

ARS MAGICA®

L'Alliance brisée de Calebais

par Mark Rein•Hagen et Jonathan Tweet

Une belle histoire à conter,
un grand mystère à résoudre,
un magnifique trésor à découvrir.

DESCARTES



EDITEUR



L'Alliance brisée de Calebaïs



une aventure pour Ars Magica™
par Jonathan Tweet & Mark Rein•Hagen

Crédits, version américaine

Règles d'Ars Magica : Jonathan Tweet et Mark Rein•Hagen

Plan original : Jonathan Tweet et Mark Rein•Hagen

Plan de la deuxième édition : Mark Rein•Hagen

Coordination de la deuxième édition : Lisa Stevens

Corrections : Lisa Stevens et John Brandt

Maquette : Nicole Lindroos

Coordination artistique : Nicole Lindroos, John Nephew et Lisa Stevens

Illustration de couverture : Jeff Menges

Logo de couverture : Richard Thomas

Illustrations intérieures : Eric Hotz, Richard Thomas

Calligraphie : Kurt Cagel

Coordination des coordinateurs et direction des esclaves : John Nephew

Vraiment tous nos remerciements à :

Mark «Ajoutons encore un petit chapitre.» **Rein•Hagen**,
qui a pris le temps d'améliorer la première édition de ce supplément
tout en s'efforçant de terminer ses autres travaux avant la date limite.

Lisa «Je finirai ça avant mon opération.» **Stevens**, qui a retapé tout le manuscrit
et fourni de grands efforts pour que ce produit sorte dans les temps.

John «Je viens dès que j'ai fermé la pizzeria.» **Brandt**, qui a jonglé avec deux jobs à temps partiel
tout en prenant pour cri de guerre : «Le supplément doit sortir à la date prévue !».

Nicole «Envoyez-moi un billet d'avion. (Soupir.) J'arrive.» **Lindroos**, qui a arrêté le carnage
et réussi à en tirer un excellent produit en lui sacrifiant sa vie affective (Désolé, Moose.).

Dan «L'imprimante laser sera là vendredi.» **Fox**, qui a fait son possible
pour que nous restions dans les temps en nous trouvant le matériel dont nous avons besoin.

Bruce «Avez-vous prévu quelque chose pour lancer le produit ?» **Tarnopolski**,
qui s'est efforcé d'apaiser nos distributeurs tout en les intéressant à ce supplément.

Mike «Franchement, je ne suis pas un artiste.» **Weaver**,
qui s'est chargé d'aller à la banque, à la poste et à la fin des temps.

Richard «Je vous fais ça pour hier.» **Thomas**, qui a passé des nuits entières à travailler.

Stewart «le glacier» **Wieck**, qui nous a donné des raisons d'essayer de gagner ces 2 points supplémentaires.

Je voudrais remercier le Dr Dave's Rock'n Roll Wound World, qui m'a encouragée durant ces deux dernières années
et m'a donné les conseils et les possibilités d'aménagement horaire dont j'avais besoin
pour faire de Lion Rampant l'œuvre de ma vie. Vous me manquez tous.

Lisa

Copyright © 1994 Wizards of the Coast.

Tous droits réservés. Toute reproduction sans la permission écrite de l'éditeur est strictement interdite,
à part pour de courts extraits repris aux fins de critiques. **Ars Magica**, **Mythic Europe**, **Saga Pack**, **The Order of Hermes**,
The Broken Covenant of Calebais et **The Stormrider** sont des marques déposées de Wizards of the Coast.

The Grand Poo-Bah of Wigwampumpkin est une marque déposée de John Nephew.

Lupus Mortus et **the Golden Ship** sont des marques déposées de Lisa Stevens.

Crédits, version française

Éditée par : Jeux Descartes

1 rue du colonel Pierre Avia

75503 PARIS Cedex 15

Traduction : Michèle Charrier

Directeur de collection : Henri Balczesak

Relecture et correction : Jean-Jacques Bobineau, Dominique Balczesak

Réalisation, maquette : Guillaume Rohmer et In Édit

Édition et dépôt légal Mai 1994. Imprimé au Portugal par SIG 2685 Camarate

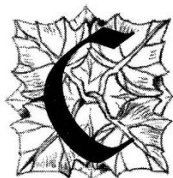
ISBN : 2-7408-0081-9

Table des matières

0 ♦ Introduction.....	4	Les élémentaux	39
Comment utiliser ce supplément.....	4	Les fossoyeurs.....	40
Procédés de jeu : le «second»	6	Sanctum de Mormool.....	40
L'arrivée de la Toque Rouge	6	Mormool, de la Maison Merinita	41
Ce que les Mages savent de Calebaïs	7	Sanctum d'Ierimyr	42
La lettre de Krenval.....	8	Ierimyr, maîtresse des rhools.....	42
L'histoire de Calebaïs	9	Hukla, rhoool.....	43
1 ♦ Le chevalier errant.....	11	Niveau 7.....	43
Le campement de Montpalier.....	11	Niveau 8.....	44
Ce que Montpalier peut apprendre aux personnages.....	12	Pitsdim, maître du feu.....	44
Gilbert de Montpalier, chevalier.....	12	Bibliothèque	45
Luc Trémouise, conseiller	13	Niveau 9.....	45
Paul Guevarre, écuyer.....	14	Sanctum de Ventus Gorges.....	45
Les hommes de Montpalier	14	Niveaux inondés	46
2 ♦ Le Voile aux Énigmes	15	Althane, assistante de Ventus.....	46
Entrer sous le Voile.....	15	4 ♦ Les salles du trésor	47
Les guides	15-18	Tunnel	47
La magie sous le Voile	19	Les trois cavernes.....	48
3 ♦ Les ruines de Calebaïs	20	Granordon, de la Maison Ex Miscellanea	49
Ce que les personnages devraient savoir	20	Krenval, de la Maison Tyalus.....	49
Liste des habitants.....	21	Uderzo, de la Maison Tremere	50
Les rhools	22-23	Caverne des coffres	50
Niveau 1	25	Caverne aux cadavres	51
Règles relatives aux fantômes.....	26-27	Caverne de la cloche	53
Niveau 2.....	28	La Cloche d'Ibyn	53
Paulo, Servant.....	29	Déplacer la cloche.....	54
Joséphine, Compagne.....	29	5 ♦ Le couvent de sainte Douceline.....	56
Niveau 3	30	Préparation.....	56
Hofot, rhoool	30	Les hauts lieux du couvent.....	57
David de Simille, capitaine des Servants	31	La vie de tous les jours.....	57
Niveau 4	31	Première rencontre	58
Gémaric, fils de Joséphine	32	Autres personnalités du couvent.....	58
Igack, draco du feu.....	32	Sœur Harrien, la prieure	59
Niveau 5.....	33	Sœur Maria Alemare Viscoury, une mystique	59
Ferdina, autocrate.....	33	Sœur Maria Palona de Lombus	60
Plans 1, 2, 3.....	34	Sœur Malores, la muette.....	61
Plans 4, 5.....	35	Sœur Marie Nadaline Delory, la cuisinière.....	61
Plans 6, 7.....	36	Les «tests».....	62
Plans 8, 9.....	37	Utilisation avec d'autres jeux de rôle.....	63
Niveau 6.....	38	La lettre de sœur Laurine	65-66-67
Sanctum de Drininkeana	38	Appendice.....	70



Introduction



ette histoire est repose sur un mystère. Elle est tragique, pathétique et, au début du moins, elle laisse les joueurs face à de nombreux points d'interrogation. Il leur faudra trouver les réponses à ces questions — résoudre le mystère, en somme.

Il y a de cela cinquante ans, l'Alliance de Calebaïs a été détruite, et depuis, nul n'a découvert comment ni pourquoi. Aujourd'hui, enfin, des Mages vont explorer ce qui reste de cette splendeur et dévoiler ce qui a pu venir à bout d'une communauté si puissante et si bien défendue ; *pourquoi* et *comment* elle a succombé — quelle force terrifiante a causé sa chute, et ce qu'elle est devenue.

Répondre à ces deux questions est l'intérêt principal de l'histoire que vous allez conter.

Ce n'est cependant pas l'unique raison pour laquelle nous avons écrit ce supplément. Nous avons aussi voulu nous — et vous — prouver quelque chose. Cette histoire se déroule essentiellement dans un antique réseau souterrain de salles humides et obscures, empestant le moisi, où le mystère et l'aventure se rencontrent à chaque pas. Peut-être êtes-vous fatigué de ces « donjons », des rencontres dénuées de sens qu'on y fait, de leur manque de réalisme, du perpétuel rabâchage des mêmes vieilles idées ; celui-ci est différent : il est bien conçu. Nous avons décidé de retourner aux racines du *roleplaying*, de recréer les premiers « donjons » que nous avons explorés, de ressusciter le romanesque de ces débuts et de tout mettre en œuvre pour cela — réalisme, aventure et imagination. Nous espérons avoir réussi.

Si vous n'avez pas l'intention de conter cette histoire, refermez ce livret en arrivant à la fin de ce paragraphe et donnez-le à la personne qui compte le faire ; vous tirerez ainsi beaucoup plus de plaisir du jeu.

Comment utiliser ce supplément

Vous trouverez tout au long de ce livret des notes explicatives se rapportant à cette aventure d'**Ars Magica™**. Contrairement à celles figurant dans la plupart des suppléments du commerce, où les personnages passent de pièce en pièce, de section en section, sans que rien ne relie entre eux ces divers éléments, elles présentent un cadre évolutif qui interagira avec ses visiteurs. Il nous est donc impossible de décrire toutes les possibilités réservées aux personnages non joueurs. Nous vous fournissons des suggestions, mais le déroulement de l'histoire dépendra de votre imagination et de celle des joueurs.

C'est pourquoi il vous faudra bien connaître les lieux, ce qui vous permettra d'improviser librement. L'**Alliance Brisée de Calebaïs** vous donnera donc un peu plus de travail que la plupart des autres aventures, mais vous obtiendrez au bout

du compte une histoire qui correspondra parfaitement à vos goûts et à ceux de votre Troupe.

A plusieurs endroits du texte, nous vous proposons diverses alternatives, pour que vous puissiez faire évoluer les rencontres selon vos désirs. Réfléchissez à ces options, ainsi qu'à celles qui vous viendront, avant de conter cette histoire. Et si, au cours du jeu, un personnage rend par sa conduite l'une d'elles particulièrement appropriée, n'hésitez pas à la choisir, même si vous aviez au départ autre chose en tête. Vous devez obtenir au bout du compte une histoire aussi excitante que réaliste, satisfaisante pour tout le monde et qui ait un sens. Ne vous laissez pas entraver par nos opinions préconçues — ou les vôtres.

Étant donnée la nature du mystère qui est au centre de ce récit, les personnages finiront sans doute par s'inquiéter du devenir de leur propre communauté : si une Alliance peut tomber, il en est de même pour toutes les autres. Et ce qui a détruit Calebaïs s'y dissimule peut-être encore, attendant le moment propice pour attaquer une autre proie. La peur que cette idée ne manquera pas de susciter peut devenir un des moteurs des participants et donner lieu à de grands moments de *roleplaying*. Si les personnages (et les joueurs) tiennent vraiment à leur Alliance, ils prendront cette aventure très au sérieux.

Ne vous imaginez pas que vous viendrez à bout de ce supplément en une unique séance de jeu. L'expérience nous a prouvé que, simplement pour explorer l'Alliance détruite, il en fallait au minimum trois, et que cela pouvait aller jusqu'à six, voire plus. En outre, le dernier chapitre de ce livret, quoiqu'intimement lié au reste de l'histoire, risque d'occuper les personnages un certain temps une fois qu'ils auront quitté Calebaïs. Il ne demandera cependant qu'une séance de jeu et vous donnera un aperçu de la société médiévale — puisque, contrairement au reste de l'action, il se déroule dans le monde vulgaire. Cette touche finale montrera aux joueurs que les trésors qu'ils paient de leur sueur et de leur sang au cours de leurs aventures ne valent rien, absolument rien, s'ils s'avèrent incapables de s'adapter au monde extérieur — au monde réel. La Cloche d'Ibyn ne leur sera d'aucune aide sans la clé de l'énigme qu'elle représente, clé qui se trouve au couvent de sainte Douceline.

Lieu et époque

Cette histoire survient durant la deuxième moitié du douzième siècle, dans le Sud de la France, à proximité des Pyrénées, à deux jours de marche au sud-ouest de Toulouse et près de la frontière espagnole. Toutefois, si votre campagne a pour cadre une autre région ou une époque différente, il vous sera facile d'y adapter ce récit. Il se déroulera de toute manière à la lisière du monde civilisé, puisque c'est là que les Mages et



les êtres féeriques aiment à vivre, mais pas trop loin de divers villages et hameaux, car les nonnes du couvent de sainte Douceline ne pourraient subvenir à leurs besoins sans l'aide des paysans. Toutes les créatures rencontrées parlent la langue d'Oc, ou du moins le langage le plus communément employé dans la région : Servants et Compagnons s'amuseront bien davantage s'ils peuvent, eux aussi, discuter avec les PNJ. Plusieurs des habitants de Calebaïs usent en outre du latin.

Le couvent se trouve sur la Dalinnae. En aval se dresse le château du baron de Valiel, qui domine la ville de Valiel. La bourgade et le monastère sont entourés de petits villages paysans, disséminés sur des collines onduleuses couvertes de vigne et dans des vallées tapissées de blé ou de cultures maraîchères. En face du couvent, de l'autre côté de la rivière, s'étend une forêt féerique qui, trois lieues en amont, entoure la Colline des Deux Rocs, sous laquelle attend Calebaïs

Résumé de l'intrigue

L'aventure résumée ici n'est qu'une des versions de cette histoire auxquelles vous et vos joueurs pouvez aboutir. Ces quelques notes forment en outre un bref récapitulatif des informations contenues dans ce supplément.

Une Toque Rouge (voir *Ars Magica* pages 48 et 307) — un des messagers de l'Ordre d'Hermès — remet au conseil de l'Alliance des personnages un étrange document. Cette vieille missive qui tombe en lambeaux parle de la destruction de Calebaïs et d'une grosse cloche dotée de grands pouvoirs magiques toujours dissimulée, dit-elle, dans les profondeurs des souterrains de l'Alliance (voir la lettre de Krenval, page 8). Frêne, la Toque Rouge, s'est vu remettre ce document par une des religieuses d'un couvent situé dans le Sud de la France, sœur Laurine, mais les personnages ne l'apprendront que bien plus tard.

Le conseil des Mages décide de former une expédition qui part immédiatement à la recherche de la Colline des Deux Rocs. Lorsque ses envoyés y parviennent, ils rencontrent un chevalier errant, venu là pour tuer le dragon réputé hanter le lieu mais qui s'avère amical s'ils lui donnent quelque indice pour l'aider à résoudre le mystère attaché au Voile aux Énigmes.

Ils pénètrent dans la forêt magique couvrant la colline et y voient plusieurs créatures mystérieuses, qui leur posent diverses questions, avant qu'ils résolvent cette difficile énigme.

Puis ils s'introduisent dans les souterrains composant l'Alliance de Calebaïs, laquelle est centrée sur un puits d'où partent plusieurs tunnels. Les visiteurs y trouvent nombre de fantômes et les rhools, des êtres intelligents ressemblant à des furets. Il leur faut venir à bout des uns et des autres, par la force ou la persuasion, pour explorer les laboratoires de magie qui n'ont pas été inondés. Enfin, ils découvrent l'entrée des salles aux trésors magiques de l'Alliance. Mais ce n'est qu'après avoir évité ou désarmé de nombreux pièges, magiques ou non, et s'être trouvés face aux fantômes de trois Mages qui continuent la querelle ayant mené cinquante ans plus tôt à la destruction de Calebaïs, qu'ils peuvent prendre la cloche magique et autres merveilles.

Quand ils ramènent cette cloche chez eux, ils s'aperçoivent qu'il leur manque la clé permettant de déchiffrer les runes gravées sur l'objet, si bien qu'il leur est impossible d'en connaître et d'en utiliser les pouvoirs. Ils font donc appel à Frêne, lequel leur apprend que la mystérieuse Laurine, qui lui a confié la missive du début, est une des religieuses du couvent de sainte Douceline, anciennement Compagne à Calebaïs.

L'atmosphère de l'histoire change du tout au tout lorsque les Mages partent pour le monastère, où ils découvrent que sœur Laurine est morte. Il leur faut prouver leurs mérites aux nonnes pour obtenir d'elles la lettre que la vieille femme a écrite juste avant de s'éteindre et qui leur permettra d'accéder aux pouvoirs de la Cloche d'Ibyn.

Thème

Cette histoire a pour thème le commandement. Tout comme dans un roman, cette idée centrale y sert de lien entre les divers éléments de l'intrigue, les lieux et les personnages. C'est elle le véritable pivot de l'aventure ; c'est d'elle que les joueurs doivent tirer une leçon. L'autorité qu'exerce la mère prieure et la destruction de Calebaïs sont liées ; en les présentant ensemble, vous suscitez des réactions beaucoup plus vives que si vous les montriez séparément. Avoir de bons chefs, qui tiennent compte des idées et des sentiments de leurs subordonnés, est essentiel pour la survie d'un groupe, quel qu'il soit. Ainsi, dans le cas présent, si les Mages méprisent et maltraitent les Servants, débrouillez-vous pour montrer aux joueurs qu'un commandement aussi mauvais se traduit finalement par des défaites humiliantes.

Vous obtiendrez un impact encore plus important sur la Troupe si, au cours du jeu, vous commentez et mettez subtilement en lumière le sujet, en lançant par exemple quelques remarques d'un air dégagé ou en posant négligemment une ou deux questions : « Alors, à votre avis, pourquoi cette Alliance s'est-elle ainsi détruite ? », « Je me demande si les religieuses se montrent aussi obéissantes parce qu'elles aiment beaucoup la mère supérieure... », « Ma foi, je ne devrais sans doute pas le dire, mais les hommes du chevalier lui sont totalement





loyaux. C'est leur seigneur, voyez-vous.», «Eh bien, savez-vous qui est le chef des rhoods ?», «Ces nonnes sont vraiment beaucoup plus soumises que les gens de votre Alliance.», etc.

Il vous est aussi possible de conter d'une manière plus directive quand les personnages rencontrent quelqu'un disposant d'une grande autorité, et d'attirer régulièrement l'attention des joueurs sur la manière dont le commandement est exercé au sein de leur propre groupe. L'anarchie y règne-t-elle (comme dans la plupart des équipes), ou l'un des magiciens ou Compagnons est-il un chef puissant ? Les thaumaturges dirigent-ils leurs subordonnés avec efficacité ou sont-ils incapables de donner des ordres d'une manière dynamique ? Si les choses vont trop loin, les Servants pourraient se révolter contre eux ou du moins refuser d'aller plus loin. Mais peut-être les joueurs hésiteront-ils à en arriver à de telles extrémités ; encouragez-les à incarner leurs personnages de manière réaliste ! N'oubliez pas que ce supplément est «bien conçu», et préférez le difficile et le sinistre à l'incohérence.

En résumé, votre *but principal* doit être d'explorer ce thème. L'histoire entière n'en sera que plus intéressante pour tout le monde, et le jeu s'en trouvera enrichi d'une dimension nouvelle, qui l'apparentera davantage au récit d'un conteur traditionnel (avec tout ce qu'il comporte d'artistique, de créatif et de profond) qu'à la laborieuse et futile exploration d'un simple souterrain.

PROCÉDÉS DE JEU : LE «SECOND»

Vous pouvez choisir de conter cette histoire avec l'aide d'un «second», qui incarnera certains des êtres rencontrés. En plusieurs occasions, en effet, le jeu se trouvera considérablement amélioré si deux personnes interagissent à travers des personnages secondaires différents : ceux-ci seront alors bien perçus comme des individualités distinctes et non comme des variations d'une même voix. Et lorsque la Troupe sera confrontée à une unique créature, votre second, ayant le temps de se mettre dans sa peau, sera probablement plus apte que vous à bien la jouer. De plus, si un des figurants décide de se joindre aux personnages, pour un moment ou définitivement, ne pas l'incarner vous-même vous permettra de continuer à accorder toute votre attention à l'évolution de l'histoire.

Être le second est une véritable gageure, mais n'hésitez pas à adopter ce procédé. La personne que vous choisirez pour vous épauler devra, elle aussi, bien connaître l'histoire, ce qui lui évitera de commettre des erreurs grossières en interprétant les créatures de rencontre.

Si vous ne disposez pas d'un second, il vous est possible de confier certaines de ces créatures aux joueurs les plus expérimentés, voire à ceux qui incarnent des Servants lorsque ceux-ci n'interviennent pas activement dans le jeu. C'est une excellente manière de plonger les joueurs au cœur de l'action et de rendre le *roleplaying* plus dynamique pour tout le monde. Nous vous suggérons cette option dans diverses sections de ce supplément.

Quand vous attribuez des rôles supplémentaires à votre second et/ou d'autres aides, veillez à confier à chacun les personnages qui conviennent le mieux à son style de jeu et ses goûts. Si par exemple l'un de vos «subordonnés» interprète particulièrement bien les Compagnons pontifiants, faites-lui incarner des individus de ce type. Quant aux fantômes de l'Alliance, n'essayez pas de les jouer tous avec la

même précision ; choisissez-en quelques-uns qui vous plaisent plus particulièrement, vous serez ainsi à même de leur donner davantage de relief.

Équilibrer les forces en présence

Il nous est impossible à nous, les concepteurs, d'adapter cette histoire à la force de votre Troupe, car nous ignorons combien de personnages s'y lanceront, quels seront leurs pouvoirs ou le sens stratégique de leurs joueurs. Mais vous disposez d'une marge confortable dans laquelle situer à votre guise la puissance et l'agressivité de vos créatures. Usez de cette liberté de choix pour faire de l'aventure un défi, certes difficile à relever, mais pas une gageure impossible à tenir. Ainsi, lors des batailles, vous ajusterez le nombre, voire les caractéristiques, des adversaires en fonction de la force des personnages. Quand vous hésitez, favorisez plutôt ces derniers : même si cela leur donne l'avantage d'une manière générale, il y aura bien un ou deux morts parmi eux, lorsque des tirages importants se solderont par un Désastre.

Peut-être ne voudront-ils tout d'abord effectuer qu'une mission de reconnaissance, juste pour voir ce qu'il y a dans les ruines, puis utiliser les renseignements obtenus afin de revenir plus tard avec l'équipement et les spécialistes appropriés, allant jusqu'à inventer des sorts tout spécialement conçus pour affecter les fantômes ou les rhoods. Dans ce cas, il vous est loisible d'augmenter la puissance des habitants de Calebaïs, puisque les visiteurs n'y reviendront qu'au moment où ils se sentiront assez forts pour les affronter.

Violence

«L'Alliance brisée de Calebaïs» recèle plusieurs rencontres qu'il est possible de résoudre par la violence, mais si le Conteur se montre coopératif et que les joueurs gardent la tête froide, le sang coulera peu — voire pas du tout. Il dépend en partie de vous qu'une rencontre donnée consiste seulement en une conversation ou se termine par un combat. Les rhoods, par exemple, peuvent considérer dès l'abord les arrivants avec curiosité ou leur être hostiles sans raison particulière ; à vous d'en décider. La plupart des Troupe aiment les histoires épicées d'un peu de violence, mais il n'est absolument pas nécessaire d'y recourir, et en aucun cas, nous ne vous y obligerons.

Dans cette aventure, les personnages entreront en relation avec des religieuses et d'autres créatures qui ne combattront sous aucun prétexte. Si votre Troupe risque de profiter de leur faiblesse pour faire couler un bain de sang, vous êtes en droit de modifier certaines parties de l'histoire afin de leur donner une protection physique ou spirituelle. A moins que vous ne refusiez tout simplement de continuer à jouer avec des brutes.

L'arrivée de la Toque Rouge

La manière dont se déroule l'arrivée du messenger à l'Alliance est laissée à votre entière discrétion. Nous vous suggérons cependant que Frêne attende, pour se défaire de la lettre, la réunion du conseil tout spécialement organisée, à la



suite de quoi l'un des Mages de la communauté donnera lecture de la missive. Tous les membres de l'Alliance débattront alors pour savoir ce qu'il convient de faire et décideront s'ils veulent envoyer quelqu'un enquêter ; le cas échéant, ils désigneront les personnes chargées de cette mission.

Frêne leur explique que le document lui a été remis par une femme âgée, Laurine. Si son entourage venait à apprendre qu'elle a recueilli cette lettre d'un « sorcier », elle se trouverait dans une situation difficile, aussi la Toque Rouge lui a-t-elle promis de ne dévoiler ni son identité complète, ni le lieu de sa retraite — il s'agit de sœur Laurine, du couvent de sainte Douceline, qui aura un rôle à jouer à la fin de l'histoire. Elle a en outre dit à Frêne que Calebaïs se trouvait au sein d'une forêt enchantée ; l'Alliance a été creusée dans une colline surmontée de deux rochers. Le messenger propose donc aux personnages de les conduire à proximité. Il n'a pas quant à lui lu la lettre, mais la vieille femme lui a appris que la missive émanait en fait d'un Mage, **Krenval, de la Maison Tyalus** (il s'agit d'une information vitale, qu'il faut absolument donner aux joueurs).

S'il s'agit là de votre première aventure d'**Ars Magica**, peut-être serez-vous tenté de résumer cette introduction et d'ouvrir l'histoire au moment où les personnages approchent de la Colline des Deux Rocs. Il est pourtant préférable que la première scène se déroule dans la salle du conseil, afin que tous les Mages soient joués en une occasion au moins et que vous puissiez mettre en évidence (voire aggraver) les problèmes de commandement qu'on affronte à l'Alliance.

Frêne ne remet la lettre aux personnages que lors de la réunion du conseil, bien qu'il accepte de la laisser lire auparavant au chef de l'Alliance (s'il y en a un). Il s'attend à ce que les Mages le récompensent de la peine qu'il s'est donnée pour leur apporter la missive, et leur conduite envers lui a son importance, puisque lui seul pourra plus tard leur révéler qui lui a confié le document et où demeure cette personne. Il fera de plus un très bon figurant dans la suite de votre Saga.

La lettre, toute déchirée et tachée par endroits, reste cependant lisible. Elle est enfermée dans un étui à parchemin en cuir, orné de l'emblème (en

argent) de Calebaïs — une couronne brisée, entourée de trois flammes et enfermée dans un cercle. La calligraphie en est mauvaise, et un jet de Perception de 6+ permet de s'apercevoir que la missive a été écrite en grande hâte (voir page suivante).

Ce que les Mages savent de Calebaïs

Lors de la destruction d'une Alliance, les Mages de la région s'intéressent fort à l'événement (comme bien vous pensez !), aussi les personnages ont-ils probablement déjà entendu parler de Calebaïs. Ils disposent à son sujet de certaines des informations rassemblées ci-dessous, que vous les choisissiez ou que la sélection se fasse grâce à un jet d'Histoire de l'Ordre d'Hermès : dans ce dernier cas, les joueurs connaissent tous les renseignements auxquels sont associés des facteurs de difficulté inférieurs ou égaux au résultat (ajusté) de leur tirage. Vous devriez cependant imposer un modificateur à ces facteurs de difficulté si l'Alliance des personnages est très éloignée de Calebaïs (+1 à +5), ou s'ils disposent d'une bibliothèque classique particulièrement fournie, comprenant en particulier des documents relatifs à l'Ordre d'Hermès et à son histoire (-1 à -8). Un jet au résultat très élevé ne se traduit pas nécessairement par des informations plus précises mais plus nombreuses (ce qui permet éventuellement les recoupements).

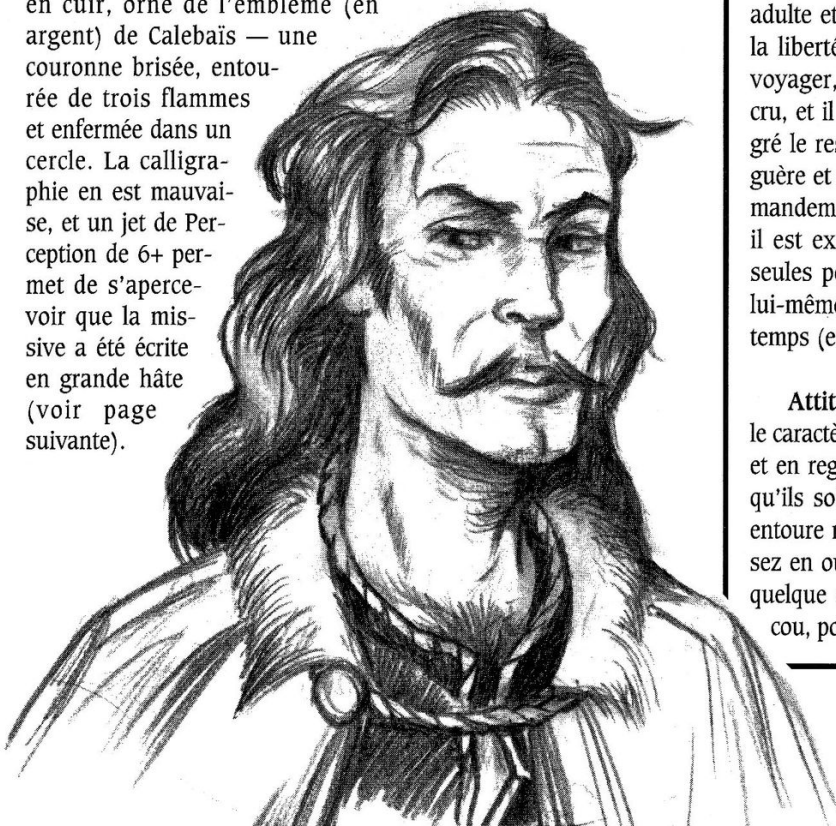
4+ • Les Mages de Calebaïs étaient réputés pour leur isolement et le peu d'attention qu'ils prêtaient aux événements extérieurs. L'extravagante beauté de leur Alliance était quant à elle légendaire : des tapisseries de grande valeur en ornaient

Frêne de la Branche Cassée, Toque Rouge

Description : Il est grand et très mince, au point d'en être décharné, mais aussi solide et vigoureux. Son nez très court forme un curieux contraste avec son long visage en lame de couteau.

Il est devenu Toque Rouge dès son entrée dans l'âge adulte et chérit la vie aventureuse, les responsabilités et la liberté que lui vaut sa position. S'il ne pouvait plus voyager, il dépérirait rapidement. Son nom est de son cru, et il n'aime pas qu'on le questionne à ce sujet. Malgré le respect qu'il témoigne aux Mages, il ne les estime guère et n'a pas bonne opinion de leurs facultés de commandement. Mais, pour des raisons qui lui sont propres, il est extrêmement loyal envers l'Ordre d'Hermès. Les seules personnes en qui il ait jamais eu confiance sont lui-même et le frère qu'il a perdu voici de cela bien longtemps (et qui était un Mage).

Attitude : Mettez l'accent sur la fierté, l'inflexibilité et le caractère indépendant de Frêne en vous tenant très droit et en regardant bien en face ceux qui vous parlent, quels qu'ils soient. Que votre manière d'examiner ce qui vous entoure révèle combien il est circonspect et méfiant. Laissez en outre filtrer votre dégoût quand les magiciens font quelque chose de particulièrement stupide, et allongez le cou, pour rappeler combien le messenger est maigre.



Mes amis. J'ai une triste nouvelle à vous annoncer. Calebaïs n'est plus. Il a été détruit. Prêtez-moi toute votre attention si vous voulez échapper au destin qui a été le nôtre : quelque terrible que soit le démon qui nous assaille, nous pouvons lui échapper. J'espère que vous tirerez les meilleures leçons des erreurs que nous avons commises face au mal qui rôdait dans nos souterrains. Ne négligez pas ces avertissements, ils vous parviennent de mon tombeau.

Le grand sortilège de Mormool a été le prélude à notre chute. Il était censé apporter la paix à Calebaïs, mais il nous a finalement détruits. Car, bien qu'il n'ait pas de réels pouvoirs destructeurs, les démons ont pu grâce à lui s'infiltrer parmi nous. Et lorsqu'il a permis que soit bafoué le Code Hermétique, notre fin est devenue inévitable.

Je vous le dis, amis, prenez garde à la cupidité qui vous ronge l'âme. Ne croyez pourtant pas qu'elle soit vôtre — c'est celle du Seigneur des Ténèbres. Il vous faut être forts, travailler de concert par l'esprit aussi bien que par le corps, partager les mêmes rêves et espoirs — ou vous serez la proie des flammes infernales.

Si vous pensez en être capables, venez chercher la Cloche d'Ibyn. Du jour où elle a été fondue, elle a servi Calebaïs, bien qu'elle n'ait pas détecté le démon qui est entré dans nos cœurs. Puisse-t-elle vous protéger mieux qu'elle ne l'a fait pour nous.

Pour percer le Voile aux Énigmes, vous devrez trouver la dryade qui vit sur la Colline des Deux Rocs. Et pour la trouver, vous devrez suivre dans l'ordre adéquat les Douze Guides. Il vous faudra ensuite lui donner la réponse à l'énigme qu'ils posent. Le voleur en livrée rouge vient le premier, suivi de la créature qui court dans les airs, puis de celle qui rampe sur la terre, de celle qui



les murailles, et l'or comme l'argent scintillaient sur ses nombreuses colonnes et statues.

6+ • La magie Intellego s'est avérée impuissante à sonder les ruines de Calebaïs. Un sortilège ou une malédiction quelconque empêche tout examen magique.

8+ • Calebaïs était protégé par un voile d'illusions qu'avait créé Mormool (le Voile aux Énigmes), un de ses plus puissants thaumaturges. Cet enchantement subsiste toujours, empêchant d'éventuels intrus d'envahir les lieux.

10+ • L'Alliance était en outre protégée par la Cloche d'Ibyn, un puissant objet magique qui est à présent entré dans la légende. Les Mages de Calebaïs se vantaient de l'invulnérabilité que, disaient-ils, il leur conférait.

12+ • Quand Calebaïs tomba, voici cinquante ans, un groupe de trois thaumaturges, dont Ornath, fut chargé d'explorer les ruines. Il en arriva à la conclusion que la communauté avait été victime d'une terrible malédiction, mais certains magiciens pensent qu'il s'agit là d'un mensonge.

14+ • La Cloche d'Ibyn avait de tels pouvoirs que nulle attaque ou intrusion ne pouvait prendre les Mages par surprise. Plusieurs des membres de l'Alliance portaient des diadèmes magiques en or qui, liés de quelque façon à la cloche, les avertissaient de toute arrivée sur leur territoire et leur conféraient des capacités particulières.

16+ • Calebaïs avait été fondé après une longue guerre contre un noble local et la défaite de ce dernier, d'où son emblème (la couronne brisée). Nombre de Mages estimaient que ce symbole traduisait une extrême arrogance — et était donc parfaitement approprié. Les habitants de Calebaïs n'avaient pas seulement de mauvaises relations avec les Alliances voisines, ils étaient aussi toujours en conflit les uns avec les autres.

18+ • Le Mage Ornath avait quitté Calebaïs une année avant sa chute pour devenir membre de l'Alliance de Doïsseteppe (dans des circonstances troubles). Il fut nommé par le Tribunal du Languedoc chef de l'expédition chargée d'enquêter sur la chute de Calebaïs ; or ce Tribunal était dominé et manipulé par Doïsseteppe. C'est cette communauté qui est responsable de la destruction de Calebaïs et qui détient à présent la Cloche d'Ibyn. Ses membres posèrent dans les ruines toutes sortes de pièges afin d'empêcher quiconque de les explorer.

20+ • Ornath avait quitté Calebaïs parce qu'il ne s'entendait pas avec un autre de ses membres, Krenval, et bien qu'admis à Doïsseteppe, il n'y atteignit jamais un rang supérieur (pas même Flamen). D'aucuns pensent qu'il fut pour beaucoup dans la chute de son ancienne Alliance, à cause du conflit qui l'avait opposé à Krenval et des dissensions internes qu'il avait suscitées.

Une fois que les Mages ont décidé de ce qu'ils vont faire, il vous faut diriger leur voyage jusqu'à la Colline des Deux Rocs. Le trajet peut leur demander deux jours comme deux mois, suivant la localisation de leur Alliance et celle de Calebaïs. Si

vous manquez de temps ou qu'il s'agit là de votre première histoire d'*Ars Magica*, peut-être résumerez-vous le voyage en une phrase ou deux. Dans le cas contraire, rappelez-vous que les campagnes agricoles et les grandes routes n'abritent guère de monstres ni de bandits. Mais rien ne vous empêche de vous amuser en faisant jouer aux personnages la recherche d'une auberge pour la nuit ou diverses rencontres avec des paysans méfiants. Cela vous permettra en outre de mettre en avant le thème du commandement.

Si les joueurs rêvent d'en découdre, offrez-leur une bonne bagarre dans une taverne, un garde de la ville où ils se trouvent se moquant d'un des thaumaturges («le rat qui se cache dans son coin»). Veillez cependant à ce que les voyageurs arrivent entiers à Calebaïs : il serait dommage de vous arrêter en si bon chemin.

L'histoire de Calebaïs

Les paragraphes suivants résumant la véritable histoire de Calebaïs, vous ne devez à aucun prix livrer les informations qu'ils contiennent aux joueurs — ceux-ci n'auront accès qu'aux renseignements délivrés dans la section précédente. Ces explications vous sont strictement réservées, bien que vous puissiez les communiquer à la Troupe une fois l'histoire terminée.

Il y a de cela près de deux cents ans, plusieurs Mages unirent leurs efforts afin de bâtir une tour inversée s'enfonçant dans la Colline des Deux Rocs. La structure était essentiellement composée d'un puits profond dont les parois étaient creusées de multiples pièces. Ces thaumaturges s'étaient rassemblés pour partager leurs connaissances, mais comme le temps passait, ils éprouvèrent de plus en plus de difficultés à coopérer. Au début, pendant la longue guerre qu'ils menèrent contre un roitelet local, puis lors de leur victoire — qui leur donna leur emblème de la couronne brisée —, ils étaient unis. Par la suite, chacun se mit à craindre que l'un de ses pairs prenne l'avantage sur tous les autres. L'Alliance manquait de l'autorité centrale qui aurait pu régler ses activités, en partie à cause de la mésentente opposant deux de ses membres les plus anciens, Ornath et Krenval, si bien que les Mages s'éloignèrent de plus en plus les uns des autres.

Au fil des ans, les querelles qui les partageaient s'envenimèrent, sans pourtant qu'ils en arrivent à se livrer une guerre ouverte, ce qui leur aurait valu d'être expulsés de l'Ordre. De l'extérieur, Calebaïs paraissait une communauté harmonieuse ; l'Alliance était prospère, bien défendue et même respectée pour sa bibliothèque. Mais ses membres étaient trop méfiants pour vider l'abcès : les rancœurs et les haines ne firent que croître, et le mal s'étendit.

Enfin, voici une cinquantaine d'années, la violence jusqu'à contenue se déclina en une soudaine explosion — à cause d'une regrettable erreur du Mage Mormool. Celui-ci, un maître des illusions (il avait doté Calebaïs de son *Voile aux Énigmes*), voulait se protéger des regards indiscrets mais aussi mettre fin à l'espionnage continu auquel les thaumaturges de Calebaïs se soumettaient les uns les autres. Aussi travaillait-il sans relâche, dans l'espoir d'inventer un sortilège qui réglerait ce qu'il considérait comme le problème principal de la communauté. Le résultat de ses efforts, mi-succès, mi-échec, fut un



enchantement qui rendait inopérants tous les sorts de détection, mis à part ceux relatifs au présent et s'exerçant dans le champ de vision de leur lanceur. Nul ne pouvait plus épier qui que ce fût au sein de l'Alliance, ni savoir ce qui s'y était passé. En fait, si les Mages se trouvaient désormais dans l'impossibilité de s'espionner les uns les autres, ils n'avaient plus non plus à craindre l'Ordre d'Hermès ; ils pouvaient vider leurs querelles avec la certitude que nul ne saurait jamais exactement qui blâmer pour cette violence. La communauté était trop instable pour résister à une telle liberté.

Le chaos l'engloutit au cours de ce que les fantômes et les rhools survivants appelèrent ensuite l'Embrasement. Les Mages, leurs familiers, leurs apprentis et les Servants, dont la loyauté allait à l'un ou l'autre des thaumaturges, se battirent à travers le complexe entier, tuant presque tout ce qui y vivait, détruisant ses richesses, endommageant gravement ses pièces et ses tunnels mêmes. Il ne resta quasiment rien de ce qui avait été une très belle Alliance. Le Mage Pitsdim s'avéra le plus fort en termes de destruction pure ; il répandit la dévastation dans les souterrains et, aujourd'hui, beaucoup le tiennent pour responsable de l'Embrasement.

Des déclarations des malheureux qui avaient fui à l'ouverture des hostilités, les autres membres de l'Ordre déduisirent que quelque terrible force maléfique s'était abattue sur Calebaïs ; aussi, se sentant très concernés par ces événements, chargèrent-ils un groupe de trois Mages d'enquêter sur place pour découvrir ce qui était arrivé. Un de ces envoyés n'était autre qu'Ornath, le seul thaumaturge de Calebaïs à avoir échappé à l'Embrasement. Sentant approcher la tempête, lassé de la lutte pour le commandement de l'Alliance qui l'opposait à Krenval depuis des décennies, il avait quitté la communauté toujours plus divisée un an auparavant.

Les visiteurs s'aperçurent très vite que presque tous les habitants de Calebaïs avaient été tués et que, déjà, des fantômes hantaient les ruines. La colère d'Ornath était immense, devant la destruction de ce qu'il avait tant aimé, et il souhaita ardemment que les malheureuses âmes en peine ne connaissent jamais le repos. Aussi, après un examen superficiel, persuada-t-il ses pairs de déclarer l'endroit maudit et marqué du sceau du Démon (la peur fait faire bien des choses !).

Depuis, nul Mage n'est entré à Calebaïs, parce que les sorts que les thaumaturges utilisent en principe pour examiner de loin les endroits dangereux ne fonctionnent pas sur l'Alliance détruite (à cause du désastreux enchantement de Mormool), mais aussi à cause de la terrible malédiction censée peser sur les lieux. De plus, bien que les magiciens désirent fortement savoir ce qui s'y est exactement produit, personne encore n'est parvenu à traverser le *Voile aux Énigmes* (une autre œuvre de Mormool). Les ruines sont restées inviolées.

CONSEIL

Avant que leurs personnages ne partent pour Calebaïs, peut-être devriez-vous rappeler aux joueurs qu'une histoire d'*Ars Magica* diffère sur plusieurs points importants des aventures médiévales auxquels ils sont accoutumés. C'est beaucoup plus une *histoire* qu'une *aventure*, et le plus important n'est pas de vaincre, de trouver des monceaux d'or et de tuer d'innombrables monstres, mais de rentrer dans l'histoire.

Bien sûr, la résolution du mystère, les occasionnels combats et les trésors sont eux aussi importants, mais le principal dans un jeu de rôle (ou en tout cas dans ce jeu de rôle) est de raconter une bonne histoire.

Les joueurs doivent considérer ce « donjon » comme le feraient leurs personnages. Ils ont parfaitement le droit d'incarner d'intrépides explorateurs, s'ils en ont envie, mais sans oublier qu'il s'agit d'êtres humains vulnérables, mortels, confrontés à des situations anormales, de gens effrayés qui ne passeront certes pas deux heures à gratter la pellicule d'argent recouvrant une statue. La peur et l'horreur qui rôdent dans les ruines de l'Alliance détruite s'imposeront à eux : il est facile de se montrer bravache quand on est confortablement installé dans un fauteuil, mais ceci est un jeu de rôle ! En parcourant Calebaïs, les visiteurs découvriront beaucoup de choses parfaitement banales ; et s'ils consacrent des heures à essayer de déterminer quel type de magie recèle la fontaine (par exemple), alors qu'elle n'est pas magique du tout, ce sera une perte de temps pour eux comme pour vous.

Si vous l'estimez nécessaire, n'hésitez pas à rappeler aux joueurs qu'ils ne sont pas obligés de tuer tout ce qu'ils rencontrent. Toutes les pièces ne sont pas pleines de « monstres », et tous les « monstres » ne sont pas à leur merci. S'ils s'obstinent à poursuivre une horde de créatures sauvages sur son terrain, ils méritent une défaite humiliante ; et s'ils prennent mal ce revers de fortune, parlez-leur de ce qui est arrivé à la cavalerie française à Azincourt.

Quant à vous, ne traitez pas les joueurs en ennemis ; au contraire, souhaitez-leur de réussir. Partagez leurs victoires autant que leurs défaites, et appuyez-les plus que vous ne le faites pour leurs adversaires. Mais surtout, amusez-vous, et veillez à ce qu'ils passent eux aussi un bon moment. Ce supplément vous proposera peut-être des situations que vous n'avez jamais encore rencontrées dans aucun jeu de rôle. Vous aurez sans doute un peu de mal à vous y faire, mais vous explorerez bientôt de nouveaux aspects du *roleplaying* et de l'art du conte (en même temps que des souterrains obscurs,

Voici à quoi correspondent les unités de mesure utilisées dans ce supplément :

- 1 pouce = 25 mm
- 1 pied = 30 cm (3 pieds = 1 m)
- 1 pas = 1 m
- 1 lieue = 4,5 km
- 1 pinte = 0,6 litre



Le chevalier errant



Dans un pré proche de la Colline des Deux Rocs, les personnages rencontrent un chevalier errant et son fidèle conseiller, lesquels peuvent leur fournir quelques informations sur le sortilège protégeant Calebaïs. Vous pourrez utiliser ces deux figurants dans la suite de votre Saga, comme hôtes occasionnels de l'Alliance s'ils se lient d'amitié avec les Mages, ou pour mettre à ceux-ci des bâtons dans les roues si au contraire la conversation s'envenime.

Gagner la colline

Frêne, la Toque Rouge, guide les personnages à travers la campagne durant ce qui peut s'avérer un long voyage, si leur Alliance est très éloignée de Calebaïs. Enfin, alors qu'ils atteignent une forêt, il s'arrête et leur dit de suivre la rivière qui s'enfonce sous le couvert jusqu'à une éminence surmontée de deux pics : la Colline des Deux Rocs. Calebaïs se trouve entre les deux pics. Le messager se refuse quant à lui à pénétrer dans les bois, arguant qu'il n'est pas du ressort des Toques Rouges d'explorer les endroits dangereux. Si ses compagnons insistent pour qu'il reste avec eux, il lâche tout à trac que ce qui a tué les habitants de Calebaïs s'y terre sans doute encore, et que la chose, quelle qu'elle soit, qui est parvenue à massacrer des thaumaturges aussi puissants ne fera sûrement qu'une bouchée de pauvres petits mortels. Puis il souhaite bonne chance aux personnages et reste là, à les regarder. S'ils se préparent manifestement à continuer leur chemin, il leur demande « un cadeau d'adieu de quelques deniers » afin de pouvoir régler les dépenses de son voyage (traditionnellement, on donne vingt deniers d'argent). De la réponse des personnages à cette requête dépendra en grande partie sa réaction lorsqu'ils feront appel à lui, plus tard dans l'histoire — ne l'oubliez pas.

