



## Vertus & Vices

## Traits de Caractère

_____	<input type="text"/>	_____	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>	_____	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>	_____	<input type="text"/>

## Réputation

_____	( _____ )	_____
_____	( _____ )	_____

Spécialité

## Equipement

Objet	Charge
_____	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>

Objet	Charge
_____	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>

Charge Totale  Force  +  =  Encombrement

Si Force ≤ 0, Charge Totale = Encombrement

## Membres de la Troupe

Personnage	Joueur	Notes
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

## Notes

# Hermétiques

## Arts Magiques

### Techniques

Creo   
Intellego   
Muto   
Perdo   
Rego

### Formes

Animal  Ignem   
Aquam  Imagonem   
Auram  Mentem   
Corporem  Terram   
Herbam  Vim

## Score du Lien

## Solidité des Cordes

Or

Argent

Bronze

## Familier \_\_\_\_\_

Intelligence \_\_\_\_\_ Force \_\_\_\_\_ Présence \_\_\_\_\_ Dextérité \_\_\_\_\_  
Perception \_\_\_\_\_ Energie \_\_\_\_\_ Communication \_\_\_\_\_ Vivacité \_\_\_\_\_

## Qualités de Lien du Familier

<input type="text"/>	_____
<input type="text"/>	_____
<input type="text"/>	_____
<input type="text"/>	_____
<input type="text"/>	_____

## Qualités de Lien du Mage

<input type="text"/>	_____
<input type="text"/>	_____
<input type="text"/>	_____
<input type="text"/>	_____
<input type="text"/>	_____

**Vitesse d'Incantation**  
Vivacité + finesse - Encombrement

**Magie Formelle**  
Technique + Forme + Energie - Encombrement

**Magie Rituelle**  
Magie Formelle + Méditation

**Magie Spontanée**  
Technique + Forme + Intelligence - Encombrement

**Total de Labo Élémentaire**  
Technique + Forme + Intelligence + Théorie de la Magie

**Points de Crépuscule**

## Effets du Crépuscule

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

## Sceau de Magicien

_____
-------

# Grimoire du Mage

Nom du Sort	Niveau	Tech & Forme	Bonus Total	Maîtrise

Foci & Notes :

--	--	--	--	--

Foci & Notes :

--	--	--	--	--

Foci & Notes :

--	--	--	--	--

Foci & Notes :

--	--	--	--	--

Foci & Notes :

--	--	--	--	--

Foci & Notes :

--	--	--	--	--

Foci & Notes :

--	--	--	--	--

Foci & Notes :

--	--	--	--	--

Foci & Notes :

--	--	--	--	--

Foci & Notes :

--	--	--	--	--

Foci & Notes :

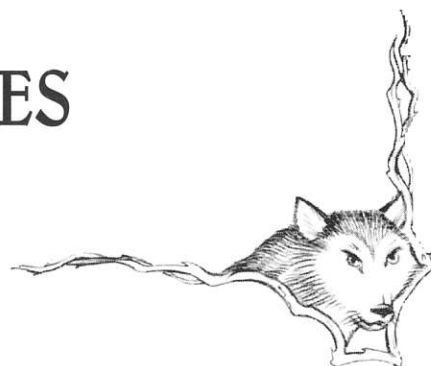
--	--	--	--	--

Foci & Notes :

--	--	--	--	--



# DISCOURS SUR LES MAGICIENS D'HERMÈS



*Extrait d'un rapport de frère Réginald, de l'Abbaye d'Albernion, à la Diète d'Avignon, en l'An de Grâce 1217. Ce document provoqua de violents remous parmi le clergé et la noblesse car, inspiré par le séjour de son auteur chez les Mages de Belforêt, il dissipait certaines des légendes les plus grotesques concernant les rapports entre les thaumaturges et les forces sataniques. On le trouve dans les bibliothèques de nombreuses Alliances : bien des Mages le lisent afin de comprendre la manière dont les profanes voient l'Ordre. Certains d'entre eux le considèrent même comme une critique constructive.*

Mes bien chers frères en Jésus-Christ,

Vous connaissez naturellement les Mages, ces âmes tourmentées qui dédaignent l'enseignement de notre foi et cherchent à retrouver les maléfiques connaissances du passé afin d'acquérir des pouvoirs mystiques. Longtemps, nous ne leur avons accordé aucune attention, les prenant pour de simples esprits égarés, mais j'ai découvert qu'ils sont, en fait, de puissants et redoutables adeptes des arts mystiques. A la demande de notre Saint Père, j'ai couché sur le papier tout ce que j'ai appris d'eux, afin que nous puissions comprendre ce que sont réellement ces proscrits de la société. J'espère que mon manuscrit vous permettra non seulement de vous garder des dangers qu'ils représentent pour nous, mais aussi de vous débarrasser de certaines craintes sans fondement qu'ils vous inspirent.

Pardonnez-moi si j'aborde des sujets que vous connaissez déjà, mais j'ai le sentiment de devoir exposer clairement chaque détail de leur existence, sans laisser la haine ou la peur obscurcir mon propos.

Les Mages appartiennent tous au grand Ordre d'Hermès, cette confrérie informelle qui les protège des conflits les ayant jadis opposés. Aujourd'hui, grâce à la puissance de l'Ordre et la sagesse de son Code, la paix règne entre ses membres. Ils en respectent tous les traditions séculaires et reconnaissent l'autorité de ses tribunaux en toutes matières hermétiques. Pourtant, leur unité ne doit pas nous les faire craindre : l'Ordre empêche certes les disputes internes mais ne permet pas réellement aux Mages de travailler ensemble. En fait, s'il arrive à plusieurs d'entre eux de collaborer, cela ne se produit qu'au sein de leur propre Alliance.

Les membres de l'Ordre d'Hermès partageant les mêmes opinions vivent au sein de communautés qu'ils appellent Alliances. Quoique ce terme soit aussi employé par les sorciers d'inspiration satanique, je suis persuadé que les Mages n'ont aucun rapport avec ces derniers. S'ils ne partagent pas les vues de notre Sainte Mère l'Église, ils ne sont pas non plus hostiles à la Vraie Foi. Par bien des points, leurs «Alliances» rappellent même le monastère dans lequel j'ai résidé durant de longues années.

En raison de cette similitude, je n'ai guère eu de mal à comprendre la manière dont fonctionne l'Alliance et dont réfléchissent ses occupants. Elle porte ce nom car chacun de ses membres prête solennellement serment de s'abstenir de certaines actions contre ses condisciples et de résoudre en toute bonne foi les problèmes qui se posent. Il semble que les magiciens se méfient plus les uns des autres que des forces dangereuses qu'ils manipulent.

Nombre d'entre eux possèdent des animaux familiers qui sont, en fait, plus que cela, plus même que de simples animaux. Le chat noir des sorcières est fort célèbre, mais les magiciens lient de pareils rapports avec des bêtes de toutes sortes, y compris des créatures légendaires. J'ai, par exemple, pu observer un tableau représentant un thaumaturge auprès d'un petit dragon. Devant ma surprise, il m'a été affirmé que ce dernier avait été le «familier» de Liagroth. Voilà qui semble assez outrageux, mais j'ai cependant peine à douter de cette affirmation : les Mages n'ont aucune raison de mentir. Ils font preuve d'un attachement remarquable envers ces animaux et semblent entretenir avec eux des relations très intimes. Étant donné qu'ils ne se marient jamais, leur amitié avec leur familier remplace souvent les liens conjugaux. Quoi qu'il s'agisse sans nul doute d'un péché, les magiciens tiennent plus à leurs bêtes qu'à quoi que ce soit d'autre.

Ne pouvant que rarement se lier d'amitié entre eux, il leur arrive souvent de le faire avec des individus sages et érudits, mais dépourvus de pouvoirs magiques. Certains d'entre eux sont même allés jusqu'à me considérer comme un ami. En vérité, je n'ai jamais pu me résoudre à faire de même pour eux. Les amis des Mages peuvent se rencontrer en de nombreuses villes et campagnes, mais la plupart résident dans les Alliances. Parmi eux, beaucoup semblent être bons chrétiens, et il est difficile de comprendre pourquoi ils risquent ainsi leur âme. Au sein de l'Alliance que j'ai visitée, j'ai rencontré un ermite, un saint homme de la forêt d'Albien. Lorsque je me suis informé de ses raisons, il m'a répondu qu'il accomplissait la volonté de Dieu. Bien que, visiblement, il ne fût pas fou, j'ai peine à accepter ses dires.

Les Mages emploient également des gardes qu'ils appellent «Servants». Certains thaumaturges traitent ces guerriers avec mépris et usent sur eux de leurs pouvoirs. Bien qu'il m'ait été donné d'assister à quelques véritables démonstrations d'amitié entre Mage et Servant, ils ont le plus souvent des relations de suzerain à vassal. Les Servants ne sont guère plus que des mercenaires sans scrupules, tombés assez bas pour vendre leurs services à des sorciers. Toutefois, ils semblent éprouver un étrange respect pour la plupart de leurs maîtres et se battent féroce pour eux. Je ne crois pas que cela soit le résultat d'un enchantement ni que seul l'argent entre en ligne de compte. Peut-être faut-il chercher les raisons de ce comportement dans la liberté que

ces guerriers trouvent au sein de l'Alliance et dans le fait que cette dernière constitue un parfait refuge contre les complications du monde extérieur. Peut-être même ces mercenaires brutaux apprécient-ils la paix et la solitude qu'ils y trouvent.

Chaque Mage possède son laboratoire privé, dans lequel il passe des semaines, voire des mois, à étudier, à faire des recherches et à concocter d'immondes potions nées d'une archaïque magie. Durant les six mois où j'ai séjourné là-bas, l'un d'eux n'est pas sorti une seule fois de son laboratoire. Je n'ai su qu'il s'y trouvait que parce qu'un soir, j'ai vu qu'on y portait un repas. Le sanctum (les appartements et le laboratoire) d'un Mage est marqué d'un signe distinctif. Si un autre y pénètre, cela peut être considéré comme la preuve *prima facie* d'une agression. Lorsque l'un d'eux est abattu au sein du sanctum d'un autre, ce meurtre est donc toujours considéré comme perpétré en état de légitime défense. C'est pourquoi, seuls les plus confiants et les plus amicaux pénètrent dans les appartements de leurs condisciples. Leurs études des choses occultes les rendent fondamentalement prudents et méfiants.

De même que nous, ils utilisent le latin, mais il s'agit d'une forme légèrement différente de cette langue : leurs textes de référence proviennent d'une époque romaine plus reculée. Ils prétendent employer le latin classique, alors que le nôtre n'en est qu'une version cléricale hybride. Voilà qui pourrait bien être vrai. Je n'ai eu aucun mal à déchiffrer la plupart de leurs écrits. Béni soit notre Saint Père qui m'a accordé, avant mon entrée dans l'Alliance, la rémission de tous les péchés que je pourrais être amené à y commettre, car ces volumes recelaient bien des sacrilèges.

Certains Mages mènent une existence de richesse et de splendeur, alors que d'autres vivent à la manière du plus humble des frères. La plupart d'entre eux ne semblent guère intéressés par l'argent, ni par le luxe. La recherche du savoir, magique ou non, occupe la plus grande partie de leur attention. Ils ne désirent pas la richesse de l'église, mais simplement qu'on les laisse en paix. Plusieurs me l'ont affirmé lorsque j'ai quitté l'Alliance, et j'avoue que j'ai tendance à les croire. Ils ont un tempérament monastique et ne désirent entretenir aucun rapport avec la société humaine.

Quand deux Mages se saluent, ils croisent les bras sur la poitrine, poings fermés. Contrairement à la plupart des gens, ils ne s'inclinent pas, ni ne se serrent la main, pas plus qu'ils ne se la baisent. Ils se considèrent tous comme égaux. Des amis intimes peuvent tendre l'un vers l'autre les deux bras et se serrer les mains, mais il s'agit là d'une pratique fort rare. Les plus vertueux des apprentis saluent leur maître mais ne le regardent jamais dans les yeux — qu'ils gardent rivés au sol jusqu'à recevoir la permission de les relever. Cette habitude se conserve souvent après la fin de l'apprentissage. D'autres, plus fiers ou d'un tempérament rebelle, ignorent cette tradition. Certains thaumaturges honorent ceux qu'ils respectent en leur témoignant la même soumission. Il s'agit d'un acte profondément symbolique, puisque la plupart d'entre eux ne s'admettent inférieurs à personne.

Les magiciens ont l'étrange certitude de se trouver d'une certaine manière au-dessus des autres gens, d'avoir des pensées et des idéaux plus élevés. Ils possèdent, en outre, un savoir depuis longtemps oublié du commun des

mortels. Arrogants, hautains, ils ont de toute évidence oublié les paroles de Notre Seigneur au sujet de la vanité.

Comparé aux châteaux qu'il m'a été donné de visiter, Belforêt était fort mal défendue. En fait, la citadelle tout entière ne dispose que d'un seul poste de garde. Mais les Mages ne craignent pas réellement d'attaque : leurs pouvoirs les avertissent de tous les dangers potentiels. On m'a assuré qu'il s'agit là d'une caractéristique particulière à Belforêt et que toutes les Alliances ne sont pas aussi mal protégées. Presque toutes sont sous le coup d'un enchantement qui les protège contre les invasions et les avertit de toute tentative d'espionnage par des moyens magiques. Cet enchantement porte le nom de «Ægis du Foyer».

Le gouvernement de l'Ordre d'Hermès semble entièrement composé de tribunaux peu fréquents. Ces assemblées, organisées de manière informelle, possèdent des pouvoirs assez nébuleux mais disposent parfois d'une incroyable autorité. On ne m'a pas permis d'y assister, mais j'ai entendu dire qu'il s'agit d'événements extrêmement ritualisés, au cours desquels les décisions sont prises par des votes à l'aide d'objets appelés sceaux — procédé similaire à celui qu'on employait dans la Grèce antique. C'est cette forme archaïque de gouvernement qui semble nourrir la discorde et le chaos au sein de l'Ordre.

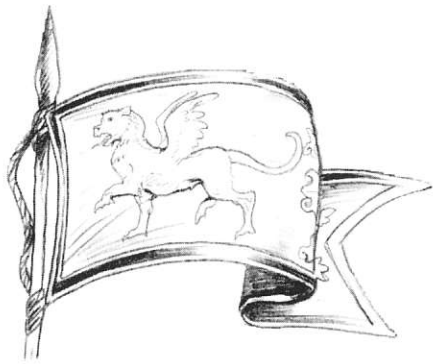
Il règne parmi les magiciens de nombreuses querelles, majeures ou mineures, mais la violence de ces antagonismes paraît en grande partie contrôlée par le Code d'Hermès. J'ai pu constater que les Mages avaient plus de respect pour la loi que bien des chevaliers ayant prononcé les vœux sacrés et se battant pour Notre Sainte Mère l'Église au sein de l'Ordre des Templiers. Tous ont juré d'obéir au code, et c'est là la seule chose qui les unit. Lorsqu'il se produit une dissension, ils s'accordent généralement pour disputer un duel magique où sont déchaînées des forces impressionnantes, un rituel appelé *certamen*. J'ai pu assister à de nombreux duels de ce type et les ai trouvés à la fois fascinants et terrifiants, car en ces occasions, tout le potentiel magique de ces hommes se trouve libéré. On m'a assuré que le rituel précédant le duel permet de contenir parfaitement les forces occultes, mais j'ai cependant été troublé par ce que j'ai vu. La plupart des conflits entre Mages, quels qu'ils soient, se résolvent par le *Certamen*. Au sein de l'Ordre d'Hermès, ce sont les plus forts qui règnent et il n'existe pas d'Église pour protéger les faibles.

Les mots que je viens d'écrire et que je signe maintenant ne concernent que ce que j'ai vu et entendu durant mon séjour parmi les Mages d'Hermès et, pour autant que je puisse en juger, reflètent la pure vérité.

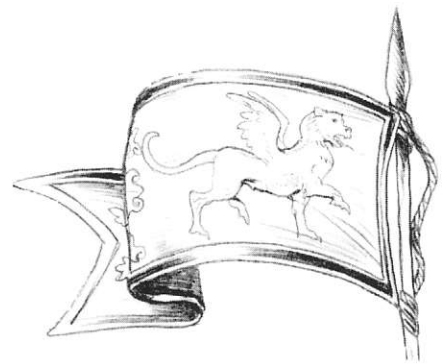
Votre humble serviteur en Jésus-Christ,

Frère Réginald





# L'EUROPE MYTHIQUE



**Ars Magica™** a été conçu pour être joué dans ce que nous appelons l'Europe Mythique, qui sert de décor à toutes nos aventures et tous nos suppléments. Si vous vous inquiétez de devoir utiliser un décor médiéval «authentique», sachez que ce n'est pas aussi difficile que vous pourriez le croire. Tout ce dont vous avez besoin, c'est d'une idée générale de la manière dont il convient d'évoquer l'ambiance de l'époque. Ensuite, les détails historiques viendront d'eux-mêmes. A mesure que la Saga progressera, vous pourrez ajouter de plus en plus de faits historiques à votre monde (puisque vous aurez eu le temps de les apprendre) — mais ne vous retenez jamais de faire quoi que ce soit sous prétexte que vous avez des doutes sur un fait particulier.

L'Europe Mythique dérive essentiellement de la véritable Europe du XIIIe siècle, avec deux différences principales : la magie, ainsi que les êtres et forces surnaturelles existent sans conteste ; la vision du monde qu'avaient les gens au Moyen Âge est peu ou prou exacte. Ainsi, nous avons des Mages, des démons, des êtres féeriques, des miracles divins et la sagesse d'Aristote déclarant que les objets lourds tombent plus vite que les objets légers. A l'évidence, bien des gens de l'époque n'étaient pas d'accord sur certains sujets comme, par exemple, la nature de Dieu, et ces questions n'ont pas non plus de réponse dans notre monde du jeu.

Aussi proches qu'elles puissent être l'une de l'autre, l'Europe Mythique n'est pas l'Europe historique. Vous pouvez donc en fin de compte la décrire comme vous le désirez. Des suppléments à venir traiteront de certaines régions spécifiques et en détailleront l'histoire.

Voici quelques suggestions qui vous aideront sans doute à faire ressortir l'atmosphère de l'époque :

- Ne perdez pas une occasion de parler de la saleté et de la vermine rencontrées dans les villes, où l'absence d'égouts se fait cruellement sentir. En revanche, contrairement à certaines idées reçues, la plupart des châteaux disposent de latrines prévues pour que l'odeur n'incommoder pas les occupants — et les gens se lavent bien plus qu'en des époques nettement moins reculées. Toutefois, la méconnaissance de la médecine et de certaines règles d'hygiène entraîne une énorme prolifération des maladies. Même les gens en bonne santé portent souvent les marques d'anciennes affections. Le visage frais et lisse d'une jeune vierge est chose fort rare et se remarque. On rencontre beaucoup plus couramment mendiants infirmes ou vieilles femmes voûtées. Assurez-vous de les décrire fréquemment.

- La hiérarchie est à la base des interactions entre les gens. Ceux de haute naissance ont presque tous les droits, les autres sont piétinés. Insistez autant que possible sur ce point et faites remarquer aux joueurs que leurs personnages sont les seuls humains à ne pas être soumis à cette règle. Les serfs prennent généralement les Mages pour des nobles et s'inclinent devant

eux ou, à tout le moins, les saluent avec déférence. Les vilains sont souvent désorientés face à un thaumaturge : comment le traiter ? Il ne s'agit ni d'un noble ni d'un homme du peuple.

- La vie humaine n'a pas autant de valeur qu'aujourd'hui. Le monde est barbare et violent. On donne la vie aussi machinalement qu'on la prend. On voit presque autant de violence dans les rues que nous à la télévision. Quoique la plupart des gens mènent une vie paisible, il y a toujours des périodes durant lesquelles les rues sont rouges de sang. La mort n'est pas considérée comme choquante, ni même comme préoccupante — elle fait tout bonnement partie de la vie. Il vous est conseillé de décrire parfois des atrocités sur un ton badin, comme s'il s'agissait de simple détails : «En arrivant à la croisée des chemins, vous voyez un cadavre pendu au gibet, près de trois ou quatre squelettes.» Permettez aux personnages de pleurer la mort d'un gamin des rues auquel ils s'étaient attachés, mais faites ressortir la dureté des autres spectateurs : «Ce n'était qu'un mendiant...».

