

AMIZIA

Le Voleur de Souvenirs

❑ Décor : **Arzhin**, une ville du désert fidèles aux valeurs de l'Empire et de ses divinités au milieu du Royaume de Kunpaëtku, opprimée par un émissaire du Prêtre-Roi renégat qui prêche l'athéisme et la foi dans l'homme.

❑ Situation : les PJ sont poussés malgré eux à prendre la tête d'une rébellion dans une ville du désert.

N'hésiter pas à utiliser les Pneujs du chapitre 9 du livre de règles pour offrir de la chair à baston aux Joueurs.

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 : surprise ! Arzhin !

❑ Endormis et emmenés dans la ville par le conducteur d'attelage.

❑ Attaque de la milice à leur Réveil. Ils portent des costumes en tissus mauve comprenant un pantalon bouffant, un turban, ainsi qu'un foulard décoré d'un motif représentant un soleil derrière une dune qui masque leur visage.

❑ Fuite dans les faubourgs, poursuite par un attelage dans les rues.

Chapitre 2 : frères et voleurs

❑ rencontre du frère du conducteur d'attelage

❑ exposé de la situation dans la ville :

- ❖ l'oppression imposée par un disciple de Kunpaëtku et la pègre à laquelle il s'est associé ;
- ❖ on l'appelle « le Voleur de Souvenirs ». Tout ceux qui se rebellent voient leur Souvenirs effacée. Ils finissent ensuite morts de faim dans le désert ;
- ❖ l'existence des résistants ;
- ❖ le blocus de vivres et de produits de soins ;
- ❖ Leur mère qui travaille pour le chef de la pègre et le Voleur de Souvenirs est prête à les aider ;
- ❖ Les frères, dont l'activité est le vol et le recel, se sont fait voler leur trésor par la pègre. Ils veulent le récupérer, considérant que ces biens ayant été volé au citoyens, cette réquisition revient à voler la population.
- ❖ Le chef de la pègre a donné au Voleur de Souvenirs la pierre d'infiltration que les frères utilisaient pour commettre leurs méfaits, une « passe muraille » trouvée dans le désert. Elle permettrait de passer dans le dépôt sans se

faire remarquer par les hommes de la pègre qui la garde jour et nuit.

Chapitre 3 : infiltration

❑ La demeure du bailli est désormais occupée par le Voleur de Souvenirs et la pègre à son service. Pour entrer en contact avec la mère des voleurs, il va falloir y entrer. Les frères doivent la rencontrer à l'étage, dans les appartements du Voleur de Souvenirs (ils avaient donc prévu de trouver des aventuriers en armes et de les lui ramener).

Le déguisement est la bonne opportunité. Les frères suggèrent d'organiser une embuscade pour dérober les costumes des miliciens.

❑ Une fois les costumes obtenus, ils entrent sans peine dans la demeure du bailli. Ce dernier est assis dans une cage suspendue au bout d'une corde à l'entrée de la propriété comme avertissement aux désobéissants. Son regard est vide. On lui a volé ses souvenirs.

Dans le jardin, des chiens de garde rôdent avec leurs maîtres.

Des gardes armés de lances décoratives et de kindjals sont postés aux intersections des couloirs.

❑ Deux gardes se dressent devant la porte de l'appartement du Voleur de Souvenirs. La mère des voleurs en sort et les retrouve sous un escalier. Elle leur donne quelques informations :

- ❖ Elle a parlé aux résistants dans la nuit. Ils sont presque prêts à agir, mais le dépôt est trop bien gardé pour pouvoir être attaqué à mains nues. Le dépôt se trouve dans les faubourgs de la ville. Le Caïd de la pègre en a la responsabilité.
- ❖ Au sujet de la pierre de passe muraille, le Voleur de Souvenirs la garde avec elle, sauf lorsqu'il se baigne. Elle pourra lui subtiliser. Cependant, quelqu'un doit être avec elle pour l'aider à fuir rapidement et à évacuer la pierre runique.
- ❖ Le Voleur de Souvenirs est en pleine négociation avec le Prince Taag qui dirige la ville voisine du Behrgam. Ce dernier doit venir le lendemain pour passer un accord. Il est très intéressé par les vertus médicinales des herbes qui poussent dans les jardins de la ville que le Voleur de Souvenirs a réquisitionnées et stockées dans le dépôt qui se trouve dans les faubourgs. Les résistants ont fait circuler cette information dans la ville, et ses habitants sont très en colère car leurs proches meurent de blessures même bénignes du fait de l'embargo imposé par le Voleur de Souvenirs.