Dans les bois, les voyageurs rencontrent divers animaux, des bûcherons et des satyres. Ces derniers, qui habitent la forêt féerique toute proche, patrouillent afin de chasser les intrus de leur territoire. Il ne devrait pas y en avoir plus d'un pour deux ou trois personnages, et de toute manière, à moins que ceux-ci ne cherchent la bagarre, tout devrait relativement bien se passer ; mieux vaut leur faire commencer l'histoire par du *roleplaying* que par une bataille. Trois lieues de terrain « difficile » (voir **Ars Magica** page 353) séparent l'orée des bois de la Colline des Deux Rocs.

Enfin, les curieux arrivent en vue de l'éminence. Alors qu'ils s'en approchent, ils découvrent le campement du chevalier Gilbert de Montpalier, installé au centre d'une vaste clairière. Il leur est bien sûr possible de l'éviter en le contournant par les bois, mais cela représente une longue marche difficile, car l'éclaircie est de belle taille et la forêt totalement sauvage.

Les satyres

Force Féerique : 20

Statistiques :

Taille +1 Intelligence 0 Perception +2

Force +4 Énergie +4 Présence +2

Communication +1 Dextérité +1 Vivacité +3

Scores de combat :

Javelot : Init. +6 Atq. +8 Dgt. +17 Déf. +4 (+10)

Cornes : Init. +5 Atq. +9 Dgt. +18

Sabots : Init. +4 Atq. +8 Dgt. +12

Fatigue +8 Encaissement +10 (+16)

Niveaux de Santé : Indemnes, 0/0, -1, -3, -5, Incapacités

Compétences : Athlétisme 12, Discrétion 5, Pistage 9

Traits de Caractère : Concupiscents +5, Sauvages +7

Pouvoirs : voir **Ars Magica**, page 333.

Ces satyres passent la majeure partie de leur temps à chasser, uniquement pour le sport, les plus grands des cerfs féériques ; c'est à celui qui plantera le plus de javelots dans le corps de la proie et s'en approchera le plus, dangereusement, avant qu'elle ne meure. Ces créatures, incroyablement sauvages et concupiscentes, ne vivent que pour la chasse et les autres plaisirs terrestres. Découvrant de nouveaux jouets en les personnes des personnages, elles se mettent à les suivre, ne bondissant hors des broussailles où elles s'abritent que pour lancer leurs javelots puis se remettre aussitôt à couvert. En combat rapproché, elles attaquent à la fois avec leurs cornes et leurs sabots, souvent en se jetant sur leurs adversaires. Si vous le désirez, l'une d'entre elles disposera d'une flûte de Pan et s'en servira d'une manière ou d'une autre, suivant la composition du groupe des intrus (pour susciter *Amour* ou *Sauvagerie* — voir **Ars Magica** p. 333). Leurs cornes recèlent à elles deux 10 points de *virtus* Animal.

Le campement de Montpalier

Au beau milieu d'une grande clairière, semée de fleurs et surplombée par la Colline des Deux Rocs, se dresse une tente rayée de rouge et de bleu vifs. Une oriflamme bleue, portant griffon d'or, flotte à son mât central, et des rubans de couleur ondoient autour des cordes qui la fixent. Bien des chevaliers estimeraient ce pavillon trop voyant pour les abriter durant leurs errances, mais sire Gilbert de Montpalier est un chevalier très voyant. Son énorme destrier bai et quelques autres chevaux sont attachés un peu plus loin, ses huit serviteurs dispersés dans la clairière, très occupés à nettoyer divers objets ou à faire la cuisine. Peut-être même l'un d'entre eux se prépare-t-il à porter une assiette fumante sous



la tente. Certains des forestiers pourraient se trouver à la chasse, ce qui vous permettrait de leur faire interrompre la scène un peu plus tard. Si les personnages arrivent de nuit, le seul homme éveillé est penché sur des braises rougeoyantes, la tête dodelinant de fatigue.

La rencontre

Gilbert de Montpalier peut fournir aux personnages de précieuses informations, mais s'ils préfèrent en découdre plutôt que de se montrer courtois, ils récolteront moult plaies et bosses — quand bien même ils vaindraient.

Son campement, situé à la base de la Colline des Deux Rocs, est gardé, et quand ses hommes voient des inconnus arriver, ils appellent Trémouise — son conseiller, qui se trouve dans la tente. Le chevalier reste tout d'abord invisible, car il «prie pour être éclairé» (il dort).

Gilbert de Montpalier ne connaît pour ainsi dire pas la peur, aussi est-il accueillant envers les arrivants, à condition qu'ils ne se montrent pas franchement hostiles. Il les traite comme de vieux amis, les conviant à boire un gobelet de vin en discutant un brin (cette invitation ne s'adresse évidemment pas à la plèbe, comme les Servants). Trémouise reste à son côté, afin d'éviter que quiconque abuse de sa bonté. Le chevalier s'avère intéressé par les projets des personnages et ne s'effraie nullement s'ils lui avouent être des Mages. Son conseiller pourrait d'ailleurs de toute façon les reconnaître comme tels, devenant extrêmement méfiant dans la crainte de tromperies, magiques ou autres. Quoi qu'il en soit, Trémouise brûlera de partager les connaissances des thaumaturges.

Le sire de Montpalier ne fera aucune difficulté pour donner les raisons de sa présence en ces lieux et révéler ce qu'il a appris du sortilège de protection, à condition que ses hôtes soient des gens de bien (de son point de vue de chevalier) et promettent de ne pas tuer le dragon qui, dit-on, vit au sommet de la colline, entre les deux pics.

Montpalier a plusieurs fois tenté de gagner l'ancre supposé de la bête, puisqu'il est là pour l'éliminer, mais il s'est toujours perdu dans le Voile aux Énigmes, dont il n'est parvenu à sortir qu'en suivant une colombe blanche (un miracle). Toutefois, des heures de prière assidue lui ont permis de faire quelque progrès, puisqu'il connaît à présent les cinq premiers guides.



Ce que Montpalier peut apprendre aux personnages

• Les cinq premiers guides, tels que les lui ont révélés ses visions, sont dans l'ordre : un renard roux, une énorme araignée noire, un petit serpent, un écureuil et un draco rouge. Il faut absolument les suivre dans le bon ordre, de même que les suivants, car une unique erreur suffit à mettre hors de portée le sommet de l'éminence et oblige à repartir à zéro. Le jeune homme est persuadé de la justesse de ce qu'il avance : l'inspiration divine ne saurait le tromper — d'ailleurs, «cela ne s'est jamais produit».

• Une colonne de pierre gravée de symboles mystérieux se dresse sur le flanc de la colline, non loin du campement. Trémouise lui a traduit les inscriptions dont elle est ornée, mais il ne se souvient pas de leur signification — «Ça n'avait sans doute aucune importance.» Il veut pourtant bien guider les personnages jusqu'à ce pylône.

• Un dragon vit entre les deux pics, mais nul ne l'a vu depuis des années — «Il doit dormir.» Montpalier est là pour le tuer.

OPTIONS

• Gilbert de Montpalier se joint au groupe. Confiez-le à votre second ou à un des joueurs qui n'incarnent que des Servants.

• Trémouise est en fait un homme retors et manipulateur, jaloux des connaissances des Mages, qui va essayer de les leur soutirer et peut-être même de s'emparer de leurs objets magiques. Il leur offre de revenir au campement lorsqu'ils auront exploré les ruines puis, après leur départ, persuade Montpalier que ce sont des suppôts de Satan. Le chevalier et ses hommes, cachés autour de la clairière, attaqueront les personnages par surprise quand ils y réapparaîtront.

• Un démon invisible poursuit Montpalier, cherchant à corrompre ses suivants (le chevalier lui-même est protégé par sa relique). Un des serviteurs du jeune noble, possédé, attaque bientôt les visiteurs afin de provoquer une bataille. Il leur faudra faire preuve de beaucoup de diplomatie et d'un grand esprit de déduction pour parvenir à arranger les choses.

GILBERT DE MONTPALIER, CHEVALIER

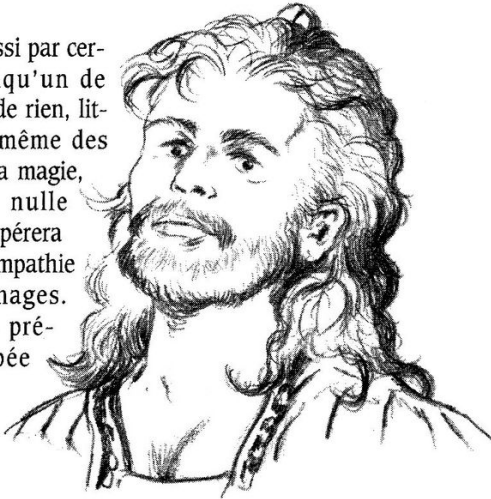
Description : Il est grand, imposant, un peu négligé avec ses cheveux et sa barbe blond paille légèrement emmêlés. Mais ses yeux bleus reflètent une âme d'enfant, bien qu'il ait déjà vingt-cinq ans, et ses manières sont aimables, malgré son manque de retenue.

Il erre de par le vaste monde, cherchant l'aventure et, à travers ses tribulations, la sagesse. Tout ce qui l'intéresse pour l'instant, c'est de tuer le dragon réputé vivre au sommet de la colline magique, mais il n'est pas encore parvenu à traverser le Voile aux Énigmes — en fait, il ne se trouve là, au fond du puits central de Calebaïs, qu'une statue de dragon, que les paysans qui fournissaient l'Alliance en nourriture il y a de cela bien des années ont décrite comme vivante.

Tel la plupart des chevaliers, Montpalier est bien entraîné et équipé. Il arbore cotte de mailles, épée et bouclier et, si l'occasion se présente, il se fera un plaisir de sauter en selle pour se servir de sa lance. Pourtant, si impétueux et peu subtil



qu'il soit, c'est aussi par certains côtés quelqu'un de doux. Il n'a peur de rien, littéralement, pas même des magiciens ou de la magie, de sorte que nulle inquiétude ne tempérera son éventuelle sympathie pour les personnages. Son bien le plus précieux est son épée sainte (immédiatement suivie de sa barbe).



Sous les bandes de cuir enveloppant la garde de cette épée bâtarde se trouve une phalange de saint Arustus, relique qui donne au croyant porteur de l'arme les pouvoirs suivants :

- +3 points de Foi lorsqu'il prie pour obtenir un miracle ;
- un jet de tension de 4 ou moins le protège de tout pouvoir surnaturel ;
- résistance partielle aux épreuves non magiques telles que, froid, faim, etc. ;
- résistance partielle à la douleur (pénalités dues à la fatigue et aux blessures réduites de 1).

Montpalier prie fréquemment devant la relique, dans l'espoir que Dieu le guide.

Attitude : Le monde est divisé entre le Bien et le Mal. Avec son épée, Montpalier soutient le Bien et pourfend le Mal. C'est aussi simple que ça — pour un chevalier en tout cas, qui ne sait parfaitement que soutenir et pourfendre. N'oubliez pas que, bien qu'il soit plutôt caricatural, vous êtes libre de le jouer avec le plus grand sérieux.

Gilbert de Montpalier

Int. 0 For. +4 Prés. 0 Dex. +1
Per. -2 Éner. +3 Com. 0 Viv. +1

Confiance : 6 Âge : 25 ans
Points de Foi personnels : 3

Brave +3 Homme d'Honneur +2
Amical +2 Crédule +1
Épée Bâtarde (une main) +6 Lance +4
Parade Bouclier +4 Attaque Bouclier +2
Équitation +4 Diplomatie +1
Ruse -3 Subterfuge -2

Épée : Init. +7 Atq +10 Dgt +18
Lance* : Init. +8 Atq +7 Dgt +16 (+24 après une charge)
Targe : Init. 0 Atq +4 Dgt +6 Déf. +9 (+15)
Fatigue -1 Encasement (armure de mailles complète) +17 (+23) Encombrement 4

* Montpalier ne se servira de sa lance que s'il monte son destrier (Taille +3). Le reste du temps, il chevauche des bêtes de taille normale (Taille +2).

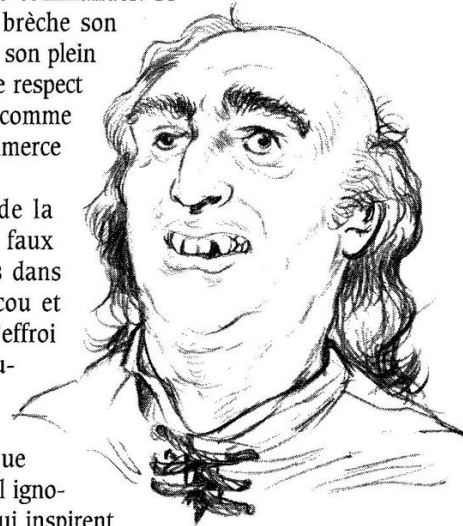
LUC TRÉMOUISE, CONSEILLER

Description : C'est un vieillard décharné, aux cheveux blancs, à la démarche beaucoup plus vive que son grand âge ne le laisserait supposer. Son nez aquilin et ses sourcils broussailleux lui confèrent une physionomie impressionnante, si bien que les gens ont tendance à lui obéir. Seule sa voix, douce quoique ferme, reflète les années qu'il a passées à méditer dans la solitude.

Trémouise est le guide spirituel personnel de Montpalier, un vieil ami de la famille qui s'est assigné la tâche de défendre l'âme de Gilbert contre les dangers du monde. Bien que très cultivé, il n'est guère pragmatique et ne connaît absolument rien au combat. Il parle le latin et l'allemand en sus de la langue d'Oc. Sept années durant, ayant fait vœu de silence, il a été ermite dans une forêt proche du monastère de Bélancose, plus au nord.

En fait, malgré la force de ses sentiments religieux et son désir de faire le bien, il adore commander. Si quelqu'un le défie ou bat en brèche son autorité, il ne cédera jamais de son plein gré ; mais si on lui témoigne le respect et l'attention qu'il considère comme son dû, il s'avérera d'un commerce facile, voire agréable.

Il possède un morceau de la vraie croix, probablement un faux dénué de tout pouvoir, inclus dans un pendentif qu'il porte au cou et étroitement nerveusement quand l'effroi le saisit. Si on l'interroge sérieusement sur les motifs personnels de sa présence en ces lieux, il parlera des « secrets que recèle la colline », secrets dont il ignore tout. Et si les personnages lui inspirent



Luc Trémouise

Int. +2 Per +2

Points de Foi : 2 Âge 50 ans
Crédule -3 Sceptique +1
Meneur +2 Suivant +2
Pompeux +2 Humble +1
Latin +5 Allemand +3
Lecture/Écriture du Latin +3 Marchandage +2
Chirurgie +2 Diplomatie +2
Équitation +1 Concentration +3
Méditation +2 Connaissance des Légendes +3
Érudition (Philosophie) +3
Connaissance de l'Occulte (Démons) +2
Connaissance des Gens (Nobles) +3
Connaissance du Languedoc (Politique) +4
Subterfuge +1 Intrigue +3
Religion (Politique) +5

- Luc Trémouise ne peut ni ne veut combattre.



confiance, il racontera qu'il a rêvé d'un Mal démentiel, attendant au cœur de la colline, dissimulé sous les traits d'un innocent (référence à Krenval).

Attitude : Montrez combien il est pompeux et s'estime important en vous raclant la gorge chaque fois que quelqu'un d'autre prend la parole. Bougez beaucoup les mains, quoique de manière contenue, et serrez nerveusement votre pendentif imaginaire. N'accusez cependant pas trop les aspects négatifs du personnage : c'est tout de même un brave homme.

PAUL GUEVARRE, ÉCUYER

Description : C'est un très jeune homme (pas plus de seize ans), aux cheveux noirs bouclés, qui s'efforce avec constance d'être l'écuyer idéal et passe son temps à courir de droite et de gauche afin de satisfaire au moindre désir de son maître. C'est d'ailleurs réellement un bon

écuyer, digne d'un grand chevalier ; il est énergique, diligent, intelligent et copie à la perfection le comportement et les attitudes de Montpalier.

Mais sa jeunesse et son inexpérience sont telles qu'il lui arrive souvent de s'immiscer dans les conversations au moment le moins opportun — bref, c'est un peu une catastrophe, du point de vue social. Il ne s'effraie que des dangers évidents (comme les sorts Ignem ou les épées brandies), son ignorance ne lui permettant pas d'estimer à leur juste valeur les périls plus



Paul Guevarre

For. +1	Éner. +1	
Dex. 0	Viv. +1	
Confiance : 2	Âge 14 ans	
Excité +3	Brave +3	Couard +1
Zélé +2	Attentif 0	Émotif +2
Épée Large +4	Parade Bouclier +3	
Diplomatie +1	Équitation +1	
Aptitudes de Serviteur +3	Écriture +2	
Latin +1		
Épée : Init. +3	Atq +8	Dgt +11
Défense (Écu) +7 (+13)		Fatigue -4
Encaissement (haubert de mailles) +13 (+19)		
Encombrement 5		

- Paul ne se battra qu'afin d'assurer sa protection et celle de Montpalier. Il se sert beaucoup de ses points de Confiance.

subtils (il n'a pas peur des Mages, par exemple). Sans doute ne deviendra-t-il jamais chevalier : il ferait un bien meilleur homme d'église. Se battre ne le tente tout simplement pas, alors qu'il est très désireux d'aider autrui, ce qu'il serait à même de faire en tant que membre du clergé. Il admire beaucoup Trémouise, pour sa sagesse, et est à son service presque autant qu'à celui de Montpalier.

Attitude : Soyez outrageusement zélé et montrez autant que faire se peut combien vos manières sont courtoises et élégantes. Déployez une telle énergie pour contenir tout le monde, même lorsque les circonstances ne s'y prêtent pas, que les choses tournent inévitablement à la catastrophe.

LES HOMMES DE MONTPALIER

Ce sont des serviteurs, des forestiers ou des guerriers expérimentés, mais ils auront peur des personnages s'ils apprennent que certains de ceux-ci sont des magiciens. Cette peur se traduira par de l'agressivité et une colère rentrée ; pourtant, ces hommes ne frapperont pas les premiers.

Ils sont armés d'épées, de lances de fantassin et d'arbalètes et portent une armure.

En cas de bataille, les arbalétriers se rangeront sur deux rangs qui tireront en alternance, un round sur deux, puis, si on les charge, ils se saisiront de leur lance et attendront les assaillants. Les épéistes se tiendront à leurs côtés, prêts à se battre.

Forestiers

Per. +1	
Braves +1	
Arbalète Légère +4	Lance de Fantassin +3
Parade Lance +3	Pistage (Bois) +3
Survie (Bois) +3	
Arbalète : Vit. -8 (1 carreau/2 rounds)	Atq +6
Dgt +10	Portée 200 pas
Lance : Init. +7	Atq +5
	Dgt +9 (+14 si l'adversaire ou le porteur charge)
Encaissement (armure de cuir dur) : +6 (+12)	
Encombrement : 4	

Guerriers

For. +1	
Braves +1	
Épée Large +4	
Bagarre +3	
Parade Bouclier +4	
Épée large : Init. +3	Atq +8
Défense (bouclier rond) +7 (+13)	Dgt +11
Fatigue -4	
Encaissement (armure d'anneaux) +8 (+14)	
Encombrement 4	

Le Voile aux Énigmes



Pour protéger Calebaïs, Mormool l'avait entouré d'un enchantement comparable à *Vallée Voilée* (Re Me 40). Quiconque veut pénétrer dans l'Alliance doit d'abord résoudre deux énigmes liées. En effet, explorer la colline ne permet pas de découvrir l'entrée du complexe : le sortilège en écarte les curieux sans qu'ils s'en aperçoivent. Ce voile d'illusions, le *Voile aux Énigmes*, est la protection magique à laquelle Montpalier se heurte, sans avoir réussi jusqu'à présent à la dépasser. Les personnages vont devoir répondre aux énigmes pour pouvoir s'introduire dans les souterrains.

Entrer sous le Voile

Quand les curieux pénètrent dans le bois qui couvre la colline, ils sont frappés par le malencontreux sortilège de Mormool (Re Me 70, Total de Pénétration = 90 ; voir Résistance Magique, *Ars Magica*, pages 175-177). Cet enchantement est si puissant qu'il annihile la *parma magica* de tous les Mages du groupe, les contraignant ainsi à la restaurer ; toutefois, leur nouvelle *parma* ne les en protégera pas, puisqu'ils seront déjà soumis à son influence.

Dès que quelqu'un entre dans la forêt qui tapisse les pentes de l'éminence, des créatures chimériques douées de parole viennent se présenter à lui, chacune prononçant une phrase, toujours la même, puis faisant signe au visiteur de la suivre. Lorsqu'on s'attache à leurs pas dans un ordre donné (comme expliqué ci-après), une dryade apparaît finalement, pour demander la réponse à l'énigme posée par ces illusions. Qui veut explorer Calebaïs doit donc d'abord trouver l'ordre dans lequel suivre ces apparitions, puis la solution à leur énigme.

Sur la pente sud de la colline se dresse une colonne de pierre de neuf pieds de haut, à laquelle Montpalier conduira sans doute les personnages. L'emblème de Calebaïs (une couronne brisée entourée de trois flammes et enfermée dans un cercle) y a été gravé, au-dessus d'une courte inscription en latin ; le tout a été à demi effacé par le temps.

Lorsque l'Alliance existait encore dans toute sa grandeur, les Mages et leurs Servants se chargeaient au bout d'un moment des intrus qui se perdaient sous le Voile. Quant aux visiteurs qui attendaient près de la colonne, un miroir magique permettait de les repérer, et les thaumaturges leur dépêchaient



un guide. A présent que Calebaïs est tombé, il y a peu de chances que quiconque vienne prendre en charge les arrivants.

LES GUIDES

Lorsque les personnages ont dépassé la colonne pour grimper l'éminence, des illusions des familiers et des Compagnons favoris des Mages de Calebaïs viennent à eux, une par une. La première (à vous de décider laquelle) se présente alors que le groupe entre dans le bois, prononce les quelques mots qui composent tout son vocabulaire puis fait signe aux explorateurs de la suivre (de la tête, la patte, etc.), avant de s'enfoncer dans les profondeurs de la forêt. Elle les mène jusqu'à son «antre», ce qui prend environ cinq minutes, et s'y arrête. Les autres guides y viennent ensuite régulièrement, proposent leur version de l'énigme puis repartent. Si quelqu'un en suit un, celui-ci l'entraîne jusqu'à son propre repaire, où le processus se répète.



Intrate in hanc silvam fascinatam non nisi vos scitis quos duces sequor, primum ultimusquae, et responsum aenigmae sui. Si optatis nos alloquor, manete in loco hoc. Unus de nobis perveniam mox. Si estis amici, salvete ad Calebaïs !

(N'entrez dans cette forêt enchantée que si vous savez quels guides suivre, du premier au dernier, et connaissez la réponse à leur énigme. Si vous voulez nous parler, attendez ici. Un de nos dévoués serviteurs viendra vous chercher. A ceux qui se présentent en amis, bienvenue à Calebaïs !)

Le bois lui-même est extrêmement étrange. Ce n'est pas un enchevêtrement de broussailles et d'arbres, mais plutôt un ensemble de massifs de fleurs ou de plantes et de bouquets d'arbres, délimités par des chemins moussus de deux à vingt pieds de large formant un véritable labyrinthe. Quiconque effectue un jet de Survie (Forêt) + Perception de 10+ remarque que tous ces îlots de végétation abritent des plantes différentes, dont beaucoup ne poussent habituellement pas dans



cette région — cet endroit était le «jardin» principal de Drininkeana.

Le secret des guides est simple : il faut d'abord suivre le renard, puis à chaque fois l'être dont le premier mot significatif est le même que le dernier de l'illusion précédente. La déclaration du renard se termine par «mortels», aussi, immédiatement après lui, trouve-t-on l'araignée, qui dit : «Les mortels s'entre-déchirent...» Vient ensuite le serpent, et ainsi de suite, jusqu'à la dryade, qui demande quelle est la solution de l'énigme. Mais elle ne se montre qu'à ceux qui ont suivi les guides dans le bon ordre, alors que ceux-ci apparaissent évidemment dans un ordre différent : quand les personnages attendront près du repaire de l'un d'eux, le suivant ne se montrera qu'après le passage de quelques autres illusions. S'ils s'écartent ne serait-ce qu'une fois du bon chemin, ils ne verront jamais la dryade, sans pourtant savoir qu'ils se sont fourvoyés. Il leur faudra alors suivre une nouvelle fois le renard jusqu'à son antre, ce qui leur permettra de tout recommencer depuis le début, pour avoir une chance de réussir.

Chaque jour, au lever du soleil, quelques-unes (deux ou trois) des six dernières déclarations changent de bouche. De la sorte, une personne ayant été un jour menée à travers le Voile restait incapable de le franchir seule, même si elle avait mémorisé l'ordre exact dans lequel elle avait suivi les illusions. Mormool ne voulait pas qu'il fût si aisé de passer outre sa création.

Nous vous donnons ci-après la liste des guides, dans l'ordre où il faut les suivre et non celui où ils apparaissent aux visiteurs. Leur description comprend le «repaire» où ils mènent les personnages et la phrase qu'ils répètent, encore et encore. Il ne s'agit que d'illusions, non d'esprits intelligents, si bien qu'ils ne comprennent pas ce qu'on peut dire auprès d'eux et ne disent eux-mêmes rien d'autre que la phrase représentant leur version de l'énigme. Avant d'entamer l'histoire, photocopiez les pages 68 et 69 sur lesquelles figurent les guides et leurs déclarations ; chaque fois que les personnages rencontreront une de ces images, vous donnerez aux joueurs le papier correspondant. Il leur sera ainsi plus facile de résoudre cette difficile

énigme, ce qui écourtera cette partie de l'aventure et la rendra plus amusante. Croyez-nous, vous verrez la différence.

1) **Le renard roux** : Surnaturellement svelte et agile, bondissant sans arrêt çà et là, il exhibe de grandes oreilles très



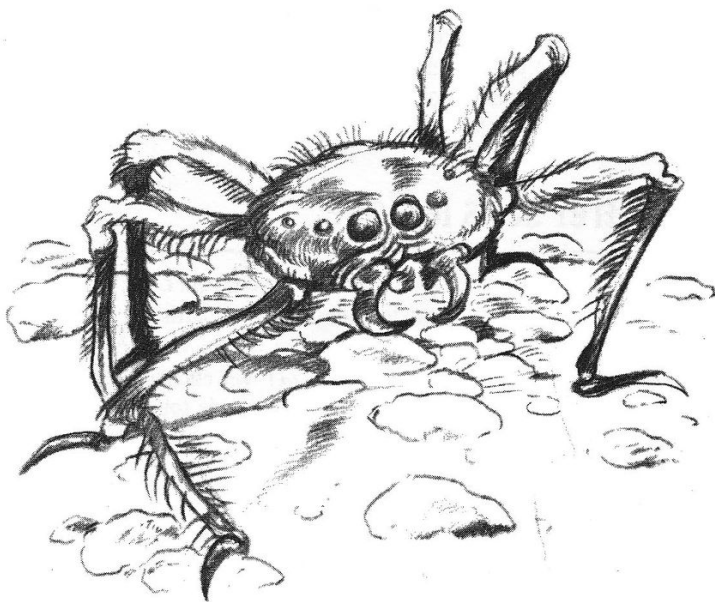
pointues. Repaire : un enchevêtrement de rosiers sauvages de bonne taille.

Ce qu'il dit : «J'arbore les yeux de Quendalon et veille sur les royaumes des mortels.»

(Note : Quendalon, un Mage très célèbre, avait des gemmes à la place des yeux. Toute personne réussissant un jet d'Histoire de l'Ordre d'Hermès + Intelligence de 13+ saura que la périphrase «yeux de Quendalon» sert à désigner plus poétiquement des gemmes.)

2) **L'araignée noire** : C'est une créature de la taille d'un enfant, couverte de grands poils raides. Divers outils et breloques pendent de son corps. Repaire : un grand trou de vingt pieds de diamètre.

Ce qu'elle dit : «Les mortels s'entre-déchirent pour se parer de mon pouvoir.»



3) **Le petit serpent** : Il est très coloré et guère plus grand qu'une dague.

Repaire : un grand rocher plat reposant au milieu d'une clairière fleurie.

Ce qu'il dit : «Pouvoir et autorité j'accorde toujours.»



4) **L'écureuil** : Il est deux fois plus gros qu'un écureuil normal, plus roux aussi, et arbore des mains de bébé au lieu



de pattes. Repaire : un chêne immense.

Ce qu'il dit : «Toujours dans ma plus grande puissance suis don du plus puissant des saints hommes.»

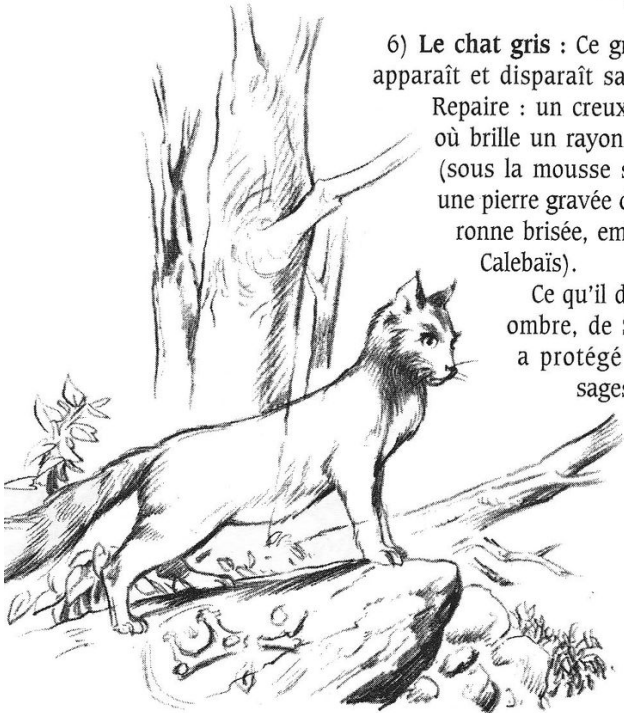
5) **Le draco rouge** : C'est un dragon ombrageux, couvert d'écailles cuivrées. Repaire : une grotte, creusée dans une petite falaise calcaire et devant laquelle s'étend une mare.

Ce qu'il dit : «Les hommes convoitent mon éclat et les fortunes qui prospèrent dans mon ombre.»



6) **Le chat gris** : Ce grand chat apparaît et disparaît sans arrêt. Repaire : un creux moussu où brille un rayon de soleil (sous la mousse se trouve une pierre gravée de la couronne brisée, emblème de Calebaïs).

Ce qu'il dit : «Mon ombre, de Salomon, a protégé toute la sagesse.»



7) **Le jeune homme** : Bien vêtu, tout de vert, il se montre cérémonieux, s'inclinant très bas lorsqu'il rencontre les visiteurs. Repaire : une maisonnette de pierre en ruine.

Ce qu'il dit : «La sagesse ne vient pas toujours à ceux par moi dominés.»



8) **La taupe** : Elle est capable de se transformer et même de prendre une apparence très semblable à celle de quelqu'une des autres illusions. Le museau au ras du sol, elle ne regarde jamais les personnages. Repaire : une grosse butte de terre, sur laquelle poussent divers arbustes et plantes.

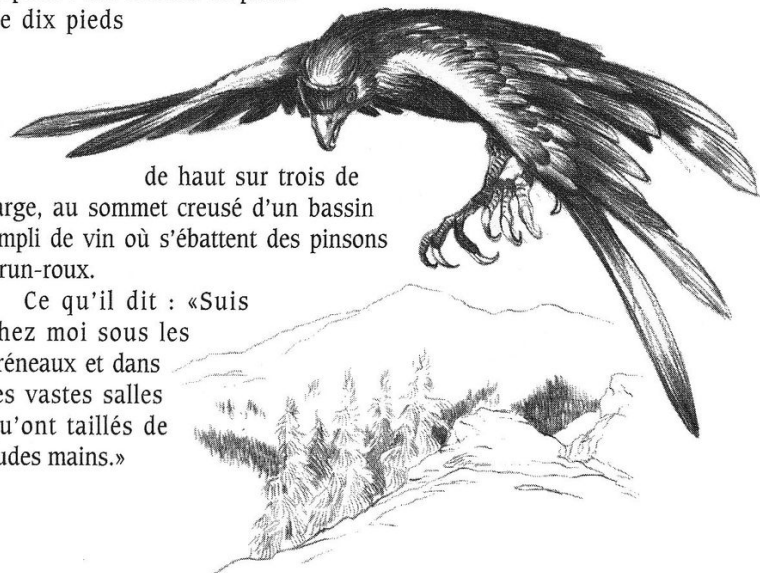
Ce qu'elle dit : «Dominée de pics aigus, ronde comme la roue mais dépourvue de centre, telle je suis.»



9) **Le faucon** : C'est un beau faucon pèlerin jaune et roux, à la tête ceinte d'un fin bandeau doré. Il se présente aux visiteurs dans les airs et les guide en volant au-dessus d'eux. Repaire : une colonne de pierre de dix pieds

de haut sur trois de large, au sommet creusé d'un bassin empli de vin où s'ébattent des pinsons brun-roux.

Ce qu'il dit : «Suis chez moi sous les créneaux et dans les vastes salles qu'ont taillées de rudes mains.»





10) **Le coq** : C'est un oiseau de trois pieds à l'air hardi, insolent, qui bondit hors des buissons pour atterrir devant les personnages, dont un ou deux sursautent sans doute (à plusieurs reprises ?). Sa crête n'est pas rouge mais argentée, et il est capable de se téléporter à volonté sur une distance de trois pas, ce qu'il fait fréquemment. Repaire : un petit buisson couvert de myrtilles.

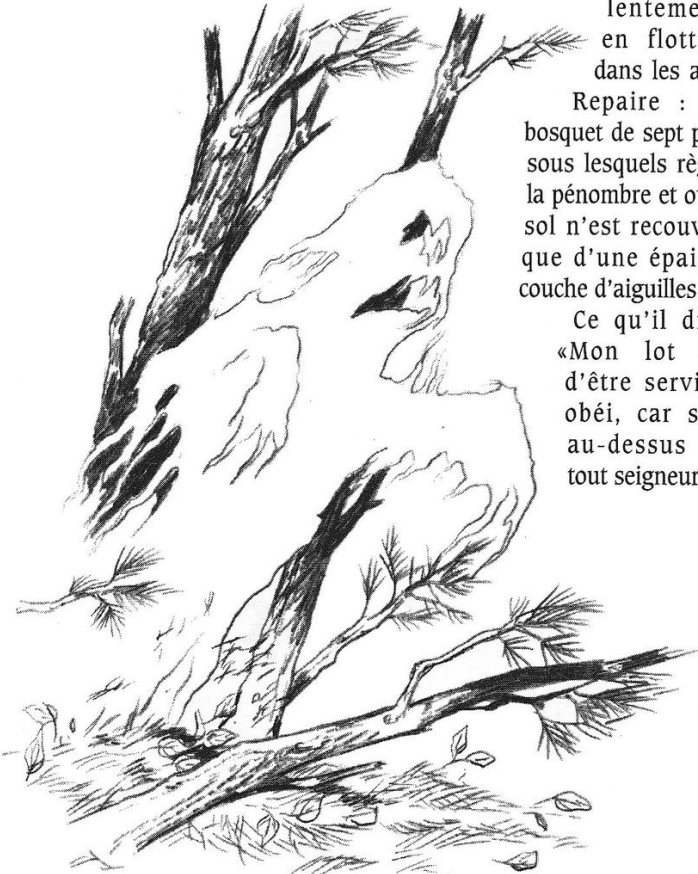
Ce qu'il dit : «Les mains ont peine à soutenir mon poids, les cœurs à supporter le lourd fardeau qui est mon lot.»



11) **Le fantôme** : C'est une apparition nébuleuse qui s'exprime d'une voix rauque, sépulcrale, et se déplace très lentement, en flottant dans les airs.

Repaire : un bosquet de sept pins sous lesquels règne la pénombre et où le sol n'est recouvert que d'une épaisse couche d'aiguilles.

Ce qu'il dit : «Mon lot est d'être servi et obéi, car suis au-dessus de tout seigneur.»



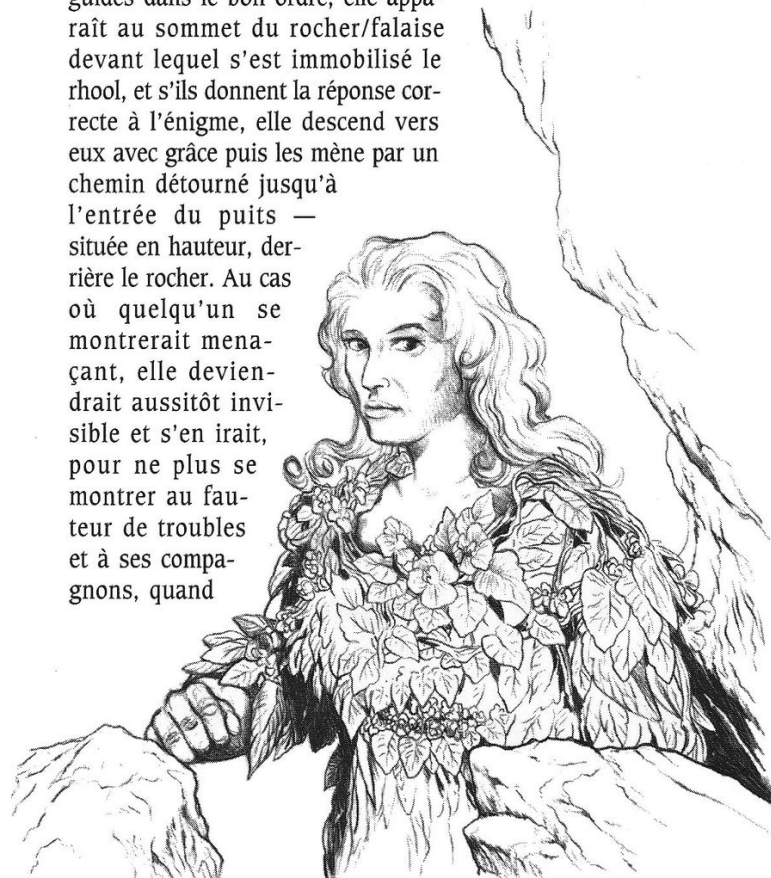
12) **Le furet albinos** : Il s'agit en fait d'un rhoool blanc (voir la description des rhoools dans le chapitre suivant, pages 22 et 23). Repaire : la face verticale d'un énorme rocher de trente pieds de haut (une sorte de petite falaise).


Ce qu'il dit : «Tout seigneur me doit respect, car je marque les élus du Seigneur.»



13) **La dryade** : C'est une dryade âgée, aux longs cheveux blancs, toujours très belle, vêtue d'une robe vivante faite de feuilles et de fleurs. Si les personnages ont suivi les douze guides dans le bon ordre, elle apparaît au sommet du rocher/falaise devant lequel s'est immobilisé le rhoool, et s'ils donnent la réponse correcte à l'énigme, elle descend vers eux avec grâce puis les mène par un chemin détourné jusqu'à

l'entrée du puits — située en hauteur, derrière le rocher. Au cas où quelqu'un se montrerait menaçant, elle deviendrait aussitôt invisible et s'en irait, pour ne plus se montrer au fauteur de troubles et à ses compagnons, quand





bien même ils referaient plusieurs fois le parcours de manière convenable. Elle est parfaitement réelle.

Ce qu'elle dit :

«Soyez les bienvenus à Calebaïs, si vous résolvez l'énigme :

«Que suis-je ?»

La solution est : **une couronne**.

(Note : La tonsure des moines et des prêtres s'appelle également une couronne, ce qui explique la version n°12 de l'énigme.)

Et toutes nos félicitations à ceux qui la trouvent !

Si les valeureux explorateurs ne parviennent qu'à se perdre, la dryade les approche pour les encourager : elle est très seule sur cette colline et en a assez d'être obligée d'y rester, année après année, alors qu'il ne s'y trouve rien pour la distraire — mais elle y est contrainte magiquement. Bien qu'elle ne puisse (pour les mêmes raisons) dire dans quel ordre il faut suivre les guides, ni donner la réponse à l'énigme, elle aidera les personnages en leur fournissant de vagues indices, ceci en échange de diverses babioles. Son choix se portera d'abord sur des objets magiques, même si le fait qu'ils le soient n'a guère d'importance pour elle, ce qui permettra peut-être aux visiteurs de la faire changer d'avis en parlementant. La chercher à l'aide de la magie est inutile, à cause des limitations imposées aux sortilèges de détection par le dernier grand enchantement de Mormool.

La magie sous le Voile

La colline a une aura magique de +3, mais l'enchantement auquel est soumis tout le territoire de l'Alliance empêche les sorts Intellego (portant plus loin que le champ de vision du lanceur et n'étant pas strictement limités au présent) de fonctionner.

ALTERNATIVES À LA RÉOLUTION DE L'ÉNIGME

Si les personnages ne trouvent pas la réponse à l'énigme, l'histoire n'en continue pas moins :

- Il vous est loisible de les laisser sortir de la forêt, qu'ils renoncent à remplir leur mission ou soient décidés à revenir plus tard — quand ils auront soumis le problème à d'autres membres de leur Alliance.

- La dryade peut leur proposer un marché : si le groupe tout entier s'installe dans son arbre pour une semaine, elle le conduira ensuite jusqu'à l'entrée de Calebaïs. Son chêne appartient en fait à la Féerie autant qu'à notre monde, de sorte qu'il «contient» une très belle petite clairière... et que la semaine qu'y passeront ses invités correspondra à un an de l'«extérieur» (ils vieilliront donc d'un an). Cette distinction ne signifie rien pour la dryade, qui respectera par ailleurs sa part du marché.

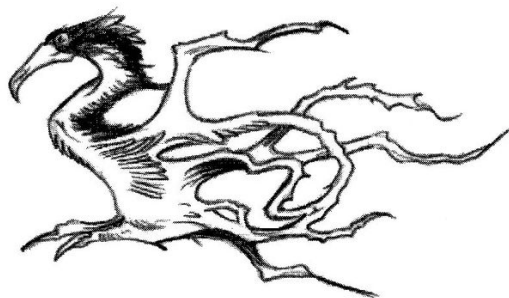
- Mieux encore, il peut être **impossible** aux intrus d'échapper au Voile, et ils se retrouveront prisonniers de la forêt pour des jours, voire des semaines, contraints de se nourrir de leurs provisions et des produits de cet étrange jardin, tournant sans arrêt en rond. Cela rendra les joueurs

complètement malades et soulèvera sans le moindre doute des problèmes entre les Servants et leurs maîtres, ce qui servira le thème de l'histoire. Faites jouer cette scène en détail, et veillez à ce que les participants s'impliquent le plus possible dans les sentiments de leurs personnages.

- Enfin, des rhools dont le chef portera un diadème passeront par là, en partant affronter les dangers du monde extérieur afin de prouver leur bravoure et de rapporter, si possible, de la nourriture pour un festin. Ils ne connaissent pas la réponse à l'énigme, mais le diadème permet à celui qui l'arbore de voir la forêt telle qu'elle est réellement et donc de guider ses compagnons comme si le Voile n'existait pas. Les explorateurs auront le choix entre se lier d'amitié avec les créatures ou bien les affronter pour leur prendre le bijou. Celui qui portera ensuite cette petite couronne s'apercevra aussitôt de son pouvoir. Une fois l'histoire terminée, ne vous gênez pas pour dire et répéter aux joueurs que la réponse à l'énigme s'est, à un moment, trouvée sur la tête d'un de leurs personnages. A moins que vous ne préfériez la garder secrète, afin que joueurs et aventuriers ressassent longtemps encore la question. Rappelez-vous que ne pas résoudre l'énigme n'est pas tant un échec qu'une manière différente de vivre l'histoire.

Forcer le passage à travers le Voile

Des personnages débutants rencontreront les pires difficultés s'ils essaient de franchir de force le Voile aux Énigmes. Les guides n'étant que des illusions, ils sont insensibles aux menaces, aux sorts Intellego, aux promesses, etc. Quant à trouver directement le chemin de Calebaïs, cela nécessite un sortilège Intellego de Niveau 100 ou plus. La dryade, elle, est incapable de donner la réponse à l'énigme à cause d'un enchantement Rego Mentem de Niveau 50, dont l'effet ne peut être annulé que par un sort de plus haut Niveau. Si les visiteurs décident de suivre méthodiquement la pente de la colline jusqu'à son sommet, entre les deux gros rochers, ils seront détournés de leur chemin par magie et se retrouveront sur l'un de ces petits pics. De là, malgré leur position avantageuse, ils ne verront pas l'entrée du complexe (qui n'est qu'un grand trou), dissimulée par les arbres. Le Voile est l'œuvre d'un puissant thaumaturge, et il ne comporte pas de défaut que des personnages inexpérimentés puissent exploiter.



Les ruines de Calebaïs



Le chapitre concerne l'intérieur de l'Alliance détruite, qui est encore habitée par toutes sortes de fantômes ainsi que les rhools. On y trouve partout les traces de la violence qui s'y est déchaînée — la beauté de Calebaïs a disparu à jamais. Comment les personnages vont-ils réagir lors des diverses rencontres qu'ils vont faire ? Par l'agressivité, la bonne volonté ou même la compassion ? Ils découvriront en ces lieux dévastés nombre de choses intéressantes — des sculptures exquises, des artefacts étranges et les histoires affreuses, déformées, des fantômes. Votre histoire devrait baigner dans une atmosphère toujours plus étouffante de peur et de mystère, mais aussi atteindre un délicat équilibre entre le *roleplaying* face aux apparitions et l'exploration intrépide des ruines.

Ce que les personnages devraient savoir

Nous avons conçu cette histoire en tenant pour acquis que les personnages détenaient certaines informations : les Mages en bénéficient forcément, et il est donc de votre devoir de les donner aux joueurs avant qu'ils n'entrent dans le complexe.

• Les Mages ne s'entre-tuent que très rarement, préférant résoudre leurs différends à travers le *certamen*, ou duel de magie (voir *Ars Magica* pages 185-187). (Pour le Conteur

seulement : l'explosion de violence qui a détruit Calebaïs est donc quasi inconcevable pour des thaumaturges, ce qui a permis à Ornath de faire croire sans problème à ses pairs que l'Embrasement était le résultat d'une puissante malédiction.)

