

ARS MAGICA<sup>®</sup>

# La Crête des Brumes



Supplément pour Ars Magica<sup>™</sup>







# La Crête des Brumes

Vita Brevis

Par Kevin Hassall

WIZARDS  
of the  
COAST.  
COAST



# La Crête des Brumes

## Version américaine

Rédaction : Kevin Hassall  
Développement : Ken Cliffe  
Correction : Ken Cliffe et Rob Hatch  
Production : Chris McDonough et Josh Timbrook  
Maquette : Sam Chupp  
Illustration de couverture : David O. Miller  
Logo : Richard Thomas  
Illustrations intérieures : Tony Ackland et Eric Hotz  
Cartographie : Brian Blume  
Ars Magica est une création de Jonathan Tweet et Mark Rein • Hagen

## Version française

Éditeur : Jeux Descartes  
1 rue du Colonel Pierre Avia  
75503 Paris Cedex 15  
Traduction : Michelle Charrier  
Directeur de collection : Henri Balczesak  
Rewriting et adaptation : Michel Pagel et Dominique Balczesak  
Illustrations et couverture :  
Réalisation, maquette : Guillaume Rohmer et In Edit  
Imprimé en C.E.E.

© 1995 Wizards of the Coast. Tous droits réservés. Toute reproduction du contenu de cet ouvrage est strictement interdite sans la permission écrite de l'éditeur, sauf pour de courtes citations destinées à des revues.

Ars Magica, Mistridge, Covenants, Mythic Europe, Mythic Places et Feggimer sont des marques déposées et des copyrights de Wizards of the Coast.

Avertissement : Les personnes et événements décrits dans cet ouvrage sont purement imaginaires. Toute ressemblance avec des personnes ou événements existant ou ayant existé ne peut être que fortuite.

## Tous nos remerciements à

Sam Chupp, Ken Cliffe, Andrew Greenberg, Wes Harris, Rob Hatch, René Lilly, Chris McDonough, Mark Rein•Hagen, Josh Timbrook, Rich Thomas, Stewart Wieck, Travis Williams et aussi aux aficionados de Western Reaches et de l'ordinateur, qui ont testé ce supplément, notamment Simon Hugues, Simon Cuthbertson, Richard Gledhill et Bil Dawbarn.  
Nous remercions en outre tout particulièrement Bil Dawbarn pour Julian, et Marek Karas pour bien d'autres choses.

## À Elaine

# Table des Matières

Chapitre Un : Introduction .....	5
Comment mener une Saga .....	5
Comment mener une Saga de la Crête des Brumes .....	6
La situation de la Crête des Brumes .....	7

## Chapitre Deux : Le Val des Bois .....

Les personnages et la vallée .....	11
La population de la vallée .....	12
Les serfs .....	12
La noblesse .....	12
Le clergé .....	12
La hiérarchie du pouvoir .....	13
Personnes et lieux importants du Val des Bois .....	13
Foix .....	13
Le château d'Ulverre .....	21
Le manoir des Guifré .....	25
Javielle .....	26
Le manoir du Chevalier William .....	31
Le couvent de Sainte Fabia .....	33
Le monastère de Saint-Bias .....	33
Montségur .....	35
Les personnalités du Val des Bois .....	36
Guillemette .....	36
Xavier .....	37
Christian .....	38

## Chapitre Trois : Les Cathares .....

Origine du catharisme .....	41
Croyances .....	41
La vie des cathares .....	42
Les cathares et la société .....	43
Les cathares et l'église .....	43
La croisade contre les Albigeois .....	44
La croisade et le Val des Bois .....	45
La croisade et la Crête des Brumes .....	45
La croisade et l'Ordre d'Hermès .....	45
Après la croisade .....	45
Bon chrétiens du Val des Bois .....	46
Ferrant d'Agen .....	46
Talebot .....	47

## Chapitre Quatre : Hauts lieux Mythiques .....

La colline du Cornu .....	49
la colline .....	50
Relations avec Coffa .....	51
Attaquer la colline du Cornu .....	52
Idées d'histoires centrées sur la colline du Cornu .....	53
Les narines du Diable .....	53
les Gobelins de la montagne .....	53
Idées d'histoires centrées sur les Narines du Diable .....	55
Les Chênes parlants .....	56
Le regio féérique .....	57
Les souverains féériques .....	59
Idées d'histoires centrées sur les Chênes parlants .....	59
Les cavernes de la Fontaine scintillante .....	60
Le secret de la Fontaine .....	61
Idées d'histoires centrées sur la Fontaine scintillante .....	61
Mændwyrn .....	61
Idées d'histoires incluant Mændwyrn .....	62
Saint Martin de Mercille .....	63
La tombe de Martin .....	63
Idées d'histoires centrées sur le tombeau .....	65
Sylvestre .....	65
Idées d'histoires incluant Sylvestre .....	65
La colline des champignons .....	66
Le regio féérique (Aura de 2) .....	66
La légende de Sainte Fabia .....	66
Les trois colonnes .....	67
Idées d'histoires centrées sur les trois colonnes .....	67
L'oracle .....	67
Idées d'histoires incluant Benoît .....	68
Le terre féérique .....	68

Le regio féérique .....	69
Feggimer .....	69
Idées d'histoires centrées sur le terre .....	70
Le puits .....	70
Idées d'histoires centrées sur le puits .....	71
Le Carrefour des Vents .....	71
Situation géographique .....	72
L'intérieur de l'Alliance .....	73
Les défenses .....	74
Les mages .....	75
Idées d'histoires centrées sur le Carrefour des Vents .....	77

## Chapitre Cinq : La Crête des Brumes dans tous ses états .....

Historique .....	79
Habitants .....	80
Les mages .....	80
Les Apprentis .....	80
Les Serviteurs .....	82
Les Servants .....	82
Ressources et possessions vulgaires .....	83
Équipement .....	83
Nourriture .....	83
Turbula .....	83
Chevaux .....	83
Bibliothèque vulgaire .....	84
Cheptel .....	84
Équipement d'extraction .....	84
Argent .....	84
Tentes .....	84
Garde .....	84
Ressources et possessions mystiques .....	84
Ægis du Foyer .....	84
Aura magique .....	85
Laboratoires .....	85
Autres sortilèges .....	85
Virtus .....	85
Bibliothèque de magie .....	85
Relations extérieures .....	86
Réunions du Tribunal .....	86
Visiteurs .....	86
Choix d'un sanctum .....	87
La tour .....	87
S'introduire à la Crête des Brumes .....	88
L'intérieur de la tour .....	88
Les Mages .....	95
Félix Necronius .....	96
Grimgroth .....	97
Clavius .....	98
Vulcris .....	101
Oculo .....	102
Les Compagnons .....	104
Courtney d'Assini .....	104
Dolores .....	105
Lydie .....	106
Thibaud .....	106
Guy .....	107
Les quatre saisons de la Crête des Brumes .....	108
Printemps (à partir de 1070) .....	108
Début de l'été (à partir de 1140) .....	108
Fin de l'été (à partir de 1197) .....	108
Automne (à partir de 1223) .....	109
Hiver (à partir de 1244) .....	109
Renouveau (à partir de 1255) .....	109

## Chapitre Six : Conte de la Crête des Brumes .....

Échos .....	111
Introduction .....	111
La foire .....	112
Les alentours d'Alopoc .....	113
Les bois .....	114
Les pièges de Grevis .....	117
L'ermitage en ruine .....	117
Conclusion .....	119



## Chapitre Un

# Introduction



Le supplément a été conçu pour être utilisé avec *Ars magica*, un jeu de rôle où l'on conte les histoires mystérieuses d'un monde fantastique. Au cours d'une partie, vous (le Conteur) et les joueurs (que vous appelez collectivement la Troupe) utilisez de votre imagination pour inventer des aventures emplies de bravoure, de machinations et de passion. Vos personnages ne sont pas réduits aux chiffres et aux caractéristiques superficielles à l'aide desquels vous les définissez sur le papier. Ils sont, au contraire, évolutifs et complexes. Les règles de ce jeu vous aident à les créer comme tels et à les développer. Ce ne sont pas seulement des brutes qui tuent tout ce qui bouge et empochent tout ce qui traîne, mais de véritables êtres humains, et cela grâce à l'art du conte.

Pour que vos histoires et votre Saga (campagne) d'*Ars Magica* soient réellement passionnantes, il vous faut une Alliance. C'est le centre de la Saga, donc des histoires. Les personnages y habitent, y travaillent, y étudient, s'y entraînent, y vivent et y meurent. Les Mages y œuvrent avec leurs pairs pour accroître leurs pouvoirs magiques et étendre leurs connaissances. Ils requièrent les services d'assistants (les Compagnons), de suivants et de gardes (les Servants), ainsi que de serviteurs. Ces aides leur fournissent les informations et les outils qui leur sont nécessaires, parfois en voyageant au loin pour enquêter sur des phénomènes magiques inconnus ou d'autres mystères. En retour, Compagnons et Servants apprécient le confort et l'argent dont ils bénéficient, qu'ils ne trouveraient pas ailleurs, et sont libérés des restrictions de la société vulgaire. Tous ces gens, vivant et travaillant au sein de l'Alliance, ont les mêmes besoins et visées qui font d'eux une sorte de famille. Ensemble, ils tissent des histoires passionnantes.

L'Alliance est si importante pour les personnages et la Saga, où elle figurera tout du long, qu'elle doit être à la fois détaillée et passionnante. Les règles et, éventuellement, le

supplément *Les Alliances* vous aideront à l'amener à la vie. Cela demande cependant du temps et de l'inspiration.

Nous en avons eu pour vous, et *La Crête des Brumes* en est le résultat. Ce livret détaille la célèbre Alliance de la Crête des Brumes, avec autant de précision que vous en donneriez à votre propre création, non seulement par des textes qui évoquent le charme et la magnificence de sa tour, mais aussi par des cartes et des diagrammes précis, ainsi que par la description des habitants des lieux. Il en explore aussi les alentours — le Languedoc et le Val des Bois, au sud-ouest de la France — s'attardant sur moult créatures et lieux fabuleux, étranges et dangereux ou au contraire banals.

*La Crête des Brumes* est un supplément destiné aussi bien aux joueurs qu'au Conteur, qui déterminera ce qu'il veut en laisser découvrir à la Troupe ; il vous aidera à créer des histoires palpitantes.

## COMMENT MENER UNE SAGA

Une Saga d'*Ars Magica* est une suite d'histoires centrées sur plusieurs personnages et sur l'Alliance où ils résident. Celle-ci en est un élément crucial : les personnages peuvent mourir, disparaître ou tout simplement partir, mais l'Alliance est éternelle (ou presque). C'est le « personnage » principal de la campagne.

Ce supplément peut être utilisé de différentes manières en fonction de votre Saga : il vous fournit l'Alliance « idéale ». Les joueurs peuvent adopter l'identité des Mages, des Compagnons et des Servants qui y sont décrits et qui, bien qu'installés dans la région, n'en restent pas moins des étrangers pour les vulgaires. Ces personnages, établis dans une



Alliance d'été, ayant déjà débuté leur carrière, possèdent des pouvoirs, magiques ou autres, considérables et de nombreuses relations dans le monde extérieur.

Si votre Troupe préfère incarner des débutants, affronter les épreuves et les tribulations de l'inexpérience, laissez de côté l'option ci-dessus. Utilisez la Crête des Brumes comme Alliance, mais les Mages, Compagnons et Servants des joueurs ne seront pas les seuls à y résider : il s'y trouvera aussi les autres personnes décrites dans cet ouvrage. Les Mages novices et leurs aides seront sous les ordres de ceux installés avant eux à l'Alliance comme Grimgroth, Guy et Torlen.

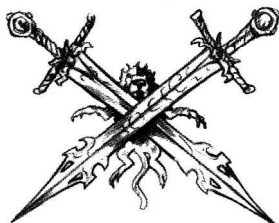
Introduire des personnages débutants dans une Alliance établie leur offre de bonnes opportunités de découvrir le monde. Leurs aînés leur demandent d'enquêter sur les événements étranges qui se produisent à l'extérieur : étant d'un rang inférieur, ils vivent de belles aventures mais n'ont pas grand-chose à dire quant au fonctionnement et à l'organisation de la communauté. Seuls le temps et la disparition des autres habitants de l'Alliance ou leur chute dans le Crépuscule (pour les Mages) offrent aux jeunes l'occasion de saisir les rênes du pouvoir.

Vous pouvez aussi permettre aux joueurs de créer des personnages comme ils le souhaitent en ignorant ceux fournis par ce livret, et leur confier le contrôle de la Crête des Brumes. Il en résultera un équilibre entre les responsabilités qu'ils devront accepter et leur liberté de partir à l'aventure. Cela ne vous empêchera pas de conserver certains des acteurs présentés ici, soit que leur rôle n'intéresse pas les joueurs (si aucun d'eux ne veut incarner le capitaine de la garde, Guy et Dolores feront toujours partie de votre Alliance), soit que vous souhaitiez opposer un rival à l'un d'eux.

Les Troupes qui ont créé leur propre Alliance peuvent aussi utiliser ce supplément, en donnant la Crête des Brumes pour cadre à certaines de leurs aventures ; ils y trouveront un environnement propice à toutes sortes d'histoires originales, prenantes et parfois même effrayantes. Leurs personnages établiront des contacts amicaux avec la Crête des Brumes et s'y rendront régulièrement, ou en seront les rivaux, voire les ennemis. Dans ce dernier cas, elle essaiera peut-être de leur dissimuler ses activités. Quoi qu'il en soit, ce livret sera alors l'outil exclusif du Conteur, au même titre que ses notes.

Si les personnages fréquentent beaucoup la Crête des Brumes ou se sont installés dans les environs, ce supplément vous sera très précieux, de même que s'ils rencontrent occasionnellement les Mages qui la dirigent ; ceux-ci y sont décrits en détail, ainsi que la région et sa population.

Enfin, cet ouvrage peut servir de base à la création de votre propre communauté, car la Crête des Brumes illustre parfaitement l'Alliance hermétique. Vous pouvez transporter le cadre qui y est dépeint où vous le voulez, dans votre Saga. Ce livret vous appartient, faites-en l'usage qui vous convient.



## COMMENT MENER UNE SAGA DE LA CRÊTE DES BRUMES

Il vous faut discuter plusieurs points avec votre Troupe avant de commencer la Saga de la Crête des Brumes ou de toute autre Alliance.

La manière dont vous organiserez votre Saga dépendra de vos goûts, à vous et à votre Troupe. À l'extrême limite, il vous est possible d'ignorer tout ce qui se passe entre les aventures. Vous pouvez aussi, à l'opposé, consacrer beaucoup de temps aux détails du quotidien, comme les relations entre la communauté et la noblesse locale ou les paysans. Mais cela semblera moins amusant à certains, car il leur faudra se préoccuper de nombreux détails.

Quand vous avez choisi le style de votre Saga, considérez les questions annexes : Souhaitez-vous qu'un membre de votre Troupe vous remplace de temps à autre comme Conteur afin que vous puissiez jouer, vous aussi ? Si c'est le cas, quelle partie de ce livret lui laisserez-vous lire ? Dans le Val des Bois, peu de choses sont aussi figées qu'elles le paraissent ; vous pouvez donc en changer quelques-unes, pour surprendre votre suppléant quand il redeviendra joueur.

Vous devez aussi réfléchir à la place que vous accorderez aux événements politiques extérieurs, car ils influenceront sur le cours de votre Saga, provoquant même, peut-être, la destruction de votre Alliance et déterminant le destin des personnages. Une croisade — celle contre les albigeois — a ravagé le comté de Toulouse de 1209 à 1245. Son but était d'éliminer les cathares, des hérétiques dont l'interprétation des Écritures contredisait celle de l'Église.

Si, en tant que Conteur, vous ne voulez pas voir la Crête des Brumes écrasée par cette force, vous pouvez simplement ignorer cette guerre ou en relativiser les conséquences. Après tout, l'Alliance ne possède pas de terres, et sa chute n'est pas vitale pour les croisés. Mais sa tour — une aiguille de deux cents pieds de haut, sculptée de dragons — attirera certainement l'attention, soit comme antre d'ennemis du christianisme, soit comme poste de commandement idéal d'où les envahisseurs pourraient organiser d'autres attaques. De plus, les personnages s'impliqueront peut-être volontairement dans cette lutte. Vous trouverez plus de détails sur la croisade dans *Le songe d'une Nuit d'Été*, une histoire d'**Ars Magica** déjà parue.

Enfin, avant de commencer votre Saga de la Crête des Brumes, décidez de la puissance des personnages, surtout si vous choisissez d'en créer de nouveaux. Leurs pouvoirs et leur influence dépendront de l'atmosphère que vous voulez susciter (désirez-vous qu'ils s'impliquent dans le monde extérieur ?), des responsabilités que vos joueurs sont capables d'assumer (pensez-vous qu'ils puissent jouer des thaumaturges avisés et très puissants ?) et, tout simplement, du type d'aventures que vous aimez vivre. N'oubliez pas que les Mages de la Crête des Brumes décrits dans ce livret ont des capacités terrifiantes. Réduisez-les si besoin

est, ou demandez à vos joueurs de créer des personnages moins expérimentés.

## Les saisons

Nous partons ici du principe que la Crête des Brumes est dans son été, saison pendant laquelle elle achève son ascension mystique. Les années de faiblesse et de vulnérabilité — le printemps — sont passées. La communauté est maintenant une force reconnue par l'Ordre d'Hermès, mais elle a aussi, en proportion, de grandes responsabilités politiques et sociales, de puissants ennemis. L'été est une période où l'on recueille le fruit des efforts passés, mais où beaucoup de nouvelles épreuves se profilent à l'horizon.

Il vous est cependant loisible de modifier la Crête des Brumes pour l'adapter à une autre saison. Le chapitre d'*Ars Magica* consacré aux Alliances décrit succinctement les étapes qu'elles traversent au fil des temps. Pour plus de détails, référez-vous au supplément *Les Alliances*, beaucoup plus complet.

## LA SITUATION DE LA CRÊTE DES BRUMES

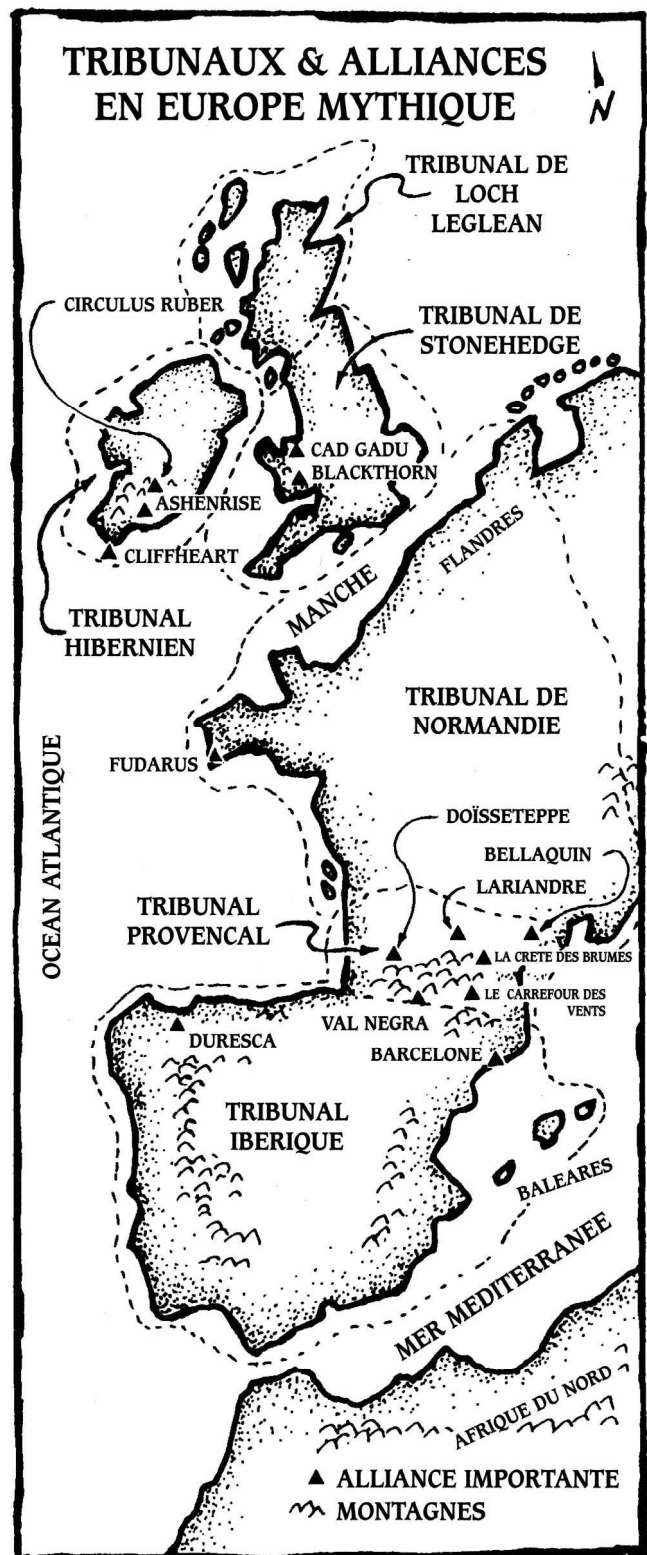
Comme toutes les Alliances d'*Ars Magica*, la Crête des Brumes peut s'être installée n'importe où. Nous avons néanmoins choisi le Val des Bois, pour son climat social et politique en perpétuelle évolution, qui offre des possibilités d'histoires très variées. Nous en avons décrit ci-dessus quelques aspects géographiques et chronologiques, mais pour plus de précision, référez-vous à la carte de France (page 9) et à celle de l'Europe Mythique considérée du point de vue Hermétique (ci-contre).

## À propos de l'Histoire

En tant que Conteur, libre à vous de déterminer si votre campagne suit fidèlement le cours de l'Histoire. Vous pouvez ignorer, modifier ou exagérer certains faits réels, en fonction de vos goûts et de ceux de votre Troupe, mais aussi agrémenter votre Saga d'événements historiques ou, simplement, vous en inspirer. Quel que soit l'usage que vous en ferez, l'Histoire du monde médiéval offrira des bases riches et complexes à vos récits.

## L'époque

La Saga de la Crête des Brumes débute en l'an de grâce 1197, paisible pour certains, alors que d'autres connaissent la famine, le danger ou la trahison. Cette période précède des événements catastrophiques pour le Sud-Ouest (la croisade contre les albigeois), et elle est donc très importante, puisqu'on peut déjà y déceler les prémices de ces bouleversements.



Au siècle dernier, les Maures ont été chassés de la moitié nord de l'Espagne, et les chrétiens ont conquis puis reperdu Jérusalem. Les Normands dirigeant l'Angleterre se sont emparés du Pays de Galles et d'une partie de l'Irlande, et le Saint Empire Romain Germanique s'est étendu au-delà de l'Elbe, apportant l'Évangile aux Sorabes.

Un nouveau pape, Innocent III, siège à Rome. C'est sans doute le politicien le plus avisé et le plus agressif d'Europe. Il a déjà organisé une croisade, pour reconquérir Jérusalem,



excommunié le roi Philippe II de France et se trouve mêlé aux conflits internes de l'Allemagne, où est né un nouvel ordre de moines guerriers, celui des chevaliers teutoniques. Anglais et Français s'affrontent en Normandie.

Les problèmes intérieurs du Saint Empire Romain Germanique se transforment rapidement en une guerre civile qui durera cinquante ans, où le pape intervient comme médiateur. Le conflit en Normandie prend fin à la mort du roi Richard d'Angleterre, en 1199. Philippe II fait la paix avec le pape, qui entame rapidement une nouvelle querelle, avec le frère et successeur du roi Richard, Jean. L'Angleterre plonge, elle aussi, dans une guerre civile durant laquelle Jean est excommunié et son pays frappé d'interdit par le pape (coupé de l'Église). Cela permet au roi de France d'étendre sa domination au nord de la Manche, en 1204.

La même année, les croisés d'Innocent III, n'arrivant pas à atteindre Jérusalem, assiègent et saccagent la capitale chrétienne de Constantinople. Les chevaliers teutoniques commencent à conquérir les royaumes païens des côtes de la Baltique, à l'exception de la puissante Lithuanie.

Plus important pour cette Saga, en 1208, une croisade est organisée pour éliminer l'hérésie ancrée dans le Languedoc (y compris le comté de Toulouse, où se trouve l'Alliance de la Crête des Brumes).

## Le théâtre des événements

L'Europe — la chrétienté — du Moyen Âge est faite de nombreux États féodaux, liés par leur foi commune. Alors que les royaumes terrestres sont séparés, régis par des monarques constamment en guerre, tous tombent sous la juridiction spirituelle de l'évêque de Rome, le pape. La séparation entre les autorités temporelles et spirituelles n'est pas aussi claire qu'au vingtième siècle. Le pape règne sur la majorité du centre de l'Italie en véritable monarque et son autorité sur les rois chrétiens ne cesse de s'accroître.

Les principales puissances de la chrétienté sont la France, l'Angleterre et le Saint Empire Romain Germanique. On trouve, à leurs frontières, de nombreux États moins importants, en taille, fortune ou pouvoir — la Hongrie et la Pologne, immenses mais peu civilisées, s'étendant à l'est du Saint Empire Romain Germanique, l'Écosse désunie, et d'autres royaumes chrétiens qui couvrent la Scandinavie, la Suisse, l'Irlande, le Nord de l'Espagne et même l'Islande et le Groenland.

Les terres que nous appelons aujourd'hui la Grèce, l'ex-Yougoslavie, la Roumanie et la Turquie, restes de l'Empire Romain, sont toutes soumises à l'empereur de Constantinople. Leurs monarques ont choisi le Patriarche de Constantinople, chef de l'Église orthodoxe, comme guide spirituel. L'Égypte, le Nord de l'Afrique et la Terre Sainte sont tenus par des « Maures païens » (Arabes musulmans), qui vivent dans le blasphème et l'ignorance de la parole du Christ. La Terre Sainte, ou Royaume chrétien de Jérusalem, a aussi été (et sera à nouveau) dirigée par des nobles français, protégée par les ordres guerriers du Temple et des hospitaliers.

### LA PÉNINSULE IBÉRIQUE ET LA FRANCE

Au Moyen Âge, le roi de France n'exerce qu'un faible contrôle sur les terres qu'il régit et son pays est moins étendu

que celui que nous connaissons de nos jours : l'Est de la France appartient encore au Saint Empire Romain Germanique, y compris la Provence, sur la côte méditerranéenne. Le roi d'Angleterre possède des droits sur la Normandie, l'Aquitaine, la Touraine, le Maine et le Poitou ; les nobles de ces contrées et de Gascogne lui sont fidèles. De plus, le comte de Flandres et la duchesse de Bretagne, très attachés à leur indépendance, refusent de prêter allégeance au roi de France. Même les terres immenses sur lesquelles il est censé régner lui échappent parfois, comme par exemple le comté de Toulouse, très riche et très avancé d'un point de vue artistique et culturel.

Au sud des Pyrénées, le royaume d'Aragon contrôle le Nord-Est de la péninsule ibérique et s'étend vers le sud, le long de la côte. La Navarre, plus petite, possède les terres au sud-ouest des montagnes, alors que le León et la Castille se partagent celles du nord-ouest et du centre. Le long de la côte atlantique, on trouve le Portugal. La partie sud de la péninsule est contrôlée par les Maures, mais les chrétiens ne cessent de les faire reculer, grâce à trois ordres guerriers (les chevaliers de Calatrava, d'Alcantra et de Santiago) et quelques Mages Flambeau, fauteurs de troubles.

## Les langues

Au début du XIIIe siècle, la France a deux cultures et donc deux langues : la langue d'Oc dans les pays d'Oc, c'est-à-dire en gros au sud de la Loire, et la langue d'Oïl dans les contrées d'Oïl, autrement dit le Nord. Bien sûr, on ne s'exprime pas de la même façon en Bourgogne que dans les Flandres ou en Normandie, mais malgré les différences d'accent, de prononciation et parfois de vocabulaire, les gens du Sud se comprennent entre eux, de même que les gens du Nord.

La frontière entre ces deux cultures n'est pas d'une parfaite netteté. En Île de France, par exemple, on parle un dialecte qui mêle les deux langues. Mais elles sont aussi différentes l'une de l'autre que le Français et l'Espagnol actuels, ce qui rend la communication difficile entre les deux moitiés de la France. Les gens de langue d'Oc, en revanche, n'ont guère de mal à se faire comprendre des Navarrais et des Aragonais, alors que ceux de langue d'Oïl sont à même de converser avec les Anglais.

L'unité du royaume se maintient grâce au latin, que parlent tous les nobles un tant soit peu cultivés (parfois dans une forme très abâtardie) et les hommes d'église. C'est dans cette langue qu'on rédige les traités, lois et autres décrets. C'est elle qui permet aux dirigeants des différents pays d'Europe de communiquer.

L'hébreu reste employé par toutes les communautés juives, où qu'elles soient installées, tandis que les Italiens parlent un latin « moderne ». Quant aux Allemands, ils usent de dialectes germaniques.

### LES UNITÉS DE MESURE UTILISÉES DANS CE SUPPLÉMENT

1 pouce = 25 mm

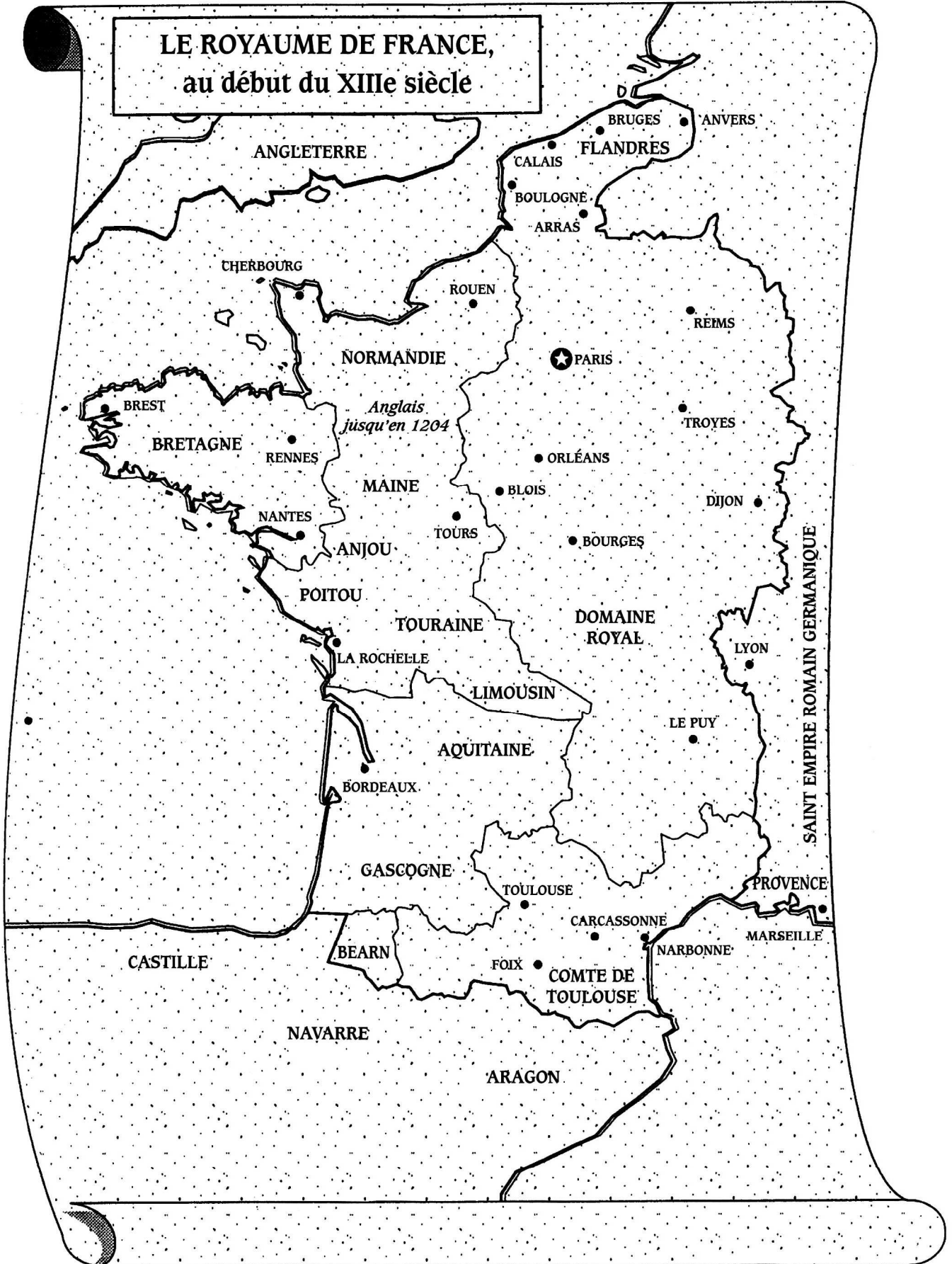
1 pied = 30 cm (3 pieds = 1 m)

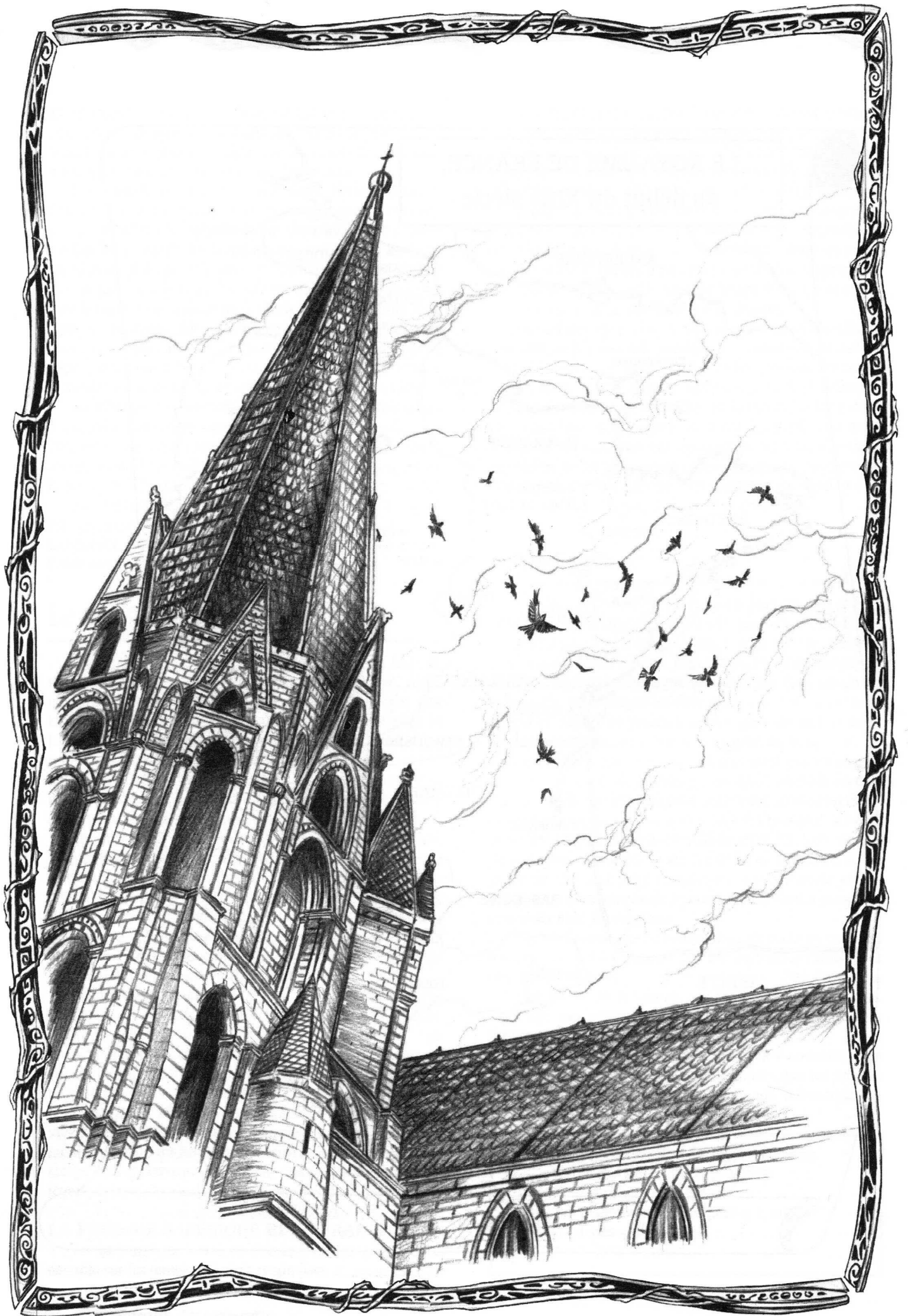
1 pas = 1 m

1 lieue = 4,5 km



# LE ROYAUME DE FRANCE, au début du XIIIe siècle







## Chapitre Deux

# Le Val des Bois



Avant de découvrir la Crête des Brumes, il est important de se familiariser avec les terres et la population qui l'entourent.

## Les personnages et la vallée

Le Val des Bois recèle tout ce dont vous, en tant que Conteur, avez besoin pour organiser des histoires captivantes. Votre Alliance trouvera, dans ses villes et villages, nourriture, matériel, etc. Les rivalités politiques, religieuses et économiques qui s'y développent généreront de nombreuses aventures, particulièrement si les personnages souhaitent s'y impliquer. Mais même si ce n'est pas le cas, ils se plairont dans cette région étrange et mystérieuse.

Leur position y dépendra du type de Saga que vous choisirez. Si les joueurs adoptent le rôle des personnages présentés dans ce livret, membres d'une Alliance d'été, ils connaissent bien la vallée, et sa population a certainement entendu parler d'eux. Vous devez alors décrire lieux et gens de manière à ce que les joueurs disposent des mêmes informations que leurs créatures.

Plusieurs facteurs entrent en jeu dans les relations qu'ils entretiennent avec la population environnante. Mieux vaut donner à leur communauté une réputation raisonnablement

bonne. À moins que votre Troupe n'en décide autrement, les Mages restent discrets. Ils sont considérés comme des savants ou des astrologues aux vastes connaissances, et non comme des faiseurs de miracles, car ils ne montrent pas toute l'étendue de leurs pouvoirs. Ainsi, ils évitent les éventuelles suspicions des vulgaires.

Si les personnages choisissent d'être plus démonstratifs, ils ne tarderont pas à s'attirer des ennuis. Il est possible que leurs capacités intimident les mortels, qui les laisseront donc tranquilles. Toutefois, la noblesse locale risque de voir en eux des rivaux potentiels, et de leur témoigner méfiance ou hostilité.

Les joueurs seront sans doute moins à l'aise dans ce cadre qu'ils ne devraient l'être. Si vous vous contentez de leur décrire la vallée et de leur expliquer comment leurs personnages y évoluent, cela ne suffira certainement pas à leur donner le sentiment qu'ils appartiennent à ce monde.

Mieux vaut leur faire jouer les scènes importantes du passé de leurs personnages. Si, dans votre Saga, ces derniers sont des ennemis du baron d'Uverre, revenez à la source de cette inimitié et faites-leur vivre les instants qui y ont donné naissance. Ils comprendront d'où leur vient cette haine et l'exprimeront mieux par la suite. Plusieurs épisodes comme celui-ci forment le début idéal d'une nouvelle Saga, car ils permettent aux joueurs de bien entrer dans la peau de leurs personnages, et ouvrent souvent des possibilités d'histoires à venir.

Si les joueurs commencent la Saga avec des débutants ou des étrangers à la vallée, celle-ci leur sera inconnue. Les relations qu'ils développeront avec ses habitants dépendront de l'attitude qu'ils auront pendant le jeu.

Mais si vous choisissez cette option, et qu'ils s'installent à la Crête des Brumes, la population se conduira avec eux comme avec les Mages résidant déjà à l'Alliance. Leurs aînés leur narreront les scènes du passé, nouant ainsi avec eux les premiers liens.



# La population de la vallée

La population du Val des Bois, comme de toute l'Europe Mythique, est divisée en trois classes sociales — avec des particularités propres à la région.

## LES SERFS

La plupart des habitants de la vallée sont des serfs, qui appartiennent à un seigneur. Celui-ci applique sa propre loi, orale, en son fief, et peut exiger de ses serfs n'importe quel besogne ou impôt. D'une manière générale, ils doivent travailler une ou deux journées par semaine dans ses champs, lui donner une portion de leur récolte, et payer (souvent en nature) certains « privilèges » comme : faire brouter leurs porcs dans les bois de leur maître, se marier, hériter...

Ils ont aussi des devoirs envers l'Église, notamment celui de payer la dîme (un dixième de leurs récoltes).

Méprisés par leurs maîtres, qui les considèrent comme des êtres insignifiants, sans cervelle, à peine plus intelligents que des animaux, les serfs ne sont pourtant pas aussi « bêtes » que beaucoup le pensent. Bien qu'ils n'aient aucune éducation, ils sont très compétents dans leur travail et, ne connaissant pas grand chose du monde, arrivent parfois à vivre heureux.

Une infime partie de la classe sociale inférieure est composée d'hommes libres. Ils payent un loyer pour les terres qu'ils cultivent, et la dîme pour leur salut, mais ont le droit de se déplacer librement, ne peuvent être achetés ni vendus, et ne doivent rien à personne s'ils décident de se marier. Certains sont aussi pauvres que les serfs, alors que d'autres sont plus aisés.

Les paysans ont le plus souvent une vie courte et rude, dans de sordides huttes exposées à tous les vents, composées d'une seule pièce que partagent toute la famille et les animaux. La médecine n'en est qu'à ses balbutiements, si bien que seuls les plus forts survivent. Les femmes meurent trop souvent en couches et la mortalité infantile est très importante. De plus, le travail, et surtout les récoltes (de blé, d'avoine, de seigle, d'olives et de raisin pour le vin) ne sont pas répartis équitablement tout au long de l'année. Certains hivers, c'est la disette, voire la famine.

## LA NOBLESSE

Les nobles du Val des Bois vivent un peu plus longtemps et surtout plus confortablement que le commun des mortels. Certains sont au service d'autres seigneurs plus puissants à qui ils doivent allégeance. Le baron d'Uverre, par exemple, est le suzerain de quarante chevaliers, quoiqu'il soit lui-même vassal du comte Raymond de Saint Gilles.

Le statut des nobles ne dépend pas seulement de la possession de terres. Leurs responsabilités et leurs droits sont définis par des traités appelés *convenientiae*, remplaçant l'acte d'hommage. Ces pactes fixent les relations entre vassal et suzerain : tous deux se doivent mutuellement assistance, mais c'est plutôt le suzerain qui en tire les bénéfices.

