent. Pas pour entretenir le souvenir de la guerre, mais pour conserver leur passé. Elle leur sert un discours du genre : « *Même sombre, le passé ne doit pas être détruit, mais servir de base à l'avenir. C'est le repère de l'avenir* ». **Mane Houa** les quitte prétextant qu'on a besoin de lui dans les champs.

❑ Contestation armée — Les deux camps sont armés. **Ellyssor** intervient et s'interpose entre les deux factions... Elle appelle au calme et ça commence à marcher. **Evröm** est au moins aussi ou que **Willard**. Elle est tuée sous les yeux des Joueurs, de la **commission d'Evröm**, de **Willard** et des vieux des 2 clans : une flèche dans le cœur. Tout le monde se sépare en se rejetant la responsabilité de la mort d'**Ellyssor**.

## Chapitre 7 : Guerre et paix et guerre et...

❑ Bis repetita — La guerre recommence entre jeunes et vieux, les intermédiaires, devant le fanatisme soudain de **Evröm**, se rallient aux vieux.

❑ L'enquête commence — Les Joueurs enquêtent sur la mort de **Ellyssor**, et perdent le soutien de **Evröm** et de tous les jeunes. La flèche tirée provenait d'ailleurs. Au vu de l'angle, un *Jet* ou un *distance D(20)* permet d'apprécier qu'on lui a tiré dessus depuis une bâtisse envahissante. Aucune des personnes présente n'est en cause.

❑ La planque du tireur — En se rendant là où devait être le tireur au moment de l'assassinat d'Ellyssor, ils tombent sur **Veyla**, une fillette de 11 ans qui se disputent avec **Satom**, un garçon de 9 ans. En les interrogeant on peut apprendre ceci :

- ❖ Tous deux viennent de la campagne. **Mane Houa** les a sauvé pendant la guerre.
- ❖ Ils refusent de dire ce qu'ils font là, puis ils reconnaissent que **Mane Houa** leur a demandé de venir là pour s'assurer qu'il n'y avait pas de traces après être passés dans le souterrain où continuait de vivre **Ellyssor**. Ils ont sa lettre d'adieux.
- ❖ Ils craquent alors et avoue que leur sauveur est responsable de la mort d'**Ellyssor**. L'attrait du pouvoir dans les champs l'a rendu fou. Il maltraite les adultes parce qu'ils nous ont fait souffrir et combattre sans cesse.

❑ Sur le chemin, ils sont attaqués par une troupe de 10 enfants de **Mane Houa** armés et prêts au combat.

❑ Raisonner **Evröm** — Evröm se terre avec une poignée d'enfants dans les souterrains qu'ils occupaient par le passé. Ses partisans (des enfants) refusent de les laisser entrer. Il faudra les raisonner ou combattre.

- ❖ **Evröm** va combattre avec un des Joueurs et rappeler les autres jeunes. Il refuse de comprendre que Mane Houa est impliqué.
- ❖ Une fois le combat terminé, et si aucun jeune n'est tué, il lit la **lettre d'Ellyssor** et demande pardon aux Joueurs pour finalement leur offrir son aide.
- ❖ Mane Houa lui a dit qu'il allait dans les sous-bois, avec tous les jeunes, prêt à assaillir la bastide des Kanbrifh en passant par un souterrain que Mane Houa connaît. Il a refusé qu'Evröm participe car il le considère comme le futur chef du gouvernement.
- ❖ Il faut avertir les adultes et éviter le massacre. Si personne ne le fait, il suggère de contacter **Hamssor** et **Willard** pour lui présenter cet écrit.

❑ La bastide des vieux — les vieux et les adultes de la génération intermédiaire se trouvent dans la **bastide des Kanbrifh**. Il faut encore une fois jouer de diplomatie pour les convaincre.

- ❖ Ils n'entreront pas sans déposer les armes.
- ❖ **Hamssor** le père d'Ellyssor revient d'une embuscade où il a capturé des enfants qui sont enfermés dans un cage en bois derrière. Il refuse d'entendre leur cause et veut qu'ils soient capturés.
- ❖ **Evröm** enrage et bondit sur Hamssor. Ils luttent à mains nues.
- ❖ C'est finalement **Willard** du clan Beauclair qui comprend ce que veulent les Joueurs. Mais ils ont très peu d'armes.

❑ Le siège de la bastide — **Mane Houa** et ses jeunes sont à la porte. Ils réclament la tête de Willard et d'Hamssor. Sanglant. Ils enfoncent la porte avec un bélier artisanal... Seule une Lecture à haute voix par le Joueur des derniers vœux de paix d'Ellyssor, du haut de la bastide, arrêtera les jeunes.

❑ Lecture des vœux d'Ellyssor — Tous s'arrêtent et pleurent. Mane-Houa franchit le fossé de la folie et

perd les pédales. Evröm s'interpose et tente de le tuer. Ses troupes se rendent et lâchent les armes. La paix est revenue, une ville est à reconstruire.

## Epilogue : la paix revenue

Aux Joueurs de voir ce qu'ils font... Leur rétribution des Templiers arrivent. Le messenger, un jeune Questeur appelé **Sermof** leur propose une nouvelle mission : sauver le temple assiégé !

**A suivre dans l'aventure intitulée « Le désordre des Templiers » !**