❑ La porte d'entrée claque alors. On entend hurler une voix féminine : « Dourjah ! ? Pourquoi n'es-tu pas à la porte pour laver mes pieds ? ». La mère répond qu'elle arrive et intime à ceux qui ne restent pas de disparaître au plus vite par le jardin.

Les fuyards vont devoir passer inaperçus devant les maîtres chiens (pensez qu'ils sont encore costumés), tandis que les autres devront se cacher dans les appartements du Voleur de Souvenirs.

Chapitre 4 : trou de Souvenirs et passe muraille...

Ce que ne savent pas les personnages embusqués, c'est que le Voleur de Souvenirs, ou plutôt la Voleuse de Souvenirs, est la fille de Dourjah, et donc la sœur des alliés des PJs. Lors d'une réunion sectaire avec l'un des apôtres de Kunpaëtku, sa désobéissance à l'un des rites athées lui a valu de perdre ses souvenirs. Une fois remodelée, elle a reçu l'ordre d'imposer la zizanie dans une ville du désert restée fidèle à l'Empire d'Amizia et à ses divinités. Pour ce faire, le Maître des Conflits, apôtre de Kunpaëtku, lui a enseigné les trois degrés du pilier des Cognitifs.

Gagner la pierre et perdre la Souvenirs

□ Disposant de la faculté de sentir les êtres vivants autour d'elle, la Voleuse de Souvenirs sait que les PJs sont dissimulés à proximité. Elle attend de voir la raison pour laquelle sa servante Dourjah l'a trahie. Celle-ci dérober discrètement la pierre runique et s'approche de la cachette des PJs. C'est là qu'elle jaillit hors de la salle d'eau et que la garde (renforcée) à la porte intervient. 1 ou 2 miliciens par PJ.

Dourjah doit absolument s'enfuir avec la pierre. Les PJs doivent la couvrir, et elle n'hésite pas à le leur rappeler.

□ Au fil du combat, la Voleuse de Souvenirs use de son pouvoir d'amnésie sur chaque PJ. Que le pouvoir fonctionne ou pas, le trouble qui s'insinue en eux laissera sûrement le temps aux miliciens de les assommer et de les capturer.

Sauvetage et Passe muraille

□ Dourjah se fera attaquer par les chiens mais parvient à passer l'information de la capture des PJs à un des résistants. C'est lui qui annoncera la mauvaise nouvelle aux PJs cachés près du dépôt avec les frères, tout en leur donnant la pierre runique de passe muraille. Il leur annonce encore qu'un autre résistant, qui se trouvait avec lui, s'est fait capturé et que les miliciens vont sûrement le torturer et lui faire donner le nom des résistants... Il compte en avertir la résistance qui va probablement se terrer pour de bon.

Si les PJs ne le font pas, les frères se dressent et lui assurent qu'il vont le libérer avant tout problème.

□ La Voleuse de Souvenirs passe dans la voie menant au dépôt accompagnée d'une dizaine de miliciens. Les frères crachent alors : « Elle a tué notre mère... Notre sœur tue sa mère... » ; « Ce kunpaëtku de malheur a détruit notre famille ! » ; « Nous ne devons pas le laisser détruire celle des courageux habitants de cette ville ». Le résistant rajoute qu'elle va sûrement préparer la rencontre de demain avec le Prince Taag. Dix minutes après l'entrée de la Voleuse de Souvenirs dans le dépôt, le Caïd de la pègre, entouré de quatre gardes du corps, traverse la ville à toute hâte en direction de la demeure du Bailli.

