

AMIZIA

Le Désordre des Templiers

- ❑ Décor : L'ordre des Templiers, à Ek'bett, dans la Sainte Terre des Paladins.
- ❑ Situation : les PJ's sont appelés par les Templiers, débordés par une affaire menaçant la paix entre deux royaumes. Ce qui semble n'être que des petits chapardages cache un plus grand secret...
- ❑ Chronologie : l'aventure fait suite à celle intitulée « **le Souvenir des Défunts** ».

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 : Chapardages en série

- ❑ Exposé des faits — Les Templiers sont victimes de petits larcins en série qui bousculent la tranquillité habituelle de leur bâtisse.

- ❖ Une sacoche d'outils,
- ❖ Une tenue de méditation appartenant à un Questeur,
- ❖ Plusieurs mètres de cordelette,
- ❖ Une paire de bottes de pêche.

- ❑ Début d'enquête — La femme Templier ramenée de la Cité-Etat de Carassan dans l'aventure précédente est maintenant aveugle. Elle se propose de les assister, et le Temple insiste pour qu'il en soit ainsi. Un serviteur du temple très attentionné l'accompagne pour éviter qu'elle ne chute.

Grâce à l'odorat, les Joueurs (ou le Templier à défaut) retrouveront la même odeur sur les lieux de chaque larcin.

L'audition de tous les jeunes questeurs permettra d'identifier celui qui véhicule la même odeur. Il est pourtant innocent. Son seul crime est de se baigner dans l'étang traversé par un ruisseau dans la cour des 8 bassins de la Maison des Paladins. Au Meuji de retranscrire au mieux cet interrogatoire isolé.

- ❑ La cour intérieure des 8 Fontaines — est un jardin circulaire au cœur de la Maison des Paladins. Un ruisseau assez important coule en son centre et traverse un étang. On l'appelle la « **Cour des Huit Fontaines** » en raison des huit bassins sculptés qui ornent ce lieu de paix. C'est là que les cérémonies de grade se déroulent.

Au-dessus d'elle circule une nacelle de bois sur un grand câble d'acier. Elle relie les deux moitié du bâtiment circulaire en son diamètre et assure un gain de temps et d'effort aux membres de l'Ordre.

- ❑ Découverte dans l'étang — L'étang des 8 bassins contient une caisse hermétique cadenassée retenue par une chaîne. Une fois ouverte, les Joueurs découvrent

qu'elle ne contient qu'un rossignol (pour crocheter les portes).

- ❑ Espionnage et fougères — Si les Joueurs décident de se cacher dans la cour, la végétation qui la décore le permet à condition de réussir un bon jet en discrétion. La nuit, ils surprendront un Questeur, **Sermof**, en train de se diriger vers la caisse immergée. Il est connu dans le Temple pour son audace et son arrogance. Le Templier leur suggèrera de le laisser faire pour le pister. Il est très aux aguets : en entendant les Joueurs, il rebrousse chemin au milieu de l'étang et file sur un chemin qui longe les parois circulaires de la cour.

Chapitre 2 : Attentat au Justicier

- ❑ Mauvaises nouvelles — Les Joueurs sont réveillés au petit matin. Un attentat a blessé le Justicier Ismaël. Une explosion a eu lieu sur le petit pont qui surplombe un des bassins alors qu'il le traversait.

- ❑ Le lieu du crime — L'enquête sur les lieux avec le Templier et son serviteur permet de découvrir un avertissement sur le ponton :

« Chers Grands Sages, méditez donc un peu cela. Le prochain ne sera pas un essai, mais un coup de Maître ! »

Un très bon jet en recherche permet de comprendre que l'explosion venait de sous le ponton. Les éclats de bois brûlé sont éparpillés autour du bassin, sur les pelouses et dans les buissons. Ils trouvent encore la robe de méditation qui fut dérobée cachée derrière un arbuste.

- ❑ Etat d'alerte — Le Temple est placé en état d'alerte. **Sermof**, qui était en compagnie de ses camarades de chambre dans la Tour des Justiciers (de forme carrée), est innocenté. On ferme le Stade des Templiers dans lequel s'entraîne habituellement les Questeurs et où on admet généralement un public restreint. Plus personne n'y entre, plus personne n'y vit. On contrôle chaque passage dans les deux ailes restantes : la Maison des Paladins et la Tour des Justiciers.