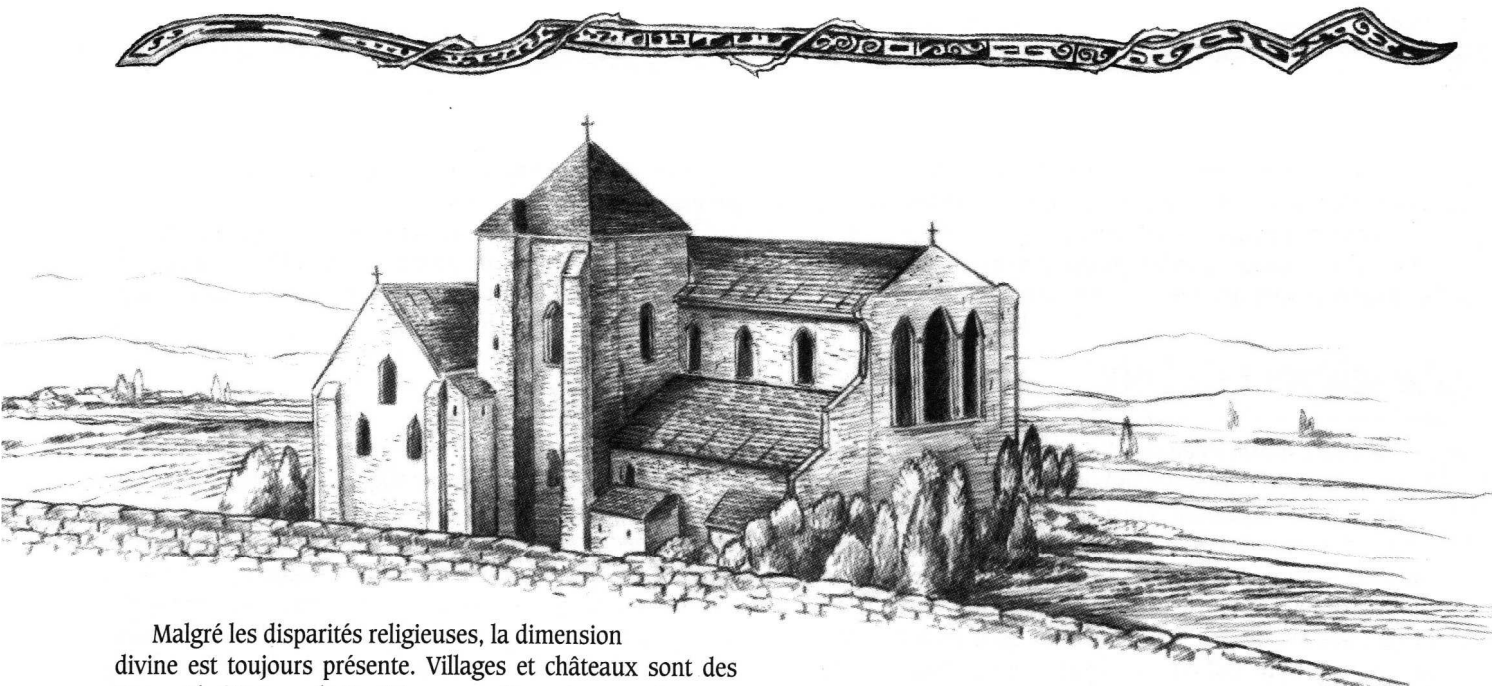
Les seigneurs administrent la justice suivant leur bon plaisir, collectent les impôts et font entretenir routes et ponts. Leur richesse repose sur leurs terres et le travail de leurs serfs. Bien qu'ils exploitent ces derniers, ils en assurent aussi la protection.

## LE CLERGÉ

L'Église est très impliquée dans le système féodal du Val des Bois. Le clergé local prêche que la noblesse doit être obéie car « elle fait respecter les lois édictées par Dieu ». Il possède de nombreux domaines et exerce son pouvoir en véritable suzerain. Les évêques sont aussi d'ailleurs membres de la noblesse, et ont donc tout intérêt à maintenir l'ordre établi. Cette position leur permet de s'enrichir et de vivre dans l'opulence. Les membres du clergé sont censés être chastes, mais nombre d'entre eux ont des maîtresses. Les prélats ne visitent que très rarement leurs diocèses et ne diffèrent guère de la noblesse en général.

Les ecclésiastiques les plus importants du Val des Bois ont été éduqués dans une des trois universités de la chrétienté (Paris, Oxford, et Salamanque), mais leurs inférieurs sont très peu cultivés. Les curés locaux sont souvent fils des plus riches hommes libres ou artisans de leur village. Certains ont appris à lire et à écrire à l'école, mais le plus souvent, c'est le prêtre de la paroisse qui leur a enseigné tout ce qu'ils savent. La plupart connaissent mal la religion chrétienne, et quelques-uns n'ont même pas la possibilité de renouveler leur Bible tant ils sont pauvres. Il n'y a pas, en vérité, suffisamment de prêtres en Languedoc et certaines églises n'ont pas connu de messe depuis plus de trente ans. L'hérésie albigeoise doit une partie de sa force à la faiblesse de l'Église.





Malgré les disparités religieuses, la dimension divine est toujours présente. Villages et châteaux sont des Terres Chrétiennes de 2, cités, monastères et couvents ayant une aura plus forte, comme indiqué dans le texte qui suit.

Les cathares ont beau être des hérétiques, leur ferveur religieuse est telle qu'elle crée souvent une aura divine plus puissante que celle générée par les chrétiens orthodoxes.

Les régions où les habitations sont peu nombreuses appartiennent à la dimension vulgaire, à l'exception de certains endroits où d'autres dimensions (magique, infernale, féerique ou rationnelle) sont actives.

## LA HIÉRARCHIE DU POUVOIR

---

Toulouse est la capitale du Languedoc. On y trouve une cathédrale, le palais de l'archevêque et le palais fortifié du comte Raymond de Saint Gilles, qui régit le comté, plus en théorie que dans la pratique. Les nobles les plus importants du Val des Bois ont une maison à Toulouse, mais ils n'apparaissent que rarement à la cour.

Le visiteur le plus assidu et influent de la ville est l'émissaire du pape, le père Raynard de Certre, abbé d'une abbaye cistercienne d'Italie, qui se trouve être aussi une relation du duc de Gascogne. De Certre est un petit homme, au visage porcin, qui s'intéresse plus à la chasse au cerf qu'à l'hérésie. Il espère devenir pape un jour et ne voit dans ses relations avec autrui qu'un moyen de se faire une bonne réputation. Son obéissance aux exigences du souverain pontife est absolue.

Toulouse possède une bonne école, qui n'a pas encore été reconnue officiellement comme université, mais où des savants enseignent la théologie, le droit et la philosophie à un nombre croissant de riches étudiants. Le directeur de cet établissement est un prêtre hérétique modéré du nom de Théodore de Calais. On forme en ces lieux des hommes cultivés d'un grand intérêt pour la politique locale. Certains disent même qu'on leur fait découvrir de nouvelles écoles de pensée, pas forcément conformes aux Écritures. Les textes classiques et musulmans qu'on y étudie encouragent en effet un mouvement rationnel.

# Personnes et lieux importants du Val des Bois

Bien des habitants de cette vallée méritent d'être mentionnés. Certains sont des figures importantes de la politique locale, alors que d'autres se démarquent au travers des efforts qu'ils fournissent au sein de l'Église pour sauver les âmes. Plusieurs auront une influence directe sur la Crête des Brumes, aideront ou importuneront vos personnages.

Vous trouverez dans ce supplément une carte du Val des Bois (double page encartée à la fin de l'ouvrage) et les plans plus détaillés des endroits importants (près de leur description).

## FOIX

---

Foix est, après Toulouse et Béziers, la ville la plus importante du Languedoc : elle compte dix mille habitants, ce qui n'est pas négligeable pour l'époque. Comme la plupart des cités du Moyen Âge, elle est sale et étriquée. L'espace y étant limité par les murs d'enceinte, les maisons sont très hautes, étroites et collées les unes aux autres. Les ordures ménagères et les excréments sont jetés des fenêtres dans la rue — véritable égout à ciel ouvert. Pour éviter de patauger ou d'être éclaboussés par ce fumier, la plupart des gens marchent au-dessous des premiers étages en surplomb, enjambant les mendiants assis contre les murs.



Commerçants et artisans vendent leurs marchandises au rez-de-chaussée de leur demeure, qui est aussi leur atelier.

Incendie et maladie représentent les pires craintes de la population, surtout dans les quartiers pauvres, où les maisons de bois sont accolées les unes aux autres.

## Le seigneur de Foix

La ville est officiellement dirigée par le comte de Foix, Sébastien, dont l'impressionnant château couronne un rocher qui la surplombe. C'est un membre de l'influente famille des Saint Gilles, et l'un des hommes les plus puissants du Languedoc. Amoureux des arts, plus particulièrement de la poésie, il est connu pour lire des poèmes devant ses amis et sa famille. On dit qu'il est très talentueux, surtout quand on a quelque chose à gagner à cette flatterie.

Mais le plus grand des châteaux du comte, ainsi que la plupart de ses terres, se trouvent au nord de la ville, près de Toulouse, où il passe le plus clair de son temps. En réalité, Sébastien n'a que peu de pouvoir à Foix. En son absence, c'est l'évêque Medici, un noble italien, qui dirige la ville par l'intermédiaire de ses chanoines.

## Le clergé de Foix

Medici est un homme lunatique, irritable, au regard sombre et profond. Il est outré par l'étendue de l'hérésie en Languedoc et bien déterminé à y rétablir le catholicisme romain. Depuis qu'il a été sacré évêque, en 1192 — à l'âge de 24 ans — il encourage les prêcheurs catholiques du Languedoc et organise de nombreux débats publics entre hérétiques et ecclésiastiques, espérant ainsi révéler les défauts et les dangers du catharisme. Mais les albigeois ridiculisent presque systématiquement leurs adversaires.

Les efforts de Medici pour raffermir le catholicisme en Languedoc sont freinés par son manque d'argent. La cathédrale de Foix, inachevée — elle ressemble à une énorme araignée couverte de gargouilles et d'aiguilles — domine la ville (n° 3 sur la carte de Foix). Bien qu'elle soit utilisable, la poursuite des travaux absorbe tout le surplus des revenus du diocèse, et il en sera ainsi durant les soixante-dix ans à venir. L'évêque n'a jamais envisagé sérieusement de réduire son train de vie ou le décorum de son église, pour consacrer plus d'argent à combattre l'hérésie.

Comme Medici s'absente souvent de Foix pour s'occuper de ses biens (et de ses maîtresses) italiens, le diocèse est essentiellement administré par ses chanoines. Le plus brillant, Dietrich von Braden, est un jeune prêtre issu d'une famille allemande de petite noblesse. Il a étudié la théologie à l'université de Paris et a rencontré Medici il y a de cela plusieurs années. Catholique romain d'une intégrité inébranlable et très ferré en théologie, von Braden a été le seul à contrer les arguments des hérétiques durant les derniers débats et a prononcé depuis son arrivée d'excellents sermons à la cathédrale. On l'y trouve souvent, au pupitre de la chapelle, plongé dans la lecture de la Bible, comme un général examinant ses cartes avant une bataille.

Ramon d'Uverre, le neveu du baron, est lui aussi un chanoine important. Medici sait qu'il est aussi honnête que dévot. C'est pourquoi, malgré l'évidente sympathie du jeune homme pour les cathares, l'évêque le fait enquêter sur les sujets les plus divers et l'emploie comme messenger auprès des nobles et des églises de la région. Ramon s'attriste de l'aggravation du conflit entre l'Église et les cathares, d'autant que le style de vie des parfaits, les prêcheurs hérétiques, lui paraît saint et louable. Il est donc loyal envers les deux camps, et s'il est obligé de prendre parti, c'est à regret qu'il s'oppose aux albigeois. Ramon n'a pas les connaissances de von Braden en théologie, mais il en a de très bonnes en philosophie car il a passé un an à étudier à Toulouse et deux ans à la Crête des Brumes, invité par Clavius.

### L'évêque Medici

**Caractéristiques :** Intelligence (avisé) + 1, Perception (préoccupé) -1, Force (puissante foulée) + 1, Énergie 0, Présence (expression désespérée) -3, Communication (abrupt) -1, Dextérité 0, Vivacité (paresseux) -1.

**Âge :** 29 ans

**Taille :** 0

**Vertus et Vices :** aucun

**Compétences :** Religion (Écritures) 3, Connaissance de l'Église (intrigues papales) 4, Intrigue (noblesse locale) 3, Langue d'Oc 5, Latin 5, Lecture/Écriture du Latin 5, Feinte (l'intérêt) 3, Attaque Dague (attaques furtives) 2

**Confiance :** 2

**Réputation :** Extravagant (bas clergé) 2

#### Traits de Caractère :

Irritable + 3, Bourru + 3, Patient -2, Dévot + 2, Sybarite + 2

**Armes et**

**Armure :**

**Attaque à la**

**dague :** Initiative

+ 2, Attaque + 6, Dégâts + 5, Parade + 1 (+7 Action)

**Encombrement :** 0

**Autres Totaux de**

**Combat :** Esquive -1

(+5 Action),

Encaissement 0

(+6 Action),

Fatigue 0





Vingt augustins, engagés dans le travail pastoral et s'occupant des fidèles, vivent également à Foix. Leur propriété, située juste derrière la cathédrale (n° 5 sur la carte de Foix), se compose des quartiers des moines, d'une école et d'une infirmerie. Ils n'ont pas de serveurs et effectuent eux-mêmes les tâches domestiques comme le nettoyage, la lessive ou la cuisine.

Cette communauté monastique a été établie, en 1180, afin d'éduquer les enfants et prendre soin des malades, sans aucune discrimination. Malheureusement, ses membres se sont très vite rendu compte qu'ils n'avaient ni le temps ni l'argent nécessaires pour s'occuper de tout le monde, et ont commencé à donner la préférence à ceux qui pouvaient payer leurs services. Aujourd'hui, les trente élèves de l'école (qui apprennent à lire, à écrire et quelques bases de mathématiques) appartiennent tous à des familles aisées. Les rares lits disponibles à l'infirmerie sont également réservés à ceux qui les louent, aussi de nombreux moines parcourent-ils les rues et parfois même la région, afin d'administrer quelques soins aux malades et aux nécessiteux.

Leur chef spirituel, le frère Simon de Casse, a récemment prêté de l'argent « mais seulement à de bons chrétiens » en échange de petits dons. Il insiste sur le fait que cela n'a rien à voir avec la pratique des usuriers, qui prennent des intérêts, puisque l'Église l'interdit. L'évêque n'a pas trouvé opportun d'aller à l'encontre des décisions du frère de Casse. Cela permet à la communauté d'avoir un bon niveau de vie, ce qui ne déplaît pas à ses membres. Chaque Noël, les pauvres de la ville font la queue devant la cathédrale, et les augustins leurs donnent un denier ou deux.

Foix a des auras divines d'intensités différentes. La ville dans son ensemble en possède une de 3 ; la propriété des augustins de 4 ; la cathédrale de 5. Quand elle sera achevée, son aura augmentera considérablement.

## Dietrich von Braden

**Caractéristiques :** Intelligence (rat de bibliothèque) + 2, Perception (veille) + 2, Force 0, Énergie (toux sèche) -1, Présence 0, Communication (discussion) + 2, Dextérité (sans grâce) -2, Vivacité 0

**Âge :** 26 ans

**Taille :** 0

**Vertus et Vices :** aucun

**Compétences :** Discussion (théorie religieuse) 4, Religion (hérésies) 4, Diplomatie (clergé) 1, Lecture/Écriture du Latin (essais religieux) 4, Langue d'Oc (volubilité) 5, Latin (précision) 5, Connaissance de l'Église (hérésies) 3

**Confiance :** 3

**Réputation :** Dévot (clergé de Foix) 1

**Traits de Caractère :** Dévot + 2, Miséricordieux -1

**Armes et armure :** aucune

**Encombrement :** 0

**Autres Totaux de Combat :** Esquive 0 (+6 Action), Encaissement -1 (+5 Action), Fatigue -1

## Ramon d'Uverre

**Caractéristiques :** Intelligence (créatif) + 2, Perception (intuitif) + 1, Force (bras décharnés) -1, Énergie 0, Présence (modeste) -1, Communication 0, Dextérité (déglingandé) -2, Vivacité (gauche) -1

**Âge :** 20 ans

**Taille :** 0

**Vertus et Vices :** aucun

**Compétences :** Langue d'Oc (vocabulaire étendu) 5, Latin (termes savants) 4, Lecture/Écriture du Latin (écriture rapide) 4, Érudition (philosophie) 4, Religion (théologie) 1, Connaissance de l'Église (corruption) 1, Équitation (longs trajets) 2

**Confiance :** 2

**Réputation :** Indulgent envers les cathares (clergé de Foix) 1

**Traits de Caractère :** Brave -2, Dévot + 1

**Armes et armure :** aucune

**Encombrement :** 0

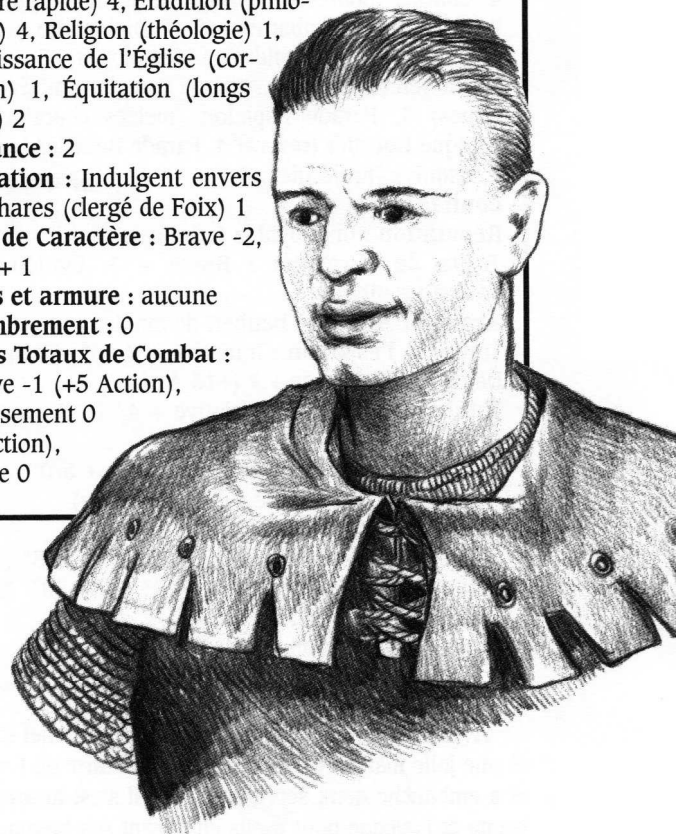
**Autres Totaux de Combat :**

Esquive -1 (+5 Action),

Encaissement 0

(+6 Action),

Fatigue 0



## Rencontres à Foix

Voici la description de quelques lieux et habitants de Foix susceptibles d'intéresser les personnages.

### DOMINIC ET LA GARDE DE LA VILLE

Un groupe de mercenaires français est arrivé dernièrement à Foix, sous le commandement de Dominic, un catholique romain. C'est le fils d'un marchand parisien, charmeur mais assez rude. Il est petit, trapu, a de courts cheveux noirs, un visage anguleux et arbore souvent un large sourire qui lui donne l'air sympathique. Après la guerre de Normandie, ses mercenaires sont venus dans le Sud pour profiter de leur butin et s'éloigner du roi de France (leur dernier employeur, à qui ils ont volé les biens qu'ils possèdent aujourd'hui).

Certains ont quitté le groupe pour se marier et s'établir à Foix. Ils accepteront sûrement de travailler à la Crête des Brumes si cela leur paraît moins dangereux que de retourner en Normandie. Mais la majorité des soldats de Dominic sont restés à son service.



## Dominic

**Caractéristiques :** Intelligence 0, Perception 0, Force (poigne de fer) + 1, Énergie (trapu) + 2, Présence (souriant) + 1, Communication 0, Dextérité 0, Vivacité 0.

**Âge :** 34 ans

**Taille :** 0

**Vertus et Vices :** aucun

**Compétences :** Langue d'Oïl (affaires) 5, Langue d'Oc (argot) 4, Latin (de la noblesse) 4, Commandement (mercenaires) 4, Connaissance des Gens (mercenaires) 4, Charme (politesse) 2, Bagarre (armes improvisées) 2, Équitation (combat monté) 4, Diplomatie (avec ses supérieurs) 3, Intimidation (employés) 3, Attaque Hache (en reculant) 3, Attaque Espadon (mêlées chaotiques) 4, Parade Espadon (mêlées chaotiques) 4, Attaque Bouclier (revers) 4, Parade Bouclier (charges) 4, Esquive (projectiles) 3

**Confiance :** 3

**Réputation :** Impitoyable (criminels) 2

**Traits de Caractère :** Brave + 3, Cynique + 1, Compatissant -2

**Armes et Armure :** haubert de mailles

**Totaux à l'espadon :** Initiative + 8/+3\*, Attaque + 7, Dégâts + 16, Parade + 9 (+15 Action)

**Totaux à la hache :** Initiative + 4/-1\*, Attaque + 4, Dégâts + 11

**Totaux au bouclier rond :** Initiative + 5/0\*, Attaque + 6, Dégâts + 4, Parade + 7 (+13 Action)

**Encombrement :** 1/6\*

**Autres Totaux de Combat :** Esquive + 2/-3\* (+8/+3\* Action), Encaissement + 2/+14\* (+8/+20\* Action), Fatigue + 1/-4\* sans armure/en armure\*

Avec une bonne partie de son butin, leur chef s'est acheté une jolie maison en ville (n° 6 sur la carte de Foix, p. 19) et a embauché deux serviteurs. Puis il s'est arrangé avec le comte et l'évêque pour qu'ils emploient ses hommes comme gardes de la cité. Ils patrouillent dans les rues, sur l'enceinte, surveillent les portes et ont pour quartier général la tour de la porte principale (au nord, n° 7 sur la carte). Les gardes en place avant leur arrivée ont été enrôlés parmi eux ou renvoyés. Dominic ne travaille plus véritablement, mais il perçoit des honoraires assez importants en qualité de « propriétaire » de la compagnie des mercenaires, qui se compose désormais de cinquante hommes forts. Il s'assure que ses troupes ne montrent pas de pitié envers les hérétiques, qu'il a pour consigne d'assujettir, et obéit aux ordres de l'évêque. Medici, très satisfait de cet arrangement, ferme les yeux sur la brutalité, parfois excessive, des nouveaux gardes. Si le combat contre le catharisme devient une véritable lutte armée, Dominic espère en faire une bonne opération financière.

### LE ROI DE LA RUE

Harcourt est, lui aussi, très influent à Foix, mais il agit dans l'ombre. Depuis qu'on lui a crevé un œil pour vol, il a rejoint les rangs des mendiants, dont il dirige maintenant un groupe. Avec l'aide de ses hommes, aussi peu scrupuleux que lui, il brutalise les autres infortunés de la ville pour

leur prendre le peu d'argent qu'ils possèdent. Quand ses victimes — des mendiants, pour la plupart — vont se plaindre aux gardes, ceux-ci les ignorent ou les lui dénoncent, à la suite de quoi il les rosse.

Dominic pense qu'Harcourt peut lui être utile. Les gardes ont donc vite cessé d'intervenir à l'encontre du *Roi de la Rue*, comme ils l'appellent par moquerie, mais attendent de lui qu'il leur fournisse certaines informations (par exemple : où il y a des parfaits en ville, l'identité des responsables dans le cas de certains vols, les allées et venues d'étrangers suspects...). En échange, Harcourt peut continuer d'importuner les autres mendiants, et ses hommes sont couverts par Dominic quand ils commettent quelque crime.

## Harcourt, le Roi de la Rue

**Caractéristiques :** Intelligence (rusé) + 1, Perception 0, Force 0, Énergie 0, Présence 0, Communication 0, Dextérité 0, Vivacité (réflexes rapides) + 2.

**Âge :** 23 ans

**Taille :** 0

**Vertus et Vices :** Borgne -1 (-2 contre les attaques par projectiles et -1 contre les autres)

**Compétences :** Langue d'Oc (argot) 4, Commandement (mendiants) 2, Intimidation (mendiants) 2, Feinte (infirmités) 2, Subterfuge (épate) 3, Attaque Dague (attaques surprises) 2, Parade Dague (corps à corps) 2, Esquive (retraite) 3

**Confiance :** 2

**Réputation :** Roi des Bas-Fonds (bas-fonds) 2

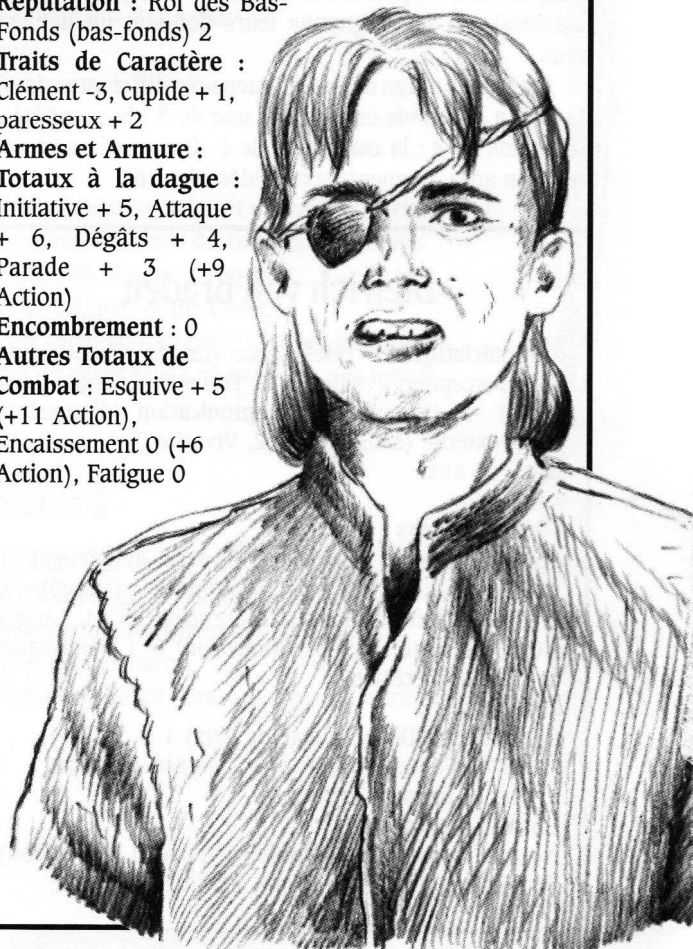
**Traits de Caractère :** Clément -3, cupide + 1, paresseux + 2

**Armes et Armure :**

**Totaux à la dague :** Initiative + 5, Attaque + 6, Dégâts + 4, Parade + 3 (+9 Action)

**Encombrement :** 0

**Autres Totaux de Combat :** Esquive + 5 (+11 Action), Encaissement 0 (+6 Action), Fatigue 0





## Godard de Calais

C'est le garde mercenaire type. Quand il vivait à Calais, il n'était qu'un pauvre homme libre qui enviait la noblesse et le clergé. Aujourd'hui, il abuse du pouvoir qu'il possède, ce qui le réjouit infiniment.

**Caractéristiques :** Intelligence 0, Perception 0, Force (larges épaules) + 1, Énergie (endurant) + 1, Présence 0, Communication 0, Dextérité 0, Vivacité 0.

**Âge :** 19 ans

**Taille :** 0

**Vertus et Vices :** aucun

**Compétences :** Langue d'Oïl (obscénités) 4, Langue d'Oc (insultes) 3, Boisson (concours) 4, Intimidation (citadins) 3, Esquive (coups d'estoc) 2, Attaque Masse d'Armes (formation de combat) 3, Parade Masse d'Armes (formation de combat) 4, Attaque Bouclier (charges) 3, Parade Bouclier (charges) 4

**Confiance :** 1

**Réputation :** aucune

**Traits de Caractère :** Brave + 1, Corrompu + 2, Dévoué (à Dominic) + 2

**Armes et Armure :** haubert d'anneaux

**Totaux à la masse d'armes (une main) :** Initiative + 3, Attaque + 6, Dégâts + 9, Parade + 5 (+11 Action)

**Totaux au bouclier rond :** Initiative + 3, Attaque + 5, Dégâts + 3, Parade + 7 (+13 Action)

**Encombrement :** 2

**Autres Totaux de Combat :** Esquive 0 (+6 Action), Encaissement + 8 (+14 Action), Fatigue -1

Harcourt et sa bande se réunissent souvent à *La Toison d'Or* (n° 8 sur la carte de Foix). Cette taverne, flanquée de maisons de passe, fréquentée par les pires crapules de la ville, se dresse près de la rivière, entre le quartier juif et les bicoques des plus démunis — dans la partie de la cité la plus pauvre et la plus sale.

Les hommes de Dominic ne se rendent que très rarement dans cette portion de la ville. Si ses habitants s'entre-tuent, c'est regrettable, mais finalement pas très important. Il arrive parfois aux gardes de débarquer en force à *La Toison d'Or* pour appréhender un pauvre hère, coupable de s'en être pris à un riche — ou pour s'emparer d'un bouc émissaire. La cour du Roi de la Rue occupe un coin de la taverne. Harcourt a élu domicile dans le cellier, où il dort sur un matelas de paille. Le propriétaire des lieux, Paulo, est relativement loyal envers ses clients, surtout envers Harcourt, et se tient à l'écart de leurs affaires. Il n'a pas envie que sa femme et sa fille se fassent assassiner par mesure de représailles.

Autrefois, une étoffe marron, pendue au-dessus de la porte, marquait l'entrée de l'estaminet, mais quelqu'un l'a volée.

### LES GUILDES

Les membres des guildes essaient d'obtenir une charte, afin de libérer la ville de ses obligations envers le comte, mais ce dernier tire trop de profits de sa possession pour se laisser convaincre ou soudoyer.

Le conseil de Foix est peu puissant. Son porte-parole, Balingier, un petit marchand, est le chef de la guilde des forgerons, la plus importante de la cité (il y a beaucoup de mines de métaux dans les environs, autour desquelles une industrie prospère s'est développée).

C'est aussi un cathare convaincu, qui suit la plupart des préceptes de sa religion, bien qu'il ait secrètement amassé une fortune personnelle. Pour présenter une image respectable à l'évêque, Balingier a fait de généreuses donations à l'Église, aussi les discours éloquentes de von Braden ne l'inquiètent-ils pas pour son salut. Il est convaincu, peut-être naïvement, que la « vérité » de sa religion prévaudra un jour.

Sa maison est représentée par le numéro 9 sur la carte de Foix.

### LE TONNEAU BLEU

Quand des voyageurs de la Crête des Brumes s'arrêtent à Foix, ils passent généralement la nuit au *Tonneau Bleu* (n° 10 sur la carte de Foix), situé sur une place proche de la cathédrale. Cette auberge est reconnaissable à un tonneau bosselé, qui porte encore quelques traces de peinture bleue, installé devant sa porte. Elle est tenue par un couple, le sympathique mais paresseux Étienne et sa femme, Frédégonde (qui fait presque tout le travail). Comme la sœur d'Étienne est mariée à un Servant de la Crête des Brume, les habitants de l'Alliance ne paient que sept deniers pour le dîner, le petit déjeuner et une chambre, le tout pour quatre personnes, à la place des neuf réclamés aux autres clients. De plus, ceux qui ne prennent pas de chambre couchent par terre dans le dortoir sans déboursier le demi-denier d'usage.

La nourriture est relativement copieuse et les chambres pourvues de larges lits pouvant recevoir jusqu'à huit personnes, quand on s'y serre bien. Si l'on veut conserver ses

## Thalie

C'est une mendicante que l'on trouve souvent assise près du *Tonneau Bleu*, à côté d'une écuelle, un bébé dans les bras (c'est celui de sa sœur, mais il fait marcher les affaires). Harcourt l'emploie beaucoup comme espionne.

**Caractéristiques :** Intelligence 0, Perception (nerveusement vigilante) + 1, Force 0, Énergie 0, Présence 0, Communication 0, Dextérité (souple) + 1, Vivacité 0

**Âge :** 26 ans

**Taille :** 0

**Vertus et Vices :** aucun

**Compétences :** Langue d'Oc (supplications) 4, Subterfuge (plaintes) 3, Discrétion (filatures) 4

**Confiance :** 1

**Réputation :** aucune

**Traits de Caractère :** Nerveuse + 1

**Armes et Armure :** aucune

**Encombrement :** 0

**Autres Totaux de Combat :** Esquive 0 (+6 Action), Encaissement 0 (+6 Action), Fatigue 0



## Thibauld

**Caractéristiques :** Intelligence (instruit) + 1, Perception (peu observateur) -2, Force (indolent) -1, Énergie 0, Présence (mollasson) -1, Communication (orateur captivant) + 2, Dextérité 0, Vivacité (languissant) -2

**Âge :** 31 ans

**Taille :** 0

**Vertus et Vices :** Talent Exceptionnel + 2, Non-Combattant -1

**Compétences :** Visions (fatalité) 1, Connaissance de l'Église (corruption) 4, Esquive (projectiles) 4

**Confiance :** 1

**Réputation :** Fou (en ville) 1

**Traits de Caractère :** Dévot + 2, Angoissé + 2, Sensible -1

**Armes et armure :** aucune

**Encombrement :** 0

**Autres Totaux de Combat :** Esquive + 2 (+8 Action), Encaissement 0 (+6 Action), Fatigue 0

effets personnels, il vaut mieux éviter le dortoir. Lorsque les Servants désirent passer la soirée dans un endroit plus vivant, ils gagnent la taverne du *Nid d'Aigle*, toute proche, où les bagarres sont monnaie courante, le vin bon marché et la compagnie attrayante.

*Le Tonneau Bleu* attire toutes sortes de clients, y compris un groupe de jeunes débauchés qui courent les tavernes de la ville, guidés par Béranger de Saint Gilles (un parent éloigné du comte). Ces damoiseaux étalent avec extravagance leur richesse et leur statut pour s'occuper. Prompts à provoquer un duel, mais détestant risquer le moindre coup, ce ne sont que des brutes sophistiquées. Leur orgueil les empêche d'admettre qu'ils ne savent comment se débarrasser des gamins des rues, sales et dépenaillés, qui les suivent souvent à quelque distance en leur lançant des insultes ou même des ordures.

### DISTRACTIONS

La place où se dresse *Le Tonneau Bleu* offre aux voyageurs d'autres distractions.

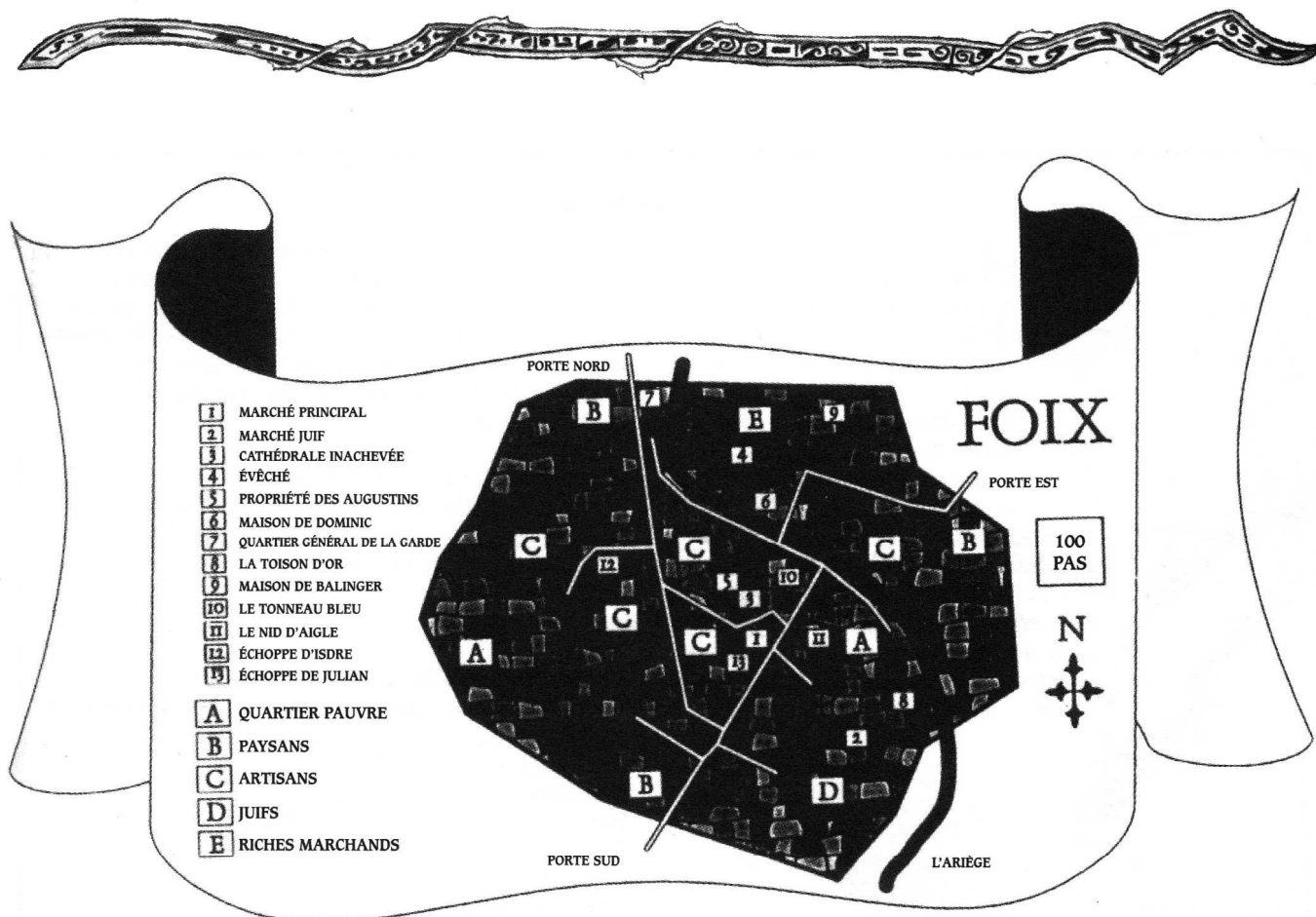
Jehan, un ménestrel prétentieux aux œuvres typiquement languedociennes, très éloquents, s'y produit souvent, régaland un auditoire appréciateur de ballades plus ou moins ironiques relatives à la chevalerie et à l'amour courtois. On trouve par exemple parmi ses morceaux de bravoure : « *Elle fit glisser sa couronne de pétales de roses le long de la grande lance que lui présentait le plus grand joueur du royaume de France.* »

Un groupe de comédiens, moins talentueux mais plus professionnels, hante également les abords de l'auberge. Cette troupe, dirigée par un nommé Balnatio, compte plusieurs acrobates. Elle joue le plus souvent des farces truculentes, où on se moque beaucoup des gardes de la ville, à cause de leur cruauté. Ils ont d'ailleurs brûlé récemment la roulotte de Balnatio, qui servait de scène, et battu nombre de ses acteurs. Ceux-ci donnent de temps à autre une pièce plus sérieuse, dans l'espoir que leur réputation parviendra aux oreilles du comte et qu'il leur demandera de se produire devant sa cour. Lors des fêtes de Pâques, ils s'installent devant la cathédrale pour représenter quelques histoires tirées de la Bible.

Un parfait, Thibauld, prêche parfois devant *Le Tonneau Bleu*, sans se soucier du mécontentement des comédiens ou du ménestrel. Il délivre ses sermons enflammés du haut d'un tas de caisses, devant une foule intéressée. Son message est fort simple : il est évident que le monde est mauvais, plein de douleur, de brutalité et de méchanceté ; ceux qui cherchent le salut doivent renoncer à cet univers matériel, sur lequel règne Satan, pour se rapprocher du royaume spirituel de Dieu. Si on l'interroge sur les plaies et bosses bien visibles qui ornent souvent son crâne, il explique qu'il a été — une fois de plus — battu par les gardes.

Thibauld et son *socius* (compagnon de route) logent souvent au *Tonneau Bleu* sans payer, parce qu'ils n'ont que peu d'argent et que Thibauld est le frère de Frédégonde. Certains le considèrent comme un saint, mais d'autres, y compris Étienne, qui craint que le Bon Chrétien ne lui attire un jour des ennuis, le traitent de pique-assiette.





On voit aussi régulièrement sur la place un marchand ambulant, Marcelli, qui vend d'« authentiques » reliques : des os de saints (ou de divers animaux ?) ou « *des morceaux de la Vraie Croix, je le jure sur l'honneur de ma mère !* ». Le soir venu, il fournit surtout des filtres d'amour, à l'efficacité garantie si l'acheteur a « *l'âme pure d'un petit enfant* ».

Foix reçoit en outre des visiteurs plus discrets, vide-goussets et autres coupe-jarrets, qui n'y sont pas les bienvenus. Le plus pittoresque, sinon le plus expert, est un certain Roland, qui possède plusieurs graines magiques ; lorsqu'il en avale une, il est quasi impossible à remarquer aussi longtemps qu'il retient son souffle (ce n'est pas réellement de l'invisibilité, mais ce n'en est pas loin). Un démon, s'étant pris d'intérêt pour lui — ou plutôt pour son âme — lui a indiqué où les trouver et comment s'en servir.

## Les voyages à Foix

Les vulgaires de l'Alliance se rendent à Foix pour acheter de l'équipement de laboratoire. La ville est un grand centre de travail du fer, et les marchands ou artisans locaux peuvent fournir en sus presque tout le matériel nécessaire. Isdre, par exemple, est un souffleur de verre renommé, même si ses plus belles pièces sont en fait l'œuvre de Miguel, son apprenti, qui est étonnamment doué. Les autres souffleurs de verre parlent d'ailleurs du succès de « *l'échoppe de Miguel* »... Isdre, jaloux de ses talents, rend la vie difficile au garçon et ne révèle jamais à ses clients les plus difficiles (comme ceux de la Crête des Brumes) qui a réellement fabriqué leur verrerie.

Le quartier juif risque également d'intéresser certains voyageurs. La plupart des juifs de Foix gagnent bien leur vie, grâce au commerce et à l'usure, que l'Église interdit aux

## Légende de la carte de Foix

- 1 : Marché principal. Marchands itinérants et artisans locaux. Tous les jours, sauf le dimanche.
- 2 : Marché juif. Tous les jours, sauf le samedi.
- 3 : Cathédrale inachevée.
- 4 : Évêché.
- 5 : Propriété des augustins.
- 6 : Maison et quartier général de Dominic.
- 7 : Quartier général de la garde (les mercenaires de Dominic), dans le corps de garde de la porte nord.
- 8 : *La Toison d'Or* — repaire d'Harcourt.
- 9 : Maison de Balinger.
- 10 : *Le Tonneau Bleu*.
- 11 : *Le Nid d'Aigle*.
- 12 : Échoppe d'Isdre.
- 13 : Échoppe de Julian.