• Tous les Mages disposent d'un sanctum, signalé par une marque particulière. Si l'un d'eux se rend dans le sanctum d'un autre, cette action constitue généralement la preuve *prima facie* qu'il a essayé d'envahir ledit sanctum. Un enchanteur qui, dans son propre sanctum, tue un de ses pairs est donc le plus souvent considéré en état de légitime défense. Un sanctum est fréquemment protégé par des pièges magiques, si bien que pénétrer dans les laboratoires des Mages, même au sein d'une Alliance en ruine, peut s'avérer dangereux.

• Il se produit parfois des choses étranges dans les endroits magiques. Leur aura peut altérer les êtres comme les objets inanimés, qu'ils soient magiques ou non. On ne sait jamais ce qu'on va y trouver.

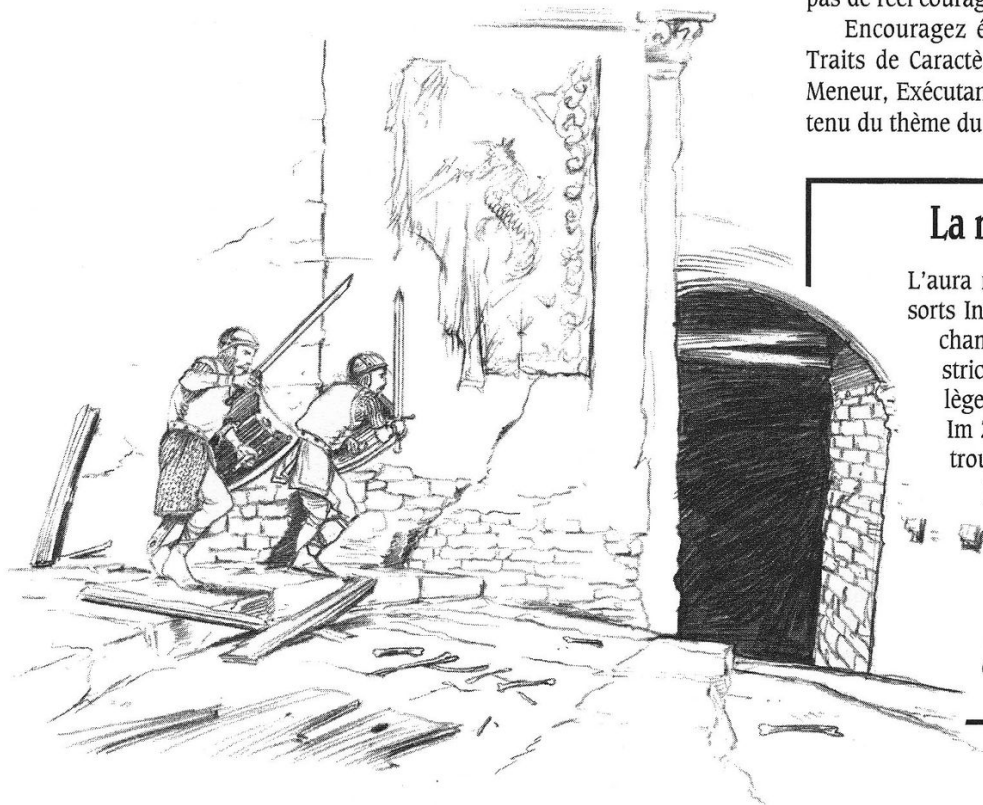
ANGOISSE, PEUR ET PANIQUE

Les ruines de Calebaïs, emplies de bruits et de spectacles effrayants, permettent moult jets relatifs aux Traits de Caractère ou aux Passions tels que Brave, Couard, Courage, etc. Poussez les joueurs à exprimer les réactions de leurs personnages dans ces souterrains hantés. La peur peut se traduire de multiples façons, par la fuite éperdue, les supplications pour un départ immédiat, l'hésitation à obéir aux ordres ou, tout simplement, la réticence à poursuivre l'expédition. Elle peut aussi donner lieu à de hauts faits — n'oubliez pas qu'il n'y a pas de réel courage sans peur à surmonter.

Encouragez également les joueurs à utiliser les autres Traits de Caractère et Passions appropriés à cette histoire : Meneur, Exécutant, Révolte (particulièrement adaptés, compte tenu du thème du récit), mais aussi Compassion, etc.

La magie dans les ruines

L'aura magique de l'Alliance est de +3, mais les sorts Intellego n'y fonctionnent pas, sauf dans le champ de vision de leur lanceur et s'ils sont strictement limités au présent. Même un sortilège tel qu'*Image du Magicien Dédoublé* (Re Im 20) ne sera opérationnel que si l'image se trouve en vue de son créateur (il y a un Complément Intellego, et la capacité du Mage à utiliser les sens de son double illusoire est limitée par le désastreux enchantement de Mormool). Le bonus dû à l'aura a été inclus dans les statistiques concernées (telle la Résistance Magique) des habitants de Calebaïs.





Liste des habitants

FANTÔMES DE MAGES

Ierimyr : maîtresse des rhools ayant perdu l'esprit (page 42).

Pitsdim : Mage du feu, dément (page 44).

Krenval : spécialiste de la domination, auteur de la lettre qui a éveillé la curiosité des personnages (pages 49).

Granordon : grande nécromancienne (page 49).

Uderzo : maître de la perception et la création (page 50).

Mormool : passionné de l'illusion (page 41).

AUTRES FANTÔMES

Ferdina : autocrate (intendante et conseillère) désespérée (page 33).

David : capitaine des Servants (page 31).

Paulo : Servant brutal, armé d'un marteau qui attaque la pierre (page 29).

Joséphine : Compagne affligée (page 29).

Althane : assistante de laboratoire morte de faim (page 46).

HABITANTS VIVANTS

Rhools : créatures ressemblant à des furets (pages 22-23).

Igack : draco du feu, ex-familier (page 32).

Gémaric : fils de Joséphine changé en pierre (page 32).

Chauves-souris, moustiques et gros rats.

Des bruits dans la nuit...

Lorsque l'action ralentit ou que les joueurs se mettent à discuter entre eux, faites entendre à leurs personnages des bruits énigmatiques qui se propagent dans les tunnels. Toutes sortes d'échos leur parviendront ainsi du puits central, qui fait office de caisse de résonance pour les innombrables sons que produisent les habitants de Calebaïs. Servez-vous de ce phénomène afin de leur donner l'impression que les ruines sont emplies de fantômes et que d'étranges «choses» y rôdent en permanence. Cela leur rappellera qu'ils ne sont pas seuls dans les décombres, et que s'il n'y a rien en vue à l'endroit où ils se trouvent, ils ne sont pas pour autant en sécurité.

- Des rires glapissants, souvent accompagnés d'une véritable cacophonie de voix — des rhools ; quand certains sont plus proches, des grognements/reniflements et des bruits de pas légers, en plus.

- Le «plic, plic» de gouttes tombant dans l'eau.

- Des cris et des lamentations pitoyables s'élevant du fond du puits (Althane, dans le laboratoire de Ventus Gorges).

- Des grognements bas et frémissants (le draco).

- Des bruits d'explosions, lointains ou proches, puis des craquements de flammes (Pitsdim).

- Un rire dément (Pitsdim, toujours).

- Des battements d'ailes (des chauves-souris).

- Des bruits d'éclaboussures (des morceaux de rocher tombant dans l'eau).

- Des cris à l'adresse d'un «fils chéri» disparu (Joséphine).

- Des hurlements de rage (David).

- Un long gémissement très bas (le vent à l'entrée du puits).

- Des grattements dans un coin (des rats).
- Des bribes d'un chant d'une beauté obsédante (provenant du laboratoire de Mormool).
- Des grondements sourds (les fossoyeurs — voir page 40).
- Le bruit de la pierre volant en éclats (Paulo).
- Le son d'une flûte (inexplicable).
- Les bruits d'une fête (échos du passé).
- Les éclats de voix d'une querelle, puis des bruits de bataille (échos du passé).
- Un tintement de cloche (l'alcôve des gardes, au niveau des laboratoires).

L'intérieur de Calebaïs

L'Embrasement, avec son cortège de destructions, n'a pas laissé grand-chose à piller. Une Alliance active est une mine de richesses magiques, mais celles de Calebaïs sont en grande partie perdues. Les Mages ont utilisé les réserves de *virtus* lors de leurs derniers combats, et comme leur savoir avait essentiellement été confié au parchemin, il est parti en fumée durant ces mêmes batailles. La plupart des objets magiques ont ensuite été rassemblés par les rhools qui, ne sachant les manier correctement, les ont cassés (de tels artefacts sont fragiles). Seuls ceux qui leur ont échappé, parce qu'ils se trouvaient dans les salles du trésor ou dans des endroits dangereux, sont encore intacts ou presque. De plus, la présence et les activités constantes de ces créatures ont quasiment détruit les traces physiques des événements relatifs à l'Embrasement. Elles ont dévoré les cadavres, dispersé leurs os, emporté puis finalement abîmé leurs armes.

Les pièces et couloirs ont huit à dix pieds de plafond, sauf pour certains tunnels qui ne sont hauts que de sept pieds, et tous les niveaux sont séparés de quinze pieds. La plupart des murailles étaient autrefois ornées de magnifiques tapisseries, lesquelles sont à présent en si piètre état (certaines étant même complètement détruites) que les voix résonnent sinistrement à travers les souterrains. L'air, humide, empeste le mois, la pourriture et le fauve (les rhools). Mettez autant que possible l'accent sur les bruits et la puanteur qui hantent l'Alliance — cela confèrera beaucoup plus de réalisme à l'histoire.

Le complexe porte les traces d'une incroyable violence. Des décombres, des taches roussies, des armes brisées et des ossements jonchent le sol ; presque tout le bois qui s'y trouvait, y compris les portes et les meubles, a été réduit en miettes ou brûlé ; la pierre des murailles, et même parfois des plafonds, est fissurée, marquée de crevasses. Et dans toutes les dépressions du sol, l'eau s'est accumulée pour former des flaques.

Des mousses magiques bleu-vert ont poussé un peu partout sur les murs et les plafonds, plus épaisses encore dans les zones fortement magiques telles que les laboratoires — où on utilisait régulièrement du *virtus*. Elles composent l'essentiel de la nourriture des rhools, et il suffit à un humain d'en manger une poignée par jour pour ne pas mourir de faim. Comme les rhools en font une forte consommation, elles sont nettement plus abondantes aux endroits où ces créatures ne se risquent pas, tout en haut des murs ou dans les laboratoires encore gardés, par exemple. Indiquez bien aux joueurs où il s'en trouve beaucoup et où il y en a peu, cela vous permettra de

Les rhools

Les rhools sont de petites créatures bestiales qu'Ierimyr trouva dans l'ancre d'un dragon et ramena à Calebaïs, plusieurs années avant sa chute, afin qu'elles lui servent de gardes personnels — au grand déplaisir de ses pairs. Elles n'avaient alors qu'une intelligence très limitée, mais la magicienne, grâce à divers rituels, parvint à l'augmenter afin que ces êtres soient aptes à remplir les fonctions de Servants. A présent, la plupart parlent la langue d'Oc et un quart (dont tous les albinos) le latin, mais sous une forme très altérée, surtout pour la langue d'Oc, à cause de leurs années d'isolement.

Au cours de l'Embrasement, Mages et Servants tuèrent beaucoup de rhools par pure méchanceté, et plus nombreux encore furent ceux qui trouvèrent la mort en défendant Ierimyr. Il en resta néanmoins assez pour repeupler l'Alliance, dont ils sont aujourd'hui les principaux habitants.

Étant données leur violence innée et l'importance croissante de leur population, ces créatures ont formé plusieurs groupes semi-autonomes. Le plus grand, qui comprend quarante-deux individus, occupe toujours les quartiers destinés à ses Servants par Ierimyr ; un autre, de dix-huit membres, a élu résidence dans la grande salle des banquets, et un autre encore, de huit, s'est installé dans les anciens jardins. Une douzaine de rhools supplémentaires errent à travers les ruines, séparément ou en petits groupes. Les membres de ces diverses factions se livrent souvent des batailles territoriales, mais rarement meurtrières.

C'est son habileté au combat qui décide du statut d'un rhood. Les satyres lancent parfois un assaut contre l'Alliance (les êtres féeriques croient de toute évidence que les Mages détestés s'y trouvent toujours), et les rhools portent au cou les cornes de ceux qu'ils parviennent à tuer. Plus ils arborent de cornes de satyre, plus ils sont puissants. Un combattant «normal» en a une, laquelle, suivant la tradition, ne peut lui être retirée, mais ceux qui en exhibent plusieurs les perdent toutes (sauf une) s'ils sont défaits en combat. Les chefs sont donc ceux qui portent le plus de cornes ou autres signes (objets magiques ou breloques) de leur réussite guerrière, c'est-à-dire de leur bravoure et de leur force. Leurs congénères, y compris jusqu'à un certain point les albinos, écoutent toujours ce que ces héros ont à dire et obéissent à leurs ordres. La moitié des rhools n'arborent pas de corne, un quart en possèdent une, le dernier quart en exhibent de deux à cinq.

Les rhools albinos ne portent pas de corne de satyre, car ce ne sont pas des guerriers, mais la plupart disposent d'un des diadèmes de la cloche (voir page 53). Ils guident parfois leurs frères jusque dans le monde extérieur afin de livrer bataille aux êtres féeriques, ou de chercher des mets délicats (des baies !) ou du bois pour fabriquer des gourdins. Les diadèmes leur permettent de traverser le voile d'illusions sans le moindre problème.

Ces créatures ne disposant pas d'un forgeron, la majeure partie de leur armement d'origine est à présent brisée et inutilisable. Quant aux autres épées et haches qui restent à l'Alliance, elles sont si rouillées qu'elles tombent en morceaux. Les rhools manient donc des

gourdins, confectionnés avec le bois des arbres de la forêt. En combat, ils tirent avantage de leur agilité et de leur rapidité, qui sont remarquables. Ils esquivent aisément les coups et s'avèrent beaucoup plus capables d'en porter de redoutables que leur petite taille ne le laisse croire.

Leur corps contient un pion (point) de *virtus* Animal, une corne de satyre en renferme cinq. Un tel objet peut, si vous le désirez, ajouter à la Résistance Magique de son porteur (+2 par corne).

Note : Lorsqu'une même statistique comporte deux scores séparés par un trait, le second correspond aux moments où les rhools défendent leur repaire ; ils sont alors d'une férocité inouïe. Les chiffres donnés entre parenthèses sont les totaux à utiliser avec le Système Duel.

RHOOL ADULTE (PAS DE CORNE)

Résistance Magique +8

Taille -2

Int. -1

For. +1

Éne. +3

Gourdin : Init. +4

Atq +6

Dgt +7/+10

Fat. +3/+6

Déf. +7 (+13)/+ (+11)

Encaissement +4 (+10)/+7 (+13)

Niveaux de Santé : Indemne, -1, -5, Incapacité





RHOOL ADULTE (UNE OU DEUX CORNES)

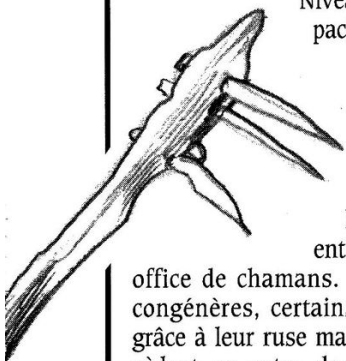
Résistance Magique +8
 Taille -2 Int. -1
 For. +1 Éne. +3
 Gourdin : Init. +6 Atq +7 Dgt +9/+12
 Fat. +3/+6 Déf. +9 (+15)/+7(+13)
 Encaissement +6 (+12)/+9 (+15)
 Niveaux de Santé : Indemne, -1, -5, Incapacité

RHOOL ADULTE (TROIS CORNES OU PLUS)

Résistance Magique +8
 Taille -2 Int. 0
 For. +2 Éne. +4
 Gourdin : Init. +8 Atq +9 Dgt +11/+14
 Fat. +3/+6 Déf. +11 (+17)/+9 (+15)
 Encaissement +7 (+13)/+10 (+16)
 Niveaux de Santé : Indemne, -1, -5, Incapacité

RHOOL ADULTE (ALBINOS)

Résistance (Force) Magique +18
 Taille -2 Int. +1
 For. 0 Éne. +3
 Gourdin : Init. +3 Atq +4 Dgt +6/+9
 Fronde Invisible : Vit. 1/round Atq 2 Dgt +1 à +5
 Fat. +3/+6 Déf. +7 (+13)/+5 (+11)
 Encaissement +5 (+11)/+8 (+14)
 Niveaux de Santé : Indemne, -1, -5, Incapacité



Les albinos

Le premier albinos fut le familier d'Ierimyr. A présent, la tribu entière vénère les rhoools blancs, qui font office de chamans. Ils sont plus intelligents que leurs congénères, certains étant même de véritables génies, grâce à leur ruse mais aussi leurs connaissances. Ils possèdent, en outre, des pouvoirs magiques qui leur permettent de modifier les formes de petits objets (les visiteurs découvriront toutes sortes d'étranges artefacts de pierre dans les repaires des rhoools) ainsi que de lancer *Fronde Invisible* (Re Te 10) au prix de trois points de Force Magique — cette dernière capacité est un héritage du familier d'Ierimyr. Il leur arrive de façonner ainsi des cailloux très pointus puis de les propulser magiquement, infligeant des Dégâts de +1 à +5 à leur cible. Ils peuvent enfin chasser la plupart des fantômes, bien qu'il leur faille se mettre à trois au moins pour écarter ceux des magiciens.

Chasser les Fantômes. Permet aux rhoools de mettre en fuite un fantôme, s'ils réussissent un jet de Force Magique (chacun y apportant la sienne propre) supérieur à la Force Magique de l'esprit. Les chamans bondissent çà et là, en poussant des cris et en agitant leurs armes au-dessus de leurs têtes — ils agissent de même pour exercer la plupart de leurs pouvoirs magiques.

Les tactiques des rhoools

Les rhoools se battent beaucoup entre eux, quoique rarement à mort. S'ils repèrent des intrus, ils les attaqueront avec force hurlements mais battront en retraite dès qu'ils seront blessés ou se sentiront vraiment menacés. Il ne devrait donc pas être trop difficile d'en venir à bout, même s'ils sont nombreux, pour un groupe de valeureux guerriers. Toutefois, il en va différemment lorsque ces créatures ne font que se défendre : si leur repaire est menacé ou si elles sont acculées, elles se battent avec fureur (+3 aux jets de Dgt, Fatigue et Encaissement, pénalité de -2 à la Défense). Les personnages décidés à les combattre devront donc prendre en compte non seulement leurs capacités, mais aussi leur façon de penser. S'ils parviennent à leur faire quitter leurs positions et lancer une attaque, ils auront à nouveau l'avantage tactique.

Les rhoools utilisent au maximum leur mobilité pour faire retraite, tant qu'ils ont l'avantage du terrain et des renforts. Ils envoient souvent de petits groupes attaquer les flancs ou l'arrière-garde de l'ennemi et se déplacent étonnamment vite parmi les ruines. On entend quasi constamment leur trotinement dans le puits. Bref, ce ne sont pas des adversaires négligeables.

Si une bataille se déroule tout près d'une ouverture donnant sur le puits, un même personnage se verra chargé simultanément par deux ou trois rhoools, qui feront leur possible pour le précipiter dans le trou, allant au besoin jusqu'à s'y jeter avec lui. En effet, après leur plongeon, les créatures resteront sous l'eau pour gagner les escaliers submergés, qu'elles suivront afin de rejoindre les niveaux supérieurs — les rhoools sont capables de retenir leur respiration pendant des minutes entières, et les plus petits se servent parfois de cette échappatoire quand ils sont en position d'infériorité.

Options relatives aux rhoools

- Faites découvrir aux personnages des indices menant jusqu'au lieu d'origine des rhoools. Peut-être ceux-ci ne veulent-ils rien tant que retourner en cet endroit, sur lequel ils racontent encore de merveilleuses histoires.
- Il circule parmi les rhoools nombre de légendes parlant d'un voyage mythique, ce qui pourrait les amener à considérer l'idée d'en faire un autre.
- Un rhoool exceptionnel (un albinos ?) veut se joindre au groupe (dans le rôle d'un Compagnon, éventuellement interprété par un joueur).
- Certains rhoools se cherchent un nouveau dieu, persuadés que leur vieille déesse s'est affaiblie et a perdu ses capacités extraordinaires. Si les visiteurs déploient de grands pouvoirs surnaturels, ces renégats se prosterneront devant eux en balbutiant des choses telles que : «Gloire à nos Sauveurs tout-puissants. Ayez pitié de nous, ô, Dieux redoutables.»



vous amuser un peu en les écoutant s'interroger sur les raisons de ce phénomène.

A l'origine, le complexe était éclairé par certaines sections du plafond, sur lesquelles avait été lancé un sort qui confère la brillance du soleil levant (*Enchâssement de l'Aube*, Cr Ig 20). En effet, la pierre était gravée à intervalles réguliers d'un phénix en flammes, dont la lumière émanait, si bien que l'oiseau brillait réellement d'une clarté de feu. Ces sortilèges illuminent toujours l'Alliance, à part dans les zones pour lesquelles le contraire est précisé, mais la mousse omniprésente absorbe en partie leur lumière. Briser une des portions éclatantes du plafond met fin à l'enchantement, de sorte que les fragments de roc résultants n'émettent pas la moindre clarté.

Quiconque tend l'oreille perçoit l'activité des innombrables petits habitants des tunnels. Des chauves-souris volettent un peu partout, et les décombres entassés au bas des murs sont percés de trous à rats. L'aura magique du complexe a fait son œuvre, et ces rongeurs, les araignées et autres vermines sont d'une taille et d'une ruse surnaturelles.

Mais les principaux habitants des lieux sont les rhoools, qui ont laissé partout des signes de leur présence — pour ceux qui savent regarder. Dans toutes les pièces qu'ils fréquentent, il y a des traces de pas parmi les débris et la poussière, des endroits où la mousse a été grattée (jet de Perception de 14+ pour noter ces détails subtils) et de petites crottes. Toutefois, comme ils ne se rendent dans les niveaux supérieurs que pour récolter des mousses, les explorateurs ne feront pas avec eux de rencontre majeure avant de s'enfoncer davantage dans le complexe.

Les rhoools errant dans les ruines, prélevant des mousses ou cherchant la bagarre auront toutes les chances d'entendre arriver les personnages et donc de battre en retraite. Les arrivants noteront ainsi fréquemment des bruits de pas et des reniflements devant ou derrière eux, mais ne verront pas quelles créatures les produisent (sans parler de les capturer).

Diverses zones de l'Alliance recèlent des meubles de pierre ou de métal. Nous le signalons dans leur description, mais vous êtes libre d'en ajouter partout où vous le jugez bon. Quant aux meubles en bois, leurs débris pourrissants sont dispersés à même le sol.

RENCONTRES À LA CARTE

Nous vous décrivons les habitants des ruines aux endroits où on les trouve habituellement, mais comme la plupart d'entre eux se déplacent à leur gré, vous êtes libre de les faire apparaître où et quand bon vous semble. Si les explorateurs attirent l'attention sur eux ou que le jeu se ralentit, introduisez une de ces rencontres à la carte.

Vous découvrirez ci-après une liste de ces rencontres pouvant survenir en divers points des souterrains ; sans doute ne les utiliserez-vous pas toutes. N'hésitez pas à désigner par un signe quelconque celles que vous ne voulez vraiment pas inclure à votre histoire, celles qui au contraire y seront parfaites et, sur la carte, les endroits possibles où les situer. Il vous sera ainsi plus facile de penser à les mettre en scène. Vous avez bien sûr parfaitement le droit d'en inventer d'autres.

1. Un fantôme, ou groupe de fantômes, quelconque affronte les visiteurs.

2. Un rhoool solitaire et curieux repère les personnages et entreprend de les suivre discrètement. Peut-être s'agit-il d'un enfant.

3. Durant une rencontre (amicale ? tendue ?) entre les explorateurs et un fantôme, un rhoool albinos hurlant et gesticulant surgit avec plusieurs guerriers. L'esprit s'enfuit.

4. Les visiteurs sont suivis par des rhoools de plus en plus nombreux, qui passent finalement à l'attaque lorsqu'ils se sentent assez forts. Jusque-là, ils fuient tout engagement, grâce à leur connaissance des lieux et leur vivacité. Des efforts pour communiquer peuvent s'avérer payants, tandis qu'une démonstration de force vraiment impressionnante a toutes les chances de les faire détalier.

5. Les personnages découvrent un rhoool qui a été blessé au cours d'une bataille. Il est incapable de se déplacer mais, malgré son impuissance, grogne avec férocité à leur approche. S'ils l'attaquent, ses cris attireront peut-être ses congénères, curieux de savoir ce qui se passe.

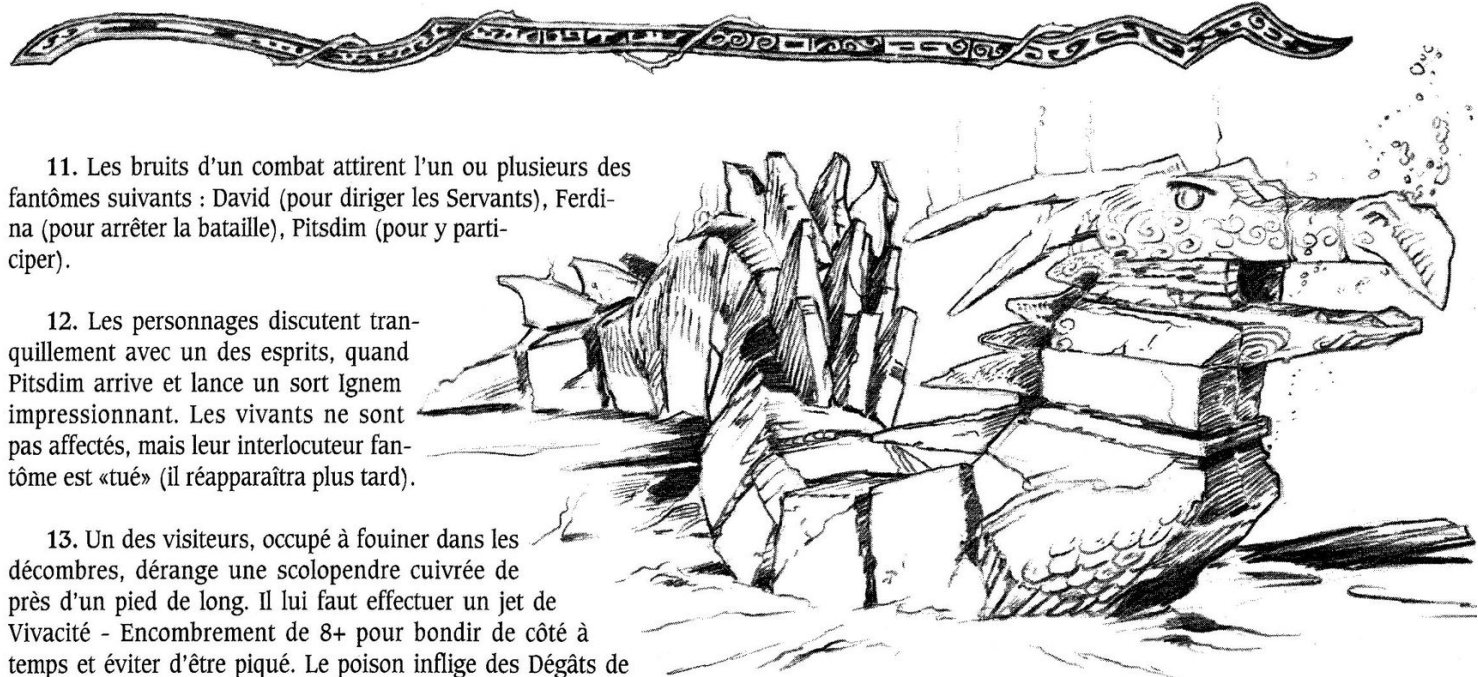
6. Alors qu'un des explorateurs regarde dans l'eau, au fond du puits, il voit quelque chose de brillant onduler autour de la statue du dragon. Il s'agit de l'un des fantômes.

7. Les personnages se trouvent en mauvaise posture (peut-être ont-ils été surpris), face à un important groupe de rhoools apparemment bien décidés à les tailler en pièces, quand Ierimyr apparaît soudain, traversant un mur. Les rhoools cessent aussitôt le combat pour écouter ce que leur maîtresse veut leur dire, ce qui permet à leurs adversaires de s'enfuir.

8. Alors que les visiteurs ont tué plusieurs rhoools, Ierimyr se montre et se met à sangloter, pitoyablement, sans pouvoir s'arrêter — comme elle n'a jamais pleuré de son vivant, cela met les autres fantômes mal à l'aise. Elle conserve assez de raison pour que la mort de ses «enfants» lui cause une peine infinie.

9. Ferdina, l'autocrate, apparaît durant une bataille et commande à tout le monde de cesser les hostilités, avant d'alterner supplications passionnées et ordres obstinés si personne ne l'écoute — de toute façon, les combattants ne s'apercevront sans doute de sa présence qu'à la fin de la lutte. Si David, le capitaine des Servants, est présent, il commence à critiquer son incapacité à ramener la paix ; elle proteste désespérément à chacun de ses commentaires.

10. David, le capitaine des Servants, vient signaler (en latin) aux Mages du groupe qu'il y a une grande bataille et que règne le désordre le plus total, puis il leur demande de nouvelles directives. Il réclame aussi (en langue d'Oc) un rapport aux Servants. A un moment donné, peut-être va-t-il réaliser qu'il s'adresse à des intrus, non à des membres de l'Alliance, et donc ordonner aux Servants (en utilisant son pouvoir spécial) de faire les Mages prisonniers. A moins qu'il ne décide que ce sont des gens de confiance — si les joueurs qui incarnent les thaumaturges se montrent réellement persuasifs.



11. Les bruits d'un combat attirent l'un ou plusieurs des fantômes suivants : David (pour diriger les Servants), Ferdina (pour arrêter la bataille), Pitsdim (pour y participer).

12. Les personnages discutent tranquillement avec un des esprits, quand Pitsdim arrive et lance un sort *Ignem* impressionnant. Les vivants ne sont pas affectés, mais leur interlocuteur fantôme est «tué» (il réapparaîtra plus tard).

13. Un des visiteurs, occupé à fouiner dans les décombres, dérange une scolopendre cuivrée de près d'un pied de long. Il lui faut effectuer un jet de Vivacité - Encombrement de 8+ pour bondir de côté à temps et éviter d'être piqué. Le poison inflige des Dégâts de +15 en une minute, si personne ne s'occupe du blessé (le tirage d'Encaissement ne se fait qu'avec Taille + Énergie). Le sort *Innocuité des Morsures de Serpent* (Pe An 10) permet de rendre le poison inopérant, à condition que le lanceur y ajoute un Complément Corporem, de même qu'un éventuel sort spontané de style et Niveau semblables. Un des thaumaturges peut aussi jeter sur la victime un sort spontané *Creo Corporem* de Niveau 25 ou plus, ce qui la rendra momentanément résistante au poison. Sitôt sa piqûre délivrée, la scolopendre s'enfuit dans les débris.

14. Des satyres de la forêt féerique voisine attaquent les ruines et engagent le combat (ou la conversation) avec les personnages. En cas de bataille rangée, les rhools se montreront peut-être pour lutter contre les satyres.

15. Au coucher du soleil, une nuée de chauves-souris s'échappe du puits pour se répandre dans le ciel. De l'extérieur, on a la sinistre vision d'un nuage noir s'élevant dans les airs ; le doux bruissement des ailes est aussi effrayant qu'étrange.

L'entrée de Calebaïs

De Calebaïs, on ne voit à la surface qu'un trou de trente pieds de diamètre, entouré d'un pavage de pierre de dix pieds de large. Cinq grands chênes poussent autour de l'ensemble, le dissimulant à quiconque se trouverait en l'air ou au sommet d'un des deux gros rochers. La paroi du «puits» est creusée, à son entrée, de manière à former un escalier (voir le premier des plans fournis dans ce livret, page 34).

LA DALLE

Juste devant les degrés se trouve une dalle de pierre grossièrement taillée, de huit pieds carrés sur deux d'épaisseur, sur laquelle est gravé l'avertissement suivant :

Omittete has ruinas exsecrabilis, et mandate manem ad suam fatum propriam.

(Abandonnez ces ruines maudites, et laissez les morts au sort qu'ils ont mérité.)

- Ornath

Ornath a placé cette dalle à cet endroit lors de sa visite, après l'Embrasement, pour dissuader quiconque d'aller plus loin. Il savait que d'éventuels visiteurs pourraient libérer les âmes qui hantent les ruines, alors que son vœu le plus cher était qu'elles souffrent le plus longtemps possible afin de payer la destruction de Calebaïs.

LE DRAGON

Quand les personnages se penchent pour la première fois sur le puits de 140 pieds de profondeur, ils voient une étrange et pâle clarté jaune émaner de son extrémité, où ils distinguent une curieuse silhouette sinieuse. Un jet de Perception de 7+ leur permet de se rendre compte que le fond du conduit est inondé ; de 10+ que la silhouette est celle d'une sorte de serpent ; de 14+ qu'il s'agit en fait d'un dragon, dont la gueule crache des bulles qui viennent crever à la surface de l'eau ; de 18+ que ce dragon est sans doute une statue. Vous êtes parfaitement en droit de jeter les dés pour les joueurs et/ou de ne leur dire ce qu'ils voient qu'en privé. C'est le moment de commencer à créer une atmosphère de mystère, aussi est-il bon de ne pas leur révéler d'un coup ce qui se passe.

Au fond du conduit se trouve effectivement la statue en pierre d'un dragon, sculptée à l'origine pour trois raisons. L'Alliance ayant plus ou moins été conçue sur le modèle d'un antre de dragon, cette œuvre avait valeur de symbole. De plus, la lumière magique qui émane de ses yeux éclairait l'intérieur du puits, tandis que sa gueule soufflait en permanence un air qui contribuait à l'aération des niveaux inférieurs. Si Gilbert de Montpalier découvre que le dragon qu'il cherche n'est qu'une statue, cela risque de le décourager.

Niveau 1

ESCALIER ET PASSERELLE

Juste derrière la dalle de pierre gravée par Ornath commence une volée de marches, creusée dans la paroi du conduit et menant trente pieds plus bas. En descendant, les visiteurs s'aperçoivent que de l'autre côté du puits, la muraille est percée d'une série de meurtrières. Paulo est là, qui les observe, mais il n'est pas visible.



Règles relatives aux fantômes

Les fantômes sont des esprits désincarnés, incapables de quitter cette terre tant qu'ils n'y ont pas accompli une tâche donnée. La plupart sont des âmes noires, emplies de fiel, souffrant mille tourments à cause de leur triste sort. Beaucoup sont également fous, voire violents, redoutent et détestent tout à la fois les vivants. Comme ils ont le pouvoir de hanter ces derniers, certains, capricieux et cruels, se délectent des souffrances qu'ils infligent ainsi et essaient même de posséder leur corps. D'autres, en revanche, ont bon cœur et s'efforcent de remplir au plus vite la tâche terrestre qui les retient ici-bas, afin de continuer ensuite leur voyage spirituel. En fait, les fantômes sont aussi divers que les êtres vivants, et chacun possède des pouvoirs et une personnalité propres.

Ils peuvent paraître très réels, solides même, ou n'être qu'une brume lumineuse ayant vaguement forme humaine. Cela dépend de leur Force Mentale, de leur expérience en tant que fantômes et de la connaissance qu'ils ont de leur étrange destin. Un esprit conscient d'être mort présente souvent une image plus évanescence qu'un autre persuadé d'être toujours en vie. Tous les fantômes deviennent invisibles à volonté, et la plupart sont incapables d'aller plus loin que la translucidité sur la voie de la matérialité. Plus ils perdent de Force Mentale (Magique ou Infernale), plus ils sont diaphanes. Ceux qui ont une Force Mentale supérieure à 25 paraissent presque solides, alors que ceux chez qui elle est inférieure à 4 sont à peine visibles.

Bien des fantômes ne sont pas conscients d'être morts, et beaucoup refusent de le croire si on le leur affirme — ainsi, dans cette histoire, certains considèrent comme un fait établi que le grand Pitsdim est toujours en vie. Seuls ceux qui possèdent une certaine expérience en tant que spectres sont capables de se déplacer à travers les murs et, d'une manière générale, d'ignorer le monde physique et les limitations qu'il impose aux vivants. Pour la plupart, surtout ceux qui se croient encore en vie, ce monde est aussi réel qu'auparavant, même si les autres gens ne les voient pas toujours. Quand un fantôme saute dans une mare, il est possible qu'un éventuel témoin voie et entende des éclaboussures retomber. Mais en général, il ne se produit rien de tel et l'eau reste calme. Ces revenants sont cependant «réels» les uns pour les autres, ce qui leur permet d'avoir des contacts «physiques».

Deux choses sont pour eux extrêmement importantes : leur but, qui leur confère une force accrue dans certaines situations, et le lieu de leur mort, où ils sont plus puissants mais qui est aussi une de leurs faiblesses. Ils ne peuvent s'empêcher d'y mener les gens avec qui ils entrent en conversation, et cette étrange compulsion les habite apparemment tous. La majorité d'entre eux sont incapables d'affecter les objets qui ne se trouvaient pas à cet endroit au moment de leur mort et, d'une manière plus générale, ceux auxquels ils n'attachaient pas d'importance de leur vivant.

Il y a toujours une raison précise à la présence d'un fantôme sur terre et au fait que son âme ne puisse quitter ce monde. Il doit le plus souvent y remplir une tâche donnée, mais il arrive qu'il y reste simplement lié à cause d'émotions très fortes ayant accompagné sa mort. La plupart des spectres souffrent terriblement, ce pourquoi ils en viennent à haïr les vivants.

Ils ont tous un score de **Force Mentale**, qui est en fait égal à leur Force Magique ou Infernale, suivant la Dimension à laquelle ils appartiennent (voir **Ars Magica**, pages 324-325) ; on emploie plutôt le premier terme car les fantômes, de quelque nature qu'ils soient, sont pur esprit et se servent de la puissance de cet esprit pour utiliser leurs capacités particulières, résister à la magie, etc. Leur Force Mentale dépend du pouvoir qu'ils détenaient durant leur vie et, parfois, de la manière dont ils sont morts. Le fantôme de quelqu'un de puissant a donc une grande Force Mentale, de même que celui d'un malheureux tué par trahison et qui revient pour se venger. Cette Force Mentale se situe en général entre 15 et 20. Le bonus que représente l'aura magique des ruines a déjà été ajouté à celle des fantômes de cette histoire.

La plupart de ces esprits ont un pouvoir magique quelconque, ne serait-ce que celui de susciter la peur. Souvent, ces capacités correspondent aux activités qu'ils menaient durant leur vie. Les utiliser leur coûte des points de Force Mentale qu'ils récupèrent à un rythme plus ou moins rapide, suivant l'intensité de leurs émotions (les fantômes n'éprouvent pas d'émotions «normales» mais ressentent des sentiments, parfois très violents, dès lors que la tâche qu'il leur faut remplir et/ou les circonstances de leur mort sont concernées). Toutefois, il leur suffit en général d'un jour ou deux pour retrouver leur Force Mentale maximale.

Quand un fantôme «s'éteint», ne vous contentez pas de l'annoncer. Jouez la scène en détail, avec un tel réalisme que les joueurs éprouvent une crainte respectueuse. Lorsqu'une de ces âmes en peine parvient enfin à se libérer du monde matériel, il s'agit d'un véritable événement. Montrez-le bien — sortez vos métaphores de derrière les fagots.

LA MAGIE ET LES FANTÔMES

Nombre de sorts Mentem peuvent affecter les fantômes. Pour plus de précision, voir ces sortilèges pages 234 à 237 d'**Ars Magica**. Certains ont été conçus spécialement pour être appliqués à ces malheureux esprits, tels *Vision de l'Âme en Peine* (Mu Me 5), *Soulagement de l'Âme en Peine* (Pe Me Gén.), *Asservissement des Esprits Nocturnes* (Re Me Gén.), *Anneau de Protection contre les Esprits* (Re Me Gén.), *Conjuration des Morts* (Re Me 25) et *Conjuration d'une Âme en Peine* (Re Me 25).

LA POSSESSION

La plupart des mortels ont très peur de perdre le contrôle de leurs actes, et le pouvoir de possession des fantômes montre bien que leurs craintes ne sont pas vaines. Certaines de ces âmes désincarnées sont en effet capables d'envahir et de maîtriser le corps d'autrui, l'esprit de leur victime étant réduit au rôle d'observateur muet. Toutefois, contrairement aux démons, elles ne peuvent rester bien longtemps aux commandes. La prise de possession comprend deux étapes : le contact, qui permet au fantôme d'affronter la Résistance Magique de sa proie pour mieux envahir son corps ; puis la prise de contrôle proprement dite, durant laquelle il tente de forcer son réceptacle à entreprendre une action spécifique.



Contact. Le fantôme touche sa cible et essaie de pénétrer dans son corps — Force Mentale contre Résistance Magique (les Mages ajoutent en outre à leur *Parma Magica* leur score en Corporem). S'il y parvient, il se retrouve «dans la tête» de sa victime. Sinon, rien ne se passe. Quoi qu'il en soit, il perd 3 points de Force Mentale.

Prise de contrôle. Durant le round où il a réussi à s'introduire dans le corps de sa cible, le fantôme tente de dominer son esprit pour faire entreprendre à son enveloppe charnelle une tâche brève spécifique — Trait de Caractère ou Passion contre Trait de Caractère ou Passion, en utilisant les plus adaptés à la situation. Si, par exemple, l'envahisseur agit poussé par la colère alors que sa victime résiste pour rester loyale, vous jouerez Coléreux ou Rage (pour le fantôme) contre Loyal, Loyauté ou Honneur (pour le mortel). Les âmes errantes ayant des personnalités extrêmes, elles ont généralement un score de +4 dans leurs Traits de Caractère et Passion.

Si le jet du fantôme est supérieur à celui de sa cible, il en contrôle le corps pour lui faire effectuer la tâche choisie précédemment, mais cela lui coûte encore 1 point de Force Mentale. Dans le cas contraire, il est tenu en échec et perd 1 point de Force Mentale par point lui manquant pour dépasser le tirage de sa victime. Il peut néanmoins renouveler sa tentative de contrôle lors du round suivant, à condition que son jet n'ait pas été inférieur de plus de 2 points à celui de sa proie. Le malheureux qui repousse ces assauts, tout entier à ce combat mental, est incapable de rien faire à part crier, se tordre et gesticuler en tous sens. Toutefois, si son jet de Caractère ou de Passion dépasse de 3 points au moins celui de son adversaire, il lui est possible d'agir durant un round sans être importuné par une attaque mentale.

Une fois que le fantôme a pris le contrôle de sa cible et effectué l'action désirée (tuer un ennemi, faire une prophétie, courir à une porte secrète, etc.), il lui faut réussir un autre tirage de Caractère pour maintenir son emprise et entreprendre une autre tâche. S'il se retrouve à court de Force Mentale alors qu'il tente de posséder ou de faire agir quelqu'un, il s'évanouit, pour ne réapparaître qu'une fois sa Force Mentale regagnée.

Possession d'un Mage. Les règles énoncées ci-dessus s'appliquent également aux Mages, avec pourtant une différence de taille : leur entraînement permet aux thaumaturges de tenter de leur propre initiative de reprendre le contrôle de leur corps. Un mortel ordinaire ne peut résister au fantôme que lorsque celui-ci veut entreprendre une action, alors qu'un magicien est capable de commencer la lutte immédiatement. A chaque round où c'est lui qui engage le combat pour la maîtrise de son corps, cependant, il doit réussir un jet de Fatigue ou perdre un Niveau de Fatigue.

Lorsqu'un spectre s'en prend à un Mage, la bataille mentale est donc quasi incessante. Les deux adversaires sont incapables de se consacrer à autre chose tant que ce duel n'a pas de vainqueur — à moins bien sûr que l'un d'eux batte l'autre de 3 points ou plus, auquel cas il use du corps à volonté durant un round, au terme duquel la lutte reprend. Ce round peut par exemple

permettre à son bénéficiaire de jeter un sort à l'«extérieur», au lieu de rester prisonnier de son combat intérieur. Si le Mage sombre dans l'inconscience, le fantôme prend possession de son corps et l'utilise comme s'il était Épuisé (pénalité de -5).

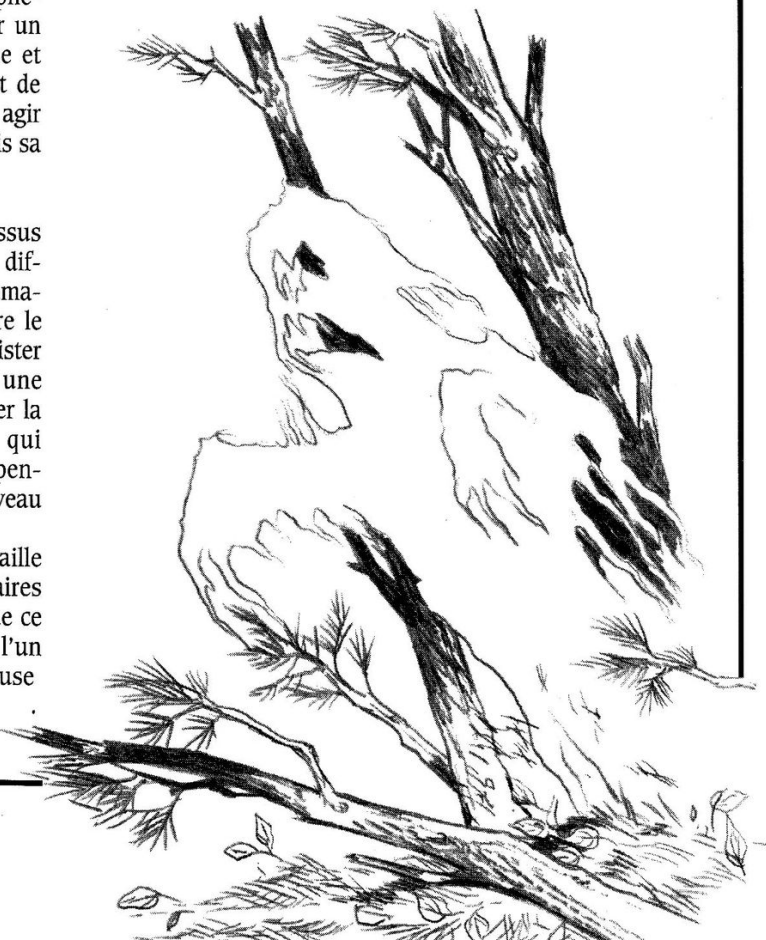
FANTÔMES DE MAGICIENS

Les fantômes de thaumaturges conservent les connaissances relatives à leur art mais perdent quasi totalement la capacité d'affecter grâce à lui le monde physique. Lancer un sort leur coûte 1 point de Force Mentale par 5 Niveaux du sortilège, lequel a des effets normaux sur les êtres spirituels tels que les autres fantômes. Il ne leur est possible d'affecter l'univers physique qu'à l'endroit qu'ils hantent, et encore cela exige-t-il d'eux une dépense définitive de points de Force Mentale (ils gardent toujours au moins un point de Force Mentale permanent). Ainsi, par exemple, les spectres des enchanteurs de Calebaïs seront-ils incapables d'user de leur magie sur les explorateurs.

