

AMIZIA

Du, par, et pour le peuple...

❑ Décor : Petite terre royale près de la Cité-Etat d'Entrophia, où l'on trouve des montagnes proches et la ville d'Evrande, capitale et seule cité importante des terres.

❑ Situation : La **Reine Ténérual** a demandé aux Templiers de l'aider à mettre en œuvre les premières élections libres qui feront suite à sa destitution, quand bien même son petit royaume se trouve hors de la juridiction de l'Empire d'Amizia. Ledit Templier recrute quelques personnes pour former une équipe de soutien. Le prince, son fils et héritier, n'est pas d'accord, et il a le soutien du premier conseiller. 3 candidats et des intrigues à venir...

❑ Chronologie : cet 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 : L'accueil de la Reine

❑ Rencontre fortuite — Aux limites des terres de la Reine, les gardes de la Cité-Etat d'Entrophia voisine les hèle au loin. On leur conseille de ne pas se mêler des affaires de cette ville. Elle va devenir une Cité Etat à son tour, et les Sénateurs d'Entrophia portent un regard bienveillant sur la ville. Ce n'est pas la place d'émissaires impériaux... (menace tendue mais pas de bagarre).

❑ Palais et serviteurs — Le Palais est somptueux. Sur une colline qui domine la ville. Il est couvert de lierres ancestraux et il est assorti d'un jardin de fleurs rares et de plantes exotiques dont s'occupe un jeune homme qui se présente à leur passage. Il s'appelle **Reffiefp**. Il est serviteur de la royauté depuis sa naissance, et sa famille depuis 14 générations. Il est très fier de sa place qui va du jardin aux cuisines, de la réception au service quotidien.

❑ Après un accueil court et poli dans la salle du trône, la Reine Ténérual leur fait un exposé de la situation dans son boudoir (tant que le Prince est absent). Elle est très pâle et se tient derrière des rideaux, à l'ombre du soleil. Ses cheveux sont filandreux, ses mains sèches, et son regard sans éclat. Elle tient à grand peine une tasse d'infusion.

❖ Son fils ne soutient pas l'idée de l'abdication, et le premier conseiller l'y encourage.

❖ Il y a 3 candidats pour les élections à venir :

- 1- le **Prince Ténérual** (et le premier conseiller) ;
- 2- le **patriarche Emualig**, qui fait campagne à coup d'invitations et de promesses vides de sens ;
- 3- L'**ancienne intendante du défunt Roi** : sans panache mais réaliste.

❖ Le Roi, sur son lit de mort lui confia un secret. Avant son mariage avec elle, à aimé une autre femme qui lui donna un enfant, **Enirtak**, né dans les montagnes. Maintenant il dirige le **peuple des sentiers**, qui, bien que vivant dans leurs terres, refuse l'autorité de la royauté.

❑ La requête de la Reine Ténérual — La Reine insiste sur le fait que la participation du peuple des sentiers, moins touché par les manipulations et les rumeurs de la ville, favoriserait la démocratie. Quelqu'un doit y aller.

❑ La contestation du Prince — Le Prince entre avec fracas dans le boudoir tandis que le Premier Conseiller reste sur le pas de la porte.

❖ Il hurle pour que les Joueurs, « des impériaux fidèles d'Ar-Ghel ! », partent au plus vite. Mais la Reine insiste en affirmant qu'ils vont rester.

❖ Le Prince (avec l'idée de les faire suivre) : « dans ce cas ils ont besoin de protection, car ils ne connaissent pas la ville... ».

❖ La Reine : « dans ce cas, mon serviteur, **Reffiefp**, les accompagnera. Faites le entrer, Premier Conseiller ».

Chapitre 2 : La ruse du Templier

❑ Le jeune serviteur — **Reffiefp** a pour mission de suivre les personnages où qu'ils se rendent. Le Templier y voit une difficulté. Il prévoit alors de gagner seul les montagnes pour rencontrer le Peuple des Sentiers. Il leur demande d'assurer la bonne préparation des élections.