- Jouez autant que possible du romantisme et de la beauté de l'époque. Voilà qui contrastera nettement avec les ténèbres et la misère que vous décrierez ordinairement. Ce monde est riche de grands idéaux. Certaines personnes s'efforcent d'en dépasser le chaos pour créer un nouveau monde. Évoquez la beauté d'une cathédrale dans le soleil couchant, les chênes agités par le vent, les amoureux qui s'enlacent dans les clairières, les festivals et les processions ecclésiastiques. N'oubliez pas non plus la chevalerie : que les personnages rencontrent quelques chevaliers vertueux, prêts à combattre jusqu'à la mort pour défendre leur honneur.

- La magie est omniprésente. On la trouve dans le parfum des roses, dans la luminosité des journées printanières, dans les chansons des ménestrels. Bien que la puissance de la magie soit limitée en Terre Chrétienne, on peut toujours l'y observer — du coin de l'œil. Les gens purs et dépourvus de préjugés (particulièrement les enfants) peuvent rencontrer dans un pré gnomes ou fées. On raconte que des elfes ont parfois aidé un brave cordonnier à fabriquer des souliers. L'amour tisse une toile magique et les charmes ou potions utilisés par les serfs peuvent réellement fonctionner. Décrivez la magie comme inhérente au monde tout entier, mais rappelez-vous qu'en dehors des forêts féeriques, elle se manifeste de manière discrète et subtile. Jouez sur ce mystère afin de créer chez vos joueurs un sentiment d'émerveillement enfantin.

## Les Origines de l'Europe Mythique

L'Europe occidentale du Haut Moyen Âge est le produit du déclin et de la chute de l'Empire Romain, survenus quelques

siècles plus tôt. Après une longue période de décadence, de luttes internes et d'effondrement économique, l'Empire Romain occidental s'est finalement dissous durant le VI<sup>e</sup> siècle. A sa place ont surgi les royaumes des chefs de guerre barbares tels que Clovis, roi des Francs. L'Âge Noir avait commencé, période de dissolution, de désordre et d'incroyable violence. Quoique l'Europe se soit formée à cette époque, elle était alors divisée en nombreux royaumes et fiefs mineurs entre lesquels régnaient des intrigues et des conflits incessants.

Tout au long du chaos de l'Âge Noir, l'Église a fourni aux peuples un sentiment d'unité et de continuité. A tel point qu'au XI<sup>e</sup> siècle, le pape a pu appeler à la croisade contre les musulmans qui occupaient Jérusalem. Cette guerre a uni le cœur de la plupart des nobles et paysans, qu'ils aient été Francs ou Germains. Malheureusement, au cours des deux derniers siècles, les papes ont abusé des croisades et de l'excommunication en tant qu'outils politiques et bien des gens se lassent de la puissance de l'Église. L'hérésie court les rues et les nuages des persécutions religieuses se profilent à l'horizon.

Certains disent que les pasteurs se sont éloignés de leurs brebis, passant plus de temps à administrer leurs vastes domaines qu'à répandre la bonne parole. Au début du XIII<sup>e</sup> siècle, l'Ordre des Dominicains naîtra, usant alternativement de la parole et du feu pour assurer une obéissance dogmatique à la doctrine de l'Église. En contrepartie, l'Ordre des Franciscains sera fondé : la vie de ses membres, faite de dévouement et de pauvreté, constituera un exemple pour la population. Les Franciscains parcourront les routes, venant en aide aux paysans et prêchant la parole d'un dieu d'amour.

## Le Douzième Siècle

Le XII<sup>e</sup> siècle est une ère de changement, de croissance et de déclin au sein d'une culture qui a beaucoup progressé lors des deux ou trois dernières centaines d'années. Les princes européens se livrent toujours un âpre combat pour la richesse et la gloire. Certains d'entre eux respectent encore la doctrine de l'Église, mais l'empereur du Saint Empire Romain Germanique méprise ouvertement le pape. Dans toute l'Europe, le conflit qui oppose les chefs séculaires et l'Église ne cesse de croître.

Dans les îles britanniques, les Normands ont consolidé leur conquête, menée au XI<sup>e</sup> siècle par Guillaume le Conquérant. La noblesse normande parle français, alors que le peuple s'exprime en vieil anglais. L'Angleterre est encore en guerre contre les clans écossais et, quoique le pays de Galles ait été conquis, il s'y produit toujours des soulèvements. Les expéditions en Irlande ont été couronnées de succès et la moitié de l'Île d'Émeraude a été conquise.

Le royaume de France s'étend des Pyrénées à la Mer du Nord. Dans le Sud, l'hérésie cathare est courante, quoique ces «parfaits» se considèrent comme de bons chrétiens. Le long de la côte sud-ouest, en Aquitaine et en Gascogne, les barons prêtent tous serment d'allégeance au roi d'Angleterre, lequel est lui-même vassal du roi de France pour ses possessions continentales. Les relations entre les deux royaumes s'en trouvent gravement tendues.

Le Saint Empire Romain Germanique s'étend des Alpes au Danemark — à l'exception de certaines provinces suisses. Dirigant moins un Empire qu'une confédération de royaumes,

l'empereur a peu d'influence hors des frontières de son propre domaine. Afin de protéger la liberté du commerce, un certain nombre de cités mercantiles situées sur les côtes de la Mer Baltique se sont unies pour former la Ligue Hanséatique. Plusieurs ordres de moines chevaliers (paladins) continuent à combattre les païens en Pologne et en Transylvanie, se forgeant des royaumes par une colonisation massive.

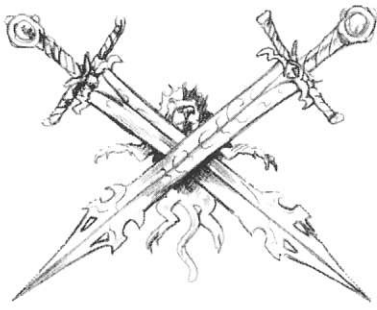
Le jeune royaume chrétien du Portugal s'est établi sur des terres reprises aux Musulmans, qui détiennent le reste de la péninsule ibérique. Les Maures contrôlent encore la plus grande partie du sud de l'Espagne. Leur culture très évoluée rappelle la gloire de la Rome antique. De nombreux érudits s'en viennent profiter du savoir de leurs lettrés et illuminés. Les chevaliers chrétiens, eux, les combattent depuis des siècles, les repoussant toujours plus au sud. Le royaume d'Aragon, situé juste en dessous des Pyrénées, a joué un rôle central en ce domaine. Moins d'un siècle plus tôt, il est parvenu à reprendre Barcelone, un port renommé pour son commerce et le savoir de ses habitants. Des magiciens de toute l'Europe s'y rendent pour profiter de la douceur de vivre méridionale et rencontrer leurs pairs, afin d'étudier et de passer des accords commerciaux.

En Europe, la magie est sur le déclin. Comme la société sortait de l'Âge Noir, la population a augmenté et les terres sauvages ont été nettoyées. D'innombrables forêts féeriques et sites magiques ont été détruits. Les chevaliers ont systématiquement éliminé ce qui menaçait leur société, repoussant êtres féeriques, ogres, créatures élémentaires, serpents et dragons. Lentement, la magie quitte le monde — car quoique ces sites mystiques puissent resurgir lors de certaines nuits bien particulières, leur puissance et leur splendeur sont choses du passé.

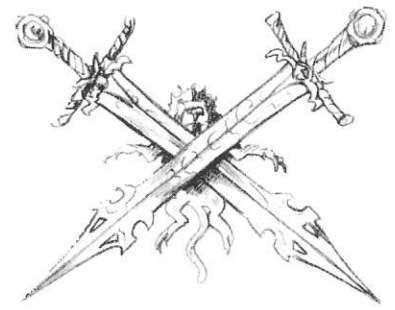
Aux frontières des Terres Chrétiennes, monstres et êtres féeriques s'accrochent encore à la vie, souvent emplis d'amertume par leur affaiblissement depuis l'Âge Noir. Dans les montagnes et les forêts profondes, leur influence reste cependant inchangée. Et, au sein des vastes étendues sauvages qui se rencontrent encore en Europe, des forces magiques incon nues règnent toujours.

Appartenant à ces deux mondes — l'humain et le surnaturel —, les Mages se trouvent dans une position étrange et unique. Ils partagent la culture de la société, bénéficient de l'augmentation du savoir et de la prospérité générale et, pourtant, leur puissance est due à la magie, qui est leur seul amour. Certains thaumaturges, conscients de cette dualité, se demandent ce qui se passerait si - ou quand - la Chrétienté englobait la totalité de l'Europe. Leurs pouvoirs disparaîtraient-ils avec les êtres féeriques ? Un jour viendra-t-il où les Mages devront se tourner contre la société pour se protéger ? Ou bien ce besoin sera-t-il découvert trop tard, alors que le déclin de la magie aura déjà dépassé le point de non-retour ? A moins qu'il ne subsiste toujours quelque endroit dissimulé, à la nature hautement magique, dans lequel les derniers magiciens pourront se cloîtrer ? Ces questions prendront une énorme importance durant les années à venir.





# LA VIE D'UN SERVANT



*Ce qui suit est le discours prononcé par un capitaine de Servants anonyme devant quelques nouvelles recrues, tel que l'a rapporté Fugace l'Errant de la Maison Ex Miscellanea, dans une lettre à un collègue de la Crête des Brumes. Des copies de cet extrait de la missive figurent dans la bibliothèque de bien des Alliances et sont lues avec grand amusement par la plupart des Mages.*

Je ne vais pas mâcher mes mots. Servants vous êtes, Servants vous mourrez. Vous êtes des mercenaires au service d'une bande de types dont la plupart des gens refusent de parler et qu'ils veulent encore moins fréquenter. A partir de maintenant, vous êtes des proscrits et vous êtes coincés ici. Vous n'avez nulle part où aller.

Votre travail consistera à protéger les Mages qui vivent ici lorsqu'ils voyageront parmi des dangers inconnus. Votre devoir sera de risquer votre vie pour protéger la leur. Suis-je assez clair ?

S'il y en a parmi les bons à rien que je vois devant moi qui ont l'intention de vivre vieux, ce sont des imbéciles. Vous crèverez sur un champ de bataille couverts de sang, avec un épieu dans les tripes. Alors autant vous faire tout de suite à cette idée.

Mais laissez-moi vous dire une bonne chose : il n'y a pas de meilleure façon de mourir. Tout le monde doit tirer sa révérence un jour ou l'autre et, au moins, vous ne pourriez pas sur un lit d'invalides, à perdre le contrôle des organes que vous a donnés Dieu et à présenter un spectacle répugnant. Non, lorsque vous tomberez, votre épée sera couverte du sang de vaillants ennemis.

Et en attendant, vous profiterez de la protection et de l'argent des personnes les plus puissantes de la Terre. Des tas de gens vous éviteront quand vous irez en ville, ils diront même parfois que vous sentez le soufre, mais vous, vous saurez que vous avez un bon emploi. Les Mages auront confiance en vous et, si vous faites bien votre travail, ils finiront aussi par vous respecter.

Alors soyez fiers d'être des Servants. Obéissez aux ordres, battez-vous bien, et travaillez dur à préserver la vie de vos maîtres, les Mages. C'est notre code. Par lui vous vivrez, par lui vous mourrez. Maintenant, alignez-vous et préparez-vous au premier exercice.

## Le Paquetage du Servant

*La dissertation suivante a été préparée par l'autocrate Romulus de l'Alliance Val Nègra, sous la direction du Mage Vancasitum de la Maison Flambeau. Leur point de vue est relativement rigide et didactique, mais leur livre «Guide Pratique des Expéditions» est considéré comme une lecture essentielle pour les Mages s'appêtant à entamer leur première excursion hors de leur Alliance.*

Chaque Servant doit porter sur sa personne ou dans son paquetage les objets suivants, qu'il utilisera lorsque le besoin s'en fera sentir ou quand un Mage le lui commandera (une personne d'autorité moindre pourra se substituer au Mage si celui-ci est absent ou occupé à d'autres tâches) :

Cinq pas d'aussière (corde solide). Un briquet à amadou. Deux torches. Une couverture de laine. Une outre remplie d'un mélange d'un tiers de vin et de deux tiers d'eau. Une seconde ne contenant que du vin pourra être emportée avec la permission du Mage. Des biscuits, du fromage, ainsi que du poisson séché et salé, le tout pouvant nourrir le Servant durant un certain nombre de jours, déterminé par le Mage. Plusieurs sacs et bourses destinés à transporter les marchandises acquises sur l'ordre du Mage. Toute acquisition privée doit être transportée dans les bourses personnelles du Servant, lesquelles seront suspendues sur la hanche gauche (*sic*). Des morceaux d'étoffe et de cuir destinés à bander les blessures et à rapiécer les habits déchirés. Une petite fiole d'huile et des pierres à affûter afin d'entretenir les armes. Un manteau épais en prévision du mauvais temps. Des aiguilles en arêtes de poisson et du fil en boyau de daim pour la couture. Toute autre pièce d'équipement que le Mage ou le Servant lui-même estimeront nécessaire à l'exploitation d'éventuels autres talents que pourrait posséder le Servant.

De plus, l'un au moins des Servants du groupe doit porter des outres d'eau, des biscuits, du fromage, du poisson séché et salé, des couvertures et des toiles de tentes qui seront utilisés par tous les Mages présents. Les objets suivants devront par ailleurs être répartis entre tous les Servants :

Un jeu de marmites et de poêles pour la cuisine. Deux grappins. Dix pitons de fer (de la longueur d'une main) et un maillet. Deux lanternes avec une fiole d'huile de rechange.

L'équipement porté par un Servant devra être disposé de manière à ce que sa plus grande partie puisse être abandonnée en un instant lors des alertes comme, par exemple, pour se préparer à un combat contre les ennemis du Mage. Les *consors* commandant les Servants ont également le devoir de leur ordonner d'emporter toutes autres pièces d'équipement pouvant se révéler nécessaires à leur mission. Il convient, toutefois, de se rappeler que des Servants trop chargés sont handicapés lorsqu'ils combattent ou accomplissent des travaux exténuants. Pour pallier ce problème, il est possible d'utiliser des Servants-porteurs ou des animaux de bât. Toutes les solutions doivent être approuvées par les *consors* que désigne le Mage commandant l'expédition. En fin de compte, le paquetage ne devrait pas plus encombrer le Servant qu'une cotte de mailles et un haubert.

## Servants et Mages

*Extrait de «l'Histoire de la Sorcellerie Hibernienne» écrite par le célèbre Mage Seamus Mac Cormac, de la Maison Criamon. En 1227, Cæcus, de la Maison Tyatus, dont le maître était Coracol, aborda devant le Conseil Général d'Hibernie (l'Irlande) le problème de la condition des Servants. Son père ayant été mercenaire, Cæcus n'avait, en dépit de son entraînement de magicien, pas perdu son intérêt pour les guerriers. Son discours, de toute évidence bien préparé compte tenu de ses habituelles difficultés d'élocution, fut reçu avec un mélange d'amusement, d'apathie et — pour une petite part — de véritable intérêt.*

Camarades Mages, je m'adresse à vous aujourd'hui pour vous parler d'un aspect de notre vie que bien des nôtres négligent — et ce à notre grande honte. Certains d'entre vous connaissent déjà mes vues sur le sujet. Peut-être avez-vous entendu dire que le sang de mon mercenaire de père n'a pas encore été dilué par les potions magiques que j'absorbe, ce qui me fait bénéficier d'une empathie particulière avec les guerriers. Quoi qu'il en soit, je désire vous entretenir de nos Servants, ces loyaux serviteurs dont nos vies dépendent.

Dans ma propre Alliance, j'ai vu des Mages insulter ces membres essentiels de nos communautés. Voilà qui est aussi stupide que de mal entretenir son matériel de laboratoire et de s'attendre à ce qu'il fonctionne tout de même efficacement et en toute sécurité. J'ai vu des Servants punis pour avoir donné leur opinion, assignés à des thaumaturges se moquant de leur vie et de leurs souffrances, et sacrifiés comme autant de fioles de *virtus* lorsque leur supérieur le jugeait pratique. J'ai entendu dire que de tels traitements avaient également cours en d'autres Alliances ; peut-être dans la vôtre. Nous, les Mages, sommes tellement étrangers au mode de vie matérialiste des Servants, qu'il nous est aisé de les mépriser. Toutefois, dans l'intérêt de votre propre sécurité, je vous invite à vous poser des questions sur votre attitude envers vos Servants.

Tout d'abord, vous risquez de les rendre déloyaux. Les Servants sont des êtres humains et même le cœur le plus loyal risque d'éprouver du ressentiment devant l'injustice. Lorsqu'un javelot est projeté vers vous, la réaction instinctive du Servant doit être de placer son corps entre le fer et votre cœur. La moindre hésitation provenant d'un manque de loyauté peut vous valoir la mort. Il n'est pas non plus inconcevable de voir des Servants se retourner contre leurs maîtres, s'ils en viennent à estimer leur propre trépas à peine moins enviable que la servitude. Souvenez-vous que le bras qui manie l'épée à votre côté n'est pas un outil inanimé, telle la balance de votre laboratoire. Il est relié à un cœur humain, capable comme tout autre d'éprouver des passions.

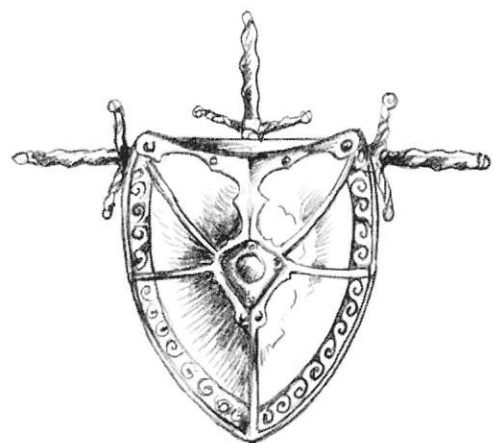
Ainsi que nous le savons tous, certains Mages tentent de pallier les prétendues faiblesses d'esprit de leurs guerriers par des sorts contrôlant la volonté. Sachez qu'une âme manipulée par trop de magie ne demeure pas bien longtemps une âme véritable. Il est préférable de cultiver la véritable loyauté que de tenter de la stimuler par des enchantements.

Si ces paroles ne suffisent pas à vous convaincre, permettez-moi d'ajouter que maltraiter les Servants nous fait courir

un risque plus insidieux que la déloyauté : celui de perdre notre humanité. Certains d'entre vous imaginent, sans doute, que cette qualité n'est que de peu d'importance pour un magicien, mais je les supplie de m'écouter. Bien que nous nous soyons écartés de la société qui nous a donné naissance, la plupart d'entre nous conservent une certaine parcelle d'humanité. Ceux qui la considèrent comme sans importance sont précisément ceux qui succombent aux tentations des démons infernaux. Ces thaumaturges abandonnent leur humanité aux puissances de l'enfer, croyant n'avoir rien perdu, alors qu'ils se trouvent, en fait, privés de la seule chose pouvant donner un sens à leurs pouvoirs. Et vous savez que je ne parle pas à la légère. Il ne s'agit là ni de ragots ni de superstitions. Il y a dix-sept ans, dans cette même chambre, nous siégeons en compagnie d'un Mage d'inspiration diabolique, toujours en liberté aujourd'hui, peut-être en train de préparer sa vengeance contre ceux d'entre nous qui ont découvert son ténébreux secret et se sont unis pour le bannir.

Même si vous affirmez ne pas craindre les démons, toujours prêts à nous attacher au service de leur maître, sachez que le cœur humain peut fort bien se flétrir sans influence infernale. N'avons-nous pas tous observé des Mages tellement absorbés par leurs travaux qu'ils perdaient les facultés mentales nécessaires à mener une existence normale ? Et certains d'entre eux n'ont-ils pas été dévorés par leur propre magie lorsque celle-ci est devenue trop puissante pour que leur esprit puisse la contrôler ? Je suis convaincu que conserver notre humanité est le seul moyen de nous garder de ces périls.