□ Les Joueurs vont alors libérer le résistant grâce aux frères et à leur pierre de passe muraille. Attention aux chiens du parc ! Dans la demeure, une porte dérobée dans un mur est entr'ouverte. Une lumière et des cris de douleur s'en échappent. Les Frères leur indique que c'est la salle où se trouve leur trésor.

□ Salle du trésor — Le caïd de la Pègre torture le résistant assis sur une chaise à l'aide d'une pierre runique de Flamme alors que les gardes du corps ricanent aux quatre coins de la pièce.

Ils sont armés de cimenterres énormes et sont protégés par des petits boucliers. Ils ne portent pas d'armure, à la différence du Caïd de la Pègre qui est vêtu d'une armure de cuir renforcée.

Laissez leur cinq ou six rounds pour agir avant que des renforts arrivent, les maîtres chiens les premiers s'il en reste.

Si les Joueurs le demandent, ils diront que les autres Joueurs ont été victimes du Voleur de Souvenir et que des cavaliers les emmène dans le désert pour les abandonner. Ils ne savent pas où.

□ Trésor — Les Joueurs disposeront alors du trésor des frères voleurs : bijoux de faible valeur, tableaux de peintres locaux, 3 pierres runiques (Feu ou Terre) dotées de sortilèges de niveau Novice, 30 PO, des vêtements de marque, 2 Kindjals de bonne facture, 1 dague, et des babioles (babouches, tuniques usagées, cordelettes, bourses vides, gourdes percées ...).

Les Joueurs remarquent un sac déposé au-dessus du tout qui contient l'équipement des Joueurs prisonniers.

Chapitre 5 : Perdus dans le désert

□ Réveil à l'aube, seuls dans le désert — Ils sont désarmés et dépourvus de leurs biens. Une caravane passe, décorées de riches étoffes. Un chameau est monté par un homme enturbanné qui semble être le Prince Taag de la proche cité. Il est encadré par une troupe de gardes d'élites (2 par Joueur au moins). Ils sont suivis par quatre chameaux reliés entre eux par des cordelettes et conduits par un Taag torse nu. Les bêtes sont chargées de biens et de vivres.

□ Les gardes d'élite s'approchent d'eux mais sont arrêtés par le cri du guide Taag : « Laissez-les, Mon bon Prince Taag. Ce sont des chiens d'infidèles que le Voleur de Souvenirs a puni ! Kunpaëtku sauvera ces pêcheurs ! ». Le Prince Taag hésite, pour ensuite faire signe de les capturer. A eux de décider s'ils décident de prendre la place du Prince Taag, ou de se laisser capturer.

S'il est « cuisiné », le Prince Taag expliquera qu'il vient passer un accord en vue d'obtenir des herbes guérisseuses dont ses sujets ont besoin. Le Voleur de Souvenir va lui offrir un menu trésor en gage de sa bonne foi. En contrepartie, le Prince Taag, qui était neutre jusque là, assurera son soutien à la cause de Kunpaëtku (soutien financier, humain, logistique).

□ La Résistance — De leur côté, les autres Joueurs se réunissent avec la résistance. Ils leur faut ouvrir le dépôt pour que les résistants entrent et s'arment. En attendant,

ils se cacheront dans la foule qui doit célébrer la venue du Prince Taag.

Si les Joueurs n'y pensent pas, les frères voleurs suggèrent de provoquer le soulèvement de la foule en ouvrant les portes du dépôt qui donnent sur les vivres. L'un d'eux souhaite les accompagner avec la pierre dans la bâtisse pendant que l'autre emmènera les résistants au moindre signal (à eux de le déterminer).

Chapitre 6 : un accueil mouvementé

❑ Le Prince Taag (ou un Joueur déguisé) entre dans la ville — Il est conduit par la milice jusqu'au hangar où l'attend la Voleuse de Souvenirs. Les habitants de la ville l'accueillent avec des encouragements forcés (une consigne de la milice).