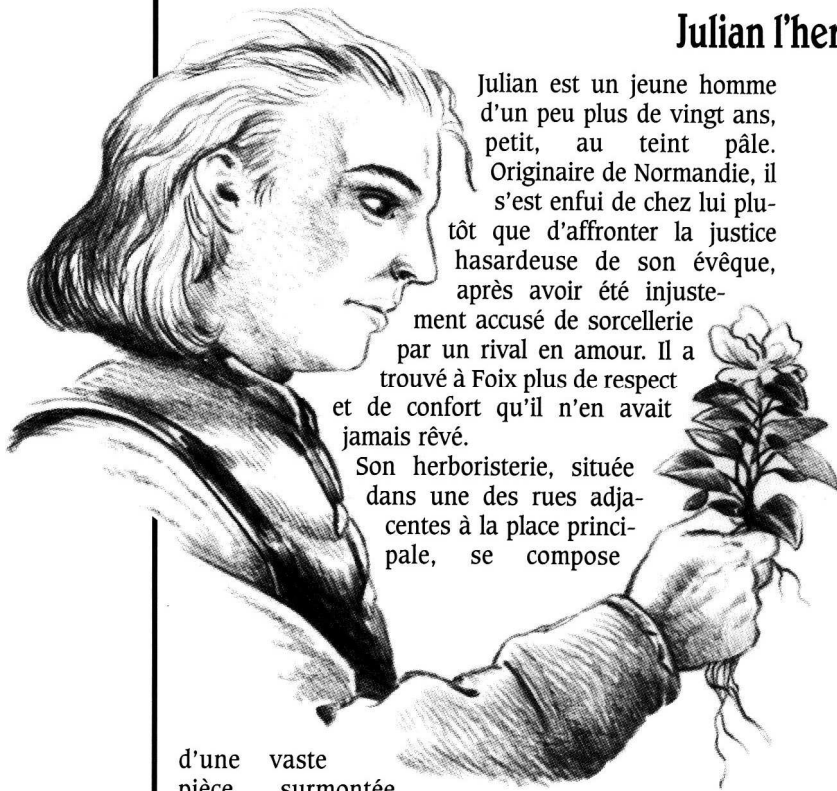
chrétiens. Le plus riche des prêteurs, Aaron, paie, comme tous ses coreligionnaires, de lourdes taxes au comte. Ces gens n'ont quasiment aucun droit et sont en butte à la haine farouche des chrétiens qui les entourent, si bien qu'ils sont unis par une grande solidarité. L'un des plus respectés, Hiram, étudie la Kabbale, une version ésotérique de la Torah censée révéler les vérités profondes de la Création.

## Idées d'histoires se déroulant à Foix

La ville sera sans doute très importante pour les personnages, puisqu'ils y trouveront la verrerie, les parchemins et les objets en fer qui leur seront nécessaires. Ils y



## Julian l'herboriste



Julian est un jeune homme d'un peu plus de vingt ans, petit, au teint pâle. Originaire de Normandie, il s'est enfui de chez lui plutôt que d'affronter la justice hasardeuse de son évêque, après avoir été injustement accusé de sorcellerie par un rival en amour. Il a trouvé à Foix plus de respect et de confort qu'il n'en avait jamais rêvé.

Son herboristerie, située dans une des rues adjacentes à la place principale, se compose

d'une vaste pièce surmontée

d'un grenier. La salle du bas lui sert de magasin dans la journée, d'« appartement » le soir, tandis que le grenier fait office de réserve pour ses récoltes et contient en outre son lit. L'échoppe est remplie de grandes boîtes pleines d'herbes pilées, de fioles de liquides brunâtres et une échelle mène à la soupente. L'herboristerie est fermée deux à trois jours par semaine, quand Julian récolte ses simples les plus communs, dans les bois et les champs des alentours. Il fait pousser plusieurs plantes rares dans une petite cour fermée, derrière sa maison, mais est contraint d'en acheter d'autres aux marchands ambulants qui passent régulièrement en ville.

Julian tire une grande fierté de son savoir, qu'il considère comme bien supérieur aux connaissances empiriques des herboristes de village. Il combat l'opinion, communément répandue, selon laquelle les simples ne sont efficaces que si on les accompagne de charmes et de prières, et se refuse à perdre son temps avec des filtres d'amour ou autres élixirs du même tonneau — ce sérieux dans sa partie lui gagnera peut-être la sympathie de Mages tout aussi sérieux dans la leur. Malheureusement, il est quand même assez crédule. Il possède par exemple ce qu'il croit être une racine de mandragore, alors qu'il s'agit tout simplement d'un panais bizarrement tordu qu'un marchand rusé a teint en brun.

Certains le trouvent en outre ridicule, car quoique très brillant, il est aussi extrêmement méthodique, ce qui le fait parfois paraître lent, voire obtus. Toutefois, son intelligence, son savoir et son assurance lui gagnent le respect des gens plus clairvoyants.

Les personnages peuvent rencontrer Julian par hasard mais aussi se mettre un jour à sa recherche, car il est renommé dans tout Foix pour ses talents d'herboriste. Il est d'ailleurs possible que les habitants de longue date de

la Crête des Brumes le connaissent déjà, pour avoir fait affaire avec lui par le passé. On le voit de temps à autre sur les foires et les marchés du Val des Bois, notamment à Javielle, où il vient vendre ses produits — potions contre la toux ou la fièvre, raticides, breuvages soulageant les douleurs de l'enfantement, pommades apaisant les brûlures, etc.

**Caractéristiques** : Intelligence (méthodique) + 2, Perception (précis) + 1, Force (délicatement charpenté) - 2, Énergie (constitution délicate) -1, Présence 0, Communication (parle lentement) -2, Dextérité 0, Vivacité (nerveux) + 1

**Âge** : 25 ans

**Taille** : 0

**Vertus et Vices** : Talent Exceptionnel + 1

**Compétences** : Survie (trouver des herbes) 3, Herboristerie (remèdes) 5, Connaissance des Gens (gens de Foix) 1, Pistage (bois) 1

**Confiance** : 3

**Réputation** : Guérisseur (gens de Foix) 2

**Traits de Caractère** : Méthodique + 2

**Armes et armure** : aucune

**Encombrement** : 0

**Autres Totaux de Combat** : Esquive + 1 (+7 Action), Encaissement -1 (+5 Action), Fatigue -1

### ATTITUDES

Prenez votre temps. Soyez lent et précautionneux, mais aussi décidé. Réfléchissez toujours avant de parler. Montrez-vous sûr de vous, mais pas catégorique — vous connaissez vos propres limites. Ne vous fâchez jamais, et ne soyez jamais brutal avec qui que ce soit.

### IDÉES D'HISTOIRES INCLUANT JULIAN

Il est possible que les personnages soient des clients de Julian, lui achetant des potions qu'ils sont incapables de fabriquer eux-mêmes, ou le payant pour vendre les herbes qu'ils collectent, afin de disposer de revenus supplémentaires. Peut-être voudront-ils lui envoyer un apprenti ou un vulgaire de l'Alliance, pour qu'il lui apprenne, en une ou deux saisons, les rudiments de l'herboristerie.

Il se peut qu'un jour, un des remèdes de Julian rende un Servant extrêmement malade et finisse même par le tuer. Les Mages demandent-ils à être dédommagés ? Certains des membres de la *turbula* ne montent-ils pas contre l'herboriste une expédition punitive ? S'agissait-il d'une erreur de Julian, ou d'un complot monté par quelque terrible ennemi ?

Le jeune homme peut aussi, un jour, trouver dans les bois une plante particulièrement étrange, qu'il s'empressera d'apporter aux thaumaturges. N'appartient-elle pas à quelqu'un ou quelque chose (un être féérique, par exemple) qui essaiera de la récupérer et s'offensera de ce « vol » ?

Si Foix tombe lors de la croisade, le passé de Julian pourrait bien le rattraper. Le malheureux sera alors jugé pour sorcellerie. Peut-être les personnages se sentiront-ils obligés de l'aider — que ce soit par intérêt ou sympathie.



passeront aussi quand ils partiront en voyage vers le nord, y faisant probablement alors étape pour la nuit. Vous pourrez ainsi leur présenter les endroits et les gens décrits dans ces pages.

Même s'ils se contentent de traverser la cité, faites-leur jouer quelques brèves rencontres, avec gardes, mendiants, hommes d'église ou voleurs, afin d'en évoquer l'atmosphère. Cela leur donnera peut-être envie d'y revenir, quand ils auront davantage de temps. Quoi qu'il en soit, au fil des visites, ils apprendront à connaître la ville et parviendront à se tenir informés des événements politiques locaux.

Foix peut aussi servir de cadre à des histoires entières. Ainsi, Miguel sera en droit de quitter son maître et de s'établir à son compte d'ici quelques années, mais peut-être s'avérera-t-il incapable d'attendre jusque-là et tuera-t-il Isdre après une brimade particulièrement cruelle. Si les personnages volent à son secours et empêchent son exécution, afin qu'il vienne travailler à l'Alliance, il leur faudra tenter un coup de force ou négocier sa libération avec le comte. Celui-ci exigera sans doute en échange plus que de l'argent. Et le Carrefour des Vents (voir plus loin) pourrait bien, dans cette affaire, concurrencer la Crête des Brumes...

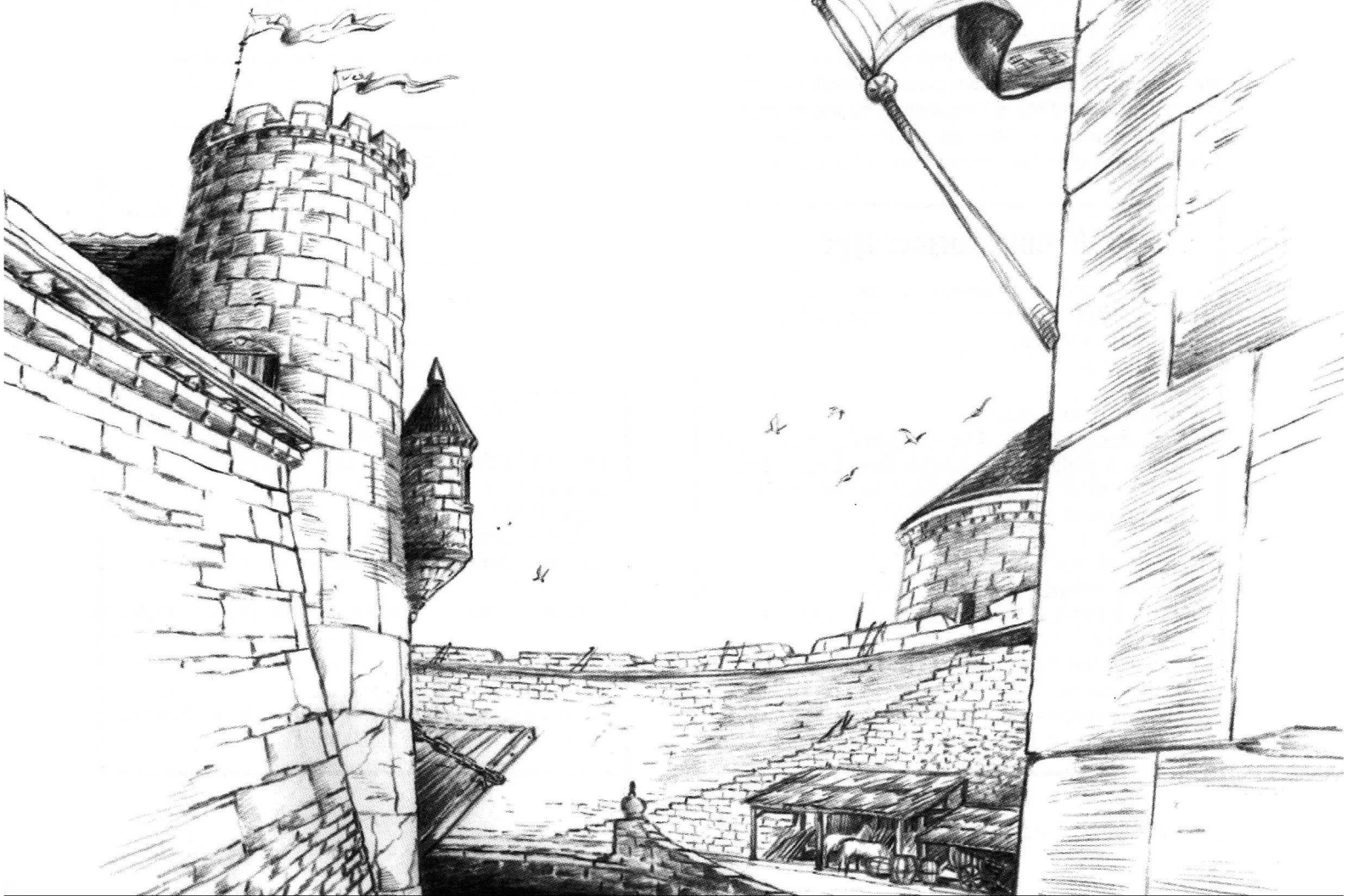
Il est également possible que l'un des personnages se fasse voler un objet de valeur (éventuellement magique) dans les rues de Foix. Harcourt et ses mendiants seront alors prêts à lui dire qui a commis le larcin, à condition bien sûr d'être grassement payés, à moins qu'ils ne préfèrent en avertir la garde. Les soudards récupéreront l'objet, puis le revendront ou le conserveront.

## LE CHÂTEAU D'UVERRE

Le château d'Uverre se dresse au nord du Vreis, sur la route de Foix. C'est une place forte imposante, aux hautes murailles épaisses, capable de tenir une armée en échec pendant des années. Quand bien même les assaillants parviendraient à pratiquer une brèche dans l'enceinte extérieure, leurs adversaires pourraient se réfugier dans le donjon et continuer à y résister.

Le baron Luc d'Uverre peut en outre, en cas de besoin, compter sur quatorze chevaliers, dont il est le suzerain et qui lui doivent soixante jours de service armé par an, et leurs troupes (150 hommes environ). En temps normal, son château abrite seulement une vingtaine de gardes et sept chevaliers sans terres. Rien n'est de taille à le vaincre, sauf peut-être une armée de croisés...

Le plan fourni p. 24 vous donne une idée de la disposition générale des lieux. Les visiteurs qui n'ont pas la confiance du maître de céans se voient attribuer une escorte et n'ont pas la possibilité d'explorer les recoins de la forteresse. Même parmi les amis de Luc d'Uverre, rares sont ceux qui peuvent se vanter de la connaître parfaitement. Le baron est aussi prudent que secret.





## Chevalier sans terres type

**Caractéristiques :** Intelligence 0, Perception 0, Force + 1, Énergie + 1, Présence 0, Communication 0, Dextérité 0, Vivacité 0

**Âge :** 21 ans

**Taille :** 0

**Vertus et Vices :** aucun

**Compétences :** Langue d'Oc 5, Latin (de la noblesse) 1, Équitation (voyages) 4, Boisson (à la régalaide) 1, Attaque Épée Large (monté) 3, Parade Bouclier (monté) 3, Esquive (à pied) 2, Attaque Lance (charges) 3

**Confiance :** 1

**Réputation :** aucune

**Armes et armure :** armure d'anneaux complète

**Totaux à l'épée large :** Initiative + 2, Attaque + 7, Dégâts + 10

**Totaux à la lance :** Initiative + 6, Attaque + 5, Dégâts + 12

**Totaux à l'écu :** Parade + 7 (+13 Action)

**Encombrement :** 4

**Autres Totaux de Combat :** Esquive -2 (+4 Action), Encaissement + 9 (+15 Action), Fatigue -3

## Le baron d'Uverre

Il possède de vastes terres, qu'il a gagnées voilà des années, alors qu'il était jeune et aventureux. Sa puissance et sa force n'ont pas décliné depuis.

Bien qu'il ait pris beaucoup de poids et que sa crinière, autrefois brune, soit à présent presque blanche, sa vigueur est intacte. Les projets de conquête de sa jeunesse se sont en majeure partie concrétisés, laissant la place à une farouche détermination de conserver ses acquis. Comme il

s'est emparé de l'héritage laissé par un de ses frères et de certains domaines de ses cousins, il règne maintenant sur la plupart des terres comprises entre le manoir du seigneur Guifré et Foix, par l'intermédiaire des chevaliers qui lui prêtent allégeance — dont son frère survivant, Alain.

Le baron ne s'intéresse guère à l'art ou au savoir, bien qu'il ne manque pas de goût. Il s'habille généralement de blanc ou de rouge sombre rehaussés de broderies au fil d'or, les vastes salles de sa demeure sont ornées de tapisseries et l'on festoie chez lui dans de la vaisselle d'argent. Il est contraint de porter un bandeau, car il a autrefois perdu un œil dans une escarmouche contre les hommes d'Alain, mais cela même lui est prétexte à satisfaire son amour des belles choses. Le bandeau qu'il arbore à l'ordinaire est richement brodé, et celui qu'il préfère pour les grandes occasions orné de gemmes.

D'aucuns prétendent que ce confort et ces frivolités ont amolli d'Uverre, qu'il a acheté son bel étalon blanc d'avantage à cause de son élégance que de sa force ou sa rapidité. Il n'empêche que son destrier, une bête massive et puissante, est toujours aussi bien traité. Quant à son armure et ses armes, il en prend le plus grand soin.

Le baron n'est pas bête, mais il emploie peu la ruse et ses stratégies sont le plus souvent directes, peut-être parce que c'est l'action qui lui a permis de gagner ce qu'il possède aujourd'hui : meurtre, guerre et chantage, tels sont ses outils favoris. Une fois seulement, il a dû s'abaisser à faire pénitence en public, pour obtenir le pardon de l'évêque et éviter l'excommunication, parce que ses hommes avaient « mal compris » ses ordres et sauvagement assassiné un prêtre. Cet incident a nui à sa réputation mais, en compensation, a impressionné ses ennemis.

Il tolère les cathares, aussi longtemps qu'ils ne menacent ni sa puissance ni sa richesse, parce que sa femme les

## Chevalier type

**Caractéristiques :** Intelligence 0, Perception 0, Force + 1, Énergie + 1, Présence 0, Communication 0, Dextérité + 1, Vivacité 0

**Âge :** 21 ans

**Taille :** 0

**Vertus et Vices :** aucun

**Compétences :** Langue d'Oc 5, Latin (de la noblesse) 1, Équitation (chasse) 4, Connaissance des Gens (subordonnés) 2, Diplomatie (étiquette) 1, Attaque Épée Large (monté) 4, Attaque Lance (charges) 4, Parade Bouclier (monté) 3, Esquive (à pied) 1

**Confiance :** 2

**Réputation :** aucune

**Armes et armure :** armure de mailles complète

**Totaux à l'épée large :** Initiative + 1, Attaque + 9, Dégâts + 11

**Totaux à la lance :** Initiative + 5, Attaque + 9, Dégâts + 13

**Totaux à l'écu :** Parade + 7 (+13 Action)

**Encombrement :** 6

**Autres Totaux de Combat :** Esquive -5 (+1 Action), Encaissement + 15 (+21 Action), Fatigue -5

## Homme d'armes type

**Caractéristiques :** Intelligence -1, Perception 0, Force + 1, Énergie 0, Présence 0, Communication -1, Dextérité 0, Vivacité 0

**Âge :** 18 ans

**Taille :** 0

**Vertus et Vices :** aucun

**Compétences :** Langue d'Oc 4, Bagarre (corps à corps) 2, Boisson (vulgarité) 2, Attaque Épée Large (formation de combat) 3, Parade Bouclier (formation de combat) 3, Esquive (adversaires montés) 4

**Confiance :** 1

**Réputation :** aucune

**Armes et armure :** haubert d'anneaux

**Totaux à l'épée large :** Initiative + 3, Attaque + 7, Dégâts + 10

**Totaux au bouclier rond :** Parade + 6 (+12 Action)

**Encombrement :** 3

**Autres Totaux de Combat :** Esquive + 1 (+7 Action), Encaissement + 7 (+13 Action), Fatigue -3



soutient. Toutefois, l'évêque et un envoyé du pape ont récemment pris contact avec lui, l'avertissant que l'Église va prendre des « mesures sévères » contre les hérétiques et ceux qui leur viennent en aide. D'Uverre assure en public qu'il ne laissera pas un « *gringalet d'Italien* » (Medici) lui dicter sa conduite, mais il sait qu'il s'est fait des ennemis au sein du clergé et compte bien changer de politique pour sauvegarder sa situation, quoi que puisse en dire son épouse.

Fermement décidé à empêcher l'Église de contrecarrer ses ambitions, il se considère néanmoins comme un bon catholique. Il assiste régulièrement à la messe, prie pour le repos de l'âme de ses parents et de son frère à la Toussaint et se confesse souvent, que ce soit réellement par désir de se voir lavé de ses péchés ou pour sauvegarder les apparences.

Son chapelain, frère Ruffe, est à son service depuis une décennie. Le prêtre a d'abord fait des remontrances à cette brebis égarée, dans l'espoir d'apaiser son agressivité et son avidité, mais il est maintenant résigné à l'inutilité de ses conseils.



## Les habitants du château d'Uverre

L'épouse du baron, Isabel, est cousine du roi d'Aragon. C'est une femme réservée, qui a appris à ne pas toujours dire ce qu'elle pense, pour éviter la colère (et parfois les violences) de son père, puis de son mari. Elle assiste, obéissante, à la messe au côté de ce dernier, malgré sa sympathie pour l'hérésie cathare, et se montre une parfaite hôtesse envers ses invités, quels qu'ils soient.

Le baron, se sachant peu apte à juger les gens, se fie souvent à l'opinion d'Isabel en la matière. Elle l'a ainsi rendu méfiant envers l'évêque et l'envoyé du pape, peut-être afin qu'il continue à soutenir les cathares. Ses verdicts dépendent d'ailleurs davantage des sentiments que lui inspirent ses interlocuteurs que d'une observation objective, car elle n'a pas l'âme politique.

Au vrai, sa réserve ne masque guère son arrogance, la rendant même plus frappante : Isabel est trop consciente de sa haute naissance pour s'intéresser réellement aux problèmes des classes inférieures (famine et pauvreté, par exemple). Si elle penche vers le catharisme, c'est parce qu'elle a entendu un jour un parfait parler de la supériorité des rares âmes pures, et qu'elle s'est bien évidemment sentie concernée — ce qui n'aurait peut-être pas été du goût de l'orateur.

Le seul enfant du couple à avoir survécu est une fille, Francesca, dont son père ne s'occupe que très peu. Elle est devenue aussi hautaine que sa mère et témoigne en outre d'une grande assurance. Ses voyages à Foix et Toulouse lui ont permis de découvrir la vie de cour. Elle a beaucoup apprécié la noblesse des deux villes, pour les arts luxueux qui fleurissent autour d'elle, et plus encore celle de Toulouse, très sophistiquée. Elle aimerait s'y intégrer, mais le baron la considère à présent, étant donné son âge, comme un atout politique, aussi n'a-t-il nullement l'intention de la laisser s'éloigner du château avant de lui avoir trouvé un époux.

Francesca a entamé une idylle secrète avec Tarbil, le fils du seigneur William (voir p. 30), ce qui pourrait bien causer un véritable scandale. Cette relation est innocente et assez superficielle, mais la jeune fille raffole de l'exaltation qu'elle lui procure, de la beauté et de la pureté de son aimé.

### Pierre

**Caractéristiques :** Intelligence 0, Perception 0, Force 0, Énergie (rude) + 1, Présence (cicatrice) -2, Communication (indifférent) -2, Dextérité (mains exercées) + 2, Vivacité 0

**Âge :** 47 ans

**Taille :** 0

**Vertus et Vices :** aucun

**Compétences :** Langue d'Oc (commentaires mordants) 5, Latin (de la noblesse) 1, Intimidation (soldats) 2, Commandement (chevaliers) 2, Équitation (batailles) 5, Connaissance des Animaux (fauconnerie) 1, Vigilance (bruits) 1, Connaissance des Gens (chevaliers) 1, Attaque Épée Large (formation de combat) 4, Parade Bouclier (formation de combat) 3, Attaque Lance (adversaires en fuite) 3

**Confiance :** 2

**Réputation :** aucune

**Traits de Caractère :** Brave + 2, Sérieux + 2

**Armes et armure :** armure de mailles complète

**Totaux à l'épée large :** Initiative + 6/0\*, Attaque + 10, dégâts + 10

**Totaux à l'écu :** Parade + 7 (+13 Action)

**Totaux à la lance :** Initiative + 9/+3\*, Attaque + 7, Dégâts + 11

**Encombrement :** 1/7\*

**Autres Totaux de Combat :** Esquive -1/-7\* (+5/-1\* Action), Encaissement + 1/+15\* (+7/+21\* Action), Fatigue 0/-6\*

\* sans armure/en armure



## Ot

**Caractéristiques :** Intelligence (brute rusée) + 1, Perception 0, Force (brutal) + 3, Énergie (acharné) + 2, Présence (verruqueux) -2, Communication 0, Dextérité (habile) + 1, Vivacité 0

**Âge :** 33 ans

**Taille :** 0

**Vertus et Vices :** aucun

**Compétences :** Langue d'Oc (avec des nobles) 4, Bagarre (coups en traître) 3, Équitation (batailles) 4, Attaque Épée Large (brutalement) 4, Parade Épée Large (charges) 3, Parade Bouclier (sans reculer) 3, Esquive (projectiles) 2

**Confiance :** 2

**Réputation :** Brutal (chevaliers) 1

**Traits de Caractère :** Vindictif + 2, Dévoué + 3, Miséricordieux -3

**Armes et armure :** armure d'anneaux complète

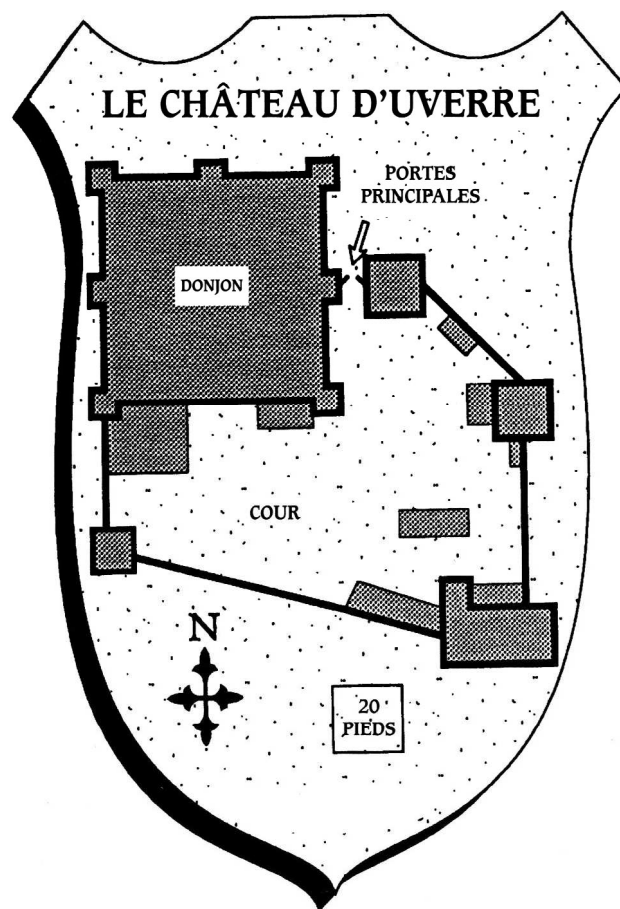
**Totaux à l'épée large :** Initiative + 5/+1\*, Attaque + 9, Dégâts + 13, Parade + 6 (+12 Action)

**Totaux à l'écu :** Parade + 7 (+13 Action)

**Encombrement :** 2/6\*

**Autres Totaux de Combat :** Esquive 0/-4\* (+6/+2\* Action), Encaissement + 2/+10\* (+8/+16\* Action), Fatigue 0/-4\*

\* sans armure/en armure



Peut-être vaut-il mieux, cependant, que leur union soit impossible, car ils sont trop différents pour avoir une vie commune satisfaisante. Le futur mari de Francesca héritera sans doute des terres du baron.

Pierre, un vieux compagnon d'armes qui sert d'Uverre depuis bientôt vingt ans, est le capitaine des chevaliers du château. Une longue cicatrice court de son oreille gauche à sa bouche. Il a perdu ses idéaux et son amour de la guerre au fil d'innombrables batailles et s'estime heureux que son suzerain se soit assagi avec l'âge. Cet homme bourru et simple est l'une des rares personnes à qui d'Uverre fasse confiance et ait accordé son amitié. Ils jouent aux échecs presque toutes les nuits, et tous deux aimeraient affronter un nouvel adversaire. L'après-midi, il leur arrive aussi de chasser au faucon.

Brian, l'écuier de Pierre, est le fils unique du seigneur Guifré, un des vassaux du baron. Le jeune homme meurt d'envie de devenir chevalier, mais l'entraînement nécessaire est pour lui une corvée. Il préfère flâner à travers le château, écouter ce qu'on raconte, bavarder, s'amuser, plutôt qu'étudier l'héraldique ou remplir le service de Pierre. Les jeunes servantes l'intéressent également beaucoup, leurs lits lui semblant bien plus confortables que la maigre couverture qui lui est réservée à la porte de son maître.

Lorsqu'il part en voyage, le baron se fait accompagner de plusieurs chevaliers, notamment Ot, un homme de basse extraction qu'il a adoubé en récompense de sa loyauté, de son courage, de sa brutalité mais aussi de sa ruse — qui transparaissent dans ses tactiques vicieuses, sur le champ de bataille comme lors des bagarres de taverne.

## Les serviteurs

L'intendant du château, Roano (il a des origines espagnoles), gère le train de maison et les finances de son maître. C'est un brave homme, malgré son zèle excessif, mais il voue un tel respect à ses supérieurs (y compris les nobles et les religieux) qu'il ne tolère pas la moindre insolence ou hérésie. Plusieurs de ses subalternes, y compris Maryse, une jeune femme de chambre, adhérant au catharisme, craignent qu'il ne les oblige à quitter leur place.

Il a néanmoins à demeure une farouche ennemie, Béatrice, qui règne sur les cuisines avec autant de compétence que d'autorité. C'est une fervente admiratrice des Bons Chrétiens, bien qu'elle assiste régulièrement aux messes de frère Ruffe, mais Roano est incapable de la jeter dehors : leur maître ne saurait se passer de ses services.

Éloi, le barbier, est également quelqu'un d'important au château. C'est lui qui veille sur la chevelure, la barbe, mais aussi la santé du baron, lui conseillant régulièrement de se faire saigner afin de « fluidifier les humeurs ». À quoi son interlocuteur rétorque le plus souvent que son sang l'a bien servi pendant plus de quarante ans et qu'il « préfère en conserver le maximum. » Cela ne laisse pas d'ennuyer Éloi, qui est à la solde de la Crête des Brumes et aimerait pouvoir discuter plus souvent avec d'Uverre.

Il fournit essentiellement aux Mages des nouvelles sur ce qui se passe dans la région, ou sur les événements



survenant à l'étranger dont le baron est averti. Ce qu'il apprend dépend à la fois de son audace en tant qu'espion et de la confiance que lui accorde d'Uverre, lequel, il faut bien le dire, ne lui transmet que rarement des informations importantes. Éloi envoie ses messages à l'Alliance par l'intermédiaire de son fils simple d'esprit, Dariel.

## Les relations du baron

Luc d'Uverre a lutté contre ses deux frères pour gagner en puissance. L'un d'eux, Alain, est à présent son vassal, pour le château et les villages qu'il possède, plus près de Foix ; l'autre a mystérieusement disparu, alors qu'il se rendait en pèlerinage à Rome voilà dix ans. Seuls Pierre et un des autres chevaliers savent où il est enterré. Ce meurtre est l'unique péché que le baron n'ait jamais osé confesser, aussi pèse-t-il très lourd sur sa conscience.

Le fils d'Alain, Christophe, n'est pas encore chevalier mais, précoce et décidé, rappelle beaucoup à son oncle le jeune homme qu'il a lui-même été. Luc d'Uverre n'en éprouve aucun plaisir : il sait que si Alain vient à mourir, Christophe héritera de ses terres. Peut-être refusera-t-il de prêter allégeance, afin de venger les pertes de son père. Il pourrait même, plus tard, contester les droits de Francesca et son époux sur les domaines du baron, dans l'espoir de prendre la place de ce dernier. D'Uverre préférerait certes s'en faire un ami, mais il commence à envisager un autre meurtre...

## Idées d'histoires centrées sur le château d'Uverre

Quand les croisés déferleront sur le Val des Bois, le château d'Uverre jouera un rôle vital dans la défense de la région. Malheureusement, si des divisions se font jour parmi la noblesse, son propriétaire s'en trouvera affaibli. Lorsque les personnages commenceront à s'intéresser à la politique de la vallée, ainsi qu'à la croisade, la place forte deviendra pour eux le théâtre de moult complots et négociations. Ils leur faudra étouffer dans l'œuf les rébellions contre le baron, mais aussi démasquer les espions ou faire échouer les tentatives de meurtre.

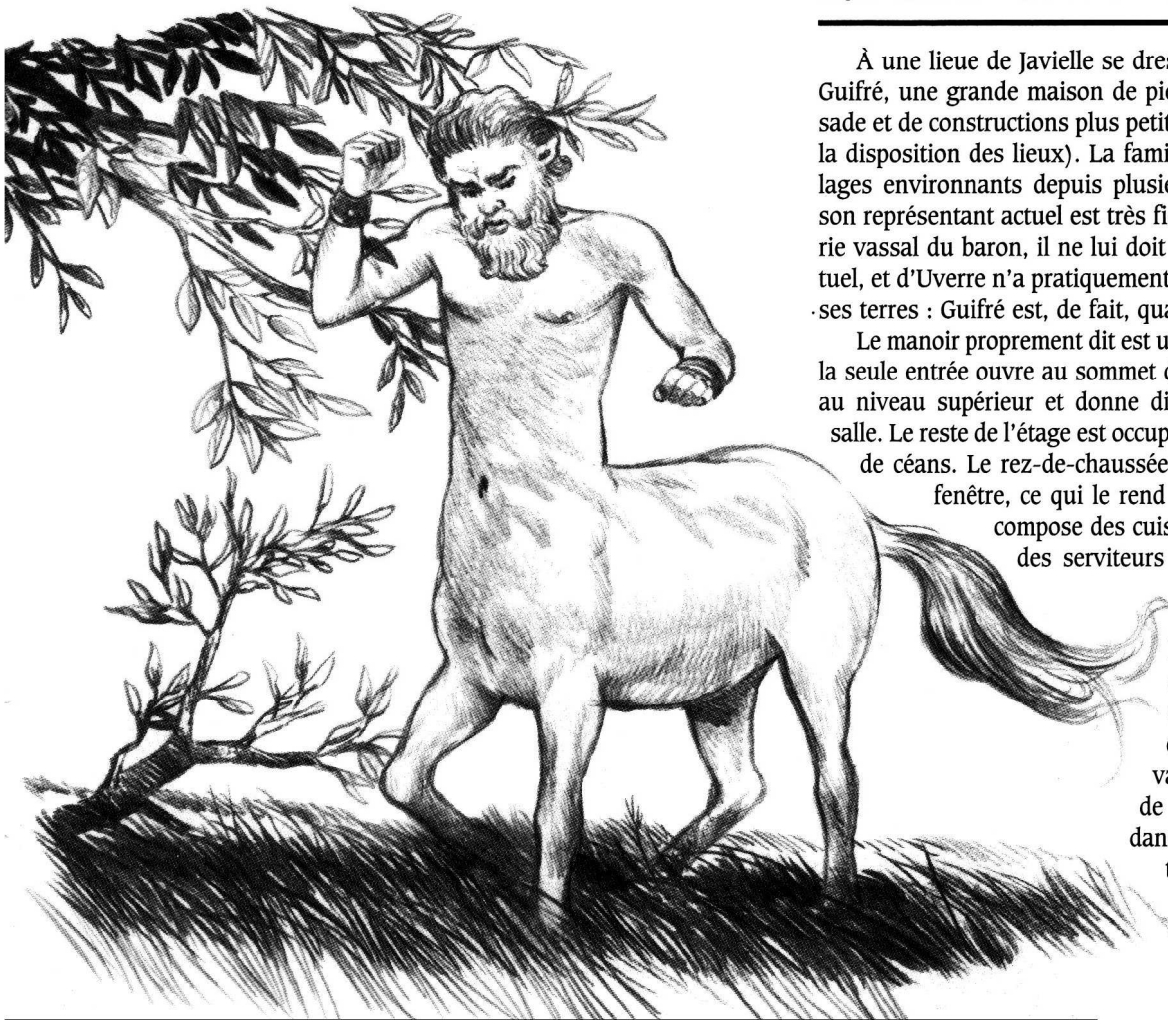
Il est possible qu'un démon mineur s'en prenne un jour à la fois aux croisés et aux habitants du château, aidant alternativement l'un et l'autre camp — le plus faible — pour prolonger la guerre. La créature agit ainsi dans l'espoir que les mortels de la région se lasseront des souffrances qu'ils endureront et accepteront de se damner pour acheter son appui, une fois pour toutes, afin de se débarrasser des armées papales. Les personnages s'apercevront donc peut-être un jour qu'ils bénéficient d'une aide infernale... au péril de leur âme.

S'ils restent indifférents aux événements, le baron risque de devenir leur adversaire, en essayant d'en faire ses vassaux ou, du moins, de les contraindre à réduire leur *turbula*.

## LE MANOIR DES GUIFRÉ

À une lieue de Javielle se dresse le manoir du seigneur Guifré, une grande maison de pierre entourée d'une palissade et de constructions plus petites (voir le plan p. 28 pour la disposition des lieux). La famille Guifré contrôle les villages environnants depuis plusieurs générations, ce dont son représentant actuel est très fier. Bien qu'il soit en théorie vassal du baron, il ne lui doit que le service armé habituel, et d'Uverre n'a pratiquement aucun droit de regard sur ses terres : Guifré est, de fait, quasi indépendant.

Le manoir proprement dit est une bâtisse à un étage, dont la seule entrée ouvre au sommet d'un escalier étroit menant au niveau supérieur et donne directement dans la grande-salle. Le reste de l'étage est occupé par la chambre du maître de céans. Le rez-de-chaussée obscur (il n'a ni porte ni fenêtre, ce qui le rend plus facile à défendre) se compose des cuisines et des réserves. Trois des serviteurs dorment aux cuisines en été, et bien d'autres s'y réfugient en hiver, mais la plupart des habitants du manoir (y compris une douzaine d'hommes d'armes, quelques chevaux et une meute bruyante de chiens de chasse) vivent dans les cabanes dispersées à travers la cour.





## Guifré

**Caractéristiques :** Intelligence (simple) -2, Perception (renfermé) -1, Force (musclé) +2, Énergie (solide) +1, Présence (impressionnant) +1, Communication (majestueux) +1, Dextérité 0, Vivacité 0

**Âge :** 39 ans

**Taille :** 0

**Vertus et Vices :** aucun

**Compétences :** Équitation (chasse) 6, Langue d'Oc 5, Latin (de la noblesse) 2, Commandement (gens du cru) 3, Connaissance des Animaux (chiens) 4, Attaque Lance (charges 2), Attaque Épée Bâtarde (grands coups) 3, Parade Bouclier (vaincu) 4, Esquive (animaux) 2

**Confiance :** 2

**Réputation :** Juste (paysans) 2

**Traits de Caractère :** Dévot +2, Angoissé +3, Triste +2

**Armes et armure :** armure de mailles complète

**Totaux à la lance :** Initiative +3, Attaque +4, Dégâts +12

**Totaux à l'épée bâtarde (une main) :** Initiative +1, Attaque +6, Dégâts +13

**Totaux à la targe :** Parade +9 (+15 Action)

**Encombrement :** 6

**Autres Totaux de Combat :** Esquive -4 (+2 Action), Encaissement +15 (+21 Action), Fatigue -5

Guifré loue aussi, occasionnellement, les services de certains villageois, afin de leur confier des tâches particulières : la réfection de la palissade, par exemple. Les bourgades alentour abritent en outre sept tenanciers, qui lui paient la location de leur terre en service armé plutôt qu'en argent. La plupart font partie de ses vieux amis et passent leur temps à chasser avec lui.

À l'extérieur de l'enceinte de bois se dressent plusieurs cahutes qui composent en fait une « maison » cathare (Terre Chrétienne 3), fondée par Guifré et dirigée par une parfaite — une veuve chenu nommée Élixa. Deux autres Bonnes Chrétiennes, d'un âge moins avancé, y vivent également, ainsi que Mathieu, un jeune homme qui s'efforce de passer une année sans pêcher avant de décider s'il est ou non capable de devenir un Bon Homme. Il lui arrive d'avoir des visions prophétiques, mais il possède aussi sans le savoir le Talent de Malédiction, dont plusieurs personnes ont déjà fait les frais. Si on lui apprend à maîtriser ses pouvoirs, il choisira peut-être de devenir Compagnon, voire apprenti, plutôt que d'entrer en religion.

## Le seigneur Guifré

L'heureux mariage du seigneur Guifré a pris fin il y a cinq ans, lorsque son épouse chérie est morte en couches. Son enfant unique, Brian, est à présent écuyer au château d'Uverre.

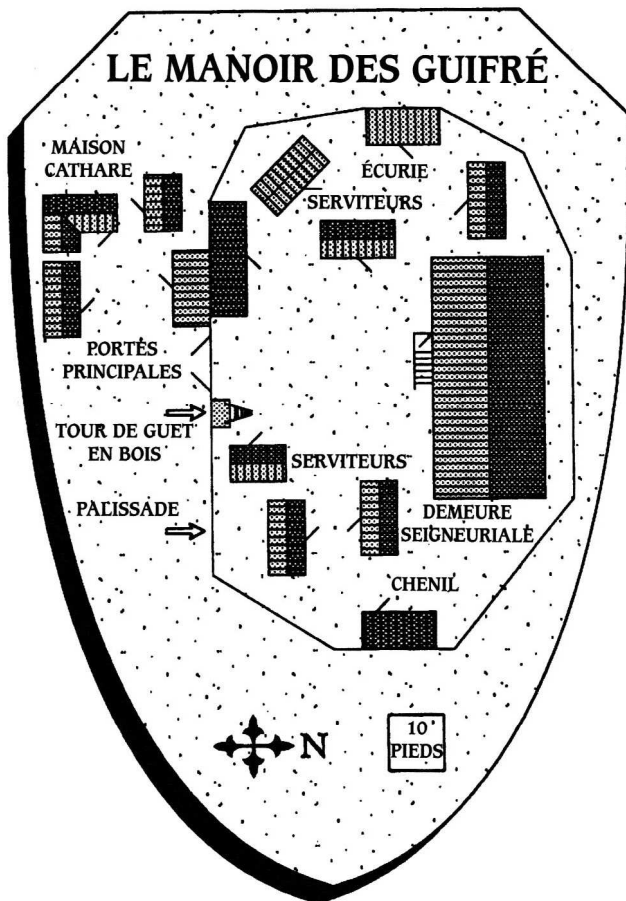
Désireux de s'occuper l'esprit et d'oublier ses angoisses, Guifré consacre le plus clair de son temps à la chasse et aux dévotions. C'est un cathare convaincu et un homme simple, fier d'être associé à des gens assez croyants pour surmonter leurs faiblesses humaines. Il assure qu'il deviendrait volontiers Bon Chrétien, lui aussi, n'étaient ses obligations de suzerain et de chevalier. Mais bien sûr, il lui faudrait également renoncer à la chasse...

## Idées d'histoires centrées sur le manoir des Guifré

Les personnages peuvent se rendre au manoir afin de traiter avec Guifré ou de l'espionner, ou encore pour voir Mathieu ou Élixa. Durant la croisade, ils y viendront peut-être pour l'attaquer ou le défendre, comme assassins ou négociateurs. Il est même possible qu'ils se lient d'amitié avec le propriétaire des lieux et soient invités à une de ses chasses au cerf ou au sanglier. Leur proie pourrait alors s'avérer plus étrange que prévu (un centaure ou autre être féérique) et les entraîner dans une histoire mouvementée.