Chapitre 3 : La Nacelle de la Cour

- ❑ Dommage imminent — Alors que les Joueurs sont seuls dans la Cour pour une quelconque raison, un supplément d'enquête ou autre, ils entendent un bruit gringant au-dessus d'eux. C'est la nacelle. Le pilier de bois qui retient l'une des deux extrémités du câble sur lequel elle est suspendue se plie dangereusement. A cet instant, deux écrous énormes chutent du pilier et un côté de la nacelle bascule vers le vide. Elle ne tient plus qu'à peu de chose : Le frein à poignée manuelle de la poulie sur laquelle elle coulisse.

- ❑ Timing — Aux Joueurs d'être prompts à la réaction pour sauver les 9 personnes qu'elle contient : 4 femmes de ménage, 2 scribes, les 2 enfants d'un Templier et un jeune Questeur qui essaie de les calmer. Il se nomme **Echtär**, et il a assez de sang froid pour collaborer. Laissez leurs 9 rounds pour agir (soit 3 minutes, puisqu'un round dure 20 secondes).

❑ Enquête — Après observation du sabotage, il semble que les outils volés aient servi pour faire tomber la nacelle (jet de Bricolage).

Chapitre 4 : Toucher le fond

❑ Entretien dans la salle du Conseil des Huit — Loyauté, le Paladin qui veille actuellement sur le Temple, convoque les Joueurs et le Templier qui est chargé de l'affaire et son serviteur dans la salle du Conseil des Huit qui se trouve au sommet de la Maison des Paladins. Il leur donne les informations suivantes :

- ❖ Le Temple garde les coffres de Pierres Runiques que collectent les Emanants de la Sainte Trinité qui reviennent d'une campagne dans les Cités-Etats du Sud, notamment de Carassan. Ce coffre, contenant une dizaine de Pierres Runiques dont il ignore les pouvoirs, leur a été dérobé dans la nuit. Le coffre n'a pas été forcé pour être ouvert.
- ❖ L'aile de la Tour des Justiciers a été fermée. On a trouvé de la paille partout dans les aérations des sous-sols et les rats ont mystérieusement infesté les tunnels sur laquelle elle repose et envahissent le reste de la bâtisse. Tout le monde est donc regroupé dans la Maison des Paladins.
- ❖ On commence à entendre des rumeurs sur la désorganisation des Templiers dans Ek'Bett. Il suggère que l'on accuse Sermof des maux en cours et qu'on le sanctionne publiquement pour faire tomber cette dangereuse information. Il en va de la crédibilité de l'Ordre et donc de la stabilité de l'Empire. La Loyauté envers leur devoir prime sur ce sacrifice nécessaire.
- ❖ Il veut être informé en priorité de toute découverte que feraient les Joueurs. Il en va de la sécurité du Temple (et de leur rétribution).

❑ L'exploration de Sermof — le jeune Questeur innocenté au départ revient et se plaint de ne plus pouvoir se baigner librement. Si personne ne fait le lien entre les agressions et les plans d'eau, il le fera. Il est très amateur de natation et possède une pierre runique qui lui permet de respirer sous l'eau (même s'il l'a caché à ses supérieurs, ce qui est très mal dans l'Ordre des Templiers), comme le savent désormais les Joueurs. Il a d'ailleurs découvert récemment des canaux sous l'étang. Son exploration est interdite pourtant car on évacue les eaux en amont et en aval du Temple toutes les heures et cela peut s'avérer très dangereux.

Chapitre 5 : En eaux troubles...

❑ Préparatifs — La **pierre runique de respiration aquatique** de Sermof ne fonctionne que pour celui qui l'active. Les Joueurs et Sermof vont devoir la faire passer et retenir leur respiration en attendant (Voir les règles de la natation et de la noyade dans le chapitre 2 du livre de règles). Qui plus est le courant est assez fort, pensez à toutes les pénalités structurelles d'armure.

❑ Sous les eaux — Après une longue exploration sous-marine (jets de recherche dans des eaux troubles et obscures) qui ne donne rien, le Joueur le plus fort dans

un dernier jet de recherche apercevra une **faille dans la paroi** où un homme fin peut passer (jets de souplesse).