Et j'affirme que négliger les Servants revient à faire un pas vers la perte de l'humanité, une direction qu'il est dangereux d'emprunter. Certes, quelques-unes des vertus que nous estimons essentielles, telles que l'intelligence et l'érudition, font souvent défaut aux Servants. Certes, ils se repaissent de distractions brutales et sensuelles, combats et boisson. Certes, leur expérience, leur statut et leur esprit sont loin d'égaliser les nôtres. Mais nous n'en partageons pas moins avec eux l'humanité. Sachez la reconnaître en eux et respectez-les pour elle. Ainsi votre existence sera protégée et — qui sait ? — votre âme sauvée.





# LA CRÉATION D'HISTOIRE

Créer une histoire pour votre Troupe n'est pas une tâche facile, mais c'est l'un des aspects les plus exaltants du rôle de Conteur. Toute histoire repose sur trois fondations de base. Une fois que vous aurez déterminé la manière dont vous les inclurez dans votre scénario, vous aurez achevé la plus grande partie du travail. Chaque Conteur, du néophyte au maître, peut utiliser ces repères comme pierres angulaires d'histoires mémorables.

**CONFLIT :** Une histoire doit comporter un conflit ou un problème, que les personnages peuvent résoudre durant le temps imparti à une séance de jeu et qui fournit la motivation de leurs actions. La résolution du conflit constitue l'argument, lequel est l'épine dorsale de l'histoire. Il peut s'agir d'un mystère que les aventuriers tentent de percer, des angoisses de tel ou tel d'entre eux, voire d'une situation mettant en jeu d'autres groupes de gens. Tentez de varier le type du conflit d'histoire en histoire et d'en imaginer de nouveaux.

Il est important de signaler que «résolution» ne signifie pas nécessairement que les personnages doivent gagner, ni que le conflit doit disparaître. Simplement, une nouvelle situation doit se mettre en place. Si le conflit résulte de la haine d'un personnage pour ses parents, sa résolution ne signifie pas obligatoirement qu'il les «vaincra» d'une manière ou d'une autre, ni qu'il surmontera sa haine. Il peut fort bien en venir à comprendre différemment ses sentiments, afin qu'il se produise un changement qualitatif.

**THÈME :** Le cœur de n'importe quelle histoire est constitué par son thème. C'est lui qui unifie les différentes scènes et qui fournit un sens général permettant de relier les fils de l'histoire.

Un thème procure à une histoire plus de sens et de profondeur que n'en posséderait une simple «aventure», et lui confère souvent un caractère réaliste et poignant, rendant pour les joueurs leurs rôles plus intéressants à jouer.

Le thème doit être un sujet général. Évitez d'imposer aux joueurs *votre* réponse à un dilemme moral. Tout le «sens» que vous pourrez apporter au sujet durant le cours de l'histoire doit en surgir naturellement et en faire partie intégrante. Conférer un thème à votre histoire ne consiste pas tant à essayer d'apprendre quelque chose à vos joueurs qu'à leur permettre d'explorer différents aspects de ce thème.

Plus cet aspect de la narration vous deviendra familier, plus vous pourrez choisir des thèmes compliqués et subtils. Commencez par des choses assez évidentes, sans tenter d'exprimer de grandes vérités. Vous pourrez devenir progressivement de plus en plus sérieux.

Il est important de comprendre qu'un thème est presque toujours relié à une émotion. Pour lui donner un sens, il vous faudra inclure l'émotion dans votre histoire, et l'émotion, pour surgir, exige que soient mis en avant les sentiments les plus subtils, pas seulement la soif de combat. Tentez de faire jouer à votre Troupe l'amour, la haine, la jalousie, la colère et l'avarice. Voilà qui rendra nettement plus facile l'exploration du thème que vous aurez choisi.

Parmi ceux que vous pouvez inclure dans vos histoires, citons les périls de l'envie et de l'avarice, la corruption des puissants, le sens de la pitié, la victoire sur la tentation ou la peur, et la mise à l'épreuve de la loyauté.

**DRAMATIS PERSONÆ :** Presque toujours, vous désirez que votre équipe interagisse, d'une manière ou d'une autre, avec des personnages non joueurs. C'est de là que surgissent la plupart des occasions de véritablement jouer son rôle, et cela entraîne souvent les joueurs à le faire entre eux.

Patrons de tavernes bavards, paysans bourrus, fêtards bruyants, mendiants marmonnants et prêtres hautains peuvent tous constituer des interlocuteurs intéressants. Mais ce n'est là que le commencement. Plus vous développerez ces personnages, mieux vous les jouerez. Rendez-les aussi détaillés et intéressants que possible, réels, multidimensionnels.

Il est déconseillé d'inclure trop de figures nouvelles dans une même histoire : les joueurs ne parviendront pas à se rappeler qui est qui, et en seront désorientés. En règle générale, n'en faites pas apparaître plus de trois dans un épisode. Si vous vous servez de personnages déjà rencontrés régulièrement au cours de la Saga et, en conséquence, bien connus des joueurs et de vous-même, vous pouvez en utiliser jusqu'à six ou sept. S'ils sont plus nombreux, ne tentez pas de jouer réellement leur rôle à tous : utilisez un mode de narration traditionnel.

Chaque fois que vous endossez un nouveau rôle, modifiez votre manière d'agir et de parler — le changement doit être évident. Ces individus doivent posséder un trait qui les différencie sans contester les uns des autres. Inclinez différemment la tête, bégayez, curez-vous les ongles, clignez souvent des yeux — conférez à chacun un signe distinctif qui, pour les joueurs, le désigne immédiatement. Et n'oubliez pas de faire resurgir ce trait chaque fois que vous reprenez le rôle du personnage concerné. Si, lorsque vous l'avez présenté trois ou quatre fois aux joueurs, ceux-ci demandent encore de qui il s'agit, c'est que vous ne l'avez pas rendu assez remarquable.

Avant de jouer un personnage, vous devez noter cinq choses à son sujet : cela fait, vous disposez d'une bonne base pour créer un rôle intéressant et durable au sein de votre Saga.

**1. Nom :** Au Moyen Âge, les gens n'avaient que rarement un nom de famille ; ils étaient connus sous celui du château ou du village d'où ils venaient. Exemple : Luc de Trent. Parfois, on leur donnait un surnom romantique ou descriptif, comme Luc le Faucon.

**2. Signe distinctif :** Un détail qui, lorsque vous le jouez, identifie immédiatement la personne et donne aux joueurs une idée de sa personnalité.

**3. Motivation :** Quel est le but de cette personne dans la vie ? Est-ce tout simplement manger à sa faim ou bien obtenir le pouvoir politique ou encore la sagesse ? La motivation est au centre de la personnalité, et vous vous apercevrez qu'elle aide énormément à définir un individu.

**4. Faiblesse :** Quelles sont les faiblesses du personnage ? Tout le monde possède un vice quelconque. Le côté négatif d'une personne la définit souvent mieux que son côté positif.

**5. Trait primordial :** Déterminer le trait de caractère principal du personnage. Est-ce l'entêtement, l'amour des livres, la haine des Maures ? Lorsque les joueurs rencontrent cet interlocuteur pour la première fois, mettez l'accent sur cet aspect, afin qu'ils puissent mieux le comprendre ou, à tout le moins, se souvenir de lui et l'identifier. Par la suite, développez-le pour le rendre plus vivant.

## Les Sept Grands

---

Il existe sept éléments qui doivent être inclus dans chaque histoire pour en assurer l'intégralité. Ce sont l'action, ce qu'il est convenu d'appeler le *roleplaying*, la résolution de problèmes, les options, la nouveauté, les récompenses et les appâts. Assurez-vous de les garder tous à l'esprit lorsque vous créez une histoire, car ils recouvrent tout ce dont celle-ci a besoin pour devenir intéressante et motivante.

**L'ACTION** fait partie intégrante du jeu. La plupart des histoires sont essentiellement basées sur elle, ce qui signifie un grand nombre de combats. Le combat est important pour l'histoire car c'est la seule occasion où le groupe tout entier agit au même moment. C'est une péripétie exaltante, faisant jouer l'esprit de compétition (contre les ennemis) et de coopération (avec les autres joueurs). Les combats doivent être risqués mais permettre généralement aux personnages de vaincre. Les règles concernant les blessures et la récupération rendent les batailles dangereuses, même pour les plus forts. Si vous répugnez à tuer Compagnons ou Mages, acceptez au moins de laisser périr les Servants dans la lutte. Leur mort rappelle au reste du groupe qu'il affronte des menaces réelles, mortelles, et que la guerre n'est pas un jeu. Il existe, toutefois, d'autres moyens d'apporter de l'action à une histoire, moyens qui constituent souvent une agréable diversion au milieu d'une existence de combats. Citons, par exemple, l'escalade, les évasions ou les concours de boisson.

**LE ROLEPLAYING** est l'élément central de l'histoire. A notre avis, c'est le plus important. Il donne aux joueurs l'occasion de rendre leurs personnages réels en assumant leur personnalité pour réagir face au monde extérieur. Les joueurs peuvent jouer ainsi leur rôle chaque fois qu'ils le désirent, mais dans les situations dangereuses, ils s'attachent généralement plus à utiliser au maximum leurs capacités qu'à faire ressortir le caractère de leurs personnages. Quoique le *roleplaying* lors de rencontres éprouvantes puisse être très impressionnant, les joueurs ont souvent besoin d'un environnement plus calme pour assumer véritablement le rôle de leurs personnages. Les meilleurs, cependant, savent le faire tout au long de l'histoire.

Lors des rencontres faisant appel à ce facteur, assurez-vous de faire agir la totalité du groupe, pas seulement les chefs ou le porte-parole désigné. Certains joueurs tenteront toujours d'accaparer votre attention. Débrouillez-vous pour qu'ils n'y parviennent pas.

**LA RÉSOLUTION DES PROBLÈMES** consiste à franchir un obstacle grâce à la réflexion et à la stratégie, plutôt que grâce à des tirages de dés. Elle est importante pour les joueurs car, lorsqu'ils résolvent un problème, ils se sentent valorisés pour eux-mêmes et pas seulement à travers ces alter ego que sont leurs personnages. Les problèmes peuvent se présenter directement, comme sous forme d'énigmes, ou bien

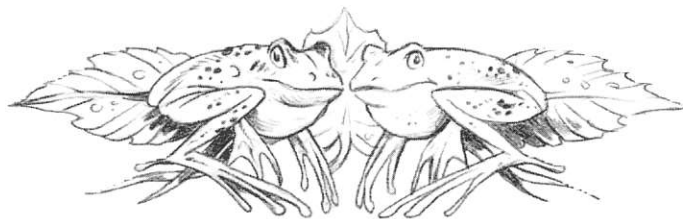
plus subtilement — en la personne d'un individu devant être contacté et traité de la manière appropriée pour agir ainsi que le souhaitent les personnages. Prenons l'exemple de Frère Adolphus, le bibliothécaire du monastère de Dénébrue, qui possède des renseignements désirés par le magicien. Une offre d'argent sera méprisée, alors que le don d'un ouvrage rare pourra faire obtenir une faveur. La résolution des problèmes peut être utilisée tout au long de l'histoire et rendre celle-ci plus intrigante. Afin d'encourager la créativité et le réalisme, il est souhaitable que les problèmes possèdent plusieurs solutions possibles. Il est très amusant d'imaginer un problème sans décider d'une solution particulière, afin de voir celle que réussiront à trouver les joueurs.

**LES OPTIONS** manquent à trop d'histoires. De nombreux Conteurs poussent les personnages droit vers une conclusion prédéterminée. C'est là en revenir à ces vieilles aventures qui se déroulent dans des souterrains insalubres, dont les couloirs mènent à des pièces successives sans rapport entre elles. A un moment quelconque de l'histoire, vous devez permettre aux personnages d'en modifier la fin. Ils ne doivent pas simplement vaincre ou échouer, mais avoir la possibilité de triompher de plusieurs manières. Il est bon qu'ils possèdent sur leur destin une certaine forme de contrôle, qu'ils affectent le scénario de manière non négligeable. Si vous désirez à toute force que votre histoire s'achève par une conclusion donnée, prévoyez au moins quelques options permettant aux joueurs d'en arriver là de plusieurs façons différentes, chacune possédant avantages et inconvénients.

**LA NOUVEAUTÉ** ajoutée à chaque histoire assure l'expansion du monde, qu'il s'agisse d'un nouveau personnage destiné à faire d'autres apparitions, d'une nouvelle ville à visiter, d'un nouvel ennemi pour l'Alliance ou d'une nouvelle auberge à fréquenter. Les détails supplémentaires sur des choses déjà connues, telles que de nouvelles cartes ou des livres d'histoire plus détaillés, constituent également une nouveauté. Le monde se construit principalement par les histoires : ajoutez-y une pièce lors de chacune d'elles et, grâce à ce processus constant, il s'édifiera sous vos yeux.

**LES RÉCOMPENSES** peuvent être constituées par n'importe quoi, depuis une somme d'argent jusqu'à la satisfaction personnelle d'avoir bien travaillé. Officiellement, elles apprennent aux joueurs qu'ils se sont bien comportés. Elles donnent également à Servants et Compagnons le sentiment de ne pas s'échiner en vain. Si les histoires profitent uniquement au Mage, les autres joueurs risquent d'éprouver un sentiment de frustration. Quelques bijoux ou autres richesses suffiront souvent à réjouir les personnages non-magiciens. A mesure que la Saga avancera, vous pourrez réserver aux Compagnons de petits objets magiques intéressants.

**UN APPAT** est un aspect irrésolu de l'histoire que les joueurs pourront exploiter par la suite, ce qui fera dépasser à l'histoire les limites de sa séance de jeu. Par exemple, les personnages peuvent entendre dire dans une taverne qu'un ver géant a été aperçu dans les montagnes du nord. Bien que cela n'ait aucun rapport avec leur mission actuelle, cela pourra donner lieu plus tard à une autre histoire. Les appâts apportent une touche de réalisme supplémentaire à la Saga, car ils font comprendre aux joueurs que leur mission ou leur centre d'intérêt ne s'est pas généré spontanément pour leur plaisir mais existait dans l'univers bien avant de se trouver mêlé à leur histoire.



# LES COMPAGNONS



De nombreuses raisons peuvent pousser les Compagnons à travailler pour les Mages. Lorsque vous créez un personnage, il est toujours important d'expliquer les motivations de son séjour au sein de l'Alliance. La plupart du temps, les Compagnons n'y sont pas engagés à la manière des Servants, pas plus qu'ils ne résident là par tradition, comme c'est le cas des Mages. Leurs raisons sont aussi uniques qu'eux-mêmes.

On en recense, cependant, un certain nombre souvent rencontrées. Vous en trouverez treize ci-dessous. Consultez cette liste mais ne laissez pas votre imagination vous limiter : utilisez-la plutôt pour donner corps à vos propres idées. Déterminer la motivation de son travail au sein de l'Alliance rendra votre personnage plus réel et pourra également fournir le point de départ de quelques bonnes histoires.

1. Vous êtes engagé par l'Alliance en raison de vos compétences et de vos talents. Il s'agit d'un simple traité commercial et tant que vous êtes bien payé — très bien, parfois — vous demeurez loyal. Votre personnalité est généralement de type mercenaire, mais vous pourrez, avec le temps, en venir à apprécier réellement vos devoirs et à accorder loyauté et confiance aux magiciens.

2. Vous êtes venu à l'Alliance pour échapper aux persécutions. Dans le monde extérieur, vous n'êtes pas accepté par la société, y êtes peut-être même pourchassé. Au sein de l'Alliance, vous pouvez éviter ce harcèlement perpétuel et êtes protégé de vos ennemis. C'est pour vous un véritable sanctuaire. Les persécutions peuvent être dues à votre religion, votre apparence, vos liens familiaux et même votre sexe (au Moyen Âge, seules les nobles dames recevaient quelque respect). Vous pouvez aussi être un bandit en fuite, avoir des ennemis politiques ou être faussement accusé d'un crime.

3. L'Alliance vous permet d'échapper aux turbulences du monde extérieur. La vie est chose compliquée, désorientante, et vous avez toujours cherché le moyen de mener une existence simple — sans posséder les qualités spirituelles nécessaires pour entrer dans les ordres ou vous faire ermite. Vous êtes venu à l'Alliance afin de quitter tout cela. Il est même dommage, selon vous, que vous deviez parfois accompagner les Mages dans leurs expéditions. Cela n'arrive pas très souvent, vous avez amplement le temps de vous reposer entre deux missions, mais vous n'aimez pas plus cela pour autant. Vos seuls buts dans la vie sont la sécurité, la paix et la tranquillité. Ici, vous les avez trouvées.

4. Les magiciens vous offrent la puissance, une puissance plus grande que vous ne pourriez en trouver ailleurs. Plus que quiconque, ils la détiennent et, plus que quiconque, ils acceptent de laisser d'autres personnes en partager une partie. Vous avez l'intention de les convaincre que vous la méritez, qu'il s'agisse de pouvoirs magiques ou du sceau de l'autorité. Lorsque vous vous tenez au côté d'un Mage, vous vous en trouvez rehaussé et les gens vous respectent (ou

vous craignent, mais quelle importance ?). Peut-être cherchez-vous à vous élever dans la hiérarchie de l'Alliance, à moins que vous ne désiriez obtenir par votre travail avec les thaumaturges assez d'influence et de contacts (et d'objets magiques) pour entamer une carrière solitaire.

5. Vous êtes né au sein de l'Alliance, laquelle est le seul foyer que vous ayez jamais connu. Vous êtes d'une loyauté à toute épreuve, car les habitants de la citadelle, y compris les Mages, sont les membres de votre famille. Les trahir serait impensable — à moins que votre personnage ne soit l'exception à cette règle, la brebis galeuse qui n'a tout simplement pas encore d'autre endroit où aller. Quoi qu'il en soit, il est probable que vous ne compreniez pas très bien le monde extérieur et qu'il vous fasse un peu peur. Malgré son étrangeté, la vie de l'Alliance est la seule que vous connaissiez et vous la considérez comme parfaitement normale, ordinaire. Vous êtes incapable d'imaginer une existence différente.

6. Vous avez l'obligation de servir l'Alliance durant un certain temps. Peut-être votre clan lui doit-il une faveur ou un Mage vous a-t-il sauvé la vie. Quelle qu'en soit la raison, vous servez les magiciens par sens du devoir, pour payer votre dette. Il est possible que vous ne les aimiez pas, que vous les craigniez. Une fois dégagé de votre obligation, vous pourrez vous en aller ou bien rester, selon que vous appréciez ou non ce que vous faites.

7. Vous êtes forcé magiquement à servir les Mages et ne le faites pas de votre plein gré. Peut-être cherchez-vous constamment à échapper à ce contrôle, tandis qu'une autre partie de vous-même se bat pour empêcher votre départ — dilemme pouvant donner lieu à un rôle passionnant. Cela dit, le Mage qui prend la responsabilité de lancer un tel sort est doué d'une mentalité assez sournoise. Il est possible que l'enchantement soit puissant au point que vous ne réalisiez pas même consciemment son existence et que vous soyez convaincu d'être heureux ainsi. Vos véritables sentiments pourront se faire jour en diverses circonstances.

8. Vous avez été attiré à l'Alliance par quelque chose que vous désirez. Peut-être êtes-vous amoureux d'une personne qui y vit, ou bien cherchez-vous secrètement les yeux de Quendalon qui, vous le savez, sont dissimulés quelque part dans la forteresse. Lorsque vous aurez trouvé ce que vous cherchez, un nouveau désir pourra vous amener à rester ou à vous en aller.