Notez cependant que si le fantôme d'un mortel ordinaire peut disposer d'un pouvoir affectant le monde physique (comme Paulo avec son marteau), il en va de même de celui d'un thaumaturge. Les sortilèges d'une ombre de Mage seront certes sans effet sur l'univers matériel, mais ce ne sera pas forcément le cas de ses capacités spéciales, qui pourront fort bien rappeler la magie Hermétique.

Si un enchanteur vivant essaie de contrôler le fantôme d'un pair (en employant par exemple *Asservissement des Esprits Nocturnes*) et échoue, sa cible peut en retour le frapper grâce à un sort Mentem ou Corporem : il a établi entre le monde matériel et celui des esprits un lien que le revenant est aussi capable que lui d'utiliser.

Les fantômes de magiciens disposent d'une grande Force Mentale, généralement égale à $Creo + Vim + 10$.





Au bas de l'escalier, là où se trouvait autrefois un petit pont-levis, il n'y a plus à présent qu'une **passerelle délabrée**, consolidée à l'aide d'ossements et de branches d'arbres. Chaque fois que quelqu'un la traverse, faites un jet de tension de (Taille x 3) + Charge ; quand plusieurs personnes s'y tiennent en même temps, effectuez la somme de leurs tirages. Si vous obtenez un résultat de 13+, le maladroit glisse et fait une chute de 125 pieds, qu'il termine dans l'eau en encaissant (1 dé + 63) + 4 points de Dégâts. Il lui est ensuite possible de grimper sur le balcon de Ventus Gorges (voir page 45).

HALL D'ENTRÉE

Au-delà de la fragile passerelle s'ouvre le hall d'entrée, jonché de débris, dont le centre est occupé par une petite **fontaine** de marbre vert de quatre pieds de diamètre, à présent asséchée. La dryade sculptée de cinq pieds de haut qui s'y dresse ressemble fort à celle, bien réelle, que les personnages ont rencontrée sur la colline, ce qu'ils remarqueront si les joueurs vous posent la question ou réussissent un jet de Perception de 12+.

Deux courts tunnels partent de cette pièce, le mur qui les sépare s'orne d'une grande double-porte de fer, et celui d'en face d'une ouverture à laquelle on aboutit en montant quelques marches.

Cette issue mène à la **salle des archers**, où s'ouvrent les meurtrières de la paroi du puits. Quant au corridor le plus éloigné de l'entrée, il conduit à un escalier en spirale, qui était **l'escalier commun** de ce niveau.

L'autre est bloqué par un **gros rocher** soigneusement taillé (au dessous plat, mais au sommet arrondi), sous lequel se trouve un **squelette de rhool** écrasé dont dépassent les pattes arrière et la queue. Le plafond présente à cet endroit une dépression de la taille et de la forme exactes du bloc de pierre. Celui-ci est entouré et jonché de gravats, mais si on passe une minute à les repousser, il est facile de franchir l'obstacle en rampant. Le malheureux rhool avait déclenché un piège qui devrait prouver aux intrus que les Mages de Calebaïs considéraient leur intimité comme précieuse. Ce petit corridor donne en effet sur un **escalier en spirale**, un peu plus large que l'autre, qui était **réservé aux thaumaturges**.

A quatre pieds devant le rocher, l'emblème de Calebaïs, la **couronne brisée**, a été gravé en deux exemplaires qui luisent légèrement, l'un au plafond, l'autre par terre. Si quelqu'un dépasse ces symboles sans prononcer le mot «Uloxarian», une violente explosion retentit (aussitôt suivie de la chute du bloc de pierre lorsqu'il est en place). Ce bruit risque d'attirer fantômes et rhools, à moins que ces derniers ne préfèrent se mettre tout simplement en embuscade au bas de l'escalier, au niveau 3. La plupart des fantômes marmonnent toujours le mot de passe lorsqu'ils arrivent à cet endroit, quoique cela ne leur soit plus nécessaire.

Le fantôme de **Paulo** se trouve à ce niveau, remplissant son devoir de garde comme il le faisait de son vivant. Lorsque les personnages arrivent dans le hall d'entrée, il les a repérés (depuis la salle des archers) et s'est caché dans le couloir menant à l'escalier commun. Il ne lui est pas encore venu à l'esprit que ce sont des intrus, mais il pense qu'il pourrait s'agir d'ennemis de son maître, Krenval ; aussi les surveille-t-il de loin. Il battra en retraite s'ils s'approchent du corridor où

il se terre et les suivra s'ils empruntent celui réservé aux magiciens (jet de Perception de 12+ pour le voir).

RÉSERVE

Cette salle, sur laquelle donne la double-porte de fer, renfermait autrefois la majeure partie de l'équipement que Mages et Servants utilisaient lors de leurs expéditions. Les battants en ont été barricadés de l'intérieur, et seuls des sortilèges ou un grand déploiement de force permettront de les ouvrir — jet de Force de 16+ ; si deux personnes poussent en même temps, ajouter au dé leurs deux Forces + 3 ; s'il y en a trois, leurs trois Forces + 6 ; prendre de l'élan donne encore des bonus supplémentaires mais risque de se solder par des meurtrisures. **Deux squelettes** et une pile de matériel sont appuyés de l'autre côté des portes, ce qui les maintient solidement fermées. La plupart des armures, armes, cordes, flasques d'huile, tentes, outils et réserves de nourriture séchée ont en partie brûlé ou se sont tout simplement dégradés avec le temps (rouille, etc.) ; quelques étagères de bois restent debout, toutes de guingois. Avec un jet de Perception de 9+, les personnages ont cependant une chance sur dix de trouver dans ce fouillis toute pièce d'équipement désirée, à condition qu'elle soit relativement commune. Mais elle ne sera évidemment pas en bon état.

SALLE DES ARCHERS

Une courte volée de marches s'élève de dix pieds contre le bord du puits pour mener à cette pièce, dont le mur qui donne sur le conduit central et l'escalier est percé de meurtrières. L'endroit est à présent fort décrépît (les murs sont fissurés, etc.) et vide (à moins qu'il ne s'y trouve un rhool malade, abandonné là par les siens pour y mourir).

Niveau 2

Le niveau suivant abritait la moitié des Servants, destinés à protéger l'Alliance en cas d'attaque physique. On y trouve donc leurs quartiers et salles de réunion, ainsi que les chambres personnelles des Compagnons qui leur servaient de chefs.

SALLE DE RÉUNION

Cette pièce comprend un grand balcon, qui surplombe le puits. Un de ses coins est occupé par une énorme pile de gravats, de bois pourrissant, de tapisseries déchirées et de métal rouillé. C'est le repaire d'une bonne dizaine de rats de deux pieds de long, aux yeux rouges luisants. Quand quelqu'un entre dans la salle, il entend un bruit de fuite précipitée, provoqué par les rongeurs qui s'empressent de rentrer dans leurs trous, sous les débris. Ils attendront là que les intrus s'en aillent, ne se battant qu'en dernier ressort — leurs morsures ne transmettront alors aucune maladie.

CHAMBRES PARTICULIÈRES

Deux des chambres des Compagnons contiennent encore certaines de leurs possessions, mais tout ce qui s'y trouve en matière de vêtements ou équipement est dans un état lamentable.



Paulo, Servant

Force Mentale 21

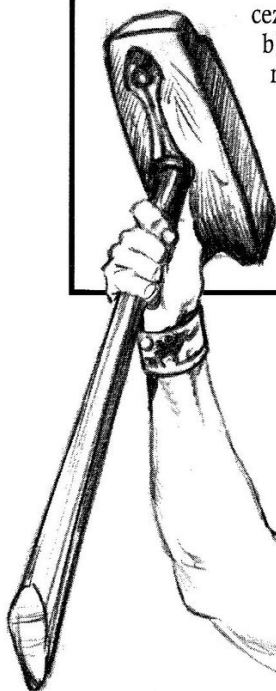
Description : C'est un homme robuste, large d'épaules, armé d'un énorme marteau de guerre. Il apparaît si net et si réel que seul un jet de Perception de 11+ permet de s'apercevoir que c'est un fantôme, du moins à première vue.

Paulo était un Servant aux compétences strictement guerrières, très puissant mais aussi passif. A présent, il erre tristement à travers l'Alliance, pleurant avec force grognements et monosyllabes la fin du temps heureux où il était l'homme le plus fort de la communauté et servait avec fierté son maître, Krenval. Paulo marmonne généralement dans sa barbe, mais il lui arrive aussi de pousser quelques hurlements — il semble ne plus savoir parler (toutefois, il s'exprimera normalement si on l'y encourage).

Son arme principale est un gros marteau de guerre, dont il frappe périodiquement les murs de l'Alliance, ce qui les fait crouler. S'il se met en colère contre les personnages, peut-être démolira-t-il les murailles, plafonds et autres vestiges autour d'eux afin de leur faire peur, de les blesser, voire de leur bloquer toute issue. Chaque fois qu'il fait éclater la pierre avec son marteau, il lui en coûte un point de Force Mentale (il lui faut environ cinq coups pour boucher un corridor).

L'âme de Paulo sera libérée s'il peut une dernière fois être utile à l'Alliance, en la protégeant par exemple. La détermination butée avec laquelle il veille toujours sur Calebaïs l'a empêché de réaliser qu'il était mort.

Attitude : Lorsque vous parlez, balanciez-vous d'avant en arrière, tendu, visiblement prêt à tout. Montrez-vous méfiant mais extrêmement respectueux envers les Mages. Hochez la tête chaque fois qu'ils s'adressent à vous même si vous ne comprenez pas ce qu'ils veulent, et surtout, ne faites jamais rien qu'un vivant ne pourrait faire.



Joséphine, Compagne

Force Mentale 19

Description : C'est l'image brumeuse d'une solide jeune femme à l'armure de cuir abîmée, une épée au côté, une lance brisée à la main.

Joséphine, qui avait passé toute sa vie à l'Alliance, était devenue amie d'Ornath et Compagne. L'Embrassement l'a profondément affligée, et elle a été tuée durant ces heures de chaos. La douleur l'ayant presque rendue folle, elle est maintenant obsédée par l'idée de raconter à quelqu'un ce qui s'est passé et combien cela a été terrible. Elle insiste auprès des personnages pour qu'ils lui confirment que son fils, Gémaric, est toujours en vie et les prie de lui dire où il se trouve, affirmant que son petit garçon est bien vivant, quelque part dans les ruines, et qu'il souffre. Si elle parvient à trouver Gémaric (lequel a été transformé en rocher), parle avec lui et pense que quelqu'un prendra soin de lui, son âme sera alors libérée — la tâche qui la retient sur terre ayant été accomplie. Si, en revanche, Gémaric est emmené loin de Calebaïs par des gens dont elle croit qu'ils ne s'occuperont pas bien de lui, son fantôme suivra et hantera les personnes qui accompagneront son fils.

Joséphine ne s'adressera qu'à des guerriers, elle prendra peur si un Mage ou un autre individu qui n'est de toute évidence pas un Servant essaie de discuter avec elle, et elle deviendra invisible si une telle personne la menace. Extrêmement méfiante, elle est persuadée que tout le monde lui ment toujours. En outre, quoique parfois radoteuse et ennuyeuse, elle se met facilement en colère si les autres ne l'écoutent pas.

C'était durant sa vie une tire-laine accomplie et, même en tant que fantôme, il lui arrivera de ne pas pouvoir résister à l'envie de chiper à un Servant sa bourse ou quelque babiole. Il lui en coûtera 2 points de

Force Mentale, et elle devra procéder exactement comme elle le faisait de son vivant, son bonus total étant de +8. Sa victime s'apercevra de la tentative si elle bat ce tirage avec un jet de Perception + Doigts Agiles (Pickpocket). Les objets dérobés deviendront fantomatiques mais cesseront de l'être dès que Joséphine s'en séparera.

Attitude : Faites mine de tenir le manche brisé d'une lance, les mains tremblantes ; la force de votre étreinte symbolise la douleur de Joséphine.



La chambre la plus proche des escaliers est vide, alors que dans celle du milieu se tient le **fantôme de Joséphine**, de son vivant Compagne à Calebaïs. Allongée sur un lit imaginaire, un bras sur les yeux, elle pleure à chaudes larmes, tout en se lamentant au sujet de son fils, Gémariç.

La **dernière chambre**, comme la réserve du niveau supérieur, est barricadée de l'intérieur (jet de For. de 12+ pour ouvrir la porte ; si deux personnes poussent en même temps, ajouter leurs deux scores + 2 au dé). Le **corps de Paulo** s'y trouve, ainsi que la plupart de ses affaires — vêtements, armure, bibelots, etc. Il y a même, sous son lit effondré, divers **objets de culte satanique** : des bougies noires, une statuette de démon et un livre de prières à Satan en langue d'Oc. Le Servant les avait découverts lors d'une de ses missions.

Si Paulo voit les visiteurs pénétrer dans sa chambre, il sera très tenté de les attaquer.

QUARTIERS DES SERVANTS

Les alcôves sont occupées par les restes d'anciens lits superposés maintenant effondrés (quatre par renforcement) et de coffres brisés. Au pied des murs s'entassent divers débris, mais le centre de la salle est relativement dégagé. Plus d'une dizaine de squelettes humains en armure gisent parmi les détritrus, près d'armes rouillées. Si les explorateurs fouillent la pièce à proximité des coffres et des ossements, ils découvriront divers bijoux peu coûteux et de petites pièces d'argent. L'alcôve la plus proche de l'escalier commun renferme non des couchettes mais quelques seaux bosselés, et ses murs sont ornés de dessins obscènes grossièrement tracés au charbon.

Niveau 3

Il regroupait la cuisine et ses réserves, la salle des banquets et la pièce où les Mages recevaient les visiteurs de l'extérieur. Une tribu de rhools occupe à présent les lieux, passant la majeure partie de son temps dans la salle des banquets. Il y a toujours quelques-uns de ses membres dispersés dans les autres pièces, mais ils se replieront dans celle-là en entendant arriver les personnages. Dès que ces derniers atteindront ce niveau (voire avant), ils percevront les cris de **David**, qui s'élèvent de la salle d'accueil.

SALLE D'ACCUEIL

Le **fantôme de David** fait les cent pas dans cette pièce, poussant des hurlements de rage démentiels. Des bancs de pierre ont été sculptés dans tous les murs, une grande table de bois moussue flanquée de quelques chaises occupe le centre de la salle, et le mur opposé à la porte s'orne d'un **grand miroir** de cinq pieds de côté à l'encadrement de bronze. Cette glace montrait autrefois les alentours de la colonne de pierre dressée au bas de la colline, à la limite du Voile aux Énigmes. Les gardes qui se tenaient dans la pièce s'en servaient pour examiner les étrangers désireux d'entrer à Calebaïs et attendant un guide. Mais, à cause du dernier enchantement de Mormool, celui qui a causé l'Embrasement, elle ne fonctionne plus et ne présente que de noires volutes semblables à des nuages d'orage. Si quelqu'un l'emmène hors de l'Alliance, elle retrouvera ses pouvoirs, mais elle ne permettra jamais d'observer que la colonne de pierre et ses environs.

SALLE DES BANQUETS

Au niveau de la cheminée, conçue de manière à ce que la fumée de ses feux s'échappe dans les puits, le plafond ne se trouve qu'à neuf pieds de haut ; mais il s'élève pour culminer à vingt-cinq pieds là où les murs sont parallèles. Au fond de la salle se dresse une tribune qui domine le sol de quinze pieds, destinée sans doute à l'origine à des musiciens, à laquelle mène un escalier. Les bols et autres récipients de pierre qui jonchent le sol sont presque tous brisés, les nombreuses épées et haches rouillées au point d'en être inutilisables, et il ne reste rien des meubles qui autrefois ornaient cet endroit. Au milieu de la pièce, couchée de côté, gît la **tête de pierre d'un dragon**, dorée sous la mousse qui la recouvre, une couronne brisée dans la gueule. Une partie du cou y est attachée, si bien que l'ensemble mesure dix pieds de long, et une petite statue de rhoool est debout sur les naseaux. Cette tête est tombée de l'énorme sculpture de dragon taillée au plafond à l'endroit où celui-ci s'abaisse. Le corps, toujours visible bien qu'en partie recouvert de mousse, a conservé sa beauté et sa majesté — si les joueurs ne remarquent pas le symbolisme de cette image (un dragon brisé, dans une Alliance brisée, tenant une couronne brisée), vous pouvez le leur signaler en passant.

Hofot

Le rhoool armé de l'épée magique de David (qu'il manie à deux mains). Il porte un collier comprenant onze cornes de satyre et a tout le bras gauche blanc.

Taille -2 Intelligence +1
Force +2 Énergie +5

Épée : Init. +7 Atq +11 Dgt +14/+17
Fatigue +4/+7 Déf. +14 (+20)/+11 (+17)
Encaissement +8 (+14)/+11 (+17)

Niveaux de Santé : Indemne, -1, -5, Incapacité
(Quand deux scores séparés par un trait sont donnés pour une même statistique, le deuxième est à utiliser lorsque les rhoools défendent leur repaire, auquel cas ils deviennent féroces. Les scores entre parenthèses sont à utiliser avec le Système Duel.)

Quand il se concentre, Hofot fait jaillir une petite flamme de la pointe de son épée, ce qui augmente considérablement le Moral de ses semblables. Son arme résiste en outre à tous les dommages normaux, y compris la rouille ou d'éventuels dégâts dus aux coups dans les combats.

L'épée bâtarde magique de David : Vit. +6, B. Atq +5, Dgt +12, B. Pa +5, Ch. 0,5, Esp. 2 pieds.

En se concentrant, l'utilisateur fait jaillir à volonté une petite flamme de la pointe de la lame (comme le sort *Paume en Flammes*, Cr Ig 5).

Immunisée aux dégâts normaux.

+25 de Résistance Magique aux sorts lancés sur l'épée proprement dite (pas à ceux jetés sur son propriétaire).

David de Simille, capitaine des Servants

Force Mentale 19

Description : C'est l'apparition parfaitement nette d'un guerrier en cotte de mailles, au surcot et au bouclier blasonnés de l'emblème en couleurs de Calebaïs (la couronne brisée entourée de trois flammes), à l'abdomen ceint de bandages ensanglantés, portant une épée bâtarde au côté.

David a passé l'Embrasement à essayer de reprendre le contrôle des Servants, mais ils s'étaient divisés en plusieurs factions des années auparavant, chacune soutenant le Mage qui avait promis à ses membres monts et merveilles en échange de leur aide. Il y avait bien longtemps que l'Alliance n'était plus qu'un ensemble de camps adverses, et David n'est pas parvenu à la réunifier. Il consacre toujours toute son énergie à essayer de comprendre ce qui se passe, de faire ses rapports au conseil et de prendre de nouveaux ordres. Il parle la langue d'Oc et le latin.

S'il rencontre Ferdina, il oublie aussitôt son objectif principal pour se mettre à lui reprocher de ne pas avoir empêché l'Embrasement ; car : «Après tout, c'est pour ça qu'on te payait.» Il loue ses talents de comptable mais raille ses facultés de commandement. Il n'a que mépris pour la manière pathétique dont elle a supplié les Mages d'arrêter les combats.

Ce fantôme possède le pouvoir de **commander à tout guerrier chevronné** (à condition d'en être compris) d'accomplir une action relevant de son domaine de compétence. Ceux à qui il s'adresse ainsi doivent effectuer un jet de 8+ d'Énergie + Loyal (ou Loyauté) - Exécutant (ou autres Traits de Caractère appropriés) ou suivre ses ordres (Re Me 30, chaque ordre coûte 5 points de Force Mentale et peut affecter autant de guerriers que le veut David). Il lui est également possible de **blessar les êtres vivants** avec son épée, en leur portant des coups que ni armure, ni



bouclier ne peuvent stopper (Pe Co ou Pe An 15, chaque coup coûte 4 points de Force Mentale). Toute cible ainsi touchée doit réussir un jet d'Énergie de 8+ pour ne pas perdre un Niveau de Santé.

David voue à Krenval une haine féroce. Il assurera aux personnages ayant gagné sa confiance que le Mage l'a tué de sang-froid, que c'est un fou meurtrier qui a provoqué l'Embrasement et que lui-même ne sera libéré que lorsque l'âme de son ennemi aura quitté cette terre. Si jamais il rencontre le fantôme de Krenval, il usera de son pouvoir de commandement mais aussi de toute sa force de persuasion pour le faire attaquer par ses compagnons ; puis, quand l'attention de Krenval sera fixée ailleurs, il l'attaquera lui aussi, féroce. Étant tous deux des fantômes, ils s'affectent l'un l'autre comme s'ils étaient vivants.

Avant l'Embrasement, David était l'amant de Laurine, et si quelqu'un mentionne ce nom, il l'interrogera aussitôt pour obtenir des nouvelles de son ancienne maîtresse ou s'efforcera par tous les moyens ou presque d'en obtenir. Si un des personnages arbore un diadème (voir le chapitre consacré au trésor, et plus précisément la section traitant de la Cloche d'Ibyn), il en sera fâché et demandera aux visiteurs qui leur a permis de le prendre. Un bon mensonge le convaincra cependant rapidement que les explorateurs ont parfaitement le droit de porter le bijou (les fantômes aussi sont parfois stupides).

Attitude : Ayez l'air sûr de vous, exprimez-vous avec autorité et ne laissez personne vous en conter.

David considérera les personnages, soit comme des gens à qui il peut faire ses rapports, soit comme des intrus qu'il convient de mettre en fuite ; tout dépend de ce qu'ils feront et diront. Si les Mages savent se faire obéir, il en viendra rapidement à les respecter, surtout s'ils mènent leurs troupes d'une main de fer.

Dix-huit rhools vivent là, dont deux albinos installés sur la tribune, où sont en outre rassemblés toutes sortes de fétiches à usage chamanique : poupées accrochées à un bâton, gros colliers, mousses de teintes étranges, pierres aux formes géométriques ou sculptées pour représenter diverses parties du corps des rhools. Des douzaines de statuetstes (un pied de haut environ) de rhools et d'humains apparemment magiciens sont alignées le long des murs. Elles ont été façonnées par les albinos.

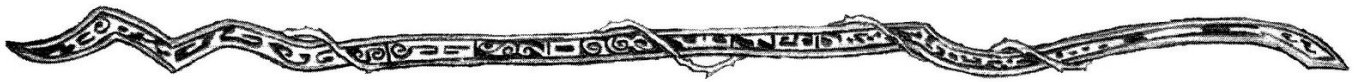
Rhools : Hofot (voir page précédente), Nungasing (albinos femelle portant un des diadèmes de la Cloche d'Ibyn), Yusod (albinos mâle), 10 adultes, 5 jeunes (ne combattent pas ; Taille -3).

CUISINE

Cette vaste pièce, jadis bruisante d'activité, est à présent en ruines, quoique quelques lourdes tables de bois y tiennent encore debout. Elle est emplie des restes d'autres tables, d'ustensiles, d'assiettes et de récipients divers. Ses cheminées donnent sur le puits. Le balcon servait autrefois à rassembler les paniers de nourriture qu'on faisait descendre de l'extérieur.

Niveau 4

On y trouvait jadis les ateliers de l'Alliance mais aussi les chambres de certains Compagnons. Il n'y reste plus maintenant



que quelques rats, qu'on peut voir et entendre errer, ainsi que des chauves-souris, qui se reposent le jour dans les nombreuses fissures de la pierre. Vous êtes cependant libre d'y ajouter d'autres habitants ou visiteurs, y compris fantômes et rhools.

MENUISERIE

Il y a des tas de décombres de trois à quatre pieds de haut sur le sol, notamment au pied des murs, dans lesquels sont enfouis de vieux outils de menuisier ainsi que d'innombrables morceaux de bois. C'est dans cette pièce que se cache **Gémaric**, un garçonnet transformé en un bloc de pierre de deux pieds de large. Quand les personnages y entrent, il sursaute légèrement, mais à moins de réussir un jet de Perception de 8+, ils pensent que le rocher, délogé de son ancien emplacement, a simplement oscillé. S'ils s'en rapprochent pour l'observer, ils remarquent avec un tirage de Perception de 9+ que, contrairement à tout ce qu'ils ont vu jusqu'alors dans ce mausolée, il n'est pas poussiéreux. Quand ils arrivent à trois pieds de lui, le bloc de pierre saute en l'air, s'élevant d'environ un pied, quatre petites jambes maigrelettes en jaillissent, et il s'enfuit vers une des portes. Il a une Vivacité de +5 et un Talent d'Esquive de +8, si bien que les visiteurs risquent d'avoir du mal à l'arrêter. Après un bref galop dans le couloir, il s'engouffre dans une autre pièce, où il se cache parmi les gravats omniprésents. Si les personnages commencent à fouiller parmi les décombres dans les salles suivantes, il reste aussi immobile que possible (jet de Perception de 14+ pour remarquer qu'un des rochers tremble) et ne se sauve à nouveau que

Gémaric, «garçonnet», fils de Joséphine

Granordon l'a transformé en rocher au cours de l'Embrasement afin d'éviter qu'il ne lui soit fait du mal, mais comme elle n'est malheureusement jamais revenue pour le libérer de son sortilège, il est resté dans cet état des années durant, incapable de bouger, passant son temps à rêver. Puis, très lentement, la magie qui imprégnait l'air, la magie inhérente à ces ruines, a commencé à le modifier, tant et si bien que son désir de se mouvoir a pris corps et qu'il a acquis le pouvoir de se doter de jambes et de les utiliser. Mais après avoir exploré ce niveau, il est retombé dans son univers onirique et n'a plus guère bougé. D'ailleurs, même lorsqu'il remue, il n'est que vaguement conscient du monde extérieur. Les personnages apprendront tout cela si les thaumaturges parviennent à discuter avec lui grâce à la magie (In Me 15) ou s'il acquiert la faculté de parole (cela se produira s'il le souhaite ardemment pendant trois ans). S'ils lui rendent forme humaine (Mu Te 30 ou Pe Vi 60), ils seront en charge d'un homme d'une cinquantaine d'années, de la taille et de la mentalité d'un enfant de cinq ans, doté d'une imagination galopante. Au cas où ils mettraient Joséphine en présence de Gémaric, elle le reconnaîtrait et pourrait même lui parler, à condition de le toucher (par télépathie).

quand ils le touchent. Il fuit systématiquement et risque même, au terme d'une longue chasse particulièrement tendue, de tomber accidentellement dans les puits. Il est aussi possible qu'il mène ses poursuivants chez le draco du feu (voir ci-après), dans une tentative désespérée pour leur échapper. Mais, au début tout au moins, il se contente d'essayer de les semer dans une course endiablée à travers tout le niveau.

PETITE RÉSERVE

C'est ici que vit Igack, un **draco du feu** de la taille d'un poney qui était autrefois le familier de Pitsdim. La créature se nourrit à présent de rats et quitte peu son repaire (elle a servi de modèle à Mormool pour le draco du Voile).

Igack, draco du feu

Force Magique +28
 Taille +1 Intelligence +1
 Souffle de feu (trois fois par jour) : Init. +6 Atq +8
 Dgt +12 (Cr Ig 15, 2 points de Force Magique)
 Morsure (griffe et mord en même temps) : Init. +4
 Atq +4 Dgt +15
 Griffes (mord et griffe en même temps) : Init. +4
 Atq +5 Dgt +12
 Fatigue +2 Défense +3 (+9)
 Encaissement +15 (+21)
 Niveaux de Santé : Indemne, -1, -3/-3, -5, Incapacité

Domination des Animaux (Re An 25, 1 point de Force Magique) : Igack peut donner silencieusement un ordre à un animal, lequel fera son possible pour lui obéir jusqu'à ce qu'un mois se soit écoulé.

Igack est seul et angoissé, si bien qu'il risque d'accueillir les visiteurs avec autant de flammes que le ferait son maître, quoiqu'il soit généralement confiant, voire naïf. Pitsdim (voir page 44), qui veille sur lui, peut dépenser 5 points de Force Mentale pour que son souffle de feu inflige doubles dégâts à trois créatures, ou 10 pour qu'il en soit de même face à six adversaires. Il est néanmoins possible, si quelqu'un s'en prend au draco, que le Mage ne le remarque pas. Igack parle la langue d'Oc et le latin d'une manière fort correcte, mais sa prononciation est déplorable.

Son seul trésor, auquel il tient énormément, est un **diadème** de fil d'or en forme de C (voir le chapitre consacré au trésor, et plus précisément la section traitant de la Cloche d'Ibyn pour la description de ses pouvoirs). Une gemme verte de deux pouces de long, taillée en forme d'œil, y est sertie ; lorsqu'on porte le bijou, elle se trouve au milieu du front.

FORGE/ATELIER DE FABRICATION DE LA VERRERIE

C'est ici qu'étaient fabriqués la plupart des armes et de l'équipement de laboratoire. Quelques pièces inachevées traînent par terre : épées, coupes de verre, pinces de fer et cages à barreaux.



GRANDE RÉSERVE

Deux grands bacs de pierre, pleins de sable et de lingots de bronze et de fer, sont posés contre le mur, près de l'entrée, à côté de petits coffres qui ont de toute évidence été forcés. Une haute pile de planches pourries occupe le centre de la pièce, et des étagères de bois brisées habillent les murs. Il se trouve aussi là des boîtes toujours fermées à clé (jet de Dextérité + Crochetage de 13+ pour les ouvrir), qui contiennent divers objets ou substances destinés aux travaux de magie (plumes de cigogne, fourrure de sanglier, zinc, mercure, eau de mer, etc.), la plupart en fort mauvais état.

QUATRE CHAMBRES PARTICULIÈRES

De toute évidence, quelque chose a occupé ces pièces, mais elles ne renferment plus à présent que des gravats, des ordures, quelques rats et de nombreuses chauves-souris, blotties dans les profondes fissures des murs.

ATELIER DE COUTURE/TRAVAIL DU CUIR

On dirait que quelqu'un a pris plaisir à détruire toutes les surfaces planes que pouvait compter cette pièce. Elle est à présent emplie de gravats et plongée dans l'obscurité, le plafond n'ayant pas été épargné. Peut-être, en cherchant bien, serait-il possible d'y retrouver quelques-uns des outils des artisans qui

y travaillaient, mais il est difficile de s'y mouvoir et plus encore de la fouiller. Les personnages dotés d'un œil d'aigle (jet de Perception de 8+) remarqueront quelques peaux abîmées et pièces de tissu pourries dispersées parmi les décombres.

Niveau 5

Il était occupé par le jardin de l'Alliance et plusieurs pièces réservées aux Compagnons, dont une salle commune où ils pouvaient prendre un verre et discuter.

SALLE COMMUNE

Cette pièce était jadis très agréable, mais ce qui en faisait le luxe s'est beaucoup détérioré. Quelques chaises et tables branlantes la meublent toujours, de même qu'un tonnelet de vieux vinaigre (autrefois du vin) posé sur un guéridon, dans le coin est. Les deux chambres reliées à cette salle sont relativement peu abîmées et ne contiennent que quelques petits tas de bois pourri et de détritrus.

Ferdina, l'autocrate de l'Alliance, passe la majeure partie de son temps en ces lieux, s'imaginant fréquemment être encore en train de plaisanter avec Knalrack, le bibliothécaire,

Ferdina, autocrate

(Intendante de l'Alliance et conseillère des Mages)
Force Mentale 25

Description : C'est l'image, toute blanche quoique nette, d'une femme grièvement brûlée (plus de pilosité, cicatrices de brûlures, vêtements roussis), à la voix emplie de désespoir.

Ferdina était la personne officiellement chargée de gérer l'Alliance pour tout ce qui ne concernait pas directement la magie, c'est-à-dire qu'elle s'occupait de la comptabilité, de l'hospitalité à accorder aux visiteurs, de l'état des lieux, etc. Elle était merveilleusement organisée et peut encore donner à tout moment d'innombrables détails sur les us de Calebaïs. Durant l'Embrasement, elle a désespérément essayé d'arrêter les combats, pour s'apercevoir que si les thaumaturges lui avaient donné un certain pouvoir, ils le lui retireraient dès lors qu'ils n'avaient plus besoin d'elle. Finalement, Pitsdim l'a tuée sans vraiment y prêter attention, alors qu'elle lui demandait d'interrompre la lutte. Elle tente toujours de reprendre le contrôle des événements et d'arrêter la bataille.

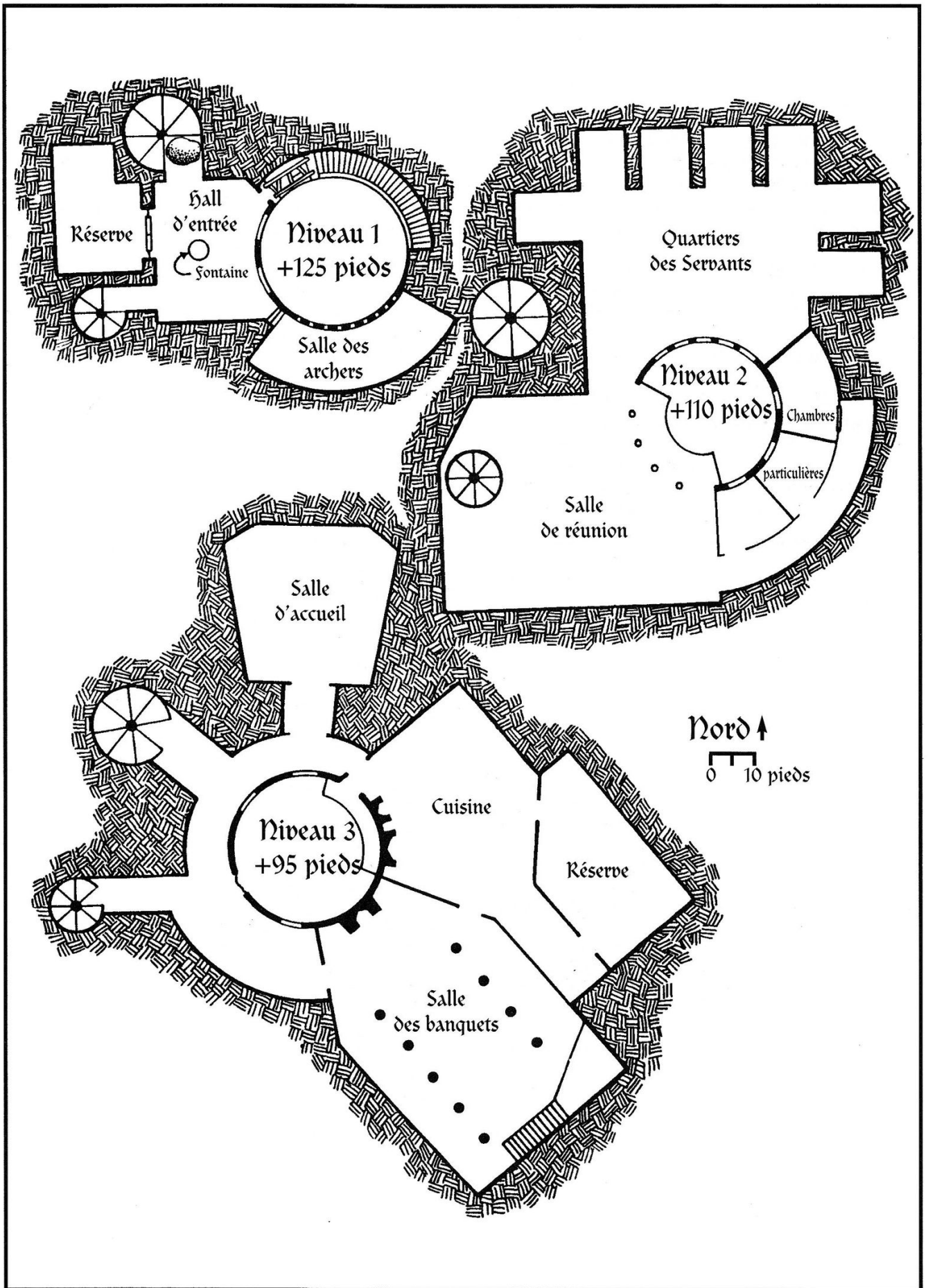
Si quelqu'un, David par exemple, lui reproche avec trop de véhémence l'Embrasement, elle blâmera David en retour, affirmant que c'est en grande partie parce qu'il était un mauvais chef que les Servants se sont divisés en plusieurs camps et qu'elle l'avait alerté à plusieurs reprises. Il est très important pour elle d'éviter la responsabilité de l'Embrasement ; elle se refuse à admettre (comme le feraient tous les bureaucrates) que sa propre incompétence en tant que dirigeante y est pour quelque chose, et il faut d'ailleurs bien reconnaître que Calebaïs aurait donné du fil à retordre à n'importe quel autocrate.

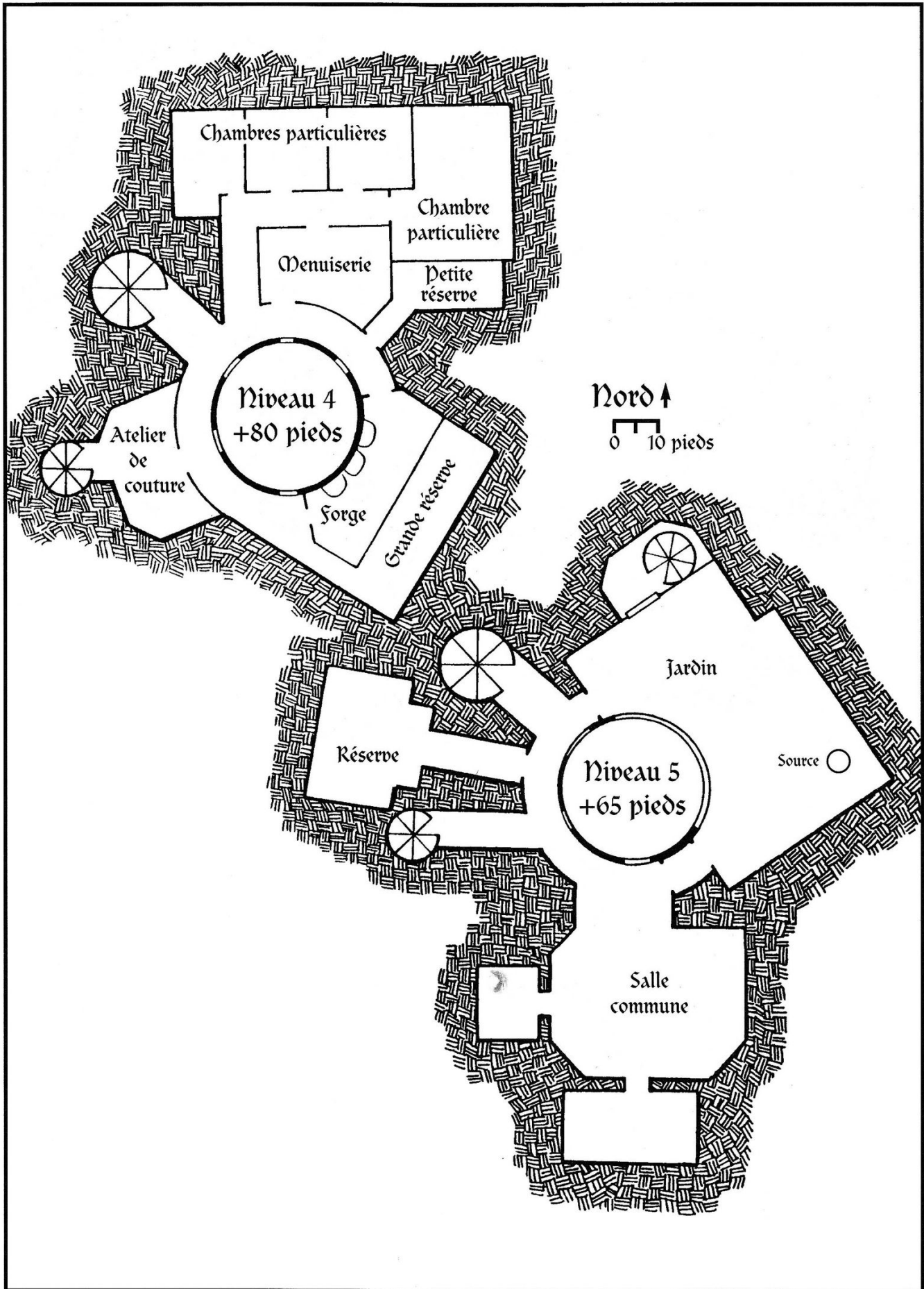
En fait, Ferdina y avait été envoyée par Doisseteppe (la plus grande Alliance de l'Ordre d'Hermès, située dans les Pyrénées) afin d'y apporter la paix et la stabilité. Comme elle a complètement échoué, elle ne cesse de rappeler que les habitants de Calebaïs ignoraient ses avis et qu'en conséquence, elle était incapable d'interrompre la guerre qu'ils se livraient. Elle est humiliée par cet échec et furieuse qu'«on ne lui ait pas donné sa chance». Son âme sera libérée si un Mage écoute ses conseils et reconnaît qu'elle a fait tout ce qu'elle pouvait (et aussi si elle parvient à admettre qu'elle est en partie responsable de ce qui s'est produit).

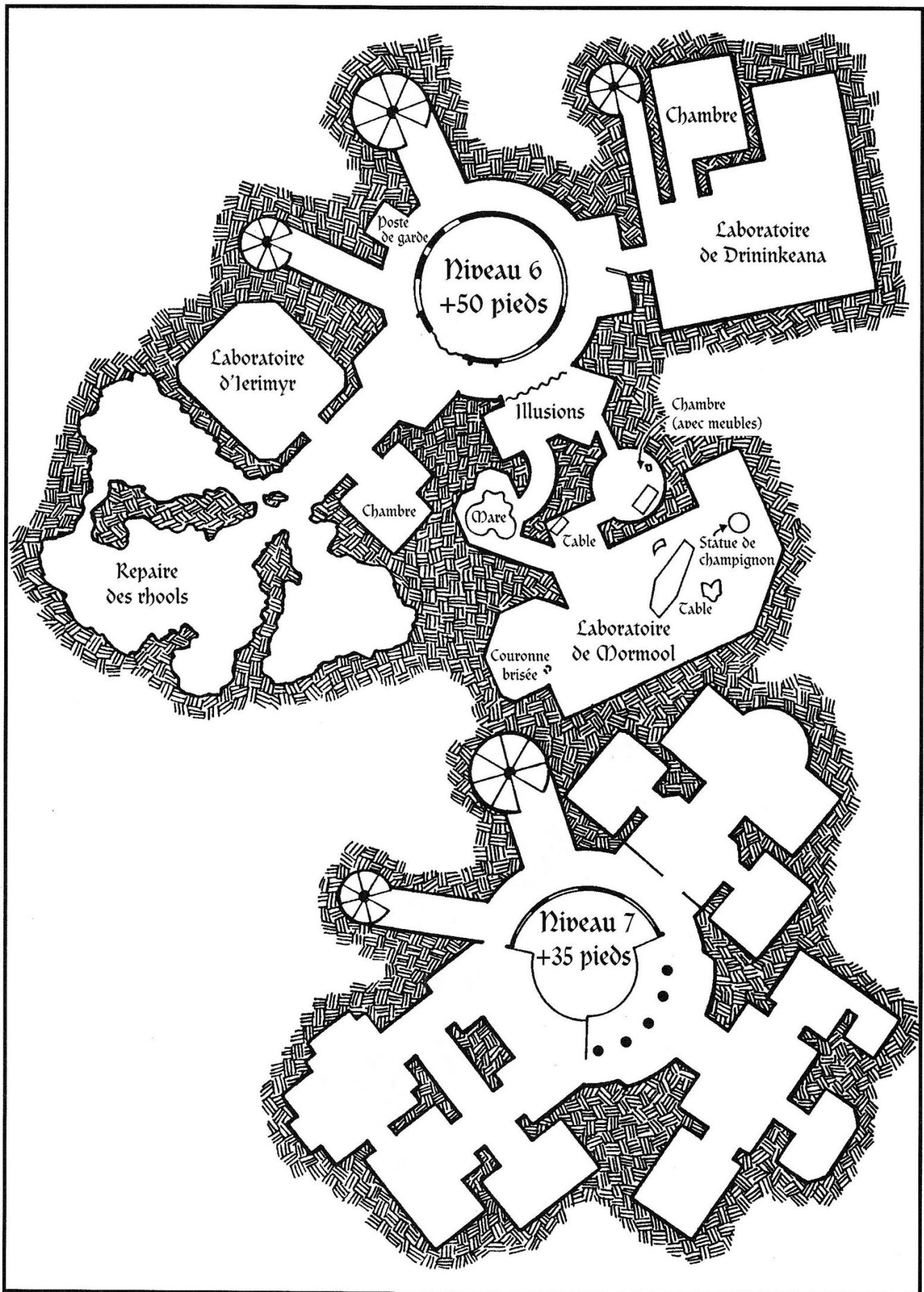
Ferdina a toujours sur elle un **carillon magique** qui servait à annoncer les réunions du conseil. L'utiliser faisait en effet vibrer la cloche de la salle du conseil, laquelle émettait un son grave qui appelait les thaumaturges. Sa contrepartie physique est depuis longtemps détruite.