## JAVIELLE

La bourgade de Javielle, qui compte près de trois cents habitants, se trouve à une lieue environ du manoir des Guifré. La tour de la Crête des Brumes est bien visible





## Le père Laurent

**Caractéristiques :** Intelligence (pénétrant) + 1, Perception (attentif) + 1, Force 0, Énergie (tremblotant) -1, Présence 0, Communication (passionné) + 1, Dextérité (maladroit) -2, Vivacité 0

**Âge :** 25 ans

**Taille :** 0

**Vertus et Vices :** aucun

**Compétences :** Langue d'Oc (vocabulaire riche) 4, Latin (liturgie) 3, Lecture/Écriture du Latin (lecture) 2, Charisme (religion) 1, Commandement (paysans) 2, Connaissance de l'Église (saints) 3, Religion (exégèse) 1

**Confiance :** 3

**Réputation :** Sincère (villageois) 1

**Traits de Caractère :** Pieux + 4, Dur au Travail + 2

**Armes et armure :** aucune

**Encombrement :** 0

**Autres Totaux de Combat :** Esquive 0 (+6 Action), Encaissement -1 (+5 Action), Fatigue -1

depuis le village, où les Mages alimentent en permanence des commérages légèrement craintifs.

Le trajet entre ces deux points est cependant long, puisqu'il faut passer par le gué situé une lieue plus au sud, si bien que les membres de l'Alliance ne le font guère qu'une fois par mois, pour se rendre à la grande foire de Javielle. Les paysans voient leurs curieux voisins juste assez souvent pour ne pas les considérer comme des étrangers ou une réelle menace.

Le village est administré par une femme (ce qui est pour le moins inhabituel), Joachima, au nez en bec d'aigle et à l'air revêche. Elle veille à ce que ses concitoyens remplissent leurs obligations envers leur seigneur et à ce que la foire se déroule sans anicroches. Il lui arrive d'exercer cruellement son autorité sur ceux qui la contredisent ou n'ont pas l'heur de lui plaire, et elle est très fière et jalouse de son statut.

## L'église de Javielle

La petite église de pierre (Terre Chrétienne 4) qui se dresse au centre du bourg est en pleins travaux, après une décennie de négligence due à l'hostilité de Guifré envers le clergé romain. Il n'a jamais fourni pour la rénovation de la construction que le minimum de fonds et a exigé de ses serfs le moins de travail possible. Les choses ont changé avec l'arrivée à Javielle d'un petit augustin énergique, le père Laurent, qui a rassemblé les plus pieux des paysans pour les faire participer aux aménagements et passe une bonne partie de son temps à enseigner à ses ouailles les bases du catholicisme romain.

La dévotion du père Laurent est sans limites ni incertitudes. Qu'il pleuve ou qu'il vente, il dit la messe tous les dimanches et jours de fête, à midi, dans son église inachevée. Ses sermons attirent de plus en plus de gens du cru. Ensuite, il se rend au manoir des Guifré, pour supplier le

chevalier de renoncer à ses errements. Il n'a eu jusqu'ici aucun succès et n'en espère pas davantage dans l'avenir, mais il prie toujours pour cette âme perdue. Bientôt, il poussera jusqu'à cette fameuse tour de la Crête des Brumes, afin de recueillir les confessions des astrologues qui y vivent et de célébrer la messe pour eux.

Ses efforts risquent malheureusement d'être vains. L'évêque et les augustins du Val des Bois se prennent le bec pour savoir qui doit collecter les taxes parmi les paysans. S'ils ne parviennent pas à un accord, il est possible que Medici chasse le père Laurent de Javielle. La petite église retournera au silence. Toutefois, si le prélat s'aperçoit que le jeune prêtre éloigne ses ouailles de l'hérésie, il lui permettra peut-être de rester, quoi qu'il advienne des taxes.

## Le calvaire dédié à Fabia

À moins d'une lieue au nord de Javielle, une croix de pierre se dresse au bord de la route. Elle marque l'endroit où sainte Fabia a opéré la guérison miraculeuse du grand-père de l'actuel baron d'Uverre, mortellement blessé (pour plus de précisions, voir p. 32-33). La plupart des gens de la région qui passent par ici y font une pause, le temps d'adresser une courte prière à Fabia. Ce calvaire a une aura divine de 3. Il y en a un autre sur les pentes du mont Tierné.

## Idées d'histoires centrées sur Javielle

Le village sera de toute évidence un cadre parfait pour des histoires simples, centrées sur les vulgaires. Il est possible que certains des mortels de l'Alliance y aient des parents, ou à tout le moins des amis, si bien qu'ils se sentiront concernés par les querelles intestines de la bourgade. Il se peut par exemple que les limites de divers champs soient contestées, voire que le père d'un des personnages, un homme brutal, soit assassiné — peut-être par quelqu'un de sa famille.

Les relations entre les Mages et le père Laurent seront également intéressantes. Le religieux se montrera sans doute chaleureux avec les thaumaturges, dans l'espoir de sauver leurs âmes, à moins que ses paroissiens ne les accusent de diverses horreurs. Dans ce cas, il menacera les fauteurs de troubles des foudres du Seigneur.

Le village peut aussi intéresser les Mages du Carrefour des Vents, parce qu'il est proche de la Crête des Brumes. Ils y installeront alors un espion ou essaieront d'en monter les habitants contre leurs ennemis.

La foire permettra aux personnages de savoir ce qui se dit, d'acheter des babioles intéressantes et de bavarder avec des étrangers. Ils rassembleront ainsi des informations sur la Saga dans son ensemble, certaines simplement distrayantes, d'autres pouvant mener à des histoires de longue haleine.

**Le Maître des Nuées**, un supplément d'**Ars Magica**, conte le combat de certains membres de la Crête des Brumes contre le chevalier noir qui hante Javielle depuis de longues années.



## Pep, l'idiot du village

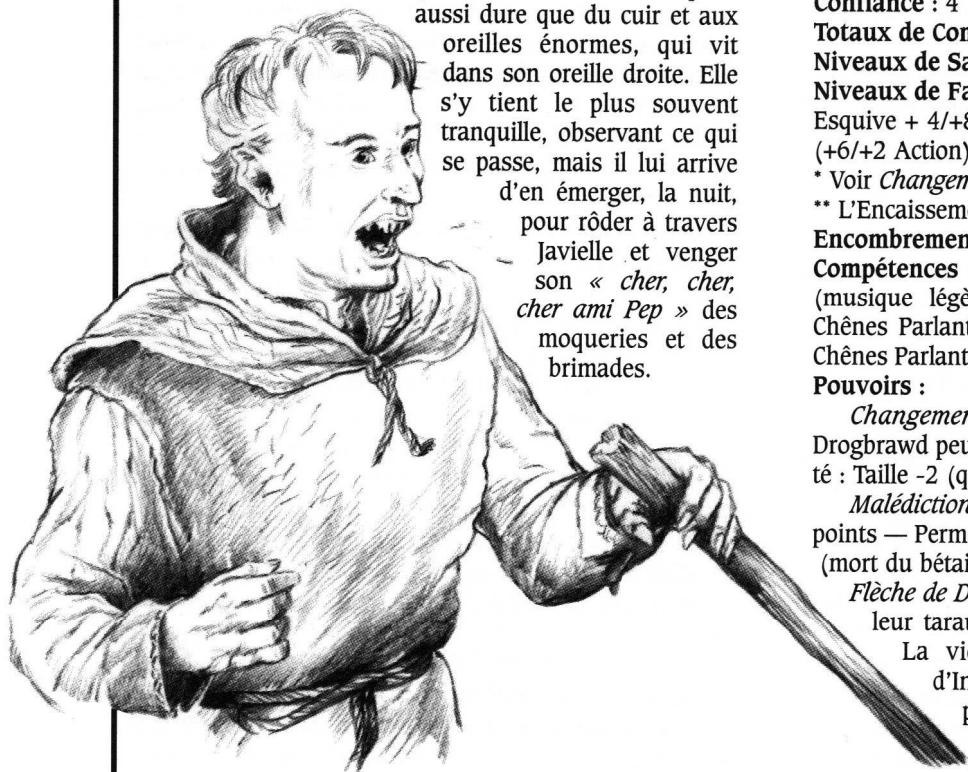
Il y a de cela quelques années, Pep était un garçon tout à fait normal, en parfaite santé, destiné à hériter une bonne ferme de son père, à Piquer. Mais un jour, ses amis et lui ont voulu jouer les bravaches. Ils se sont enfoncés dans la forêt des Chênes Parlants, et lui seul en est ressorti, grièvement blessé et complètement fou. Les villageois de Piquer l'ont chassé, le croyant possédé du démon, et Pep a finalement échoué à Javielle. Son oreille droite, très abîmée, n'a jamais guéri, et il boite toujours très bas.

Même à Javielle, il est un objet de crainte et de moquerie. Il passe son temps dans les rues, cassant les affaires des gens ou leur volant de la nourriture quand l'envie lui en prend. Au début, les mécontents le rossaient pour ces débordements, mais ces persécutions ont bien vite cessé, quand on s'est aperçu que les granges de ceux qui s'en rendaient coupables brûlaient mystérieusement ou que leurs moutons mouraient sans raison. Bien sûr, il était impossible de prouver que Pep était responsable de ces incidents, mais les villageois ont à présent trop peur du « mauvais œil » de l'idiot pour l'empêcher de faire ce qu'il lui plaît.

Pep, vêtu de loques et couvert de boue, erre à travers Javielle. Ses grands yeux écarquillés sont sans cesse en mouvement et sa mâchoire inférieure pend légèrement, révélant des dents peu nombreuses. Il est en général maussade et coléreux, mais déborde d'une joie enfantine sitôt qu'on lui fait le plus modeste des cadeaux (une fleur, par exemple), criant alors gaiement : « *Agi, agi, agiflum !* » — son expression favorite.

En fait, depuis son séjour dans la forêt des Chênes Parlants, Pep abrite un sujet de la Cour d'Ombre,

Drogbrawd, une créature à la peau aussi dure que du cuir et aux oreilles énormes, qui vit dans son oreille droite. Elle s'y tient le plus souvent tranquille, observant ce qui se passe, mais il lui arrive d'en émerger, la nuit, pour rôder à travers Javielle et venger son « *cher, cher, cher ami Pep* » des moqueries et des brimades.



## Pep

**Caractéristiques :** Intelligence (fou) -4, Perception (inattentif) -2, Force (force de dément) +3, Énergie (résistance à la douleur) +3, Présence (répugnant) -3, Communication (incompréhensible) -6, Dextérité 0, Vivacité (rapide) +2

**Âge :** 17 ans

**Taille :** 0

**Vertus et Vices :** Compagnon Féérique +2, Défiguré -1

**Compétences :** Discrétion (constructions du village) 4, Esquive (projectiles) 2

**Confiance :** 0

**Réputation :** Ensorcelé (villageois) 1

**Traits de Caractère :** Imprévisible +4, Malheureux +3, Heureux +1

**Armes et armure :** aucune

**Encombrement :** 0

**Autres Totaux de Combat :** Esquive +4 (+10 Action), Encaissement +3 (+9 Action), Fatigue +3

## Drogbrawd

**Force Féérique :** 15

**Statistiques :** Taille -2/-6\*, Intelligence (créatif) +1, Perception (ne pense qu'à s'amuser) -1, Force (délicatement charpenté) -2, Énergie (nerveux) +2, Présence 0, Communication (pouffe constamment) -1, Dextérité (gracieux) +3, Vivacité (vif) +2

**Traits de Caractère :** Joyeux +4, Têtu +2, Rancunier +1

**Confiance :** 4

**Totaux de Combat :**

**Niveaux de Santé :** Indemne, -1, -3, -5, Incapacité

**Niveaux de Fatigue :** Dispos, -1, -3, -5, Inconscient

Esquive +4/+8 (+10/+14 Action)\*, Encaissement\*\* 0/-4 (+6/+2 Action)\*, Fatigue +2

\* Voir *Changement de Taille*, ci-dessous

\*\* L'Encaissement baisse de 5 face aux armes de fer

**Encombrement :** 0

**Compétences :** Discrétion (parmi les mortels) 4, Flûte (musique légère) 2, Connaissance de la Féerie (les Chênes Parlants) 4, Connaissance du Val des Bois (les Chênes Parlants) 4, Connaissance des Gens (villageois) 1

**Pouvoirs :**

*Changement de Taille*, MuCo 10, 0 points — Drogbrawd peut adopter deux tailles différentes à volonté : Taille -2 (quatre pieds) ou -6 (un pouce).

*Malédiction*, ReCo, ReAn, ReTe, ReHe, Relg 15, 5 points — Permet de causer aux mortels de graves ennuis (mort du bétail, grange qui brûle, etc.).

*Flèche de Douleur*, PeCo 5, 2 points — Une vive douleur tarade l'humain visé pendant deux rounds.

La victime doit réussir un jet de tension d'Intelligence + Énergie de 12 + pour accomplir toute action pendant ces deux rounds.

*Soumis par le Fer* — Si Drogbrawd est



retenu prisonnier grâce à des chaînes, des menottes, une cage ou tout autre objet de fer, il est forcé de répondre par la vérité à toutes les questions qu'on lui pose.

#### ATTITUDES

Lorsque vous incarnez Pep, restez immobile, tassé sur vous-même, si vous êtes assis ; boitez si vous êtes debout. Gardez toujours la bouche ouverte, grognez ou poussez des cris perçants à l'occasion. Par contraste, quand vous jouez Drogbrawd, tenez-vous droit et ayez le geste vif. Parlez vite, en vous répétant beaucoup et en

pouffant souvent : « *Oh, c'est drôle, tellement drôle ! Hi, hi ! Oui, oui oui !* »

#### IDÉES D'HISTOIRES INCLUANT PEP

Pep sera facilement prétexte à quelques brèves histoires et pourra faire d'amusantes apparitions dans des aventures plus sérieuses. Il est possible qu'il fouille un jour le sac d'un Compagnon, y dérobant ce qui l'intéresse, ou que quelqu'un le prenne en pitié et lui offre par exemple un petit chat. L'idiot sera ravi et s'en occupera tendrement, jusqu'au moment où il s'en lassera et lui tordra le cou. Il serait aussi intéressant que les personnages essaient de le guérir...

## La foire de Javielle

Une grande foire se tient à Javielle au début de chaque mois. On y voit surtout des paysans, qui viennent des villages alentour (parfois d'aussi loin que Charnat ou Alopoc) vendre leurs produits et faire des achats, mais aussi saluer leurs amis et connaissances. La plupart considèrent cela comme un long voyage (de fait, ils n'en feront sans doute jamais de plus long), et l'air retentit de bavardages excités où il est surtout question de récoltes, de bétail et de vignes.

La Crête des Brumes envoie généralement à la foire plusieurs personnes chargées d'acheter des provisions, de rapporter les rumeurs et d'examiner les marchandises les plus exotiques. Les Servants se bousculent pour y aller, ravis d'échapper pour un temps au regard vigilant des Mages, même si l'un d'eux (le plus souvent Grimgroth) les accompagne parfois. Heureusement, il est rare, à présent, que les gens du cru demandent aux « astrologues » de leur dire la bonne aventure ou d'expliquer l'inconduite de leurs enfants.

#### LES PARTICIPANTS

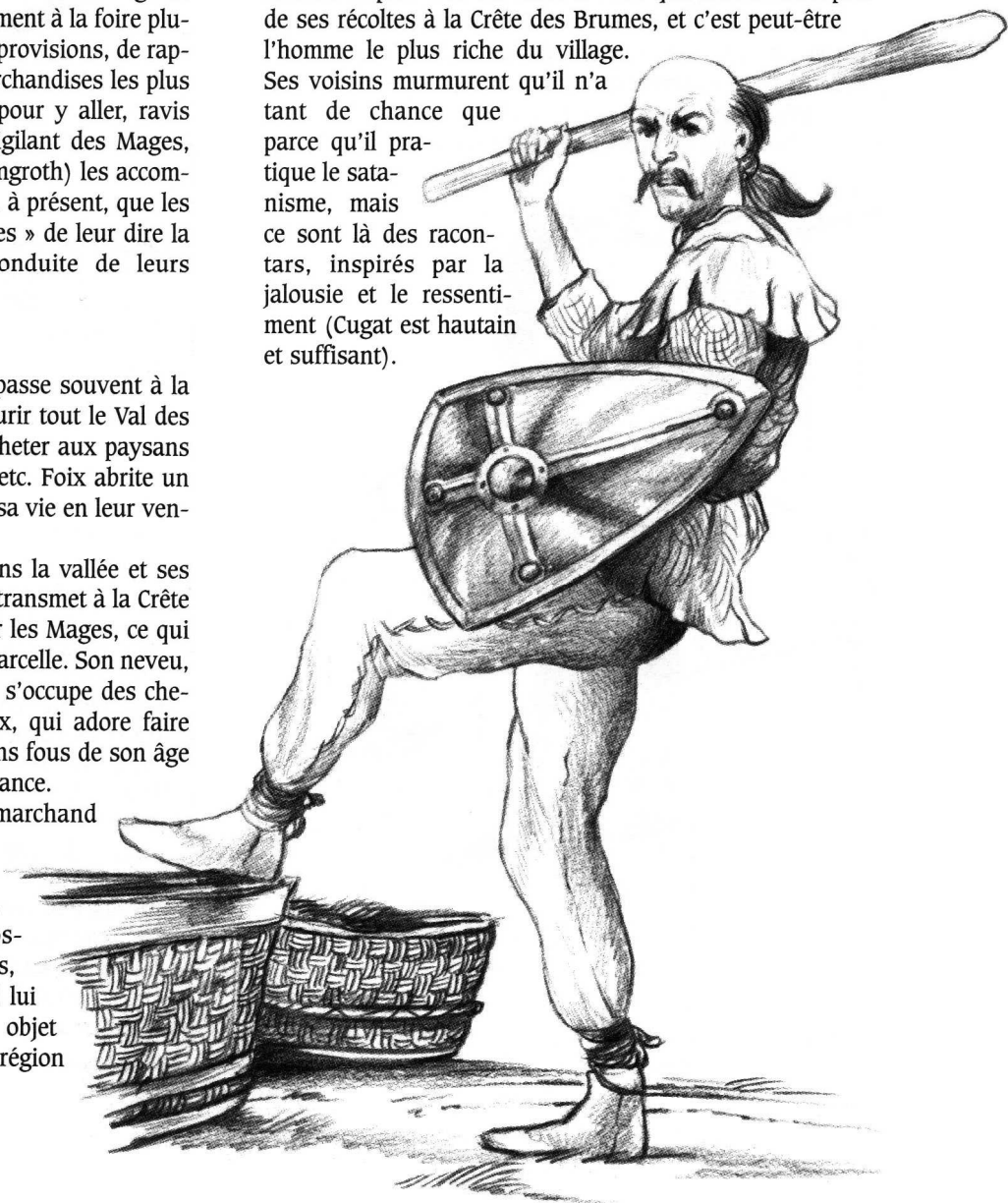
Lyle, un marchand qui habite Foix, passe souvent à la foire de Javielle. Il en profite pour parcourir tout le Val des Bois, avec ses deux charrettes, afin d'acheter aux paysans leurs surplus de grain, de vin, d'olives, etc. Foix abrite un millier de personnes, et Lyle gagne bien sa vie en leur vendant de quoi se remplir l'estomac.

Comme les rumeurs qui circulent dans la vallée et ses alentours n'ont pas de secret pour lui, il transmet à la Crête des Brumes celles qui peuvent intéresser les Mages, ce qui lui permet de remplir un peu plus son escarcelle. Son neveu, Michel, conduit une de ses charrettes et s'occupe des chevaux. C'est un jeune homme impétueux, qui adore faire l'idiot et se bagarrer avec les autres chiens fous de son âge — dont les plus jeunes Servants de l'Alliance.

Anselme, lui, n'est qu'un petit marchand ambulant, un colporteur qui propose au chaland — entre autres choses — herbes diverses, pointes de flèche, potions réputées protéger des loups-garous, fil, graines « magiques », rubans, boucles de ceinture ou petits crucifix. Il lui arrive — rarement — d'avoir quelque objet intéressant pour les Mages. Il parcourt la région

sans trêve, passant de village en village, essayant de placer sa marchandise et travaillant à l'occasion chez un vigneron ou un fermier. Quoique las de sa pauvreté et de ses errances, il ne parvient pas à se fixer. C'est un solitaire, amer, insatisfait, qui cherche un sens à sa vie. Peut-être est-il tout simplement trop intelligent ou trop imaginatif pour quelqu'un de sa condition.

Cugat, l'un des tenanciers de Guifré, vit à Javielle. Il jouit de vastes terres, d'un mariage heureux et de deux beaux enfants — des fils. On le voit souvent à la foire, examinant de près tous les étals. Il vend quant à lui le surplus de ses récoltes à la Crête des Brumes, et c'est peut-être l'homme le plus riche du village. Ses voisins murmurent qu'il n'a tant de chance que parce qu'il pratique le satanisme, mais ce sont là des racontars, inspirés par la jalousie et le ressentiment (Cugat est hautain et suffisant).

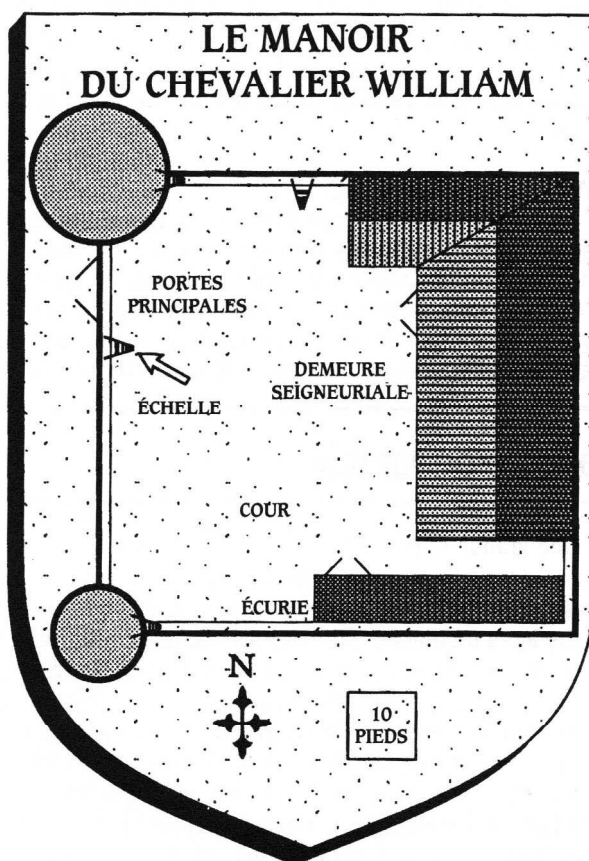




Mariette, la jeune femme d'un des serfs de la bourgade, fabrique depuis plusieurs années des fromages, qu'elle apporte à la foire pour gagner quelque argent. Elle est fière de sa maisonnette et de ses outils mais n'aime pas qu'on la regarde travailler, tant et si bien qu'elle met les curieux — y compris l'idiot du village, Pep — à la porte avec une certaine brusquerie. Ses fromages sont récemment devenus invendables : ils sentent mauvais et moisissent très vite. Mariette cherche désespérément une herbe ou un charme pour remédier à cette catastrophe, dont elle soupçonne (à raison) Pep d'être responsable.

Simon et Bordet, deux serfs qui se sont enfuis de Marifel, hantent également la foire, prétendant vivre de chasse et de cueillette dans les forêts sauvages du Sud de la vallée. Ce n'est pas faux, mais ils ne se contentent pas de ces maigres ressources. Armés d'un arc et d'un solide bâton, ils attaquent les voyageurs solitaires et, parfois, une ferme isolée. S'ils assistent à la foire, c'est pour repérer leurs futures victimes, bien qu'ils soient assez malins pour éviter toute action tant que leurs proies sont près de Javielle. Ils n'ont encore tué personne et se sentiraient terriblement coupables s'ils le faisaient, mais peut-être ne pourront-ils l'éviter beaucoup plus longtemps. Leur rêve est de rassembler assez d'argent pour s'acheter une ferme très loin de là, en Aragon.

La foire attire aussi des jongleurs, conteurs et autres ménestrels, auxquels certains paysans de la région font concurrence en essayant de récolter quelques pièces grâce à leurs maladroites exhibitions. Pep, l'idiot du village, permet quant à lui à tout un chacun de s'amuser à peu de frais.



## William

**Caractéristiques :** Intelligence 0, Perception 0, Force (biceps saillants) + 1, Énergie (larges épaules) + 2, Présence (sinistre) -1, Communication (solennel) -2, Dextérité (réflexes rapides) + 2, Vivacité 0

**Âge :** 48 ans

**Taille :** 0

**Vertus et Vices :** aucun

**Compétences :** Langue d'Oïl (raffinée) 5, Langue d'Oc (avec les inférieurs) 3, Latin (de la noblesse) 3, Arabe (questions) 1, Équitation (terrain peu sûr) 4, Connaissance des Animaux (fauconnerie) 3, Diplomatie (étiquette) 1, Attaque Lance (terrain accidenté) 3, Attaque Épée Large (embuscades) 4, Parade Épée Large (attaques surprises) 4, Parade Bouclier (charges adverses) 4, Esquive (projectiles) 3

**Confiance :** 0

**Réputation :** Paillard (environs) 4

**Traits de Caractère :** Lugubre + 3

**Armes et armure :** armure d'anneaux complète

**Totaux à la lance :** Initiative + 8/+4\*, Attaque + 7, Dégâts + 12

**Totaux à l'épée large :** Initiative + 5/+1\*, Attaque + 10, Dégâts + 11, Parade + 7 (+13 Action)

**Totaux à la targe :** Parade + 9 (+15 Action)

**Encombrement :** 2/6\*

**Autres Totaux de Combat :** Esquive + 1/-3\* (+7/+3\* Action), Encaissement + 10 (+16 Action), Fatigue 0/-4\* sans armure/en armure\*



## Tarbil

Tarbil est un beau jeune homme aux yeux bleus, aux longs cheveux blonds cascasant sur de larges épaules. Il serait un chevalier parfait, armé de sa foi et de sa force physique, avec ses talents de guerrier et son sens exacerbé de l'honneur, n'étaient son total manque d'éducation et son amour pour les montagnes sauvages.

Pourtant, si Tarbil est aussi chevaleresque, ce n'est pas à cause d'un noble idéal mais de la répulsion, voire la haine, que lui inspire son père. Il lui obéit et lui témoigne du respect, parce que c'est son devoir, mais il ne l'aime certes pas. Il se révolte contre la cruauté, le cynisme, la débauche crue dont fait montre son géniteur et qui ont poussé sa mère au suicide, un péché terrible. Le jeune homme prie de toutes ses forces pour l'âme de la morte, mais il déteste tant son père qu'il ne perçoit même pas les remords de ce dernier.

Toutefois, il ne laisse pas la haine le dévorer, car il a deux passions. D'abord, son amour secret pour Francesca d'Uverre, qu'il couvre de suaves compliments. Il est aussi fasciné par la beauté et la sophistication de la jeune fille qu'elle l'est par sa sincérité et son charme. Mais il est également amoureux des montagnes, de leur majesté, de l'exaltante sensation de liberté qu'il y éprouve. Il y a un peu plus d'un an, il a rencontré au cours d'une de ses errances en ces contrées sauvages un vieil ermite, qui lui a dit de se lancer à la recherche de l'épée sainte dont la garde renferme un des os de Fabia. Il a failli périr dans cette quête, mais l'épée est à présent sienne. Tarbil a visité la plupart des villages qui entourent la Crête des Brumes, au cours de ses longues chevauchées, ainsi que l'Alliance elle-même.

**Caractéristiques :** Intelligence 0, Perception (imprévoyant) -1, Force (bras puissants) + 1, Énergie (bien charpenté) + 2, Présence (beauté classique) + 2, Communication (poétique) + 2, Dextérité (adroit) + 2, Vivacité 0

**Âge :** 21 ans

**Taille :** 0

**Vertus et Vices :** Foi Exaltée + 3

**Compétences :** Charme (femmes) 4, Natation (eaux agitées) 3, Athlétisme (course) 2, Équitation (batailles) 4, Étiquette (galas) 4, Connaissance des Légendes (montagnes) 1, Attaque Épée Large (monté) 3, Attaque Lance (terrain accidenté) 2, Parade Bouclier (terrain accidenté) 3, Esquive (terrain accidenté) 1

**Points de Foi :** 2

**Réputation :** aucune

**Traits de Caractère :** Brave + 3, Fiable + 3, Furieux contre son Père + 3

**Armes et armure :** armure de mailles complète

**Totaux à l'épée large :** Initiative 0, Attaque + 9, Dégâts + 10 (tous ces Totaux bénéficient d'un bonus de + 2 lorsque l'épée est aux mains de quelqu'un possédant une Foi Exaltée — comme Tarbil)

**Totaux à la lance :** Initiative + 3, Attaque + 6, Dégâts + 11

**Totaux à l'écu :** Parade + 7 (+13 Action)

**Encombrement :** 6

**Autres Totaux de Combat :** Esquive -5 (+1 Action), Encaissement + 16 (+22 Action), Fatigue -4

### ATTITUDES

Montrez-vous courtois, même avec les gens qui vous sont de toute évidence inférieurs. Tenez-vous droit sans être tendu, et signez-vous solennellement chaque fois que quelqu'un parle de Satan ou du Démon.

### IDÉES D'HISTOIRES INCLUANT TARBIL

Si Tarbil disparaît à proximité de l'Alliance, les personnages se retrouvent dans de graves ennuis. En effet, les villageois des environs, interrogés, révèlent qu'ils ont vu le jeune homme pour la dernière fois alors qu'il se dirigeait vers la Crête des Brumes...

Tarbil peut, par ailleurs, devenir l'ami de divers Servants ou Compagnons. Son goût pour l'aventure risque de les entraîner dans des histoires savoureuses ou extrêmement dangereuses.

Guifré veille généralement à ce que des parfaits se trouvent à Javielle au moment de la foire. Le père Laurent, bien intentionné mais peu cultivé, ne s'est pas encore habitué à l'humiliation que lui infligent leurs remarquables discours.

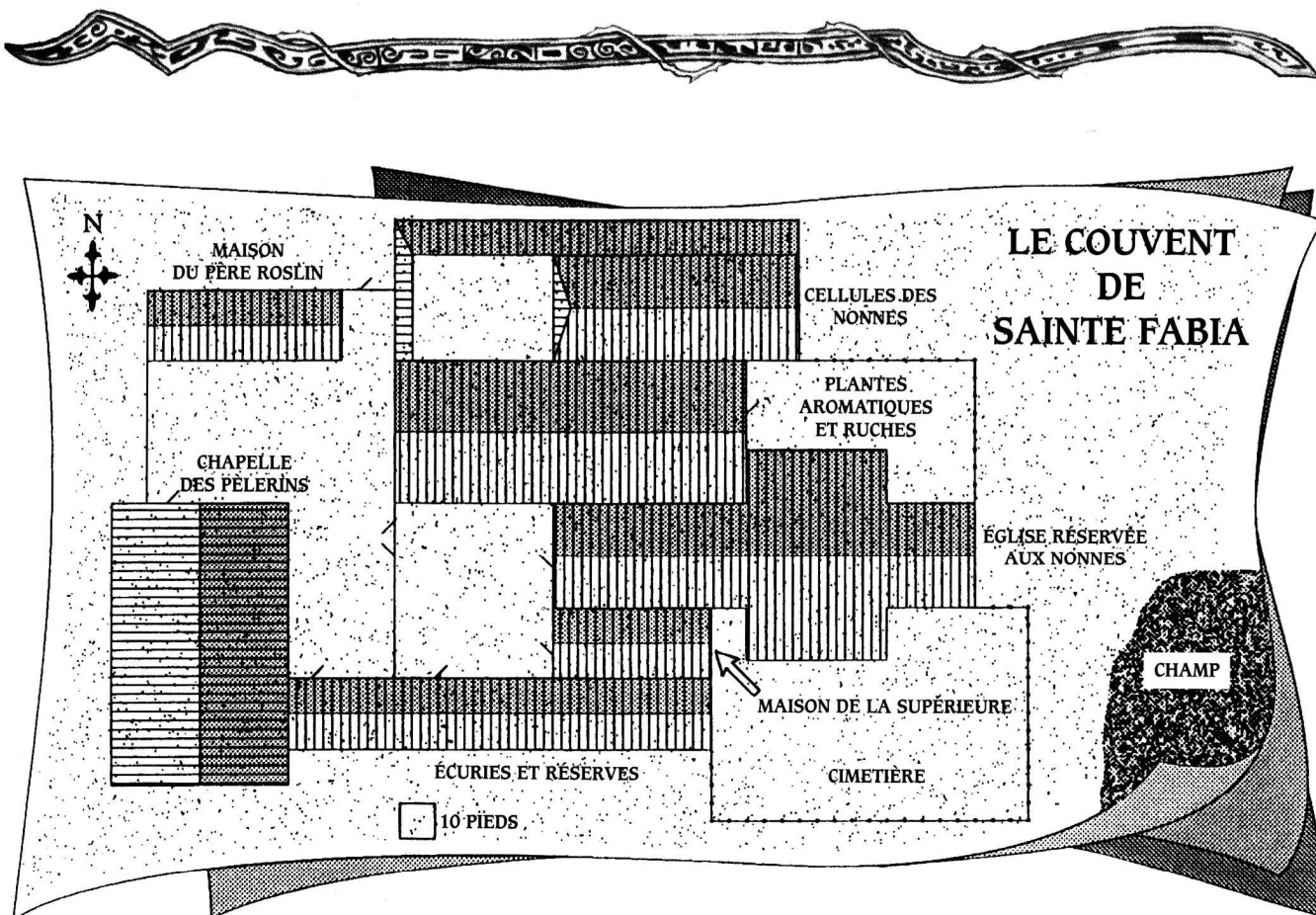
On rencontre aussi de temps à autre, dans la foule, Julian, l'herboriste de Foix (voir p. 20), ou Guillemette (voir p. 36-37).

## LE MANOIR DU CHEVALIER WILLIAM

William est grand et sinistre, avec les cheveux très courts et de petits yeux perçants. La nuit, il erre sur le chemin de ronde tel un fantôme, drapé dans une grande cape

blanche à capuche qu'il a ramenée de la croisade. Il fait les cent pas au sommet de la plus grosse des tours, celle où vivait sa femme avant de se suicider, il y a de cela deux ans. Les gens des alentours pensent que leur seigneur a été ensorcelé ou qu'il est possédé.

Il est revenu de terre sainte voilà vingt ans, après avoir trouvé la fortune dans les coffres d'une citadelle arabe où son frère dévot n'avait, lui, rencontré que la mort. Ayant appris par des parents aquitains qu'un usurpateur avait profité de son absence pour s'emparer de ses terres anglaises, il a décidé de s'installer près de Toulouse où, d'après les ménestrels, le vin et les femmes étaient plus enivrants que n'importe où ailleurs. C'est ainsi qu'il a acheté plus ou moins honnêtement le manoir et les terres attenantes, puis a épousé la fille de leur ancien propriétaire, Nora. Quand le baron d'Uverre a voulu attaquer son château, il s'est heurté à forte partie. Au bout de trois mois de siège, il a proposé un arrangement à William : celui-ci le reconnaît comme son suzerain, lui paie des



taxes rondelettes et entretient le pont tout proche, en échange de quoi d'Uverre admet que l'Anglais est le légitime seigneur de ses domaines.

William loge chez lui une demi-douzaine de ses anciens compagnons de croisade, qui n'ont rien perdu de leur verveur et organisent régulièrement des fêtes tapageuses. Des mercenaires ou des chevaliers sans terres se mettent souvent pour un temps à son service, ne demandant en paiement que le droit de se joindre à ces banquets. Les femmes y sont toujours les bienvenues, pourvu qu'elles soient jeunes, point trop vilaines et de mœurs légères.

William lui-même n'a plus le cœur à la débauche. Il se laisse parfois convaincre de participer à ces festivités, comme par le passé, mais il a perdu tout enthousiasme. En vérité, le suicide de sa femme l'a empli de remords, alors qu'il n'en avait jamais éprouvé durant les vingt années précédentes. Il sait qu'elle a fini par se donner la mort à cause de son insensibilité et de sa luxure, et que son fils, Tarbil, lui voue à présent une haine farouche. Aussi laisse-t-il le jeune homme agir à sa guise — c'est sa manière à lui de demander le pardon de ses crimes. Il espère aussi qu'un signe de l'au-delà lui apportera la grâce de son épouse. C'est pourquoi il arpente les chemins de ronde et fixe parfois le vide d'un air absent, comme s'il attendait on ne sait quoi. Des visions de sa femme le hantent tout au long du jour, et lorsqu'il s'endort, les cauchemars prennent le relais.

Il y a un an, dans un accès de piété et de générosité, il a fait don d'une copie des Évangiles à l'église de Piquer. Depuis, au grand dam du prêtre, quelqu'un a écrit sur l'intérieur de la couverture : « *Quos Deus vult perdere, primus dementat.* » (Ceux qu'Il veut détruire, Dieu commence par les rendre fous.).

La petite place forte de William se compose d'un grand bâtiment de pierre, qui ouvre sur une cour intérieure défendue par deux tours (voir le plan p. 30). Des mercenaires, quelques serviteurs, des gardes et divers parasites y vivent dans le chaos le plus total. Les rares servantes qui acceptent d'y travailler préfèrent parcourir une lieue à pied, tous les soirs, pour rentrer à Piquer, plutôt que d'y passer la nuit.

C'est un des vieux compagnons de William, un rustre du nom d'Hubert, qui y supervise la vie de tous les jours. Il a pris l'habitude d'accepter les pots-de-vin de Christian, un bandit (voir p. 38-39), pour subvenir aux besoins de ses joyeux compères, lesquels accueillent parfois les brigands à leur table. Le baron d'Uverre ne tardera pas à l'apprendre, bien que William lui-même ne s'en soit pas rendu compte et qu'Hubert se garde bien de lui en parler.

William et Hubert étaient autrefois amis, mais ils se sont éloignés l'un de l'autre depuis la mort de Nora. Le second s'inquiète de plus en plus pour son suzerain.

## Idées d'histoires centrées sur le manoir de William

Les personnages se retrouveront impliqués dans les affaires de William s'ils décident de s'occuper de Christian sur les instances du baron, ou si le bandit remet à Hubert, comme part de butin, un objet qu'ils convoitent. Il est aussi possible qu'ils se rendent au manoir à cause du fantôme de Nora, ou dans l'espoir d'y trouver des alliés contre la croisade. Les plus lourdauds d'entre eux pourraient y passer un soir de festin, juste pour vous donner le plaisir de faire jouer la scène...



# LE COUVENT DE SAINTE FABIA

---

Le couvent s'appelle ainsi en mémoire de sainte Fabia, une fille de berger qui vécut il y a un peu plus d'un siècle. Elle avait décidé de consacrer sa vie à Dieu, aussi refusa-t-elle sa main au jeune homme qui la lui demandait. Fou de rage, il la frappa, la projetant dans un rosier sauvage, puis il devint l'esprit de la tempête, le Maître des Nuées. Peu de temps après, il tua son frère, qu'il croyait l'amant de Fabia, et celle-ci réalisa son premier miracle : trois roses dans la main droite, elle rappela à la vie le chevalier mort. Un calvaire fut plus tard érigé à l'endroit où s'accomplit cette résurrection, non loin de Javielle.

Fabia continua à vivre dans la piété, opérant plusieurs guérisons miraculeuses parmi les gens du commun, jusqu'au jour où elle fut victime de la jalousie du Maître des Nuées. Après sa mort, les gens du Val des Bois demandèrent et obtinrent sa canonisation, puis il bâtirent le couvent en son honneur.

Sainte Fabia est traditionnellement représentée comme une jeune fille à la joue gauche marquée de cicatrices (à cause de sa chute dans le rosier), tenant à la main droite trois roses rouges.

Les quatorze femmes cloîtrées dans son couvent sont des bénédictines, censées mener une vie de prière et de contemplation. Elles entendent la messe cinq fois par jour et mangent dans un silence total, pendant que l'une d'elles leur fait la lecture de leur règle ou des Évangiles. Le reste du temps, elles méditent sur la Bible, travaillent aux champs, et remplissent toutes les autres tâches quotidiennes nécessaires.

Le monastère renferme toujours la majeure partie des restes de la sainte, précieuses reliques que l'on conserve sous l'autel de la chapelle et qui donnent au site une aura divine de 5 (reportez-vous au plan de la page précédente pour avoir une idée de la disposition des lieux). Il est devenu un but de pèlerinage, où les gens de la contrée viennent implorer l'aide de Fabia quand ils sont malades, stériles, victimes d'une malédiction ou, plus souvent encore, lorsqu'ils ont été grièvement blessés — après tout, le premier miracle de la sainte n'a-t-il pas été de guérir une terrible plaie ? Le couvent reçoit donc nombre de soldats, handicapés ou taraudés par de vieilles douleurs. Les visiteurs ne sont évidemment pas autorisés à le parcourir dans son entier : ils se cantonnent à la petite chapelle qui abrite les restes de Fabia. Les plus pieux, ou les plus désespérés, y restent parfois des jours entiers, à genoux, abîmés dans la prière.

C'est le 23 octobre, jour anniversaire de la mort de la sainte, que les religieuses voient le plus de monde. Les bourgades de la vallée organisent une fête avec bannières et procession. Quant au monastère, camelots et jongleurs se pressent à ses portes, tandis que des comédiens amateurs jouent pour les pèlerins des scènes de la vie de Fabia. La supérieure, mère Blanche, n'apprécie guère cette sorte de foire, mais les dons des visiteurs sont une des principales

sources de revenus de la communauté, aussi ne fait-elle pas grand-chose pour décourager les bateleurs.

Depuis son accession au rang de supérieure, d'ailleurs, la règle bénédictine n'est plus aussi respectée au couvent qu'elle l'était auparavant. Les nonnes produisent elles-mêmes leur nourriture, et les voyageurs qui vont de Foix en Aragon ou les pèlerins leur font très souvent des donations. Cet argent sert à présent à assurer à quelques-unes d'entre elles, de haute naissance, une vie luxueuse — vaisselle d'argent, vins fins, gobelets ornés de gemmes, etc. Ces privilégiées mangent aux côtés de mère Blanche et ne s'abîment pas les mains dans les champs. L'oisiveté et la paresse se sont introduites parmi les religieuses. On raconte même que la supérieure va parfois chasser près de Foix, en compagnie d'autres nobles, et qu'une chemise de soie protège sa peau de la rude laine des vêtements monacaux. Les nonnes de basse extraction vivent également mieux qu'elles ne le devraient. Et il leur semble normal, peut-être parce qu'elles aspirent au luxe, que les mieux nées mènent une existence dorée.

Mère Blanche n'a de toute façon jamais été d'une piété exemplaire. C'est une damoiselle sophistiquée, que ses parents ont fait entrer en religion afin de ne pas avoir à la doter et à diviser le patrimoine familial. La vie contemplative ne l'attire nullement. Si elle est devenue supérieure, c'est essentiellement parce qu'elle est cousine de l'évêque de Foix.

Le père Roslin, un vieil homme qui mourra certainement avant longtemps, au grand soulagement de la jeune femme, est le chapelain attitré du couvent. Il y célèbre la messe plusieurs fois par jour et y reçoit les confessions des nonnes, dont le peu de goût pour leur état l'étonne beaucoup. Il est toujours surpris que la supérieure n'ait que peu de péchés à lui avouer... Son remplaçant sera certainement un ami des moniales — quelqu'un de paresseux et corrompu, ce qui sera bien pratique.