9. Vous avez vos raisons pour vous mêler aux Mages et n'aimez guère en parler. Il se peut que vous vous soyez querrellé avec votre père ou bien que vous en vouliez à un ancien amant. À moins que vous ne désiriez utiliser les magiciens pour vous venger d'un ennemi ou prouver à votre famille que vous n'êtes pas un bon à rien. Ou encore, puisque les magiciens aident le monde, vous pouvez avoir le sentiment de vous rendre utile en les assistant.

10. Vous êtes, en réalité, un espion à la solde de l'Église, d'un noble ou d'une autre Alliance. Voilà un rôle difficile, car vous risquez de blesser les autres personnages, voire les

sentiments véritables des joueurs. Si vous le jouez habilement, toutefois, honnêtement et sans malveillance, il peut être exaltant. Un autre membre de la Troupe, au moins, doit connaître votre véritable identité, afin que votre but ultime puisse être utilisé au cours de plusieurs histoires et que vous risquiez toujours d'être découvert.

11. Vous avez un formidable appétit de connaissance et c'est au sein de l'Alliance qu'il est le mieux satisfait. Il y a ici plus de livres que vous n'en avez jamais vus ; une bonne partie d'entre eux sont très vieux et possèdent une grande valeur. Il y a même des textes en grec ancien. De plus, les Mages eux-mêmes sont de grands érudits et peuvent vous apprendre bien des choses. A l'Alliance, on vous permet généralement d'étudier à votre guise et nul ne vous force à perdre votre temps sur des sujets pour lesquels vous n'éprouvez aucun intérêt.

12. Vous aimez et admirez un Mage, dont vous considérez la compagnie comme particulièrement enrichissante. Il est évident que vous êtes large d'esprit, car rares sont les gens qui accordent leur amitié à un magicien. Peut-être même appréciez-vous de nager à contre-courant. Il est possible que vous ayez rencontré le thaumaturge en question au cours d'une de ses expéditions et qu'il soit depuis resté votre ami, à moins que vos relations n'aient commencé par un échange de lettres. Vous continuez à voyager en sa compagnie par pur sentiment de camaraderie, totalement dénué d'égoïsme.

13. Vous avez rejoint l'Alliance pour le plaisir. Il y a maintenant des années que vous parcourez le monde à la recherche de quelque chose de nouveau, de différent, susceptible de stimuler votre imagination. Eh bien, vous l'avez enfin trouvé. L'Alliance est l'endroit le plus étrange que vous ayez jamais visité et, au moins pour quelque temps, vous désirez y demeurer afin de voir ce qu'elle peut vous apporter. Il est possible que votre attente soit récompensée.

Les Compagnons doivent déterminer de quelle manière ils s'insèrent dans la hiérarchie du groupe d'aventuriers. Ce sont, bien entendu, les Mages qui prennent les décisions, mais comment votre personnage y participe-t-il ? En quoi se différencie-t-il des Servants ?

Dans la plupart des jeux de rôle, le groupe d'aventuriers ne possède pas de chef. Il y règne un climat d'anarchie bienveillante et les décisions sont, le plus souvent, prises par la première personne qui décide de faire quelque chose : «J'en ai marre de discuter, je vais tirer sur le levier.» Dans **Ars Magica™**, les choses se passent un peu différemment. Ce sont les magiciens qui commandent et, quoi qu'il arrive, leurs décisions sont sans appel. Voilà qui crée des problèmes si les joueurs ne comprennent pas ce qu'ils peuvent faire, faute de jouer un thaumaturge. Le secret consiste à déterminer sa place dans le groupe et à jouer son rôle aussi complètement que possible. Si vous êtes capitaine des Servants, passez votre temps à vous assurer de leurs positions et menez-les lors de tous les combats. Si vous êtes beau parleur, diplomate, conseillez le(s) Mage(s) et tentez de tirer le groupe des ennuis. Si vous êtes forestier, montrez-vous loyal envers le magicien, mais utilisez la liberté que vous autorise votre statut de Compagnon pour partir fréquemment en éclaireur.

Les Compagnons ont amplement l'occasion de participer aux décisions en tant que conseillers ou chefs des Servants. Les Mages leur abandonnent souvent l'organisation du groupe afin de se consacrer à leurs desseins obscurs. Ils se contentent de dire : «Emmène-nous à Foix, il faut que je parle au comte». Il appartient ensuite au Compagnon de guider

l'équipe jusqu'à la ville, puis dans le château du comte. Les Compagnons doivent s'insérer entre Mages et Servants afin de résoudre les conflits créés par leurs différences.

Dans la vie réelle, nous sommes souvent détournés de nos buts et de nos désirs par des gens plus puissants que nous. Il n'est pas rare que nous nous résignions à obéir aux ordres d'un parent ou d'un supérieur. Il existe bien des manières de réagir à de telles situations : certains enfants se rebellent alors que d'autres vivent encore avec leurs parents à l'âge de quarante ans ; d'aucuns deviennent maussades, d'autres violents, d'autres encore indifférents. Décidez de la manière dont votre Compagnon réagit aux ordres du magicien. Cela vous permettra de déterminer celle dont il obéit. Ne vous opposez pas systématiquement au Mage : tentez de réagir de façon réaliste à tous les conflits de personnalité qui pourront vous opposer à lui.

Il vous faut vous insérer dans la structure hiérarchique. Même si les magiciens sont les chefs officiels du groupe, ce sont rarement eux qui le mènent. Ils sont bien trop plongés dans leur monde ésotérique d'idées et de magie pour cela. La plupart du temps, ils considèrent cette responsabilité comme une corvée, qu'ils abandonnent bien volontiers aux Compagnons. L'expédition a besoin d'une personne pour commander les Servants (le plus souvent un Compagnon) et d'une autre pour s'occuper des relations avec les gens du commun. Les Mages ont fréquemment un ou deux Compagnons dont ils recherchent les conseils. Quoi que ce soient eux qui décident, il leur faut inévitablement l'assistance d'autres individus. Certains se reposent même à ce point sur leurs Compagnons qu'ils les laissent prendre la plupart des décisions — «Tu as raison, bien entendu. Fais comme tu l'entends.»

En bref : rappelez vous que vous devez, d'une manière ou d'une autre, vous insérer dans le groupe, même en tant que «dilettante». Soyez conscient de votre place et déterminez-la avec soin afin d'avoir un rôle et une personnalité plus crédibles.

Enfin, une portion essentielle du développement d'un Compagnon est, peut-être, la compréhension de son existence hors de l'Alliance. Les Servants ont, généralement, des origines fort simples, alors que les Mages ont passé la plus grande partie de leur existence cloîtrés dans leur laboratoire. Ce sont le plus souvent les Compagnons qui possèdent une existence mondaine importante et une histoire intéressante. Elles doivent être développées.

Lorsque l'on crée un Compagnon, il est très tentant de choisir Vertus et Vices afin de le rendre aussi puissant que possible. D'une certaine manière, cela participe du plaisir qu'apporte le processus de création — voir jusqu'à quel point il est possible de «gonfler», faire de son mieux avec ce que l'on a. Il existe, cependant, plusieurs manières de faire de son mieux. La quête de la puissance occulte souvent d'autres plaisirs — comme jouer son rôle. Si vous sélectionnez Vertus et Vices afin d'obtenir un personnage intéressant, et non simplement puissant, le désir de le jouer ne vous quittera jamais. La recherche de la puissance étant bien plus intéressante que sa possession, nous nous lassons souvent fort vite des personnages trop puissants.

Souvenez-vous que les faiblesses d'un individu le caractérisent tout autant que ses forces, et que les deux sont nécessaires pour obtenir un personnage. Choisissez vos Vices avec autant de soin que vos Vertus et assurez-vous de rester cohérent. Si vous évitez la tentation des extrêmes, votre personnage aura un potentiel d'autant plus important et sera agréable à jouer.



# LES LIMITES DE LA MAGIE



*Extrait du «Traité sur la Nature de la Magie» rédigé au <sup>x</sup> siècle par Hypérion. Cet ouvrage est utilisé par tous les Mages pour répondre aux questions de base concernant la théorie de la magie et ses processus. Les efforts d'Hypérion pour définir ce qu'est réellement la magie Hermétique l'ont conduit à en explorer les deux limites dans le passage que voici :*

## La Limite de la Nature Essentielle

Nous en sommes venus à admettre que nos pouvoirs sont strictement temporels et superficiels. Bien que nous disposions d'une grande puissance dans le monde temporel, ce qui nous permet d'altérer la surface des choses, nous ne pouvons en affecter la base spirituelle. Dans le monde spirituel, le monde éthéré, le monde supérieur, dont celui-ci n'est qu'un pâle reflet, la magie n'a pas de réel pouvoir. Elle est certes puissante, mais toujours reliée à notre propre univers, celui du sens pratique.

Quelques descriptions des effets de cette limite la rendront évidente.

Tout d'abord, la magie ne peut détruire un être immortel. Quoiqu'elle puisse anéantir l'enveloppe physique d'un être humain, elle ne peut en blesser l'âme, laquelle est immortelle. Pour la détruire, il faudrait la faire passer du statut d'immortelle à celui de mortelle, ce qui est impossible par magie. Le sort Anéantissement des Démons affaiblit en apparence un démon au point que celui-ci ne peut se manifester durant de longues, longues années — ce qui, en pratique, le détruit littéralement. Pourtant, en réalité, une portion du démon survit et risque de revenir un autre jour, éventuellement sous une forme différente. La plupart des Mages pensent que les fantômes sont des âmes d'humains décédés, ce qui signifie qu'eux aussi sont immortels. Ils peuvent être conjurés, réduits en esclavage, mais pas détruits.

La magie ne peut faire vieillir démons, êtres féeriques ou autres créatures ne souffrant généralement pas du passage du temps. Les sorts qui font vieillir accélèrent les effets d'un processus inévitable, si bien qu'ils ne peuvent être employés contre des individus n'ayant aucune tendance naturelle au vieillissement.

La magie ne peut rendre immortel un être mortel. Par nature, la chair est imparfaite. La magie peut prolonger la vie, et ses adeptes n'ont pas fini d'expérimenter à ce sujet, mais elle ne peut rendre un corps totalement immortel. Tout ce qui commence s'achève un jour. Certains enchantements peuvent rendre le corps plus résistant aux effets de l'âge et de la dégradation physique, mais l'immortalité sera toujours hors de notre portée.

La magie ne peut ni créer ni ressusciter la vie humaine. De puissants thaumaturges ont inventé des rituels qui permettent d'imiter la vie et d'animer des cadavres, mais la vie véritable

leur échappera à jamais. Seuls des miracles divins peuvent la rendre à un être décédé.

La magie peut créer des animaux vivants, ce qui amène certains philosophes à conclure que les bêtes n'ont pas d'âme, qu'elles doivent être de simples produits de la Terre, dénués de la composante essentielle accordée aux hommes par les sphères extérieures de l'univers. D'autres affirment le contraire, prétendant que les animaux nés des enchantements ne sont que des golems perfectionnés et non de véritables êtres vivants.

La magie ne peut briser un grand amour. Bien que les thaumaturges discutent de la validité de cet aspect de la Limite de la Nature Essentielle depuis la fondation de l'Ordre, je la sais incontestable. Certains disent que le grand amour, chose fort rare, surpasse la réalité mortelle, matérielle, et devient essentielle à ceux qui le connaissent. Ainsi, aucun sort ne peut-il en rompre les liens de manière permanente. De plus, le grand amour procure parfois une exceptionnelle résistance à la magie. D'autres thaumaturges pensent que les cas où l'amour a vaincu la magie n'existent que dans des rumeurs sans fondement ou très exagérées. Le grand amour étant excessivement rare et fort difficile à mesurer, le débat n'est pas près de s'achever.

La magie ne peut arracher la vérité aux démons et aux êtres féeriques. Le mode de raisonnement des seconds nous est par trop étranger et leur vérité est aussi incompréhensible pour nous que la nôtre l'est pour eux. Les démons, en revanche, partagent notre vérité mais sont produits et producteurs de mensonges. Forcer un démon à dire la vérité reviendrait à lui faire renier sa nature, ce qu'on ne peut obtenir par magie. Il est possible d'arracher la vérité à un démon ou à un être féerique par la menace ou la promesse, mais aucune magie n'y parviendra jamais.

Un autre aspect de l'existence humaine que la magie semble impuissante à altérer est l'accomplissement des fonctions naturelles. Tous les Mages, par exemple, se fatiguent. Aucun sort ne leur permet d'y échapper. La rumeur veut que certains aient créé des enchantements leur permettant de puiser dans toutes les sources d'énergie de leur corps, ce qui les autorise à ignorer les effets de la fatigue jusqu'à ce que leur dernière parcelle d'énergie ait été utilisée — moment auquel ils rendent l'âme. Le danger inhérent à ce genre de sorts et le fait que le Mage doive restaurer par la suite l'énergie qu'il a utilisée, les rendent d'une utilité limitée. Ce n'est pas la fatigue qui a été éliminée, mais simplement la conscience qu'en a l'enveloppe charnelle. Le besoin de nourriture et de boisson ne peut non plus être annulé. Un Mage peut très bien lancer sur une personne un sort lui faisant oublier qu'elle a faim ou soif. Cela ne l'empêchera pas de mourir d'inanition ou de déshydratation le moment venu. La magie est même incapable de retarder le besoin de nourriture. Sans *virtus* pur, les aliments créés par un Mage ne subsistent que

jusqu'au coucher du soleil. A l'expiration du sort, les êtres ayant absorbé de la nourriture magique se retrouvent aussi affamés que s'ils n'avaient rien mangé du tout.

*Réflexions* : Cette limite a soulevé des questions intéressantes pour l'Ordre d'Hermès. Bien qu'il soit incapable d'affecter la nature essentielle d'un être, un Mage peut en transformer le corps et l'esprit. Cette capacité a conduit des sages Hermétiques à conclure que le corps et les pensées ne sont pas essentiels à l'existence. L'essence des humains n'est pas l'humanité puisqu'ils peuvent être changés, physiquement et mentalement, en animaux. Quelle est-elle donc ? Et celle des autres créatures ? Celle des objets inanimés ? Aucun philosophe ne possède de certitudes et ces questions font toujours l'objet d'enquêtes approfondies.

## La Limite de la Sphère Lunaire

Toutes les choses terrestres changent et la magie permet de contrôler cette variabilité. La lune change elle aussi, mais seulement de manière régulière et prévisible. Elle se trouve à la frontière de la variabilité (en dessous) et de l'éternité (au-dessus). Tout ce qui se situe au-dessus de la lune, comme le soleil, les étoiles, les planètes et les cieux est éternel. La lune et tout ce qui se trouve au-dessus d'elle ne sont pas affectés par la magie. Voici quelques applications de cette limite.

Les corps célestes ne peuvent être affectés. Il existe un sort qui permet de masquer le soleil, mais seuls les rayons solaires ayant déjà franchi la lune sont détruits. De même, un autre sort contrôle les rayons lunaires. Aucun ne pourrait affecter le soleil ou la lune eux-mêmes.

Le temps et le destin ne peuvent être altérés. Ils sont fonction des mouvements des étoiles, sur lesquelles la magie n'a aucun pouvoir. L'astrologie peut procurer la connaissance de l'avenir, mais en aucun cas le pouvoir de le modifier.

Les miracles divins ne peuvent être empêchés par magie. La puissance divine provient des cieux, généralement considérés comme l'ultime sphère entourant la Terre. Ainsi, les miracles de l'Église ne peuvent-ils être bloqués par la *Parma Magica* ni dissipés. Ces miracles sont rares mais souvent extrêmement puissants. La magie étant plus attachée à ce monde, elle y est aussi plus présente. La puissance divine, qui lui est supérieure, provient d'une source fort lointaine et se manifeste donc plus rarement.

Certains de leurs effets magiques pouvant être contrés par la magie Hermétique, les religions païennes utilisent apparemment la puissance de la Terre. Il est vrai que les racines de l'Ordre d'Hermès, par-delà la Rome antique, plongent dans la magie rituelle et païenne de l'Orient des premiers âges.

Les thaumaturges ont également peine à conjurer le fantôme de gens ayant reçu une sépulture chrétienne. Une théorie affirme qu'un fantôme est une âme humaine n'ayant pas encore atteint le repos éternel. Tant qu'elle se trouve d'une certaine manière rattachée à la Terre, on peut trouver le moyen de communiquer avec elle. Les sorts censés détruire un spectre ne font donc probablement qu'envoyer l'âme dans l'au-delà, puisque la détruire violerait la Limite de la Nature Essentielle. Lorsqu'une personne est tuée, son âme demeure dans le voisinage de son corps ou sur les lieux de

son assassinat, incapable de croire à sa mort. Mais si le corps reçoit une sépulture chrétienne, l'âme passe dans l'au-delà (les cieux) et se trouve alors hors de portée de la magie puisqu'elle est au-delà de la sphère lunaire. Si elle va en enfer, toutefois, elle reste techniquement à portée des sorts. Cela dit, si un démon s'est donné beaucoup de mal pour s'assurer une âme, le Mage qui la rappelle sur Terre risque de devenir assez peu populaire parmi les créatures infernales. Les conséquences pour lui et ses associés peuvent se révéler terribles. De plus, ce procédé viole les restrictions du Code d'Hermès concernant les rapports avec les démons et leurs semblables.

Dans le même esprit, les Mages ont peine à se renseigner sur la vie future en invoquant des fantômes pour les questionner. Ceux qui le font obtiennent des récits différents sur ce qui se passe après la mort. Peut-être cela est-il dû à l'incapacité de déterminer par magie des vérités métaphysiques. Ce terme recouvre les questions qui semblent à jamais hanter notre race, défiant la raison et refusant de dévoiler leurs réponses. Dieu existe-t-il ? Quelle est la nature du mal ? Sommes-nous doués de libre arbitre ou bien notre existence est-elle prédéterminée ? Les mortels ne peuvent répondre à de telles questions et la magie, limitée par la sphère mortelle, en est également incapable.

*Réflexions* : En raison de cette limite, nous en sommes venus à admettre que notre magie n'a de rapport qu'avec la Terre et l'Enfer. La puissance des cieux est d'une toute autre nature. Certains Mages pensent que la maîtrise de la magie conduira fatalement à y renoncer pour développer des pouvoirs plus élevés, reliés aux sphères extérieures de l'univers. Mais la plus éloignée de ces sphères semblant être celle de Dieu, le créateur lui-même, cette question paraît purement rhétorique.

Si j'ai un conseil à donner, c'est de ne jamais se surprendre à aller en cette matière au-delà de la spéculation. Ceux qui l'ont fait ont invariablement échoué, car si la magie possède ses limites, c'est aussi le cas de la compréhension et de la pensée rationnelle. Les sphères les plus élevées ne sont tout simplement pas à notre portée et ne le seront jamais. Au bout du compte, malgré nos pouvoirs démesurés, nous ne sommes nous aussi que de simples mortels.





# L'HISTOIRE DE L'ORDRE

*Ce texte, rédigé par Vernasius, présente l'histoire de l'Ordre d'Hermès et constitue le récit standard de ses origines. Ce volume sert à l'enseignement de tous les apprentis, et bien des Mages s'y réfèrent au cours de leurs études. Des copies en ont été découvertes dans la bibliothèque papale du Vatican. Le présent extrait est tiré du prologue de l'ouvrage.*



Descendant en droite ligne du culte d'Hermès, le dieu grec de la magie, l'Ordre fut créé à l'époque romaine. Ses membres étaient alors des prêtres de Mercure. Ils avaient le pouvoir d'utiliser une magie puissante, au cours de longs rituels mettant en jeu de nombreux participants. Certains savants font remonter l'Ordre à l'Égypte antique ou à la Perse et prétendent qu'il s'agit d'une institution éternelle, prenant des formes différentes au fil des âges. Quoiqu'il en soit, l'Ordre d'Hermès ne prit pas sa forme actuelle avant la désintégration de l'Empire romain occidental.

Le culte d'Hermès requérant des rituels compliqués et un large soutien, il perdit la plus grande partie de sa puissance lors de la décadence de Rome. Quand l'empereur Constantin introduisit le christianisme dans son empire, le culte se déplaça progressivement des villes vers les campagnes et abandonna son importance politique pour devenir clandestin. Déjà, il avait perdu une grande part de la ferveur religieuse qu'il avait inspiré. A cette époque, ses membres cherchaient plus à accroître leur influence personnelle et leur savoir qu'à effectuer des rituels dédiés à Hermès et à la protection de l'Empire.