❑ Les frères et les Joueurs pénètrent secrètement dans l'entrepôt fait de brique sèche et de bois — Au rez-de-chaussée se trouvent les herbes de soin réunies pour le Prince Taag qui vient d'arriver en ville. L'essentiel de la milice, une cinquantaine d'hommes, y est réuni. Les armes se trouvent à l'étage auquel on accède par un escalier de bois.

L'étage est garni de râteliers alignés dans la longueur sur lesquelles se trouvent des dizaines d'armes blanches : épées courtes, cimeterres, haches, lances, etc. Il est gardé par des chiens et des maîtres chiens. Des fenêtres de 1 mètre sur 1 sont réparties sur la longueur de la pièce et donnent sur la place où se trouve la foule (et les résistants). Les bêtes ne manquent pas de sentir les Joueurs, quand bien même ils disposent du passe muraille. Les chiens aboient bien vite et une bagarre commence.

Laissez 4 rounds pour les affronter avant d'entendre la milice monter bruyamment l'escalier durant 2 round. Si l'accès à l'étage n'est pas barré d'ici là, les choses vont se compliquer.

A un moment, un frère va tenter de sauver l'autre d'un chien féroce en lui lançant la pierre runique. Le malheureux chien la saisira à la gueule et la gèrera avant de s'enfuir dans la ville, puis dans le désert.

❑ Quand le Prince Taag et sa délégation entrent dans l'entrepôt, une trentaine d'hommes accourt vers l'escalier, soit plus de la moitié des miliciens. La Voleuse de Souvenirs se confond en excuse. Elle assure que malgré quelques désagréments internes, les herbes sont

là ainsi que le trésor qu'elle souhaite lui offrir en gage de sa bonne volonté.

La Voleuse de Souvenirs ordonne au reste de ses troupes d'éloigner les chalands réunis pour célébrer la venue du Prince Taag. Ils partent précipitamment vers la demeure du bailli à l'aide de chevaux et de chameaux.

❑ Les 30 miliciens se dirigent vers l'étage pendant que 20 autres sortent de l'entrepôt pour écarter la population. C'est le bon moment pour donner le signal et ouvrir en grand les portes, afin d'exposer les herbes de guérison à la vue de tous. Le soulèvement de la population paralysera les miliciens qui se laisseront désarmer. Les Joueurs victorieux pourront se réunir et gagner la demeure du Bailli.

Chapitre 7 : La Voleuse de Souvenirs

❑ Le Prince Taag (ou un Joueur déguisé) et sa suite sont emmenés par la Voleuse de Souvenirs et six de ses gardes dans la salle du Trésor vidée.

❑ Elle hurle au complot et regarde le Prince avec colère, prête à user de ses pouvoirs contre lui. C'est à ce moment que surgissent les Joueurs pour un combat final en toute splendeur. La Voleuse de Souvenir veut provoquer l'amnésie du Prince Taag puis s'enfuir. Elle usera de tous ses pouvoirs de Cognitif pour se faire. Ses six gardes se sacrifieront sans réfléchir pour elle.

❑ Les révoltés gagnent la demeure du bailli à la fin du combat et remercient les Joueurs de leur aide. Un gouverneur provisoire est nommé pendant que des élections honnêtes sont organisées, selon la coutume de l'Empire dans les cités.

❑ Un représentant de l'Empire a été appelé pour l'occasion, mais il faudra un bon mois pour que le message arrive et que l'homme se rende dans le désert. Les Joueurs, pendant ce temps, sont remerciés. Ils gagnent chacun le droit de séjourner à l'œil dans cette petite ville du désert. On leur offre des biens, selon leur disponibilité dans le désert, pour une valeur maximum de 50 PO chacun (c'est la roue de la fortune !).

Si les Joueurs se sont bien comportés avec le Prince Taag, ils auront la reconnaissance de son peuple. Sinon, ils auront à supporter l'hostilité du peuple du désert qui reste solidaire même avec les plus mauvais d'entre eux.