## Idées d'histoires centrées sur le couvent

---

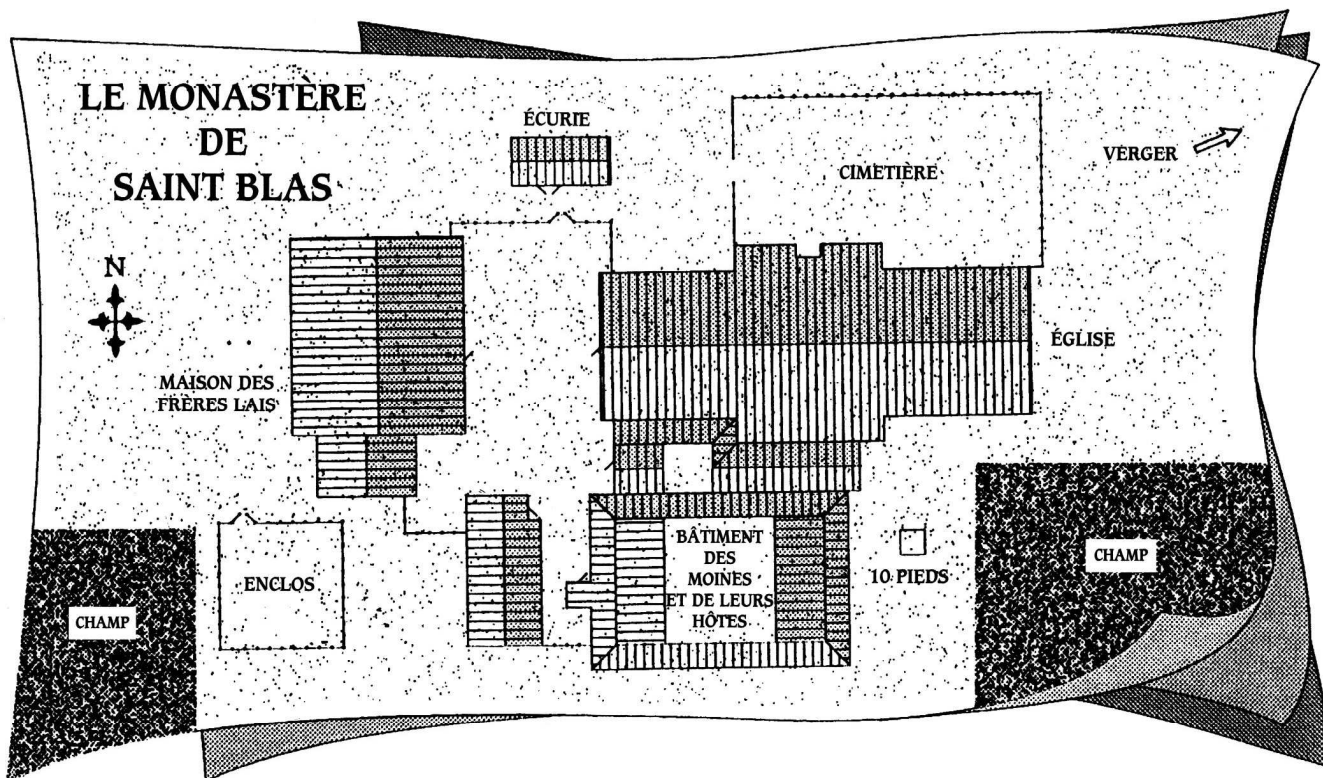
Les personnages désirent entrer en possession d'un livre que détiennent les religieuses, ou questionner une jeune femme qui s'est enfuie de l'Alliance. Cela leur sera difficile, surtout si la plupart d'entre eux sont des hommes.

## LE MONASTÈRE DE SAINT BLAS

---

Cette abbaye a été bâtie il y a des années, sur des terres données aux cisterciens par un des ancêtres de Luc d'Uverre. Reportez-vous au plan de la page suivante pour connaître la disposition des lieux.

L'ordre cistercien a été fondé par réaction à la décadence de l'ordre bénédictin, à la fin du XI<sup>e</sup> siècle, dans une



tentative pour retrouver les idéaux originels du monachisme chrétien : stricte séparation d'avec le monde, pauvreté absolue, obéissance totale à Dieu et ses représentants sur Terre. Pourtant, les cisterciens sont à présent aussi décadents et corrompus que les bénédictins. Nombre de leurs abbayes sont très riches, et des ambitieux s'intègrent à l'ordre pour y trouver luxe et pouvoir.

Au monastère de saint Blas, par exemple, on attache beaucoup d'importance au confort et aux douceurs, malgré la piété de l'abbé Vincent. Le pape n'en compte pas moins sur les moines pour combattre le catharisme, et les religieux font preuve d'un zèle admirable. Après tout, le pontife les récompensera sans doute de leurs peines, peut-être en leur faisant don de quelques terres (prélevées dans les domaines de Guifré l'hérétique)... Et l'abbé Vincent (Dieu ait son âme) ne vivra pas éternellement. Pourquoi son remplaçant ne serait-il pas un noble du Nord, plus souple et fastueux ?

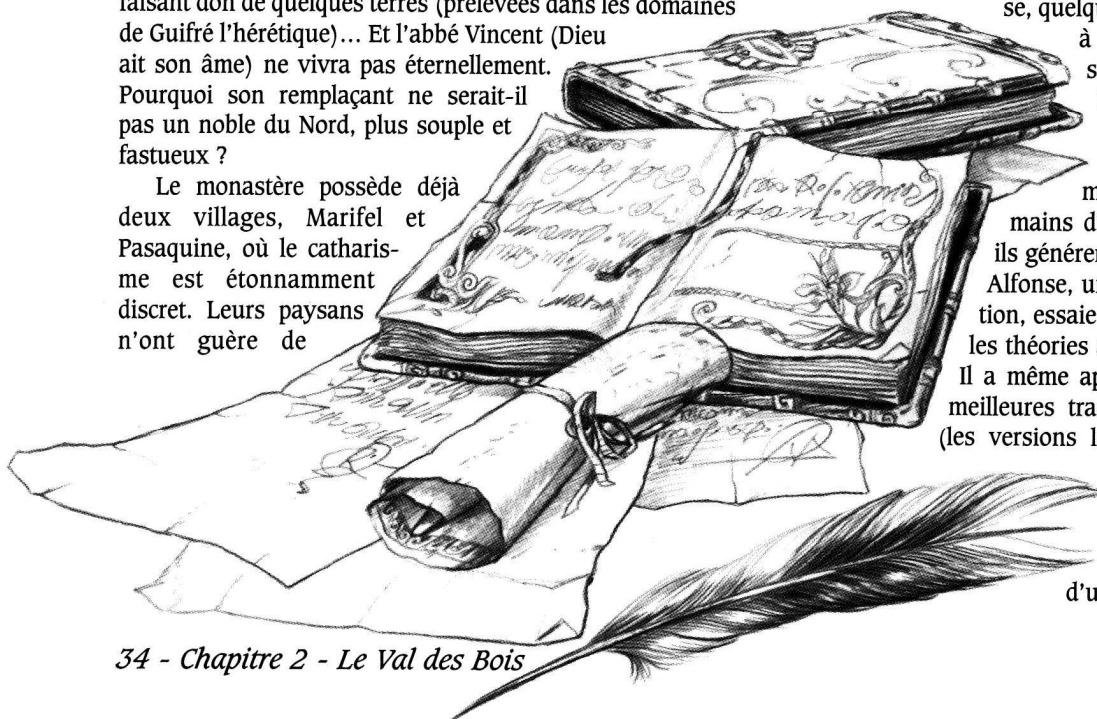
Le monastère possède déjà deux villages, Marifel et Pasaquine, où le catharisme est étonnamment discret. Leurs paysans n'ont guère de

mal à fournir de quoi se nourrir convenablement aux quinze moines et aux trente frères lais. Les premiers partagent leur temps entre l'étude et la prière, alors que les seconds sont en outre chargés des tâches domestiques.

Les religieux ont constitué au cours des dernières décennies une remarquable bibliothèque, dont ils gardent les livres sous clé, dans des armoires. La plupart, qui ont appartenu à des Maures d'Espagne, leur ont été offerts par des chevaliers revenus de la croisade, en échange de messes pour le repos de leur âme. Il y a là d'excellentes traductions arabes d'Aristote, ainsi que des traités de mathématiques et d'astrologie. On trouve aussi plusieurs hagiographies, les écrits des grands saints et des pères de l'Église, quelques textes théologiques recopiés

à l'université de Paris et, bien sûr, une Bible. L'aura divine de l'abbaye (5) réduit à néant le potentiel rationnel que renferment nombre de ces ouvrages, mais si ceux-ci tombaient aux mains d'un érudit adepte de la raison, ils généreraient une aura rationnelle.

Alfonse, un jeune moine à la vaste érudition, essaie à l'heure actuelle de réconcilier les théories aristotéliennes et chrétiennes. Il a même appris l'arabe, afin d'étudier les meilleures traductions du grand philosophe (les versions latines sont souvent de piètre qualité). Tous les travaux relatifs à l'œuvre d'Aristote l'intéressent au plus haut point, particulièrement ceux d'un certain Clavius.





Ménard, lui, est un imbécile mielleux, aux dents de lapin, qui se frotte constamment les mains. Comme il est parvenu à entrer dans les bonnes grâces de l'abbé, ce dernier lui a confié l'administration quotidienne du monastère. Le moine essaie toujours de tout faire en même temps, afin de contenter tout le monde, dans l'espoir que les chefs de l'ordre entendront parler de ses grandes capacités et le nommeront abbé à la mort de Vincent. Il est tout à fait capable de mentir pour atteindre ses buts, mais sa nature timorée l'empêche d'être réellement nuisible.

## Idées d'histoires centrées sur le monastère

Il est possible que les personnages, désireux d'avoir accès à sa bibliothèque, viennent un jour au monastère. Un meurtre y est alors commis. Le père Vincent demande aux visiteurs d'enquêter, pensant qu'ils seront plus objectifs que lui puisqu'ils viennent de l'extérieur. Quoi qu'il en soit, Ménard, qui cherche à se couvrir ou connaît la vérité et compte l'exploiter, dissimule autant que possible les indices et brouille les pistes.

## MONTSÉGUR

C'est une place forte de belle taille, propriété du baron du Ségur, construite sur un sommet pyrénéen. Elle défend une des plus grandes passes qui mènent en Aragon et devait, à l'origine, intimider les Maures.

Comme ses habitants demandent un droit de passage aux voyageurs, ils sont devenus extrêmement riches.

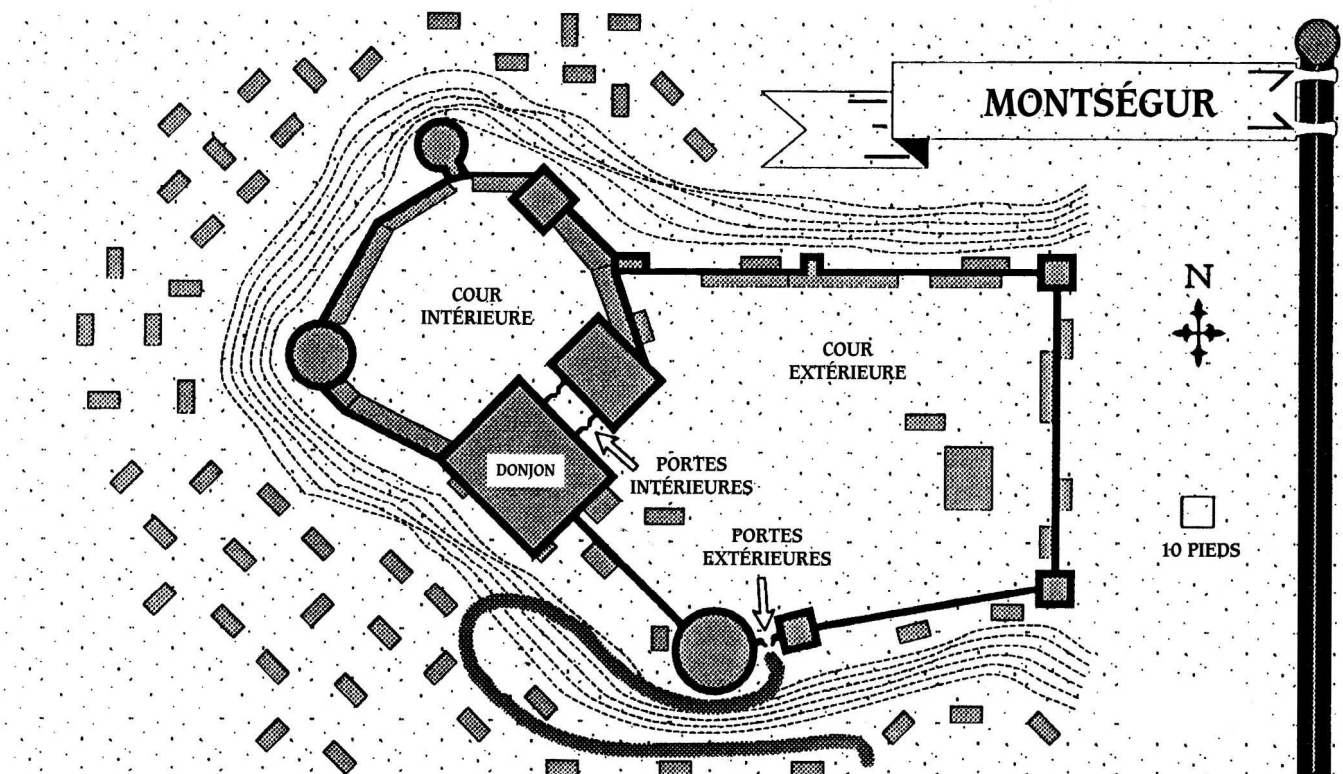
Le baron actuel, Édouard, est un croyant, bien que les remontrances des parfaits ne l'empêchent pas de vivre dans le luxe. Il quitte rarement son château, qu'il a très confortablement aménagé, où il ne manque ni les vins coûteux dont il est friand, ni les riches vêtements brodés qu'il affectionne. Son crâne chauve et son épaisse barbe noire le rendent aisément reconnaissable.

Son héritier désigné, Justin, a déjà près de trente ans et fait montre des mêmes goûts dispendieux. Cathare convaincu, il essaie cependant de vivre de manière plus austère.

C'est un homme fort digne, que son incurable zéaieusement embarrasse un peu. Il voyage beaucoup, pour veiller à l'administration des terres les plus éloignées, se rendant le plus souvent possible à Toulouse, où il a étudié le droit et la philosophie pendant cinq ans. Il profite de ces visites pour commander à divers artistes des peintures, poèmes ou tapisseries inspirés des thèmes chers à la religion cathare, mais aussi pour garder le contact avec ses anciens professeurs ou compagnons d'études.

Montségur abrite plusieurs centaines de cathares, dont beaucoup de Bons Chrétiens. Ils habitent des huttes ou des grottes, sur les flancs de la montagne que domine le château. Nombre d'entre eux sont tisseurs ou ébénistes, mais quelques-uns vivent aussi de la charité du baron.

Il y a là un va-et-vient constant, et la place forte est devenue un lieu de rendez-vous pour les parfaits, notamment les dignitaires de l'Église cathare, dont Guéraud, l'évêque cathare d'Albi. C'est un homme émacié, quoiqu'apparemment en bonne santé, au courage et à la foi sans limites, quasi indifférent aux souffrances de la chair. Il





passé la majeure partie de son temps à Montségur, pour s'occuper de ses brebis.

La foi de tous ces gens est telle que cette zone a une aura divine de 5.

## Idées d'histoires centrées sur Montségur

Les habitants de Montségur seront sans nul doute désireux d'établir des relations intellectuelles et artistiques avec la Crête des Brumes. À l'arrivée de la croisade, le simple fait qu'on puisse associer les personnages à cette place forte suffira pour qu'on les accuse d'hérésie, ou à tout le moins de sympathies suspectes. Ils seront dès lors persécutés. S'ils décident de soutenir les cathares, le baron du Ségur acceptera leur aide avec empressement, car son château ne tardera pas à être assiégé. À l'inverse, les Mages se retourneront peut-être contre lui, afin de s'attirer les bonnes grâces des croisés. Ils pourront alors servir à ceux-ci d'espions ou d'ambassadeurs.

## LES PERSONNALITÉS DU VAL DES BOIS

Nous vous présentons ci-après quelques personnalités marquantes de la vallée. Les personnages les rencontreront

sans doute un jour ou l'autre, et peut-être même se lanceront-ils à leur recherche, pour leur demander de l'aide ou des informations, ou avec des intentions plus belliqueuses. Ces figures pittoresques sont toutes liées à divers lieux ou habitants du Val des Bois.

## GUILLEMETTE

Au milieu du bois qui s'étend entre Javielle et Cariel, une maisonnette croulante, au toit de chaume ébouriffé, s'appuie contre une petite falaise. C'est la demeure de Guillemette, une veuve âgée, et de Jehanne, sa petite-fille, qui s'occupent paisiblement de leur potager et de leurs quelques chèvres. Jehanne apprend lentement à jardiner, tout en servant d'yeux à sa grand-mère, qui y voit de plus en plus mal.

Guillemette est mince, très pâle, et sa chevelure grise va en se raréfiant. Elle sert de sage-femme aux paysans de Javielle et Cariel, qui la consultent également en d'autres occasions — lorsqu'eux-mêmes ou leurs bêtes tombent malades, que leurs récoltes promettent d'être mauvaises ou qu'ils espèrent réussir quelque entreprise hasardeuse (avoir un garçon et non une fille, séduire un voisin ou une voisine, etc.).

La vieille femme ne prodigue que des remèdes traditionnels, à base de plantes, mais aussi de prières et autres rituels. Lorsqu'ils s'avèrent totalement inutiles, elle demande à ses consultants s'ils ont bien respecté ses recommandations — prié assez longtemps, pris la potion à l'heure dite, etc. Elle pense de toute façon — opinion communément répandue — que la maladie est la conséquence du péché, et donc qu'on ne peut guérir à moins de se repentir sincèrement de ses fautes. De plus, les hommes sont dans la main de Dieu, et si celui-ci veut que l'un ou l'autre d'entre eux connaisse la souffrance, nul remède ne



### Guillemette

**Caractéristiques :** Intelligence (perspicace) + 2, Perception (préparée) + 1, Force (affaiblie) -2, Énergie (usée) -3, Présence (ridée) -1, Communication (brusque) -2, Dextérité (doigts raidis) -1, Vivacité (jambes lourdes) -2

**Âge :** 53 ans

**Taille :** -1

**Vertus et Vices :** Vue Basse -1 (-3 aux jets de vision), Talents Exceptionnels + 1

**Compétences :** Connaissance des Gens (paysans) 5, Guérison (accouchements) 5, Connaissance des Animaux (de ferme) 5, Herboristerie (fertilité des femmes) 2, Langue d'Oc (mordante) 4, Feinte (soigner) 3

**Confiance :** 3

**Réputation :** Guérisseuse (villageois) 3

**Traits de Caractère :** Acariâtre + 2, Amicale -3, Amie des Animaux + 2, Curieuse + 1

**Encombrement :** 0

**Autres Totaux de Combat :** Esquive -1 (+5 Action), Encaissement -4 (+2 Action), Fatigue -3

**Niveaux de Santé :** Indemne, -1, -3, -5, Incapacité

**Niveaux de Fatigue :** Dispose, -1, -3, -5, Inconsciente



## Xavier

**Caractéristiques :** Intelligence (spirituel) + 2, Perception (vigilant) + 2, Force 0, Énergie (endurant) + 1, Présence (captivant) + 4, Communication (conte) + 6, Dextérité 0, Vivacité (démarche lente) -1

**Âge :** ?

**Taille :** 0

**Vertus et Vices :** Sang Féérique + 2 (+3 aux tirages de Résistance Naturelle), Grand Voyageur + 1, Polyvalent + 3 (pas de pénalités pour les actions ne correspondant pas à une de ses Compétences), Talents Exceptionnels + 1

**Compétences :** Conte (absurdités) 12, Langue d'Oc (légendes) 7, Survie (trouver un abri) 4, Pistage (bois) 2, Sens de l'Orientation (bois) 4, Connaissance des Animaux (domestiques) 4, Empathie (enfants) 3, Connaissance de la Féerie (Cour de Lumière) 5, Connaissance des Légendes (celtes) 4, Parade Bâton (embuscades) 4, Attaque Bâton (sans reculer) 4, Esquive (charges) 5

**Confiance :** 5

**Réputation :** Mystérieux (gens imaginatifs) 5

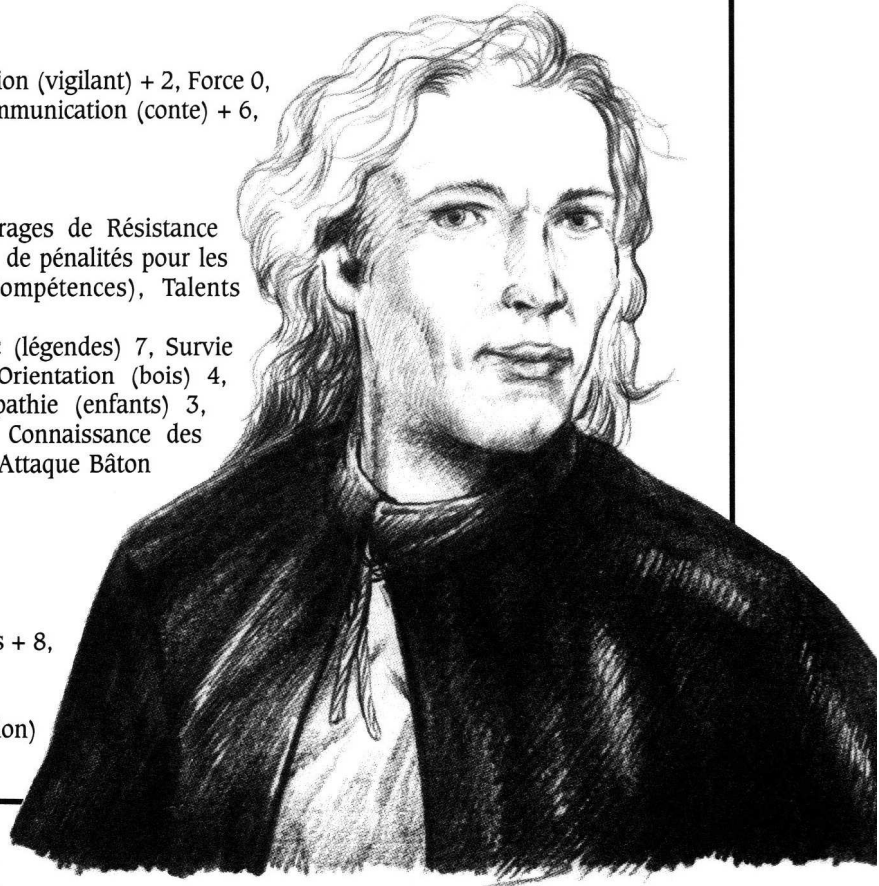
**Traits de Caractère :** Sensible + 3, Curieux + 3

**Armes et armure :**

**Totaux au bâton :** Initiative + 9, Attaque + 6, Dégâts + 8, Parade + 10 (+16 Action)

**Encombrement :** 0

**Autres Totaux de Combat :** Esquive + 4 (+10 Action) Encaissement + 1 (+7 Action), Fatigue + 1



le soulagera. Pourtant, les soins de Guillemette ont le plus souvent une certaine efficacité, due essentiellement au fait que les paysans croient en leurs vertus, si bien qu'ils continuent à venir la consulter. D'ailleurs, qui d'autre pourrait les aider ?

La veuve respecte la piété et la sagesse, mais elle est curieuse, et le statut qui est le sien depuis des années, à cause de son âge autant que de ses occupations, a fini par la rendre très sûre d'elle. Si elle rencontre un Mage, elle l'interroge crûment, quoique sans arrogance ni méchanceté, pour essayer de déterminer quels sont exactement ses pouvoirs.

La bêtise humaine ne cesse de l'étonner. Les gens ne gaspillent-ils pas leur temps et leur énergie à se disputer pour savoir de quelle manière il faut adorer Dieu ? Guillemette témoigne souvent plus de tendresse aux animaux qu'à ses frères de race.

Si quelqu'un l'insulte, elle se lance dans une longue tirade sur l'orgueil et l'insolence qui florissent aujourd'hui, agitant son bâton nouveau pour souligner ses paroles.

### ATTITUDES

Tassez-vous, mâchonnez dans le vide et fronchez les sourcils. Regardez les gens sous le nez quand ils vous parlent, et répondez-leur poliment mais fermement.

### IDÉES D'HISTOIRES INCLUANT GUILLEMETTE

Guillemette sera parfaite dans de brèves rencontres plutôt que de longues histoires. Ainsi, si un jour les personnages poursuivent un animal magique pour le *virtus* qu'il renferme, leur proie peut se réfugier chez la vieille femme. Comment vont-ils parvenir à la capturer ? S'ils

s'introduisent dans la maisonnette, sa propriétaire refuse de leur livrer la malheureuse créature.

Bien sûr, il leur est possible de s'en emparer malgré tout, sans se soucier des protestations, voire de la résistance, de Guillemette. Mais ils s'aperçoivent vite de leur erreur : les vulgaires de la vallée tiennent la sage-femme en haute estime et refusent d'avoir quoi que ce soit à faire avec les personnages tant qu'ils ne sont pas rentrés dans ses bonnes grâces. À vous de voir ce que cela nécessite...

## XAVIER

On rencontre parfois dans les villages de la vallée un conteur d'un certain âge, qui disparaît toujours d'octobre à mai, sans que personne sache où il va. Il dit que l'hiver est trop froid pour lui dans la région et qu'il le passe sous un ciel plus clément. Ses cheveux gris sont presque de la même nuance que ses yeux perçants, et à voir ses traits creusés, on lui donnerait bien soixante ans, mais il a conservé une vigueur et une souplesse de jeune homme. Pourtant, nul dans le Val des Bois ne se rappelle l'avoir connu avec une chevelure moins blanche ou un visage moins marqué.

Son sourire d'enfant et son grand front de sage lui donnent une présence extraordinaire. Il lui suffit d'un geste de la main pour obtenir l'attention d'une assemblée entière, et dès les premiers mots de ses contes extravagants, l'auditoire est captivé — « *Au temps où les saules pleureurs chantaient doucement dans la brise, quand mercredi n'existait*



*pas, les noires montagnes de l'Orient attendaient la face resplendissante devant laquelle elles allaient s'incliner. Et par une nuit de saphir, un enfant parut sous le ciel étoilé... »* Nul n'est contraint d'écouter ces étranges histoires, mais elles sont imprégnées d'une sorte de magie naturelle, de bonheur serein.

Un auditeur averti peut penser que le poète parle par métaphores. Pour un prêtre, par exemple, les quelques phrases ci-dessus se référeront à la naissance du Christ. Un Mage, lui, traduira peut-être qu'avant l'apparition de Mercure (« quand mercredi n'existait pas »), le monde était beauté et innocence, et que les contrées situées à l'est de l'Irlande attendaient la venue du dieu celte Lug — bref, qu'avant la création de l'Ordre d'Hermès, paix et bonheur régnaient sur la Terre. Xavier jongle avec les mots de manière à obtenir des figures qui lui plaisent, mais il ne blesse jamais personne volontairement.

Il passe une semaine environ dans les villages où il s'arrête, puis il reprend la route, toujours vêtu de sa robe de laine brune, s'appuyant sur son bâton, souvent suivi d'un pauvre chien errant qu'il vient d'adopter. À l'approche du sabbat, fin octobre, il gagne le tertre féerique (voir p. 68-70) proche de la Crête des Brumes, puis retourne pour l'hiver en Arcadie.

Il s'est rendu un jour sur le tertre, il y a de cela plusieurs décennies, peut-être attiré là à cause du sang féerique qui coule dans ses veines. Les êtres féeriques, enchantés de ses histoires, l'ont tout d'abord gardé prisonnier en Arcadie, mais comme il n'avait plus son propre monde pour l'inspirer, il a commencé à perdre ses talents de conteur. À présent, il partage équitablement son temps entre les êtres féeriques et les humains. Ses histoires, nourries de ses expériences dans deux mondes si différents, sont devenues de purs joyaux d'absurde, et il a cessé de vieillir.

## ATTITUDES

Soyez à la fois décontracté et vigilant. Ne bougez pas trop, mais quand vous le faites, que vos gestes soient expressifs. Conduisez-vous comme quelqu'un qui a l'habitude d'attirer l'attention.

## IDÉES D'HISTOIRES INCLUANT XAVIER

Xavier apprend bien des choses, en parcourant la vallée, ce qui peut donner aux Mages envie de l'inviter chez eux. Le conteur, quant à lui, est curieux de voir la Crête des Brumes — de même que tout ce dont il entend parler. Il gagne le gîte et le couvert avec ses contes, dans lesquels on retrouve souvent, embellies et quelque peu déformées, les informations sur les environs dont il dispose. Il reste muet quant à ses relations féeriques, mais si les thaumaturges découvrent ce qu'il en est, il accepte de leur servir d'ambassadeur auprès de la Cour de Lumière d'Arcadie.

# CHRISTIAN

Christian a un visage presque triangulaire, enlaidi par un œil gauche injecté de sang en permanence. C'est le chef d'un groupe de vingt bandits qui attaquent de temps à autre

les marchands, entre Foix et Montségur, ou les fermes des paysans les moins démunis. Bien qu'ils refusent de l'admettre, il leur arrive aussi, afin d'augmenter leurs maigres revenus, de fabriquer des babioles diverses, qu'ils vendent à des colporteurs trop pauvres pour craindre de se faire détrouser.

Ils versent des pots-de-vin à Hubert, l'intendant du seigneur William, qui en échange éloigne de leur repaire forestier les gardes que les nobles de la région envoient parfois à leur recherche. L'homme les avertit en outre des pièges qu'on leur tend.

Christian était autrefois un Compagnon du Carrefour des Vents, mais les tentatives répétées des Mages pour soumettre sa volonté lui ont laissé l'esprit dérangé, rongé par un violent sentiment de révolte. Son seul intérêt dans la vie est son refus de s'incliner devant quelque autorité que ce soit. Il hait farouchement les nobles, l'Église, les Mages et les riches, mais sa confusion mentale est telle qu'il n'est pas même conscient de cette haine. Il n'est cependant pas stupide et ne prend pas de risques inutiles, quoiqu'il ne désire éviter la capture ou la mort que parce que « *ces chiens n'auront pas le dernier mot !* ».

Les Mages du Carrefour des Vents l'ont aussi rendu agressif, plus têtu qu'une mule et absolument incapable de réfléchir sur lui-même. Il ne sait plus ce qu'est la mort et n'a plus la notion de danger, si bien qu'il ne connaît plus la peur. Les tentatives d'intimidation n'ont aucun effet sur lui. Il lui est impossible de parler de lui-même, d'expliquer ses buts ou ses désirs.

Certains de ses hommes sont de simples voleurs et coupe-jarrets, mais la plupart sont d'anciens Servants du Carrefour des Vents qui en sont partis avec lui. Eux aussi ont subi des dégâts psychologiques importants — ce ne sont que paranoïaques, schizophrènes, hallucinés, au mieux névrosés — et la plupart sont plus que renfermés.

Christian porte des vêtements de laine mal coupés, verts et bruns, un arc et un carquois empli de flèches. Sa ceinture s'orne de grosses bourses généralement vides et de plusieurs têtes humaines réduites, souvenirs de ses meilleures mises à mort.

## ATTITUDES

Contractez par moments vos muscles faciaux en une vilaine grimace et regardez toujours vos pieds. Ne relevez les yeux sur quelqu'un que s'il vous a donné une chance de bafouer un symbole d'autorité.

## IDÉES D'HISTOIRES INCLUANT CHRISTIAN

Christian et ses hommes peuvent être à l'origine de toutes sortes d'histoires, en dehors de celle où le baron d'Uverre demande à la Crête des Brumes de les éliminer. Si par exemple ils prennent des otages, dont un parent d'un membre de l'Alliance, puis demandent une rançon, les personnages seront obligés de payer. Évidemment, ils préféreraient peut-être monter une expédition de sauvetage, mais ils n'auront pas droit à l'erreur : bien qu'ils l'ignorent sans doute, Christian n'aura aucun scrupule à tuer quelques paysans.

Le bandit n'est pas assez fou pour attaquer des Mages de front, mais il prendra beaucoup de plaisir à leur causer



## Christian

**Caractéristiques :** Intelligence 0, Perception (aveuglé par la rage) -1, Force 0, Énergie (furieux) + 2, Présence (« mauvais œil ») -2, Communication (furieux) -3, Dextérité 0, Vivacité (agile) + 1

**Âge :** 26 ans

**Taille :** 0

**Vertus et Vices :** Mauvais Œil -1, Forte Personnalité + 1

**Compétences :** Commandement (gens psychologiquement instables) 4, Langue d'Oc (tonitruant) 3, Intimidation (paysans) 4, Discrétion (bois) 4, Survie (bois) 2, Attaque Épée Large (mêlées chaotiques) 3, Parade Épée Large (contre les chefs) 3, Attaque Arc Composite (cibler les chefs) 4, Esquive (adversaires montés) 4

**Confiance :** 1

**Réputation :** aucune

**Traits de Caractère :** Rebelle + 6

**Armes et armure :**

**Totaux à l'épée large :** Initiative + 7, Attaque + 7, Dégâts + 9, Parade + 6 (+12 Action)

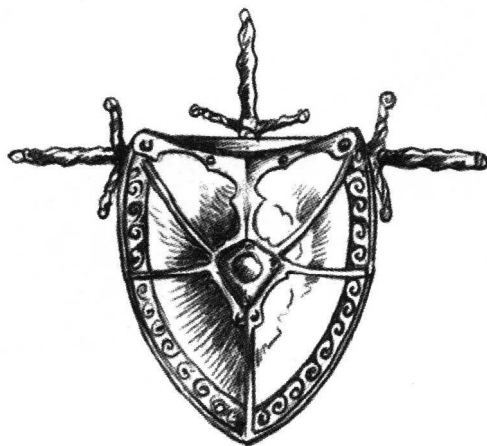
**Totaux à l'arc composite :** Cadence de Tir 1/1, Attaque + 5, Dégâts + 9

**Encombrement :** 0

**Autres Totaux de Combat :** Esquive + 5 (+11 Action), Encaissement + 2 (+8 Action), Fatigue + 2

des ennuis variés. Il s'amusera ainsi à capturer un de leurs messagers (mais pas une Toque Rouge), qu'il traînera jusqu'à une cabane dans la forêt. Les personnages n'auront aucun mal à suivre sa piste... et tomberont dans une embuscade. Ce n'est qu'après une rude bataille qu'ils

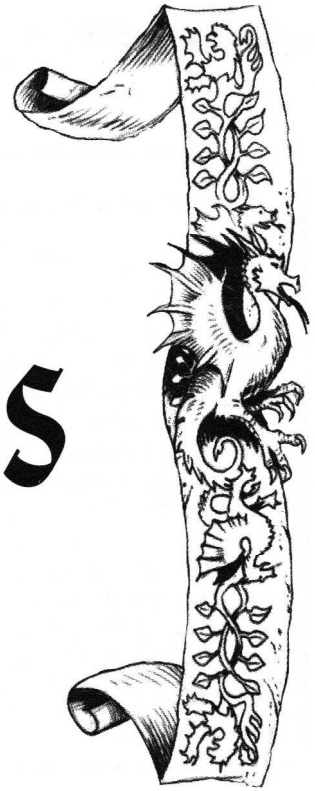
retrouveront le messager — mort. Une telle histoire sera frustrante pour les joueurs, mais elle vous permettra d'introduire en fanfare dans la Saga votre anti-héros — Christian.





## Chapitre Trois

# Les cathares



L'hérésie cathare est très populaire au sein du Val des Bois, où elle est source à la fois de dissensions et d'harmonie, comme dans tout le Languedoc. Elle est d'autant plus importante que l'Église finira par lever contre ses tenants une croisade qui mettra la région à feu et à sang, aussi est-il impératif que vous compreniez ce mouvement et ses implications. Cela vous permettra en outre de conter toutes sortes d'histoires originales.

## Origines du catharisme

Le catharisme, comme bien d'autres mouvements religieux de l'époque, dérivait semble-t-il du manichéisme, à travers le paulicisme puis la doctrine bogomile, apparue à Constantinople au début du XIII<sup>e</sup> siècle. Il se répandit à travers toute la France, et même l'Europe, mais s'implanta particulièrement bien en Languedoc, terre fertile en hérésies. Il faut en effet signaler que les cathares n'étaient pas seuls à y contester l'Église romaine, puisque nombre d'autres sectes, moins nombreuses, subirent également la croisade. Les « albigeois », comme les appelèrent leurs ennemis (à cause de la ville d'Albi), n'étaient donc pas tous cathares — du grec *katharoi*, purs, nom qu'ils se donnaient à eux-mêmes.

À la fin du XII<sup>e</sup> siècle, lorsque s'ouvre la Saga de la Crête des Brumes, les cathares sont très puissants et

écoutés dans les comtés de Toulouse et de Foix — c'est-à-dire dans les environs immédiats de l'Alliance.

La réponse de l'Église à cette « invasion », très violente, apparaît de son point de vue justifiée : les hérétiques contestent nombre de ses dogmes les plus importants, ce qui est terriblement impie, et gagnent en puissance, ce qui pourrait bien la mettre finalement en péril.

## CROYANCES

Les cathares, contrairement à l'Église romaine, ne s'appuient pas sur l'Ancien Testament, qui dépeint un Dieu vindicatif. Ils n'acceptent pour base de leur foi que le Nouveau Testament et sont persuadés que le monde matériel n'a pas été créé par Dieu mais par un démiurge mauvais, Satan : n'est-ce pas la seule explication logique au mal qui rôde partout, accablant les justes comme les mécréants, et à la mort ? Dieu, qui est parfait, ne peut créer que des choses parfaites et donc éternelles.

Satan, par le mensonge et la flatterie, est parvenu à entraîner certaines des âmes forgées par Dieu et à les emprisonner en ce monde, où elles ont perdu la mémoire de ce qu'elles sont. À cause de la chair qui les entoure, émanation corrompue d'une entité corrompue, elles ont glissé au péché. Mais elles n'en restent pas moins parfaites par essence. Simplement, le royaume de Satan les « alourdit » et les empêche de se libérer pour retourner à leur créateur ; lorsque leur prison de chair meurt, elles ne peuvent que se réincarner une fois de plus.

Dieu, incapable d'intervenir directement au sein de la création faussée de son adversaire, y a cependant envoyé un de ses fils (le Christ) pour montrer à ses brebis égarées le chemin du salut. Il leur suffit de devenir de *Bons Chrétiens*, grâce au *consolamentum* (voir ci-après), pour



## Variations sur les croyances cathares

Si tous les cathares sont d'accord pour dire que le monde matériel, imparfait et instable, émane forcément d'un démiurge mauvais, certains pensent néanmoins que Dieu avait auparavant créé les quatre éléments, alors que d'autres estiment que tout ce qui est matériel est l'œuvre de Satan.

Quant au Christ, d'aucuns sont persuadés qu'il n'a jamais eu de corps mais une image de corps, puisque la chair est d'essence satanique, ce qui signifie qu'il n'a pas souffert sur la croix et n'est pas mort. Pour d'autres, Dieu avait revêtu son envoyé d'une chair particulière, si bien qu'il n'est pas mort mais a réellement souffert. D'autres enfin pensent qu'il n'a pas été crucifié du tout et qu'un voleur a péri sur la croix à sa place.

rentrer dans Sa lumière — la crucifixion, avec sa violence barbare, ne saurait être rédemptrice.

### LE CONSOLAMENTUM

Pour les cathares, on ne peut libérer son âme que d'une seule manière : en devenant un *Bon Chrétien* grâce au *consolamentum*, l'unique cérémonie de leur religion, le baptême de l'esprit (par opposition au baptême de l'eau catholique, qu'on fait subir à des enfants incapables d'en comprendre la signification).

La plupart des gens acquis aux théories cathares sont de simples *croiyants* (ils se qualifient de *vrais croyants*, pour se distinguer des catholiques romains), qui ne peuvent se libérer de l'influence de la chair et donc du péché. Si, à un moment quelconque de leur existence, ils s'estiment prêts à vivre désormais suivant les préceptes divins, ils demandent le *consolamentum*. Il leur faut cependant passer une année sans pécher pour se le voir accorder. Une fois *consolés*, ils sont des *Bons Chrétiens* — des *parfaits* dira l'Église (le nom leur restera), car ils sont alors de parfaits hérétiques.

Les Bons Chrétiens ont fait vœu de chasteté, de ne pas prêter serment, mentir ou blasphémer (préceptes de l'Évangile), mais aussi de vivre désormais en communauté (au moins avec un *socius*, lorsqu'ils sont itinérants), de prier à heures fixes, de rester pauvres et sobres ; la viande, les œufs et les laitages leur sont interdits, car ce sont des produits du coït (il en va différemment du poisson, qu'on croit né de l'eau ou se reproduisant par sisciparité). Ils peuvent eux-mêmes administrer le *consolamentum* et, à leur mort, leur âme est libérée de ce monde.

Mais si l'un d'eux vient à pécher, ne serait-ce qu'une seule fois, cela signifie que le mal a encore prise sur lui, et son baptême s'en trouve annulé, de même que tous ceux qu'il a célébrés (puisque'il n'est, en fait, qu'un croyant comme les autres).

On console également les mourants, mais le *consolamentum* a alors une signification légèrement différente : celui qui le reçoit témoigne ainsi sa fidélité aux idéaux

cathares et meurt en Bon Chrétien, si bien que son incarnation suivante le rapproche du salut — elle est plus à même de vivre sans pécher. Si le croyant se remet, il perd le bénéfice de ce *consolamentum*, puisqu'il retombe au péché, mais rien ne l'empêche d'en recevoir un autre plus tard.

## LA VIE DES CATHARES

Les simples croyants mènent une vie normale, en s'efforçant de devenir de Bons Chrétiens (pour ceux qui en ont le courage). Les parfaits, quant à eux, respectent leurs vœux à la lettre. Les hommes voyagent beaucoup, par deux, pour répandre la parole de Dieu. Les Bonnes Dames, elles, sont plutôt chargées de l'éducation religieuse des enfants et des jeunes, si bien qu'elles quittent peu leur *maison*.

La maison cathare abrite une communauté comprenant des Bons Chrétiens comme de simples croyants, tous travaillant pour subvenir aux besoins du groupe, sous la bienveillante autorité de l'ancien (un parfait). Les parfaits d'autres régions y sont bien accueillis et peuvent donc s'y arrêter pour se reposer lors de leurs errances.

Ces maisons forment la cellule de base de l'Église cathare, qui est en effet bien structurée. Elle compte plusieurs évêques, tous en charge d'un diocèse et secondés par des diacres. Ceux-ci transmettent les instructions de leur supérieur (relatives aux itinérances des parfaits) dans

### La vie des cathares sous la répression

La vie des cathares va beaucoup changer lorsque les persécutions (la croisade puis l'Inquisition) vont réellement commencer.

Les maisons seront fermées et les parfaits survivants contraints de voyager dans la clandestinité, voire en couples, pour éviter d'être repérés. La période probatoire imposée aux croyants désireux d'être baptisés sera de plus en plus courte, et le plus humble des Bons Chrétiens de campagne administrera le *consolamentum* d'ordination. Tant et si bien que diverses superstitions infiltreront la doctrine — ainsi Béliaste, le dernier des parfaits occitans, d'origine paysanne, dira-t-il que les âmes se réincarnent parfois dans des corps animaux et que leur dernière enveloppe charnelle doit être masculine.