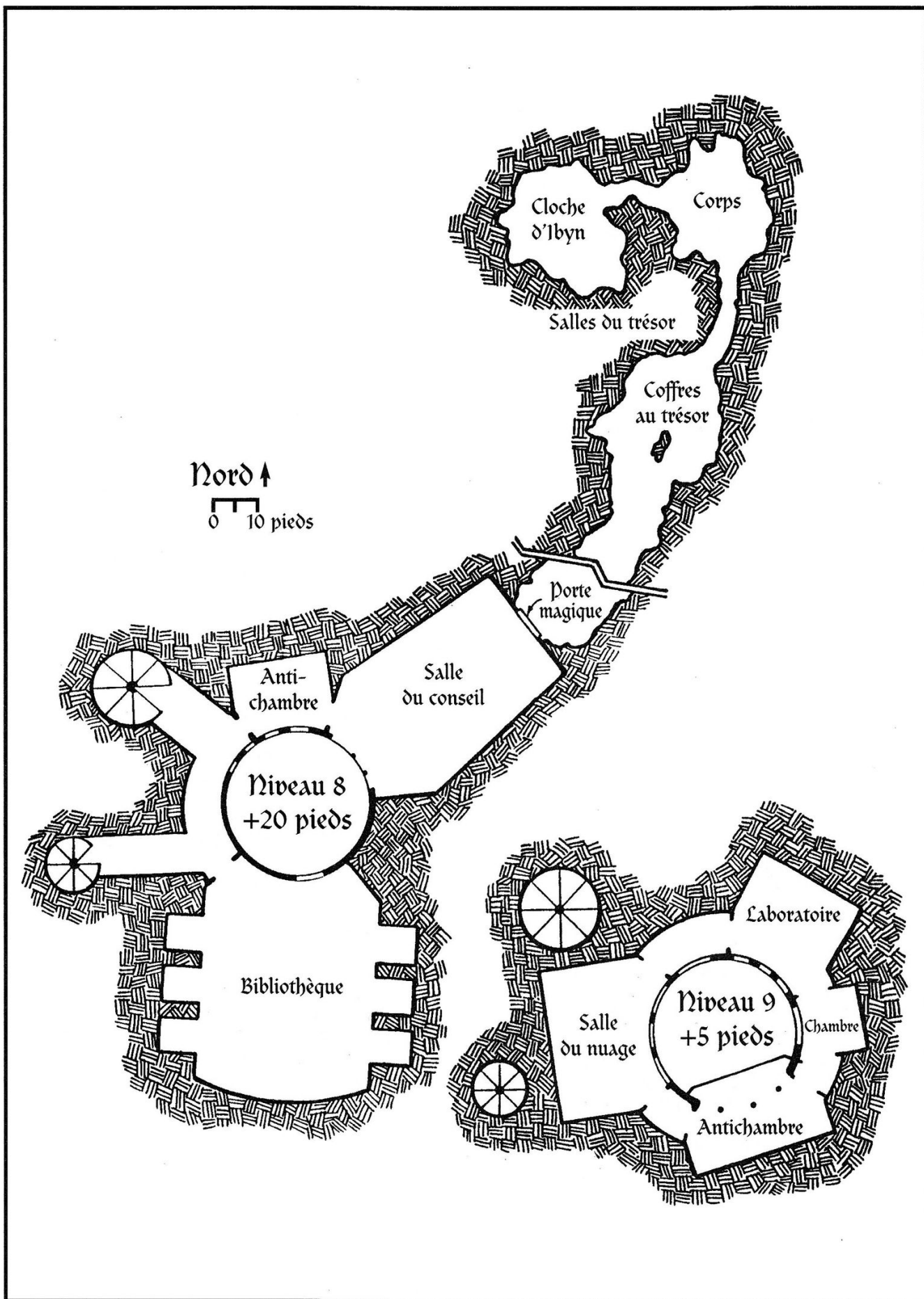
L'autocrate reste le plus souvent dans les niveaux inférieurs, car il n'a jamais été agréable pour elle de s'aventurer sur le territoire des Servants.

Attitude : Exprimez-vous sèchement et avec précision, tenez-vous bien droit et n'oubliez jamais vos bonnes manières. Laissez cependant ce vernis se craqueler quand la situation dégénère, notamment si d'autres fantômes se moquent de vous ou racontent aux personnages comment vous avez échoué dans votre mission. Si Ferdina ne peut obtenir de respect, elle acceptera la pitié. Mais si les visiteurs lui témoignent de la considération, elle sera aussi surprise que désireuse d'aider ces «dignes personnes» ; elle fera son possible pour eux, tant que cela ne la conduira pas à trahir l'Alliance — et encore sera-t-il possible de la convaincre de le faire.











de donner quelque conseil à Parcimides, le scribe, ou de discuter des paramètres de la réalité magique avec un des thaumaturges. Pour elle, ces vieux amis sont bien réels, et il arrive qu'on entende de l'extérieur plusieurs voix résonner dans la pièce.

LE JARDIN

Le jardin a prospéré, tant et si bien que c'est à présent une véritable jungle. Il faut dire que son plafond dispense toujours une vive lumière et que l'eau suinte de ses murs. Branches et plantes grimpantes, passant par la grande ouverture qui y est ménagée, pendent dans le puits. Quelques oiseaux pépient au sein de ce fouillis végétal.

Huit rhoods y vivent également, pour qui il est aussi facile d'échapper aux regards d'éventuels visiteurs que de tendre une embuscade (+5 à leurs jets de Discrétion).

Une petite source bouillonnante jaillit de derrière un rocher pour retomber dans un bassin. Cette eau a d'étranges pouvoirs fortifiants : si on y trempe les pansements à appliquer sur une plaie, le blessé gagne un bonus de +1 à ses jets de Récupération (Cr Co 10, détectée comme magique, contient 1 pion de *virtus* Creo par quart de pinte, peut fournir trois quarts de pinte).

Cette salle contient en outre des bancs de jardin en marbre, et une table de même matériau où est gravé un échiquier, tout cela envahi par la végétation. Il y pousse des centaines de plantes et de fleurs, tulipes, pensées, lilas, jacinthes, boutons d'or, trèfles d'Irlande, amarantes, etc. Leur parfum n'a rien de magique mais n'en est pas moins enivrant.

Une porte secrète ouvre sur un escalier qui descend jusqu'au sanctum de Drininkeana. La trouver nécessite une recherche attentive et un jet de Perception de 9+ (un examen superficiel des lieux demandant un tirage de 15+), mais il est ensuite difficile de l'ouvrir car elle est dépourvue de poignée côté jardin. Un sort Re Te de Niveau supérieur ou égal à 10 permet cependant d'en venir à bout.

Rhoods : Six adultes (dont un avec le bâton à l'onix et un autre avec un des diadèmes de la Cloche d'Ibyn) et deux jeunes qui ne combattront pas (Taille -2).

Le bâton à l'onix : Ce bâton usé, gravé de runes profondes, orné à une de ses extrémités d'un gros onyx, a le pouvoir de faire éclater le roc jusqu'à un maximum de dix pieds, y pratiquant un trou circulaire de trois pieds de diamètre sur trois de profondeur. Mais les rhoods ignorent comment l'activer, si bien que son porteur l'utilise simplement comme un gourdin. Ferdina, elle, sait ce qu'il convient de faire. Il faut empoigner le bâton à deux mains, l'onix vers le haut, dire : «*Posse tempestas durare in aeternum.*» (Ce qui signifie : «*Puisse la tempête être éternelle.*»), le balancer au-dessus de sa tête puis le pointer vers l'endroit qu'on veut affecter, avant de lui imprimer une petite poussée. Obtenir ces informations par l'étude de l'objet demande un mois de travail et un jet de laboratoire de 25+.

RÉSERVE

Cette pièce a été livrée aux flammes, de sorte qu'il n'y est rien resté qu'une épaisse couche de cendres qui s'est depuis longtemps transformée en une sorte de boue spongieuse.

Niveau 6

Il est occupé par les appartements privés et les laboratoires de trois des Mages.

POSTE DE GARDE

L'alcôve située près du puits, entre les deux escaliers, est vide, exception faite d'un banc de pierre taillé dans le mur du fond et d'une cloche d'un pied de haut attachée au plafond, au battant de laquelle pend une chaîne. Un garde occupait autrefois ce renforcement, chargé en cas d'alerte de tirer la chaîne et donc de sonner la cloche — dont le son particulier, semblable à celui d'un gong, parcourait tout le puits.

SANCTUM DE DRININKEANA

Drininkeana, une spécialiste des plantes, s'occupait des jardins. Elle passait la majeure partie de son temps dans la forêt du *Voile aux Énigmes*, où elle a acclimaté divers végétaux et arbres, et entretenait le jardin du niveau supérieur ; un escalier privé y mène d'ailleurs, depuis ses quartiers. La porte de pierre à laquelle il aboutit peut être barricadée de l'intérieur et se confond avec le mur à l'extérieur (dans le jardin).

La grand battant de bronze qui défendait l'entrée du sanctum de Drininkeana, défoncé, pend à sa charnière supérieure, où il est resté accroché. On voit parfaitement l'intérieur du laboratoire.

Le sol en est recouvert de terre, dans laquelle vivent ses gardiens, trois imposants **fossoyeurs** (Terra-élémentaux). Si quelqu'un entre dans le laboratoire, l'un d'eux jaillit du sol pour se jeter sur l'intrus. Lorsque les trois fossoyeurs sont occupés (c'est-à-dire en train de combattre) ou éliminés, les personnages peuvent pénétrer dans la pièce en toute sûreté. Les rhoods évitent cet endroit à cause des créatures, aussi la mousse y est-elle extrêmement abondante.

Tous l'équipement de laboratoire et les affaires de Drininkeana qui se trouvaient dans cette salle ont été abîmés et en partie enterrés par les fossoyeurs, qui en remuent la terre périodiquement. Dans un des angles se dresse un pilier de bronze de trois pieds de haut que surmonte un gnomon monté sur une petite assiette. Drininkeana l'utilisait dans nombre de ses rituels. Si les personnages passent au crible la terre, les cailloux et les débris divers, ils trouveront peut-être :

- plusieurs cannes, chacune gravée de motifs entrelacés d'une plante donnée ;
- les restes de meubles de bois rares, cèdre palestinien et chêne féérique, dorés et ornementés ;
- deux robes de soie étonnamment bien conservées ;
- une plaque de verre irrégulière multicolore de trois pieds de large (autrefois élément important de l'équipement de laboratoire) ;
- de nombreuses petites sphères de verre coloré, d'un demi-pouce de diamètre ;
- huit fioles de cristal contenant des potions magiques : trois vertes (*Pattes de Grenouille*, Re Co 15), trois noires (*Retour au Foyer*, Re Co 35, l'utilisateur arrivant en ces lieux) et deux bleu pâle (*Langage des Plantes et des Arbres*, In He 25).



Les élémentaux

Les élémentaux sont partout dans la nature mais fréquentent peu les Terres Chrétiennes, où leurs pouvoirs sont réduits. Bien qu'étant normalement de purs esprits fondus dans l'environnement approprié, ils prennent parfois une enveloppe physique pour interagir avec le reste du monde, soit parce qu'on les a conjurés, soit parce que quelque chose a éveillé leur intérêt. Ils n'ont habituellement pas même conscience des autres éléments, cependant, quoiqu'ils perçoivent la magie sous toutes ses formes. Et comme voir quelque chose hors de son élément naturel a toutes les chances d'être nouveau pour un élémental, quel qu'il soit, les élémentaux sont généralement intéressés par toute manifestation magique.

Les thaumaturges en ont découvert de très nombreux types. Les fossoyeurs et les élémentaux d'air mis en bouteilles par Ventus Gorges, que nous vous présentons dans ce supplément, n'en sont pas forcément représentatifs (référez-vous au célèbre traité de Grimroth sur le Maître des Nuées).

Étant eux-mêmes d'essence magique, ils ont des bonus et des pénalités, comme les Mages, lorsqu'ils se trouvent dans des zones sous influence surnaturelle. Il leur est en outre très difficile de se déplacer, et tout simplement de survivre, hors de leur élément. Chacun d'eux a une Force Magique, qui détermine la facilité avec laquelle on peut le conjurer et l'asservir.

Nous vous proposons ci-après quelques sorts élémentaires parmi les plus communs. Ils ne sont liés ici à aucun élément spécifique, mais si un Mage veut en inventer un, il devra en créer une version particulière par élément. **Destruction d'un Esprit de l'Élément**, par exemple, ne pourra affecter tous les élémentaux que lorsqu'il comportera quatre variantes (une pour l'air, une pour l'eau, une pour la terre, une pour le feu). En fait, si vous donnez un des sorts décrits ici à vos magiciens ou si vous l'inventez, remplacez l'**Élément** du titre par l'**Air**, l'**Eau**, la **Terre** ou le **Feu**.

Destruction d'un Esprit de l'Élément : Pe (Aq, Au, Ig, Te) ; Gén.

Prox., Inst.

Détruit n'importe quel élémental du type désigné, à condition que son lanceur égale ou dépasse la Force Magique de la créature en ajoutant le Niveau du sort au résultat d'un jet de dé puis en soustrayant 5 (1 dé + Niveau - 5).

Asservissement d'un Esprit de l'Élément : Re (Aq, Au, Ig, Te) ; Gén.

Prox./Spé., Aube

Le magicien parvient à contrôler un élémental du type spécifié par le sort s'il égale ou dépasse la Force Magique de la créature avec 1 dé + Niveau. Toutefois, cela ne fonctionne pas si la créature en question est déjà sous le joug d'un sort d'asservissement de plus haut niveau. Un Désastre signifie que l'élémental attaque le thaumaturge en usant de tous ses pouvoirs. Un Mage qui essaie de maîtriser à nouveau un élémental lorsque son premier asservissement disparaît doit lancer un dé de Désastre supplémentaire par jour où la créature l'a servi.

Conjuration d'un Esprit de l'Élément : Re (Aq, Au, Ig, Te) ; Gén.

Portée, Spé., Rituel, Virtum

Le magicien peut conjurer n'importe quel élémental du type spécifié par le sort, à condition d'en avoir au moins entendu parler et d'égaliser ou dépasser sa Force Magique avec 1 dé + Niveau. La créature doit être appelée hors de son élément d'origine. Un Désastre signifie que celle qui apparaît n'est pas du genre prévu (elle peut se révéler inhabituellement puissante ou hostile).

Protection contre les Esprits de l'Élément : Re (Aq, Au, Ig, Te) ; Gén.

Spé., Cercle

Le Mage crée autour de lui-même un cercle de onze pas de diamètre dont le Conteur détermine secrètement la force : 1 dé + Niveau + 5. Tout élémental du type spécifié par le sort, et dont la Force Magique est inférieure ou égale à cette force, est incapable de pénétrer dans le cercle ou de faire du mal à ses occupants. Cette protection ne disparaît que lorsque celui qui l'a créée quitte le cercle.

Piège à Esprits de l'Élément : Mu Vi ; Gén.

Portée, Perm., Rituel

Ce rituel permet de transformer un objet banal (bouteille, etc.) en un réceptacle magique pouvant retenir un élémental. L'objet en question doit cependant être adapté à son futur contenu (s'il est en bois, par exemple, il sera impossible d'y emprisonner un élémental du feu). Une fois enchantée, cette geôle peut garder captif n'importe quel esprit de l'élément désigné par le sort, ne le libérant que lorsqu'on la brise. Il est néanmoins nécessaire d'asservir celui qu'on veut y faire pénétrer. Avant de détruire sa prison, on peut l'asservir à nouveau, ce qui le contraint à obéir une fois relâché.

La pièce adjacente au laboratoire, la chambre de Drinikeana, n'a pas autant souffert que son lieu de travail, bien que le sol en soit également couvert de terre. Elle est moins humide que la plupart des autres salles, et ses murs sont encore couverts de tapisseries — extrêmement sales et moisies, bien sûr — représentant des scènes de la vie dans une forêt féerique. Certaines portions tombent en poussière quand on les touche, si bien qu'elles sont intransportables. Une table de cèdre, intacte, gît renversée au milieu de la pièce, avec deux chaises à haut dossier. Son plateau est souillé d'une

grosse tache d'encre. Tout près se trouve une boîte renfermant des parchemins moisies, deux livres maintenant illisibles et plusieurs plumes brisées. Il y a un beau grand lit de cèdre, en bon état mais dont le matelas pourri passe par-dessus le bord, contre le mur sud. À côté, près de la porte, on voit un coffre de quatre pieds de long plein de vêtements abîmés, et de l'autre côté une grande armoire de cèdre. Le **squelette de Drinikeana** y repose, sur un tas d'habits inutilisables, vêtu d'une robe de Mage, une dague ornée de gemmes dépassant toujours de sa poitrine. Sous le lit se trouve une petite boîte ouverte qui



Fossoyeurs

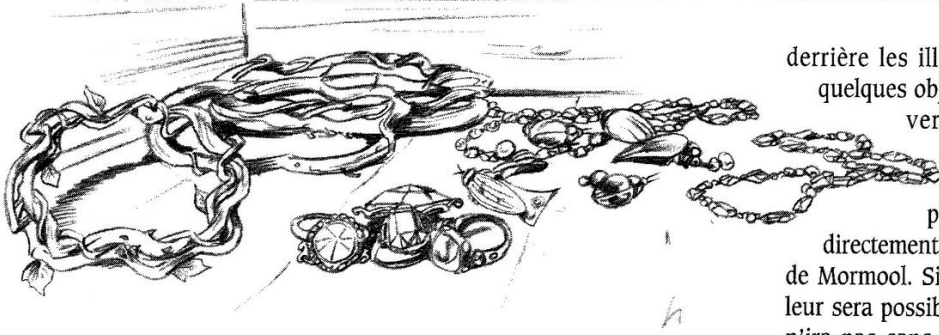
Force Magique 30 (+3 pour l'aura)

Un fossoyeur se déplace dans le sol en tant qu'esprit, ne prenant une forme physique que lorsqu'il fait surface — en général pour attaquer. Ses trois ou quatre tentacules sortent alors du sol autour de sa proie, se referment sur elle en un véritable étau et l'entraînent à terre, pour l'écraser. Quand elle meurt, ils la tirent sous terre.

Pour éviter d'être pris par un fossoyeur, il faut bondir de côté en réussissant un jet de Vivacité - Encombrement de 9+. Une victime prisonnière d'une de ces créatures encaisse des Dégâts de +15 à la fin de chaque round, son armure ne la protégeant que durant le premier (ensuite, elle ne donne plus de bonus aux tirages d'Encaissement). Elle a droit à un jet de Force par round et se libère sur un résultat de 14+.

Si ses amis essaient de l'aider en tuant le monstre, un Désastre à un jet d'Attaque signifie qu'un maladroit touche la proie de l'élémental ; sinon, tous les coups atteignent leur but, bien que les armes perforantes n'infligent à la créature que la moitié des dommages normaux. Pour chaque tranche complète de cinq points de Dégâts subis par le fossoyeur, son prisonnier a un bonus de +1 lors de ses tentatives pour se libérer (jets de Force). Si ses compagnons tentent de le délivrer en écartant les tentacules, ils n'y parviennent que sur un tirage de Force de 16+.

Divers sorts spontanés peuvent blesser un fossoyeur : les jets de Force bénéficient d'un bonus de +1 pour 5 Niveaux de sortilèges Perdo Terram ou 4 Niveaux de sortilèges Creo Auram qui l'ont affecté.



contient quatre bagues agrémentées de pierres précieuses, quatre bracelets de bois représentant des plantes grimpantes, cinq paires de boucles d'oreille d'or en forme d'insectes et trois colliers de topaze. Ces bijoux valent au total 1 200 deniers d'argent.

Le mur ouest est presque entièrement occupé par une immense **double-porte de bronze** gravée de runes (jet d'Intelligence + Théorie de la Magie de 10+ pour comprendre qu'il s'agit de mises en garde). Elle est dotée de deux grosses poignées, mais les battants en sont scellés. Un sort Pe Te de Niveau 10+ permettra cependant de les ouvrir.

Ils protègent des étagères de deux pieds de large qui supportent des centaines de fragiles **plantes et fleurs de cristal**, translucides et brillantes, chacune occupant un petit vase. Ces merveilleuses «sculptures» reproduisent à la perfection leur modèle. Si un être vivant en prend une et la garde quelques secondes entre ses mains, elle se transforme soudain en un véritable végétal (qui, à moins d'être tenu par la tige, risque de se casser et de tomber à terre). Toutes ces plantes sont de très beaux spécimens, aux couleurs si vives qu'on jurerait qu'elles viennent d'être cueillies. Quand on les repose, elle redeviennent cristal, à condition de ne pas avoir été abîmées.

SANCTUM DE MORMOOL

Cet endroit est tout entier occupé par un réseau d'illusions qui en constitue le «paysage». Mormool l'avait mis en place durant l'Embrasement afin d'empêcher les autres Mages d'envahir ses quartiers, mais ces précautions se sont retournées contre lui quand un Servant, qui s'était perdu au sein de ce monde irréel, l'a tué. L'apparence de ces pièces n'a guère d'importance, puisque leur structure physique réelle disparaît

derrière les illusions. Nous vous décrivons cependant les quelques objets qui y restent, car les personnages les trouveront peut-être sur leur chemin durant leur exploration.

Les plus importants sont signalés sur le plan. Ils ne joueront sans doute aucun rôle directement mais pourront faire partie du monde illusoire de Mormool. Si les personnages rampent, les yeux fermés, il leur sera possible de les repérer, au toucher ; mais même cela n'ira pas sans difficulté, car les enchantements de Mormool affectent tous les sens.

Les visiteurs peuvent trouver :

- des tables de forme bizarre, dans le laboratoire, mais dont tout l'équipement, détruit, est répandu par terre ;
- toutes sortes de meubles brisés, et le contenu pourrissant de divers coffres et boîtes ;
- une petite mare ;
- une statue de champignon de trois pieds de haut ;
- une couronne brisée en pierre, de deux pieds de diamètre, incluse dans le sol ;
- le cadavre (squelette) de Mormool (placez-le où vous voudrez).
- Ce sanctum renferme un des diadèmes de la cloche, le seul trésor des lieux. Incluez-le donc dans la dernière partie des illusions, et ne laissez les personnages le découvrir que s'ils ont correctement manipulé ce monde d'irréalité et parviennent à trouver le «véritable» Mormool (tel qu'il se voit lui-même), lequel exhibe bien sûr une version fantomatique du bijou. Le diadème réel est quelque part près de ses restes, le Mage ayant été assez fou pour le porter, mais les explorateurs ne pourront le sortir du sanctum que s'ils parviennent à obtenir du spectre sa contrepartie immatérielle. Le réseau d'illusions fonctionne en projetant sur la réalité des faux-semblants tirés de l'esprit de ceux qui y entrent. Demandez donc aux joueurs de noter en secret un événement important du passé de leurs personnages, quelque chose à quoi ils pourraient penser durant leur exploration de l'Alliance. Prenez ces notes et mêlez des éléments de ces souvenirs à la vision qu'a Mormool de l'Embrasement, afin de créer un monde d'illusion et de chaos digne des poèmes d'un barde.



Servez-vous tour à tour de toutes les idées pour créer un paysage approprié, que vous modifierez lentement, image par image. Ne transformez pas brutalement des cavernes en océan. Au lieu de cela, dites aux personnages qu'ils découvrent une petite mare dans une grotte et qu'au moment où ils y plongent le regard, ils sont comme hypnotisés par leurs propres reflets, avant de se retrouver ballottés et roulés par les vagues (vous pouvez même leur permettre d'explorer un monde sous-marin).

Lâchez la bride à votre imagination et à votre créativité : le sanctum entier est un univers d'illusions. Le sortilège qui y règne, extraordinairement puissant (Mormool y a consacré 60 pions de *virtus* brut), mêle Mentem, Imagonem et Intellego (ce composant est effectif, puisque le centre de la zone d'effet de l'enchantement se trouve dans le champ de vision du Mage). Les illusions peuvent adopter n'importe quelles formes, y compris celles de paysages entiers, et changer en un clin d'œil — mais, comme nous vous l'avons déjà dit, évitez de recourir trop souvent à cet artifice, l'histoire deviendrait chaotique. Elles seront parfois aussi étranges qu'exotiques, représentant par exemple un palais féerique, mais aussi d'autres fois tout à fait banales, plongeant les visiteurs dans une des rues animées d'une cité. Il ne s'y trouvera cependant jamais de créatures avec lesquelles il soit possible d'interagir, à moins que Mormool ne se charge d'en tenir le rôle. Il n'est pas possible de suivre une direction précise en ces lieux : leur configuration change sans arrêt, et la notion même de direction finit par

y être absurde. Les intrus sentiront les murs, qui formeront pour eux des barrières invisibles au-delà desquelles le paysage se poursuivra, mais les meubles seront intégrés au monde illusoire. Une table apparaîtra ainsi comme un rocher, et même le toucher ne révélera pas sa véritable nature, à moins que quelqu'un ne se donne la peine de la palper avec la plus grande attention.

Si les personnages se plongent dans les illusions, faites en sorte que lorsqu'ils essaient précautionneusement de déterminer quelle est la forme exacte de ce qu'ils rencontrent, tout leur paraisse irréel. S'ils se mettent à courir au hasard, ne vous privez pas de les faire foncer dans les murs, mais transformez alors le décor de manière à effectivement placer un mur à l'endroit concerné, puis soutenez qu'il s'est toujours trouvé là. Cette scène y gagnera beaucoup si vous parvenez à la conter de manière à bien montrer combien ces illusions sont déroutantes.

La magie n'aura aucun effet dans cette zone si elle est dirigée contre des choses qui ne s'y trouvent pas vraiment, mais un sort Terram jeté apparemment sur un rocher et en réalité sur une table de pierre fonctionnera certainement. De même, les sortilèges lancés sur des gens les affecteront généralement si leurs cibles sont bien là où on les croit. Tous les tirages de Visée se feront à -5.

Les personnages qui se concentreront intensément arriveront à rapprocher l'illusion de la réalité mais n'en seront pas pour autant capables de percevoir la réalité elle-même.

Mormool, de la Maison Merinita, maître de l'illusion

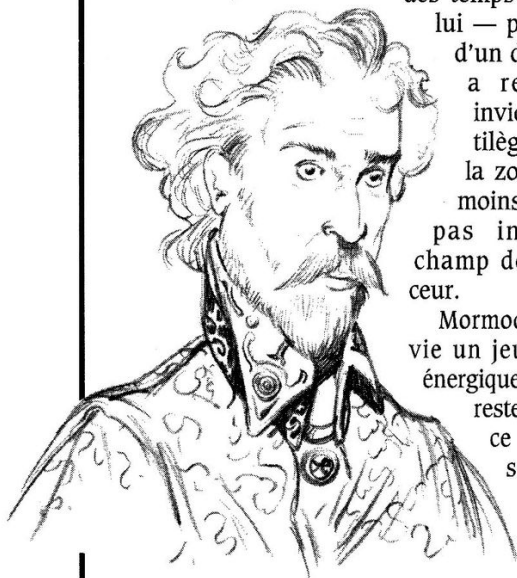
Force Mentale 47

Description : Il apparaît comme un Mage bien vivant, aux cheveux bouclés rebelles, à l'air assuré, portant une robe multicolore et un des diadèmes.

En fait, il est prisonnier des images changeantes qu'il a lui-même créées afin de protéger son sanctum en des temps de crise, et c'est

lui — par l'intermédiaire d'un de ses sorts — qui a rendu l'Alliance inviolable par les sortilèges Intellego dont la zone d'effet (ou du moins son centre) n'est pas incluse dans le champ de vision du lanceur.

Mormool a été durant sa vie un jeune thaumaturge énergique, et son énergie lui reste dans son existence de fantôme. Il ne se pose guère de questions et prend plaisir à regarder s'effiloche le monde illusoire



autour de lui. Si on lui parle de la nature irréaliste de son environnement, il se met à rire et objecte : « Mais tout est illusion. Ne le saviez-vous pas ? » Il est enchanté des nouvelles scènes et images que les personnages introduisent dans son univers, ce pourquoi il essaie de manipuler les illusions afin de garder les visiteurs dans son sanctum.

Son corps est perdu quelque part dans ce monde de faux-semblants, et il n'est pas vraiment conscient d'être mort. Après des décennies passées dans l'irréalité la plus complète, il a du mal à distinguer les hallucinations du réel. Il se peut qu'il perde, de temps à autre, tout intérêt pour les personnages, même s'ils lui ont expliqué pourquoi ils sont là, parce qu'il a l'habitude de tout considérer comme des illusions, qu'il lui est loisible d'ignorer ou de modifier dès qu'elles commencent à l'ennuyer.

Mormool est fasciné par le rôle qu'il a joué dans la destruction de Calebaïs. Il ne cesse de tourner et retourner les événements dans sa tête, en espérant éprouver quelque chose, mais ce qui s'est produit n'a jamais suscité en lui la moindre émotion. Son âme, quelle qu'en soit la raison, reste sereine. Elle ne sera libérée de son joug terrestre que lorsqu'il ressentira enfin des remords pour ce qu'il a fait.

Attitude : Ne faites attention à personne plus de quelques instants, et même quand vous écoutez ce qu'on vous dit, admirez toujours le monde changeant qui vous entoure. Jouez autant que possible l'hébétement et la confusion qui règnent dans l'esprit de Mormool.



Simplement, ils en verront des reflets moins distordus. Un rocher deviendra ainsi un sarcophage de pierre, mais non la table qu'il est vraiment.

Quelque part dans ces illusions, dont il fait partie intégrante, se trouve le fantôme de Mormool. Il peut être assis sous un arbre, en train de se chanter une ballade, ou bondir de nuage en nuage pour échapper à un démon volant. Quoi qu'il en soit, la première fois que ses visiteurs le verront, ce sera comme un figurant parfaitement intégré à un de ses mirages. En fait, tous les personnages des illusions seront joués par Mormool. Comme son sanctum n'est pas immense, les explorateurs ne se perdront sans doute jamais de vue et continueront à interagir au sein de toutes les fantasmagories. Ne leur dévoilez la forme véritable du Mage que lorsque les joueurs seront à bout.

La nature des illusions

Que sont les illusions et comment les «régir» dans vos histoires ? Faut-il laisser les personnages refuser le témoignage de leurs yeux et effectuer des jets qui leur permettront éventuellement de voir ces images pour ce qu'elles sont — du vent ? Ou ce procédé est-il bon pour les autres jeux ? Dans *Ars Magica*, les illusions sont en fait des images suscitées de toutes pièces ou altérées ; il est donc impossible de «ne pas y croire». L'*image* d'un arbre est toujours réelle ; c'est une illusion quand elle ne correspond pas à un arbre *physique*. Seules les illusions faibles ou complexes disparaissent lorsqu'on les touche. Quant à celles qui semblent vraiment matérielles, elles sont de très haut Niveau, mais si elles affectent le sens du toucher, il reste toujours possible de passer à travers : on peut parfois palper l'écorce d'un arbre illusoire suscité par un sort de très haut Niveau, mais quelqu'un rassemblant le courage de le frapper verra sa main y disparaître. Les illusions du laboratoire de Mormool sont de Niveau moyen : elles ne s'évanouissent pas à un simple contact, mais elles ne donnent pas non plus l'impression d'être solides — sauf quand elles ont une base réelle.

Finalement, le secret de la réussite de cette scène est le plaisir que vous en tirerez. Elle vous donnera peut-être du fil à retordre, mais le jeu en vaut la chandelle. Ne vous laissez tout de même pas emporter par votre ardeur — vous risqueriez de perdre le contrôle des événements. Malgré le chaos apparent, tout devrait avoir un sens (ne serait-ce que pour vous), afin que vous puissiez expliquer les choses aux joueurs à la fin de l'histoire.

SANCTUM D'IERIMYR

Ces salles appartenaient à Ierimyr, maîtresse des rhoools. On y trouvera donc son fantôme et des rhoools, beaucoup de rhoools. Les deux grandes portes de bois qui défendaient autrefois l'entrée du sanctum gisent à présent à terre, à demi couvertes de gravats et de débris.

Le laboratoire proprement dit est vide de rhoools : c'est pour eux un endroit tabou, et ils ne laisseront personne le fouiller. La mousse y est donc bien sûr très épaisse. Il a subi les effets de l'Embrasement, comme le reste de l'Alliance, aussi est-il jonché de bouteilles, lambeaux de parchemin,

fioles, éprouvettes, etc. Néanmoins, sa grande table en forme de U en occupe toujours le centre, bien qu'elle soit un peu abîmée. La pièce présente plusieurs marques de brûlures, et le sol est recouvert de débris et d'éclats de pierre. Le mur nord est littéralement tapissé de **cages de fer** de dimensions variées qui contiennent les restes de divers animaux, magiques ou non. Quatre de ces dépouilles renferment du *virtus* brut : celle d'une loutre géante (6 points Aquam) ; celle d'un ver de cinq pieds de long, à présent vide et flasque (4 points Terram) ; celle d'un chien à cornes (8 points Animal) ; et celle d'un sanglier aux cornes dorées (5 points Animal). Toutes les cages, fermées à clé, sont couvertes de rouille. Une fouille attentive des débris peut révéler (jets de Perception) :

- De petits cristaux couverts de mousse, dispersés par terre près des bourses de cuir dans lesquelles ils étaient jadis enfermés. Ils représentent au total 24 points de *virtus* Virtum.

- Un grand parchemin chargé de notes concernant l'Art Animal, incompréhensible pour quiconque y a un score inférieur à 10. Tout Mage ayant dans cette Forme un score de 10 à 18 l'augmente de 2 Niveaux après l'étude de ce document (sans toutefois lui faire dépasser 18), qui lui prend une saison par Niveau. Les notes sont rédigées en latin.

Ierimyr, maîtresse des rhoools, spécialiste des Arts Animal et Mentem

Force Mentale 48

Description : C'est l'image brumeuse et translucide d'une femme qui erre sans but, l'air absent, vêtue en forestier (braies, chemise, courte cape et chapeau). Elle a une petite plaie sanglante à l'abdomen.

Ierimyr avait trouvé les rhoools dans l'ancre d'un dragon, les avait amenés à Calebaïs et dotés d'une intelligence supérieure. C'est pourquoi ces créatures l'adorent toujours, bien qu'elle n'ait plus toute sa tête, et essaient d'obéir à ses ordres (lorsqu'elles parviennent à comprendre ce que veut la magicienne).

Eono a détruit son esprit durant l'Embrasement, mais comme les rhoools se sont occupés d'elle, elle a tout de même survécu. Elle n'est morte que quelques années plus tard, poignardée par des satyres durant une de leurs attaques ; elle n'a pas vraiment conscience de ne plus appartenir au monde des vivants.

Si les rhoools participent à une bataille, elle pourra peut-être les aider directement, à cause des liens émotionnels étroits qui l'unissent à eux. Cela signifiera entre autres choses les soigner, leur appeler des renforts et gratifier certains d'entre eux d'une force magique.

Attitude : Ne vous contentez pas de jouer les idiots bavants ; adoptez plutôt la conduite d'un «distrain» qui vient juste de prendre un coup sur la tête. Soyez tout émotions et ne réagissez aux autres qu'à ce niveau. La raison et la logique ne signifient rien pour vous ; les rhoools sont tout.



- Un parchemin de poèmes passables, relatifs à la beauté des bêtes sauvages (cerfs, loups, faucons, etc.), et de réflexions sur la manière dont la magie naturelle des animaux est liée à leurs qualités symboliques (cela intéressera peut-être un magicien).

- Neuf statuettes de rhools de trois pouces de haut, enveloppées de feutre détrempe, reposant parmi les restes d'une boîte en bois.

- Onze assiettes de pierre brisées, gravées de cartes et de commentaires permettant de trouver des antres de dragon, des sources de *virtus* et autres lieux dangereux mais intéressants. Si les visiteurs en recueillent les morceaux soigneusement, de façon à ne pas les mélanger, ils n'auront ensuite pas trop de mal à reconstituer les différents récipients, mais s'ils se contentent de tout fourrer dans un sac, il leur faudra un mois au minimum pour en tirer quelque chose. Quoi qu'il en soit, il manquera des fragments importants, et certaines notes seront illisibles. Utilisez ces cartes comme points de départ à de nouvelles histoires. Elles devraient au moins mener les Mages à une source importante de *virtus* brut, contestée ou non.

- Un vase de bronze de deux pieds de haut, bouché, plein d'acide.

- Un mortier (de la taille d'un bol) et un pilon de marbre bleu.

- Un **diadème** de fil d'or orné d'une gemme verte taillée en forme d'œil (voir la section traitant de la Cloche d'Ibyn, dans le chapitre consacré au trésor, pour la description de ses pouvoirs).

Les appartements d'Ierimyr sont étrangement propres et vides de gravats. La roche y est abîmée, comme partout, mais les débris et la poussière en ont été retirés. La mousse ne pousse que tout en haut des murs et au plafond. Le centre de la pièce est occupé par un tas de squelettes de rhools de quinze pieds de diamètre sur cinq de haut : cet endroit est la nécropole des créatures. Si les personnages examinent les ossements avec attention, ils noteront que tous les crânes sont brisés ou largement troués et certains os réunis en «bottes» par des liens végétaux.

Au-delà de la chambre et du laboratoire s'ouvre **le repaire des rhools**. Il est peu éclairé, son plafond n'étant orné que de rares phénix lumineux. Ses murailles sont largement couvertes de **peintures** illustrant les légendes des rhools : voyage fantastique, intervention d'une grande déesse magicienne les tirant d'un abîme profond comme l'enfer, arrivée dans un véritable paradis, puis destruction de ce paradis lors de la défaite de la déesse au cours d'une guerre spirituelle. Le dessin est grossier, au mieux primitif, mais la plupart des silhouettes sont reconnaissables comme humains, Mages ou rhools, et certaines de ces œuvres ne sont pas dénuées de beauté.

De même que dans la salle des banquets du niveau supérieur, **des statuettes de rhools et d'enchanteurs** sont alignées le long des murs, posées sur de petits socles de pierre. Certaines représentent apparemment Ierimyr, d'autres Pitsdim. Le sol est jonché de bols de pierre vides et d'autres récipients, d'éclats de roc et d'armes (épées et haches) rouillées au point d'en être inutilisables. **Les jeunes** du clan se trouvent dans le coin le plus reculé de la caverne nord, où ils se poursuivent,

piailent et se battent gaiement tout à leur aise. Ils ne remarqueront rien de ce qui pourrait se passer dans les grottes.

Ces rhools détiennent **le bouclier** (dont se sert Hukla) et **le plastron** de David. Le plastron, trop grand pour eux, est précieusement conservé au fond d'une des cavernes. Il fonctionne automatiquement lorsque les circonstances le permettent, faisant bénéficier son porteur des sorts suivants :

Innocuité des Morsures de Serpent (Pe An 10), 3 fois par jour ;

Mains de Chirurgien (Cr Co 20), uniquement quand le porteur est Incapacité ; Durée : Aube ; 1 fois par jour ;

Apaisement des Battements de Cœur (Pe Me 15), quand le porteur a peur ; 10 fois par jour.

Ce plastron donne en outre à son porteur une **Résistance Magique** de +20, 3 fois par jour, mais pas contre ses propres pouvoirs.

Immunisé aux dommages normaux, il confère à lui seul une Protection de 8 (Encombrement de 2), et s'il est porté avec une cotte de mailles (selon l'usage), l'ensemble offre une Protection de 15. Les dégâts qui auraient dû affecter son porteur sont parfois transmis à l'équipement de ce dernier : ainsi, un coup particulièrement violent qui ne fait que ricocher sur le plastron, n'infligeant aucun dommage (à part peut-être 1 point ou 2), peut briser la dague de sa cible ou couper le tirant de sa botte.

Hukla

Le rhood qui se sert de l'écu magique de David, est pour les siens un héros : il arbore un collier de huit cornes de satyre et manie à une main un gourdin hérissé de pointes. Il porte un des diadèmes au cou.

Taille -1 Intelligence -1
Force +3 Énergie +4

Gourdin : Init. +5 Atq +9 Dgt +12/+15
Fatigue +4/+7 Défense +14 (+20)/+12 (+18)
Encaissement +7 (+13)/+10 (+16)
Niveaux de Santé : Indemne, -1, -3, -5, Incapacité

Si Hukla reste immobile durant trois secondes lorsqu'il porte le bouclier, il devient invisible. Il ne réapparaît ensuite que quand il bouge. Le bouclier est immunisé contre les dégâts normaux.

Rhools : Hukla (voir ci-dessus), deux albinos, Arz et Kremin (chacun portant un des diadèmes de la cloche), trente-trois autres adultes, six jeunes qui ne combattront pas (Taille -2). Si les personnages sont particulièrement faibles, ramenez à treize le nombre des rhools adultes — ils viennent de subir une attaque des satyres.

Niveau 7

Ce niveau, où se trouvaient trois laboratoires, s'est presque complètement effondré : Krenval y a jeté un sort très puissant pour qu'il s'écroule, dans le seul but de tuer Pitsdim, dont les restes gisent quel que part sous des tonnes de pierre.

Pitsdim, maître du feu

Force Mentale 52

Description :

C'est l'image parfaitement nette d'un Mage d'âge moyen, aux yeux fous, aux cheveux emmêlés, vêtu de robes roussies et déchirées, portant un grand bâton.

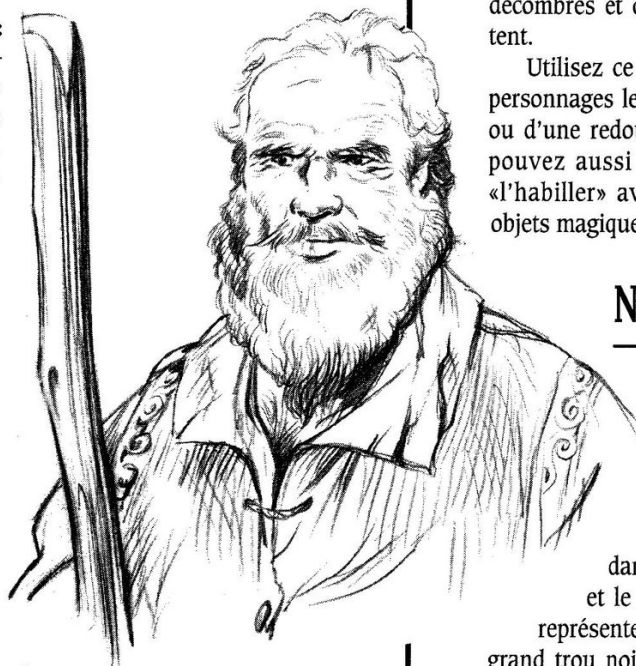
Pitsdim a causé d'énormes dégâts dans toute l'Alliance avant que Krenval ne le tue et a été un des plus ardents à y répandre la violence qui a causé sa destruction. C'est pourquoi les autres fantômes le haïssent encore féroce-ment.

Il erre à présent à travers le complexe, toujours dans le même état d'esprit qu'au jour de l'Embrasement, état d'esprit parfaitement exprimé par ses exclamations : «Brûle, brûle ! Tue ! Ha, ha ! Hi, hi ! Brûle, brûle !» Pendant leur exploration des niveaux supérieurs, les visiteurs entendront peut-être par moments son rire de dément s'élever dans les puits.

Il dispose de sorts Ignem stupéfiants, probablement les plus puissants jamais observés ou même imaginés par les personnages. S'il aperçoit ceux-ci sur un balcon, plus haut dans le puits, il lancera vers eux une boule de feu tellement énorme qu'elle brûlera dans le ciel, au-dessus de la colline, pendant une bonne minute. Malheureusement pour lui, ses sortilèges fantomatiques n'ont guère d'effet sur les vivants. Ceux qui en sont frappés ont l'impression de brûler et paraissent s'embraser, mais cette illusion s'évanouit rapidement sans laisser de séquelles. S'il envoie un torrent de feu sur les explorateurs, ils penseront d'abord être gravement atteints, car ils sentiront sur leur peau la terrible morsure des flammes, mais il s'apercevront qu'il n'en est rien une fois le choc initial passé.

Pitsdim ne sait pas qu'il est un fantôme, et il a si peur de finir en Enfer qu'il s'effondrera s'il apprend qu'il est mort. C'est cette peur et sa folie destructrice qui le retiennent sur terre. Il hait Krenval et marmonne souvent des imprécations relatives à ses méfaits et à la démence qui lui a fait détruire l'Alliance.

Attitude : Jouez du rire de dément (mais pas à portée d'oreille de gens qui n'en comprendraient pas la signification !) et dites les pires folies avec délectation.



Seuls les alentours de l'escalier des Mages sont à peu près dégagés, tout le reste étant complètement envahi par les gravats. Des rhools et divers parasites (peut-être venimeux ?) rampent à travers les boyaux labyrinthiques percés dans les décombres et occupent les rares espaces libres qui y subsistent.

Utilisez ce niveau suivant l'inspiration du moment. Les personnages le fouilleront peut-être, s'ils sont très turbulents ou d'une redoutable efficacité en tant qu'explorateurs. Vous pouvez aussi décider qu'il est parfaitement dégagé pour «l'habiller» avec vos propres idées : nouveaux fantômes, objets magiques, pièges etc.

Niveau 8

C'est là que se trouvent la salle du conseil des Mages, son antichambre et la bibliothèque de l'Alliance, jadis bien fournie.

ANTICHAMBRE

Des bancs de pierre, taillés directement dans la masse, occupent le mur opposé au puits, et le sol est couvert d'une mosaïque complexe qui représente un dragon doré prenant son envol depuis un grand trou noir, sinistre, ouvert au flanc d'une montagne. Il n'y a pas de gravats dans cette pièce, qui n'est jonchée que de quelques tapisseries pourrissantes.

SALLE DU CONSEIL

Une longue table de pierre en occupe le centre, flanquée de grandes chaises artistiquement sculptées. Cette salle est relativement préservée et ses murs sont encore ornés de tapisseries en loques. La seule dont le motif reste reconnaissable représente une carte de la région environnante, mais la plupart des détails en sont maintenant effacés. A moins que les personnages ne l'aient déjà rencontré, Pitsdim se trouve dans cette pièce, debout sur la table, s'amusant à jeter des sorts Ignem relativement modérés au plafond. Il est ravi d'avoir de la visite.

Si les arrivants ne s'enfuient pas aussitôt, ils remarquent quelques détails. La plupart des chaises sont en bois (intact), certaines en pierre et quelques-unes en bronze ou en cuivre jaune — très ternis. Beaucoup sont couvertes de mousses, de même qu'une bonne portion de la table, mais un examen attentif révèle que ce sont de véritables œuvres d'art (jet d'Érudition + Intelligence de 10+). Toutes sauf une portent au dos une de ces phrases, gravée en lettres d'argent :

- Ierimyr, maîtresse des bêtes
- Pitsdim, maître du feu
- Krenval, maître de la domination
- Uderzo, maître de la perception
- Eono, maître de l'esprit
- Malevolus Videri, maîtresse de la destruction
- Ventus Gorges, maître de l'air
- Dargaud, expert en toute chose
- Granordon, maîtresse de la nécromancie
- Mormool, maître des illusions
- Erechteus, maître du changement
- Drinkeana, maîtresse des plantes



Il n'y a pas d'inscription sur le siège du bout de la table et pas même de chaise à son autre extrémité.

Une grande ouverture donne sur le puits, et le mur opposé s'orne d'un énorme emblème doré de Calebaïs — la couronne brisée entourée de trois flammes — visible dans son entier depuis la table du conseil.