❑ Le terroriste — Elle mène à une grotte souterraine très obscure, où l'eau arrive à mi-cuisse. Ses parois sont couvertes de racines. Une personne se déplace au fond et gratte une pierre à briquet. C'est alors que les Joueurs découvrent un homme, tout en tenue bordeaux sombre. Il porte un pendentif représentant deux croissants de lune croisés (jet de royaume pour reconnaître le symbole des Vengeurs). Sermof le reconnaît : « **Kergam !** ». Ses pupilles rouges et jaunes flamboient et son regard fait plier les plus faibles (jets d'intimidation en opposition). Il rit et plaisante sur l'incapacité des Templiers à se débrouiller sans les Joueurs, « *De pitoyables mercenaires...* ».

LE VENGEUR DOIT CITER UNE DES REVELATIONS DE SERMOF DATANT DE L'INTERROGATOIRE CONFIDENTIEL, afin que les Joueurs comprennent que l'un des enquêteurs est peut-être mouillé.

❑ Confrontation — Il dégaine son arme en scandant : « *qu'ils nous haïssent tous, pourvus que les pires nous craignent !* », la devise des Vengeurs. Dès qu'il se déplace, les Joueurs aperçoivent une petite barque incurvée pour une personne amarrée derrière lui. L'espace confiné limite à deux assaillants simultanés les assauts contre le Vengeur.

❑ L'échappatoire — Dès que le combat va tourner en la défaveur du Vengeur, faites résonner la grotte. C'est l'heure de l'évacuation des eaux. Un torrent va emporter les Joueurs. Ils ont 2 rounds pour s'attacher à quelque chose. Le torrent d'eau les submerge bientôt. A eux de se tenir (jet de force) et de retenir leur souffle (jet de natation).

❑ La barque du Vengeur — Une fois le torrent passé, les Joueurs restant peuvent remarquer que la barque est toujours là, mais que le Vengeur a été emporté. Si personne ne le fait, le Questeur Sermof suggère que l'Ordre conserve la barque et qu'il aillent rapporter ces faits nouveaux au Paladin.

Chapitre 6 : La salle du trésor

Que se passe-t-il ?

Le Templier affecté sur l'affaire est innocent. La famille de son serviteur est retenue en otage par le Vengeur. En voyant jusqu'où va l'affaire, il est prêt à sacrifier sa femme et ses deux fils pour que triomphe la vérité. Sa loyauté envers le Paladin Loyauté est assurée.

❑ Confession du serviteur — Les Joueurs pourront protéger sa famille tout en évitant que les informations filent en simulant une colère contre le serviteur ou en l'envoyant faire autre chose pendant le rendez-vous avec le Paladin Loyauté.

- ❖ Loyauté est outré qu'un Vengeur pénètre dans l'enceinte. Leur trahison le fait enrager au point de le craindre. Il va jusqu'à menacer physiquement les Joueurs en les accusant de l'avoir laissé se promener si longtemps... En

soupçonnant même leur complicité... Jusqu'à ce que l'un d'eux l'appelle au calme (à défaut la femme Templier sur l'affaire).

- ❖ Il connaissait Kergam. Ce Questeur s'est tourné vers l'anarchie et a erré un temps aux alentours de Rota où il luttait contre les prêtres qui bafouaient le pacte sacré entre les mages et le clergé dans ce village. Depuis, il est entré au service du Seigneur Forn des Marches de l'Est, loin au Nord Est de l'Empire.
- ❖ Sa motivation ne peut être seulement la vengeance (il le suggère ou un des Joueurs) : Il reconnaît alors qu'un stock de cristaux de très grande valeur est en leur possession. Ils proviennent des mines situées entre les deux Cités-Etat où opèrent les Templiers en ce moment. Le niveau de tension concernant la propriété des cristaux a exigé qu'on les mène secrètement à Ek'Bett. Ils se trouvent dans la salle du Coffre d'où on ne peut accéder que par l'escalier qui se trouve derrière eux, à l'opposé de la double portée d'entrée de la salle du Conseil des Huit.
- ❖ Il reviendra sûrement ici pour s'emparer du trésor. Le Paladin ne sait pas comment il compte créer une diversion, mais celle-ci est inévitable.