❑ Comme un vaudeville — Alors que le Templier part en secret dès la première nuit, après avoir demandé aux Joueurs de simuler sa présence pendant quelques jours. Ils sont donc consignés de facto au Palais.

C'est l'occasion de scènes marrantes : le serviteur amène à manger et il faut trouver une excuse du genre « le Templier mange seul dans sa chambre », le serviteur veut leur montrer les fleurs du jardin « le Templier a du travail », « il est allergique », etc...

L'objectif est de rendre le serviteur sympathique afin qu'ils acceptent d'aller en ville avec lui, au moins pour découvrir les différents bureaux de vote à venir.

Chapitre 3 : incartade à Evrande

❑ Capharnaüm — C'est l'occasion de découvrir le bazar urbain. La ville déborde de sujets royaux qui traversent les allées encombrées de marchandises.

❖ Décrire toutes les boutiques, les bureaux de vote et artisans. Toutes les demeures ont deux portes d'entrée, et elles donnent l'impression d'un couloir à chaque fois. Les comptoirs n'empêchent jamais la circulation d'une porte à l'autre.

❖ **Ne pas oublier l'apothicaire.**

❖ Des gens militent activement, se bagarrent pour une affiche, lancent des tracts, chantent des chansons, font signer des tracts... Essentiellement pour le Patriarche Emualig.

- ❖ Des prospecteurs d'Emualig leur distribuent quelques pièces et leurs demandent de voter 8 fois...

Les personnages doivent se rendre compte qu'ils doivent vraiment encadrer les élections.

❑ Bagarre sur la place — Des militants de l'autre bord qui sont gonflés à bloc sautent sur les Joueurs sur la place de la ville et les frappent à mains nues au moindre écart. La foule prend part à la bagarre... et c'est une baston générale avec une centaine de personnes... La milice, menée par le Premier Conseiller, intervient. Le vieil homme les critique et leur demande de les accompagner pour aller au Palais, devant la Reine, pour faire état de leur comportement. Il leur rappelle qu'il a hâte que son Prince soit élu pour que les Joueurs quittent la ville.

Chapitre 4 : Le goûter de la Reine

❑ La faiblesse de la Reine — Elle fait peu de cas de leur comportement en ville et congédie rapidement le Premier Conseiller auprès du Prince. Elle est attablée. Reffiefp apporte le goûter en jetant un regard en biais vers le Premier Conseiller (jet en *Intuition* pour le voir). La Reine se sert une infusion ainsi qu'une part de gâteau, « *une de mes faiblesses de femme* ». Elle leur expose ceci :

- ❖ Elle se sent de plus en plus faible. Et, en effet, elle est de plus en plus pâle. Elle leur confie qu'elle doit « *avoir besoin de repos...* ».
- ❖ Elle se rappelle qu'il y a un mois, elle était si faible qu'elle s'est accordée une semaine de repos hors du palais, dans sa résidence d'été. Elle s'est alors très rapidement sentie mieux. « *Peut-être le bon air, ou la meilleure nourriture...* ».

❑ Empoisonnement — Un jet d'*Intuition* permet de voir qu'elle est encore plus faible à chaque bouchée du gâteau et à chaque rasade de l'infusion. Ses conseillers l'appellent et elle doit se lever pour passer dans la salle des affaires royales. Elle salue faiblement les personnages en laissant le reste de son goûter.

Les Joueurs doivent commencer à soupçonner un empoisonnement. A eux de prendre un **échantillon** du goûter et de l'infusion pour la mener chez l'**apothicaire**, sans oublier de perdre le serviteur en route...

❑ L'apothicaire — Plusieurs arguments peuvent permettre aux Joueurs de justifier leur sortie en ville : préparation des élections, achat divers, etc... Quant au visiteur, une porte de derrière dans une taverne, ou une boutique.