Lorsque ce dernier fut enfin dissous, le culte l'était déjà depuis longtemps et ses membres forcés de survivre par eux-mêmes, individuellement. Ce fait eut une conséquence profonde : les Mages durent modifier la magie qu'ils utilisaient, laquelle nécessitait de grands rassemblements, un temple et d'autres ressources du même type dont ils ne disposaient plus. Utilisant des sources différentes (peut-être grecques ou égyptiennes), ils inventèrent et commencèrent à pratiquer un nouveau type de magie, plus adapté à des individus solitaires.

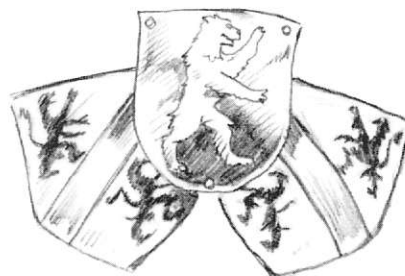
Bien entendu, ils tentaient toujours de se rassembler pour partager leurs connaissances, mais les groupes ainsi créés ne perduraient pas. Ce fut un âge noir, où les Mages se dressaient les uns contre les autres, tandis que chefs barbares, patriciens romains et ecclésiastiques se disputaient les restes de l'Empire. Chaque thaumaturge possédait de précieux secrets, ce qui conduisait à la jalousie et à la méfiance. Celui qui parvenait à tuer l'un de ses condisciples pouvait piller librement la bibliothèque et le laboratoire du défunt, aussi les combats mortels n'étaient-ils pas rares. A cette époque, peu enclins à se faire confiance, les Mages travaillaient rarement de concert. Souffrant de ne pas être partagées, leurs connaissances s'étiolèrent au fil des années. Et puisqu'ils ne pouvaient pas même s'en remettre totalement à leurs apprentis, leur nombre diminua de manière alarmante. Nombreux furent ceux qui crurent alors,

et non sans raison, que la civilisation de l'Europe occidentale avait trouvé son terme.

Pourtant, au VIII<sup>e</sup> siècle, un groupe de Mages clairvoyants se rassembla dans la Forêt Noire, en un endroit appelé Dürenmar. Menés par un certain Bonisagus, ils mirent au point un système de magie qui leur permettrait de partager leurs connaissances. De plus, Bonisagus leur communiqua un secret de la plus haute importance : le rituel de la *Parma Magica*, qui les protégeait des sorts de leurs semblables. Ce bouclier leur donna l'assurance qu'il leur fallait travailler ensemble et leur apporta un tel sentiment de sécurité qu'ils purent prêter serment de ne plus se combattre ni se mêler des travaux de leurs pairs.

Ces thaumaturges pouvant partager leurs découvertes, leur puissance s'accrut rapidement. Ils comprirent qu'avec la puissance qu'ils détenaient, les seuls mortels capables de les menacer étaient les autres magiciens. Ils entamèrent donc des recherches systématiques pour découvrir ces derniers et leur offrir d'entrer dans l'Ordre nouvellement reformé. Ceux qui refusèrent constituaient une menace, aussi furent-ils éliminés ou chassés. C'est en raison de ce gigantesque effort d'unification que presque tous les Mages européens sont, à l'heure actuelle, membres de l'Ordre d'Hermès et qu'ils suivent la tradition Hermétique. Toutefois, éparpillés sur le continent, existent toujours des magiciens indépendants, isolés ou rassemblés en petits groupes. Bien qu'ils ne disposent que d'une puissance mineure, ils ne sont pas liés par le Code de Conduite de l'Ordre et constituent une menace pour la sécurité et la stabilité de celui-ci. Depuis l'époque de Dürenmar, néanmoins, tenter de les détruire ou de les convertir a, le plus souvent, été considéré comme un effort inutile.

L'année officielle de la fondation de l'Ordre est 767 après J.-C., celle où des Mages de toute l'Europe convergèrent vers Dürenmar, approuvèrent le Code de l'Ordre d'Hermès dont la mise au point leur avait demandé de longs mois, et jurèrent de le respecter. Désormais libres de coopérer, ayant éliminé la principale menace pesant sur leur existence, ils se multiplièrent et prospérèrent. L'ère magique moderne venait de débuter, et la quête visant à découvrir le sens même de la magie commençait. Cette histoire ne sera pas relatée dans mon Codex, car à l'heure où j'écris ces lignes, elle n'est pas encore gravée dans les sables du temps.





# LE CODE D'HERMÈS



L'article suivant est tiré de l'ouvrage «*Ars Magica*», écrit par le célèbre Mage Manifestius de la Maison Bonisagus. Manifestius était connu dans tout l'Ordre pour son érudition et ses talents d'enseignant. «*Ars Magica*» est le premier texte que lisent la quasi-totalité des apprentis lorsqu'ils commencent à s'intéresser aux arts. Il renferme des chapitres sur tous les sujets, depuis la théorie de la magie et le lancement des sorts jusqu'à l'explication du Code et de ses divers amendements.



Le Code d'Hermès est ce qui maintient la cohésion de notre Ordre. Sans lui, chaque Mage livrerait aux autres un combat sans merci pour se procurer des ressources. Avec lui, chacun connaît sa place au sein de l'Ordre et celle de l'Ordre lui-même au sein de la société. La paix ne peut être maintenue entre nous que par l'obéissance à ces quelques lois simples.

Pour leurs auteurs, la paix entre les Mages était d'une importance fondamentale. A cette époque, tout comme aujourd'hui, les thaumaturges faisaient preuve de tant d'individualisme que leurs collaborations étaient rares. Le mot «paix» se définit donc plutôt comme une absence de conflit destructeur. Les règles concernant crimes, châtiments et *certamen* ont principalement pour but d'éliminer ou de réduire les sources de conflits.

Le second souci des fondateurs de l'Ordre était ses rapports avec le reste de la société. Le Code prône des relations pacifiques : il est interdit aux Mages de se mêler de politique, de crainte que l'Ordre ne soit entraîné dans guerres et querelles.

Troisièmement, le Code souligne qu'il ne faut pas offenser les puissances surnaturelles de l'univers. Les rapports avec les puissances infernales sont strictement interdits, les contacts avec les démons risquant de corrompre même les Mages les plus puissants et de menacer l'Ordre tout entier.

Lorsqu'il jure de respecter le Code, un apprenti jure, en fait, de ne pas mettre en danger l'Ordre et ses membres. Tout Mage qui manque à cette règle court le risque de se voir chasser de l'Ordre.

Contrairement au gaulois, le Code d'Hermès est divisé en deux parties. La première décrit les divers crimes et manquements à la règle, la seconde les châtiments correspondants. La première section comporte, elle-même, deux parties. On y trouve tout d'abord des exemples de délits, comme pénétrer sur le territoire d'un autre magicien, rompre un serment (prêté devant un Quæsitör), désavouer une décision commune des Mages de sa Maison ou de son Alliance, entrer dans le sanctum (le laboratoire) d'un thaumaturge sans sa permission ou refuser d'appliquer les décisions d'un tribunal. Dans tous les cas, il s'agit d'une conduite allant contre la volonté express des autres membres. En fait, «délit» n'est pas un terme très approprié, car ces questions constituent plus des disputes entre magiciens que des manquements au Code. Elles ne rompent pas le serment prêté durant l'initiation, mais ne sont pourtant pas dénuées de conséquences. La règle principale guidant la justice en ce genre de situations est «œil pour œil».

Les querelles entre Mages se résolvent par le biais du *certamen* ou par décision d'un tribunal. Cette dernière est souvent considérée comme le meilleur moyen de punir un délit. Si un

magicien refuse d'accepter le jugement du Quæsitör, celui-ci peut fort bien décider de ne plus servir l'Alliance, laquelle se trouve alors privée d'autorité formelle lors des événements importants tels que l'admission d'un nouveau membre. Voilà un coup sévère qui sépare, de fait, l'Alliance en question de la société des Mages — les serments prêtés n'ayant alors plus la puissance du Code comme garantie.

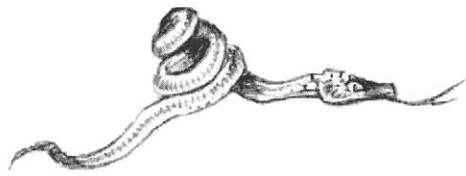
Les châtiments des délits se classent en deux catégories : punition et réparation. La punition consiste à infliger à l'agresseur des dommages correspondant à ceux qu'il a lui-même causés. La réparation le force tout bonnement à réparer le mal qu'il a provoqué. Il est fréquent que ces deux types de châtimement se combinent. Par exemple, l'agresseur peut être condamné par le Quæsitör à enrichir durant un certain temps la bibliothèque de sa victime. Ainsi, il se trouve puni par la perte d'un temps précieux, tandis que son adversaire bénéficie d'un apport de connaissances pour sa bibliothèque personnelle ou celle de son Alliance.

Plus graves que les délits sont les manquements à la règle appelés crimes. Ils comprennent des actes tels que refuser de se plier à une décision remportée par le biais du *certamen*, espionner ses collègues par des moyens magiques, détruire les objets magiques d'un thaumaturge, attirer la colère des mortels sur l'Ordre, mutiler un Mage, tuer son apprenti ou son familier, le tuer lui-même, le priver de ses pouvoirs ou entrer en rapport avec les forces sataniques. Dans tous les cas, il s'agit d'un acte blessant sérieusement un autre magicien ou l'Ordre tout entier.

Les châtiments des crimes sont progressifs. Le plus anodin est la destruction du laboratoire du criminel, ce qui le contraint à en acquérir un nouveau avant de poursuivre ses recherches. Ensuite, vient la destruction de ses objets magiques ou de ses réserves de *virtus* pur, qui le prive de ses sources de puissance. Le suivant, l'exécution de son familier, lui cause chagrin et douleur. Plus grave encore est l'ablation de sa main ou de sa langue, ce qui le handicape pour lancer des sorts. Puis vient l'autorisation d'une Guerre des Magiciens, qui permet à l'offensé de détruire ou de piller la propriété du criminel. Enfin, la punition la plus sévère est l'appel à une Marche des Magiciens par un conseil de Mages.

Le Code d'Hermès ne prescrit aucune manière spécifique de déterminer l'innocence ou la culpabilité, ni de rendre des sentences. Ses auteurs n'ayant pu s'accorder sur ce point, chaque tribunal utilise ses propres méthodes. Notre justice se fonde, en fait, plus sur la tradition que sur la loi. Les précédents créés par les tribunaux depuis la fondation de l'Ordre fixent les limites des activités acceptables et des types de punitions adaptés à chaque crime.

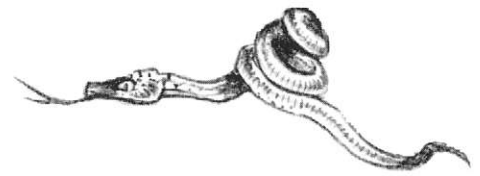
Au fil des années, les Mages ont interprété le Code de diverses manières, produisant une grande quantité de textes qui relatent l'issue de nombreuses querelles. Ces textes sont utilisés comme bases pour les cas subséquents, mais les thaumaturges ne prêtant pas serment d'obéir à ces règles empiriques, ils ne sont pas tenus de les respecter. Quoi qu'il en soit, elles permettent souvent d'arriver à une décision raisonnable lorsque deux magiciens se trouvent en conflit. Les Quæsitöri accordent à ce code périphérique une grande importance et fondent sur lui la plupart de leurs jugements. Il est difficile de modifier un précédent sans le soutien total d'un Tribunal de l'Ordre.



# DÉCISIONS

## COMMENT DEVENIR

### UN MEILLEUR CONTEUR



Les décisions des joueurs sont le fondement des jeux de rôle. Ce sont elles qui rendent cette expérience tellement différente de la lecture d'un livre ou du visionnage d'un film. On peut toutefois manquer de bonnes occasions de laisser les joueurs prendre des décisions importantes. Trop souvent, les choix qui leur sont présentés durant une aventure sont limités ou dénués d'importance. Parfois, les joueurs sont menés par le bout du nez à travers le monde, sous la férule d'un maître du jeu omnipotent. Souvenez-vous que dans *Ars Magica*<sup>TM</sup>, il n'y a pas de maître du jeu, seulement un Conteur — et leurs rôles ne sont pas tout à fait identiques. Il est difficile de créer une histoire assez ouverte pour autoriser des décisions significatives, mais c'est là l'une des tâches les plus importantes du Conteur. Laisser les joueurs prendre de véritables décisions est essentiel pour un jeu de qualité.

Afin de les mettre à l'épreuve et de les encourager à mieux jouer leur rôle, vous pouvez leur autoriser quelques décisions importantes et difficiles. L'erreur la plus commune est de provoquer un dilemme n'ayant, en fait, qu'une seule réponse. Supposons, par exemple, qu'un démon fasse croire aux personnages, à l'aide d'une illusion, que leurs amis sont retenus prisonniers. Les «captifs» seraient relâchés si le groupe abandonnait sa mission. A première vue, il s'agit d'un dilemme. Pourtant, l'équipe étant, quoi qu'il arrive, incapable d'oublier son devoir, il n'y a pas de véritable choix : les personnages refuseront le marché et l'illusion finira par être dévoilée. En tant que Conteur, vous devez présenter les décisions de manière à ce qu'elles ne soient pas aisées à prendre. Le démon pourrait exiger d'obtenir des renseignements qui *risqueraient* de mettre la mission en danger, mais qui ne la compromettraient pas automatiquement. Voilà qui fournirait un véritable dilemme à ses interlocuteurs et qui pourrait même les amener à user de leur ruse.

Le second facteur devant caractériser les décisions est leur retentissement sur l'histoire. Par exemple, les personnages sont-ils prêts à risquer leur vie pour atteindre un certain but ? S'il ne s'agit pas du but ultime de la mission, les joueurs sont libres de prendre des risques ou de choisir la sécurité. Mais si, en tant que Conteur, vous ne laissez les personnages mourir que dans les circonstances les plus désespérées, les joueurs sauront qu'ils peuvent «risquer leur vie» sans s'inquiéter. Tant que vous truquerez les dés et manipulerez les événements, il n'y aura pas de véritable danger. Le dilemme sera alors purement théorique. Si vous n'aimez pas tuer les personnages, donnez-leur la possibilité d'affronter un coup d'une autre nature. Que soient en péril, par exemple, leur statut social, leur richesse ou leur santé. De cette manière, ils prendront bel et bien des risques.

De plus, il est important de ne pas systématiquement pénaliser le groupe pour avoir pris la «mauvaise» décision. Si vous avez l'habitude de récompenser les décisions «correctes» et de pénaliser celles qui vous semblent «incorrectes», les

joueurs apprendront vite à suivre le chemin qui vous agréait, sans se soucier de cohérence ou de vraisemblance. Cette méthode réduit les décisions à une simple mise à l'épreuve de leur familiarité avec votre style de jeu, ce qui est relativement ennuyeux. En ce qui concerne les décisions tactiques, récompenses et punitions possèdent leur utilité. Pour les décisions d'ordre moral, vous devez laisser le groupe choisir librement. Cela signifie que, parfois, les personnages souffriront d'avoir été honnêtes, fidèles ou braves, et que d'autres fois, ils bénéficieront de leur égoïsme ou de leur cruauté — mais ainsi va la vie. De plus, de nombreux joueurs apprécieront la possibilité de risquer et même de perdre quelque chose en se battant pour des idéaux élevés. Si la vertu est toujours récompensée, elle peut se métamorphoser en égoïsme. Les joueurs se diront : «Aidons ces gens ; le maître du jeu nous récompensera,» plutôt que : «Aidons ces gens, même si nous devons en souffrir». Cela ne signifie naturellement pas que vous deviez toujours vous en prendre aux personnages lorsqu'ils font le bien, mais simplement que la vertu doit demeurer un but en soi et non un moyen d'obtenir des récompenses matérielles.

A quelles sortes de choix pouvez-vous donc confronter vos joueurs ? Les dilemmes moraux sont les plus intéressants. Les décisions tactiques se prennent de manière routinière et offrent peu d'occasions de jouer son rôle, mais si vous donnez aux personnages des décisions morales à prendre, ce seront leur caractère et leurs croyances qui entreront en jeu et non plus leurs compétences, leurs sorts ou leurs armes.

Voici quelques suggestions de décisions morales concrètes :

- Les aventuriers trouvent un anneau magique appartenant à une noble famille, laquelle a perdu de son influence depuis la disparition de l'objet. Conservent-ils l'anneau, le rapportent-ils à ses propriétaires ou bien exigent-ils une récompense pour sa restitution ?

- Ils arrivent dans un village dont les habitants sont sous la domination magique d'une méchante sorcière. Les gens n'ayant pas conscience d'être enchantés, ils chassent le groupe qui prétend venir pour les sauver. Ils ne comprennent d'ailleurs pas pourquoi ils ont besoin d'être sauvés. Les aventuriers les aideront-ils bien qu'on ne le leur demande pas, ou n'accorderont-ils leur assistance qu'à ceux qui flattent leur ego et leur promettent des récompenses ?

- Ils découvrent qu'une magicienne a volontairement abattu tous les paysans venus s'installer dans sa vallée. Se joignent-ils à elle, une de leurs pairs, ou tentent-ils de mettre fin au massacre ?

Alors qu'elles sont la base de bien des jeux de plateau, les décisions tactiques sont trop rarement exploitées dans le cadre

des jeux de rôle. Les conteurs contrôlent souvent les batailles au point que les décisions prises par les joueurs n'en affectent que peu l'issue. Quoi que décident les personnages, quel que soit leur plan, on échange un certain nombre de coups car le conteur désire que le combat soit excitant, mais sait qu'une déroute complète ne possède certes pas cette caractéristique. Toutefois, si toutes les batailles se déroulent de cette manière, elles se changent en longues et ennuyeuses séries de tirages de dés.

Bien qu'il soit souvent difficile de juger la stratégie des joueurs, il vous appartient de faire un réel effort en ce domaine. Vous n'atteindrez pas la perfection, vos décisions ne seront pas forcément appréciées par la troupe, mais vos batailles gagneront en réalisme. L'un des secrets consiste à ne jamais discuter avec les joueurs des raisons de vos choix ; cela laisse moins de place à la critique. Si, par exemple, l'embuscade qu'ils préparent requiert qu'ils sortent de la forêt au galop, ne leur expliquez pas pourquoi elle ne fonctionne pas. Dites-leur simplement que leur marche est ralentie en raison de branches et buissons et qu'ils arrivent trop tard à la piste. Encouragez-les à vous poser des questions lorsqu'ils dressent leurs plans, afin que vous puissiez les informer de ce qu'ils devraient savoir ou de ce qui n'a aucune chance de fonctionner (les tirages de Perception sont souvent utiles en ce genre de cas), mais ne leur donnez jamais de renseignements gratuits. Ils doivent apprendre à compter sur eux-mêmes, pas sur votre bienveillance.

Il est important de conserver votre réputation d'omniscience. Si les joueurs commencent à mettre en doute vos capacités de jugement, ils ne croient plus au monde et à l'histoire que vous avez créés. Or, pour la vivre pleinement, les personnages doivent croire à l'histoire dont ils sont les acteurs. Il leur faut donc tout d'abord avoir foi en vous. Lorsque vous imaginez votre scénario, notez les conséquences d'une ou deux décisions que pourraient prendre les joueurs lors d'une situation de combat ou de tension. Vous serez plus impartial et le groupe s'en rapportera d'autant plus à votre jugement qu'il le saura fondé sur une trace écrite. Le plus important est de trouver un moyen pour que les tactiques des joueurs puissent faire la différence sans qu'ils perdent leur confiance en vous. C'est là un véritable travail de funambule, mais le jeu en vaut la chandelle.