Il appartient alors aux Joueurs de tendre un piège à Kergam le Vengeur et Ehtär le Questeur.

Chapitre 7 : le piège au trésor

❑ Le Temple incendié — La nuit, le feu prend dans la Tour des Justicier et dans le Stade des Questeur. Tout le Temple est aux aboies et accourt pour l'éteindre. On ouvre les portes du Temple à la milice et aux Rôdeurs. La foule et l'agitation rompent pour de bon son calme permanent. Loyauté est contraint de quitter la salle du Conseil pour organiser les secours. Il ordonne que les Questeurs ne quittent pas leurs chambres au vu du danger que représente un Vengeur dans les lieux.

❑ Vol dans la salle du trésor — On crochète peu après la serrure de la salle du trésor. Kergam et Ehtär apparaissent, tous deux vêtus de la tunique ocre des Vengeurs, ainsi que de leur pendentif. Ils portent de robustes armures de bois et sont armés. Une lueur magique semble les suivre à la trace. Les Joueurs sont donc immédiatement repérés.

❑ La perfidie de Kergam — Dès que les Joueurs interviennent, Kergam les avertit qu'ils tiennent Sermof en otage (c'est vrai). Toute action entraînerait sa mort (du bluff). Kergam n'hésite pas à prendre Ehtär en otage, ce qui choquera les plus honnêtes. Quand les Joueurs se décident de passer à l'action, Kergam use de toutes ses pierres pour permettre à Ehtär de fuir : « *Va-t-en, ami Ehtär ! Ne laisse pas ces diables présomptueux te capturer ! Accours vers notre Seigneur !* ». Ehtär lui répond alors : « *La Marche sauvera l'Empire de sa chute !* ».

Chapitre 8 : vertige et Asphyxie

❑ Course poursuite dans le Temple — **Ehtär** est poursuivi par les Joueurs dans les couloirs. Rapidement ils vont comprendre qu'il se dirige vers la cour des 8 fontaines. Le combat doit commencer en haut de l'escalier de pierre qui longe la paroi circulaire du jardin d'intérieur. Son étroitesse ne permet qu'à un Joueur à la fois de faire face au Questeur renégat. En contrebat, des Justiciers et des Templiers accourent pour remplir leurs sauts d'eau et ne prêtent pas attention aux Joueurs. Le brouhaha est insurmontable.

ne pas oublier que celui en hauteur est à +4 et celui en dessous à -4 pour tous ses jets concernant la DEX, l'AGI ou le PHY.

❑ Combat dans la salle du Conseil des Huit — **Kergam** va remonter les escalier de la salle au Trésor et se diriger vers le Conseil des Huit. N'hésitez pas à utiliser les accessoires : tapis gigantesques, huit sièges en bois sculpté massif très lourd. Kergam se dirige finalement vers les baies vitrées qui donnent une vue plongeante sur Ek'Bett. Il n'hésite pas à tuer les Joueurs s'il le peut.

❑ Combat dans les escalier de la cour des huit fontaines — Face à **Ehtär**, les Joueurs vont devoir chercher où se trouve Sermof. Une recherche aiguë leur permettra de voir qu'il se trouve au fond d'un des huit bassins, enfermé dans un sac en toile de jute que l'on a lesté. Ehtär se bat jusqu'à la mort. Une fois en bas, le combat est perturbé par les guerriers du Temple vêtus de leurs chemise de nuit et armés de sauts. Ils courent vers les bassins, sans prêter attention au sac que contient l'un d'eux, et courent encore hors de la cour pour lutter contre l'incendie (penser à des malus de situation, -8 semble convenable).