Dans un des coins de la pièce s'élève une haute charpente de bois qui supporte, à cinq pieds du sol, une petite cloche de bronze de deux pieds de haut. Des motifs circulaires peu profonds sont gravés, à sa base, et elle porte en son milieu l'emblème de Calebaïs trois fois répété. Cette cloche n'est pas magique, mais c'est celle qui appelait les thaumaturges lors des réunions du conseil. Elle sonnait lorsque l'autocrate faisait retentir son carillon magique, lequel a été détruit durant l'Embrasement. Il ne s'agit donc pas de la Cloche d'Ibyn, mais les personnages ne pourront pas le savoir ; le son en est très différent.

Sur le mur du fond de la salle se trouve une **porte magique** fonctionnant grâce à des sorts Terram. David ou Ferdina, s'ils sont traités avec respect, l'indiqueront aux personnages quand ils poseront les bonnes questions : « Où le trésor de Calebaïs est-il caché et comment le trouver ? » Les revenants savent en outre que les Mages jetaient sur cette zone un sort spontané Muto Terram chaque fois qu'ils voulaient traverser le mur : le roc prenait alors une consistance pâteuse et ils s'y frayaient un chemin. Quant à la suite, ni David ni Ferdina ne peuvent aider les visiteurs : seuls les thaumaturges avaient en principe accès aux salles du trésor, et si quelqu'un d'autre y pénétrait, c'était les yeux bandés.

Les explorateurs découvriront peut-être aussi la porte grâce à la main squelettique qui en dépasse. Ils ne la verront certainement pas en entrant dans la pièce, à cause des taches et des mousses qui ornent les murs ainsi que du mauvais éclairage, mais en s'avançant, il finiront par la repérer, émergeant de la pierre à trois pieds du sol environ, comme si quelqu'un essayait de sortir du roc même — cette main appartient à David, que Krenval a tué en l'emprisonnant dans la porte.

Un sort Intellego Virtum de Niveau 5+ montrera que cette portion du mur est magique, un autre de Niveau 10+ indiquera qu'il faut pour l'activer user des Arts Muto et Terram. Si un Mage jette dessus un sort spontané Muto Terram de Niveau 5+, une zone de six pieds de haut sur cinq de large deviendra « perméable », le corps de David s'écroulera et émergera en partie du mur. Emprunter cette porte nécessite de retenir son souffle pendant qu'on se fraie un chemin à travers cinq pieds de roche à la consistance pâteuse. Il faut pour cela réussir un jet de Brave (ou autre Trait approprié) de 7+. Un tirage de Peureux élevé (13+) signifiera, quant à lui, que le personnage concerné panique à l'intérieur de la pierre. Derrière ce portail s'ouvre un tunnel qui mène aux salles du trésor de Calebaïs (voir chapitre suivant).

BIBLIOTHÈQUE

La bibliothèque est une vaste salle à laquelle deux rangées de colonnes, soutenant un plafond de vingt pieds de hauteur, donnent grand air. La partie supérieure des murs est **gravée de dessins colorés et dorés** qui mettent l'accent sur les bienfaits apportés par l'éducation. Le mur nord montre un Mage qui se tient fièrement devant un géant assis, torse nu, sur un

trône. La paroi est est dévolue à un autre thaumaturge, lequel découvre une clairière enchantée dans une forêt féerique très touffue. La muraille ouest présente un enchanteur debout, les bras tendus, devant un champ d'étoiles brillantes. Quant au mur sud, le Mage qui l'occupe guide une véritable marée humaine à travers des montagnes. Ces mots ont été gravés avec soin en travers du dessin : « Krenval ! Visus tutus falsus erat. Habuit superbiam nimiam. Possemus laborare simul una. » Ce qui signifie : « Ta vision était faussée, Krenval. Tu étais trop orgueilleux. Nous aurions pu œuvrer de concert. » C'est l'œuvre d'Ornath, qui a ainsi fait référence aux constants efforts de Krenval pour diriger Calebaïs et mener les mortels vers ce qu'il considérait comme un futur paradisiaque.

Les livres ont tous été brûlés. On dirait qu'un fou s'est amusé dans cette pièce, ce que d'ailleurs Pitsdim a fait. Si ces travaux avaient été épargnés, les personnages auraient trouvé une bibliothèque fantastique, grâce à laquelle ils auraient pu porter leurs scores dans les Arts magiques jusqu'à 20 ou presque et apprendre des centaines de sortilèges peaufinés. Mais les documents ont complètement brûlé. Les nombreuses étagères dispersées dans la pièce sont couvertes de cendres, dans lesquelles quelqu'un semble avoir fouillé, comme pour s'assurer que tout était vraiment détruit. Il subsiste encore la partie centrale de certains livres, mais cela ne sera d'aucune utilité aux magiciens : s'ils passent des mois et des mois à ranger et classer ces restes, peut-être en tireront-ils quelque information vulgaire ; quant aux ouvrages traitant de sujets ésotériques, ils ne sont instructifs que complets.

Les murs sont creusés de six alcôves, jadis dotées de panneaux de bois qui les séparaient du reste de la salle afin qu'on pût y étudier dans le calme. Certaines contenaient même un équipement de laboratoire sommaire. Elles ont été saccagées, comme le reste de la bibliothèque.

Niveau 9

Le laboratoire de ce niveau n'a aucun contact avec le reste de l'Alliance, sauf par l'intermédiaire de son balcon, qui ouvre sur le puits. Cette plate-forme ornementée est surplombée par le bas-relief d'un aigle en vol, autrefois doré et qui brille encore par endroits. Elle est visible des niveaux supérieurs, pour qui cherche à la distinguer.

SANCTUM DE VENTUS GURGES

Ventus Gurgés était un puissant maître de l'air, qui occupait seul ce niveau.

L'**antichambre** est dominée par une immense tapisserie, de plus de vingt pieds sur huit, quasi intacte, représentant un nuage tissé au fil d'argent sur fond noir. Des éclairs en émanent qui descendent jusqu'au bas du tissu. Sur le balcon, une jambe cassée, git le squelette d'**Althane**, l'ancienne assistante de Ventus. Son fantôme hante ce niveau.

Le laboratoire était autrefois bien équipé, mais il n'y reste pas grand-chose. Il y a des décombres partout, et sept gros rochers ronds sont dispersés dans la pièce, chacun occupant le centre d'un véritable maelström de destruction. Si quelqu'un touche la grande table qui occupe le centre de la salle, une **étincelle brillante** part d'une petite protubérance argentée du mur ouest, accompagnée d'un craquement venu de nulle part,



pour frapper le centre du meuble. Quand le laboratoire était encore fonctionnel, elle mettait le feu aux matériaux inflammables disposés là tout exprès et il se produisait une puissante explosion, mais ce piège n'en est désormais plus un.

Le mur nord est entièrement creusé de niches de dimensions variées qui le transforment en une véritable mosaïque de trous. Beaucoup contiennent encore quelque chose, généralement en mauvais état et de peu de valeur. La plupart des livres sont inutilisables, bien que quelques-uns restent lisibles : deux sur l'histoire de l'Ordre d'Hermès (Histoire de l'Ordre d'Hermès 3), trois sur l'histoire romaine (Histoire Romaine 4) et cinq sur les phénomènes climatiques violents (font gagner 3 points en Auram aux Mages ayant dans cet Art un score compris entre 13 et 16, à raison d'une saison d'étude par point). Cinq fioles de verre renferment chacune **une boule d'une fumée bleu-noir visqueuse** qui représente 4 pions de *virtus* Auram. Trois grosses bouteilles sont quant à elles étiquetées et contiennent, d'après la note en latin qui les orne, des éléments de l'air ; à vous d'en déterminer le type particulier. Quelques autres niches sont également garnies de fioles et de bouteilles, emplies celles-là de liquides étranges (quoique non magiques), d'autres renferment des jarres de poils ou d'ailes de papillons, d'autres encore de délicates sculptures, grandes comme la main, en forme de nuages ou d'éclairs.

La pièce qui fait face au laboratoire, de l'autre côté du puits, est centrée sur un **gros nuage gris** de trente pieds de long, et une petite mare en recouvre en partie le sol creusé en coupe. Peu après l'entrée des personnages, la pluie commence à tomber du nuage. Cette salle servait autrefois de «zone-test» à Ventus, qui y pratiquait sa magie, concevait et perfectionnait de nouveaux sorts Auram en les appliquant au nuage. Si les visiteurs jettent dessus des sortilèges Auram, ils s'apercevront qu'il est très facile à manipuler. Si l'un d'eux passe en dessous, peut-être sera-t-il simplement mouillé ; peut-être aussi un petit éclair partira-t-il de la masse grise pour le frapper, lui infligeant des Dégâts de +12 (l'armure ne comptant pas pour l'Encaissement).

Il y a deux gros rochers supplémentaires dans les appartements, où il ne reste rien des affaires de Ventus, à part quelques tas de débris. Sur les murs se pressent des symboles argentés anguleux de dix pieds de haut, et une douce lumière émane du plafond, émise par la myriade d'étoiles qui brillent sur un fond de nuit noire.

Dans l'une ou l'autre de ces pièces, les personnages trouveront le fantôme d'Althane, l'assistante de laboratoire de Ventus. La rencontre aura probablement lieu peu après leur arrivée à ce niveau, car Althane s'empressera de venir voir les visiteurs des quartiers de son maître.

NIVEAUX INONDÉS

Les dixième et onzième niveaux sont entièrement inondés. Beaucoup de Mages y avaient leurs laboratoires, qui étaient parfois dépourvus d'accès direct au puits central.

Si les personnages disposent d'un moyen d'explorer ces zones, récompensez-les en conséquence. S'ils se contentent d'examiner le fond du puits, ils trouveront à dix pieds sous la surface de l'eau un **fagot de branches détrempées** d'un pied de long, dont chacun des neuf éléments contient 2 points de *virtus* Herbam. Cette aventure peut se prolonger

indéfiniment tandis que les joueurs visitent des parties des ruines en principe inaccessibles. Ou, mieux encore, si vous ajoutez des détails aux niveaux supérieurs. Les portions inondées seront alors réservées à une autre histoire, se déroulant quelques années plus tard, «L'Alliance brisée de Calebaïs, II».

OPTIONS

- Les personnages essaient d'organiser une réunion du conseil de Calebaïs. Il leur faudra persuader les fantômes des thaumaturges d'y assister, un par un. Avec Ferdina, qui en est également membre, ils formeront un quorum et pourront donc voter des décisions telles que donner leur trésor aux visiteurs, dissoudre l'Alliance, mettre fin aux hostilités, etc.

- Ceux des fantômes qui ne quittent habituellement pas les cavernes du trésor décident de remonter dans les niveaux supérieurs quand leurs laboratoires sont mis à sac.

Althane, assistante de Ventus

Force Mentale 15

Description : C'est une femme âgée, émaciée, aux yeux affamés, qui clopine en raison d'une jambe cassée.

Althane est morte de faim après l'Embrasement, car la seule connexion physique entre le laboratoire de son maître et le reste de l'Alliance est le puits central et que sa jambe cassée (durant une bataille quelconque) ne lui permettait pas de le remonter. De son vivant déjà, elle était très mince, faible et peureuse. Elle dira tout ce qu'elle sait, sur le sanctum de Ventus et le reste du complexe, pour obtenir de la nourriture et calmer sa faim, qui n'a fait que croître depuis l'Embrasement. Les victuailles ne lui seront cependant d'aucune utilité si on ne leur donne pas une qualité spirituelle qui lui permette de les manger (un sort Muto Animal ou Herbam de Niveau 5+ à Complément Mentem devrait faire l'affaire). Elle en veut toujours beaucoup aux Mages, estimant que s'ils s'étaient davantage intéressés à la vie quotidienne de l'Alliance, celle-ci serait demeurée unie et n'aurait pas subi l'Embrasement. Il lui arrive de s'asseoir sur le balcon, pour exprimer son désespoir par de bruyants gémissements et sanglots.

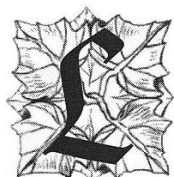
Althane, qui a le pouvoir de possession, essaiera peut-être de s'emparer du corps d'un Servant, dans l'espoir d'assouvir sa faim. Cela peut donner lieu à une scène à la fois grotesque et sinistre. A ce stade, d'ailleurs, la peur et l'horreur devraient avoir grandi dans le cœur des personnages.

Note : Althane était une assistante, non une apprentie, aussi ne connaissait-elle aucun sortilège.

Une fois qu'elle s'est nourrie, son âme est libérée.

Attitude : Gardez la tête basse et parlez d'une voix rauque, tremblante. Redevenez silencieux après quelques phrases et prenez un air misérable.

Les salles du trésor



es personnages trouvent dans ce chapitre le trésor pour lequel ils sont venus à Calebais — la Cloche d'Ibyn. Pourtant, ils ne quitteront jamais ces cavernes s'ils ne se débrouillent pas pour éviter les pièges qui les défendent et vaincre les zombis que leur dépêchera Granordon la nécromancienne. La Cloche d'Ibyn est un objet si puissant et si précieux que leur succès ne devrait en aucun cas être assuré. Le simple fait de découvrir l'entrée de ces grottes devrait déjà être difficile ; évitez de donner des indices aux joueurs jusqu'à ce qu'ils la trouvent — s'ils n'y arrivent pas, ils n'y arrivent pas, un point, c'est tout. De plus, la bataille finale doit être assez terrible et dangereuse pour que les explorateurs envisagent sérieusement de battre en retraite. S'ils s'y refusent absolument et veulent à toute force continuer, n'hésitez pas à en tuer plusieurs. Il faut payer le prix de ce fabuleux trésor ! Que seuls les plus intelligents et les plus courageux des personnages aient une chance de réussir.

Tunnel

Quand les visiteurs émergent de la porte secrète de la salle du conseil, ils se retrouvent dans l'obscurité la plus complète — cette partie de l'Alliance n'est pas éclairée magiquement. Dès qu'ils se sont procuré une source de lumière, ils s'aperçoivent qu'ils ont abouti dans une pièce étroite, en pente descendante, aux parois irrégulières mais dont un **mur de pierre** lisse bouche l'extrémité. Un **squelette** vêtu d'une robe de Mage pourrie gît au pied de cette barrière, serrant encore un bâton (non magique) entre ses doigts décharnés. Quelques mots latins ont été grossièrement gravés dans le mur, à un angle bizarre. Il faut réussir un jet de Perception + Latin ou Lecture/Écriture du Latin (celle de ces Connaissances dont le score est le plus faible) de 7+ pour les déchiffrer.

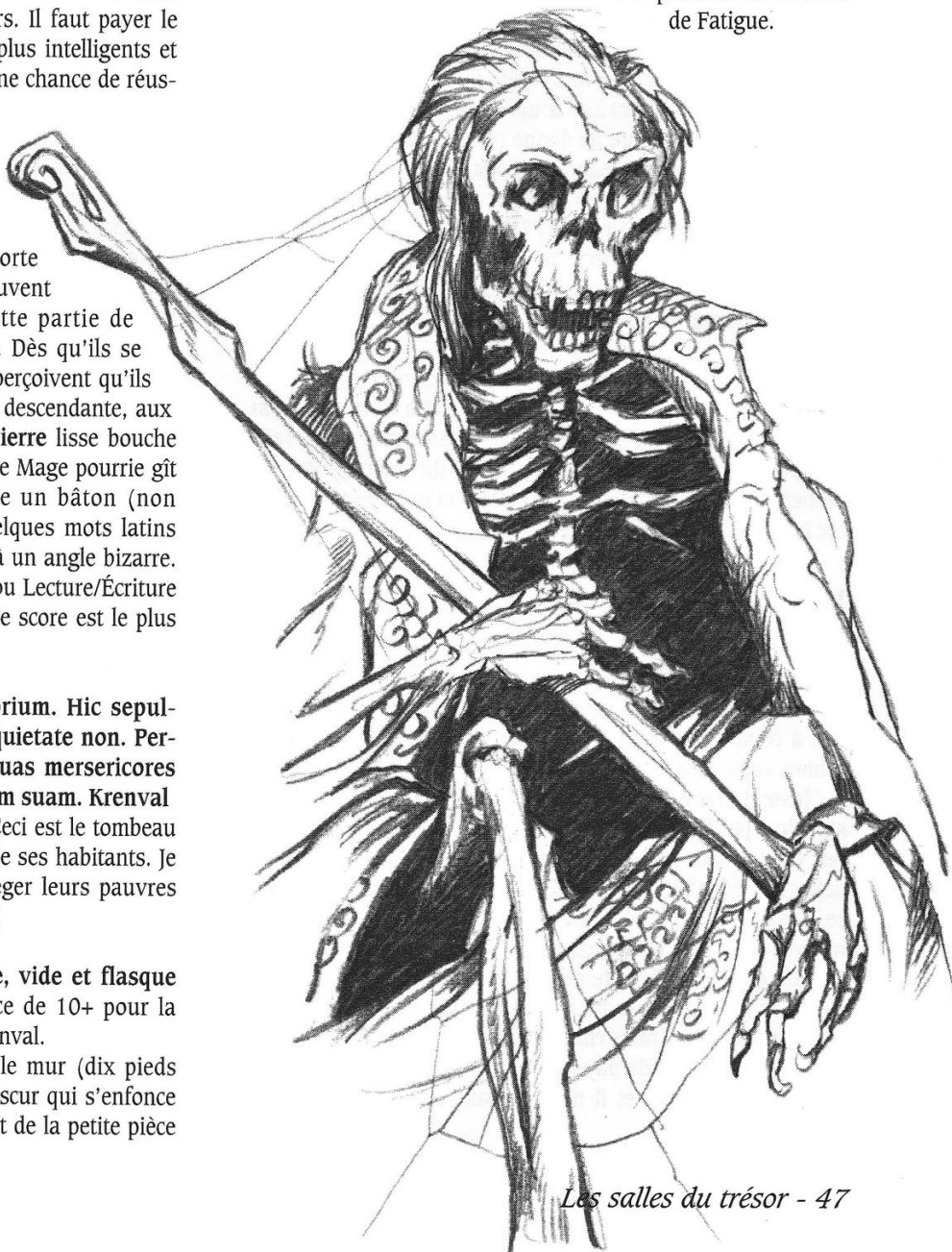
Revertite ad mundum vestrum proprium. Hic sepulcrum Calebais est — somnum incolae inquietate non. Permanebo in loco hoc protegamquae reliquas mersericores eoras semper. Ignoscete nobis insipientiam suam. Krenval

(Retournez au monde qui est le vôtre. Ceci est le tombeau de Calebais — ne troublez pas le sommeil de ses habitants. Je demeurerai ici pour toujours afin de protéger leurs pauvres restes. Pardonnez-nous notre folie. Krenval)

Dans un coin se trouve la **peau sèche, vide et flasque d'un renard** (jet de Perception + Vigilance de 10+ pour la voir), tout ce qui subsiste du familier de Krenval.

Lorsque les personnages franchissent le mur (dix pieds d'épaisseur), ils arrivent dans un tunnel obscur qui s'enfonce en spirale sous la colline — le prolongement de la petite pièce

qu'ils viennent de quitter. Cet obstacle ne devrait pas leur poser de réel problème : les Mages disposent de leur magie, le groupe possède peut-être à présent le bâton à l'onix, il peut demander de l'aide à Paulo ou tout simplement se servir de la force brute, par l'intermédiaire de pics. Les parois du tunnel sont toujours aussi irrégulières, et un examen attentif révèle que le rocher a été creusé avec une sorte de pelle de deux pieds de diamètre. Ce boyau descend de quarante pieds en quatre tours complets — c'est-à-dire que les personnages vont se retrouver sous le niveau de l'eau du puits. Passé le mur, l'air est extrêmement vicié et de plus en plus poussiéreux. Demandez aux explorateurs des tirages de tension d'Énergie pour chaque round d'une activité fatigante. Ceux qui obtiennent un résultat inférieur au nombre des membres du groupe + 3 perdent un Niveau de Fatigue.





Piège à foudre

A mi-chemin du tunnel, il se peut que les personnages remarquent, gravé dans le plafond, un soleil stylisé entouré de trois nuages (jet de Perception + Vigilance de 10+ ; quant à vous, lancez un dé par explorateur : si un des joueurs a réussi son tirage mais que vous obtenez pour lui un «0», son aventurier voit l'emblème de Calebaïs — une couronne brisée entourée de trois flammes ; cela introduira dans le jeu une certaine incertitude et apprendra aux joueurs à ne pas trop se fier aux jets de Perception «réussis»). Au moment où le personnage qui est en tête dépasse ce dessin, un petit éclair en jaillit et le frappe à la tête, tandis que retentit un coup de tonnerre. Si le pauvre est de nature magique, qu'il s'agisse d'un thaumaturge ou d'un humain normal doté de Talents Exceptionnels ou de Vices ou Vertus Surnaturels, il est la cible de deux éclairs. Tous ceux qui se trouvent dans les trente pieds sont assourdis pour une minute, dix s'ils ne réussissent pas un jet d'Énergie (de tension) de 6+, à jamais en cas de Désastre : le bruit devait être assez fort pour avertir les habitants de Calebaïs que quelqu'un approchait de leurs salles au trésor. Chaque éclair inflige des dégâts de +25 à la tête, et la perte de plus de deux Niveaux de Santé signifie en la circonstance l'évanouissement (vous pouvez tout à fait en faire une règle : la perte de plus de deux Niveaux de Santé à cause d'un coup à la tête provoque l'inconscience). L'armure ne donne pas de bonus à l'Encaissement, mais le port d'un heaume y ajoute +5. Ces éclairs sont de la magie Cr Au 25, et leur Total de Pénétration est égal à 25 + 1 dé (voir *Ars Magica* page 177). Un enchanteur disposant d'une *parma magica* correcte ne devrait donc pas en souffrir. Le seul moyen magique de les détruire consiste à jeter un sort à incantation rapide Perdo Auram de Niveau 20+, à moins que vous n'en décidiez autrement.

Si la personne qui marche en tête déclare à voix haute, alors qu'elle se tient sous le dessin : «**La couronne est brisée.**», tout le monde passe sans encombre. En fait, n'importe quelle phrase fait l'affaire, du moment qu'elle contient les mots «couronne» et «brisée» et qu'elle est prononcée juste sous le soleil stylisé,

Infiltrations

Si Paulo poursuit toujours les visiteurs de sa vindicte, il serait bon que vous le leur rappeliez en le faisant hurler ou agir à ce moment-là. Il est important qu'ils s'en souviennent, comme vous allez le voir.

Juste derrière le piège à foudre, il est visible que de l'eau s'infiltré par les fissures de la paroi et ruisselle dans le tunnel. Cela devrait indiquer aux personnages, s'ils ne l'ont pas déjà deviné, qu'ils sont *sous* les niveaux émergés de l'Alliance. Les craquelures du rocher ne sont de toute évidence pas naturelles, mais il est impossible de dire ce qui les a causées. En fait, elles sont l'œuvre de Krenval, désireux d'inonder les cavernes afin de les rendre inviolables. Il en aurait volontiers fait de plus larges, mais chaque fois qu'il lance un sort destiné à affecter le monde physique, un peu de sa Force Mentale s'évanouit à jamais, et il ne veut pas perdre tout son pouvoir.

Descendre le reste du tunnel est très malaisé, la pierre mouillée étant extrêmement glissante. Chaque personnage doit réussir un jet de Dextérité et un autre de Vivacité - Encombrement de 7+ pour éviter de tomber puis dévaler tout le boyau. Ceux à qui cela arrive parviennent à interrompre leur glissade grâce à un tirage de Dextérité de 6+ ; un échec signifie alors qu'ils roulent jusqu'au bas de la pente et subissent 1 dé de tension + 10 points de Dégâts.

Avant que les explorateurs atteignent l'extrémité du tunnel, Paulo (page 29), qui leur en veut probablement toujours et a abîmé les murs tout autour d'eux pendant qu'ils fouillaient les ruines, commence à **frapper la paroi** par où s'infiltré l'eau, leur infligeant un véritable déluge. Des joueurs réfléchis comprendront le danger à temps et s'efforceront de calmer le fantôme ou de passer un accord avec lui avant de se rendre au bas du boyau.

Dans le cas contraire, ils entendront Paulo s'acharner sur le mur, au-dessus d'eux, et devront rapidement choisir entre remonter le couloir en courant pour échapper aux flots, le dégringoler en aveugles ou rester à l'endroit où ils se seront arrêtés, hésitants. Retourner en lieu sûr demandera un jet d'Athlétisme (course de vitesse) + Vivacité - Encombrement de 6+ ; ceux qui échoueront à ce tirage seront emportés par les flots. De même, ceux qui préféreront essayer de gagner les cavernes afin d'y trouver un relatif abri devront réussir un jet d'Athlétisme + Vivacité - Charge de 6+ pour y parvenir, faute de quoi le flot les rejoindra ; une fois dans la première grotte, d'ailleurs, ils seront de toute manière ballottés et secoués par les eaux, ce qui leur infligera des Dégâts de +10. Quant aux malheureux trop incertains ou trop lents pour avoir fui le tunnel à temps, ils seront jetés à terre puis entraînés dans les cavernes, subissant des dommages de +30. Les vastes salles s'emplieront presque totalement d'eau, mais les personnages capables de se maintenir en surface (ce qui ne sera pas le cas de ceux portant une lourde armure) parviendront sans doute à en sortir. Il leur sera bien évidemment très difficile de mettre la main sur le butin qui repose dans les grottes. Il faudrait une magie extrêmement puissante pour les assécher.

Les trois cavernes

Au bas du tunnel s'ouvre une enfilade de trois cavernes, dont des jets de Perception de 9+ montreront qu'elles sont quasi naturelles. Elles sont aussi en partie submergées, à cause du filet d'eau qui s'y perd depuis des années.

LES FANTÔMES

Dans cette zone se trouvent les fantômes de trois des thaumaturges. Les autres ont quitté cette terre, soit naturellement, soit à cause de la guerre que ces spectres se livrent toujours. Ceux qui restent, pauvres âmes tourmentées, essaient encore de vaincre leurs ennemis, les responsables de l'Embrassement, et de veiller sur le dernier trésor de leur Alliance autrefois si puissante, la Cloche d'Ibyn. Les personnages les rencontreront probablement dans la deuxième grotte.

Jouez les rapports qu'entretiennent ces trois revenants. Voici cinquante ans qu'ils sont enfermés dans ces cavernes, nuit et jour, aussi ont-ils eu le temps de découvrir leurs faiblesses et défauts réciproques. Ils ne se connaissent que trop



Granordon, de la Maison Ex Miscellanea, maîtresse de la terre et des arts noirs, amie des morts

Force mentale 45

Description : Cette belle femme frappe surtout par ses longs cheveux noirs et ses robes de même teinte, sales et chiffonnées. Elle se déplace avec majesté, telle une reine, alors qu'elle paraît en fait plutôt banale.

Granordon aimait les hommes et tous les plaisirs terrestres mais, malgré son intérêt pour la nécromancie et son hédonisme, elle était honnête, ouverte, éprise de justice et respectueuse de tout ce qui est pur de par le monde. Sous ses dehors dédaigneux, c'est quelqu'un de généreux et de compatissant, qui s'intéresse réellement à autrui. Elle est retenue sur terre par son désir d'être dégagée de toute responsabilité quant à l'Embrassement et par la crainte obsessionnelle que sa tombe ne soit violée. Si les personnages la

persuadent que la Cloche d'Ibyn leur permettra de faire le bien et lui promettent de ne pas déranger sa dépouille, elle les laissera avec joie prendre la cloche. Si, de plus, ils parviennent à «sceller» son tombeau, de quelque façon que ce soit, et si elle accepte le rôle qu'elle a joué dans l'Embrassement, son âme sera libérée.

Attitude : Restez calme, ne perdez jamais votre sang-froid et montrez-vous très polie jusqu'à ce que vous vous soyez fait votre opinion sur vos interlocuteurs, tout en vous intéressant aux hommes de belle apparence. Exprimez-vous avec un léger zézaïement, et laissez percer dans vos manières un peu de dédain. Si vous décidez que quelqu'un est vil et méprisable, débarrassez-vous de cette personne aussi vite que possible.

Krenval, de la Maison Tyalus, maître de la domination et amoureux des Arts

Force Mentale 52

Description : Il est grand, maigre et agile, doté d'une peau bronzée plutôt sombre, d'épais sourcils bruns et de cheveux blancs.

Krenval déteste ne pas maîtriser la situation et, durant sa vie, prenait beaucoup de plaisir à manipuler les gens et diriger leurs actions. Il est en grande partie responsable de l'Embrassement, à cause de ses efforts incessants pour prendre le contrôle de l'Alliance et empêcher quiconque de le faire puisque lui n'y parvenait pas. Sa paranoïa relative aux démons (peut-être due à la chute de sa Maison, lorsqu'elle a été accusée de satanisme), expliquait en grande partie sa méfiance envers les autres Mages ; cette folie l'a de toute évidence dominé durant ses derniers mois et le domine encore aujourd'hui.

Malgré ses faiblesses, toutefois, Krenval n'était pas vraiment un mauvais homme ; il s'est réellement efforcé de préserver l'honneur de son Alliance et de l'Ordre d'Hermès, et c'est lui qui a préparé la fosse commune de la deuxième caverne. Mais il se met très facilement en colère : la maîtrise de soi ne fait pas partie de ses qualités. De plus, il est maintenant à demi fou, bien que cela n'apparaisse pas au premier abord. Sa phobie des étrangers et des démons finira par l'emporter — jouez-la en un subtil crescendo.

Si on l'interroge au sujet du corps emprisonné dans la porte magique à l'autre bout du tunnel, Krenval explique qu'il s'agissait d'un Compagnon qui l'aidait à porter les cadavres dans la seconde caverne, afin qu'ils y reposent, et que des démons l'ont tué. La vérité est qu'il avait confié à ce malheureux (David de Simille) une lettre destinée aux thaumaturges des autres Alliances, mais qu'au dernier moment, il a changé d'avis et décidé que nul main impure ne souillerait son tombeau. Il a alors figé son messenger dans le mur. Quand Laurine a pris la missive dans la main tendue de David puis s'est enfuie, en revanche, il n'a rien pu faire pour l'arrêter, car il venait de devenir fantôme et ne connaissait pas encore bien ses réels pouvoirs.

Il lui a crié de brûler la lettre et de ne pas révéler les secrets de l'Alliance. Il a toujours cru qu'elle lui avait obéi, car il la savait désireuse de protéger Calebaïs. Mais à présent que les personnages sont entrés dans les salles au trésor, il sait qu'elle l'a trahi, si bien qu'il la maudit rageusement durant toute la bataille. Ce point est essentiel, puisqu'il introduit la seconde partie de l'histoire, au cours de laquelle les personnages essaieront de rencontrer sœur Laurine. S'il vous semble que les joueurs ne saisissent pas le lien, Krenval peut commencer à parler à l'ex-Compagne, comme si elle était là pour l'entendre : «Leur as-tu livré tous nos secrets, fille du serpent ? Leur as-tu donné jusqu'à la clé de la Cloche d'Ibyn ?» Si cela ne suffit pas à convaincre les explorateurs qu'il leur faut trouver Laurine, rien ne le fera.

Note : Vous êtes plus fou qu'il n'y paraît ; laissez cela filtrer par moments. Et flirtez franchement avec la démente si on vous interroge de manière serrée sur les raisons qui vous ont poussé à emprisonner David dans le portail magique. Quand Krenval craque vraiment, il se met à crier (faites de même, de manière à secouer les joueurs) : «C'était moi le plus âgé, c'est moi qui aurais dû être le chef ! Moi !»

Attitude : Débrouillez-vous pour que tout ce que vous dites ou presque soit des ordres, informels si nécessaire («Apportez-moi une chaise, j'ai les jambes fatiguées.»). Ignorez en revanche ceux qu'on vous adresse, sous quelque forme que ce soit, et considérez avec antipathie ceux qui osent essayer de vous commander. Parlez beaucoup des démons, et adressez-vous aux visiteurs comme s'il s'agissait de satanistes. Prenez l'air égaré, promenez sans cesse vos yeux dans la pièce sauf lorsque vous vous exprimez et, même alors, ne regardez jamais un joueur plus d'une seconde. Conduisez-vous cependant à peu près normalement. Après tout, vous n'êtes pas fou...



Uderzo, de la Maison Tremere, maître de la perception et de la création

Force Mentale 49

Description : C'est un petit homme trapu, auquel il manque la main gauche et qui a des difficultés à se tenir debout. Il paraît très «solide» et réel. Ses cheveux, par endroits d'un roux flamboyant, présentent aussi des plaques d'un gris cendré, et le tissu grossier de sa tunique est roussi en plusieurs points. Il tient dans la main droite une lance de six pieds de long, brisée.

Uderzo est un vieil excentrique au tempérament de feu qui considère la vie avec cynisme. Quand les personnages pénètrent dans la grotte où il se trouve, il leur lance des choses du genre : «Alors, qu'est-ce que vous attendez ? Vous ne savez donc pas comment on pille un trésor ? Allez-y, bon sang !» Il aime les gens capables d'agir et d'accomplir quelque chose, mais n'a que mépris pour ceux qui échouent. D'après lui, Calebaïs est tombé parce qu'aucun de ses membres, à part lui, n'accomplissait quoi que ce soit. Considérant les faits et gestes des visiteurs comme une sorte de spectacle, il les encourage à aller de l'avant. Toutefois, s'il est le «chef du jour», il estime de son devoir de leur mettre des bâtons dans les roues, aussi essaie-t-il alors de les égarer autant que faire se peut (y compris par la magie), se réjouissant chaque fois qu'ils tombent dans un de ses pièges. Il était l'heureux propriétaire de la Lance de Disruption, une arme de sept pieds de

long qui annulait les effets de 20 Niveaux de magie Creo dans la cible vers laquelle on la pointait et frappait en outre de terreur (de manière permanente) tout noble de bonne souche. La lance physique a été détruite, mais Uderzo conserve sa contrepartie fantôme, quoiqu'elle soit brisée.

Il avertit les personnages que le danger qui les attend est beaucoup plus grand qu'ils ne le pensent, puis il les regarde l'affronter. Son âme ne sera libérée que lorsque toutes les questions qu'il se pose au sujet de l'Embrasement auront trouvé une réponse satisfaisante et qu'il sera persuadé que l'Ordre d'Hermès apprendra la vérité. Il suspecte Krenval d'être responsable de tout ou presque, mais n'est pas certain d'avoir raison. Malgré son abord difficile, c'était de tous les Mages de Calebaïs celui dont le cœur était le plus pur.

Attitude : Vous êtes un vieux casse-pieds revêche ; montrez-le en plissant non seulement les lèvres mais encore tout le visage. Vous ne devriez vous réjouir que des échecs des autres, mais ne pouvez vous retenir de montrer votre approbation et votre satisfaction quand ils réussissent. Exercez-vous à faire des grimaces devant un miroir avant de commencer à jouer et mettez au point quelques bons sarcasmes. N'oubliez pas que la lance que vous traînez partout avec vous vous encombre fréquemment.

bien et, à la possible exception de Krenval, se haïssent les uns les autres. Chacun d'eux accuse ses compagnons d'avoir provoqué l'Embrasement, Embrasement qu'ils perpétuent dans leur non-vie en se livrant des batailles de magie fantomatique. Essayez de montrer combien leur personnalité et leurs relations sont bizarres. Si vous êtes seul à les jouer, choisissez éventuellement votre favori pour être le «chef du jour» : ces spectres, ayant porté à une rare perfection les conventions relatives à la guerre, ont pu passer un accord pour être, chacun à son tour, le maître de l'Alliance.

Caverne des coffres

La première caverne contient deux pieds d'une eau très froide (comme dans les autres grottes), au point que les vivants qui y sont exposés doivent réussir de temps à autre (quand bon vous semble) un jet d'Énergie de 10+ ou perdre un Niveau de Fatigue. Cette salle renfermait jadis un immense trésor, mais il a en grande partie pourri sous ses eaux calmes. Les personnages sentent en y avançant que le sol est glissant sous leurs pieds, et s'ils l'explorent à tâtons, ils sortent de la fange des ferrures de coffres, des morceaux de chaînes, des bâtonnets de métal, etc.

Trois gros coffres sont encore intacts. Leur couvercle se trouve un demi-pied au-dessus de l'eau, et chacun est fermé par une serrure imposante en assez bon état. Le facteur de Difficulté du jet de Crochetage est de 16 — élevé, à cause de la rouille ; mais si les aventuriers ont recours à des méthodes plus musclées pour ouvrir les boîtes, ils risquent d'en abîmer

le contenu... Les deux premières renferment des pièces d'argent, 4 910 au total, ce qui représente une coquette fortune mais aussi un poids considérable. Les compter précisément nécessitera des heures, et ce n'est certes pas une chose que les personnages devraient entreprendre en ces lieux.

Quand on soulève le couvercle du troisième coffre, deux grosses *Mains de la Terre* (Mu Te 15) sortent du sol à proximité pour attraper par les chevilles la personne la plus proche (à condition qu'elle se tienne à moins de cinq pieds), puis deux grands bras émergent du mur derrière la boîte. Chacun d'eux donne un coup de poing par round au prisonnier des mains, avec 1 dé + 7 à l'Attaque et 1 dé + 18 aux Dégâts. Leur cible peut essayer de les esquiver ou de leur opposer son bouclier. Ce coffre renfermait autrefois les réserves de *virtus* de l'Alliance, mais il est maintenant vide, les Mages en ayant utilisé tout le contenu durant l'Embrasement (notamment Krenval, pour détruire le niveau 7). Ils se servaient de sortilèges pour l'ouvrir sans déclencher le piège.

FOSSE ET ROCHER

L'extrémité nord de la première caverne se resserre pour former un tunnel de vingt pieds de long menant à une autre grotte. Au milieu de ce boyau se trouve un piège, qui ne fonctionne plus exactement comme à l'origine maintenant que le sol est recouvert de deux pieds d'eau. Il s'agit d'un trou de vingt pieds de profondeur, au fond garni de trois rangées de piques de fer, dissimulé par une illusion de sol à présent invisible. Quand les personnages arrivent à dix pieds de cette fosse, un énorme rocher, illusoire lui aussi, apparaît derrière eux avec le bruit de tonnerre approprié et commence à rouler

vers le bas du couloir. Ce dernier élément était censé terroriser les intrus et les faire fuir en courant droit devant eux, pour qu'ils tombent dans le trou. Malheureusement, cette illusion ne peut prendre en compte le fait que le boyau est à présent inondé : il n'y a donc aucune éclaboussure. Un jet de Perception de 6+ permettra aux explorateurs de s'en apercevoir, s'ils s'accordent le temps d'examiner attentivement le rocher. Il est plus probable qu'ils détaieront et se jetteront dans la fosse. Ils ne tomberont pas au fond assez vite pour se blesser sur les piques, même s'ils sont en armure, mais il leur faudra réussir un ou deux jets de Natation afin de ne pas couler.

Caverne aux cadavres

Cette grotte contient trois fantômes et vingt-deux cadavres (dont cinq incomplets) cachés par les eaux.

Durant l'Embrasement, Krenval y a rassemblé les corps qu'il a trouvés puis a entamé un rituel destiné à y maintenir captifs leurs fantômes, dans l'espoir de devenir enfin le maître de l'Alliance — ou du moins de ce qui allait en rester. Mais à mi-chemin du rituel, il a été grièvement blessé par un sort de garde posé sur la Lance de Disruption d'Uderzo, dont il voulait drainer la

magie. Il a dépensé ses dernières forces pour écrire la lettre que les personnages ont reçue, créer le mur de pierre en haut du tunnel en spirale, ouvrir la porte magique sur David puis l'y emprisonner, avant de s'éteindre.

Quand les visiteurs entrent dans cette salle, ils butent contre les corps boursoufflés mais bien conservés qui jonchent le sol, sans forcément réaliser de quoi il s'agit puisque l'eau, ici, est profonde de trois pieds. En revanche, ils remarquent tout de suite les trois fantômes.

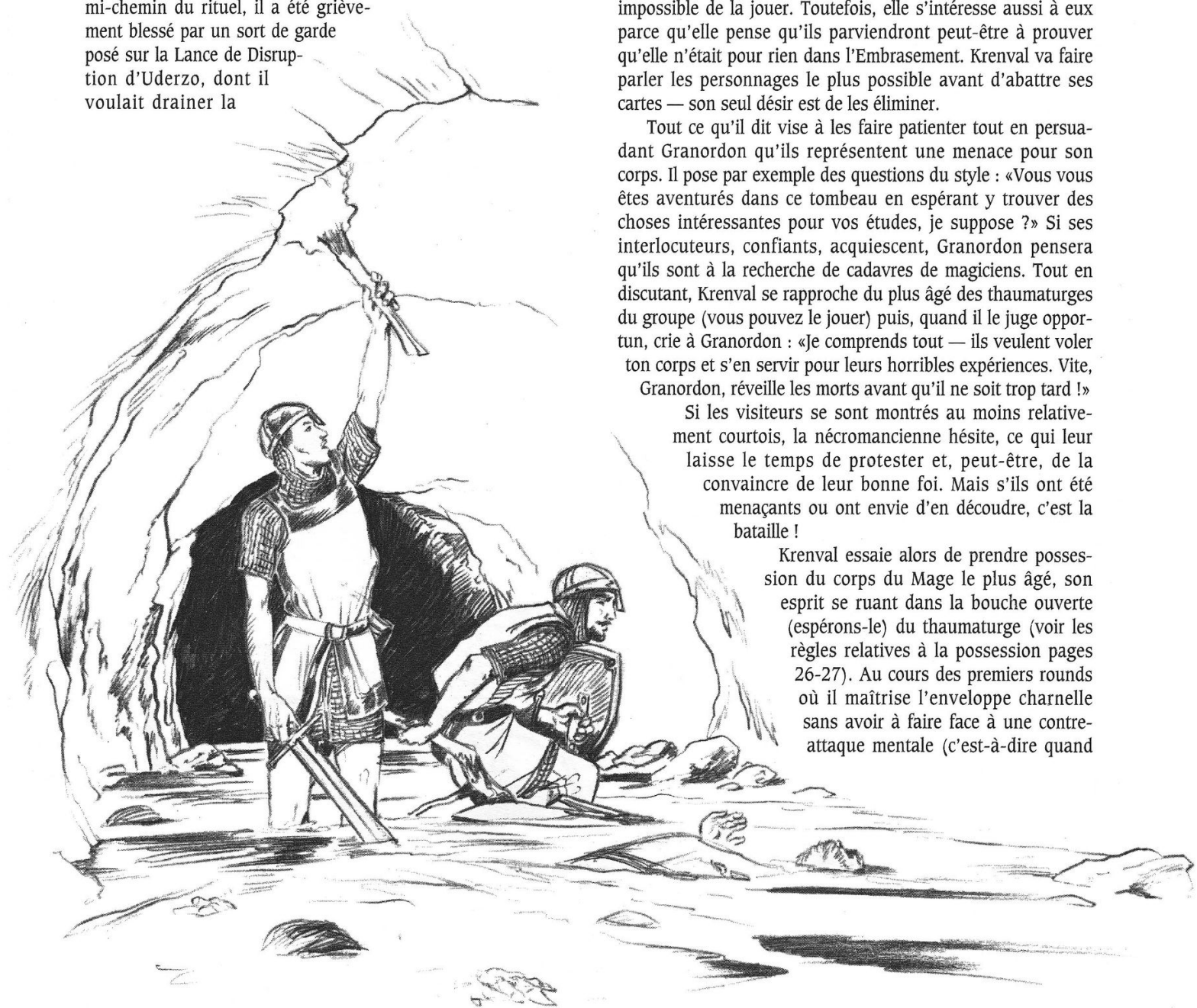
CONFRONTATION

Lorsque les explorateurs atteignent la seconde caverne, Krenval vient au-devant d'eux pour les inviter à y pénétrer, très courtoisement et cérémonieusement (afin de pouvoir les y piéger). Uderzo, lui, délivre un véritable feu roulant de sarcasmes et d'insultes, tout en avertissant indirectement les arrivants du danger que représentent pour eux Krenval et Granordon, ainsi que les grottes en elles-mêmes. Quant à la magicienne, l'entrée de ces inconnus la plonge dans une profonde anxiété : elle redoute par-dessus tout que son corps soit profané, aussi les surveille-t-elle de près pour qu'il leur soit impossible de la jouer. Toutefois, elle s'intéresse aussi à eux parce qu'elle pense qu'ils parviendront peut-être à prouver qu'elle n'était pour rien dans l'Embrasement. Krenval va faire parler les personnages le plus possible avant d'abattre ses cartes — son seul désir est de les éliminer.

Tout ce qu'il dit vise à les faire patienter tout en persuadant Granordon qu'ils représentent une menace pour son corps. Il pose par exemple des questions du style : «Vous vous êtes aventurés dans ce tombeau en espérant y trouver des choses intéressantes pour vos études, je suppose ?» Si ses interlocuteurs, confiants, acquiescent, Granordon pensera qu'ils sont à la recherche de cadavres de magiciens. Tout en discutant, Krenval se rapproche du plus âgé des thaumaturges du groupe (vous pouvez le jouer) puis, quand il le juge opportun, crie à Granordon : «Je comprends tout — ils veulent voler ton corps et s'en servir pour leurs horribles expériences. Vite, Granordon, réveille les morts avant qu'il ne soit trop tard !»

Si les visiteurs se sont montrés au moins relativement courtois, la nécromancienne hésite, ce qui leur laisse le temps de protester et, peut-être, de la convaincre de leur bonne foi. Mais s'ils ont été menaçants ou ont envie d'en découdre, c'est la bataille !

Krenval essaie alors de prendre possession du corps du Mage le plus âgé, son esprit se ruant dans la bouche ouverte (espérons-le) du thaumaturge (voir les règles relatives à la possession pages 26-27). Au cours des premiers rounds où il maîtrise l'enveloppe charnelle sans avoir à faire face à une contre-attaque mentale (c'est-à-dire quand





il bat le Mage de 3+ au jet pour la prise de contrôle), il lance des sorts Rego Corporem de Niveau 10 afin de faire tomber les autres personnages (tirage de 7+ de Vivacité - Encombrement pour rester debout). Chaque fois, cependant, il perd à jamais 2 points de Force Mentale, si bien qu'il n'agit ainsi qu'à trois reprises, maximum. Ensuite, s'il maîtrise à nouveau le corps, il lui fait faire quelque chose de destructeur, comme bondir sur un de ses amis.