Quant aux croyants, voyant de moins en moins de parfaits, ils vivront dans la crainte de passer de vie à trépas sans avoir été bénis, ce qui les mènera parfois à pratiquer (ou à imposer à leurs proches) l'*endura* : après avoir reçu le *consolamentum* des mourants, ils se laisseront mourir de faim plutôt que de courir le risque de pécher à nouveau et d'en perdre le bénéfice, alors que nul ne pourrait peut-être les reconsole plus tard.

les maisons, où ils célèbrent en outre les services et veillent au respect du rituel du *consolamentum*. Deux d'entre eux sont le *Fils majeur* et le *Fils mineur* de l'évêque. Le premier lui succédera à sa mort, le second devenant alors à son tour Fils majeur, tandis que le nouveau prélat choisira un autre Fils mineur. Néanmoins, évêques et diacres vivent aussi pauvrement et chastement que les autres Bons Chrétiens. Ce sont par tradition eux qui *consolent* les croyants désireux d'accéder au rang de parfaits, les simples parfaits n'administrant que le *consolamentum* des mourants.

## LES CATHARES ET LA SOCIÉTÉ

Si l'hérésie se répand aussi vite en Languedoc, c'est en partie parce que la noblesse ne lui est pas hostile. Pourtant, d'après les cathares, toute chair est également mauvaise, ce qui signifie que tous les hommes sont égaux. Mais pour les nobliaux impécunieux, aux fiefs minuscules, les prêches des parfaits contre la violence et autres crimes ont sans doute moins d'importance que la dîme prélevée par l'Église romaine. Quant aux grands seigneurs, tolérants et insouciantes comme ils savent l'être en ces contrées, peut-être leur semble-t-il chic de se démarquer du commun des mortels. Et puis les cathares ne cherchent pas à accroître leur puissance et leur richesse ou à étendre leurs terres, contrairement aux envoyés du pape.

De plus, nombre de nobles dames embrassent très vite la foi cathare, beaucoup plus douce à la femme que le catholicisme, puisqu'elle ne reconnaît pas le péché originel (et donc la faute d'Ève) et considère les deux sexes comme égaux. Or, dans les familles, c'est à la mère que revient le soin d'éduquer les enfants pour tout ce qui ne touche pas au métier des armes...

N'étant pas combattu par les grands, le catharisme s'impose aussi parmi les classes populaires ; ce qui n'a rien d'étonnant, étant donné sa doctrine et le mode de vie des Bons Chrétiens.

Il est porteur d'espoir, surtout pour les pauvres gens, qui n'ont à attendre du clergé aucune indulgence : au terme d'innombrables réincarnations, disent les parfaits, toutes les âmes regagneront le Paradis (alors que, d'après l'Église romaine, le moindre péché implique le purgatoire, voire l'Enfer éternel... pour ceux qui n'ont pas les moyens d'acheter son indulgence).

En outre, les Bons Chrétiens, contrairement à nombre de prêtres ou d'évêques officiels, respectent scrupuleusement leurs vœux et ne tirent nul avantage de leur position. Ils travaillent même pour subvenir à leurs besoins, au lieu de se faire entretenir par leurs fidèles. Pour les grands bourgeois (car il en existe déjà, qui battent en brèche le pouvoir seigneurial), s'ajoutent à ces raisons le désir de copier la noblesse.

## LES CATHARES ET L'ÉGLISE

Face aux parfaits, le clergé officiel apparaît corrompu et, du moins pour ses représentants de rang inférieur, d'une ignorance crasse : les prélats se vantent dans un luxe insolent, nombre de prêtres sont paillardes et ripailleurs, certains ayant à ce point oublié ce qu'ils ont appris au séminaire qu'ils ne comprennent même plus le latin dans lequel ils célèbrent la messe. Et tous, bien sûr, vivent du travail et de l'argent des fidèles.

Avant la croisade, Innocent III, espérant ramener au sein de l'Église les brebis égarées, fait organiser des conférences publiques au cours desquelles parfaits et prêtres échangent des arguments. Mais les hérétiques s'avèrent très souvent plus à même de défendre leur point





de vue que leurs adversaires, ce qui est d'ailleurs bien normal : comment prouver que quelqu'un qui vit dans la chasteté, la pauvreté et le travail, sans jamais mentir ou se montrer violent, est un instrument de Satan ? Il faut l'intervention de théologiens avisés et retors pour mettre à mal l'idéologie cathare — et les croyants ont généralement une foi trop ardente pour en être ébranlés, même si on les menace des flammes de l'Enfer.

## La croisade contre les albigeois

Rien ne vous oblige à vous conformer aux faits historiques que nous présentons dans ce livret. Vous pouvez même décider qu'il n'y a pas de croisade (bien qu'elle soit prise en compte dans plusieurs des suppléments d'Ars Magica), mais s'il s'en



déclenche une, il est de toute façon possible que les personnages altèrent radicalement le cours de l'Histoire telle que nous la connaissons — et donc celui de votre Saga.

En l'an de grâce 1208, l'assassinat en Languedoc du légat du pape Pierre de Castelnau met le feu aux poudres : Innocent III appelle à la croisade contre les hérétiques, et le roi de France Philippe Auguste, suzerain des nobles concernés, donne son aval. Au printemps 1209, l'armée de l'Église se met en marche, sous le commandement du légat pontifical et abbé de Cîteaux Arnaud Amalric, assisté par Simon de Montfort pour les questions militaires. Nombre de nobles français, désireux de mériter le Paradis mais aussi d'agrandir leurs terres et d'accroître leur fortune, les suivent avec leur ost et des soldats de Rome — des mercenaires.

Jusqu'en 1216, les croisés volent de victoire en victoire, en même temps que de massacre en massacre : ni Arnaud Amalric ni Simon de Montfort ne se montrent désireux de convertir les hérétiques ; il semble que tout ce qui les intéresse, l'un comme l'autre, soit de porter partout le fer et le feu et de s'approprier de nouveaux fiefs (au nom de l'Église, en ce qui concerne l'abbé). La population entière de Béziers — plusieurs milliers de personnes — est passée au fil de l'épée, catholiques romains et cathares confondus ; des nobles dames sont tuées après la prise de leur château ; des centaines de parfaits brûlés vifs ; des chevaliers achevés ou assassinés.

Mais, en 1216, alors que Montfort s'en est allé prêter allégeance au roi pour ses nouveaux fiefs, le comte de Toulouse reprend la lutte, et la chance tourne. En 1218, Simon de Montfort trouve la mort durant le siège de Toulouse, et en 1224, son fils, Amaury, après avoir subi défaite sur défaite, cède ses droits sur le Languedoc à Philippe Auguste.

Celui-ci, qui n'a pas jusque-là pris part à la croisade, estime le moment propice à une intervention. De 1226 à 1228, avant que le Languedoc affaibli n'ait pu panser ses blessures, il voit à nouveau batailles et bûchers se multiplier, et en 1229, le comte de Toulouse (Raimon VII, le fils de Raimon VI, mort durant cette période) fait sa soumission au jeune roi Louis IX (le futur Saint Louis).

À ce jour, l'hérésie n'a pas réellement souffert. Certes, bien des croyants et des parfaits sont morts, mais la ferveur des fidèles est intacte, plus vive peut-être depuis qu'elle se double d'une haine féroce contre les croisés et leurs barbaries. Raimon VII doit s'engager à poursuivre les albigeois sur ses terres (d'ailleurs fort réduites, la majeure partie de l'Occitanie appartenant à présent au domaine royal) et,



surtout, à laisser l'Église romaine faire de même. Il lui faut aussi, dans le même but de reconquête religieuse, financer la fondation et l'entretien d'une université toulousaine où on enseignera essentiellement la théologie. Le catharisme entre dans la clandestinité pour ne plus en sortir, et l'ère des persécutions s'ouvre devant lui. La police ecclésiastique, puis l'Inquisition, en viendront à bout dans les années 1320, non sans pourtant qu'il ait donné naissance à d'autres hérésies.

Le Languedoc a un dernier sursaut en 1240, mais Raimon VII doit à nouveau se soumettre dès 1244, et en 1245, la dernière grande place forte cathare, Montségur, tombe aux mains des armées royales. Plus de deux cents Bons Chrétiens choisissent de périr sur le bûcher, mais les « laïcs » sont graciés. Tout est bien fini, quoiqu'une petite ville, Quéribus, résiste jusqu'en 1255.

Raimon VII meurt en 1249, avec pour seule héritière une fille, Jeanne, que l'on contraint à se marier avec un des frères du roi, Alphonse de Poitiers. Tous deux s'éteignent sans descendance en 1271, si bien que le comté de Toulouse passe dans le domaine royal. Le Languedoc entier est à présent propriété directe du roi de France.

## LA CROISADE ET LE VAL DES BOIS

---

De quelque façon que les événements se déroulent dans votre Saga, la croisade contre les albigeois marque profondément le Val des Bois, notamment en matière de politique. Nous vous donnons ici une idée de l'évolution que peut subir la région. Inspirez-vous en si le cœur vous en dit.

Le baron d'Uverre est tué à Muret (en 1213), ou au cours d'une autre bataille de cette période. Son gendre et sa fille d'un côté, son neveu Christophe de l'autre, revendiquent aussitôt la possession de ses terres, les deux partis demandant de l'aide à la Crête des Brumes pour sortir vainqueurs de cette querelle. Quoi qu'il arrive, elles seront accordées en fief à un noble d'Oïl durant le siège de Montségur.

Le monastère de saint Blas se voit attribuer plusieurs des villages du seigneur Guifré, si bien qu'à la fin de la guerre, les « bons » frères sont riches, puissants et plongés dans des intrigues complexes.

Les Alliances situées dans des zones peuplées ou très occupées des affaires vulgaires ont fort peu de chances d'échapper à la fureur des croisés. Elles sont attaquées en 1215 au plus tard, bien avant cette date si les envahisseurs pensent y trouver un butin intéressant. Les communautés plus isolées, telle la Crête des Brumes, peuvent en revanche se faire oublier des soldats du pape et, si elles sont prudentes, subsister jusqu'en 1245. Quant aux Mages qui se sont installés en pleine montagne, loin de tout, ils n'ont rien à craindre de la guerre. Celle-ci peut cependant précipiter dans l'hiver et même au-delà les Alliances les plus puissantes.

## LA CROISADE ET LA CRÊTE DES BRUMES

---

L'influence de la croisade sur la Crête des Brumes dépend en grande partie de l'attitude des personnages (et des joueurs) : se rangent-ils d'un côté ou de l'autre dans cette guerre vulgaire, violant ainsi le Code Hermétique ? Essaient-ils, par de subtiles manœuvres au sein du Tribunal Provençal, d'impliquer d'autres Alliances dans ces événements ? À moins qu'ils ne se sentent obligés à un moment ou un autre d'aider leurs amis et leurs relations du Val des Bois, voire des alliés plus lointains. Ils doivent bien comprendre, cependant, que cette compassion et cette loyauté risquent d'amener la chute de leur communauté.

S'ils ont soutenu des cathares ou se sont fait une mauvaise réputation, les croisés les déclarent hérétiques ou satanistes et les attaquent. De simples études « blasphématoires », portant sur la philosophie arabe, par exemple, risquent de leur valoir la suspicion des envoyés de Rome ; de même que les missives érudites de Clavius. La plus grande prudence est donc de mise.

## LA CROISADE ET L'ORDRE D'HERMÈS

---

L'Ordre d'Hermès pourrait bien, lui aussi, souffrir de la croisade. Les plus âgés de ses membres, dans leur grande sagesse, parviennent sans doute à lui éviter un conflit ouvert avec les chrétiens, mais nombre de Mages périssent face aux croisés. Il se peut d'ailleurs — ironie du sort ! — que Quæsitori et Hoplites, afin d'éviter que le conflit s'envenime, fassent front contre les thaumaturges qui s'opposent aux troupes papales. On voit alors le Mage combattre le Mage, tous deux défendant leur vie — par des moyens malheureusement opposés. Ces luttes fratricides peuvent même mener à une guerre civile au sein de l'Ordre, comme aux jours terribles de la Guerre du Schisme.

Quoi qu'il en soit, les envahisseurs détruisent plusieurs Alliances, ce qui réduit considérablement le pouvoir du Tribunal Provençal, et l'Ordre d'Hermès passe dangereusement près d'un conflit massif avec les puissances vulgaires. La croisade contre les albigeois change la face de l'Ordre autant que celle de l'Europe Mythique.

## APRÈS LA CROISADE

---

Le Languedoc se trouve profondément transformé à la suite de cette guerre. De nouveaux nobles, tout dévoués au roi de France, règnent maintenant sur la presque totalité de ces terres, et l'Église cathare est détruite. Certes, elle conserve nombre de fidèles et il subsiste quelques parfaits,



## Ferrant

**Caractéristiques :** Intelligence (érudit) + 2, Perception (pénétrant) + 1, Force (bras faibles) -1, Énergie (ardent) + 2, Présence (modeste) -1, Communication (trop inquisiteur) -1, Dextérité 0, Vivacité (énergique) + 1

**Âge :** 37 ans

**Taille :** 0

**Vertus et Vices :** Foi Exaltée + 3, Talent Exceptionnel + 1, Non-Combattant -1

**Compétences :** Langue d'Oc (descriptions) 4, Latin (religion) 3, Lecture/Écriture du Latin (religion) 3, Empathie (cathares) 5, Connaissance des Gens (pay-sans) 3, Érudition (théologie cathare) 6, Diplomatie (religion) 1

**Points de Foi :** 3

**Réputation :** Sensible (croyants de la région) + 2, Sage (cathares et bogomiles) + 5

**Traits de Caractère :** Brave + 3, Questionneur + 3, Timide -2

**Armes et armure :** aucune

**Encombrement :** 0

**Autres Totaux de Combat :** Esquive + 1 (+7 Action)  
Encaissement + 2 (+8 Action), Fatigue + 2

# Bons Chrétiens du Val des Bois

Voici la description de deux parfaits du Val des Bois. Vous pouvez vous en servir lorsque les personnages rencontrent des hérétiques et les inclure dans toute histoire adaptée à leur personnalité.

## FERRANT D'AGEN

Ferrant est un homme aussi pieux et courageux que cultivé. Il s'est converti au catharisme alors que, tout jeune homme, il était étudiant à l'école qui va devenir l'université de Toulouse. À présent, à bientôt quarante ans, il est le fils mineur de l'évêque cathare de la région, Guéraud.

Il passe la majeure partie de son temps à parcourir la vallée avec un *socius* (Talebote ou tout autre Bon Chrétien de votre invention) afin d'apporter son aide spirituelle aux croyants et d'opérer des conversions. On voit donc souvent sur les chemins sa robe noire, son grand bâton, sa chevelure emmêlée et de plus en plus rare, et son épaisse moustache. Il est aussi connu parmi les simples fidèles, pour sa sensibilité et son bon sens, que parmi les parfaits, pour son savoir et sa sagesse.

Ses croyances sont pourtant peu orthodoxes, même pour un cathare, aussi doit-il se montrer très prudent lorsqu'il prend la parole en public. Il est persuadé que certains hommes sont incapables d'échapper à l'influence du créateur de ce monde, qu'ils ont donc été créés dans leur entier par Lucifer et n'ont pas d'âme éternelle.

Il pense néanmoins, comme ses coreligionnaires, que Satan a réussi à emprisonner sur cette terre plusieurs des âmes parfaites forgées par Dieu et que le *consolamentum* leur permet de regagner le Paradis. Ces deux mondes étant communément considérés comme contigus, Ferrant se demande s'ils le sont de manière physique, au-delà de la sphère lunaire ; si oui, peut-être a-t-on plus de chances de mourir à certains moments qu'à d'autres, et les âmes tombées se réincarnent-elles plus facilement à des dates précises — sous l'influence des révolutions des sphères.

D'autres questions, aussi obscures, préoccupent le Bon Homme. La numérogie (le kabbalisme, par exemple) dévoilerait-elle un lien entre le pape et Lucifer ? Mercure et Vénus, ces deux superbes étoiles, ne seraient-elles pas des manifestations angéliques ? Etc.

Ferrant a débattu de ces mystères avec les plus grands penseurs cathares languedociens et entretient même, dans son désir de les résoudre, une correspondance avec certaines des églises hérétiques qui se sont développées à l'est de la Méditerranée — au point qu'il est beaucoup plus



qui continuent à voyager et à prêcher, mais ils vivent dans la clandestinité, pourchassés par l'Église romaine. La plupart se réfugient dans le Nord de l'Italie, où l'hérésie est également présente, ou abjurent leur foi — certains rejoindront même les rangs des templiers. Le Languedoc a perdu pour toujours sa culture et sa richesse.



connu qu'il ne le croit, surtout dans les milieux érudits. Il aimerait aussi avoir l'opinion d'astrologues sur ces questions ; or il a entendu dire que plusieurs astrologues vivaient à la Crête des Brumes.

## Attitudes

Montrez-vous compréhensif et serein. Quand vous soulignez vos propos du geste, tournez les paumes vers l'extérieur — ce qui implique l'honnêteté et la largeur d'esprit.

## Idées d'histoires incluant Ferrant

Il se peut que le parfait vienne voir les Mages afin qu'ils l'aident à résoudre ses problèmes théologiques. Certains de ses hôtes (Clavius, notamment) le trouveront fascinant.

Ferrant peut aussi se rendre à la Crête des Brumes en tant qu'envoyé de Guéraud ou du baron du Ségur. Une fois en relation avec les personnages, il essaiera sans doute de leur faire soutenir les cathares. Il leur demandera d'abord d'accorder l'hospitalité aux parfaits itinérants puis, s'ils acceptent, cherchera à renforcer ces liens ténus entre ses coreligionnaires et l'Alliance. Pendant la croisade, il priera les Mages de protéger les Bons Chrétiens errants, de secourir ceux qui auront été capturés afin d'empêcher leur exécution, de servir de porte-parole aux cathares ou même de défendre Montségur.

## TALEBOT

Talebot est un homme d'une trentaine d'années, solidement bâti, aux cheveux et à la barbe grisonnants et broussailleux, dont le front sillonné de rides et les yeux brillants démentent le calme apparent et laissent deviner une âme tourmentée. Malgré sa condition de parfait, qui le contraint à voyager avec un *socius*, il évite l'humanité autant que possible — dormant dans les granges ou à la belle étoile. Lorsqu'il se résigne à discuter avec quelqu'un, la conversation se transforme très vite en un monologue destiné à mettre son interlocuteur en garde contre la puissance de Lucifer et les dangers du péché.

Talebot n'est ni instruit ni doué pour l'abstraction. Sa foi, profonde mais simple, résulte de sa vision pessimiste du monde : pour lui, tout ici bas n'est que souffrance, douleur et tristesse — les hommes sont corrompus et les horreurs de la vie se perpétuent à cause de leurs continuels péchés. Le Bon Homme n'a qu'une compréhension limitée de la théologie cathare, mais il lui semble vraiment évident que cette Terre est placée sous le signe du mal.

Il est excessivement émotif, surtout confronté à la cruauté, la souffrance ou la méchanceté ; sa douleur et sa colère sont alors immenses. Pourtant, il ne connaît pas la haine, seulement la plus grande des compassions ; si quelqu'un subit une véritable calamité et qu'il l'apprend, il est capable de parcourir des dizaines de lieues et de risquer la mort afin d'aider le malheureux. C'est pour échapper à ces

## Talebot

**Caractéristiques** : Intelligence (simple) -1, Perception 0, Force (massif) +1, Énergie (robuste) +2, Présence (débraillé) -1, Communication (passionné) +1, Dextérité 0, Vivacité (pesant) -1

**Âge** : 28 ans

**Taille** : 0

**Vertus et Vices** : Talent Exceptionnel +1, Non-Combattant -1

**Compétences** : Langue d'Oc (vocabulaire étendu) 4, Empathie (ceux qui souffrent) 6, Connaissance des Gens (paysans) 3

**Points de Foi** : 5

**Réputation** : aucune

**Traits de Caractère** : Triste +4, Sombre +4, Généreux +4

**Armes et armure** : aucune

**Encombrement** : 0

**Autres Totaux de Combat** : Esquive -1 (+5 Action), Encaissement +2 (+8 Action), Fatigue +2

sentiments, dont l'intensité le fait souffrir, qu'il fuit la compagnie de ses semblables. Mais c'est aussi d'eux qu'émane sa foi : il prie désespérément que les choses ne restent pas ainsi pour l'éternité, que le salut soit accordé à l'humanité. S'il n'avait pas la certitude que Dieu, dans sa bonté, réserve aux hommes un avenir meilleur, il n'aurait plus qu'à mourir. Seule la foi le tient en vie et lui évite de sombrer dans la folie.

## Attitudes

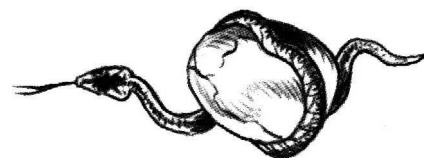
Faites les gros yeux et serrez les poings lorsque vous discutez avec quelqu'un. Montrez-vous bouleversé devant le mal ou la souffrance.

## Idées d'histoires incluant Talebot

Le parfait sauvera éventuellement un des personnages, blessé et séparé de ses compagnons, en lui offrant nourriture et réconfort ou en allant lui chercher de l'aide. Cela pourrait donner naissance à une grande amitié.

Plus tard, durant la croisade, l'ami de Talebot risque de se retrouver une fois de plus en danger, et le Bon Homme voudra certainement lui porter secours. Il sera alors capturé par les croisés, qui décideront de l'exécuter. Les personnages se sentiront-ils concernés ? Oseront-ils tenter quelque chose pour secourir le malheureux ?

Une telle intrigue sera passionnante, surtout si la Crête des Brumes essaie de rester à l'écart de la croisade.





## Chapitre Quatre

# Hauts lieux Mythiques



Le Val des Bois compte nombre d'endroits étranges, où vivent des créatures étonnantes et où se produisent fréquemment des événements bizarres. Les mortels en connaissent la localisation et les évitent le plus possible, car ils n'en comprennent pas la nature et craignent, s'ils s'y rendent, de mettre en danger leur âme immortelle en l'exposant aux séductions du malin. Il circule d'ailleurs sur ces lieux hors du commun toutes sortes d'histoires, qui pourraient bien y attirer des gens aventureux, désireux de savoir ce qu'il en est réellement. Mais les imprudents risquent ainsi la folie, la mort ou pire encore !

Cette partie du supplément est strictement réservée au Conteur. Tous les lieux mythiques qui y sont décrits figurent sur la carte du Val des Bois, placée en fin de volume, et certains bénéficient en outre d'un plan détaillé. Vous n'êtes cependant pas obligé de tous les inclure dans votre Saga : pour en éliminer certains, il vous suffit de dire aux joueurs que les rumeurs qui les ont attirés en ces endroits sont sans fondement. Il vous est aussi loisible d'en créer d'autres, adaptés aux thèmes et à l'évolution de votre Saga.

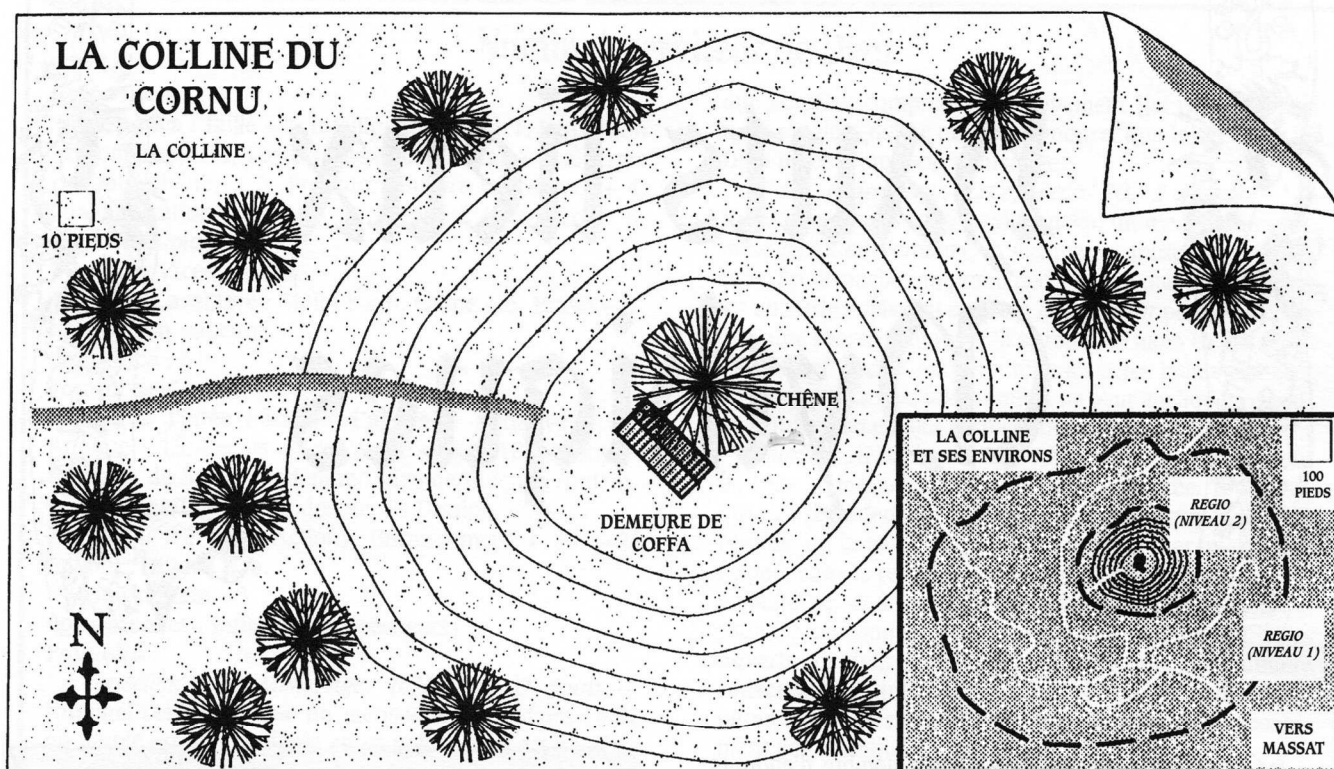
Quoi qu'il en soit, les lieux mythiques sont pour un Conteur de merveilleux outils. Ceux que nous présentons ici susciteront à eux seuls assez d'intérêt et de conflits pour inspirer d'innombrables histoires. Il n'est même pas nécessaire qu'ils y jouent un rôle essentiel : peut-être les personnages en découvriront-ils par hasard l'un ou l'autre et ne feront-ils qu'y passer... Mais ces endroits peuvent aussi devenir de véritables piliers de votre Saga, si les Mages et leurs compagnons s'y rendent régulièrement pour demander quelque service à leurs habitants, ou y chercher des plantes ou des animaux particuliers.

Il est bien sûr possible de les transporter sous d'autres cieux, afin de les inclure dans des Sagas se déroulant bien loin du Val des Bois. C'est à vous et à votre Troupe qu'il revient de leur donner vie.

## La colline du Cornu

Il y a de cela des siècles, avant même la conquête de la Gaule par les Romains, la colline du Cornu portait un grand temple dédié à Cernunnos, dieu cornu de la fertilité qui régnait sur les animaux des forêts. La population du Val des Bois continua en secret à adorer cette divinité durant l'occupation romaine, au point qu'au IV<sup>e</sup> siècle après Jésus-Christ, le temple fut restauré. Mais l'expansion du christianisme porta au dieu un coup fatal, et il se retira en Arcadie.

Aujourd'hui encore, certains habitants du Val des Bois racontent qu'un dieu vit sur la colline, et quelques-uns prétendent même avoir vu son compagnon, un grand cerf aux ramures imposantes. Les plus optimistes creusent parfois de-ci, de-là, dans l'espoir de découvrir le trésor réputé être enterré là, et le 31 avril, les villageois de Massat organisent une grande fête où persiste le souvenir de l'ancien dieu. Le soir a lieu un festin, au cours duquel la grossière effigie d'un homme cornu occupe le haut bout de la table. Bien que le prêtre de la bourgade marmonne quelques prières avant le début du repas, il n'est pas moins conscient — comme tous les présents — de la nature païenne de la cérémonie. Un véritable festival, secret celui-là et beaucoup plus significatif, se déroule lors du solstice d'été.



## LA COLLINE

Elle apparaît au premier abord comme une éminence banale que des gens simples en sont venus à révérer, mais il s'y trouve en fait un *regio* féérique dont les différents niveaux se rapprochent de plus en plus de l'Arcadie, le dernier étant occupé par des êtres féériques (voir le plan de la colline, ci-dessus).

Pour tout savoir sur les *regio* (notamment comment y entrer et en sortir), reportez-vous au chapitre *Dimensions d'Ars Magica*.

Ce *regio* particulier est décrit en détail dans le supplément déjà paru *Le Songe d'une nuit d'été*.

## Le niveau vulgaire

Pour qui ne passe pas dans les niveaux féériques du *regio*, la colline (c'est-à-dire son niveau vulgaire) apparaît bien ordinaire. À son sommet se dresse un grand chêne, aux branches décorées de rubans déchirés et de guirlandes de fleurs fanées (tout ce qui subsiste des ornements dont le chargent les habitants de Massat le 31 avril). L'arbre abrite de ses branches les restes

d'une cabane, qui semble avoir été occupée récemment. Les pentes de l'éminence sont jonchées de gros blocs de pierre très usés — dernières ruines du temple de Cernunnos.

## Le premier niveau (aura de 1)

Le premier niveau du *regio*, situé immédiatement « au-dessus » du monde vulgaire, a une aura féérique de 1. La colline y a un aspect différent, puisqu'il s'y trouve un petit sanctuaire dont s'occupent Gilles et sa famille



(voir ci-après), qui vénèrent toujours l'ancien dieu.

Ils ont construit de leurs mains la solide hutte de bois renfermant l'autel de fortune (une table) sur lequel ils déposent leurs fréquentes offrandes de nourriture et qui supporte une vieille paire d'andouillers. De plus, ils accrochent régulièrement aux branches du grand chêne des rubans et des guirlandes de



fleurs, qui ne s'abîment qu'au bout de plusieurs mois. Il arrive aussi à Gilles de passer la nuit dans le sanctuaire, en espérant que son dieu lui enverra des rêves prémonitoires.

Gilles est un simple paysan libre, qui tire péniblement sa subsistance des champs qu'il possède, aux alentours de Massat. Il s'occupe du sanctuaire comme son père avant lui, persuadé que ses offrandes agrément aux êtres féeriques et aux antiques puissances qui préservent la fertilité des environs. Mais il ignore la nature exacte du dieu de la colline et celle du *regio* — bien que lui et les siens entrent et sortent à leur gré de son premier niveau ; il croit tout simplement que les divinités du passé ont créé un endroit magique où leurs fidèles sont censés déposer leurs offrandes. Les villageois de Massat lui témoignent beaucoup de respect, comme à l'agent des anciens dieux.

## Le deuxième niveau (aura de 3)

Un autre niveau, encore plus féérique, « surmonte » celui qui abrite le sanctuaire de Gilles. Le chêne, qui y est à la fois plus puissant et plus tordu, abrite de son ombre non pas une modeste hutte mais un grand bâtiment de bois.

Il s'agit de la demeure de Coffa, l'incarnation du souvenir de Cernunnos, qui se présente sous l'aspect d'un vieillard hagard, vêtu de haillons mais portant au cou un lourd torque d'or. Son physique et sa puissance reflètent la révérence accordée à l'antique dieu de la fertilité. Si les gens de la vallée viennent à oublier complètement celui-ci, Coffa s'évanouit ; si au contraire Cernunnos regagne des fidèles, Coffa grandit en force, taille et capacités.

La construction de bois est meublée simplement, dans le style celte, notamment d'une table chargée de nourriture qui correspond à l'autel du niveau inférieur. Lorsque Coffa

y prend quelque chose, une partie des offrandes de Gilles disparaît du petit sanctuaire. Coffa mange peu, mais il jette souvent des friandises aux animaux qui vivent autour de sa demeure.

En effet, ce niveau du *regio* abrite nombre de bêtes sauvages, des écureuils aux loups, toutes dotées d'une intelligence hors du commun quoiqu'incapables de parler. Elles sont très agiles et musclées, mais leur fourrure est abîmée et leurs yeux tristes, ce qui leur donne l'air étonnamment vieux.

Leur « chef » est un grand cerf, Mawredd (ce qui signifie « majesté » ou « noblesse »), qui accompagnait Cernunnos de par le monde avant que le dieu ne se retire en Arcadie. Il est aussi imposant qu'un cheval et d'une force de taureau, mais cela ne l'empêche pas de paraître, lui aussi, vieux et fatigué. Sa peau se plisse par endroits, donnant à penser qu'il était autrefois encore plus puissamment bâti, et son poil se ternit ou s'en va par plaques. Lassitude, tristesse et dédain marquent son museau, et bien qu'il puisse parler, il lui semble que plus rien en ce monde n'en vaut la peine.

## RELATIONS AVEC COFFA

Si les personnages parviennent à atteindre son niveau du *regio*, Coffa les accueille dans sa demeure. Ce n'est pas un hôte très chaleureux, mais il leur offre abri et nourriture si la faim et la fatigue les tenaillent.

Les besoins et les désirs de ses visiteurs sont cependant pour lui sans importance. Ils l'intéressent seulement dans la mesure où ils peuvent lui donner des nouvelles des croyances religieuses dans le monde extérieur. Coffa vit très isolé, et ce qu'il sait du culte de Cernunnos, il le déduit de

### Coffa

**Force Féérique :** 25

**Statistiques :** Taille 0, Intelligence (antique savoir) + 4, Perception (indifférent) -2, Force (muscleux) + 2, Énergie (solide) + 2, Présence (irrésistible) + 3, Communication (captivant) + 3, Dextérité 0, Vivacité (négligent) -2

**Réputation :** aucune (parmi les humains)

**Traits de Caractère :** Léthargique + 1, Triste + 1

**Confiance :** 1

**Totaux de Combat :**

**Niveaux de Santé :** Indemne, 0, -1, -3, -5, Incapacité

**Niveaux de Fatigue :** Dispos, 0, -1, -3, -5, Inconscient  
Esquive -2 (+4 Action), Encaissement + 2 (+8 Action),  
Fatigue + 2

**Encombrement :** 0

**Compétence :** Langue d'Oc (termes tristes) 4

**Pouvoirs :** En tant qu'incarnation du souvenir que les gens conservent de Cernunnos, Coffa dispose potentiellement de tous les pouvoirs du dieu ; malheureusement, il n'en a pas la puissance.

*Malédiction, PeHe, PeCo, PeMe, PeAn 30, 4 points* — Coffa peut infliger une malédiction à toute personne de

son choix, qui devient alors *Maudite* comme avec le Vice à -3.

*Communication avec les Animaux, InAn 20, 0 point.*

*Transformation en Animal, MuCo (An) 30, 2 points* — La métamorphose prend un round complet. Les statistiques physiques de Coffa deviennent celles de la bête choisie, bien que ses Niveaux de Santé et de Fatigue restent inchangés. Il peut utiliser ses autres pouvoirs normalement.

*Contrôle des Animaux, ReAn 25, 3 points* — Comme le sort *ReAn Maîtrise de la Bête Rétive*.

*Contrôle de la Force, PeCo, CrCo 15, 1 point* — La cible perd ou gagne 3 points de Force (au choix de Coffa) ; elle doit toutefois réussir un tirage d'Énergie, simple et de 3 + pour les gagner, de tension et de 12 + pour éviter de les perdre. Sa Force revient à la normale à l'aube ou au crépuscule suivant (celui des deux qui survient le premier).  
*Fertilité, ReCo, ReAn, ReHe 40, 5 points* — La cible est guérie de sa stérilité ; à moins qu'au contraire, elle ne se retrouve stérile (au choix de Coffa), si elle échoue à un jet de tension d'Énergie de 15 +.

*Virtus :* 3 points, Mentem, dans le torque.



la lente disparition de ses pouvoirs. Il n'existe qu'un unique moyen d'obtenir son aide : lui promettre de répandre la parole de Cernunnos parmi les hommes.

La menace, physique ou magique, le laisse froid. Comme ses capacités s'affaiblissent, il est conscient que la foi en Cernunnos a été supplantée par d'autres croyances et que son existence en ce monde va prendre fin. Aussi se défend-il sans grande conviction s'il est attaqué. Il reste néanmoins soucieux de sa dignité et réagit violemment s'il l'estime menacée.

## ATTAQUER LA COLLINE DU CORNU

Les assauts contre la colline du Cornu et ses habitants ont des effets dévastateurs sur ses environs, voire sur l'Europe Mythique tout entière — la colère de Cernunnos est plus ou moins grande suivant les conséquences de l'attaque.

Si le sanctuaire de Gilles ou la demeure de Coffa sont détruits, les récoltes aux alentours de Massat sont désastreuses et ni les femmes ni les bêtes du village ne conçoivent avant qu'une année au moins se soit écoulée. Il faut rebâtir la construction (quelle qu'elle soit), pour que les choses reviennent vraiment à la normale.

Si quelqu'un ou quelque chose (l'Église, par exemple) empêche les paysans de célébrer le festival secret du solstice d'été, le résultat est le même.

Le meurtre de Mawredd affecte toutes les forêts féeriques d'Europe Mythique : elles s'amenuisent, et les plus proches de l'Arcadie (celles qui ont une aura féerique de 8 à 10) s'en éloignent légèrement (leur aura baisse de 1) ; cela ferme définitivement certaines des portes qui y mènent. Ces dégâts ne sont pas évidents aux yeux du vulgaire, mais les gens plus perceptifs s'aperçoivent que les êtres féeriques sont contraints de se réfugier au plus profond de leurs bois.

Si les personnages sont directement impliqués dans la disparition de Mawredd, ils acquièrent une mauvaise Réputation de 10 auprès des êtres féeriques d'Europe Mythique, qui conçoivent pour eux une haine intense.

Quant à la mort de Coffa, elle fait oublier quasi instantanément Cernunnos à tout le Val des Bois. Il n'est donc plus question du festival de Massat, ce qui a les conséquences décrites plus haut, mais définitives et étendues à la vallée entière. Seul un étranger — ayant avec la féerie des liens lui évitant de perdre ses souvenirs — peut, grâce à ses questions ou ses histoires, rappeler aux gens de Massat l'ancien dieu et son festival. Si cela se produit et que le culte de Cernunnos renaît dans la région, Coffa ressuscite, ce qui évite au Val des Bois la destruction totale.

### La malédiction

Ceux qui se sont rendus coupables de l'attaque de la colline souffrent plus encore de la colère de Cernunnos, qui les maudit individuellement. Cette malédiction affecte leur

### Mawredd

**Force Féerique** : 30

**Statistiques** : Taille + 3, Intelligence (antique savoir) + 2, Perception (fatigué) -2, Force (traction) + 8, Énergie (résistance) + 4, Présence (majestueux) + 2, Communication (solennel) -1, Dextérité 0, Vivacité (puissante foulée) + 4

**Traits de Caractère** : Léthargique + 4, Malheureux + 4, Noble + 4, Vindictif + 2

**Confiance** : 0

**Totaux de Combat** :

**Andouillers** : Initiative + 8, Attaque + 9, Dégâts + 20

**Niveaux de Santé** : Indemne, 0/0/0, -1/-1, -3/-3, -5, Incapacité

**Niveaux de Fatigue** : Dispos, -1, -3, -5, Inconscient  
Esquive + 6 (+12 Action), Encaissement + 15 (+21 Action), Fatigue + 15

**Compétence** : Langue d'Oc 4

**Pouvoirs** :

*Communication avec les Animaux, InAn 0 point.*

*Contrôle des Animaux, ReAn 25, 3 points* — Comme le sort *ReAn Maîtrise de la Bête Rétive*.

**Virtus** : 8 points, Animal, dans les andouillers

Mawredd est un des compagnons d'origine de Cernunnos, le dernier représentant, empli d'amertume, des idéaux celtes de courage, force et compassion — désormais perdus. Le grand cerf se refusait à abandonner totalement le monde vulgaire, aussi n'a-t-il pas suivi Cernunnos en Arcadie et est-il resté parmi les hommes, en un futile geste de défi. Mais son martyr a perdu toute grandeur, et il est bien possible que son maître revienne un jour le chercher ; si cela se produit et que Mawredd se voit ainsi refuser jusqu'à l'apparence de son amère victoire, il aura vraiment perdu tout ce en quoi il a jamais cru.

force et leur virilité, comme le Vice à -4 *Maudit* (voir les Vertus et Vices Surnaturels, dans *Ars Magica*). Aux moments les plus mal choisis (en plein combat, par exemple), ils se sentent soudain affaiblis et épuisés : s'ils échouent à un jet de tension d'Énergie de 7+, ils perdent 3 points de Force et un Niveau de Fatigue à Long Terme — ils ne retrouvent leur Force normale qu'en récupérant leur Niveau de Fatigue. S'ils subissent un Désastre lors d'un de ces tirages, ils deviennent stériles pour le reste de leur vie, et toute créature mâle entrant par la suite en contact direct avec eux se retrouve stérile pour une année. Si le jet d'Énergie est réussi, seul un Niveau de Fatigue à Court Terme est perdu.



# IDÉES D'HISTOIRES CENTRÉES SUR LA COLLINE DU CORNU

Les rumeurs relatives à l'ancien dieu de la colline, ou l'espoir d'y trouver du *virtus*, pousseront peut-être les personnages à explorer les lieux. À moins qu'ils ne cèdent aux prières des villageois de Massat, inquiets de la stérilité ayant frappé leurs bêtes après la destruction du sanctuaire ou l'interdiction du festival — dus aux efforts des croisés ou des moines de saint Blas pour éradiquer le paganisme et l'hérésie.

Il est également possible que des mercenaires parviennent à gagner la demeure de Coffa et y volent quelque'une de ses possessions — son torque d'or, par exemple. Coffa demande alors leur aide aux personnages, leur promettant en retour force et virilité. Pourquoi les mercenaires s'en sont-ils pris à lui ? Peut-être travaillent-ils pour une autre Alliance (le Carrefour des Vents ?)... Et comment ont-ils pu pénétrer dans le *regio* puis le quitter ?

## Les Narines du Diable

Dans la paroi montagneuse qui domine le village de Charnat, se terminant en un grand promontoire rocheux, s'ouvrent plusieurs galeries de mine. Les paysans les ont longtemps crues infestées de démons et ont donc appelé cet endroit « les Narines du Diable ». Elles sont restées à l'abandon des années durant, avant que les Mages de la Crête des Brumes n'en chassent les terribles occupants afin de rouvrir la mine et de fonder leur Alliance — grâce à l'argent extrait ici.

Nombre des habitants de Charnat travaillent à présent à l'extraction du minerai, puisque les « astrologues » sont venus à bout des monstres et payent bien ceux qui les servent. Les thaumaturges ont aussi recruté des gens à Foix et envoient parfois les Servants désobéissants expier leurs sottises dans les galeries. La mine est un endroit dangereux (mais au moins, l'argent ne craint ni les gelées ni la sécheresse et n'attaque ni ne mord).