- ❖ L'apothicaire loue ses services très cher,
- ❖ En contrepartie, il ne peut pas non plus faire rapidement son analyse. « *La sorcellerie connaît des sentiers bien plus long et dangereux que l'esprit des gens du commun peuvent le concevoir.* »
- ❖ Au moment de leur départ, il leur confie déjà qu'« *il y a là des ingrédients inconnus qui ne semblent pas être ceux d'un goûter banal...* »

Chapitre 5 : rencontre électorale

❑ Les nouvelles de Reffiefp — Le serviteur de la Reine les retrouve rapidement après leur sortie de chez l'apothicaire. Il leur annonce que la patrouille de la milice ordonnée par le Premier Conseiller dans les Montagnes s'est faite attaquée par le Peuple des Sentiers (le templier n'est pas mort, mais laisser planer le doute est une bonne chose).

❑ Les partisans du Patriarche Emualig — En passant devant la maison des partisans du Patriarche Emualig, un jeune militant interpelle Reffiefp et l'invite à entrer avec ses compagnons.

On leur offre une bière et une discussion légère s'entame dans un superbe cadre. La demeure, toute en bois, est éclairé par de nombreux chandeliers ainsi que par une roue de charrette stylisée suspendue comme lustre. De petites armoires vitrées sont disséminées dans la pièce, et un épais tapis couvre le parquet. Rapidement, tout le monde part sur la place de la ville pour organiser un discours public (monter un podium, distribuer des tracts, etc). Le serviteur part à l'étage avec son ami en empruntant l'escalier en bois qui se trouve sur le côté. Il leur demande quelques instants.

❑ Le pacte secret — Seuls dans le bureau électoral du Patriarche, les Joueurs sont libres de fouiller avec des jets de *Recherche*. Un papier avec le sceau du Premier Conseiller se trouve dans le tas de courriers. Un jet d'*Erudition* permet de déchiffrer cette lettre : elle engage le Premier Conseiller à financer la campagne électorale du Patriarche Emualig.

❑ Pris sur le fait ! — Des miliciens du Premier Conseiller et des militants du Patriarche arrivent dans le bureau et les surprennent à fouiller dans le bureau. Ils tentent de les capturer. Les armes utilisées sont non létales : bâtons, matraque, mains nues, etc...

Course poursuite dans les ruelles

Après la bagarre dans le bureau, une poursuite dans les ruelles de la ville s'engage. On peut imaginer de nombreuses intersections où des militants ET des miliciens du Premier Conseiller jaillissent en nombre pour capturer les joueurs, etc...

Les Joueurs vont sûrement chercher à prévenir la Reine de cette entente.

Chapitre 6 : Dévoiler le complot !

❑ Devant la chambre de la Reine Ténérual — Le serviteur avertit les Joueurs que la Reine est dans sa chambre à leur entrée au Palais. Une fois arrivés devant la porte de la Reine, les gardes royaux croisent leurs hallebardes sur la porte. Le Prince et le Premier Conseiller les interpelle... Et le serviteur court les rejoindre.

- ❖ Le Prince est fou de rage. Si quelqu'un parle de l'empoisonnement de la Reine, il va accuser les Joueurs. Si quelqu'un le soupçonne, il lancera immédiatement un défi (en se faisant assister par deux gardes royaux).
- ❖ Le Premier Conseiller ordonne qu'on capture les Joueurs, à l'exception de l'adversaire du Prince.

Les miliciens se lancent à leur poursuite : on peut penser à divers éléments pour dynamiser la poursuite : les lierres du château, les carrelages glissants des couloirs, les grandes fenêtres, le mobilier qui orne les couloirs (bancs, tableaux, grandes portes), les courtisans qui y discutent, etc... **Amener les Joueurs dans le Jardin somptueux.**

❑ Conflits dans le Palais — Un Joueur se trouve avec le Prince tandis que les autres ont à faire au Premier Conseiller et aux miliciens qui lui sont fidèles.

❖ *Convaincre le Prince* : Pendant le duel, le Prince peut être convaincu de la trahison du Premier Conseiller. Au fond, il aime sa mère même s'il n'approuve pas toutes ses décisions et il est outré qu'on essaie de tuer le Souverain. Il demande l'arrestation du Conseiller aux gardes proches de lui.