❑ L'alternative du Vengeur — **Kergam**, une fois acculé, leur fait une révélation. Il a pu disposer d'une poudre magique acquise auprès des pirates du Léviathan il y a bien longtemps. Ces vertus destructrices (de la poudre à canon en fait, qui n'existe pas dans ce monde en principe) on été amorcée il y a une dizaine de minute. Kergam ne se souvient plus très bien combien de mètre de cordelette Ehtär a dérobé pour lui, mais il leur affirme que : « *la vanité des défenses de ces Justiciers et de ces Templiers leur feront perdre leur jeunesse une bonne fois pour toutes.* ». Ils les met donc devant un dilemme : triompher à terme et risquer un désastre, ou sauver le temple et laisser Kergam fuir... Au moindre moment de battement, Kergam use d'une pierre runique de *surpuissance vocale* (Air, Rang 1) pour appeler « *Tième ! Apporte l'Aigle des Marches de l'Est* ». L'aigle que Forn a mis à sa disposition pour fuir apparaît monté par une femme vêtue de cuir et couverte par une pèlerine sombre. Il vont survoler la cour des 8 fontaines pour découvrir la mort du jeune Ehtär et Kergam va hurler sa rage. Puis ils volent en direction d'Essubt, la capitale des Marches de l'Est.

❑ Eviter le pire — Au pied du bâtiment, les Joueurs ayant lutté contre Ehtär peuvent intervenir pour éteindre la mèche de l'explosif logé au rez-de-

chaussée des logements provisoires des Questeurs dans la Maison des Paladins.

Épilogue : En Route vers Essubt

❑ Juste récompense — Les Justiciers paient les Joueurs en PO (au Meuji de déterminer ce qu'il souhaite donner). Les pierre runiques ne sont pas un cadeau envisageable en tout cas.

KERGAM, Vengeur au service de Forn

Armure: cuir et bois 1D6+2		PV	BL	BQ	BC	Compétences		Armes & maniement		Dégats & structure
Tête	/16	/6	○	○	○	❑ Habileté+10 —bricolages+20	❑ Intimidation +22(+4regard)	❑ Epée double-lame (double loc, 1 action gratuite/rd), -8		1D8 +1 (36pts)
Torse	/16	/12	○	○	○	❑ Tranchante+16 —longues +24	❑ Vigueur +16	❑ Dague, +4		1D4 (8pts)
Tronc	/16	/12	○	○	○	❑ Mobilité +14	❑ Magie +20	❑		
BD	/16	/18	○	○	○	❑ Natation +18	❑ Perception +12	Corps : 1D10+2	Esprit : 1D4	
BQ	/16	/18	○	○	○	❑ Réflexes +16	❑ Monde +16	Pierres runiques	PM: 18	
JD	/16	/18	○	○	○	❑ Athlétisme+16	❑ Navigation +10	Surpuissance vocale (air, rang 1) Respiration aquatique (eau, rang 1)		
JG	/16	/18	○	○	○	❑ Bagarre +14	❑ Volonté +18	Et toutes les puissantes pierres volées, dont : Sol explosif (terre, rang 2) ; Nuée de Parasites (Nature, rang 3), etc...		

ECHTÄR, Questeur renégat

armure: cuir et bois 1D6+1		PV	BL	BQ	BC	Compétences		Armes & maniement		Dégats
tête	/14	/5	○	○	○	<input type="checkbox"/> Habileté +8	<input type="checkbox"/> Intimidation +10	<input type="checkbox"/> Hache d'arme, —		1D8+1 (18pts)
torse	/14	/11	○	○	○	<input type="checkbox"/> Tranchante+14 —classiques +20	<input type="checkbox"/> Vigueur +12	<input type="checkbox"/> Dague, +4		1D4 (8pts)
tronc	/14	/11	○	○	○	<input type="checkbox"/> Mobilité +12	<input type="checkbox"/> Magie +20	<input type="checkbox"/>		
BD	/14	/16	○	○	○	<input type="checkbox"/> Natation +14	<input type="checkbox"/> Perception +15	Corps : 1D8	Esprit : 1D4	
BQ	/14	/16	○	○	○	<input type="checkbox"/> Réflexes +12	<input type="checkbox"/> Monde +12	Pierres runiques	PM: 12	
JD	/14	/16	○	○	○	<input type="checkbox"/> Athlétisme+18	<input type="checkbox"/> Navigation +10	Couper l'air (air, rang 2)		
JG	/14	/16	○	○	○	<input type="checkbox"/> Bagarre +12	<input type="checkbox"/> Volonté +18			

❑ Et maintenant ? — Le Templier jure de le retrouver vers Essubt. Il est prêt à payer les Joueurs. A moins que l'aventure n'est susciter des vocations de Questeur auquel cas le trajet sera gratuit (après avoir suivi la formation décrite dans le chapitre 7 du livre de règles).