Pendant ce temps, Granordon anime les corps qui reposent sur le fond (excepté le sien). Soudain, les personnages voient des cadavres en partie décomposés se dresser autour d'eux, bavant une eau noire et glacée, tendant vers eux des bras pourris mais menaçants. Ces zombis, mous et gonflés d'eau, ne sont pas aussi résistants que ceux décrits dans les règles. La bataille n'en sera pas moins terrible. En effet :

- Seize morts-vivants encerclent les personnages (si ceux-ci se tiennent au centre de la grotte) et sont sans doute plus nombreux qu'eux, si bien qu'ils bénéficient de certains bonus

Les zombis

N'ayant pas d'arme, ils attaquent en s'accrochant à leur proie et en tentant de l'entraîner sous les eaux. C'est une mort si horrible que l'un au moins des Servants devrait la connaître, finissant submergé et déchiqueté par une horde de zombis remplis d'eau.

Force Magique +3
 Init. +2 Atq +3 Dgt Spéciaux
 Fatigue n. a. Défense 0 Encaissement +10
 Niveaux de Santé : Indemnes, Liquéfiés (Hé oui !)

Lutte : Chaque fois qu'un zombi place une attaque, sa cible doit réussir un jet de Vivacité + Taille - Encombrement ou tomber. Et même si elle le réussit, le mort-vivant reste accroché à elle, ce qui implique par la suite une pénalité de -2 à tous ses tirages. De plus, il la mord, la griffe et la frappe, lui infligeant des Dégâts de +1 par round (l'armure n'est comptée dans l'Encaissement que s'il s'agit d'une armure complète, et non d'un haubert ou d'une cuirasse). Il est possible de se libérer de l'étreinte d'un de ces monstres en y consacrant un round entier et en réussissant un jet de tension de Force de 6+ (jet auquel s'appliquent les pénalités dues aux zombis qui s'accrochent). Un personnage qui repousse ainsi un de ses assaillants peut essayer d'en faire autant avec les autres durant le même round, tant qu'une de ces tentatives ne se solde pas par un échec.

Les zombis ignorent la peur et sont insensibles aux sorts Mentem.

Si les explorateurs fouillent les corps, ils trouvent quelques petites choses de valeur : des armes, un ou deux bijoux et peut-être un peu d'argent. La plupart de leurs affaires ont cependant été endommagées par l'eau ou volontairement détruites par Krenval. Il ne reste aucun objet magique, à part — qui sait ? — un ou deux diadèmes : Krenval a complètement drainé les autres pour renforcer ses sorts.

(voir *Ars Magica*, le chapitre *Combat*, page 151). Lors du premier round, chacun des visiteurs est attaqué par un unique zombi, mais ensuite, les monstres s'agglutinent autour de leurs proies.

- Ces cavernes n'étant pas éclairées magiquement, les explorateurs doivent s'en remettre à leurs torches et lampes, qui s'éteindront s'ils les laissent tomber dans l'eau.

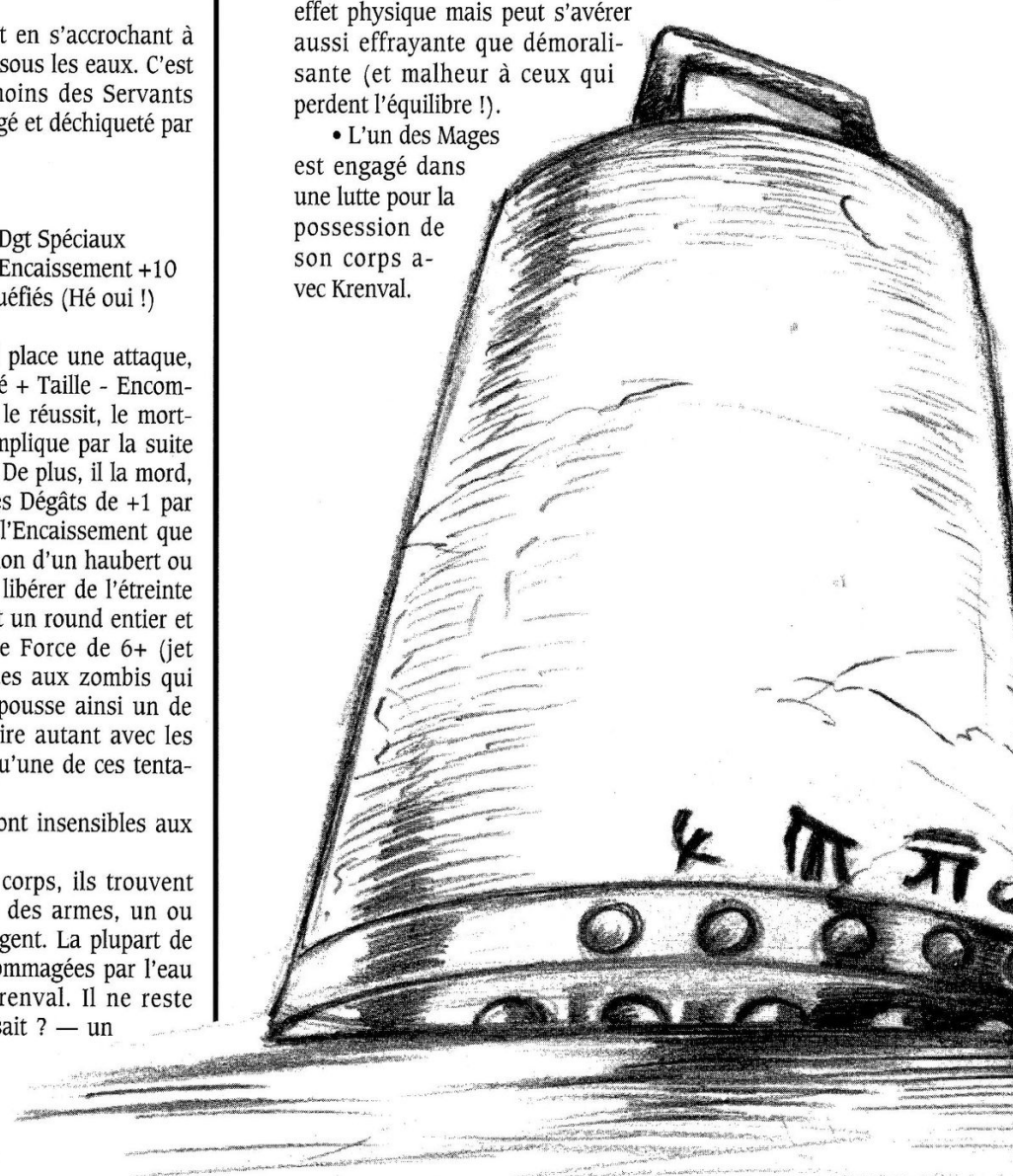
- Les porteurs de torches ou de lampes pourraient être attirés sous l'eau, ce qui priverait leurs amis de lumière.


- A cause des conditions extrêmement difficiles dans lesquelles se déroule la lutte, tous les combattants (vivants ou morts) lancent quatre dés de Désastre lorsqu'ils obtiennent un 0 à un jet. Les personnages souffrent, en outre, d'une pénalité de -3 à leurs tirages d'Attaque et de Défense s'ils n'ont plus de moyen d'éclairage ; s'ils se débrouillent pour illuminer les lieux correctement (par la magie, par exemple), cette pénalité n'est que de -1.

- Les aventuriers Incapacités se noieront probablement s'ils ne sont pas très vite secourus.

- Divers morceaux de cadavres (y compris ceux résultant de la bataille) rampent au fond de l'eau, s'accrochant aux jambes des personnages. Cette attaque est en principe sans effet physique mais peut s'avérer aussi effrayante que démoralisante (et malheur à ceux qui perdent l'équilibre !).

- L'un des Mages est engagé dans une lutte pour la possession de son corps avec Krenval.





Si ce dernier en sort vainqueur, il se met à jeter des sorts sur les autres personnages.

Si les explorateurs sont sur le point de succomber, vous pouvez décider que les zombies s'écroulent à nouveau dans l'eau noire, tandis que les effets du sortilège de Granordon s'évanouissent.

La magicienne est restée dans la grotte pour suivre les combats, mais il ne subsiste plus d'elle après ce terrible effort qu'un nuage brumeux — elle n'a plus qu'un seul point de Force Mentale permanent.

Caverne de la cloche

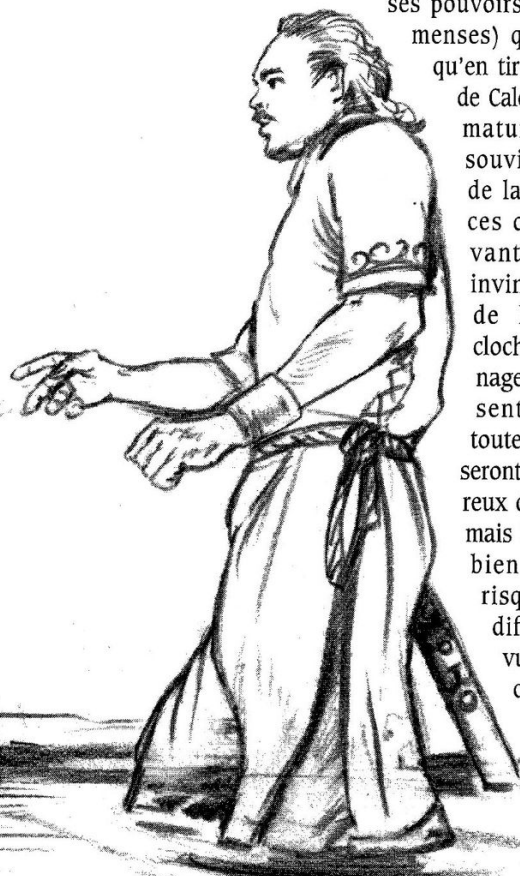
Cette troisième grotte est inondée par trois pieds d'eau. En son centre se trouve la **Cloche d'Ibyn**, le puissant objet magique qui sert de système d'alarme et dont Krenval parlait dans sa lettre.

Un **coffret** repose à son côté, complètement recouvert par les flots. Il contient trois diadèmes de fil d'or en forme de C, chacun orné d'une gemme verte de deux pouces de long taillée en amande qui prend place au milieu du front lorsqu'on porte le bijou. On dirait de petites couronnes centrées sur cette pierre, mis à part le fait qu'ils ne comportent pas d'arrière (ils s'adaptent parfaitement à toute tête humaine). Les autres sont dispersés un peu partout dans l'Alliance.

La Cloche d'Ibyn

L'un des artefacts magiques les plus renommés au sein de l'Ordre d'Hermès est la Cloche d'Ibyn, non pas tant à cause de

ses pouvoirs (pourtant immenses) que de la fierté qu'en tiraient les Mages de Calebais. Les thaumaturges âgés se souviennent encore de la manière dont ces orgueilleux se vantaient d'être invincibles à cause de leur fameuse cloche. Les personnages, qui connaissent sans doute toutes ces histoires, seront donc très désireux d'utiliser l'objet, mais ils découvriront bien vite que cela risque d'être plus difficile que prévu : ils seront incapables d'en



exploiter tous les pouvoirs tant qu'ils n'en auront pas découvert la clé (dont parle le dernier chapitre).

La Cloche d'Ibyn ne ressemble pas aux cloches des églises, en forme de coupe inversée et dotées d'un battant rond. Cet artefact possède un sommet aplati dont partent deux pans convexes réunis à angle aigu, si bien que, regardé d'en bas, il apparaît comme un œil (dénué de pupille, car il ne comporte pas de battant). Il mesure cinq pieds de haut (ce dont les explorateurs ne s'apercevront pas tout de suite car il repose sur une plate-forme surélevée de deux pieds), et l'«œil» en fait trois de long. Ses flancs s'ornent de runes très étranges, de véritables gribouillis, peut-être des créations des deux Mages qui l'ont conçue. (Pour votre propre information, sachez que ces thaumaturges se sont largement inspirés de la Cloche de Cathay, y compris pour les runes, qui sont en fait des caractères chinois. A vous d'inventer une histoire expliquant comment ils sont entrés en contact avec le monde oriental.)

Les deux pans de la cloche comprennent en outre chacun treize protubérances rondes, de deux pouces de diamètre sur un d'épaisseur, toutes associées à une rune. Ces bosses sont disposées en vis-à-vis, de sorte qu'elles forment en fait treize paires, qui représentent toutes une vertu et le défaut opposé (si une des protubérances correspond à la bravoure, celle disposée face à elle, sur l'autre pan de la cloche, symbolise la couardise). Au sommet de l'artefact se trouve une énorme patte de suspension, en forme de U inversé, autrefois attachée par des cordes à la charpente aujourd'hui pourrie, effondrée dans l'eau, à laquelle pendait la cloche. Malgré l'humidité, celle-ci ne s'est pas le moins du monde ternie.

LES POUVOIRS DES DIADÈMES

Ces bijoux ont des pouvoirs qui leur sont propres, mais peu nombreux car ils sont associés à la cloche.

- Le porteur d'un diadème perce toutes les illusions qui sont l'œuvre de Mormool (donc toutes celles qu'on trouve à Calebais), y compris celles suscitées par *Illusion de Fraîcheur* (Pe Im 15) et *Confusion des Folles Vibrations* (Re Im 30), ces sortilèges ayant été inventés par Mormool et portant toujours son sceau (à moins, bien sûr, que leur lanceur ne les ait réinventés).

- Tout Mage assez fou pour porter un de ces bijoux gagne un Niveau de Mégalomanie (orgueil excessif et désir de commander) par an (à condition qu'il l'arbore la moitié du temps au moins). Il est possible de faire évoluer ce Trait normalement (voir *Ars Magica* pages 108-109), à condition que les joueurs concernés s'en préoccupent. Ne leur dites pas ce qui se passe réellement ; signalez-leur simplement les changements qu'il leur faut apporter à leur fiche de personnage et dans leur jeu.

EXPÉRIMENTER AVEC LA CLOCHE

La Cloche d'Ibyn n'a aucun pouvoir facile à mettre en évidence, quoiqu'elle apparaisse comme magique (détection par In Vi 5+ ou Sensibilité à la Magie). Il faut porter un des diadèmes et se livrer à des expérimentations pour découvrir



quelques-unes de ses fonctions. Voici ce qu'il est possible de mettre en lumière de cette manière :

- Si quelqu'un frappe l'artefact, il rend un horrible son plat qui ne s'évanouit complètement qu'au bout de cinq minutes. Il retrouvera sa vraie voix, profonde, riche, teintée d'un sourd grondement qui fait vibrer les os, quand le rituel d'accord aura été célébré — pas avant.

- Lorsqu'un porteur de diadème touche la cloche et dit : «La couronne est brisée.», il lui devient possible de voir les environs dans un rayon d'une demi-lieue, mais par les yeux d'une autre créature uniquement, qu'il s'agisse d'un serpent, d'un oiseau, etc. (cela ne fonctionne pas sur une créature dotée d'une Résistance Magique). Ceci est vrai même à Calebaïs, en dépit de l'enchantement désastreux de Mormool, car les diadèmes et la cloche sont assez puissants pour le vaincre.

- Chaque fois qu'un humain meurt à une demi-lieue ou moins de la cloche, elle sonne, de une à six fois suivant la puissance et l'importance qu'avait cette personne (à la fois en termes de pouvoirs magiques et de force spirituelle). Si l'un des personnages meurt durant cette aventure, dans l'Alliance ou la forêt qui l'entoure, les autres entendront en effet des coups de cloche à l'horrible son plat.

APRÈS LE RITUEL

Pour disposer de tous les pouvoirs de la cloche, les porteurs de diadème doivent lui être accordés, ce qui nécessite l'exécution d'un rituel spécial dont les modalités ne sont décrites nulle part à Calebaïs. Les informations requises figurent uniquement dans la lettre écrite par sœur Laurine (voir le chapitre suivant), et il faut en outre déchiffrer les runes gravées sur l'artefact. Des recherches de laboratoire permettraient aussi, sans le moindre doute, de découvrir ces autres pouvoirs, mais très difficilement, à cause de la puissance de l'objet (facteur de Difficulté de 40 au moins pour chacun). Là encore, il faudrait connaître la signification des runes pour mener à bien le rituel d'accord.

La missive de sœur Laurine explique ce que sont les runes et décrit le rituel, lequel implique la dépense de 20 pions de *virtus*. Par la suite, chaque fois qu'on veut accorder à la cloche une autre personne (c'est-à-dire un autre porteur de diadème), il faut répéter le rituel et sacrifier à nouveau 20 pions de *virtus*. Il serait bon que vous détailliez davantage cette cérémonie, afin de mieux en visualiser le déroulement.

Voici ce qu'il faut faire. D'abord, tous les participants au rituel doivent arborer un des diadèmes, hormis le Mage qui le mène et tient le maillet destiné à frapper la cloche. Ensuite, les porteurs de couronne liment légèrement, chacun à leur tour, une des protubérances de l'artefact, celle dont ils possèdent le Trait de Caractère à un degré supérieur aux autres. Enfin, le thaumaturge officiant frappe l'artefact avec son maillet, accordant les diadèmes au son profond de la cloche. Reportez-vous à la lettre de sœur Laurine, à la fin du chapitre suivant, pour avoir davantage d'informations sur la Cloche d'Ibyn.

Après le rituel, elle a en outre les pouvoirs suivants :

- Les porteurs de diadème perçoivent l'arrivée à moins d'une demi-lieue de la cloche de toute créature qui n'était pas présente dans la zone lors de l'exécution du rituel (s'ils sont eux-mêmes à moins d'une demi-lieue de l'artefact).

Cette perception est en fait une intuition, qui leur dit qu'un intrus arrive dans une certaine direction et peut les mener jusqu'à lui. Si plusieurs personnes entrent en même temps dans le cercle concerné, les diadèmes permettent d'en avoir conscience et de les localiser toutes. In Co 30 pour détecter les intrus (avec les Compléments nécessaires pour faire de même qu'il s'agisse d'animaux, de démons, de fantômes, etc.), Cr Me 20 pour guider jusqu'à eux (ce pouvoir est insensible à la *Parma Magica* des porteurs, puisqu'il vient des diadèmes).

- Les porteurs de diadème font sonner la cloche à volonté, bien que cela les épuise (ils perdent deux Niveaux de Fatigue).

- La cloche sonne également, une fois, très fort, quand tout artefact ou créature magique qui ne se trouvait pas dans cette zone lors de l'exécution du rituel arrive à moins de deux lieues d'elle. Les porteurs des diadèmes entendent ce coup tant qu'ils sont eux aussi dans ce rayon. In Vi 40, avec tous les Compléments nécessaires.

- Lorsqu'un des porteurs de diadème meurt le bijou sur la tête, la cloche sonne douze fois, chaque coup retentissant pendant plus de trois minutes, à quelque distance que se trouve le malheureux.

- Quand tous les pouvoirs de l'artefact sont effectifs, après le rituel, on ajoute +6 à la Surveillance et +2 à la Défense de l'Alliance (voir le chapitre *Alliances* d'*Ars Magica* et le supplément *Les Alliances* pour mieux comprendre ce que cela représente).

- Chaque fois que la cloche sonne, les porteurs de diadème gagnent pour un jour entier une *Aura de l'Autorité Légitime* (exactement comme avec le sort, Re Me 20).

- Quel que soit le Trait de Caractère que représente un porteur de diadème (celui correspondant à la protubérance qu'il a limée), ce Trait s'accroît plus encore tant qu'il arbore le bijou. Le joueur doit y ajouter +3 dès la fin du rituel et le mettre autant que possible en avant. Cela dure tant que le personnage porte la couronne ou ne modifie pas le Trait de manière normale.

Pour savoir ce que signifient les runes (des caractères chinois), il faut effectuer des recherches dans une bibliothèque contenant des informations relatives à la langue chinoise. Or la plupart des érudits européens ignorent jusqu'à l'existence de la Chine, sans parler de sa langue. Il sera donc très difficile pour les personnages de trouver les renseignements désirés, ce qui conduira peut-être à une autre histoire, après la visite au couvent. A moins que vous ne préfériez simplifier les choses, auquel cas vous demanderez juste quelques jets de bibliothèque. Les Mages peuvent aussi transmettre à leurs pairs, par l'intermédiaire d'une Toque Rouge, un message promettant une récompense en *virtus* à quiconque leur traduira ces runes mystérieuses. La seule Alliance capable de les aider sera certainement Doisseteppe, située au sommet des Pyrénées.

DÉPLACER LA CLOCHE

Sortir la Cloche d'Ibyn de Calebaïs et même la faire voyager à travers la campagne ne va pas être une mince affaire. Si vous en avez le temps et le courage, faites jouer en détail cette partie de l'histoire. Mener à bien ce genre de tâche



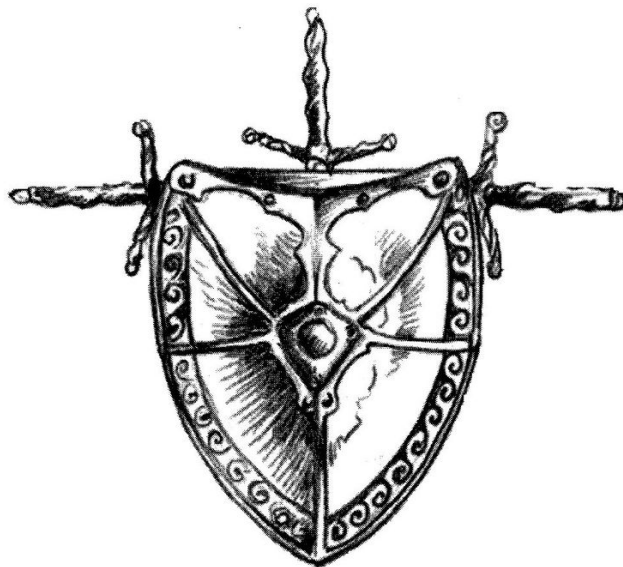
terre-à-terre est parfois étonnamment agréable, et cela vous permet de terminer de manière plus décontractée la séance de jeu. Mais si vous manquez de temps, n'hésitez pas à déterminer par un simple jet de dé comment s'en tirent les personnages, puis admettez qu'ils ont ramené l'objet chez eux. Ils ont déjà prouvé qu'ils en étaient dignes en parvenant à s'en emparer, aussi pouvez-vous tenir pour acquis qu'ils sont capables de le traîner jusqu'à leur Alliance. Quoi qu'il en soit, demandez-leur par quel moyen ils le tirent de sa grotte puis le font voyager, ne serait-ce que pour qu'ils comprennent bien quels efforts colossaux il leur faut fournir.

Lorsque les autres Mages apprendront que l'Alliance des joueurs est maintenant propriétaire de la Cloche d'Ibyn, il s'en trouvera sans doute pour demander à voir l'objet, et peut-être à l'étudier. Il serait incorrect de faire payer un simple examen visuel, mais exiger un peu de *virtus* pour une saison d'expérimentations est en revanche parfaitement normal. Si les personnages annoncent à l'Ordre qu'ils possèdent la cloche et laissent d'autres thaumaturges le constater de visu, leur Alliance y gagne deux Niveaux de statut Hermétique (voir le supplément **Les Alliances**).

OPTIONS

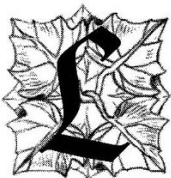
- Krenval est depuis longtemps hanté par un démon installé dans son cœur. Il avait passé un marché avec cette créature afin d'obtenir le pouvoir et la domination de l'Alliance, mais elle a peu à peu pris le dessus. Cette option explique d'une manière plus directe et moins ambiguë la personnalité duelle du vieux Mage. Quand, et si, les personnages parviennent à le faire reposer en paix, le démon s'extirpe de son cœur fantomatique et s'enfuit à travers le sol, après un petit discours édifiant : «Faquins, coquins, vilains ! La peste soit de votre stupide joie de m'avoir privé d'un de mes vermisseaux préférés. Mais n'ayez crainte, je reviendrai sur une monture de flammes, pour plonger le fer et le feu dans vos cœurs de vieille femme !»

- Krenval était un homme de bien qui a été victime d'Ornath. Il a fait tout son possible pour empêcher l'Embrasement puis a été mortellement blessé alors qu'il essayait d'y mettre fin. Tout ce qu'il désire, c'est que Calebaïs trouve enfin la paix et que nul ne vienne rouvrir ses anciennes blessures. La destruction de son Alliance l'a infiniment désespéré.





Le couvent de sainte Douceline



es personnages se rendent au couvent de sainte Douceline dans l'espoir d'y obtenir des informations sur la Cloche d'Ibyn, mais ils découvrent en y arrivant que la religieuse qui détenait ces renseignements, sœur Laurine, s'est éteinte. S'ils se montrent des

hôtes agréables, les nonnes leur apprendront bien des choses utiles, et s'ils font la preuve de leurs vertus, peut-être la mère supérieure leur remettra-t-elle la lettre que sœur Laurine lui a dictée sur son lit de mort. La magie sera affaiblie au sein du monastère (Terres Chrétiennes), et d'ailleurs, si les thaumaturges désirent se concilier les religieuses, ils feraient mieux de ne pas en user — ou en tout cas de le faire hors de leur vue. Il leur sera impossible d'obtenir la missive par la violence ; cette scène est censée leur rappeler que la force ne résout pas tous les problèmes — la politesse et la courtoisie sont aussi utiles que les muscles.

Préparation

Laurine, en tant que porteuse de diadème et conseillère de confiance à Calebaïs, savait comment fonctionnait la cloche et connaissait la plupart de ses pouvoirs. Donc, si les personnages avaient une conversation avec elle, elle pourrait leur donner une idée desdits pouvoirs ainsi que des mots-clés permettant de les activer. Comme Krenval a dû mentionner le nom de l'ex-Compagne quand les explorateurs se trouvaient dans les cavernes au trésor, et que Frêne leur a dit au début de l'histoire que la lettre qu'il leur avait apportée lui avait été remise par une certaine Laurine, ils se doutent certainement qu'il leur serait en effet utile de voir cette personne pour lui demander des informations sur l'artefact. Il leur faudra commencer par convaincre Frêne de les mener jusqu'au monastère qui abrite l'ex-Compagne, ce qui ne sera pas facile car la Toque Rouge a promis à sœur Laurine que nul ne viendrait l'y déranger et pense, en outre, que les religieuses ne verront pas les Mages d'un bon œil.

Elle n'acceptera de les mener jusque-là et de les présenter à la mère supérieure que s'ils parviennent à la persuader de l'importance de leur but — et, peut-être, lui offrent quelque présent. Frêne se laissera persuader plus ou moins aisément suivant la manière dont il aura été traité au début de l'aventure.

Quoi qu'il en soit, c'est à vous de faire comprendre aux joueurs combien il leur serait bénéfique de rendre visite à la nonne. Ce voyage peut fort bien se dérouler quelque temps après le reste de l'histoire, alors que les Mages se sont déjà livrés sur la cloche à diverses observations préliminaires. Ce chapitre formera alors en lui-même une histoire complète, qui sera cependant élégamment liée à celle de Calebaïs.

Le couvent de Sainte Douceline

PRÉSENTATION

Le couvent de sainte Douceline, construit par les cisterciens il y a de cela soixante ans, a atteint vingt ans plus tard la taille qu'il a encore aujourd'hui. Il abrite trente-trois nonnes et quinze sœurs laïes, qui subviennent à leurs besoins en travaillant sur les terres du monastère et grâce à la dîme que leur versent quelques-uns des villages alentour.

Le but des religieuses est de s'écarter autant que faire se peut des distractions du monde, afin de laisser leur âme s'épanouir et de devenir plus réceptives aux messages du Seigneur. Silence, prière et austérité sont les clés de leur vie spirituelle exaltée. Certaines ont cependant des buts plus personnels quoique liés à leur dévotion, tandis que d'autres ont pris le voile pour des raisons qui n'ont que peu à voir avec le désir de servir le Très-Haut. Mais, que les personnages les comprennent ou non, les nonnes sont heureuses de leur existence cloîtrée, et elles retirent de leur vie sans surprise une profonde satisfaction. Elles sont du reste beaucoup plus impliquées dans la société médiévale que les Mages ne pourraient le croire et jouent au sein de l'Église un rôle important, comme nous allons l'expliquer.

La plupart de ces femmes sont originaires du centre de la France et du Languedoc, mais certaines viennent d'Espagne ou de Gascogne. Beaucoup, de haute naissance, sont là parce qu'on ne leur a pas trouvé de parti approprié ou parce qu'elles ont refusé l'époux qu'on leur destinait.

L'intérieur du couvent est d'une austère simplicité. La cour ainsi que les bâtiments sont très propres et bien rangés, avec des murs de plâtre chaulés. Comparé à la plupart des Alliances et autres forteresses, le monastère paraît glacé. Les nonnes ne possèdent pas grand-chose et ne laissent pas traîner n'importe où le peu qu'elles ont.

Les monastères médiévaux

POLITIQUE DE L'ÉGLISE

Le couvent de sainte Douceline appartient à l'ordre cistercien et se trouve, de ce fait, placé sous l'autorité de l'abbé du monastère voisin pour ce qui concerne son organisation économique et sa vie religieuse. L'évêque de la région a lui aussi un droit de regard sur ses activités : l'Église ne permet tout simplement pas à des nonnes d'être indépendantes (hé oui ! Là encore, il est question de commandement.). Bien qu'exclues des réunions du chapitre cistercien, les religieuses donnent souvent du fil à retordre aux bons frères. Il faut dire que nombre de femmes parmi les mieux éduquées,



les plus intelligentes et les plus volontaires de cette époque choisissent de se cloître, ce qui fait des couvents des endroits marquants. Elles se battent farouchement pour gagner quelque liberté, et plus farouchement encore pour conserver leurs acquis, si bien qu'elles sont fréquemment impliquées dans de grandes controverses relatives au droit canon. Les nonnes du couvent de sainte Douceline, notamment, ont participé à d'innombrables procès qui ont mis à l'épreuve et finalement épuisé la patience du chapitre cistercien local.

La prieure, sœur Harrien, est une politicienne chevronnée. A toutes les séances du chapitre ou autres comités religieux, elle rôde autour de la salle de réunion, s'assurant que son couvent échappe toujours (de fait, au moins) à la mainmise des hommes. Les nonnes, en général, semblent trouver émotionnellement très satisfaisants les problèmes de droit canon qu'elles posent aux chapitres, et l'audace de la communauté que dirige sœur Harrien est tristement célèbre parmi le clergé languedocien. On raconte que l'évêque en personne a peur de la mère supérieure — en tout cas, il n'ose jamais la regarder dans les yeux.

Les religieuses de sainte Douceline participent aussi activement au mouvement mystique qui anime nombre des monastères européens. La majeure partie de la littérature mystique de ce 13^e siècle est l'œuvre de nonnes, dont certaines ont acquis ainsi une grande réputation en tant qu'écrivains. Leurs livres, considérés comme d'inspiration divine, sont parmi les plus passionnés et les plus poétiques qui soient — nul, pour peu qu'il s'intéresse un tant soit peu à la littérature, ne peut en nier l'extrême beauté. Ces femmes, douées d'une forte personnalité, qui secouent le joug du patriarcat mais sont d'office écartées des recherches intellectuelles classiques, trouvent un exutoire à leurs aspirations dans l'exaltation et l'élévation de leurs émotions. Cette démarche les conduit à produire des œuvres poétiques, bouleversantes, d'une spiritualité élevée, emplies d'une superbe imagerie religieuse qu'on retrouve dans les cathédrales : leurs vitraux, leurs sculptures, leur ornementation d'une manière générale s'en inspirent largement. Ainsi, l'idée que les gens du commun se font du Paradis (et même de leur propre monde) doit beaucoup aux visions qu'en ont les nonnes, qui les obtiennent par la méditation et la prière. Le couvent de sainte Douceline est un élément essentiel de ce mouvement en France, car on y est très tolérant des expériences mystiques — un jet de Connaissance de l'Église (Politique) de 11+ permettra de le savoir.

Terres Chrétiennes : +4 (+6 dans les lieux de culte telles la chapelle ou les cellules réservées à la méditation), +4 les jours de fête religieuse.

Les hauts lieux du couvent

Le cloître : La cour intérieure du monastère est entourée d'une allée couverte, au toit supporté par des colonnes, qui longe les bâtiments. Ce cloître, que les nonnes parcourent sans relâche lors de leurs promenades méditatives, perdues dans la prière ou de profondes pensées, est un lieu de silence — comme un jet de Connaissance de l'Église de 6+ permettra de s'en souvenir. Si les visiteurs l'oublient, cela

risque de persuader la mère supérieure de ne pas leur donner la lettre.

La chapelle : C'est une petite église fort belle quoique très simple, à l'architecture élégante malgré son manque d'ornementation. Le chœur, avec ses prie-Dieu de bois, est réservé aux religieuses, les hôtes éventuels du monastère se partageant la nef. Le transept, enfin, est occupé par des sanctuaires dédiés à divers saints. La partie sud contient en outre une grande statue dorée de la Vierge Marie qui a, dit-on, versé une larme à la mort de la première prieure, il y a de cela cinquante ans.

Le dortoir : Les nonnes se partagent un vaste dortoir où s'alignent des rangées de petits lits. Les «personnalités» du couvent disposent de chambres individuelles situées à proximité.

Le réfectoire : Les religieuses y prennent ensemble tous leurs repas. A côté se trouve la cuisine et en dessous la cave à vin (les nonnes ont droit à une ou deux tasses de vin à chaque repas, comme tout le monde dans cette région et à cette époque. L'eau n'est pas toujours propre à la consommation).

La vie de tous les jours

Les services religieux composent les traits les plus frappants de la vie des nonnes. Ensemble, ils forment l'horarium, qui régentent leur vie sur la base du chiffre sacré 7. Il y a ainsi sept services par jour (les matines étant considérées comme faisant partie des laudes) qui composent l'office divin. Ce sont, dans l'ordre : laudes, prime, tierce, sexte, none, vêpres et complies.

Les nonnes se lèvent bien avant l'aube pour assister aux matines, à une heure du matin. Elles sont réveillées par les cloches, qu'on sonne lorsque tout le sable d'un sablier retourné au crépuscule s'est écoulé. Après les matines, elles passent deux ou trois heures en méditation et lecture. Puis se déroulent les laudes, qui durent trois heures en tout et à la suite desquelles sont parfois célébrées des messes privées. Un petit déjeuner est alors servi, immédiatement suivi de la prime, qui marque le lever du soleil. Suit une autre période d'étude, ou de travail.

Il arrive que les religieuses tiennent une réunion, un chapitre privé en quelque sorte, tôt le matin. Ces séances de leur «conseil» sont très importantes dans la vie du couvent. Toutes les habitantes des lieux qui ont prononcé leurs vœux définitifs sont autorisées à y assister, car on y débat de ce qui concerne la direction spirituelle et l'administration du monastère (la requête des personnages pourrait y être examinée). La prieure y adresse parfois un sermon à ses sœurs. Les visiteurs peuvent entendre ce qui s'y dit s'ils se tiennent dans la cour, contre le mur du réfectoire (c'est là que se déroulent ces réunions, toutes fenêtres ouvertes, en général), mais ils risquent d'être pris en flagrant délit par une des sœurs laïes, la cuisinière, etc.

Le troisième service, tierce, se déroule à neuf heures et est suivi d'une lecture des Écritures.



Les nonnes vaquent ensuite à leurs occupations quotidiennes, comme elles le font la majeure partie du jour, entre les célébrations du culte. Elles ne se laissent pas rebuter par les tâches difficiles et passent pas mal de temps dans les champs ou les vignes. Certaines étudient ou se livrent à des travaux d'écriture.

Le repas principal, qui dure une heure, commence à onze heures. Les religieuses et leurs hôtes mangent tous ensemble, en silence, à des tables rangées le long des murs, face au centre du réfectoire. Là se tient une des nonnes, chargée de lire des passages de la Bible (en latin) ; le livre saint est posé devant elle sur un grand lutrin.

Ce repas se compose d'une généreuse portion de pain, d'œufs ou de laitages, de deux sortes de légumes et de fruits, en saison. Les jours de fête, la table s'orne de délices tels que pain blanc ou poisson.

L'après-midi est consacré au travail et aux services de sexte (midi) et none (vers 15 heures). Puis viennent les vêpres (vers 17 heures), le dîner et complies (peu après 18 heures). La plupart des religieuses se couchent aux alentours de 19 heures. Leur journée est longue et monotone, du moins pour les visiteurs, mais si ceux-ci en font la remarque, les religieuses s'en amuseront : cette vie est pour elles gratifiante.

Notez que le silence est une des règles de la vie de ces femmes. Elles communiquent autant que possible grâce à un langage gestuel complexe, la prieure seule étant autorisée à s'exprimer davantage verbalement, lorsqu'elle a affaire à des gens de l'extérieur. Si les personnages se trouvent seuls avec l'une des autres nonnes, peut-être leur dira-t-elle un mot ou deux, mais la plupart resteront muettes. La seule exception survient lors des réunions du « conseil », où chacune est censée donner son opinion. Beaucoup hésitent cependant à le faire, car la supérieure, très autoritaire, se conduit en véritable autocrate.

L'arrivée des personnages

Le couvent, construit sur une colline qui surplombe la Dalinnae, se compose de plusieurs bâtiments de pierre chaulés qu'encerclent une muraille. Une éminence couverte de forêt lui fait face, de l'autre côté de la rivière. La petite église, avec son toit de tuiles rouges et son clocher de plus de 25 pieds de haut, domine l'ensemble, les autres constructions n'ayant qu'un étage, maximum. Les pentes qui entourent le monastère portent de vastes jardins, des vergers et des vignobles, les différentes parcelles étant séparées par des murets couverts de lierre. Tout cela forme un paysage pastoral et pittoresque, avec les religieuses en robe blanche qui s'activent silencieusement parmi les cultures.

Comme les personnages atteignent le pied de la colline et que le couvent se dresse devant eux, Frêne, la Toque Rouge, leur répète que la nonne qui lui a remis la lettre s'appelle sœur Laurine puis, s'étant assuré que tout est en ordre, il leur fait ses adieux. Durant tout le voyage, il a parlé aux Servants et Compagnons de l'autoritarisme de la prieure, les plaisantant en disant que seuls les mortels ont besoin d'un chef doté d'une telle poigne de fer. Il refuse fermement d'aider davantage les magiciens car cela pourrait plus tard le gêner dans ses rela-

tions avec le monastère, qui lui sert d'abri : il pense que les religieuses n'apprécieront pas du tout les thaumaturges — ce qu'il n'hésite pas à leur dire, s'ils lui demandent des informations.

Première rencontre

Durant leur marche vers le couvent, les voyageurs passent près de nonnes qui travaillent dans les cultures, mais celles-ci restent silencieuses, se contentant de regarder ces « intrus ». Celles qui se trouvent dans la cour quand ils atteignent leur but les saluent de manière formelle, et l'une d'elles part immédiatement à la recherche de la mère supérieure. Elles n'invitent pas les arrivants à entrer : c'est la prieure qui le fera, une fois à la porte. Si les personnages demandent à parler à sœur Laurine, leurs interlocutrices, visiblement surprises, leur apprennent avec tristesse qu'elle est morte (elle s'est éteinte une semaine environ après avoir remis à Frêne la missive de Krenval). Elles ne répondront pas à leurs autres questions, préférant laisser la prieure s'occuper d'eux, peu désireuses de voir bouleverser leur calme vie contemplative. S'ils les forcent à parler, elles seront mal à l'aise et agitées, ce qui sera un mauvais point pour eux.

À son arrivée, la mère supérieure s'enquiert auprès des visiteurs de ce qui les amène et, si le sujet lui semble d'importance, leur fixe rendez-vous pour plus tard dans la journée. Elle ordonne ensuite aux sœurs de les guider jusqu'à leurs appartements, où ils pourront se rafraîchir et se reposer — les membres du groupe les mieux vêtus se voient attribuer les chambres réservées aux hôtes de marque, tandis que les Servants et autres subalternes sont logés au-dessus des écuries.

Les religieuses

Voir les encadrés des pages 59, 60 et 61

AUTRES PERSONNALITÉS DU COUVENT

Le père Marinas

C'est le prêtre du village voisin, qui vient au couvent pour y administrer les saints sacrements et y entendre les confessions des nonnes. Cet homme d'âge moyen (c'est-à-dire vieux, pour l'époque) remplit ses devoirs avec obstination mais sans guère d'énergie. Il se sent très à l'aise auprès des religieuses mais pas du tout en compagnie des représentants de son propre sexe, qu'il évite au maximum, surtout dans l'enceinte du couvent. Les personnages s'attireront son ire s'ils ne lui témoignent pas autant de respect et de courtoisie que les nonnes. Il lui arrive d'entendre en confession des choses très bizarres — et cela se produira probablement si les visiteurs se confessent pour impressionner favorablement leurs hôtesses. Malheureusement, s'ils troublent la tranquillité d'esprit du bon père, celui-ci ira en parler au baron de Valiel, lequel vit à cinq lieues du monastère et viendra voir sur place de quoi il retourne. La situation sera alors explosive.



Raphaël de Martin

Ce jeune troubadour a demandé asile au couvent afin d'échapper à la fureur du baron, qui n'a pas apprécié du tout sa «chaste et pure idylle», censément platonique, avec la baronne. L'artiste se terre à présent dans les écuries du monastère, s'en remettant à la gentillesse des nonnes pour le protéger des repréailles. Il ne sait ce qu'il va devenir, d'autant que le baron travaille l'évêque afin d'obtenir le droit d'envoyer ses hommes d'armes cueillir le fauteur de troubles au sein même du couvent.

La rencontre avec la prieure

La prieure demandera à rencontrer les chefs du groupe, c'est-à-dire en principe les Mages et quelques Compagnons. L'entrevue se déroulera le jour de leur arrivée, dans son bureau, et les sœurs de Lombus et Viscoury y assisteront. Les nonnes soumettront les personnages à un interrogatoire serré et rapide, essayant de percer leurs véritables motivations et de déceler d'éventuels mensonges. Peut-être même sœur Viscoury les questionnera-t-elle au sujet de quelque événement ayant marqué leur passé. La magie en elle-même laisse la prieure indifférente, mais il en va différemment du mal qu'on peut faire grâce à elle. Elle ne veut pas apporter son soutien à des gens ayant déjà commis de viles actions et bien décidés à recommencer. Avant de donner à ses hôtes la lettre de sœur Laurine (qu'elle a cachée dans la chapelle), elle entend s'assurer que ce sont réellement des gens de bien.

Finalement, la mère supérieure demandera aux personnages une journée de réflexion, expliquant : «Je ne sais si je dois vous remettre la lettre que sœur Laurine a laissée pour vous, car j'ignore si vous êtes ou non des gens de cœur. Je vais passer une journée à y réfléchir, afin de décider si vous méritez ou non cette récompense. Acceptez-vous d'attendre ?» Si ses hôtes refusent de patienter, elle les reconduit jusqu'aux portes du monastère.

Pour déterminer si ses visiteurs lui semblent assez vertueux, comptez combien de fois ils se sont «mal conduits» et

Sœur Harrien, la prieure

Description : C'est une petite femme trapue, de près de soixante ans, qui a conservé l'attitude et les façons énergiques de sa jeunesse. Ses cheveux sont toujours bien peignés, sa voix extrêmement autoritaire. La désapprobation pleine de majesté qu'exprime souvent son visage montre bien ce qu'elle pense des capacités et de l'efficacité d'autrui.

Étant données ses origines nobles, elle se sent parfaitement à l'aise en tant que détentrice du pouvoir : au sein du couvent, elle règne sans partage, décidant de la manière dont il convient de traiter les visiteurs, de l'expulsion des indésirables, des réparations ou constructions à faire effectuer, etc. Les autres nonnes, du moins les plus avancées sur la voie de la spiritualité, ne jaloussent pas son autorité ; elle leur évite d'avoir à se préoccuper de ces détails triviaux. Sœur Harrien est d'ailleurs un bon chef, bien qu'elle soit légèrement dominatrice. Elle est habituée depuis maintenant près de cinquante ans à faire ce qu'il lui plaît.

Elle a pris le voile dans sa jeunesse, après s'être enfuie de chez elle pour éviter d'être mariée à un des vassaux de son père. Ni le monde extérieur, ni le titre de baronne qu'elle a failli porter ne suscitent en elle le moindre regret. Ses deux conseillères principales sont sœur de Lombus et sœur Viscoury, qui assistent à toutes les réunions du «conseil».

Attitude : Exprimez-vous d'une voix profonde et ferme, sur un ton sans réplique quoique dénué d'arrogance. Ayez le regard direct et l'air digne. N'oubliez pas cependant que vous êtes sage et bonne.

Connaissance de l'Église (Politique) 6

Diplomatie (Tact) 7

Intrigue 5

Meneuse +6

Active +3

Sceptique +3

Sœur Maria Alemare Viscoury, une mystique

Description : C'est une femme de 35 ans, mince, aux cheveux châtain clair et aux yeux gris perçants. Elle est habituellement très calme et paraît toujours plongée dans ses pensées.

C'est aussi une poétesse totalement immergée dans le mysticisme chrétien, célèbre parmi les érudits de France pour ses traités pleins de beauté et ses bouleversantes descriptions du Paradis. Elle a fréquemment des visions d'inspiration divine qui lui ont donné une grande sérénité et l'ont quelque peu détachée de cette terre. Il est peu probable qu'elle s'intéresse aux personnages, à moins qu'ils ne disent quelque chose de notable d'un point de vue spirituel, mais ils la croiseront certainement durant ses errances à travers le couvent, alors qu'elle sera perdue dans sa contemplation du divin. Les autres nonnes, surtout celles qui n'apprécient pas la main de fer de la prieure, la respectent énormément pour ses visions. Si les visiteurs ont par le

passé fait le bien et réellement aidé autrui, elle le sentira et suggérera à sa supérieure d'en tenir compte.

Attitude : Quand vous accordez votre attention à quelque chose, que ce soit totalement : si vous êtes plongée dans vos pensées, ignorez ce qui vous entoure, alors que si vous vous intéressez à ce qui se passe près de vous, restez d'une parfaite immobilité, vous contentant de fixer la personne en train de parler. Lorsque vous révélez ce que vous ont appris vos visions, faites-le avec une calme assurance.

Points de Foi : 6 (si sœur Viscoury vivait dans le monde extérieur, elle serait canonisée)

Religion (Théologie) 5

Érudition (Philosophie) 3

Latin 6

Lecture/Écriture du Latin 6

Ascétique +3

Sombre +4

Joyeuse +1

Compassante +6



Sœur Maria Palona de Lombus

(Note : Nombre de femmes se prénomment Marie ou Maria, car la Vierge Marie est la plus populaire des saintes. Toutefois, les religieuses ne sont plus appelées par leur prénom une fois qu'elles ont pris le voile. Laurine est devenue sœur Laurine car il s'agissait du nom qu'elle s'était choisi en tant que Compagne et pas de son nom de baptême.)

Description : Sœur de Lombus est une vieille femme d'une soixantaine d'années (61 ans très exactement), toute cassée, à la voix perçante et au petit nez rond — et en général rouge, car elle est souvent enrhumée.