Il existe une autre manière de laisser les joueurs prendre des décisions importantes : prévoir deux conclusions possibles pour chaque aventure, l'une satisfaisante, l'autre *extraordinairement* satisfaisante. Les conteurs envisagent généralement un unique but qui, s'il n'est pas atteint, signifie la défaite des personnages. Avec ce système, les joueurs sont forcés soit d'abandonner, soit de mépriser les risques. Inévitablement, ils choisissent la seconde solution. S'ils doivent, par exemple, découvrir le Cristal aux Sept Yeux qui se trouve caché de l'autre côté des terribles Montagnes du Désespoir, ils s'enfoncent sans hésiter dans ce territoire hostile, car ils supposent la réussite de l'aventure à ce prix.

Supposons maintenant que vous ayez prévu deux buts, l'un plus difficile à atteindre que l'autre. Les joueurs peuvent fort bien choisir de ne pas entreprendre la quête la plus ardue. Si l'accomplissement de l'une des tâches leur apporte une victoire, ils se ne sentent pas obligés d'accomplir la seconde, plus éprouvante. S'ils le font tout de même, ils savent alors que leurs gains seront plus importants mais que ce sera également le cas des risques. Il est à noter que votre Saga doit

posséder assez de cohérence pour que les joueurs soient capables d'estimer les dangers de telle ou telle option. S'ils ignorent avant de l'emprunter qu'un chemin est particulièrement périlleux, ils n'éprouvent pas le plaisir de le choisir en toute connaissance de cause.

Voici des exemples d'aventures «à deux niveaux» :

- Les personnages traquent un meurtrier et découvrent ses liens avec un petit groupe de criminels. Il leur est possible de capturer le premier et de rapporter ce qu'ils ont appris, ou bien de poursuivre également le reste de la bande.

- Les personnages sont sur la piste de la puissante prêtresse d'un culte sataniste. Ils savent que sa capture leur apporterait des informations de la plus haute importance et serait préférable à sa mort. Risquent-ils une tentative d'enlèvement, bien plus délicate qu'un simple assassinat ?

- Le réseau de cavernes qu'ils explorent est bien plus vaste qu'ils ne le croyaient à l'origine. Poussent-ils leur exploration ou bien rentrent-ils chez eux en emportant ce qu'ils ont d'ores et déjà trouvé ?

Une variante de cette technique consiste à prévoir deux pistes différentes, la seconde étant fautive. Durant une histoire, les personnages trouvent la preuve que l'un des maîtres des corporations de Toulouse est secrètement associé aux Francs du Nord. Toutefois, lorsqu'ils mènent leur enquête, ils s'aperçoivent qu'il est, en fait, un hérétique.

L'un des problèmes que peuvent amener les histoires à deux niveaux est que les joueurs sont obligés de prendre conscience de leurs limites. Dans la plupart des aventures, les personnages semblent omnipotents, puisqu'ils surmontent toutes les difficultés que leur oppose le conteur. Quoique cela ne soit guère réaliste, certains joueurs aiment cette toute-puissance. Ils n'apprécieront guère l'intrusion de la réalité au sein du fantasme, sous la forme d'obstacles qu'ils risquent de ne pouvoir franchir. Il vous appartient de juger votre groupe. Si vous le désirez, vous pouvez expliquer clairement aux joueurs que vous incluez des chemins secondaires fort risqués afin qu'ils ne se jettent pas tête la première dans toutes les aventures, sûrs que vous ne leur donneriez jamais la possibilité de se retrouver dans les ennuis jusqu'au cou.

Dans les jeux de rôle, la plupart des décisions sont de nature superficielle, fondées sur des tactiques habituelles ou les exigences des circonstances. En confrontant les personnages à des dilemmes mettant en jeu leur caractère ou leur moralité, qui les entraînent à prendre des risques supérieurs à ceux que l'on exige d'eux, vous apportez de nouvelles possibilités à votre campagne. Voilà qui peut y ajouter un peu de réflexion, de délibération et de transpiration nerveuse.

La tension que requiert chaque histoire (à la fois en matière de *roleplaying* et de péripéties) est créée par l'illusion de la réalité des risques. Il est donc nécessaire qu'un danger existe, mais aussi qu'une décision volontaire entre en jeu à son sujet. Trop souvent, lorsque l'on oublie cette règle, la tension ne se manifeste pas. Et, sans elle, l'histoire ne génère ni exaltation ni investissement émotionnel. Si vous désirez que vos joueurs se plongent tout entiers dans votre scénario, vous devez leur laisser la possibilité d'un échec. Quoique cela semble élémentaire, c'est une chose que de nombreux conteurs oublient.

# Eric



Argus est votre seul ami. C'est un chien, certes, mais il est tellement plus que cela. Les autres gens ne voient pas à quel point il est spécial, pour la bonne raison qu'il ne leur parle pas comme à vous. Pas à haute voix, bien entendu, mais vous ne l'en entendez pas moins. Vous n'en avez encore jamais soufflé mot à personne, mais il vous semble que les Mages ont des soupçons : parfois, ils vous lancent des regards étranges. Si jamais ils découvriraient la vérité, ils pourraient vous enlever Argus, en faire un de leurs familiers anormaux. Incapable d'autoriser pareille chose, vous gardez pour le moment votre secret.

Argus a commencé à vous suivre un jour, alors que vous étiez en ville avec votre père, au marché. Toute la journée, ce chien est resté derrière vous, à bonne distance mais tout de même. Un peu plus tard, dans la soirée, vous avez entendu une voix vous appeler. Regardant autour de vous, vous n'avez vu personne de votre connaissance. Vous avez à votre tour appelé vos parents mais nul ne vous a répondu. Alors vous avez à nouveau entendu votre nom et avez soudain réalisé qu'il ne résonnait pas dans l'air mais dans votre tête. En vous retournant, vous vous êtes retrouvé face à face avec le chien. Vous l'avez tout d'abord pris pour un démon et vous êtes enfui à toutes jambes pour échapper à la bête de l'Enfer. Lorsque vous vous êtes enfin arrêté et avez fondu en larmes, il vous a léché le visage. Comprenez que vous étiez toujours vivant et que votre âme était intacte, vous vous êtes calmé et avez commencé à le caresser. Depuis lors, vous ne faites plus qu'un.

A l'Alliance, vous vous chargez de soigner et de dresser les chiens. C'est là tout ce qu'on vous demande vraiment. Vous êtes un assez bon guerrier, mais votre talent pour apprivoiser les animaux est de la plus haute importance. S'il est aisé de trouver un nouveau guerrier stupide, les bons dresseurs sont rares. Vous ne fréquentez que peu les autres Servants, passant le plus clair de votre temps en compagnie des animaux. Quoique vous ne vous conduisiez pas comme eux, vous trouvez leur amour inconditionnel préférable aux querelles mesquines que se livrent les humains résidant à l'Alliance. Argus vous aide à communiquer avec les autres chiens, raison pour laquelle leur loyauté vous est acquise. Vous risquez si peu de perdre votre emploi que si un Mage vous demandait d'accomplir quelque chose de particulièrement dangereux avec un de vos chiens, vous pourriez bien refuser. Vous n'avez peur de personne : vous avez Argus.

# Ouaf



«Où as-tu bien pu pêcher un nom comme Ouaf ?» Cette question, on vous la pose sans arrêt. Tout est arrivé il y a bien longtemps, alors que vous n'étiez qu'une enfant. Une meute de chiens pelés vous avait acculée et bondissait autour de vous en aboyant pour tenter de vous arracher le gâteau que vous mangiez. Vos pleurs et vos cris ont attiré quelques adultes qui ont chassé les animaux. Les grandes personnes ont vite oublié cet incident, mais pas les enfants. Toute la journée, ils vous poursuivaient en aboyant comme des chiens, «Ouaf, ouaf, ouaf !», jusqu'à ce que vous vous mettiez à pleurer, moment auquel ils s'en allaient en riant. Un jour, vous en avez eu assez et avez mordu à la jambe le plus grand de vos persécuteurs. Il a hurlé, mais vous n'avez pas lâché prise, même quand des adultes sont arrivés. Enfin, au bout d'une heure, trop épuisée pour tenir, vous avez desserré les dents. Il porte encore aujourd'hui une cicatrice à cet endroit. Les autres enfants ne vous ont plus jamais ennuyée mais tous les gens du village ont commencé à vous appeler «Ouaf». Cela fait maintenant si longtemps que vous avez oublié votre véritable nom.

Vous êtes à l'Alliance depuis presque aussi longtemps que Cyanella. Votre spécialité est le tir à l'arc. En fait, vous êtes le meilleur archer de toute l'Alliance, à tel point qu'un jour, alors que vous aviez eu la jambe broyée au cours d'un combat, les Mages se sont mis en quête d'une certaine source curative, laquelle a restauré votre membre. En conséquence, vous devez désormais une faveur à la nymphe de la source, faveur qui pourra vous être demandée à tout moment. Vous ferez de votre mieux pour accomplir ce que la nymphe exigera de vous.

Vous ne vous êtes jamais mariée mais avez eu des relations avec plusieurs hommes parmi les Servants. Malheureusement, tous sont morts au combat. Vous en avez eu le cœur tellement meurtri que depuis maintenant cinq ans, vous ne vous êtes plus permis d'aimer. Il est pénible de tenir à quelqu'un qui, selon toute probabilité, mourra vite. Peut-être d'ailleurs s'agit-il d'une malédiction : tous ceux que vous aimez semblent destinés à mourir peu de temps après. Il est en ce cas préférable d'éviter les hommes, mais cela n'est pas facile. Quoique vous ne soyez pas une beauté, votre compagnie est agréable et vous retenez l'attention.

Vous accomplissez votre devoir avec compétence, avez d'indéniables qualités pour la survie et commencez à vous montrer plus sociable depuis que vous avez surmonté votre dernier chagrin d'amour. Au combat, vous êtes froide et calculatrice, alors que vous avez, en général, l'esprit léger et le cœur compatissant. Encore quelques années et les Mages vous laisseront prendre votre retraite au sein de l'Alliance. Peut-être alors, trouverez-vous un homme parmi les gens qui y résident. Pour l'heure, vous vivez au jour le jour.

# Ouaf

Âge : 30 ans

Sexe : Féminin

Taille : 0

Confiance : 3

Intelligence +1	Force +1	Présence 0	Dextérité 0
Perception +3	Énergie 0	Communication -1	Vivacité +1

Compétences de Départ	Score
Langue Maternelle (4)	4
Bagarre (1)	2
Arc Court	5
Attaque Épée Courte	3
Parade Épée Courte	3
Vigilance	3
Attention	2
Charisme	2

## Vertu :

Chic : (+2) Arc Court

## Vice :

Obligation envers les êtres féeriques :  
doit une faveur à la nymphe  
de la source curative

Arme	Initiative	Attaque	Dégâts
Arc Court	+5	+8	+8
Épée Courte	+2	+7	+8

## Défense

Parade : Épée Courte +5

Esquive : -3

## Armure

Type : Haubert de mailles

Protection : 12

Charge : 5

Total d'Encaissement : +12

Total de Fatigue : -4

## Traits de Caractère

Brave	+2
Loyale	+3
Fiable	+1
Rancunière	+2
Timide en Amour	+2

Réputation	Endroit	Score
Archer Expert	Alliance	2

## Équipement

Charge 5,5 (Force 1) Encombrement 4

## Description Physique :

# Æric

Âge : 18 ans

Sexe : Masculin

Taille : 0

Confiance : 1

Intelligence 0	Force +1	Présence 0	Dextérité +1
Perception 0	Énergie -2	Communication 0	Vivacité +1

Compétences de Départ	Score
Langue Maternelle (4)	4
Bagarre (1)	2
Connaissance des Animaux (chiens)	4
Empathie avec les Animaux	3
Épieu Long	2
Esquive	2
Survie en Milieu Sauvage	2
Dague	1

## Vertu :

Compagnon Animal : Argus

## Vice :

Orphelin :  
Élevé par votre beau-père

Arme	Initiative	Attaque	Dégâts
Épieu Long	+11	+5	+9
Dague	+3	+6	+4

## Défense

Parade :

Esquive : +3

## Armure

Type : Cuirasse de cuir dur

Protection : 2

Charge : 1

Total d'Encaissement : 0

Total de Fatigue : -2

## Traits de Caractère

Brave	-1
Loyal	+3
Fiable	+1
Patient	+2
Gentil	+2

Réputation	Endroit	Score
Loyal	Mages	1

## Équipement

Charge 1,5 (Force 1) Encombrement 0

## Description Physique :

# Hojo



Vous ne comprenez pas pourquoi les gens vous détestent à ce point. Bien que vous soyez un des meilleurs souffleurs de verre de la région, nul ne semble pouvoir demeurer auprès de vous plus de quelques minutes. Voilà qui ne peut tout de même pas être dû à votre voix nasale et haut perchée — les gens ne vous jugeraient pas sur un détail aussi superficiel. Ils n'ont jamais le temps de remarquer quelle homme intéressant et intellectuel vous êtes ! Vous admettez volontiers être un peu bavard, mais vous n'êtes pas le mauvais cheval. Si seulement on consentait à vous écouter.

C'est probablement votre maudite voix qui vous a poussé vers l'Alliance. Vous aviez tenté de vous établir comme souffleur de verre, mais les clients étaient tellement rebutés par leur première impression qu'ils ne revenaient pas, ni ne conseillaient votre échoppe. Incapable de rembourser le prêteur sur gages, vous avez pris tout votre appareillage professionnel et êtes allé vous réfugier au sein de l'Alliance pour éviter d'être mutilé par le bourreau. Qui plus que les Mages a besoin de récipients de verre ? Vous aviez déjà été en rapport avec eux, mais vous aviez à domicile leur économisé du temps et de l'argent. Votre place est toute trouvée.

Depuis un an, vous cherchez à vous faire apprécier des gens que vous côtoyez. Les Mages ne se laissent généralement pas influencer par des choses aussi futiles que la voix d'une personne, mais certains en sont pourtant venus à vous demander sans cesse de vous taire. En conséquence, vous avez tenté de vous diversifier et de vous rendre indispensable. Votre travail est rapide et d'excellente qualité. Lorsqu'un Mage a besoin d'un récipient bien particulier, vous travaillez avec lui, usant de toute votre science pour donner au verre la forme exacte désirée. En outre, vous avez remarqué que les Servants qui possèdent les plus grosses armes sont ceux auxquels on témoigne le plus de respect. En conséquence, vous vous êtes mis à transporter un long et large épéux. Vous ne savez pas encore comment on l'utilise, mais il est réellement impressionnant. Ayant subi des vexations depuis l'enfance, vous savez fort bien vous battre à mains nues. Vous n'avez rien d'un athlète, mais vous compensez cette déficience par une bonne technique et un goût prononcé pour les coups bas. Un jour, vous prouverez à toute l'Alliance qu'Hojo n'est pas seulement un bon souffleur de verre.

# Kara



Vous êtes arrivée à l'Alliance, il y a six ans, en compagnie de sept autres sœurs d'armes. Vous êtes la seule encore en vie. Le destin ne s'est pas montré clément avec la Communauté de l'Acier. De tous ses membres, vous étiez la plus faible, et pourtant vous voilà aujourd'hui vivante alors que toutes vos camarades sont ensevelies dans des tombes anonymes, dispersées à travers tout le pays. Vous étiez la chirurgienne du groupe. C'est votre art qui aurait dû garder les autres en vie. Il vous semble avoir échoué dans le seul domaine où vous possédez un quelconque talent. A présent, la vie vous pèse un peu, votre unique consolation étant les soins que vous apportez aux résidents de l'Alliance. Si seulement vous étiez encore plus douée ! Vous espérez cependant ne pas échouer à nouveau. Vous attendez avec impatience le jour où vous pourrez rejoindre vos sœurs dans l'au-delà et expier votre manque de talent.

A l'Alliance, les gens avec qui vous vivez et travaillez ont tendance à vous apprécier. Ils ne savent pas que vous risquez de les décevoir en cas de coup dur. Lorsque la situation devient trop oppressante, vous êtes incapable d'agir. Dans des circonstances difficiles, vous vous effondrez, et c'est là une chose contre laquelle vous ne pouvez rien.

La chirurgie est toute votre vie. Le bien qu'elle fait à vos semblables est parfois la seule chose qui vous empêche de vous suicider. Vous avez appris votre art lorsque votre père, par un hiver glacial, a donné l'hospitalité à un chaudronnier ambulancier, Fylius. En échange d'une chambre et d'une place à table, celui-ci vous a montré comment soigner les blessures et vous a enseigné quelques techniques de survie ainsi que l'histoire du sud de la France. Au printemps, il s'en est allé sur les chemins. Vous ne l'avez jamais revu, mais ses leçons restent gravées en vous. Pourtant, si vous le rencontriez aujourd'hui, vous auriez honte de le regarder dans les yeux. Ainsi va la vie, et vous tentez de faire de votre mieux, sinon pour la Communauté de l'Acier, du moins pour ceux qu'elle avait choisis de servir avant d'être démantelée. Oh, pourquoi la vie est-elle donc si triste ?



## Kara

Âge : 21 ans

Sexe : Féminin

Taille : 0

Confiance : 1

Intelligence +3    Force +1    Présence 0    Dextérité +2  
Perception +2    Énergie 0    Communication 0    Vivacité +3

Compétences de Départ	Score
Langue Maternelle (4)	4
Bagarre (1)	2
Arc Court	3
Attaque Épée Courte	3
Parade Épée Courte	2
Survie en Milieu Sauvage	1
Chirurgie	4
Politique de la Région	2

**Vertu :**  
Guérisseuse

**Vice :**  
Faible Volonté

Arme	Initiative	Attaque	Dégâts
Arc Court	+7	+5	+8
Épée Courte	+6	+9	+8

### Défense

**Parade :** Épée Courte +4  
**Esquive :** +1

### Armure

**Type :** Haubert de cuir dur  
**Protection :** 5  
**Charge :** 2,5

**Total d'Encaissement :** +5

**Total de Fatigue :** -2

### Traits de Caractère

Brave -1  
Loyale 0  
Fiable +3  
Compatissante +2  
Autocritique +3  
Exécutante +2

Réputation    Endroit    Score

### Équipement

Charge 3    (Force 1)    Encombrement 2

Description Physique :

## Hojo

Âge : 20 ans

Sexe : Masculin

Taille : 0

Confiance : 1

Intelligence +1    Force +1    Présence 0    Dextérité 0  
Perception +2    Énergie 0    Communication 0    Vivacité 0

Compétences de Départ	Score
Langue Maternelle (4)	4
Bagarre (1)	3
Travail du Verre	5
Esquive	3
Natation	1
Épieu Long	0
Évaluation	2

**Vertu :**  
Chic (+2) :  
Souffleur de Verre

**Vice :**  
Voix Insupportable :  
-5 à tous les tirages de Présence initiaux

Arme	Initiative	Attaque	Dégâts
Épieu Long	+3	-3	+2

### Défense

**Parade :**  
**Esquive :** +2

### Armure

**Type :** Cuirasse de cuir dur  
**Protection :** 1  
**Charge :** 0,5

**Total d'Encaissement :** +1

**Total de Fatigue :** 0

### Traits de Caractère

Brave -2  
Loyal +2  
Fiable +1  
Bavard +3  
Enthousiaste +2  
Indécis +2

Réputation    Endroit    Score

### Équipement

Charge 1    (Force 1)    Encombrement 0

Description Physique :

# Cærwissen



Vous êtes avant tout un homme des bois, un guide et un éclaireur. Bûcheron, votre père gagnait sa vie en vendant le bois qui cuisait la nourriture et réchauffait les chaudières lorsque l'hiver arrivait. Il a un jour été abattu par un noble qui lui reprochait de faire peur aux daims. Votre mère est morte de faim l'hiver suivant et vous vous êtes retrouvé seul au monde. En désespoir de cause, vous vous êtes tourné vers l'Alliance. Vous connaissiez son existence depuis longtemps, mais les habitants de la région n'en parlaient qu'à voix basse. Affamé, engourdi par le froid, vous vous êtes approché de la porte en titubant et avez reçu l'hospitalité, alors que même l'Église vous avait repoussé. Les Mages vous ont accueilli chez eux, vous, un inconnu. Ils ne sont pas maléfiques, comme le disent les gens, ils sont bons, très bons, et ne désirent que le bien du monde. Voilà pourquoi vous les servez.