❖ *L'invasion du palais au nom du pacte secret* : Le Premier Conseiller et les Joueurs sont en statu quo dans le jardin. Les gardes royaux attendent un signe. A ce moment la porte de la Cour du Palais est ouverte : les militants du Patriarche et les miliciens du Premier Conseiller arrivent en force de la ville et jaillissent sur les Joueurs. Une centaine d'entre eux ont envahi la cour du palais.

❑ L'arrestation du Premier Conseiller — Le Prince et le Joueur sont à la fenêtre et ordonnent la capture du Premier Conseiller, et les gardes royaux cernent le vieil homme. Le brouhaha de la foule ne permet pas de les entendre. Des révoltés dans la cour les attaque avec des jets de pierre.

❑ Le Peuple des Sentiers — Laisser la bagarre suivre son cours jusqu'à ce que les Joueurs se sentent bien en situation critique : acculés, voire blessés, etc... Les révoltés capturent les gardes et se rendent dans la pièce de la reine. A ce moment, la bagarre s'essouffle au son des chevaux qui descendent dans la vallée.

❑ Reddition — Le Templier et le Peuple des Sentiers redescendent. Le Premier Conseiller se rend et se jette aux pieds du Prince. Reffiefp, le serviteur, fait de même avec les Joueurs.

Chapitre 7 : La paix revenue

❑ Enirtak — Le mystérieux chef du peuple des sentiers est vêtu en guerrière et son visage est caché par un turban sombre (Son ton ne laisse pas apparaître que c'est une fille). Elle fait fièrement face au Prince tandis que Reffiefp ou tout autre personne avertit que la Reine est au plus mal.

❑ L'apothicaire — Une fois rendus chez lui, les Joueurs entendent de lui que le poison était un produit qui s'avérait offensif si on le consommait régulièrement. L'antidote est prêt. Il n'était prêt dur à préparer.

❑ Les élections — Le Templier félicite les Joueurs d'avoir assuré une bonne préparation. Le Enirtak apporte son soutien à l'ancienne intendante de la Reine,

mais elle refuse de rester dans la ville, et le Prince l'en félicite. Pourtant à la fin des élections :

❖ Le Sénat est mené par l'ancienne intendante. Elle offre les clefs de la jeune Cité-Etat aux Joueurs. Ils y sont les bienvenus.

❖ Le Sénat a désigné Enirtak comme Prince de la Ville lors de sa première séance plénière. Le Prince, assis à côté des Joueurs, est prêt enrage sur place et s'apprête à faire un scandale. Il appartient aux Joueurs de savoir faire preuve de *persuasion* (spécialité de la compétence Volonté) pour sauver sa carrière politique (ou pas).

❑ L'adieu à la Reine — L'ancienne Reine leur demande de l'accompagner jusqu'à la retraite d'été qu'elle aime tant. Le Prince se joint à eux s'il n'a pas fait de scandale (auquel cas il s'exilera et complotera dans la Cité Etat d'Entropha pour organiser un futur coup d'état...).

❑ Le secret d'Enirtak — La Reine leur demande comme ultime requête de ramener Enirtak. Le Templier renâcle, considérant que tout va bien... Un fois auprès du Peuple des Sentiers, il faudra convaincre Enirtak d'assurer son rôle de Prince. Si les joueurs sont convaincants :

❖ Elle révèle son secret : c'est une jeune femme. Elle doute d'avoir l'autorité requise pour gouverner (Pourtant elle le fait dans les montagnes avec une poigne de fer).

❖ Elle les remercie et le Peuple des Sentiers leur confie un destrier dressé (voir le bestiaire d'Amizia, chapitre 8 du livre de Règles).

❑ Ce n'est qu'un au revoir — Plein de gloire et de succès, les Joueurs quittent les terres d'Evrande avec fierté. Fin à la Lucky Luke et points d'expérience.