Elle se compose de cavernes au sol pentu, où s'ouvrent des conduits quasi verticaux qui s'enfoncent plus profond dans la roche. Des boyaux très étroits en partent et vont se perdre au cœur même de la montagne, marquant l'emplacement des minces veines d'argent qu'ont

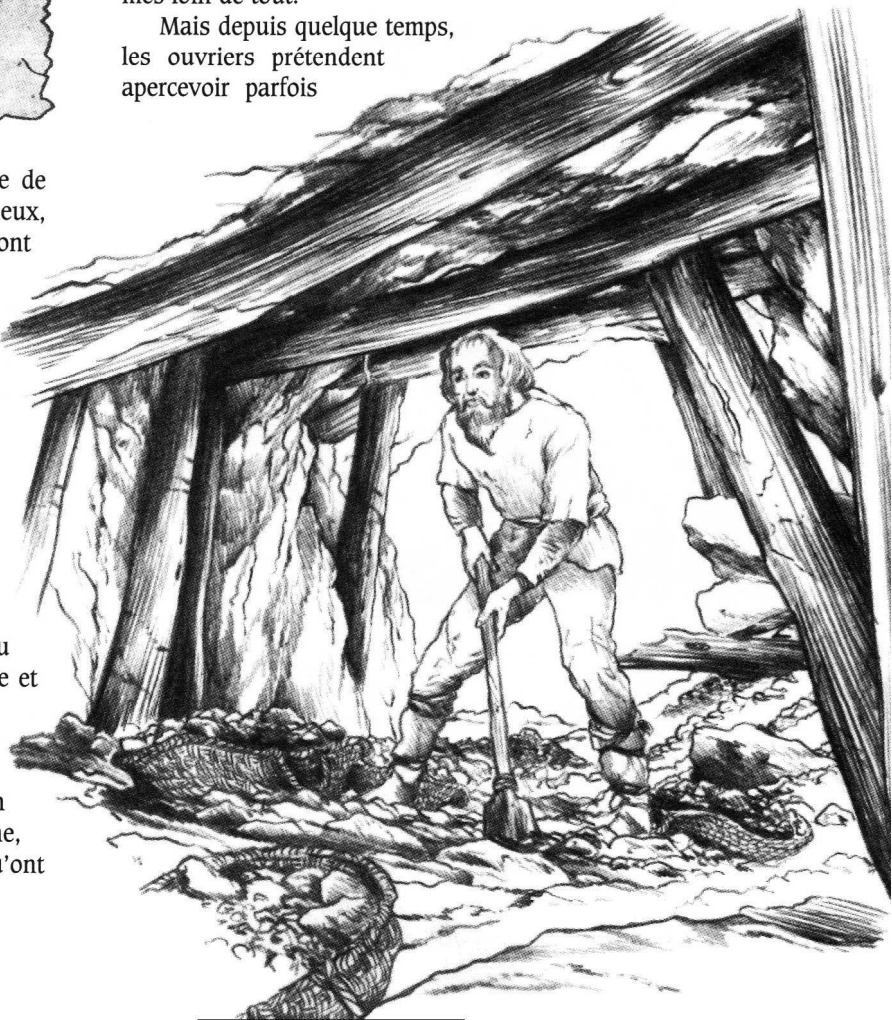
suivies les mineurs. Ceux-ci, au nombre de trente environ, arrachent au roc de gros éclats qu'ils remontent à la surface — avec pour toute aide les outils grossiers et les quelques treuils que leur ont donnés les Mages. De pauvres enfants s'échinent à leurs côtés, aux endroits où les galeries sont trop étroites pour leurs aînés ; quant aux femmes, elles trient les chargements, à l'extérieur, puis portent les pierres de quelque intérêt jusqu'au village, où le minerai est fondu. Le flanc de la montagne est couvert de tas de cailloux dénués de valeur.

## LES GOBELINS DE LA MONTAGNE

La mine existait bien avant l'arrivée des Mages de la Crête des Brumes, mais les « démons » qui l'occupaient en avaient chassé les vulgaires. En fait, les galeries empiétaient sur le royaume des gobelins (des êtres féeriques) vivant dans ces montagnes.

Les thaumaturges, qui voyaient là leur future source de revenus, ont mené une attaque contre les créatures, en ont tué beaucoup et emprisonné plus encore, au fond d'un passage qu'ils ont scellé magiquement. Plusieurs décennies se sont écoulées depuis lors, et les gobelins n'ont posé problème qu'une unique fois, quand les mineurs ont abouti à une immense caverne où il y en avait des dizaines. Les Mages de la Crête des Brumes les ont à nouveau battus, puis enfermés loin de tout.

Mais depuis quelque temps, les ouvriers prétendent apercevoir parfois

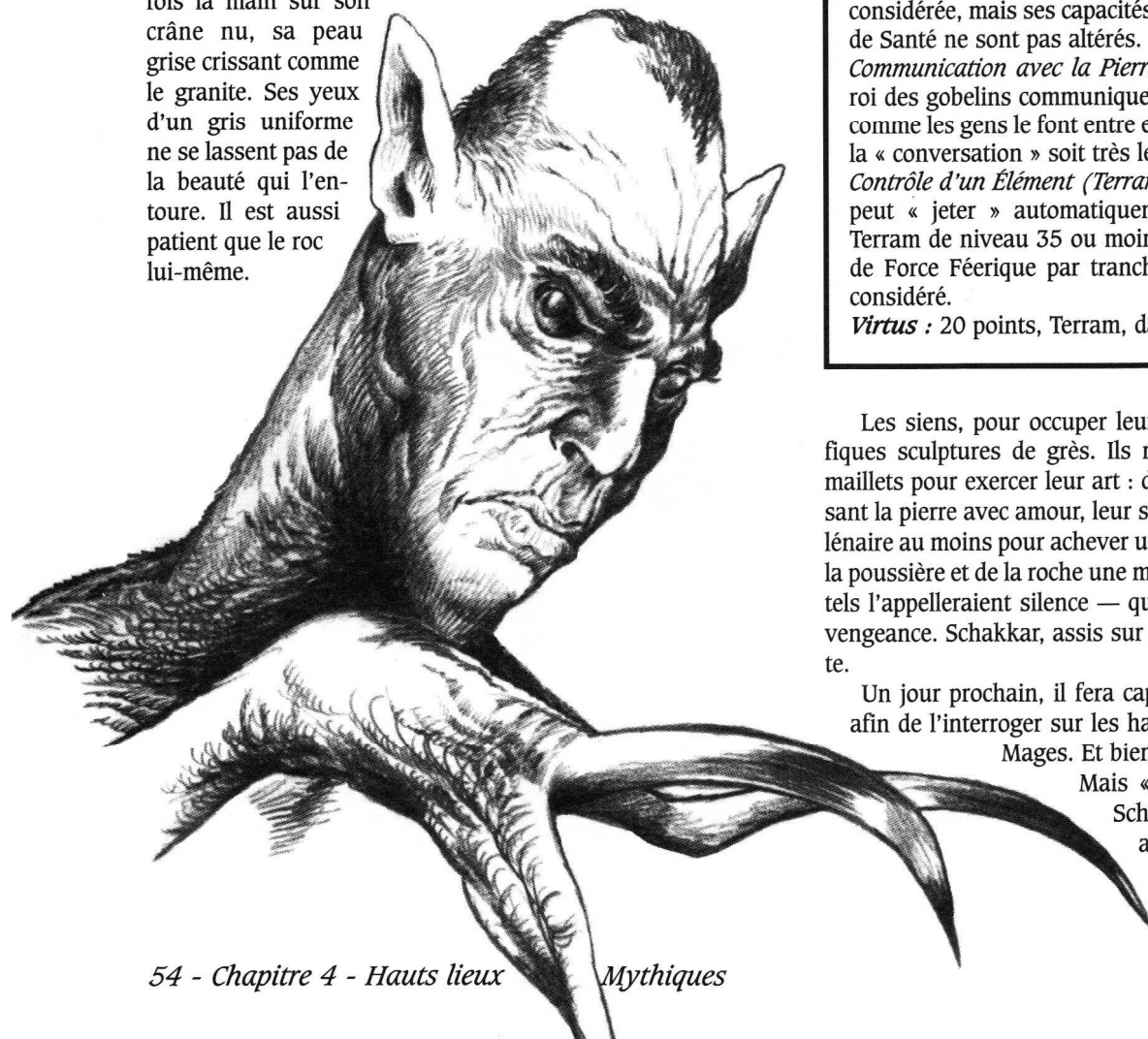




de vagues silhouettes dans les zones d'ombre et des yeux brillants dans le noir. Lorsque l'un d'eux perd ses outils ou qu'une galerie s'écroule sur un malheureux, ils accusent les « démons ». Les thaumaturges ne prêtent guère attention à ces racontars : ils n'ont pas le temps de mener une enquête sur tous les incidents, pensent que leurs employés se volent leurs outils entre eux et n'ont guère de mal à remplacer les morts.

À la vérité, tandis qu'ils emplissent leurs coffres d'un argent que les mineurs ont payé de leur sang, leurs adversaires ne restent pas inactifs. Ils se préoccupent de défendre les leurs. Lors des deux dernières batailles contre les créatures du monde extérieur, ils ont subi la morsure du fer et l'assaut d'une magie inconnue, perdu des amis dont le cœur est retourné à la terre et dont les os pierreux sèment des grottes abandonnées. À présent, les envahisseurs, non contents de les avoir cruellement vaincus, volent la substance même de la montagne, la blessent dans sa roche. Schakkar, le roi des gobelins, prépare la revanche. Ce n'est pas lui qui fait s'effondrer les galeries sur l'ennemi, non ; il ne se livrerait pas à ces mesquines attaques — en fait, c'est l'incompétence des hommes qui est en cause. Schakkar prépare une vengeance grandiose.

Assis sur son trône de rubis, dans une vaste salle de quartz située très loin sous le mont Tierné, entourée de cavernes qui se referment telles des gueules sur les intrus, Schakkar tire des plans. Près de lui sont posées son armure de cristal scintillant et sa noire épée d'obsidienne, constants rappels des batailles qu'il a livrées. Il passe parfois la main sur son crâne nu, sa peau grise crissant comme le granite. Ses yeux d'un gris uniforme ne se lassent pas de la beauté qui l'entoure. Il est aussi patient que le roc lui-même.



## Schakkar

**Force Féérique :** 28

**Statistiques :** Taille + 1, Intelligence (réfléchi) + 1, Perception 0, Force (muscles de pierre) + 4, Énergie (peau de pierre) + 6, Présence 0, Communication (élo-cution lente) -1, Dextérité (réactions lentes) -3, Vivacité (pesant) -2

**Vertus et Vices :** Talent Exceptionnel + 1

**Traits de Caractère :** Juste + 2, Patient + 8

**Réputation :** Vindictif (êtres féériques) 1

**Confiance :** 6

**Totaux de Combat :**

**Totaux à l'épée bâtarde en obsidienne :** Initiative + 7/+3\*, Attaque + 6, Dégâts + 22, Parade + 9 (+15 Action)

**Niveaux de Santé :** Indemne, 0/0, -1/-1, -3/-3, -5, Incapacité

Esquive 0 (+6 Action), Encaissement + 8/+28\* (+14/+34\* Action), Fatigue n. a.

**Encombrement :** 1/5\*

sans armure/en armure de cristal\*

**Compétences :** Commandement (gobelins) 5, Sourcier (métaux précieux) 6, Méditation (tirer des plans) 4, Diplomatie (mensonge) 3, Langue d'Oc (questions) 2

**Pouvoirs :**

*Transformation en Pierre, MuTe 20, 0 point* — Schakkar peut se transformer en une masse de pierre de n'importe quelle forme et de Taille + 1 maximum. Ses propriétés physiques deviennent celles de la roche considérée, mais ses capacités mentales et ses Niveaux de Santé ne sont pas altérés.

*Communication avec la Pierre, InTe20, 0 point* — Le roi des gobelins communique à volonté avec la pierre, comme les gens le font entre eux par la parole, quoique la « conversation » soit très lente.

*Contrôle d'un Élément (Terram), 7 points* — Schakkar peut « jeter » automatiquement tous les « sorts » Terram de niveau 35 ou moins. Il lui en coûte 1 point de Force Féérique par tranche de 5 niveaux du sort considéré.

**Virtus :** 20 points, Terram, dans le corps

Les siens, pour occuper leur attente, créent de magnifiques sculptures de grès. Ils n'ont nul besoin de lourds maillets pour exercer leur art : de légers filets d'eau, caressant la pierre avec amour, leur suffisent. Il leur faut un millénaire au moins pour achever une œuvre. Ils tirent aussi de la poussière et de la roche une musique si lente que les mortels l'appelleraient silence — qui leur parle de leur terrible vengeance. Schakkar, assis sur son trône, regarde et écoute.

Un jour prochain, il fera capturer un des envahisseurs afin de l'interroger sur les habitudes et les pouvoirs des Mages. Et bientôt, il prendra sa revanche.

Mais « un jour prochain », pour Schakkar, signifie « dans un an », pour un humain ; et « bientôt », cela peut être dans un siècle.

# IDÉES D'HISTOIRES CENTRÉES SUR LES NARINES DU DIABLE

L'un de vos joueurs pourrait incarner un Servant capturé par les gobelins et interrogé par leur roi. Montrez que Schakkar est quelqu'un de juste et que sa Cour de Lumière est belle dans sa rudesse, mais faites bien comprendre au prisonnier que son interlocuteur représente une grave menace pour l'Alliance. Les mineurs retrouveront le

## Cerrigyn, gobelin de rang inférieur

**Force Féérique :** 12

**Statistiques :** Taille -2, Intelligence (lent d'esprit) -2, Perception (patient) +2, Force (charpente lourde) -1, Énergie (résistant) +2, Présence 0, Communication (élocution lente) -2, Dextérité (réactions lentes) -1, Vivacité (pesant) -2

**Vertus et Vices :** Talent Exceptionnel +1

**Traits de Caractère :** Prudent +4, Brave -3

**Réputation :** aucune

**Confiance :** 1

**Totaux de Combat :**

**Poings :** Initiative +1, Attaque +6, Dégâts +12

**Niveaux de Santé :** Indemne, 0, -1, -3, -5, Incapacité Esquive +3 (+9 Action), Encaissement +8 (+14 Action), Fatigue n. a.

**Encombrement :** 0

**Compétences :** Discrétion (cavernes) 4, Sens de l'Orientation (sous terre) 4, Recherches (sous terre) 4, Escalade (pierre) 4

**Pouvoirs :**

**Contrôle d'un Élément (Terram) 3 points** — Comme le pouvoir de Schakkar, mais seulement pour les sorts de niveau 15 ou inférieur.

**Virtus :** 3 points, Terram, dans le corps

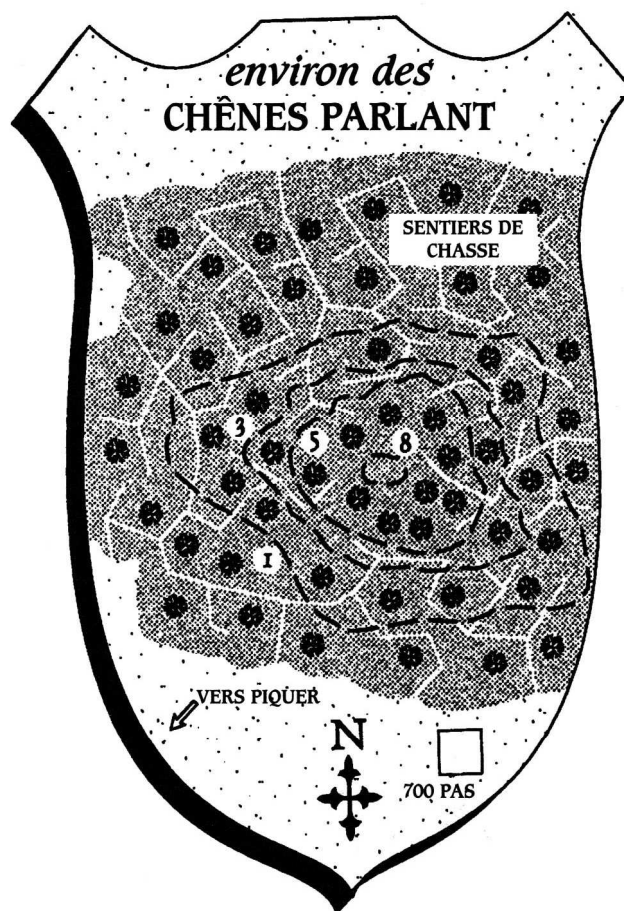
Schakkar et ses sujets forment un peuple disparate. La plupart sont gris ou bruns, quoique quelques-uns aient une peau plus proche de celle des humains ; certains ont de longues griffes aiguës, idéales pour creuser, d'autres des membres semblables à des pattes de rat, d'autres encore des pieds en forme de pelle ou des pouces allongés rappelant des pioches ; ils sont parfois coiffés de lichens au lieu de cheveux ou dotés de grands yeux rouges luisants, qui leur permettent de voir dans l'obscurité mais les font souffrir en pleine lumière. Ils mesurent de trois à six pieds mais sont presque tous capables de se faufiler dans les fissures les plus fines de la roche, certains pouvant même emmener avec eux des objets ou des gens.

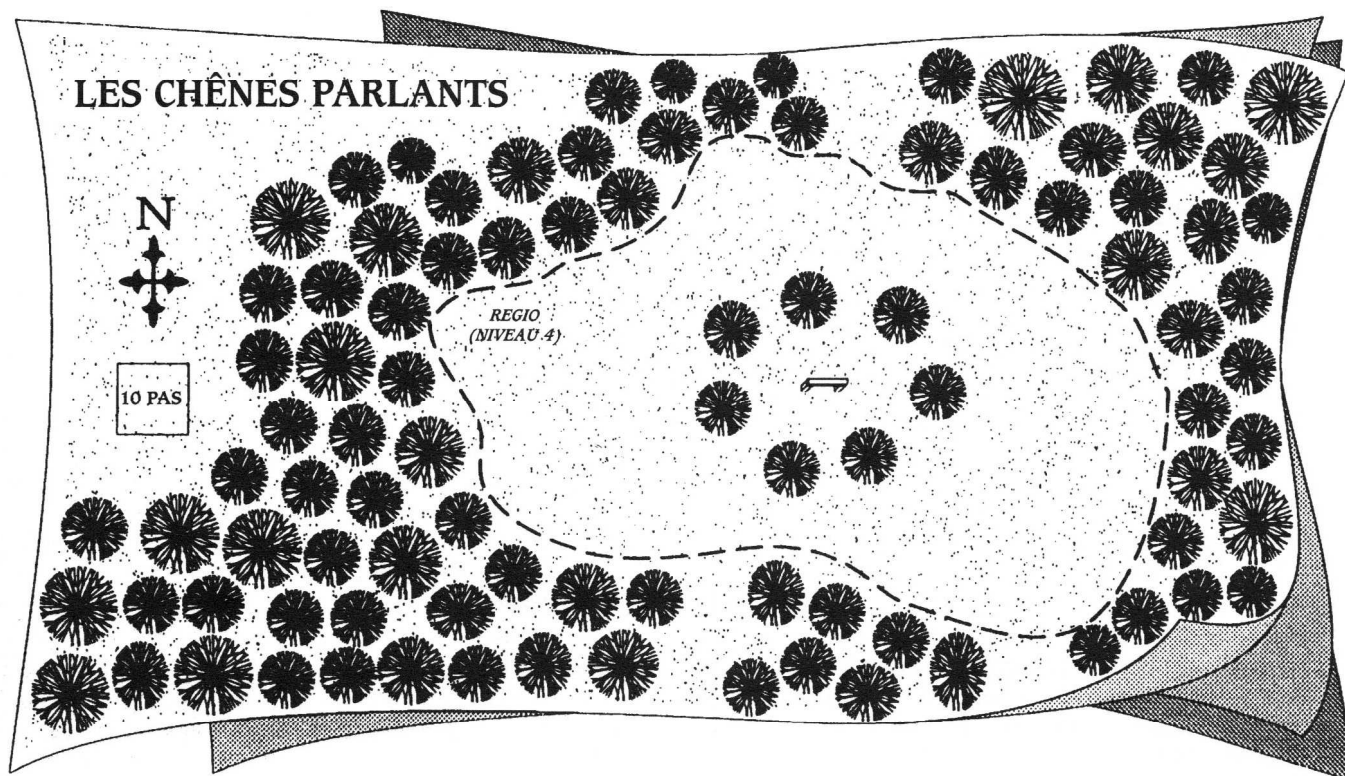
Les gobelins aiment à espionner les mineurs et à enregistrer leur progression. Mais ils ne les attaquent et ne les ennuiant jamais ; pour l'instant...

Servant, affamé et à demi mort de soif, dans les cavernes, au bout de quelques jours. Pour Schakkar, deux ou trois jours sont à peine un instant, aussi ne pense-t-il pas qu'un humain souffre de la faim et de la soif durant ce court laps de temps, ni qu'on puisse remarquer son absence. Il est en outre persuadé que nul ne croira l'histoire de son captif, puisque ce dernier n'aura disparu qu'« une minute ». Ce sont là les seules failles de son plan.

Pour secourir le Servant disparu, il faut que les personnages creusent le mont Tiern assez vite et dans la bonne direction — après avoir appris où il se trouve. À moins que, ayant entendu le récit de son aventure, ils organisent une attaque ou essaient à leur tour de capturer un gobelin pour l'interroger. Malheureusement, ces créatures sont insensibles à la douleur, peuvent se faufiler par les plus petites craquelures de la pierre et remarquent de toute façon à peine le passage d'une année.

Quoi qu'il en soit, Schakkar prendra sa revanche si les personnages ne réagissent pas. Il se pourrait même qu'il porte à la Crête des Brumes un coup fatal, à la fin de son hiver, si les croisés ne l'ont pas fait avant lui. Peut-être attirera-t-il les Mages dans la mine, qu'il fera écrouler sur leur tête ; à moins que ses gobelins ne transforment tout le sous-sol de l'Alliance en un vaste complexe souterrain, jusqu'à ce que la falaise s'effondre, précipitant la tour dans la vallée, en contrebas ; il se peut aussi que Dagda, le dieu féérique de la terre, participe à cette vengeance. Mais de quelque façon que Schakkar choisisse de se faire justice, contez une grande histoire tragique. Après tout, il a des dizaines d'années pour tout préparer.





# Les Chênes Parlants

Dans les bois situés au nord-est de Piquer, le vent du nord souffle en permanence. Au cœur même de l'été, la brise est étonnamment froide. Des animaux faméliques, nerveux, détalent à la moindre alerte, et des murmures ou des froissements inexplicables font frissonner le voyageur. Au centre de la forêt se dresse un cercle de sept chênes, qui entourent une clairière d'une quinzaine de pas de diamètre, où on voit une arche de pierre. Une longue plainte résonne entre ces arbres, que le vent seul ne pourrait causer. Les gens de la région, y compris les chasseurs, évitent cet endroit comme la peste et racontent que ceux qui passent une nuit sous l'arche se réveillent en un lieu paradisiaque.

Ces bois abritent nombre de créatures féeriques, la plupart vivant au niveau le plus élevé du *regio* féérique qu'on y trouve, toutes subissant la loi de sept

princes de la Cour d'Ombre célèbres pour leurs fêtes cruelles (voir *les Princes féériques*, ci-après). Certains de leurs sujets ne les servent que contraints et forcés, par peur de leurs sangliers magiques ou de crainte qu'ils ne délivrent « le Destructeur » (voir ci-dessous). La plupart espèrent que leur obéissance leur évitera de participer à une des fêtes de leurs souverains.

Ceux-ci vivent dans les branches des chênes situés au centre de la forêt, au niveau le plus élevé du *regio*. Il n'ont en fait aucun pouvoir sur « le Destructeur », un démon que le Mage Dilynwr a emprisonné dans la clairière, sous terre, au Xe siècle (voir *les trois colonnes*, p. 67). Au vrai, l'aura féérique des lieux a baissé à cause de cette créature, ce qui a fermé la porte autrefois ouverte entre le cercle de chênes et l'Arcadie. Mais les princes féériques sont incapables d'éliminer le captif ; et s'ils le relâchaient, il ravagerait leur forêt, tuant nombre de leurs sujets. Ils assistent donc, impuissants, à l'affaiblissement de leurs pouvoirs et à la montée en puissance du monstre infernal.



# LE REGIO FÉERIQUE

Le *regio* compte quatre niveaux féeriques, indiqués sur la carte *Environs des chênes parlants*. Vous trouverez toutes les règles concernant les *regio* dans *Ars Magica*.

## Le niveau vulgaire

Au niveau vulgaire, la forêt est sinistre et glaciale. Les arbres y sont horriblement tordus, les animaux nerveux et farouches, le sol d'un brun rougeâtre (quelle que soit sa couleur dans la région environnante), et il y souffle tout au long de l'année un vent très froid.

Le pouvoir des sept chênes qui forment le cœur féerique des lieux apparaît même ici : leurs branches ondoient dans le vent un peu plus qu'il n'est naturel, et si leurs racines, en partie dénudées, sont noircies et tordues, leur ramure et le haut de leur tronc sont extrêmement beaux, pleins de vigueur. Au centre de la clairière se dresse une sorte d'arche de pierre, composée de deux blocs dressés (plantés en terre et impossibles à remuer) surmontés d'un troisième, couché (également bien fixé). On y distingue encore les traces de gravures effacées par le temps, tachées de lichens et de mousses.

Le sol de l'éclaircie est couvert de givre durant tout l'hiver, à cause du pouvoir de l'Ombre qui s'exerce dans les niveaux « supérieurs ». On y entend toujours la plainte lugubre dont la forêt tire son nom.

C'est à ce niveau que la présence du démon est la plus évidente, puisque la Féerie la cache moins. La terre, juste sous la surface de la clairière, est souillée par un sang infernal. Quiconque possède la Perception de la Sainteté et de la Malignité détecte une présence diabolique en touchant le sol (et en réussissant un jet de 12 +), mais s'avère incapable de la situer exactement.

## Les niveaux 1, 2 et 3 (auras de 1, 3 et 5)

Plus on « monte » dans les niveaux féeriques du *regio*, moins la forêt est effrayante. Les animaux, plus calmes et mieux nourris, ont aussi le pelage plus épais ; les arbres semblent plus sains, avec leur tronc plus lisse et leurs branches plus droites. Pourtant, le vent du nord est de plus en plus fort et froid — trahissant les puissances de la Cour d'Ombre à l'œuvre dans ces bois.

Les sept chênes qui forment le cœur du *regio* existent bien sûr à tous ses niveaux. Si un promeneur ne parvient pas à accéder aux niveaux supérieurs, il lui est donc tout de même possible de les voir, mais ils n'ont pas alors les pouvoirs dont ils bénéficient au dernier niveau — et c'est dans celui-ci seulement qu'ils abritent les sept princes féeriques.

La clairière change elle aussi suivant la puissance de l'aura féerique. Au premier niveau (aura de 1), par exemple, les chênes sont un peu moins noirs et tordus qu'au niveau vulgaire, le givre subsiste plus longtemps et il

y a moins de sang dans la terre (jet de Perception de la Sainteté et de la Malignité de 13 + pour détecter la présence diabolique) ; au niveau 3 (aura de 5), les sept arbres sont beaucoup plus vigoureux qu'au niveau vulgaire, la terre reste gelée durant la majeure partie de l'année et on ne trouve presque pas de sang (jet de 17 +).

Les caractères gravés dans les blocs de pierre deviennent en outre de plus en plus nets. Au niveau 2 (aura de 3), quiconque réussit un tirage de Connaissance de la Féerie de 12 + parvient à les déchiffrer ; il s'agit d'une inscription féerique expliquant que l'arche est une porte donnant sur « notre foyer ». Elle est encore plus facile à lire au niveau 3, ne nécessitant alors qu'un jet de 10 +.

## La clairière des princes (niveau 4, aura de 8)

Au niveau supérieur du *regio*, la clairière est gelée toute l'année et les chênes sont aussi beaux que sains, malgré

### Sangliers féeriques

**Force Féerique** : 16

**Statistiques** : Taille + 1, Intelligence (brutaux) -3, Perception 0, Force (musclés) + 8, Énergie (acharnés) + 10, Présence (terrifiants) + 2, Communication n. a., Dextérité (brutaux) -2, Vivacité (directs) + 1

**Vertus et Vices** : aucun

**Traits de Caractère** : Sauvages + 4, Violents + 6, Dévoués + 3

**Réputation** : aucune

**Confiance** : 5

**Totaux de Combat** :

**Charge** : Initiative + 5, Attaque + 10, Dégâts + 20

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

**Niveaux de Fatigue** : Dispos, 0/0, -1/-1, -3/-3, -5/-5, Inconscients

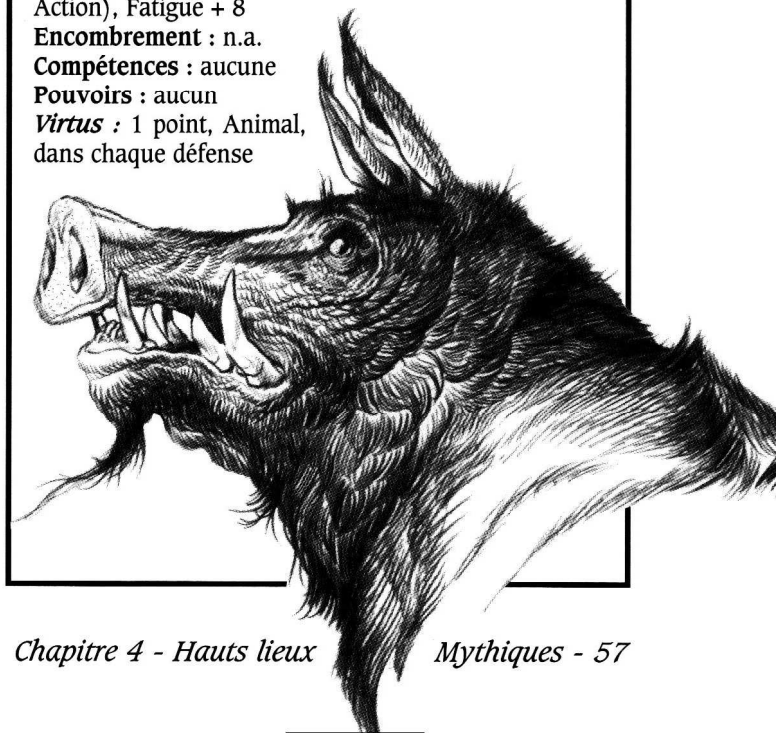
Esquive 0 (+6 Action), Encaissement + 11 (+17 Action), Fatigue + 8

**Encombrement** : n.a.

**Compétences** : aucune

**Pouvoirs** : aucun

**Virtus** : 1 point, Animal, dans chaque défense





## Coedenceg

**Force Féerique :** 20

**Statistiques :** Taille -1, Intelligence (méchante) + 2, Perception 0, Force (faible) -2, Énergie (mince) -1, Présence (prunelles brillantes) + 1, Communication (voix séductrice) + 2, Dextérité (souple) + 2, Vivacité (rapide) + 3

**Vertus et Vices :** aucun

**Traits de Caractère :** Cruelle + 2, Orgueilleuse + 2, Fiable -3, Brave -2

**Réputation :** Dangereuse (êtres féeriques) 1

**Confiance :** 3

**Totaux de Combat :**

**Totaux au bâton :** Initiative + 13, Attaque + 9, Dégâts + 7, Parade + 12 (+18 Action)

**Niveaux de Santé :** Indemne, -1, -3, -5, Incapacité Esquive + 8 (+14 Action), Encaissement -2 (+4 Action) Fatigue n. a.

**Encombrement :** 0

**Compétences :** Charisme (êtres féeriques) 3, Charme (mortels) 5, Ruse (mensonges) 6, Subterfuge (êtres féeriques) 5, Flûte (en bois) 2, Danse (fêtes) 4, Attaque Bâton (attaques surprises) 5, Parade Bâton (en s'enfuyant) 5, Esquive (armes de fer) 4, Langue d'Oc (piques) 5

**Pouvoirs :**

*Invisibilité, ReIm 30, 3 points* — Coedenceg peut se rendre indétectable aux sens humains (pas seulement à la vision) pour trois heures, avant d'être contrainte de dépenser d'autres points (1 par heure). Durant tout ce temps, il lui est possible d'alterner les périodes de visibilité et d'invisibilité. Ce pouvoir est sans effet sur les démons, les êtres féeriques ou les mortels possédant le don de Double Vue.

*Contrôle d'une Personne, ReMe 50, 10 points* — Comme *Asservissement de l'Esprit Humain*, mais nécessitant uniquement un contact préliminaire entre Coedenceg et sa cible (jet de résistance au Facteur de Difficulté de 10).

*Vulnérabilité au Fer* — Les blessures dues à des armes de fer causent doubles dégâts (après le tirage d'Encaissement). Les pouvoirs féeriques de Coedenceg ne peuvent affecter le fer. Elle considère comme des ennemis tous ceux qui en portent.

**Virtus :** aucun

Chacun des autres princes de cette Cour d'Ombre possède un des pouvoirs suivants au lieu de *Contrôle d'une Personne*.

*Transformation en Animal, MuCo 25, 4 points* — Permet à celui qui le détient de se métamorphoser pour 4 heures en un animal de son choix (de Taille inférieure ou égale à + 2). Les pouvoirs et les capacités mentales du prince sont inchangés, mais il ne possède plus que les capacités physiques de la créature imitée (quoique ses Niveaux de Santé restent les mêmes).

*Transformation en Objet, MuCo 30, 5 points* — Toute personne se trouvant En Vue peut être transformée pour 5 heures en un objet inanimé de Taille 0. La cible a droit à un jet de Résistance Naturelle (Facteur de Difficulté de 10). Si elle échoue, elle conserve toutes ses capacités mentales mais adopte la structure physique de l'objet choisi par le prince.

*Illusions, 5 points* — Permet de simuler tous les sorts *Creo Imagonem* de Niveau 25 ou moins, en dépensant 1 point pour 5 Niveaux du sort considéré. Ces illusions persistent aussi longtemps que l'être féerique se concentre dessus (ce qui est souvent plutôt bref).

*Contrôle des Animaux, ReAn 25, 6 points* — Comme *Maîtrise de la Bête Rétive*. Donne pour douze heures le contrôle d'un animal de Taille inférieure ou égale à + 3. Après le contact préliminaire, il suffit au prince de se concentrer pour garder la maîtrise de sa cible.

*Malédiction, Perdo et une Forme quelconque 30, 10 points* — La malédiction opère comme son lanceur le précise en la formulant. Les victimes subissent l'équivalent du Vice à -3 *Maudit*.

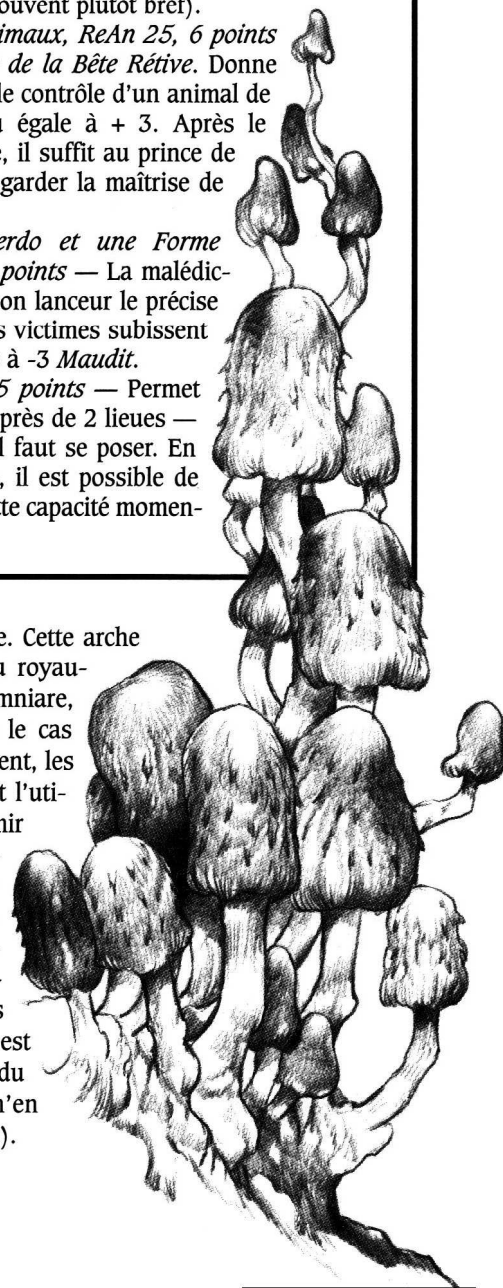
*Vol, ReAu 25, 5 points* — Permet de parcourir en vol près de 2 lieues — à la suite de quoi il faut se poser. En dépensant 7 points, il est possible de conférer à autrui cette capacité momentanée.

leurs branches incroyablement tordues, qui semblent parfois bouger de par leur propre volonté — s'opposant aux violentes rafales du vent glacé. On n'entend plus le gémissement obsédant des niveaux inférieurs, et il n'y a plus dans la terre que de très légères traces de sang (jet de Perception de la Sainteté et de la Malignité de 20 +).

C'est à ce niveau qu'on trouve le plus souvent les souverains du *regio*, dissimulés dans leurs arbres. Tous les animaux et la plupart des plantes, le gui ou les coprins par exemple, y sont féeriques.

L'arche de pierre est complètement bloquée par une épaisse feuille de glace, qui paraît toujours fondre mais dont l'épaisseur reste constante. L'inscription qui y est gravée est parfaitement nette, si bien que toute personne possédant une certaine Connaissance de la Féerie est capable de la déchiffrer. La structure entière est couverte de motifs symétriques, d'une grande complexité, constitués d'une

seule ligne continue. Cette arche menait autrefois au royaume féerique de Somniare, mais ce n'est plus le cas aujourd'hui. À présent, les mortels qui désirent l'utiliser doivent y dormir du crépuscule jusqu'à l'aube, et seule leur âme change de dimension, laissant derrière elle un corps sans vie. Ce voyage est à sens unique (ou du moins personne n'en est-il jamais revenu).





## LES SOUVERAINS FÉERIQUES

---

Les sept princes féeriques qui règnent sur la forêt sortent parfois de leurs arbres pour affronter les intrus ou chercher quelque distraction. Le plus grand moment de l'année, pour eux, est la fête qu'ils organisent traditionnellement afin de célébrer le solstice d'hiver. Les autres êtres féeriques du *regio* tremblent à l'idée d'être conviés à ce banquet, et les mortels assez fous pour traverser le bois à cette époque de l'année ont tout à craindre d'une telle invitation. Le repas se compose généralement de nombreux animaux vulgaires, accommodés de diverses manières imaginatives, avec parfois une petite gâterie supplémentaire — comme par exemple un « bébé au jus » (le nourrisson provenant d'un des villages environnants). Il est émaillé de moult divertissements, tels le « lancer de farfadets », l'« arrachage de jambes » ou le « lancer de dagues invisibles sur cibles mouvantes » (c'est-à-dire sur les dineurs) ; là encore, il arrive que, par chance, les souverains féeriques disposent du nécessaire pour organiser un jeu très couru — ils aiment tout particulièrement « comment bien recevoir un preux chevalier », dont les préliminaires mêmes les ravissent (ils font servir pour commencer la belle monture ou le fidèle écuyer de leur hôte en rôti).

La plupart du temps, les princes ignorent les mortels qui s'aventurent dans leur domaine, y compris au niveau supérieur du *regio*. Certes, il leur arrive d'asticoter les intrus, comme Pep, un paysan de la région, en a fait l'amère expérience, mais ces petits jeux sont rarement fatals. Parfois, cependant, si les inconnus leur semblent dangereux, les souverains de la forêt leur demandent tout simplement d'expliquer les raisons de leur présence en ces lieux. Dans ce cas, seule Cœdenceg apparaît, entourée de plusieurs sangliers féeriques, ses pairs restant dissimulés aux alentours.

Cœdenceg, comme les autres princes féeriques du bois, est petite et frêle, avec de longs cheveux d'argent et une peau très blanche. Ils sont tous capables de contrôler la force du vent du nord qui souffle en permanence à travers la forêt — de lui faire renverser quelqu'un, ramasser quelque chose par terre, jeter de la poussière dans les yeux de leurs interlocuteurs, etc. Chacun dispose en outre d'un pouvoir particulier. Cœdenceg, par exemple, est capable de contrôler les humains et de parler n'importe laquelle de leurs langues. Elle n'en essaie pas moins d'éviter toute confrontation directe et, si elle n'y parvient pas, prend la fuite à moins d'être certaine de la victoire.

Cette Cour d'Ombre témoigne énormément d'intérêt aux personnages qui font la preuve de leurs capacités magiques. Si de plus ces mortels lui semblent dignes de confiance, elle s'empresse de leur parler du démon et leur demande de l'aide. Les princes souhaitent par-dessus tout être débarrassés de la créature, à condition bien sûr que leur royaume n'ait pas à en souffrir.

## IDÉES D'HISTOIRES CENTRÉES SUR LES CHÊNES PARLANTS

---

Les personnages peuvent tout d'abord se rendre dans la forêt à cause des rumeurs qui circulent à son sujet, ou parce qu'ils étudient « les trois colonnes » (voir p. 67). Ils sont alors victimes des petits jeux des souverains, à moins qu'ils ne rencontrent Cœdenceg. L'entrevue se termine par un combat ou une invitation pour le solstice d'hiver suivant (en tant que convives ou plat principal ?).

### Les visions dans la fontaine

**Désastre :** Le personnage a la vision d'un véritable paradis terrestre, où se trouvent tous ceux qu'il aime et a jamais aimés mais aussi tout ce qu'il désire. Il lui semble que la fontaine lui offre tout cela, et il ressent un désir aussi intense qu'irrationnel de rester là, à la regarder, et d'empêcher autrui d'en approcher. Toute personne installée près de la source depuis plus d'une saison commence à dépérir, perdant ensuite un Niveau de Santé par saison à moins de réussir un jet de tension d'Énergie de 10 + (un par saison) ; en cas de Désastre à ce tirage, elle perd deux Niveaux de Santé.

Il faut employer une magie très puissante, de nature encore indéterminée, pour sauver le malheureux ainsi envoûté.