Les Servants vous ont témoigné de l'amitié et ont vite commencé à bénéficier de votre connaissance de la forêt. Il vous est souvent arrivé de chasser daims ou lapins dans les bois alentour. Vous êtes vite devenu vous-même un Servant et avez entrepris d'accompagner les Mages durant leurs voyages. Afin d'améliorer encore vos connaissances, vous n'avez jamais cessé d'étudier la forêt. Vous désirez réellement vous rendre utile à ceux qui vous ont sauvé la vie et lui ont donné un sens. Lorsque vous les guidez, vous mettez un point d'honneur à ce qu'ils ne se perdent pas ni ne tombent dans des embuscades. Vous désirez avant tout qu'ils soient fiers de vous.

Vous portez une écaille de dragon en pendentif, souvenir de la bête farouche que vous avez aidé à tuer. Sur la jambe gauche, vous avez les cicatrices d'une morsure de loup et d'une autre bataille. Vous appréciez la compagnie des autres Servants et n'êtes jamais aussi heureux que lorsque vous chassez avec eux dans la forêt. En revanche, vous détestez les nobles et aimeriez avoir l'occasion de fendre le crâne de l'un d'eux d'un coup de hache.

# Cyanella



A l'âge avancé de 32 ans (avancé pour un Servant, s'entend), vous êtes l'aînée des guerriers de l'Alliance et la charge de capitaine repose désormais sur vos solides épaules. Vous vous êtes attaquée avec joie à ce travail et avez littéralement enseigné à coups de masse la discipline au groupe de bons à rien qu'on vous avait confié. A une ou deux exceptions près, tous les Servants reconnaissent désormais votre autorité, mais il n'en a pas toujours été ainsi.

Toute votre vie, vous vous êtes battue contre vents et marées pour prouver qu'une femme pouvait accomplir un travail d'homme. Le respect qu'on vous témoigne, vous l'avez acquis à coups de pieds, de poings, de griffes et de tout ce qui vous tombait sous la main. Hors de l'Alliance, vous vous êtes aperçue que la chose était impossible. Nul ne prête attention à l'avis d'une femme de la plèbe. Ici, en revanche, les choses sont différentes. Si vous prouvez que vous êtes plus douée que les mâles, les Mages vous respectent et vous confient des responsabilités. Voilà qui vous a fort bien convenu : le chemin que vous avez emprunté pour vous hisser au sommet est jonché d'os brisés et de fiertés déchues. Maintenant que vous avez réussi, le gamin stupide qui viendra miner votre autorité n'est pas encore né.

Vous faites preuve d'une attitude calme et autoritaire. Aucun Servant ne peut se dire votre ami, mais c'est là le prix qu'il vous faut payer pour continuer à les contrôler. Votre principale satisfaction dans la vie est constituée par les compliments que vous adressez les Mages lorsqu'une mission a été accomplie et que les Servants se sont bien comportés. Vous n'épargnez guère vos hommes, mais ils n'en survivront que plus longtemps pour vous en remercier. Pour le moment, ils ignorent ce qui est bon pour eux, aussi devez-vous leur adresser regards perçants et rictus de mépris. Voilà qui est inhérent à votre travail.

# Cyanella

Âge : 32 ans

Sexe : Féminin

Taille : 0

Confiance : 4

Intelligence -1    Force +2    Présence +1    Dextérité -1  
Perception -2    Énergie +3    Communication +2    Vivacité -1

Compétences de Départ	Score
Langue Maternelle (4)	4
Bagarre (1)	5
Attaque Morning Star (1 main)	4
Parade Écu	3
Commandement	3
Charisme	2
Connaissance des Gens	2
Vigilance	2
Intimidation	2
Boisson	1

## Traits de Caractère

Brave +2  
Loyale +2  
Fiable +2  
Froide +2  
Autoritaire +3

Réputation	Endroit	Score
Tête de mule	Alliance	1

## Équipement

Charge 6 (Force 2)    Encombrement 4

Description Physique :

## Vertu :

Confiance en Soi

## Vice :

But : Prouver que vous êtes meilleure  
que n'importe quel homme

Arme	Initiative	Attaque	Dégâts
Morning Star (1 main)	+2	+5	+14

## Défense

Parade : Écu +7  
Esquive : -5

## Armure

Type : Cotte de mailles complète  
Protection : 14  
Charge : 6

Total d'Encaissement : +17

Total de Fatigue : -1

# Cærwissen

Âge : 17 ans

Sexe : Masculin

Taille : 0

Confiance : 1

Intelligence -1    Force 0    Présence 0    Dextérité +3  
Perception 0    Énergie +1    Communication +1    Vivacité +3

Compétences de Départ	Score
Langue Maternelle (4)	4
Bagarre (1)	5
Attaque Hache d'Armes (2 mains)	2
Arc Court	2
Parade Hache d'Armes	2
Survie en Forêt	2
Vigilance	2
Attention	2
Pistage	2
Escalade	2
Athlétisme	2

## Traits de Caractère

Brave +1  
Loyal +3  
Fiable +2  
Patient +2

Réputation	Endroit	Score
Puissant	Alliance	1

## Équipement

Charge 3 (Force 0)    Encombrement 3

Description Physique :

## Vertu :

Chic : Forêts (+2)

## Vice :

Chagrin Profond :  
Mort de vos Parents

Arme	Initiative	Attaque	Dégâts
Hache d'Armes (2 main)	+4	+7	+9
Arc Court	+5	+2	+8

## Défense

Parade : Hache d'Armes +3  
Esquive : 0

## Armure

Type : Haubert de cuir dur  
Protection : 5  
Charge : 2,5

Total d'Encaissement : +6

Total de Fatigue : -2

# Armiger



Votre devoir est de servir de bouclier aux Mages contre tous les dangers. Vous vous y entendez fort bien, car aucun thaumaturge disposant de votre protection vigilante n'a jamais succombé. A l'origine, vous avez été engagé comme Servant-bouclier personnel du Mage Conchobar. A présent qu'il a quitté l'Alliance pour des contrées inconnues, vous êtes en quelque sorte rentré dans le fond commun. Il semble parfois que tous les magiciens désirent vous emmener avec eux. Et pourquoi pas ? Vous faites sacrément bien votre travail. Vous savez qu'un jour ou l'autre, vous connaîtrez l'échec, mais vous ne survivrez pas à votre honte, car si vous n'accomplissez pas votre mission, ce ne sera pas par manque de courage ou d'énergie, mais parce que vous serez mort.

Il existe cependant un point noir dans votre existence : la période où vous avez attrapé la peste. Vous sentir mourir lentement et douloureusement, réduit à pleurer et à renifler, est la chose la plus horrible qui vous soit jamais arrivé. Même après que les Mages vous ont eu guéri, il vous a été difficile de cesser de songer à la mort. Celle qui surgit du fil d'une épée ou d'un fer de lance vous semble presque désirable, mais le lent pourrissement de la maladie vous inspire une terreur insensée. En outre, vous considérez la vieillesse comme une sorte de maladie et craignez plus que tout de vous éteindre ainsi, vieux et sénile. Mais étant Servant, et Servant-bouclier par-dessus le marché, il est probable que vous rencontrerez la mort sur le champ de bataille — et vous en êtes ravi. Cela ne vous rend que plus efficace. Vos collègues pensent que vous cherchez à vous faire tuer, mais ce n'est pas tout à fait exact. Vous êtes simplement disposé à donner tout ce que vous possédez pour accomplir votre travail.

Contrairement à la plupart des Servants de l'Alliance, vous parlez le latin. Conchobar a pris la peine de vous l'enseigner pour pouvoir vous donner aisément ses ordres, sans avoir besoin de s'exprimer en un langage qui lui était moins familier. Vous jouez donc souvent le rôle d'interprète entre les Mages et les autres Servants ou consors. Voilà qui vous a donné parmi ces derniers une vague réputation de vendu, mais c'est un nom dont ils ne vous affublent qu'en riant et rien de sérieux n'en a jamais découlé. Ils sont un peu jaloux de la considération en laquelle vous tiennent les magiciens. Il n'importe : vous imaginez que vous serez mort avant d'avoir pu vous faire de véritables amis.

# Braèble



Vous avez rejoint l'Alliance il y a quelques années, en compagnie de votre frère cadet Narryn. Tous deux, vous ne vous quittez pratiquement jamais. Étant plus âgé et plus sage que Narryn, il vous faut maîtriser son impétuosité : il se croit capable d'accomplir à peu près n'importe quoi. Parfois, d'ailleurs, il vous arrive de penser qu'il a raison : il est devenu très fort. Mais la plupart du temps, il vous appartient de le tirer des ennuis. Vous aimez énormément votre frère. Il est tout ce qui vous reste. Vous souhaiteriez simplement qu'il vous écoute davantage et qu'il vous témoigne le respect qui vous est dû.

Votre famille s'est retrouvée à la rue lorsque votre village a été brûlé au cours d'une guerre entre barons. Durant les années suivantes, la plupart de vos parents sont morts de faim. Narryn et vous êtes très tôt devenus mercenaires, mais il s'agissait là d'un métier dangereux et ingrat. Bien que vous ayez fait partie de plusieurs armées, vous n'y avez jamais trouvé qu'une solde et une nourriture déplorables. Lorsque le charme de cette vie a commencé à disparaître, vous avez cherché quelque chose de stable. Et quoi de plus stable, pour un mercenaire, que de travailler pour les Mages ? Ils sont étranges, mystérieux, et vivre en leur compagnie est tout sauf ennuyeux. De plus, la solde est bonne et lorsque vous n'êtes pas sur la route, vous êtes sûr de dormir au chaud et au sec.

Vous avez donné aux thaumaturges votre parole de sacrifier votre vie pour sauver la leur. C'est là un serment que vous prenez très au sérieux. Vous ne le briseriez jamais volontairement. En fait, vous avez même beaucoup de mal à mentir, pensez que l'honneur et l'honnêteté sont les seules choses qui vous distinguent des serfs. La plupart du temps, vous parvenez à vous contrôler, mais il arrive que la colère vous emporte, ce qui vous conduit à agir de manière fort peu militaire. Ces points noirs sur votre carrière sont durs à effacer, mais vous travaillez avec ténacité pour les atténuer.



## Braèble

Âge : 25 ans    Sexe : Masculin    Taille : 0    Confiance : 3

Intelligence +1    Force +4    Présence -3    Dextérité +1  
Perception +1    Énergie +4    Communication -3    Vivacité 0

Compétences de Départ	Score
Langue Maternelle (4)	4
Bagarre (1)	3
Épée Bâtarde (1 main)	5
Parade Rondache	4
Équitation	2
Athlétisme	2
Ruse	-3
Boisson	1
Charpenterie	1

Vertu :  
Rude

Vice :  
Sens du devoir

Arme	Initiative	Attaque	Dégâts
Épée Bâtarde (1 main)	+8	+9	+17

Défense  
Parade : Rondache +7  
Esquive : -1

Armure  
Type : Haubert d'écailles  
Protection : 9  
Charge : 4,5

Total d'Encaissement : +13

Total de Fatigue : +3

Traits de Caractère	
Brave	+4
Loyal	+5
Fiable	+3
Coléreux	+1
Calme	+2
Impulsif	+2

Réputation    Endroit    Score

Équipement  
Charge 5 (Force 4)    Encombrement 1

Description Physique :

## Armiger

Âge : 16 ans    Sexe : Masculin    Taille : 0    Confiance : 1

Intelligence 0    Force +1    Présence 0    Dextérité +2  
Perception 0    Énergie +1    Communication 0    Vivacité +2

Compétences de Départ	Score
Langue Maternelle (4)	4
Bagarre (1)	2
Attaque Hache	3
Parade Targe	4
Latin	3
Survie	2

Vertu :  
Constitution Solide

Vice :  
Crainte de la mort et de la maladie

Arme	Initiative	Attaque	Dégâts
Hache	+2	+7	+11

Défense  
Parade : Targe +9  
Esquive : -3

Armure  
Type : Cotte d'anneaux complète  
Protection : 8  
Charge : 4

Total d'Encaissement : +9

Total de Fatigue : -4

Traits de Caractère	
Brave	+3
Loyal	+3
Fiable	+2
Tenace	+2

Réputation    Endroit    Score

Équipement  
Charge 6 (Force 1)    Encombrement 5

Description Physique :

# Lyper Devont



La manière dont vous êtes arrivé à l'Alliance est une longue histoire. Qu'il suffise de dire que le seigneur Belnédrin de Malorne n'a guère goûté les plaisanteries que vous aviez faites à propos de sa femme, surtout quand il s'est aperçu que vous parliez en toute connaissance de cause ! Belnédrin ayant beaucoup d'influence, possédant beaucoup d'amis parmi le clergé et la noblesse, l'Alliance est apparue comme le seul refuge possible pour un homme qui désirait désespérément conserver la tête sur les épaules.

Vous êtes monté en grade grâce à votre habileté à rester en vie. Pourquoi risquer ses os, alors qu'il y a bon nombre d'imbéciles pour le faire pendant que vous festoyez et buvez de la bière ? Rares sont les Servants qui vous apprécient, mais vous n'en avez cure : vous, vous serez encore là l'année prochaine, tandis que leurs chances de survie sont assez minces. En fait, venir à l'Alliance est sans doute la manœuvre désespérée la plus intelligente que vous ayez jamais effectuée. Ici, lorsque l'on sait se débrouiller et éviter les risques, la vie peut être très facile. Vous avez travaillé vos talents de pisteur et de guide de montagne afin que les Mages n'en viennent pas à croire que vous les serviriez plus efficacement en première ligne. Certes, les pisteurs sont généralement envoyés seuls en avant-garde, mais il suffit d'être discret, de se cacher, pour ne pas avoir à combattre. De plus, quand la mort est sur vos talons, vous êtes capable de courir très vite.

En parlant des Mages, vous ne leur faites qu'une confiance limitée. Parfois, ils vous énervent vraiment et vous vous sentez obligé de leur dire leurs quatre vérités. Jusqu'ici, cela ne vous a pas valu d'autre punition que d'être pendu par les pieds pendant une minute ou deux. Vous ne pensez d'ailleurs pas que vos employeurs se priveraient de talents tels que les vôtres, mais il vaut cependant mieux prévenir que guérir : il vous faudra apprendre à contrôler votre langue ; vous répondez beaucoup trop à vos maîtres et cela risque de vous jouer des tours. Toutefois, vous refuserez toujours de vous retenir face aux autres, que ce soit le capitaine des Servants ou ce stupide érudit qui niche dans la bibliothèque. Il est très amusant d'être un petit plaisantin et vous n'y renoncerez pas de sitôt. Les autres Servants risquent de s'en agacer, mais ces couards n'oseraient jamais tenter quoi que ce soit contre vous.

# Narryn



Vous aimez les combats. Non pas ces combats de lâches, avec armes, armures et ainsi de suite. Non : les *vrais* combats, à mains nues. La lutte de deux corps et de deux volontés. Voilà comment Dieu voulait que se battent les hommes. Les épées sont pratiques lorsqu'il s'agit d'affronter des monstres, mais les hommes devraient se battre comme des hommes. S'ils tiennent à utiliser leurs armes, vous n'avez aucun respect pour eux et les abattez sans pitié. Mais une bonne bagarre ! Voilà qui rend ensuite le vin plus savoureux.

On ne peut pas dire que votre frère Braëble approuve votre conduite turbulente. C'est peut-être pour cela qu'il vous a conduit à l'Alliance : pour vous éviter des ennuis. A dire la vérité, la vie n'y est pas si désagréable : il y a des tas de Servants avec qui se bagarrer, et les Mages n'arrêtent pas de partir pour des missions dangereuses. La nourriture et la solde sont bonnes, nettement meilleures que dans les autres emplois de mercenaire que vous avez connus. Vous aimez bien votre frère mais, parfois, son sérieux vous dégoûte. Lorsque vous allez en ville pour boire un coup, briser quelques os et faire la connaissance des filles locales, il lui arrive de s'interposer et de gâcher votre soirée. S'il n'était pas votre aîné, il y a longtemps que vous lui auriez tanné le cuir.

Braëble ne cesse de parler de responsabilité, de fiabilité, mais vous n'avez qu'un seul souci : sauver votre peau. Inexplicablement, toutefois, chaque fois que la situation se complique, vous vous surprenez à vous porter volontaire pour les missions les plus dangereuses. Vous voulez probablement en remonter à Braëble. Étant plus vieux que vous, il a toujours bénéficié des meilleures occasions dans la vie et vous a toujours donné des ordres. Si vous acquériez la réputation d'être le meilleur Servant de l'Alliance, voilà qui lui clouerait le bec. Mais vous n'avez aucune envie de mourir ; la mort est une chose que vous abandonnez volontiers aux autres. La vie est trop amusante pour qu'on la perde.

# Narryn

Âge : 22 ans

Sexe : Masculin

Taille : 0

Confiance : 1

Intelligence 0	Force +2	Présence +2	Dextérité 0
Perception -1	Énergie +2	Communication +1	Vivacité 0

Compétences de Départ	Score
Langue Maternelle (4)	4
Bagarre (1)	6
Épée Bâtarde (1 main)	3
Parade Rondache	2
Charme	1
Ruse	1
Commandement	1

**Vertu :**  
Chic : Bagarre (+2)

**Vice :**  
Sommeil Profond

Arme	Initiative	Attaque	Dégâts
Épée Bâtarde	+7	+8	+14

**Défense**  
Parade : Rondache +5  
Esquive : -3

**Armure**  
Type : Haubert d'écailles  
Protection : 9  
Charge : 4,5

Total d'Encaissement : +11

Total de Fatigue : -1

## Traits de Caractère

Brave	+3
Loyal	+3
Fiable	-1
Impulsif	+2
Lâche	+1

Réputation	Endroit	Score
------------	---------	-------

## Équipement

Charge 5,5 (Force 2) Encombrement 3

Description Physique :

# Lyper

Âge : 32 ans

Sexe : Masculin

Taille : 0

Confiance : 1

Intelligence 0	Force 0	Présence 0	Dextérité +2
Perception +1	Énergie 0	Communication -1	Vivacité +3

Compétences de Départ	Score
Langue Maternelle (4)	4
Bagarre (1)	2
Arc Court	4
Épée Courte	2
Vigilance	3
Attention	3
Escalade	1
Athlétisme	1
Esquive	3
Survie en Forêt	2
Pistage en Forêt	3
Discrétion	2
Connaissance de la Région	2

**Vertu :**  
Vue Perçante

**Vice :**  
Handicap Social :  
Impertinence

Arme	Initiative	Attaque	Dégâts
Arc Court	+8	+5	+8
Épée Courte	+5	+8	+6

**Défense**  
Parade :  
Esquive : +4

**Armure**  
Type : Haubert de cuir dur  
Protection : 3  
Charge : 1,5

Total d'Encaissement : +3

Total de Fatigue : -2

## Traits de Caractère

Brave	+1
Loyal	-1
Fiable	-2
Excessif	+2
Paresseux	-2

Réputation	Endroit	Score
Impertinent	Alliance	2

## Équipement

Charge 2 (Force 0) Encombrement 2

Description Physique :

# Paidric



Soyons net : la principale raison pour laquelle les Mages vous emmènent en expédition est qu'ils désirent se restaurer correctement durant les haltes. Dès votre enfance, vous avez eu le chic pour cuisiner. A présent que vous êtes un peu plus vieux et plus rond, vous faites bon usage de vos talents.

A l'origine, vous deviez hériter de l'auberge de votre père mais, vous étant gravement querellé avec lui, vous avez dû partir sur les routes à l'âge de treize ans. Vous avez cherché ailleurs une place de cuisinier mais votre mauvais caractère vous a fait perdre plus d'un emploi. Dans la plupart des auberges, on considère que verser une louche de soupe sur la tête d'un client ne fait pas partie d'un service de qualité. Un homme accompagné d'un groupe de guerriers endurcis avait assisté à ce fiasco. En riant, il vous a demandé si vous étiez désormais prêt à accepter un emploi à l'endroit où il vivait. N'ayant nulle part où aller, vous avez vite acquiescé. Voilà comment vous vous êtes retrouvé à l'Alliance.