Elle donne un sens à sa vie en déterminant pour chaque chose si elle relève du divin ou du diabolique, car, d'après elle, tout ce qui ne vient pas évidemment de Dieu appartient à Satan. Aussi s'efforcera-t-elle de définir dans quel camp se rangent les personnages. Heureusement pour eux, sœur Harrien décidera seule que faire à leur sujet, et elle est assez fière de ses facultés de commandement pour ignorer les suggestions de sœur de Lombus — précisément parce qu'elles émanent de sœur de Lombus. Cela n'empêche pas cette dernière de lui donner tous les conseils qu'elle estime pertinents et appropriés.

Elle caresse l'espoir de devenir un jour prieure. Si telle est la volonté de Dieu, elle se fera un devoir de porter ce lourd fardeau. Certaines des nonnes la soutiennent, si bien que sœur Harrien n'ose l'ignorer totalement, quoiqu'elle cherche un moyen de s'en débarrasser une fois pour toutes.

Sœur de Lombus est cependant quelqu'un de très intelligent et rationnel, et dans une discussion logique, menée au sein de son système de croyances et de références, il est possible de lui faire reconnaître comme telle la vérité. Elle entretient un jardin d'agrément au bas de la colline, près de la rivière, et les autres nonnes la plaisantent gentiment pour cette «faiblesse». L'évêque lui-même a critiqué le couvent à cause de ce jardin, ce pourquoi la prieure autorise sœur de Lombus à le conserver.

Celle-ci s'est enfuie de la maison de son père avec son amant, quand elle était jeune. L'élû de son cœur l'a menée au couvent de sainte Douceline, afin qu'elle soit en sûreté jusqu'à ce qu'il trouve un endroit où ils pourraient vivre, mais il n'est jamais revenu la chercher. Pire encore, elle a entendu dire qu'il était toujours en vie et habitait Valiel. Il est heureux pour elle qu'elle n'ait pas eu d'enfant.

Attitude : Quoi que disent les gens, prenez-le aussi mal que possible et laissez votre opinion apparaître clairement sur votre visage. Regardez-les dans les yeux, afin de lire dans leur cœur (c'est le meilleur moyen de voir le Mal en eux), mais détournez-vous dès qu'ils font mine de

vous rendre votre regard. Essayez de diriger mais ne vous montrez tout de même pas trop méchant et suspicieux — après tout, vous êtes une nonne.

Médecine 2

Chirurgie 3

Grâces Aristocratiques 4

Connaissance de la France (Politique) 4

Latin 3

Vicieuse +5

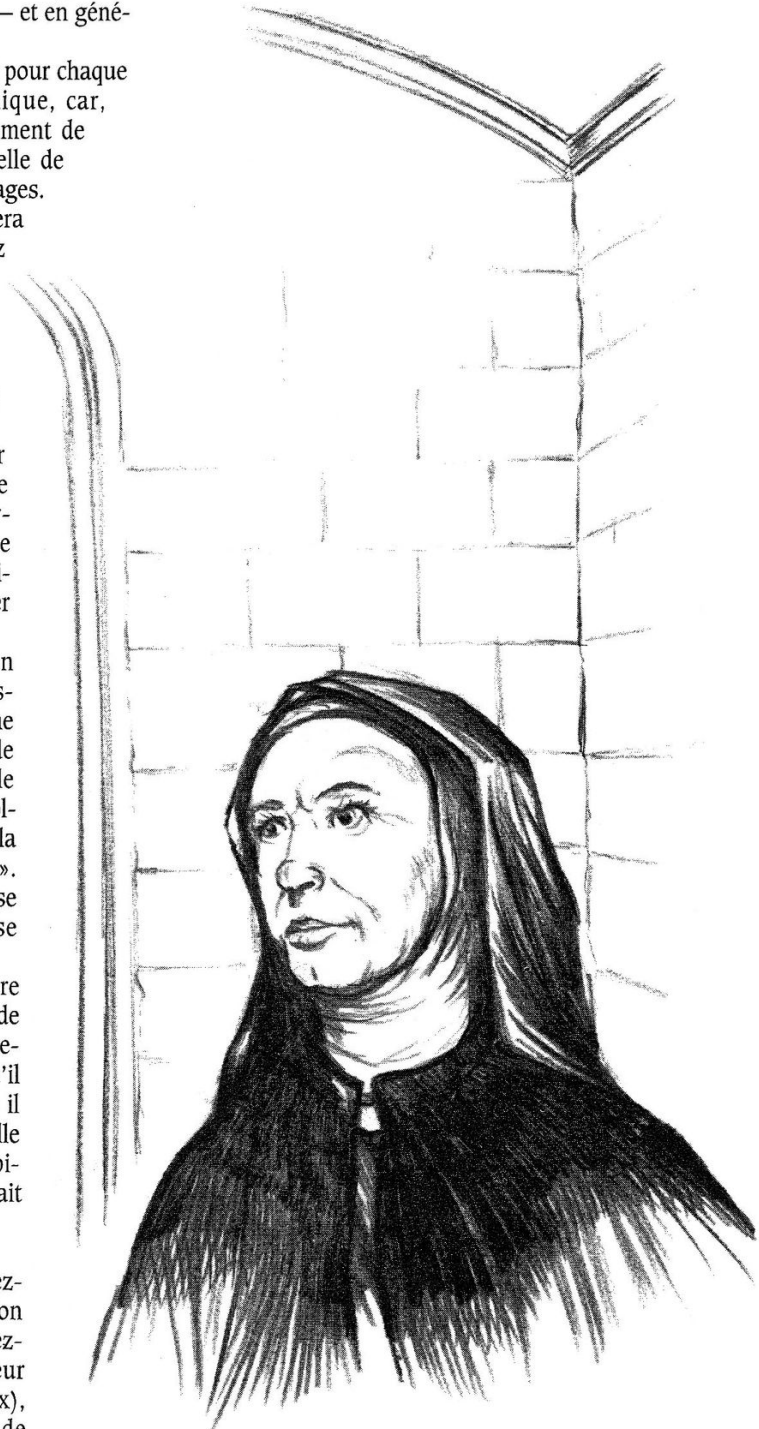
Gentille +1

Calme -3

Emportée -2

Meneuse -1

Exécutante -5





Sœur Malores, la muette

Description : Elle paraît avoir une trentaine d'années, bien que les autres religieuses assurent qu'elle en a environ cinquante-cinq et tentent d'ignorer sa jeunesse persistante ; elle est très souple et comme absente — quoique sereine, semble-t-il.

Cette belle et svelte jeune femme est en fait un être féérique de la forêt voisine qui s'est un jour perdue en Terres Chrétiennes. Les serfs de Valiel l'ont menée jusqu'au couvent, où la force de l'aura divine l'a rendue idiote. Puis, poussée par les nonnes bien intentionnées, elle s'est faite religieuse. Mais n'ayant pas d'âme, elle n'aura jamais la Foi Exaltée. Il lui arrive de se comporter d'une manière étrange qui ne sied pas à une nonne ; sœur de Lombus l'a, par exemple, battue à plusieurs reprises parce qu'elle chantait à la pleine lune (bien que muette, elle peut chanter !). «Les mots et les coups l'affectent, mais elle ne change pas.», comme le dit sœur de Lombus. Malores vieillit, car elle vit

au sein des Terres Chrétiennes, mais si lentement que dans quelques années, ses compagnes ne pourront nier plus longtemps qu'elle reste surnaturellement jeune. Elle paraît déjà bien moins âgée qu'elle ne le devrait. Comme elle est sensible à la magie, elle est attirée par les gens qui en sont imprégnés, si bien qu'elle tournera autour des thaumaturges et les suivra sans arrêt.

Attitude : Quoique muette, Malores essaiera de communiquer par gestes avec les visiteurs. C'est un défi auquel vous devriez vous préparer. Jouez son désespoir, sa sensation d'être complètement perdue et l'espèce d'innocence particulière dont elle bénéficie.

Sombre +4
Joyeuse +5
Distraite +1

Curieuse +3
Apathique +1

Sœur Marie Nadaline Delory, la cuisinière

Description : C'est une femme de quarante-cinq ans, aux cheveux blancs, à la peau très ridée, aux yeux bleus perçants, large d'épaules et apparemment peu commode. On ne la voit jamais sans un quelconque ustensile de cuisine à la main (rouleau à pâtisserie, seau, couteau de boucher, chaudron), voire parfois une poule ou autre animal.

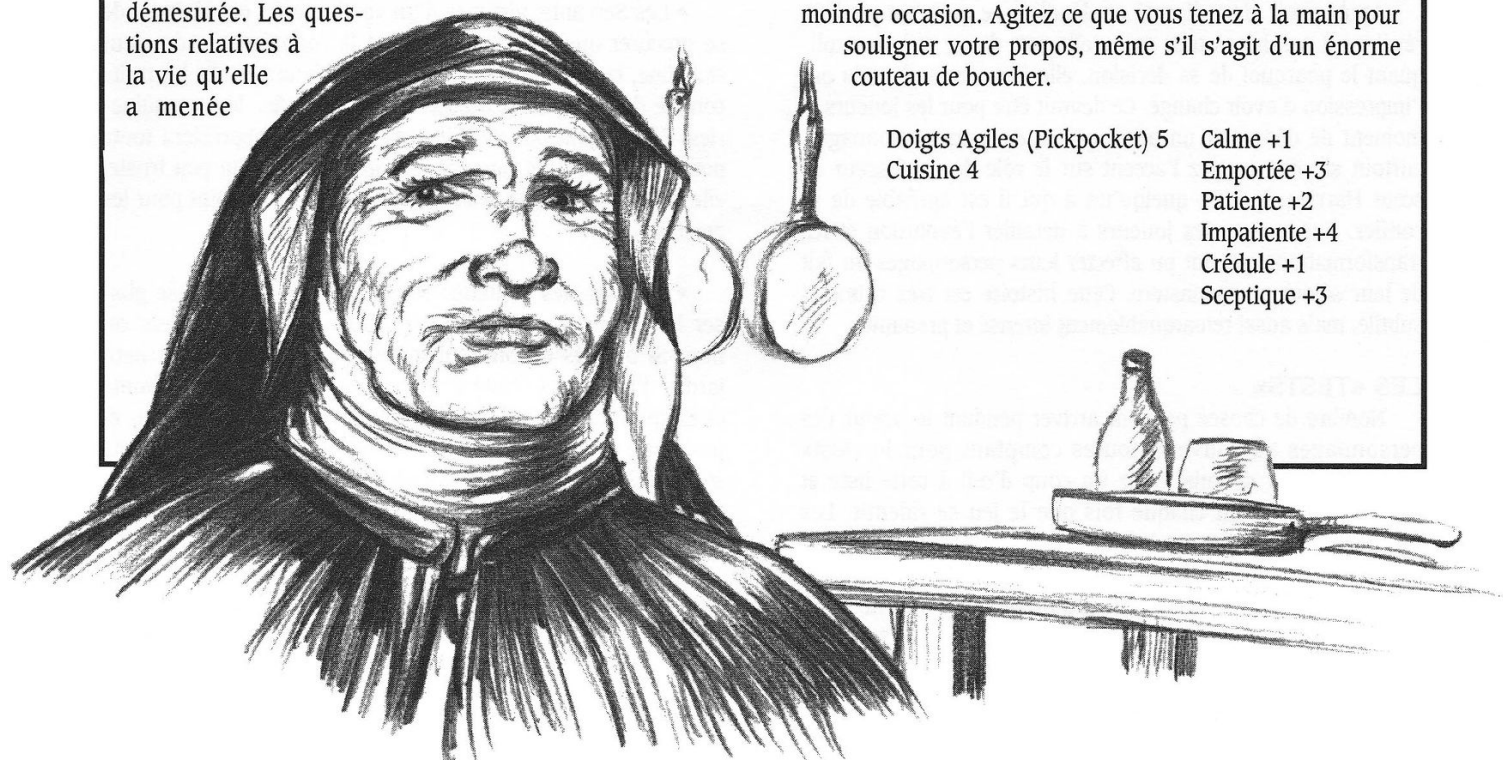
Nadaline est une rude travailleuse qui refuse catégoriquement d'obéir à qui ce soit, exceptée la prieure. C'était la seule amie de sœur Laurine, dont elle ne parlera qu'en bien, quoi qu'en disent les autres nonnes. Elle n'aime pas beaucoup les religieuses de noble extraction, estimant qu'elles ne font pas leur part de travail. L'importance accordée à la littérature lui semble démesurée. Les questions relatives à la vie qu'elle a menée

avant de prendre le voile resteront sans réponse, et toute insistance sur le sujet déchaînera sa colère. Elle règne sans partage sur la cour et la cuisine, où elle ne laisse personne la critiquer ou lui demander des comptes. Quant à l'ironie, elle est parfaitement capable d'envoyer autant de piques qu'elle en reçoit. Dans les domaines où elle n'est pas aussi compétente qu'en matière de cuisine, elle devient plus discrète et plus modeste, acceptant même à contrecœur d'être dirigée par autrui.

Attitude : Rappelez sa carrure et son côté bourru en écartant légèrement les bras et en avançant la mâchoire, mais veillez à montrer son bon cœur et sa gentillesse à la moindre occasion. Agitez ce que vous tenez à la main pour souligner votre propos, même s'il s'agit d'un énorme couteau de boucher.

Doigts Agiles (Pickpocket) 5
Cuisine 4

Calme +1
Emportée +3
Patiente +2
Impatiente +4
Crédule +1
Sceptique +3





combien de fois ils ont impressionné les religieuses par leur courtoisie et leur bonté, en dépit du fait qu'ils sont des magiciens. S'ils ont plus de bons points que de mauvais, et en tout cas au moins trois bons, elle leur donne la missive. Dans le cas contraire, elle les renvoie chez eux. Toutefois, comme elle veut être sûre que ce sont vraiment des gens de bien et qu'ils ne se montrent pas seulement sous un bon jour afin d'obtenir la lettre, elle demande aux nonnes de les surveiller et de lui rapporter tous leurs faits et gestes. Leur comportement lui apprendra quel genre de personnes ils sont réellement. N'oubliez pas qu'elle est extrêmement sage et perspicace et qu'elle bénéficie en outre des visions de sœur Viscoury — elle ne sera pas facile à duper.

Si les personnages acceptent d'attendre, elle leur accorde un second entretien, durant lequel les nonnes leur posent encore quelques questions. Il est peu probable qu'ils se soient déjà montrés sous un jour assez favorable pour qu'elle leur remette aussitôt la lettre, si bien qu'elle leur demande une journée de réflexion supplémentaire. La question ne sera tranchée que le troisième jour de leur présence au couvent. Tout dépendra alors de ce qu'ils auront fait pendant ce temps et de l'impression qu'ils auront produite.

Ces entrevues donneront lieu à d'intéressantes sessions de *roleplaying*, les trois religieuses faisant face aux Mages et Compagnons, chaque groupe occupant un côté d'une table de travail. Il serait sans doute bon que vous fassiez interpréter sœur de Lombus et sœur Viscoury par des joueurs dont les personnages ne sont pas impliqués dans ces conversations (ceux qui incarnent des Servants, par exemple), tandis que vous-même vous chargerez de la prieure. Expliquez-leur d'abord en privé comment les nonnes sont censées interagir, ce qu'elles peuvent ou non faire ou dire, faites-leur lire les notes consacrées à ces deux femmes puis lancez-vous.

Avant de remettre la missive à ses interlocuteurs (si elle décide de la leur donner), la mère supérieure leur parle des événements survenus durant leur séjour au couvent. Elle leur pose notamment des questions sur les raisons de leurs diverses actions, ce qui leur dévoile l'attention extrême avec laquelle elle les a observés.

Après avoir ainsi discuté en détail de ce qui s'est produit, révélant à ses hôtes tout ce qu'elle sait d'eux et leur expliquant le pourquoi de sa décision, elle leur demande s'ils ont l'impression d'avoir changé. Ce devrait être pour les joueurs le moment de découvrir un autre aspect de leurs personnages, surtout si vous mettez l'accent sur le rôle de confesseur de sœur Harrien, qui est quelqu'un à qui il est agréable de se confier. Encouragez les joueurs à détailler l'évolution et les transformations qui ont pu affecter leurs personnages du fait de leur séjour au monastère. Cette histoire est très calme et subtile, mais aussi remarquablement intense et prenante.

LES «TESTS»

Nombre de choses peuvent arriver pendant le séjour des personnages au couvent, toutes comptant pour le «test» auquel ils sont soumis. Jetez un coup d'œil à cette liste et tirez-en un élément chaque fois que le jeu se ralentit. Les joueurs comprendront probablement qu'ils sont supposés se conduire en nobles sires et dames s'ils veulent obtenir la lettre, et s'ils le font au détriment du *roleplaying*, ils ne joueront pas les faiblesses de leurs personnages. Dans ce cas,

obligez-les à effectuer des tirages de Caractère — quelqu'un de réel a forcément des faiblesses.

- Décrivez la vie routinière parfaitement ordonnée des religieuses et laissez les joueurs interagir librement avec elles au fil de la journée. Cette existence réglée est très importante pour leurs hôtes ; s'ils se conforment aux habitudes de ces dernières, ce sera un bon point en leur faveur. Cela signifie se lever très tôt (dans la nuit), se rendre à la chapelle à heures fixes, manger en compagnie des religieuses et travailler aux champs.

- Le père Marinas arrivera à un moment ou un autre, venant du village. Les personnages le rencontreront probablement, ne serait-ce que dans la cour. Il leur faudra décider s'ils assisteront aux services du soir et s'ils communieront. S'ils ne le font pas, le prêtre en sera contrarié et ne se montrera guère aimable au cas où ils voudraient discuter avec lui.

- Quelques Servants font la connaissance de Raphaël, qui habite pour l'heure une petite hutte proche des écuries, où dorment les visiteurs de rang inférieur. Il ne les approche qu'après le départ des Mages, commence par les interroger puis finit par leur raconter son histoire. Mais il risque ensuite de céder à la tentation d'employer ses talents de jongleur pour se moquer d'un des personnages et d'en provoquer un autre pour l'entraîner dans une bagarre. Si ses hôtes décident d'aider le troubadour à fuir le couvent et à échapper à la colère du baron, ils monteront dans l'estime de sœur Harrien.

- Une des nuits où les personnages sont au monastère est celle de la pleine lune, et ils entendent chanter dans le jardin. S'ils vont voir de quoi il retourne, ils trouvent sœur Malores (la nonne muette) assise là, célébrant la beauté de l'astre nocturne. En informent-ils la prieure ? Si oui, elle compte cela comme un mauvais point pour eux, car elle sait déjà que sœur Malores est un être féérique et les trouve ignobles de la dénoncer.

- Les Servants, victimes d'un «petit creux» ou désireux de se procurer quelque ustensile, font la connaissance de sœur Nadaline, la cuisinière en chef. Quoique bourrue, elle les traite comme des enfants et accepte de bonne grâce leurs taquineries. Si elle finit par bien les aimer (et elle appréciera toute personne ouverte et honnête) malgré leur côté un peu fruste, elle parlera d'eux à la prieure et ce sera un bon point pour les personnages.

- Certains des visiteurs voient sœur de Lombus se glisser hors du couvent et doivent décider s'ils la suivent ou non. Si oui, ils découvrent qu'elle va s'occuper d'un petit jardin d'agrément d'une exquise beauté. Ce signe de bonté chez quelqu'un d'aussi aigre les frappera sans doute, et peut-être ressentiront-ils ensuite pour elle une certaine sympathie. Si cela se manifeste d'une manière quelconque dans leurs relations avec la nonne, ils auront un point en leur faveur.

- Sœur de Lombus fait exprès de heurter un des personnages alors qu'il porte quelque chose de lourd ou est absorbé



par une tâche de précision, juste pour voir comment il réagit. S'il s'emporte un tant soit peu, elle passe son chemin, l'air suffisant, et les visiteurs y gagnent un mauvais point. S'il se montre poli, en revanche, elle l'accuse de s'être mis en travers de son chemin et de l'avoir fait trébucher puis le réprimande durement. En résumé, elle fait son possible pour le mettre en colère et le faire exploser (ce n'est pas difficile à jouer, vous n'avez qu'à imiter votre petite sœur).

- Une des plus jeunes et des plus jolies religieuses prend à part un Servant et lui demande avec timidité s'il veut bien l'aider à cueillir du pâturin frais pour les bêtes. Il ne l'intéresse pas spécialement, mais elle est très curieuse de savoir ce qu'il va faire une fois seul avec elle : comme elle vit au couvent depuis sa petite enfance, elle ne sait pas grand-chose des hommes. Si le Servant se conduit de manière chevaleresque, les personnages y gagnent un autre bon point. Dans le cas contraire, les choses risquent de s'envenimer de manière dramatique. Ce test est si redoutable que vous pouvez éventuellement laisser aux visiteurs une chance de dissimuler ce qui risque de se produire, ou du moins dire à l'un d'eux qu'il voit le Servant partir en compagnie de la religieuse.

- Finalement, au crépuscule, la prieure envoie une des plus jeunes nonnes dire à ses hôtes qu'elle a décidé de ne pas leur donner la lettre. Ce n'est pas vrai, mais elle veut voir comment ils font face à l'échec, s'ils conservent alors autant de dignité que dans la victoire. Si les personnages désirent la rencontrer afin de lui demander pourquoi elle a rejeté leur requête, elle leur dit qu'il faut savoir accepter les revers de bonne grâce. Puis, voyant que c'est ce qu'ils font (espérons-le du moins), elle leur remet la missive.

La lettre de sœur Laurine

Pages 65, 66 et 67, vous trouverez une copie de la lettre que sœur Laurine a dictée juste avant de mourir à l'adresse des Mages. Quand la prieure décide finalement de la donner à ses interlocuteurs, elle leur coupe la parole d'un geste de la main, les prie de la suivre et quitte son bureau. Elle leur fait alors traverser le dortoir, descendre l'escalier, sort dans la cour et se rend à la chapelle. (Décrivez bien tout cela, afin d'alimenter une tension qui est toujours la bienvenue avant le point culminant d'une histoire.) Une fois là, elle s'agenouille au fond de la nef, se signe et murmure une courte prière. Puis elle se relève, marche à l'autel, le contourne et y prend la lettre. Elle la donne aux Mages dès qu'ils sont sortis de la chapelle, non sans leur dire :

«Sœur Laurine était trop faible sur la fin pour tenir une plume, mais elle avait encore assez de voix pour me dicter cette missive. Moi seule sais ce qu'elle contient, puisque, selon la tradition, nulle autre que moi n'a assisté à sa mort. Si vous voulez être sûrs que personne d'autre que vous n'apprendra ce que renferment ces pages, vous n'avez qu'à me tuer.»

L'histoire est à présent terminée, bien que les personnages désirent peut-être faire leurs adieux à certaines des nonnes. S'ils ont obtenu la lettre, ils seront toujours les bienvenus au couvent, et les religieuses pourraient bien faire appel à eux si elles ont un jour besoin d'aide. Le voyage du retour peut se résumer en un mot, *tranquille*, à moins que le monastère n'ait

paru mortellement ennuyeux à ses hôtes et qu'ils ne brûlent de se lancer dans une bonne petite bataille.

Bien sûr, il reste beaucoup à faire après cette visite au couvent : déchiffrer les runes de la cloche, donner les diadèmes aux Compagnons et Servants choisis puis mener à bien le rituel. Mais ceci ne composera sans doute pas une histoire entière et peut se dérouler avant ou après la prochaine aventure de la Troupe. En fait, à partir de là, vous avez la bride sur le cou — amusez-vous bien. Nous espérons que les personnages trouveront que la Cloche d'Ibyn valait tout le mal qu'ils se sont donné.

OPTIONS

- Sœur Laurine est toujours en vie, mais elle se cache car elle craint, si elle voit à nouveau des magiciens, de se laisser tenter et de se remettre à leur service. Elle n'avait pas cette peur quand elle était en pleine possession de ses moyens, mais l'âge a amené avec lui la sénilité. Si les nonnes refusent d'aider les personnages, elle passe à l'action. Une très vieille religieuse s'approche d'un des thaumaturges pour le regarder droit dans les yeux puis, si elle aime ce qu'elle y voit, murmure : «Sœur Laurine.» Elle passe ensuite un moment à discuter avec les Mages, retrouvant pour un temps tous ses esprits, ce qui lui permet de leur transmettre ses connaissances relatives à la Cloche d'Ibyn. Si le mélodrame ne vous rebute pas, elle peut mourir de vieillesse peu après cet entretien.

- La prieure demande aux enchanteurs de l'aider à repousser les prétentions du baron de Valiel, qui déclare que les terres et le village donnés par son père au couvent lui appartiennent toujours et y impose en effet son autorité. Comme le monastère est dans une position délicate par rapport au clergé, l'évêque a ignoré les demandes d'appui des religieuses à ce sujet. Si les personnages décident de leur venir en aide, ils se feront au sein de l'Église un allié précieux, qui sera pour eux une excellente source d'information, et gagneront de plus automatiquement la lettre. N'usez cependant de cette option que si votre Troupe a besoin de se battre dans toutes les histoires. (Note : Elle a intérêt à être discrète dans ses actions, l'Ordre interdisant à ses membres de se mêler des querelles des mortels.)

- Alors que les visiteurs quittent finalement le monastère, ils rencontrent sœur Malores en bas de la colline. Elle les supplie, par gestes, de l'emmenner avec eux, mais d'autres nonnes arrivent qui la cherchent. Sœur Malores veut désespérément retourner dans sa forêt, ou du moins gagner quelque lieu magique, et les personnages s'aperçoivent en effet qu'elle est beaucoup plus à son aise dans les endroits magiques ou féériques que dans les Terres Chrétiennes. Elle ferait pour l'Alliance une nouvelle habitante intéressante, voire une excellente Compagne.

UTILISATION AVEC D'AUTRES JEUX DE RÔLE

Cette histoire met l'accent sur l'ambiance et le *roleplaying*, si bien qu'elle est facile à adapter à d'autres jeux de rôle qu'*Ars Magica*. Les conflits qui y sont dépeints sont universels ; ils n'appartiennent pas à un système de jeu particulier. Nous ne pouvons évidemment vous fournir les indications



La punition divine

Certains groupes de joueurs voudront peut-être massacrer les religieuses, qui sont après tout sans défense. Mais une telle atrocité ne restera pas sans conséquences, qu'elle attire sur la tête des coupables la furie de chevaliers indignés, une malédiction divine, ou qu'une véritable croisade soit lancée contre leur Alliance (ce qui mettra vite un point final à votre Saga). Ne laissez pas un tel crime impuni sous prétexte de ménager les joueurs ou de faire réaliste. Vous êtes au Moyen Âge, et la perspective d'une punition divine *est* réaliste. L'Église et ses fidèles n'accepteront jamais une aussi terrible profanation ; quant au reste de l'Ordre d'Hermès, il se sentira concerné par ce « haut fait » et réunira sans doute un Tribunal, afin de menacer de ses foudres les Mages ayant osé le mettre tout entier en danger. Un tel acte de violence *doit* être puni, le contraire n'aurait pas de sens. N'oubliez pas que cela se déroule dans le monde réel, l'Europe Mythique.

nécessaires à la conversion pour les principaux autres jeux de rôle, mais voici quelques règles générales qui vous permettront de modifier facilement nos statistiques afin qu'elles correspondent à vos besoins :

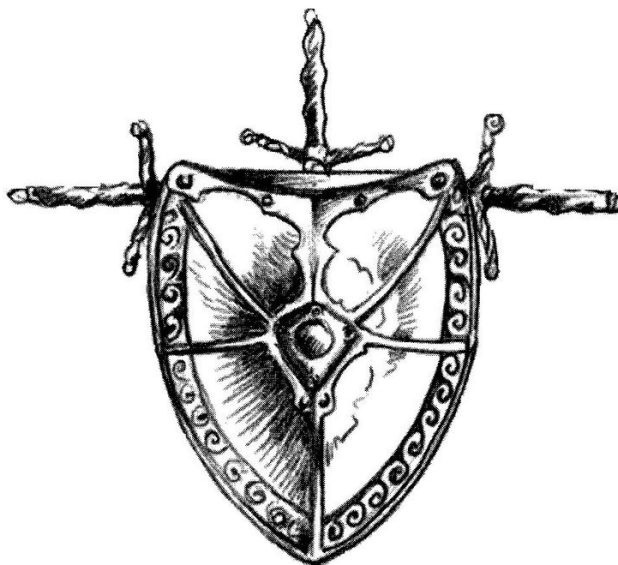
1) Faites passer l'histoire en premier. Le cadre n'aura de toute manière besoin que de changements superficiels, et

quand surgira un élément étranger à votre propre système de jeu, essayez de l'incorporer à votre Saga plutôt que de l'éliminer.

2) Lorsque votre système de jeu est satisfaisant, utilisez-le de préférence à celui d'**Ars Magica** ; mais quand ce dernier offre de meilleures idées, n'hésitez pas à les incorporer au jeu, au moins pour cette histoire. Ainsi, dans les tentatives de possession effectuées par un fantôme, vous pouvez préférer user de diverses caractéristiques (Intelligence, Volonté, etc.) plutôt que de Traits de Caractère, à moins que vous ne définissiez sur l'instant les Traits de Caractère des protagonistes (qui iront en général de -3 à +3).

3) Pour saisir la difficulté à réussir les jets demandés tout au long de l'histoire, il vous faut comprendre à quoi correspond leur facteur de Difficulté : s'il est de 6, la tâche est relativement facile à exécuter ; de 9, elle est ardue ; de 12, c'est un véritable exploit, alors que de 3, elle se fait quasiment les yeux fermés.

4) En ce qui concerne les statistiques relatives au combat, basez-les sur celles des créatures de votre propre système de jeu, en fonction de votre conception de l'être considéré plutôt que des statistiques données ici. N'hésitez pas à changer les rhools en orques ou en quoi que ce soit d'autre qui vous semble plus approprié.




Chers Mages d'Hermès,

“Je vais bientôt quitter ce bas monde, aussi ai-je demandé à ma supérieure de prendre la plume pour confier au parchemin les souvenirs de ma vie passée, afin qu'ils ne soient pas oubliés. J'espère que la lettre de Krenval vous est parvenue, qu'elle vous a aidés à redécouvrir Calebaïs et à libérer de leurs chaînes les âmes qui y restaient ❖

“Vous ne savez sans doute pas encore que la Cloche d'Ibyn est bien plus qu'elle ne paraît. D'ailleurs, vous ne l'avez probablement pas trouvée, tant elle est bien cachée. Mais il vous faut persévérer, car sa puissance dépasse ce que vous avez pu imaginer. Elle vous protégera de tous les maux, excepté celui qui a envahi l'âme des Mages de Calebaïs. Ne laissez nul thaumaturge porter un des diadèmes, car cela le changera à coup sûr ❖

“Pour parvenir à la Cloche d'Ibyn, il faut passer par le portail magique de la salle du conseil. Le localiser ne vous sera pas difficile, puisque la main de mon aimé, David, en émerge toujours. Krenval l'a emprisonné là après lui avoir confié sa lettre. Peut-être suis-je maudite, à présent, et n'atteindrai-je jamais les portes du Paradis, mais il ne peut être mauvais de trahir ce meurtrier. Quand vous aurez découvert les restes de mon David, je vous supplie de les emporter et de leur faire donner une sépulture



chrétienne. Je risque mon âme pour vous et consacre mes derniers instants sur cette terre à dicter cette missive, alors je vous en prie, accordez-moi cette petite faveur ❖

“ Pour utiliser tous les pouvoirs de la cloche, vous devez mener à bien un rituel particulier, ce qui nécessite de traduire d’abord les runes. Elles appartiennent à un ancien alphabet de l’Orient — celui de Cathay, me semble-t-il. Les Mages de Calebaïs nous ont dit ce qu’elles signifiaient lors de chaque rituel, mais je ne me rappelle plus ce qu’elles veulent dire une par une. Tout ce dont je me souviens, c’est qu’elles sont liées aux protubérances qui couvrent l’artefact, chacune représentant une caractéristique de l’âme humaine. Seuls les porteurs de diadème et le Mage officiant peuvent se tenir lors du rituel à moins de dix pieds de la Cloche, bien que d’autres gens puissent assister d’un peu plus loin à la cérémonie, comme cela se faisait à Calebaïs ❖

“ Le thaumaturge, qui tenait un maillet, demandait à tous les porteurs de diadème lequel d’entre eux possédait au plus haut point la caractéristique, bonne ou mauvaise, que représentait une protubérance donnée. Puis il frappait la cloche, qui rendait un son horrible. La personne désignée limait alors la protubérance à laquelle on l’avait associée jusqu’à ce que la cloche produisît un son harmonieux. Si cela tardait trop à venir, on en déduisait que le choix n’était pas le bon et

quelqu'un d'autre devait essayer : diverses personnes limaient la même bosse, jusqu'à ce qu'on obtînt le son adéquat. Mais une telle pratique est dangereuse, car les protubérances s'amenuisent et pourraient un jour être trop petites — les Mages de Calebaïs exprimaient souvent cette inquiétude ❖

“ Notez aussi que si un thaumaturge porte un des diadèmes lors du rituel, le son de la cloche sera particulièrement fort et horrible pour lui, si bien qu'il restera sourd à jamais ❖

“ Une fois le rituel accompli, tous les pouvoirs de la cloche se révèlent, mais le souffle glacé de la mort me les a fait oublier. De toute façon, il ne devrait pas vous être difficile de les découvrir ❖

“ Certains d'ailleurs fonctionnent avant même que le rituel soit célébré. Les diadèmes, par exemple, permettent à qui les arborent de percer certaines illusions, et de voir au loin par les yeux d'autrui à condition de prononcer la devise de Calebaïs : « La couronne est brisée ❖

“ Je ne vous demande qu'une chose en échange de ce que je vous ai appris : si mon couvent en a jamais besoin, aidez-le comme vous le pourrez. Je vais à présent rencontrer mon Créateur. Puisse le Seigneur vous bénir et vous soutenir, sur la voie périlleuse que vous avez choisie ❖

Votre sœur dans le Christ.

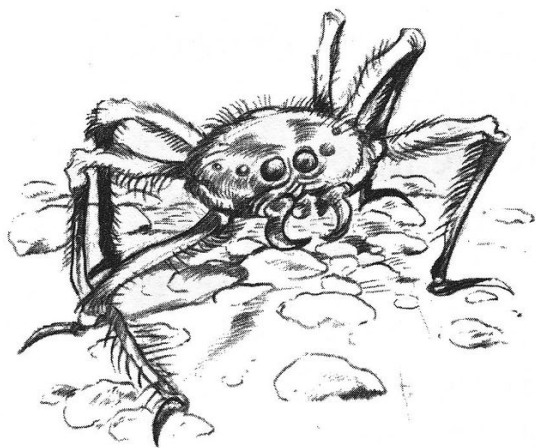
Laurine



«J'arbore les yeux de Quendalon
et veille sur les royaumes des mortels.»



«Toujours dans ma plus grande puissance
suis don du plus puissant des saints hommes.»



«Les mortels s'entre-déchirent
pour se parer de mon pouvoir.»



«Les hommes convoitent mon éclat
et les fortunes qui prospèrent dans mon ombre.»



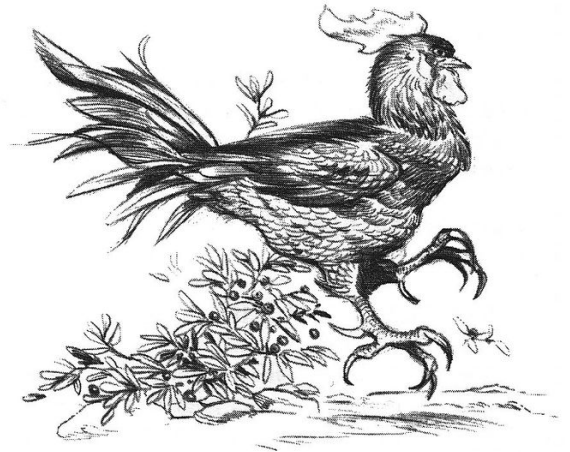
«Pouvoir et autorité j'accorde toujours.»



«Mon ombre, de Salomon, a protégé toute la sagesse.»



«La sagesse ne vient pas toujours à ceux par moi dominés.»



«Les mains ont peine à soutenir mon poids,
les cœurs à supporter le lourd fardeau qui est mon lot.»



«Dominée de pics aigus, ronde comme la roue
mais dépourvue de centre, telle je suis.»



«Mon lot est d'être servi et obéi,
car suis au-dessus de tout seigneur.»



«Suis chez moi sous les créneaux
et dans les vastes salles qu'ont taillées de rudes mains.»



«Tout seigneur me doit respect,
car je marque les élus du Seigneur.»

Appendice

Les joueurs d'*Ars Magica* ont beaucoup apporté au jeu, et nous les en remercions. Cet appendice vous propose un sortilège et une créature qui sont l'œuvre de deux de nos imaginatifs lecteurs.

SORT DE SAISON

CHANT DE LA PLUIE (MU IM 30)

2 lieues de rayon, Spé., Aquam

Grâce à ce sortilège, il est possible d'altérer le son que produit la chute de la pluie, pour transformer son tambourinement monotone en un morceau de musique. Le lanceur doit cependant être lui-même musicien, et de ses capacités en tant que tel dépend le résultat qu'il obtient (un score de 1 dans une quelconque Compétence musicale lui permet de «jouer» un air simple, tandis qu'un 7 se traduit par la création de morceaux témoignant d'une belle virtuosité ; il n'est généralement pas utile de faire effectuer un jet de dé avec ce score comme modificateur, car le Mage a en principe le temps et les moyens nécessaires pour corriger les défauts de son œuvre). Un thaumaturge s'aidant d'une partition augmente ses chances d'aboutir à un résultat plaisant et d'y parvenir rapidement.

Une fois que le magicien a décidé quel morceau il voulait exécuter, il se concentre afin d'altérer le bruit de la pluie ; toutes les notes du répertoire sont à sa disposition, et il peut également modifier le volume sonore et le rythme. Il commence en principe par susciter la mélodie principale (ce qui prend une quinzaine de minutes quand elle est de complexité moyenne) puis, s'il est assez doué, y ajoute à son gré diverses harmonies et autres fioritures. Une fois qu'il a mis une note «en place», il ne lui est plus nécessaire de se concentrer afin qu'elle soit rejouée dans un passage similaire. Ce qui signifie que lorsqu'il est satisfait d'une partie du morceau, il lui est inutile de continuer à se concentrer dessus. L'œuvre ainsi créée se joue tant que dure la pluie, encore et encore, à moins d'être à nouveau altérée par le lanceur du sortilège : il lui suffit de recommencer à se concentrer pour la modifier, l'interrompre ou la remplacer par tout autre chose.

Il faut signaler que toutes les gouttes d'eau ne produisent pas un son modifié : celles qui frappent le sol, les feuilles, etc., à un moment de l'œuvre inadéquat (lors d'un soupir, par exemple) ne sont pas soumises aux effets du sortilège et font donc un bruit normal en tombant. Certains Mages aiment que leurs créations se jouent sur ce fond sonore naturel, alors que d'autres préfèrent que leur musique soit pure, libérée de toute interférence. Ces derniers utilisent fréquemment un Complément Perdo destiné à réduire au silence les gouttes «sur-numéraires».

On dit qu'il est très agréable d'être pris sous une pluie musicale, bien qu'il soit alors déconseillé de tendre l'oreille vers le ciel : les fortissimo risquent d'être fatal pour le tympan.

Transcrit par le Mage Dolby Naal Reverberus, de la Tour de l'Ombre. Merci à Brad Butts, Davis, CA.

BESTIAIRE

LE TROLL DES PUIITS

Force Infernale 14

Taille -1

Vivacité +4

Force +1

Couard +4, face à des créatures plus grandes que lui

Discrétion +6

Crochet : Init. +8

Crocs : Init. +4

Lutte : Atq +6

Fatigue n. a.

Encaissement +7 (+13)

Ruse -2

Dextérité +4

Énergie +2

Escalade +6

Atq +8 Dgt +2 et spéciaux

Atq +3 Dgt +6

Déf. +10(+16)

Le troll des puits est issu du folklore luxembourgeois. Les mères en parlent aux enfants afin de les éloigner des puits, où il est censé vivre. C'est un humanoïde de petite taille, doté d'une peau verte (de la même couleur que les mousses qui recouvrent les pierres de ses lieux de prédilection) semblable à du cuir, d'un crochet au lieu de main droite, de grandes dents et d'yeux énormes. Il se sert de son crochet métallique pour tirer au fond de son puits les enfants ou autres malheureux inattentifs, afin de les y dévorer. Il voit dans le noir, respire parfaitement bien sous l'eau mais n'aime pas quitter son repaire.

Si des personnages s'approchent de son puits en toute confiance, il leur faut réussir un jet de Perception de 10+, faute de quoi le monstre a automatiquement l'initiative. S'il parvient à toucher quelqu'un avec son crochet, il le tire vers le puits pour l'y faire tomber. Sa victime résiste victorieusement sur un jet de Force de 7+. En cas d'échec, elle subit les dégâts dus à la chute en sus de ceux infligés par le crochet. Une fois qu'elle est ainsi prise, utilisez les règles relatives à la Bagarre pour voir si elle parvient à se libérer et considérez qu'elle est impliquée dans un **combat rapproché** (voir *Ars Magica* pages 148-149). Au cas où la lutte se déroulerait dans l'eau, elle souffrirait d'une pénalité de -3 à son Attaque, sa Défense et son Encaissement. Si au bout de trois rounds, la créature n'est pas parvenue à tirer son adversaire dans le puits, faites pour elle un jet de Caractère (Couard) par round subséquent pour voir si elle persiste à se battre.

Son crochet recèle 10 points de *virtus* Aquam.

Proposé par Guy Dondlinger, Beaufort, Luxembourg.






ARS MAGICA

Déjà parus chez Jeux Descartes



Ars Magica™ , les règles.

Acclamé par la critique, gagnant d'un award, ce jeu de rôle est maintenant disponible en français. Soyez un Mage aux immenses pouvoirs mystiques, un Compagnon aux multiples talents ou un robuste Servant, avec toute l'originalité que votre imagination peut vous donner. Un système de jeu très souple, une conception de la magie novatrice et un monde médiéval réaliste — vous trouverez tout cela dans **Ars Magica**.



Ars Magica™ , l'écran.

Cet écran ne présente pas seulement tous les tableaux et tables d'**Ars Magica** dont un Conteur peut avoir besoin au cours du jeu, il est aussi accompagné d'essais traitant de multiples sujets, du style de jeu de la Troupe aux limites de la magie, en passant par l'Europe Mythique, ainsi que des feuilles de personnage détaillées de 16 Servants.



Le Maître des nuées™ , un scénario d'introduction rapide.

Avant que les joueurs ne créent leurs propres personnages, proposez-leur ce scénario d'introduction rapide. Ce supplément contient des résumés des règles, des personnages prêts à jouer, des informations détaillées sur le cadre de l'aventure et un adversaire formidable : le Maître des Nuées. La Troupe pourra commencer à jouer au bout d'une demi-heure à peine de préparation, même si ses membres ne connaissent pas du tout **Ars Magica**, et cette histoire conviendra aux novices comme aux vétérans. Il vous sera en outre possible d'intégrer les divers éléments de son cadre et le Maître des Nuées lui-même à vos propres Sagas.



Les Alliances.

Une Saga d'**Ars Magica** est centrée autour d'un «personnage» particulier, l'Alliance, le havre où se retrouvent, se reposent, vivent (tout simplement) les autres personnages. **Les Alliances** présentent des règles détaillées qui vous permettront de créer des communautés réalistes et vivantes, mais aussi évolutives. Ce supplément décrit en outre quatre Alliances avec lesquelles celles de vos Mages pourront interagir.

DESCARTES

LE SUPPLEMENT

·S·C·É·N·A·R·I·O·

ARS MAGICA

Le trésor des Maures

·G·E·A·N·T·

STAR WARS

Le Nouveau visage de la
Galaxie

BARBE NOIRE

Jouer la vraie vie des
pirates

40 F
Dans votre
boutique
habituelle

JEUX DESCARTES EDITEUR ISBN 2-74080079-7

40 F

VOLUME 6

A I D E S D E J E U & S C E N A R I O S

La Cloche d'Ibyn resta muette...

Et ainsi tomba l'Alliance. La cloche prévenait ses propriétaires de tous les dangers, ou du moins les Mages de Calebaïs le pensaient-ils. Mais il y a de cela cinquante longues années, une puissance maléfique inconnue détruisit leur splendide forteresse, dont les salles opulentes restèrent ensuite désertes. Jusqu'à aujourd'hui. Un document, donnant des indices sur la manière dont il convient de traverser le Voile aux Énigmes qui protège Calebaïs, est maintenant entre vos mains. Il vous offre une chance que nul Mage n'a eue avant vous : celle d'explorer l'Alliance détruite, de résoudre ses mystères, de découvrir ses trésors. Mais pourquoi Calebaïs est-il tombé ? Et le danger rôde-t-il encore entre ses murs ?

Les aventuriers y trouveront des créatures bestiales, des pièges mortels et des trésors fascinants.
Les penseurs y trouveront des énigmes, des mystères et des histoires que nul vivant n'a encore contées.
Les faibles de corps ou d'esprit y trouveront l'échec, la douleur et la mort.

Ce supplément contient :

- Un chapitre décrivant un couvent médiéval, grâce auquel le «donjon» est lié au monde extérieur.
- Le *Voile aux Énigmes*, un des sorts les plus étonnants et difficiles à affronter qui soit. L'énigme qu'il pose est bien plus qu'un simple élément du suspense, puisqu'elle trouve toute sa justification au cours de l'histoire.
- Des règles relatives à ces êtres mystérieux que sont les fantômes ; elles leur confèrent tout leur intérêt et de nombreuses possibilités.
- Des règles relatives aux élémentaux.
- De nombreuses rencontres détaillées, pleines de trouvailles étonnantes mais aussi réalistes. Des créatures avec qui discuter, se battre ou devant qui s'enfuir.
- Ce que vous attendez depuis longtemps, un «donjon» logiquement conçu, dont les habitants ont des raisons de se trouver là où ils se trouvent et de faire ce qu'ils font.

«Bien fait et bien conçu, avec en plus une des rares énigmes jouables que j'aie jamais vues.»

White Wolf, Stewart Wieck

«Une aventure fantastique... imaginative, difficile, mystérieuse, passionnante. L'Alliance Brisée de Calebaïs m'a énormément plu. Je vous la conseille vivement.»

Dragon, Ken Rolston



109 F - A504



9 782740 800812
ISBN : 2-7408-0081-9

Sous licence de

WIZARDS
of
the
COAST.

Copyright © 1994 WIZARDS OF THE COAST Inc.
Édition française réalisée par
JEUX DESCARTES
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15