VOLEUSE DE SOUVENIRS, Transcendante de Kunpaëtku

armure: cuir 1D4		PV	BL	BG	BC	Compétences		Armes & maniement		Dégâts et structure
tête	/8	/4	○	○	○	❑ Jet +10	❑ Présence +10	❑ Chaîne de combat, -12 (immobilise à 2 mètres)		1D6 (12pts)
Torse	/8	/8	○	○	○	❑ Contondantes +8	❑ Erudition +12	❑ 6 Coutelas (5/10/15, aucun malus de dégainer), +4		1D4 (8pts)
Tronc	/8	/8	○	○	○	❑ Mobilité +14	❑ Monde +12			
BD	/8	/12	○	○	○	❑ Réflexes +15	❑ Soins +13	Corps : 1D4	Esprit : 1D8	
BG	/8	/12	○	○	○	❑ Athlétisme +12	❑ Social +11	Transcendance	MENTAL : 18	
JD	/8	/12	○	○	○	❑ Vigueur +12	❑ Transcendance + 19	3 degrés du Pilier des Cognitifs 2 degrés du Pilier des Emanants		
JG	/8	/12	○	○	○	❑ Perception +14	❑ Volonté + 4			

La Voleuse de Souvenirs utilise bien évidemment la Transcendance (chapitre 5) pour utiliser ses armes.

Avantage particuliers : Sang froid (MEN)

CAÏD DE LA PÈGRE, second de la Voleuse de Souvenirs

armure:		PV	BL	BG	BC	Compétences		Armes & maniement		Dégâts et structure
tête	/	/	○	○	○	<input type="checkbox"/> Contondantes +10 —classique+15	<input type="checkbox"/> Erudition +6	<input type="checkbox"/> Dague, +8		1D4 (18pts)
Torse	/	/	○	○	○	<input type="checkbox"/> Réflexes +8	<input type="checkbox"/> Monde +10			
Tronc	/	/	○	○	○	<input type="checkbox"/> Bagarre +12	<input type="checkbox"/> Social +12 —ruse +20			
BD	/	/	○	○	○	<input type="checkbox"/> Intimidation +16	<input type="checkbox"/> Volonté +14 —cmdmt +18	Corps : 1D4	Esprit : 1D4	
BG	/	/	○	○	○	<input type="checkbox"/> Vigueur +13		Pierres runiques	PM : 10	
JD	/	/	○	○	○	<input type="checkbox"/> Perception +8		Traces (terre, rang 1)		
JG	/	/	○	○	○	<input type="checkbox"/> Magie +8				

Avantages particuliers du Caïd de la pègre : Renommée (MEN).

GARDE D'ELITE de Arzhin

armure:		PV	BL	BG	BC	Compétences		Armes & maniement		Dégâts et structure
tête	/	/	○	○	○	<input type="checkbox"/> Hast + 13 — Courtes +17	<input type="checkbox"/> Magie +8	<input type="checkbox"/> Lance courte, —	1D6+1 (14pts)	
Torse	/	/	○	○	○	<input type="checkbox"/> Mobilité +10	<input type="checkbox"/> Perception+12	<input type="checkbox"/> Petit bouclier	(16pts)	
Tronc	/	/	○	○	○	<input type="checkbox"/> Réflexes +13 —Bouclier +17	<input type="checkbox"/> Volonté +12	<input type="checkbox"/> Epée courte, +4	1D4+1 (10pts)	
BD	/	/	○	○	○	<input type="checkbox"/> Athlétisme +11		Corps : 1D8	Esprit : —	
BG	/	/	○	○	○	<input type="checkbox"/> Bagarre +12		PM : 12		
JD	/	/	○	○	○	<input type="checkbox"/> Intimidation +13				
JG	/	/	○	○	○	<input type="checkbox"/> Vigueur +14				

Ils peuvent aussi se battre à la hallebarde (arme à 2 mains, donc sans bouclier) : 1D8+1 (double loc), structure : 36, -4.