Durant les quelques mois que vous y avez maintenant passés, les Mages se sont montrés tout à fait corrects envers vous, et vous vous êtes également bien entendu avec les autres Servants (votre cuisine doit être réellement meilleure que l'ordinaire auquel ils étaient habitués). De plus, l'un dans l'autre, vos éclats de rage sont assez bien tolérés. Les Servants se contentent de rire de vous et de vous laisser évacuer la vapeur. Ce système fonctionne fort bien — et ils ne volent pas trop de nourriture aux cuisines.

En dehors de vos accès de colère, vous êtes plutôt du genre jovial et chaleureux. En raison de cette étrange dichotomie, il vous faut du temps pour vous faire des amis. Les gens vous apprécient pour vos talents de cuisinier et votre gaieté mais sont rebutés par votre caractère. Parfois, lorsque vous vous sentez particulièrement morose, vous trouvez un véritable soulagement dans le combat. Les Mages n'aiment pas vous voir ainsi risquer votre vie, mais si vous avez besoin de ça, vous en avez besoin. Vous envisagez d'apprendre prochainement à vous servir d'une arbalète.

# Palestina



Vous êtes largement meilleure que les autres guerriers de l'Alliance et vous en êtes fière. Lorsque les Mages partent en mission, ils vous choisissent presque toujours pour les accompagner. Votre hache d'armes constamment à votre côté, vous avez acquis au sein de l'Alliance la réputation d'être le Servant le plus efficace de tous les temps. Le fait que vous soyez une femme n'a jamais semblé déranger qui que ce soit, ce qui est une bonne chose car cela vous mettrait en colère. Dans la vallée, les gens pensent que la place d'une femme est à la maison, auprès de ses enfants. Toute autre attitude est considérée comme étrange et menaçante. C'est la principale raison pour laquelle vous avez rejoint l'Alliance.

Étant relativement grande et très musclée, vous aimez vous tenir à la tête du groupe lorsque vous partez en expédition. Vous ne vivez que pour l'excitation des combats, le parfum entêtant de la victoire et la saveur des compliments que vous adressent les Mages. Vous aimez abattre vos adversaires du premier coup. Souvent, vous les laissez vous frapper les premiers avant de répliquer de toute votre puissance (par un *coup appuyé*). Vous comptabilisez ceux que vous mettez ainsi à genoux d'un seul coup. Pour le moment, vous en êtes à 7.

Vous avez également la réputation d'être presque indestructible. Un jour, vous avez été renversée par trois chevaux au galop — et n'en avez récolté que quelques meurtrissures et un peu de poussière sur vos vêtements. Les cavaliers ont payé chèrement leur manœuvre : vous en avez abattu deux vous-même. Vous savez qu'un jour ou l'autre, la chance tournera et que vous finirez sur le champ de bataille. Mais quelle fin glorieuse !

Lorsqu'il n'est pas occupé à sortir Narryn des ennuis, Braëble est votre compagnon d'armes favori. Quand vous vous battez dos à dos, il n'est rien en ce monde (ni dans aucun autre) que vous ne puissiez affronter. Ah, la manière dont ses muscles jouent sous les rayons du soleil. Quel guerrier ! Qu'il soit maudit, toutefois : il arrive qu'il vous donne l'impression d'être semblable à ces paysannes stupides. Mais il vous suffit de vous concentrer sur le combat pour que tout se passe bien.

# Palestina

Âge : 26 ans

Sexe : Féminin

Taille : 0

Confiance : 1

Intelligence 0      Force +3      Présence +1      Dextérité +1  
Perception -1      Énergie +4      Communication 0      Vivacité 0

Compétences de Départ	Score
Langue Maternelle (4)	4
Bagarre (1)	4
Attaque Hache d'Armes	5
Attaque Épée Courte	3
Parade Épée Courte	3
Athlétisme	2
Boisson	2

**Vertu :**  
Résistante

**Vice :**  
Compulsion :  
se battre

Arme	Initiative	Attaque	Dégâts
Hache d'Armes	+6	+8	+20
Épée Courte	+2	+8	+10

## Défense

**Parade :** Épée Courte +5  
**Esquive :**

## Armure

**Type :** Haubert de mailles  
**Protection :** 12  
**Charge :** 5

**Total d'Encaissement :** +16

**Total de Fatigue :** +1

## Traits de Caractère

Brave +3  
Loyale +3  
Fiable +2  
Impulsive +1

Réputation	Endroit	Score
Résistante	Alliance	3

## Équipement

Charge 6,5 (Force 3)    Encombrement 3

Description Physique :

# Paidric

Âge : 15 ans

Sexe : Masculin

Taille : 0

Confiance : 2

Intelligence -1      Force +3      Présence 0      Dextérité +1  
Perception 0      Énergie +2      Communication 0      Vivacité +1

Compétences de Départ	Score
Langue Maternelle (4)	4
Bagarre (1)	1
Attaque Masse d'Armes (2 mains)	4
Parade Masse d'Armes (2 mains)	3
Cuisine	3
Ruse	-1
Couteau	1
Boisson	2

**Vertu :**

La nourriture est meilleure quand elle est préparée par Paidric

**Vice :**  
Obèse

Arme	Initiative	Attaque	Dégâts
Masse d'Armes (2 mains)	+7	+8	+14

## Défense

**Parade :** Masse d'Armes (2 mains) +5  
**Esquive :** +1

## Armure

**Type :** Cuirasse de cuir dur  
**Protection :** 2  
**Charge :** 1

**Total d'Encaissement :** +4

**Total de Fatigue :** +2

## Traits de Caractère

Brave 0  
Loyal +1  
Fiable 0  
Jovial +2  
Lunatique +2

Réputation	Endroit	Score
Simple	Alliance	2

## Équipement

Charge 1 (Force 3)    Encombrement 0

Description Physique :

# David



Vous avez passé votre enfance sur le port, à regarder entrer les bateaux et à aider les marins chaque fois que vous en aviez l'occasion. Les après-midi, vous alliez nager dans la rivière avec les autres enfants du quartier. Plus grand, vous avez commencé à accompagner les navires qui partaient vers des ports exotiques, certains fort loin. Pour vous rendre utile en cas d'attaque de pirates ou autres pillards, vous avez appris le maniement de l'épée courte et vous êtes entraîné au lancer du couteau.

C'est peut-être le destin qui a amené la magicienne de l'eau vers vous au moment où votre existence de marin commençait à vous ennuyer. Vous l'aviez déjà vue à bord de votre bateau — sur lequel elle voyageait, accompagnée de quelques gardes. Il y avait en elle quelque chose de sauvage, d'indomptable, que vous ne parveniez pas bien à définir. Elle ne se comportait pas comme les femmes que vous connaissiez. Elle était forte, fière et extrêmement belle. Brusquement, la tempête a frappé, menaçant de faire sombrer le navire. Tandis que vous priiez Dieu de sauver votre âme, vous avez vu la passagère prononcer quelques mots et, soudain, le vaisseau s'est retrouvé sur une mer d'huile, alors qu'à environ vingt-cinq mètres de lui, l'ouragan faisait toujours rage. Toute la nuit, la magicienne a contenu la force des éléments, au prix d'un effort épuisant. Enfin, la tempête s'est apaisée. Terrifiés, les membres de l'équipage ont repris leurs manœuvres en conservant toujours un œil sur la « diablesse » qu'ils côtoyaient. Mais vous, vous avez compris ce que vous aviez vu : cette femme était une personne puissante, l'une des antiques déesses de la mer qui avait enfin décidé de remonter à la surface. Lorsqu'elle vous a demandé de l'accompagner chez elle, vous n'avez pas hésité à dire oui.

La vie au sein de l'Alliance ne s'est pas révélée aussi passionnante que vous l'espériez, mais elle est préférable au pain rance des navires. Toutefois, la mer et sa sauvagerie vous manquent, et vous sautez sur toutes les occasions que vous offre l'Alliance d'aller les retrouver. Étant fondamentalement liant, vous vous entendez bien avec les autres Servants. Jusqu'ici, durant les concours de boisson, vous avez toujours réussi à les faire rouler sous la table avant vous, mais certains vous ont donné du fil à retordre. En raison de vos voyages, vous êtes une source d'informations sur la nature et les coutumes des royaumes proches de l'Alliance. Ayant passé la plus grande partie de votre vie en mer, vous n'aimez pas vous trouver enfermé entre quatre murs durant très longtemps. Si, pour une raison quelconque, cela vous arrive, vous devenez irrationnel et ne pouvez plus vraiment être tenu pour responsable de vos actes. Vous détestez profondément grottes et cavernes, et n'aimez guère non plus les montagnes.

# Haniel LeBarre



Bien qu'on vous ait baptisé « Daniel LeBarre », vous n'êtes jamais parvenu à prononcer correctement votre prénom. Tout le monde a fini par vous appeler « Haniel », et c'est sous ce nom que vous êtes connu aujourd'hui.

Vos parents demeuraient près de l'Alliance, si bien que vous n'avez jamais éprouvé la peur respectueuse que ressentent généralement les gens face aux Mages. L'Alliance vous a semblé un bon endroit où gagner votre vie — bonne solde, bonne nourriture, peu de travail. Voilà qui est certainement préférable au désherbage sur un terrain rocailleux. Parmi les villageois au milieu desquels vous avez grandi, vous avez très vite acquis la réputation d'avoir un œil de lynx. Votre excellente vue fait de vous un éclaireur et un garde idéaux, places qui sont les vôtres au sein de l'Alliance. Lorsque vous avez demandé à vous y joindre, votre candidature a été très vite acceptée par les Mages car ils vous avaient déjà remarqué lorsque vous étiez enfant.

Votre naturel calme et discret vous permet d'entendre et de voir des choses qui passeraient inaperçues de la plupart des gens. Généralement, vous avez une attitude directe et dites ce que vous pensez, mais votre laconisme a quelque peu tendance à brouiller vos propos. Vous êtes particulièrement attaché à votre arc court, car il a été sculpté par votre père, qui vous l'a donné lorsque vous avez rejoint l'Alliance. Il ne vous quitte jamais.

Les Mages vous emploient comme pisteur et éclaireur. Les années que vous avez passées dans les forêts alentour, à jouer en compagnie des autres enfants, vous prédisposent à cette position — qui vous convient fort bien, car elle vous permet d'agir en solitaire et vous évite le plus gros des batailles.

## Haniel

Âge : 20 ans

Sexe : Masculin

Taille : -1

Confiance : 2

Intelligence +3	Force +1	Présence +2	Dextérité +1
Perception +4	Énergie 0	Communication +1	Vivacité +1

### Compétences de Départ

	Score
Langue Maternelle (4)	4
Bagarre (1)	1
Pistage	3
Discretion	2
Connaissance de la Région	3
Esquive	2
Arc Court	3
Dague	1
Subterfuge	-2
Conte	1
Vigilance	2
Attention	2

### Traits de Caractère

Brave	+2
Loyal	+1
Fiable	+1
Lâche	+1
Réticent	+2
Impulsif	+1

Réputation	Endroit	Score
Œil perçant	Village	2

### Équipement

Charge 1,5 (Force 1) Encombrement 0

Description Physique : De taille plus petite et de constitution plus fragile que la moyenne, vous possédez un Niveau de Santé et de Fatigue de moins que les autres gens.

## David

Âge : 21 ans

Sexe : Masculin

Taille : 0

Confiance : 1

Intelligence +2	Force +1	Présence 0	Dextérité 0
Perception +2	Énergie 0	Communication 0	Vivacité 0

### Compétences de Départ

	Score
Langue Maternelle (4)	4
Bagarre (1)	3
Attaque Épée Courte	2
Parade Épée Courte	2
Navigation	3
Boisson	3
Conte	2
Escalade	2
Lancer du couteau	1
Vigilance	2
Attention	2

### Traits de Caractère

Brave	+1
Loyal	+1
Fiable	+2
Obsessionnel	+2
Désinvolte	+1

Réputation	Endroit	Score
------------	---------	-------

### Équipement

Charge 3 (Force 1) Encombrement 2

Description Physique :

Vertu :  
Grand Voyageur

Vice :  
Claustrophobie

Vertu :  
Souple

Vice :  
Obsession :  
ne jamais se séparer de son arc

Arme	Initiative	Attaque	Dégâts
Arc Court	+7	+7	+8
Dague	+3	+6	+4

### Défense

Parade :  
Esquive : +4

### Armure

Type : Haubert de cuir  
Protection : 3  
Charge : 1,5

Total d'Encaissement : +4Total de Fatigue : +2

Arme	Initiative	Attaque	Dégâts
Épée courte	+2	+6	+7
Couteau de lancer	-3	0	+2

### Défense

Parade : Épée courte +4  
Esquive : -2

### Armure

Type : Haubert de cuir lourd  
Protection : 5  
Charge : 2,5

Total d'Encaissement : +5Total de Fatigue : -2

# Sicarius



Quoiqu'apprécié, vous êtes assez mal connu des autres Servants. Si on leur demandait de définir votre fonction parmi eux, ils seraient bien en peine de répondre, sans toutefois cesser de répéter que, quelle qu'elle soit, vous la remplissez à merveille.

Vous semblez naïf et innocent à vos compagnons d'armes, mais vous possédez cependant un côté plus sombre, que seuls connaissent quelques Mages : ceux qui, par le passé, vous ont « engagé » pour accomplir un certain nombre de sales besognes. Bien sûr, ce genre de travail vous rapporte gros. Vous tirez une grande fierté du fait que nul ne vous imagine responsable de ces incidents.

Vous tentez de ne pas vous faire remarquer. Si les gens ont par la suite peine à vous décrire, vous avez fait votre travail correctement et on aura bien du mal à vous retrouver. Dans ce but, vous vous attachez à ne vous faire aucune réputation, ni parmi les Mages ni parmi les Servants. Moins les gens en savent sur vous, plus vous vous sentez en sécurité. Afin de protéger votre incognito, vous êtes devenu un maître du déguisement. En fait, on vous voit très rarement en public, voire jamais, tel que vous êtes réellement. Certains Servants, parmi les derniers arrivés, vous prennent même pour plusieurs personnes différentes. Vous ne faites rien pour les détromper. Il vous sied de demeurer mystérieux. En quelques minutes, vous pouvez vous métamorphoser de paysan lourdaud en noble courtisan.

Il n'y a qu'un petit problème. Parfois, quelqu'un vous met en colère au point que vous voyez rouge et qu'il ne demeure plus qu'une seule pensée en vous : trouver le moyen de tuer ce salopard ! Vous cherchez à vous contrôler mais, jusqu'ici, tous ceux qui vous ont fâché ont fini avec la gorge tranchée. Voilà qui peut être gênant lorsque le sujet a encore des renseignements à vous fournir. Dieu merci, les gens ont bien du mal à vous accuser de ces décès. Si quelqu'un découvrait votre rôle, il devrait mourir également...

Vous vous montrez amicaux envers la plupart des résidents de l'Alliance. La confiance qu'ils vous font vous permet généralement de recueillir leurs secrets. Si la situation l'exigeait, vous n'hésiteriez pas à trahir vos « amis ». Les intrigues sont votre pain quotidien. Vous gagnerez votre vie grâce aux querelles opposant les Mages — pour obtenir du *virtus* ou satisfaire la paranoïa d'un thaumaturge vieillissant — jusqu'à ce que le destin mette un terme à votre existence.

# Turbaton



Vous êtes un homme simple, né et élevé dans une ferme. Les Mages sont venus chez vous alors que vous n'étiez encore qu'un enfant et vous ont acheté pour plus d'argent que votre famille n'en aurait gagné en plusieurs années. Les yeux pleins de larmes, vous avez été emmené à l'Alliance. Désormais, vous fauchez les ennemis des thaumaturges à l'aide de votre épée large et vous le faites avec aussi peu de passion que s'il s'agissait d'orge. Bien entendu, vous n'avez encore eu à vous battre qu'une seule fois et n'avez jamais réellement souffert, mais vous êtes sûr de pouvoir supporter la douleur. Du moins, vous l'espérez.

La chose la plus intéressante de votre vie s'est produite au cours de cette mission. Le groupe avait voyagé vers le Sud et rencontré des gens parlant une autre langue. Pour vous, qui ne vous étiez jamais éloigné à plus d'une lieue de chez vous, ce simple concept était difficile à comprendre. Si votre propre langue suffisait à tous les gens que vous connaissiez, pourquoi tout le monde ne l'utilisait-il pas ? L'un des Mages a lancé un sort pour vous aider à admettre cette idée, mais l'enchantement a trop bien fonctionné. Au sein d'une forêt féerique, les plantes et les animaux ont commencé à vous parler en une langue que nul, y compris le thaumaturge, ne comprenait ! En conversant avec ces créatures enchantées, vous avez aidé au succès de la mission. Vous faites désormais l'objet d'une attention constante de la part des Mages. On a même suggéré de faire de vous un apprenti. Dieu vous en préserve ! Dernièrement, vous avez reçu la visite de plusieurs créatures féeriques, mais n'en avez dit mot à personne, de peur qu'on ne vous mette réellement en apprentissage.

Vous êtes loyal jusqu'à la mort envers l'Alliance. Vous n'avez pas d'autre foyer et ne sauriez où aller si les Mages vous chassaient. D'ailleurs, tant que vous obéissez aux ordres et vous occupez de vos affaires, tout se déroule à merveille.

## Turbaton

Âge : 17 ans

Sexe : Masculin

Taille : 0

Confiance : 1

Intelligence 0      Force +3      Présence -1      Dextérité -1  
Perception 0      Énergie +2      Communication -1      Vivacité +1

Compétences de Départ	Score
Langue Maternelle (4)	4
Bagarre (1)	2
Attaque Épée Large	3
Parade Épée Large	3
Escalade	2
Natation	1
Agriculture	2
Connaissance des Gens	2
Boisson	2

### Vertu :

Comprend la Langue des êtres féeriques

### Vice :

Simple d'Esprit

Arme	Initiative	Attaque	Dégâts
Épée Large	+6	+6	+12

### Défense

**Parade :** Épée Large +6  
**Esquive :** 0

### Armure

**Type :** Cotte d'anneaux complète  
**Protection :** 8  
**Charge :** 4

Total d'Encaissement : +10

Total de Fatigue : +1

### Traits de Caractère

Brave +2  
Loyal +4  
Fiable +3  
Lâche +2  
Impulsif +2  
Simple +2

Réputation	Endroit	Score
Sorcier	Alliance	2

### Équipement

Charge 4,5 (Force 3)    Encombrement 1

Description Physique :

## Sicarius

Âge : 15 ans

Sexe : Masculin

Taille : 0

Confiance : 3

Intelligence +2      Force +1      Présence +2      Dextérité +2  
Perception +2      Énergie +1      Communication +3      Vivacité +2

Compétences de Départ	Score
Langue Maternelle (4)	4
Bagarre (1)	1
Empathie	3
Attaque Épée Courte	2
Arc Court	2
Parade Épée Courte	2
Vigilance	2
Feinte	3
Connaissance des Gens	3
Subterfuge	2
Diplomatie	2
Intrigue	2

### Vertu :

Empathie

### Vice :

Colère incontrôlable :  
un tirage de 7+ vous conduit  
à tuer l'objet de votre rage

Arme	Initiative	Attaque	Dégâts
Épée Courte	+5	+8	+7
Arc Court	+6	+4	+8

### Défense

**Parade :** Épée Courte +4  
**Esquive :** +1

### Armure

**Type :** Haubert de cuir  
**Protection :** 3  
**Charge :** 1,5

Total d'Encaissement : +4

Total de Fatigue : 0

### Traits de Caractère

Brave +2  
Loyal -2  
Fiable -1  
Sujets aux sautes d'humeur +2  
Compatissant -3

Réputation	Endroit	Score
------------	---------	-------

### Équipement

Charge 2 (Force 1)    Encombrement 1

Description Physique :