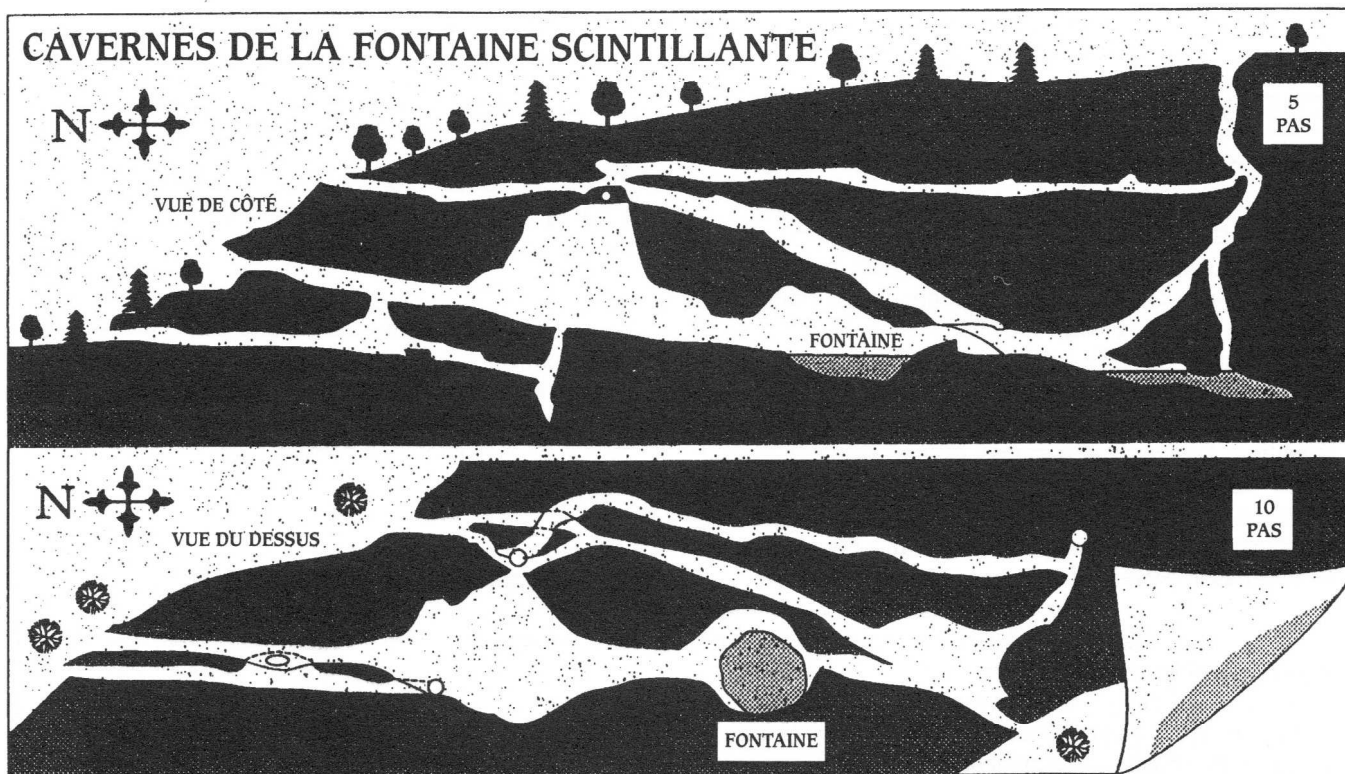
**0 :** L'observateur a la terrifiante vision de l'Enfer, où les minions de Satan essaient de l'entraîner par l'intermédiaire de la source. Faites vivre cette scène au joueur concerné, car son personnage risque d'avoir des réactions violentes. Quoi qu'il en soit, il sort de la caverne secoué et se montre nerveux durant le reste de la saison (ajoutez-lui le Trait de Caractère *Redoute les Démons* à + 3).

**1-2 :** Pas de vision, sauf peut-être celle, floue et fugitive, d'un visage (celui de Custofonus, voir ci-après). Le personnage éprouve cependant un sentiment de crainte respectueuse et conserve plus tard l'impression d'avoir été confronté à une grande sagesse.

**3-6 :** Les visions sont floues, ambiguës ou trompeuses, suivant les réactions de la source aux motifs de l'observateur.

**7-9 :** Les visions sont sans le moindre doute liées à la question posée mais n'y répondent pas de manière évidente. Elles fournissent néanmoins des suggestions, des avertissements ou des solutions voilés, mais la source peut sciemment tromper les personnages dont elle désapprouve les motifs.

**10 + :** L'observateur a une vision parfaitement claire, qui répond le plus souvent de manière directe à sa question — bien qu'elle ne dise pas forcément toute la vérité.



Les êtres féeriques finissent par comprendre que les Mages pourraient peut-être les débarrasser du démon, aussi essaient-ils de s'assurer leur aide par la menace et le chantage, voire par de belles promesses : gui féérique, abri dans le *regio* en cas de problème grave ou même accès à l'Arcadie (une fois la créature éliminée et l'aura féérique redevenue aussi forte qu'à l'origine). Toutefois, si les personnages veulent réellement profiter de leur récompense, ils ont tout intérêt à bien peser les termes du marché.

Si vous préférez une histoire de moindre portée, les membres de la Crête des Brumes seront contactés au début de l'hiver par les habitants de Piquer, qui les supplieront de retrouver un bébé mystérieusement disparu. Les princes féeriques, l'ayant enlevé pour l'intégrer à leur banquet, n'auront nullement l'intention de le rendre. Les personnages seront donc contraints de s'entendre avec eux (en s'engageant par exemple à leur fournir une distraction de choix), ou de les attaquer pour récupérer le nourrisson — qui s'avérera peut-être finalement avoir été remplacé par un être féérique.



## Les cavernes de la Fontaine Scintillante

La pente nord du mont Tierné est percée d'une trouée verticale qui ouvre sur un labyrinthe de cavernes obscures, où des voix étrangement familières résonnent dans l'air immobile, échangeant des lambeaux de conversations depuis longtemps oubliées ou murmurant des noms divers. Dans la région, on appelle cet endroit la Balafre, ou le Ventre de Satan ; pour les Mages, ce sont les cavernes de la Fontaine Scintillante, puisqu'ils savent qu'en leur cœur se trouve une fontaine aux calmes eaux noires.

Son eau a l'odeur du soufre — c'est-à-dire de tout ce qui est infernal — mais pas d'aura maléfique. À vrai dire, elle est entourée d'une aura magique de 4, ce qui pousse parfois diverses créatures magiques à s'installer dans ce labyrinthe. Poser une question (même silencieuse) en regardant la fontaine y fait apparaître d'étranges visions ; en boire l'eau provoque des nausées, de terrifiantes hallucinations et parfois même la mort, bien que le liquide, curieusement, ait un délicieux goût de pomme. La source



fait en général preuve d'intelligence, refusant de répondre aux questions sans importance et s'avérant particulièrement favorable aux Mages. En fait, pour connaître les résultats obtenus, jetez un dé de tension et consultez l'encadré voisin — c'est le Conteur qui lancera ces dés pour les joueurs.

Les Mages de la Crête des Brumes éprouvent pour la fontaine une sorte de crainte respectueuse et ne s'y rendent que rarement. Oculo déclare que c'est une création démoniaque et s'inquiète d'être incapable d'en explorer les pouvoirs. Quant à Consuelia, la fondatrice de l'Alliance, elle a raconté un jour en avoir obtenu des informations trompeuses. Pourtant, la Fontaine Scintillante a aussi rendu à la communauté des services sans prix, aussi les thaumaturges la consultent-ils dans les périodes troublées, ou lorsqu'il leur faut prendre une importante décision.

## LE SECRET DE LA FONTAINE

Le temps n'existe pas vraiment au sein des cavernes ; la fontaine perçoit à la fois passé, présent et futur. C'est pourquoi, lorsque quelqu'un pénètre dans le labyrinthe, des échos de ce qu'il a vécu et vivra murmurent autour de lui.

La source a bien été créée par un démon, qui voulait induire les humains en tentation en leur offrant un savoir secret en échange de leur âme. Mais elle abrite à présent le « fantôme » d'un Mage de Criamon, Custofonus, qui a par la suite vaincu la créature. Toutefois, comme le thaumaturge avait sombré dans le Crépuscule, ce fantôme n'en est pas vraiment un : il ne s'agit pas de son âme, et il est incapable de communiquer, d'évoluer, de penser ou de ressentir quoi que ce soit. En fait, la fontaine est devenue la matérialisation des pouvoirs et des idéaux du Mage. Or celui-ci se préoccupait tout particulièrement d'étendre le savoir humain et de protéger la Maison Criamon et l'Ordre d'Hermès dans son ensemble.

Quant à ses capacités, elles lui avaient permis de découvrir que le temps n'est qu'une illusion, que passé, présent et futur ne font qu'un, si bien que sa victoire a modifié la nature de la fontaine après le combat, mais aussi avant. Paradoxalement, il n'est donc pas nécessaire que Custofonus ait déjà combattu le démon lorsque vous introduirez la Fontaine Scintillante dans votre Saga.

## IDÉES D'HISTOIRES CENTRÉES SUR LA FONTAINE SCINTILLANTE

Un Mage de Criamon du nom de Custofonus arrive dans le Val des Bois. Il est difficile de converser avec lui, car il a

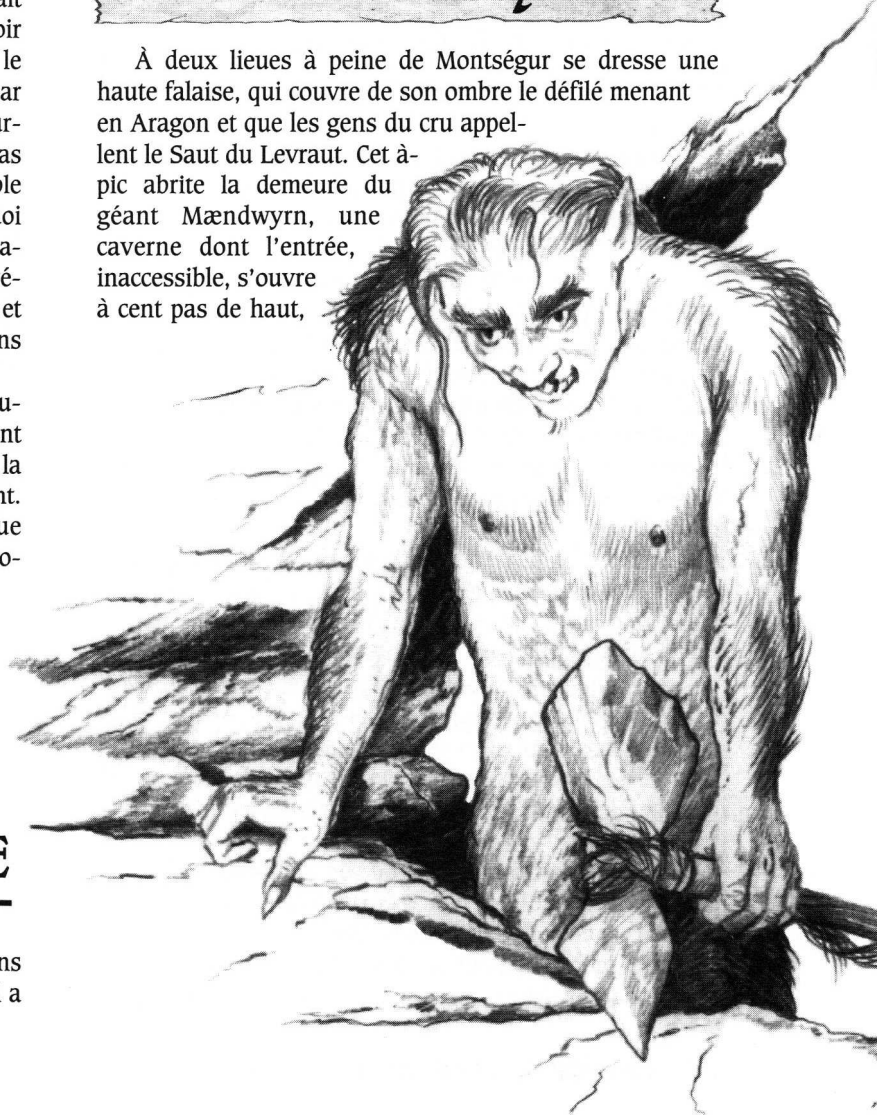
tendance à répondre aux questions qu'on n'a pas encore posées plutôt qu'à celles qu'on vient d'émettre, à parler à des gens qui ne sont pas là et à ignorer ceux qui l'entourent. Il parcourt la vallée durant quelque temps, faisant peut-être quelques prophéties aux sujets d'événements à venir ou révélant des secrets depuis longtemps oubliés — tout cela sans jamais rien affirmer clairement.

Ses déclarations peuvent par exemple inciter les personnages à s'intéresser à la Colline du Cornu, à enquêter sur un très vieux meurtre ou à chercher un trésor perdu.

Enfin, il découvre un jour par hasard les cavernes de la Fontaine Scintillante. Peu après, il vient à l'Alliance demander de l'aide, pour combattre les démons. Si les membres de la Crête des Brumes arrivent sans lui dans les grottes, ils n'y trouvent pas l'ombre d'une créature inquiétante ; dans le cas contraire, l'endroit a une aura infernale puissante et est occupé par un diable important (Force Infernale de 45 environ). Le monstre, ayant créé la fontaine, fait partie du paradoxe temporel et sait donc que Custofonus va le vaincre. C'est pourquoi il s'en prend aux personnages, essayant de les corrompre avant d'être détruit.

## Mændwyrn

À deux lieues à peine de Montségur se dresse une haute falaise, qui couvre de son ombre le défilé menant en Aragon et que les gens du cru appellent le Saut du Levraut. Cet à-pic abrite la demeure du géant Mændwyrn, une caverne dont l'entrée, inaccessible, s'ouvre à cent pas de haut,





## Mændwyrn

**Force Magique :** 20

**Statistiques :** Taille + 3, Intelligence (simple) -3, Perception (négligent) -2, Force (large poitrine) + 8, Énergie (robuste) + 5, Présence (répugnant) -4, Communication (voix gutturale) -2, Dextérité 0, Vivacité (longue foulée) + 1

**Vertus et Vices :** aucun

**Traits de Caractère :** Rancunier + 4, Agressif + 5

**Réputation :** Meurtrier (villageois) 3

**Confiance :** 1

**Totaux de Combat :**

**Totaux à la hache à tête de pierre :** Initiative + 10,

Attaque + 6, Dégâts + 24, Parade + 8 (+14 Action)

**Niveaux de Santé :** Indemne, 0/0/0, -1/-1, -3/-3, -5, Incapacité

**Niveaux de Fatigue :** Dispos, 0/0/0, -1/-1, -3/-3, -5, Inconscient

Esquive + 1 (+7 Action), Encaissement + 20 (+26 Action), Fatigue + 5

**Encombrement :** 0

**Compétences :** Discrétion (montagnes) 4, Connaissance des Gens (terroriser les paysans) 1, Escalade (montagnes) 5, Esquive (attaques montées) 3, Pistage (chevaux) 2, Langue d'Oc (insultes) 1

**Pouvoirs :** aucun

**Virtus :** 6 points, Perdo, dans le corps (dont la moitié dans les griffes) ; les restes de Peri contiennent 2 points de virtus Perdo supplémentaires.

sous un gros surplomb rocheux. Mændwyrn a la peau verruqueuse, fait neuf pieds, est presque aussi large que haut et ne porte pour tous vêtements que quelques lambeaux de fourrure. Il a enroulé autour de sa lourde hache de pierre la longue chevelure de Peri, sa compagne, qu'il a perdue il y a de cela plusieurs dizaines d'années. Tous deux passaient leur temps à se quereller, mais depuis que Peri a trouvé la mort à la pointe de la lance d'un chevalier espagnol, Mændwyrn en est venu à ne plus se rappeler que leurs bons moments (c'est-à-dire le sexe), si bien qu'il la regrette beaucoup et en veut terriblement aux responsables de sa disparition — ceux qu'il appelle « les petits hommes ».

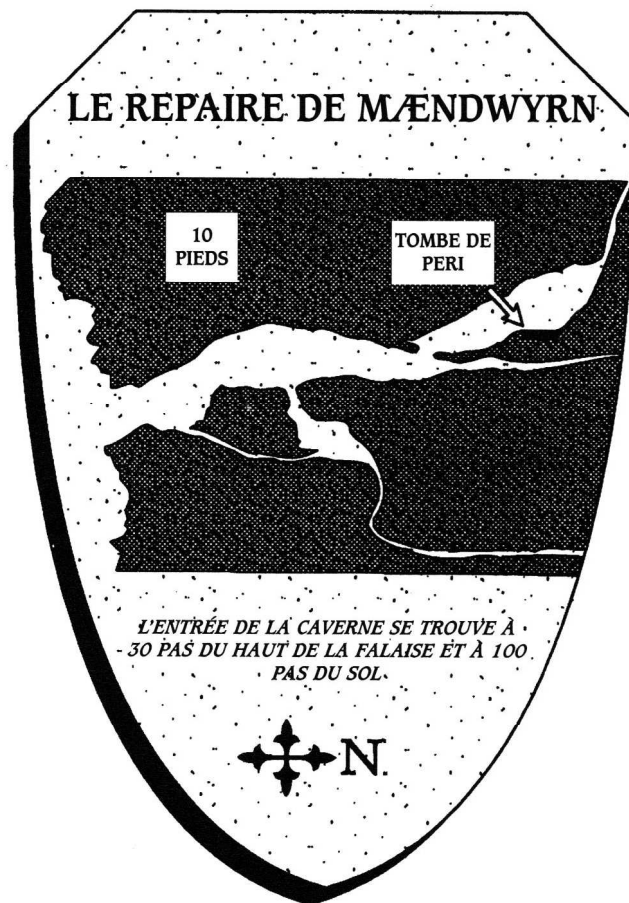
Au début, pour la venger, il se contentait d'attaquer de temps à autre les voyageurs ; à présent, le jour anniversaire de sa mort, il tue et dévore en outre une jeune femme capturée dans la vallée. Les villages qui entourent le manoir du seigneur William ont été particulièrement éprouvés. Leurs habitants ne sont pas parvenus à dissuader la créature de recommencer, et leur suzerain lui-même a perdu trois de ses hommes d'armes en essayant de les aider, si bien que les gardes refusent à présent de lutter contre le « démon ».

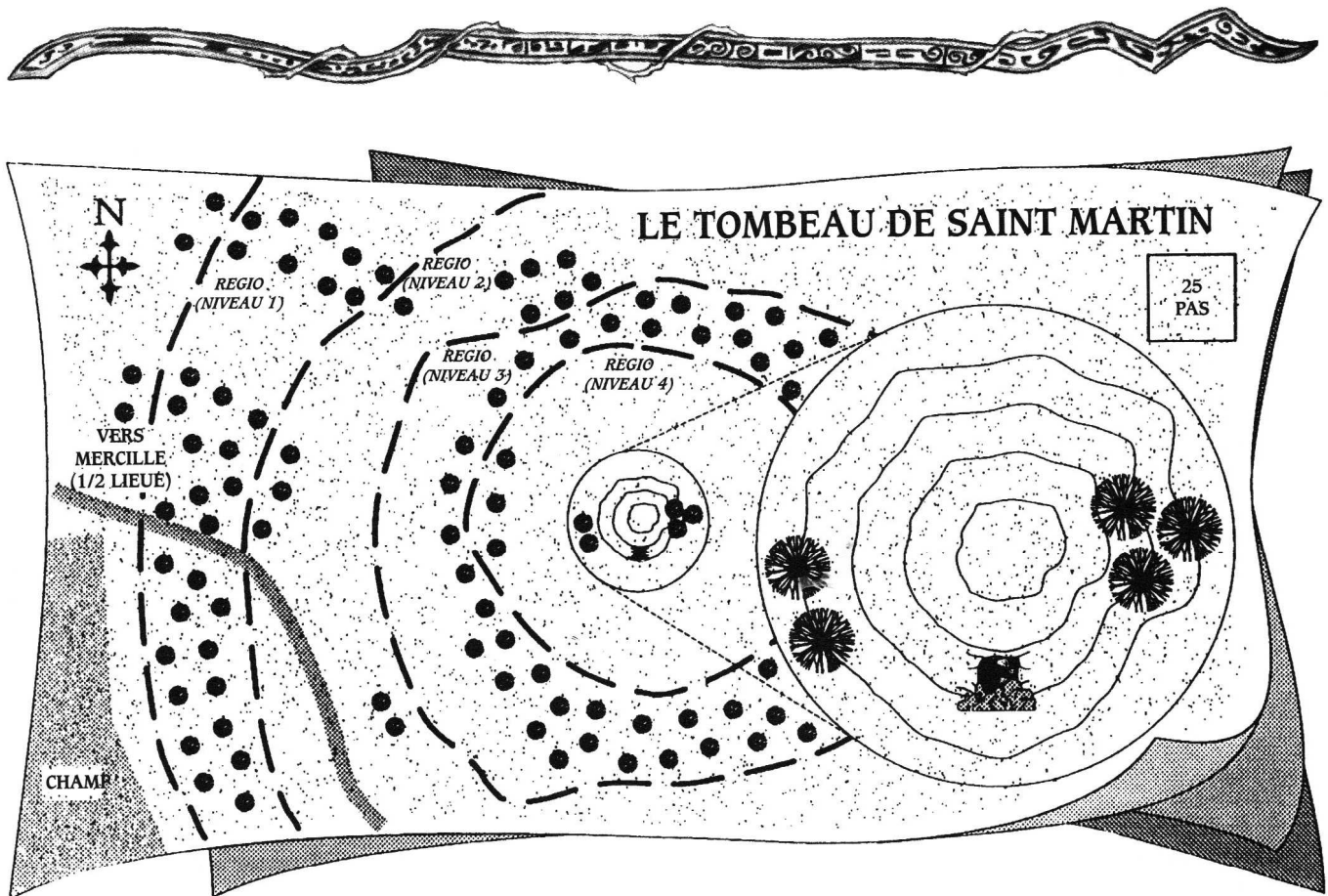
Mændwyrn passe le reste de son temps assis dans sa caverne, à manger des pierres en surveillant le défilé. Il a creusé la tombe de Peri dans sa demeure, si bien qu'il ne la quitte guère que pour se ruer à l'occasion sur un petit groupe de voyageurs. Il descend et remonte le long de la

falaise en plantant dans la pierre ses griffes puissantes, mais il serait quasi impossible à un humain de le suivre. Il est aussi très difficile d'atteindre son repaire en partant du haut de l'à-pic, à cause du rocher qui en surplombe l'issue. Les simples mortels sont donc incapables d'attaquer sa grotte.

## IDÉES D'HISTOIRES INCLUANT MÆNDWYRN

Alors que quelques-uns des personnages passent la nuit dans un des villages de la vallée, le géant attaque. À peine a-t-il été repoussé que les habitants se querellent : certains veulent lui donner en pâture une femme, de préférence une étrangère (c'est-à-dire sans doute un des personnages) — alors que d'autres insistent pour réorganiser les défenses ou s'enfuir. Peut-être demandent-ils à leurs sauveurs inespérés de les conseiller, voire de les diriger, pour affronter le retour probable de la créature. Il est également possible que le seigneur William offre une récompense à qui lui rapportera la tête du monstre ou demande aux Mages de la Crête des Brumes de l'en débarrasser.





## Saint Martin de Mercille

Au Xe siècle, le Val des Bois fut ravagé par un démon que le Mage Dilynwr de Diedne finit par emprisonner (voir *Les trois colonnes*, p. 67). Le village de Mercille fut toutefois épargné, car le prêtre qui y officiait, Martin, encouragea ses ouailles à se plonger dans la prière chaque fois que le danger menaçait.

Une nuit, pour se venger, la créature attaqua l'église, où le religieux se trouvait seul. Le bâtiment souffrit de l'assaut — on y voit encore les traces des réparations qui s'avèrent ensuite nécessaires — mais la foi de Martin le protégea et mit finalement en fuite l'abomination. Celle-ci disparut définitivement cette nuit même, si bien que nombre de gens affirmèrent que c'étaient les prières de Martin et non les sortilèges de Dilynwr qui en étaient venues à bout. L'Église accrédita d'ailleurs ces dires, par ignorance ou arrogance, et l'on raconte à présent que saint Martin, grâce à sa piété, vainquit un sataniste du nom de « Dilinar ». Beaucoup de Mages croient d'ailleurs volontiers que Dilynwr était en effet un sataniste, puisqu'il appartenait à la Maison Diedne, de sinistre mémoire.

Lorsque Martin sentit la mort venir, pourtant, il craignit que le démon ne profite de sa faiblesse pour remporter sur lui une première victoire. Aussi se fit-il emmurer dans une caverne proche de Mercille, avec pour tout secours une Bible et les Saints Sacraments. Le pape le canonisa après sa mort et l'Église de Mercille lui est à présent consacrée.

## LA TOMBE DE MARTIN

La tombe de Martin, à cause de l'immense piété du prêtre, est devenue le centre d'un *regio* divin.

### Le niveau vulgaire

La grotte du saint est à présent difficile à localiser, à cause des plantes grimpantes qui ont envahi les lieux. Mais le jour anniversaire de sa mort, le 3 décembre, elles fleurissent toutes en même temps, recouvrant son tombeau d'un tapis de pourpre, de blanc et d'or. Le mur de pierres sèches qui en bloque l'entrée, facile à abattre, révèle une petite caverne de 6 pas sur 4 qui renferme les restes d'un lit, une Bible très simple, un calice de bois et une assiette d'étain. Il n'y a nulle trace du corps, bien qu'un sort approprié (*Intellego Corporem*, par exemple) révèle que c'est bien sur cette couche qu'est mort le saint.

### Les niveaux 1, 2 et 3 (auras de 1, 3 et 5)

Ils sont semblables au niveau vulgaire, mis à part que l'air y est plus pur et les fleurs plus éclatantes. Toutefois, comme Martin éprouvait une haine particulière pour les démons, nulle créature infernale ne peut pénétrer dans la grotte, à moins que sa Force Infernale ne soit supérieure à celle de l'aura du niveau considéré multipliée par 10. Il est en outre impossible aux monstres des Enfers de jeter des sorts à l'intérieur du tombeau, sauf s'ils dépensent des



## Numinel, serviteur de Dieu

**Force Divine :** 30

**Statistiques :** Taille + 1, Intelligence (fin) + 1, Perception (visionnaire) + 4, Force (puissance divine) + 2, Énergie (volonté divine) + 5, Présence (inspire le respect) + 4, Communication (muet) n. a., Dextérité (gracieux) + 5, Vivacité (rapide) + 6

**Vertus et Vices :** aucun

**Traits de Caractère :** Stoïque + 6, Calme + 6, Brave + 6

**Réputation :** aucune

**C confiance :** 6

**Totaux de Combat :**

**Totaux à l'épée bâtarde d'argent :** Initiative + 18, Attaque + 15, Dégâts + 14, Parade + 12 (+18 Action)

**Niveaux de Santé :** Indemne/Indemne/Indemne/Indemne/Indemne/Indemne/Indemne, Se Dissipe Esquive + 12 (+18 Action), Encaissement + 20 (+26 Action), Fatigue n. a.

**Encombrement :** 0

**Compétences :** Intimidation (pêcheurs) 6

**Pouvoirs :**

*Conscience du Mensonge, InMe 25, 0 point* — Numinel perçoit comme un mensonge toute demi-vérité ou parole erronée proférée en sa présence. Il est possible

que l'orateur comprenne intuitivement (jet de Perception de 5 +), alors même qu'il le prononce, que le serviteur de Dieu perce à jour son mensonge.

*Coup Rédempteur, CrCo, PeCo 20, 2 points* — Si Numinel porte un coup fatal à quelqu'un d'exceptionnellement pieux ou vertueux, la victime est Incapacitée et non tuée. En revanche, un grand pécheur (à vous d'en décider) ou un athée subissant un *Coup Rédempteur* perd un Niveau de Santé supplémentaire. S'il se retrouve alors Incapacité, il voit défiler devant ses yeux tous les actes immoraux qu'il a commis durant sa vie. Numinel ne peut appliquer ce pouvoir qu'aux coups qui portent effectivement.

*Lumière Aveuglante, CrIg 40, 6 points* — Le serviteur de Dieu se met à irradier une lumière bleutée. Tous ceux qui le regardent se retrouvent aveugles pour 1d10 rounds, au bout de deux rounds (ceux qui essaient de le frapper sans le regarder ou sont aveuglés souffrent d'une pénalité de -5 à l'Attaque et la défense). Au bout de 4 rounds, quiconque dans la grotte a encore les yeux ouverts devient définitivement aveugle. La lumière conserve cette intensité pendant 4 rounds supplémentaires, avant de s'évanouir. Notez qu'elle ne gêne absolument pas Numinel.

points de Force Infernale supplémentaires : 5 au premier niveau, 15 au second et 25 au troisième.

Si les personnages ne parviennent pas à atteindre le niveau supérieur du *regio*, rien ne les empêche pourtant d'explorer la caverne des niveaux inférieurs. Mais elle n'apparaît différente qu'au niveau d'aura 8.

## Le niveau 4 (aura de 8)

Les alentours de la grotte restent les mêmes qu'aux niveaux inférieurs, si ce n'est que les plantes sont plus robustes, leurs fleurs plus belles et l'air plus pur. Il est strictement impossible de jeter un sort infernal dans le tombeau et ses environs immédiats, et aucune créature des Enfers ne peut pénétrer dans ce niveau, à moins d'avoir une Force Infernale de 80 +.

Le mur qui scelle la caverne est plus solide qu'aux autres niveaux, nécessitant de ceux qui veulent l'abattre un jet simple de Force de 12 +. Il est également possible d'en venir à bout à l'aide de sortilèges ou d'armes ; on considère alors qu'il a un Encaissement de + 3 (+9 Action) et 3 Niveaux de Santé.

L'air de la grotte est sec et pur, dénué de la moindre trace d'humidité ou d'odeur de moisi. Le squelette du saint, intact, repose sur le lit. Chacun de ses os est l'équivalent d'un charme puissant contre les démons, mais il faut pour s'en emparer un certain courage. En effet, un serviteur de Dieu à l'air peu avenant, armé d'une épée d'argent, veille sur la précieuse dépouille. Les remarques frivoles ou hors de propos l'intéressent d'autant moins qu'il est muet. En fait, il n'a qu'un but et qu'un désir : empêcher ceux qui en sont indignes de toucher aux restes du saint.

Seule une éclatante preuve de piété d'un personnage possédant la Foi Exaltée lui fait suspendre la course de son épée. Si ce bon chrétien explique en outre de





façon satisfaisante à Numinel, impassible, pourquoi ses compagnons et lui-même ont profané le tombeau, s'ils ont par exemple besoin d'aide pour lutter contre des créatures infernales, le serviteur de Dieu fait un pas de côté ; il disparaît dans un éclair aveuglant, à l'instant même où quelqu'un touche le squelette de saint Martin.

## IDÉES D'HISTOIRES CENTRÉES SUR LE TOMBEAU

On parle dans la région d'un vieux guérisseur qui aide blessés et malades sans contrepartie. Si un personnage d'une grande vertu se retrouve seul, inconscient et en piteux état, à proximité de la tombe de saint Martin, il finit par retrouver ses sens non loin de là, avec le vague souvenir d'un vieil homme penché sur lui, dans une grotte, soignant ses blessures. Bien sûr, sceptiques ou pécheurs ne peuvent bénéficier de cette aide. Les personnages se lanceront peut-être à la recherche de la caverne pour y trouver asile ou, s'ils sont persécutés par des démons, afin d'y découvrir de quoi lutter contre ces créatures.

## Sylvestre

Sylvestre, qui était autrefois un mercenaire, a combattu les Maures en Espagne. Lors d'un siège prolongé, lui et d'autres défenseurs de la place, poussés par la faim, ont fini par se résigner à manger un de leurs morts. Un prêtre a essayé de les en empêcher et s'est fait tuer au cours de la bagarre qui s'en est suivie. Les soldats ont survécu au siège, mais uniquement en dévorant des cadavres, y compris celui du religieux, et en tuant un des leurs pour se nourrir.

Une fois de retour en Languedoc, Sylvestre s'est aperçu qu'il n'avait plus de goût pour la nourriture normale mais uniquement pour la chair humaine. À la suite de son changement de régime alimentaire, il est devenu très pâle, maigre, affligé d'une légère puanteur de décomposition ; il n'a pas non plus vieilli d'un jour. Pour cacher l'horrible vérité, il s'est fait mendiant et erre à travers toute la région. Les gens du commun, lorsqu'ils le voient de près, pensent qu'il est possédé ou que c'est une goule.

Les voyageurs qui parcourent le Val des Bois l'aperçoivent souvent, silhouette lointaine dégingandée, revêtue de haillons. Sa seule nourriture consiste maintenant en cadavres humains, qu'ils aient péri naturellement ou non. Pourtant, il se sent terriblement coupable de ses péchés et essaie de les compenser, autant que possible. Il lui arrive ainsi de suivre les voyageurs qui s'aventurent dans des endroits dangereux pour les prévenir quand un péril les

### Sylvestre

**Caractéristiques :** Intelligence (esprit embrouillé) -1, Perception (œil d'aigle) +2, Force (poigne de fer) +1, Énergie (robuste) +1, Présence (vaguement répugnant) -3, Communication (honteux) -2, Dextérité (main sûre) +1, Vivacité 0

**Âge :** 28 ans

**Taille :** 0

**Vertus et Vices :** Défiguré -1 (-3 aux tirages de Présence basés sur l'apparence)

**Compétences :** Discrétion (bois) 4, Langue d'Oc (implorer) 3, Pistage (bois) 4, Vigilance (êtres humains) 4, Attention (bois) 3,

Attaque Masse d'Armes (attaques surprises) 3, Parade Masse d'Armes (en s'enfuyant) 3, Esquive (projectiles) 5

**Confiance :** 0

**Réputation :** Goule (voyageur) 3

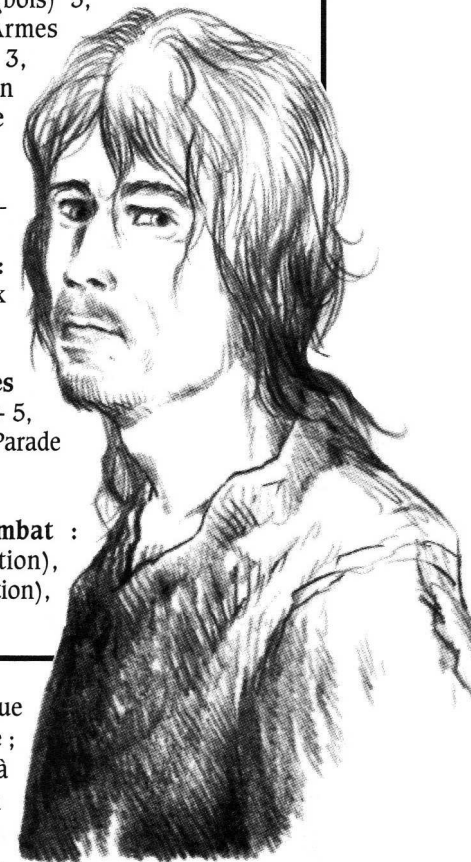
**Traits de Caractère :** Culpabilisé +4, Honteux +4, Prudent +3

**Armes et armure :**

**Totaux à la masse d'armes (à une main) :** Initiative +5, Attaque +7, Dégâts +9, Parade +4 (+10 Action)

**Encombrement :** 0

**Autres Totaux de Combat :** Esquive +5 (+11 Action), Encaissement +1 (+7 Action), Fatigue +1



menace, ou d'offrir à quelque pèlerin de porter son bagage ; peut-être ira-t-il jusqu'à dénoncer des satanistes à un prêtre local ou à la Crête des Brumes — bien qu'il ait horreur de se montrer aux gens « normaux » ou de leur parler. Toutefois, Sylvestre est ce qu'il est, malgré ses remords ; ceux à qui il porte secours pourraient bien constituer son repas suivant.

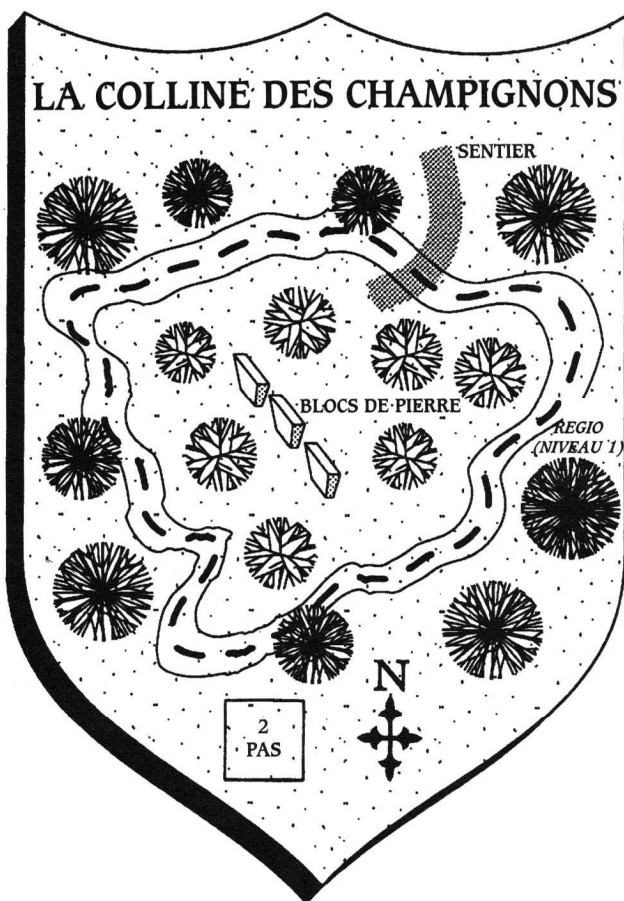
## IDÉES D'HISTOIRES INCLUANT SYLVESTRE

Vous êtes libre de vous servir de lui pour plonger votre Troupe dans diverses histoires. Il est ainsi possible que l'ancien mercenaire épie régulièrement une bande de brigands, puis essaie d'écarter les voyageurs des lieux où leur sont tendues des embuscades. Les bandits, privés de leur gain-pain, se rendent au manoir des Guifré, où ils se présentent

comme des pèlerins et avertissent le maître des lieux qu'une créature diabolique hante ses bois. À moins qu'ils ne soient de mèche avec Hubert, l'intendant de William, auquel cas celui-ci demande aux habitants de la Crête des Brumes de se faire guider par les « bûcherons » pour débusquer la créature maléfique réfugiée dans la forêt. Ils prouveront ainsi qu'ils sont de bons chrétiens. William offre de plus une récompense pour la tête du malheureux Sylvestre. Cette chasse à l'homme donne aux personnages une bonne réputation dans la vallée, mais il est possible qu'ils n'aient guère envie de tuer leur lamentable gibier après l'avoir acculé. Les « bûcherons » qui les accompagnent n'ont évidemment pas de tels scrupules.

## La colline des Champignons

Entre Xanec et le monastère de saint Blas s'élève une petite éminence tout à fait banale, si ce n'est que son sommet génère un discret *regio* féérique. Au niveau vulgaire, il s'orne simplement de trois blocs de pierre de taille humaine, tout simples, dressés parmi un bosquet de cèdres torturés.



## LE REGIO FÉERIQUE (AURA DE 2)

À ce niveau, les pierres sont beaucoup plus bizarres. Elles sont un peu plus hautes et représentent grossièrement trois hommes encapuchonnés tournés vers le nord-est (c'est-à-dire la colline du Cornu — voir p. 49). Quiconque réussit un jet de Connaissance des Légendes de 12 + associe ces silhouettes aux trois dieux celtes qui apparaissent dans divers mythes, associés à la fertilité et la guérison.

C'est ici que, au solstice d'été, les Mages de la Crête des Brumes cueillent les champignons argentés qui surgissent une fois l'an autour des blocs de roche ; ils en retirent ensuite 7 pions de *virtus* Herbam.

## La légende de sainte Fabia

Sainte Fabia est une célébrité locale qui réalisa, dit-on, moult miracles, pour la plupart des guérisons extraordinaires, il y a de cela une centaine d'années. Le plus marquant fut la résurrection du fils du baron d'Uverre (celui de l'époque, bien sûr), que son propre frère avait mortellement blessé. C'est pourquoi les soldats et, d'une manière générale, les gens qui risquent plaies et bosses, se placent souvent sous la protection de Fabia.

Bien des rumeurs circulent à son sujet, et il n'y a pas dans tout le Val des Bois un seul village qui ne se réclame d'un de ses miracles. Certains — sans doute ceux qu'elle a réellement réalisés — sont tout simples, tandis que d'autres, beaucoup plus extravagants, sont certainement pure invention. Ainsi, à Javielle, raconte-t-on que sainte Fabia sauva grâce à une imposition des mains un des paysans de la bourgade, devenu infirme et dont la famille mourait de faim ; alors qu'à Cariel, on assure que la bienheureuse délivra une princesse arabe des treize démons qui la tourmentaient et parvint à convertir la mère de la jeune Maure, sataniste convaincue.

On entend aussi plusieurs versions de la mort de la sainte. Certains disent qu'elle fut tuée par une créature infernale qui ravageait le monde, montée sur son coursier diabolique : le Maître des Nuées (qui inspire aux paysans la plus grande terreur depuis des temps immémoriaux). D'autres prétendent qu'elle s'éteignit à un âge avancé, entourée d'anges célébrant le Très-Haut par des cantiques et des prières. Une de ces histoires, probablement due aux cathares, dit qu'à la mort de Fabia, son corps devint lumière et s'envola jusqu'aux cieux. Les catholiques romains ont



souvent du mal à accepter pareille superstition, bien qu'il leur arrive de faire un pèlerinage au couvent où, d'après eux, repose la dépouille de la bienheureuse.

La célébrité de sainte Fabia est telle dans le Val des Bois que la région est semée de calvaires et de petits sanctuaires qui lui sont dédiés. La plupart sont de simples croix de pierre, ou des autels grossiers supportant une statuette, élevés par des gens simples. Ceux-ci y viennent prier la sainte, afin qu'elle intercède pour eux auprès de Dieu, y déposant souvent des fleurs rouges (des roses, lorsqu'ils le peuvent), car elle est généralement représentée avec trois roses rouges à la main. Ces endroits ont une aura divine de 2.

Il en existe cependant deux qui sont un plus importants et dont l'aura divine est de 3. L'un, situé juste au nord de Javielle, commémore le premier miracle de la sainte ; l'autre, dressé sur la pente ouest du mont Tierné, au bas de la montagne, marque l'endroit où la bienheureuse a, en effet, été victime du Maître des Nuées.

## Les trois colonnes

Au Xe siècle, avant la Guerre du Schisme et la destruction de la Maison Diedne, un Mage de cette Maison, Dilynwr, combattit à plusieurs reprises un démon de violence et de destruction. Finalement, plutôt que d'essayer de détruire la créature, il préféra l'emprisonner sous les Chênes Parlants.

Il lui fallut pour cela dresser autour de la forêt trois grandes pierres, arrachées à la terre, qu'il entoura d'épais ronciers afin que nul n'en approche. L'une de ces « colonnes » se trouve à moins d'une demi-lieue du couvent de sainte Fabia, une autre dans des bois, à deux lieues de Montségur, la troisième sur la pente est du mont Tierné. Toutes trois font 4 pas de haut sur 1 d'épaisseur et contiennent 14 pions de *virtus* (6 Virtum, 6 Rego, 2 Terram).

Un Mage peut déterminer leur fonction en une saison, en les examinant sur place : il n'est bien sûr pas question de les transporter dans un laboratoire (reportez-vous à *Étudier un enchantement*, au chapitre *Laboratoire d'Arts Magica*, en considérant que le pouvoir des pierres est de niveau 50). Il faut ensuite une autre saison pour en extraire le *virtus* — ainsi qu'un jet de Laboratoire réussit de 35 +.

Bien sûr, si les personnages découvrent à quoi servent les trois colonnes, ils préféreront sans doute les laisser intactes : il s'agit en quelque sorte des ancres qui retiennent le démon sous les Chênes Parlants. Le monstre gagne en force chaque fois que l'une d'elle est détruite ou privée de son *virtus*, pour finalement se retrouver libre lorsque toutes trois sont devenues inefficaces. Si cela se produit, le Val des Bois tout entier subira le poids de sa colère.

Il vous faudra alors le créer en détail. Il sera intelligent, puissant et insaisissable, si vous voulez en faire le centre de

nombreuses histoires. Si vous préférez au contraire que les personnages puissent l'affronter directement et le vaincre en un laps de temps beaucoup plus bref, afin qu'ils retournent au plus vite aux autres événements de votre Saga, il sera moins subtil.

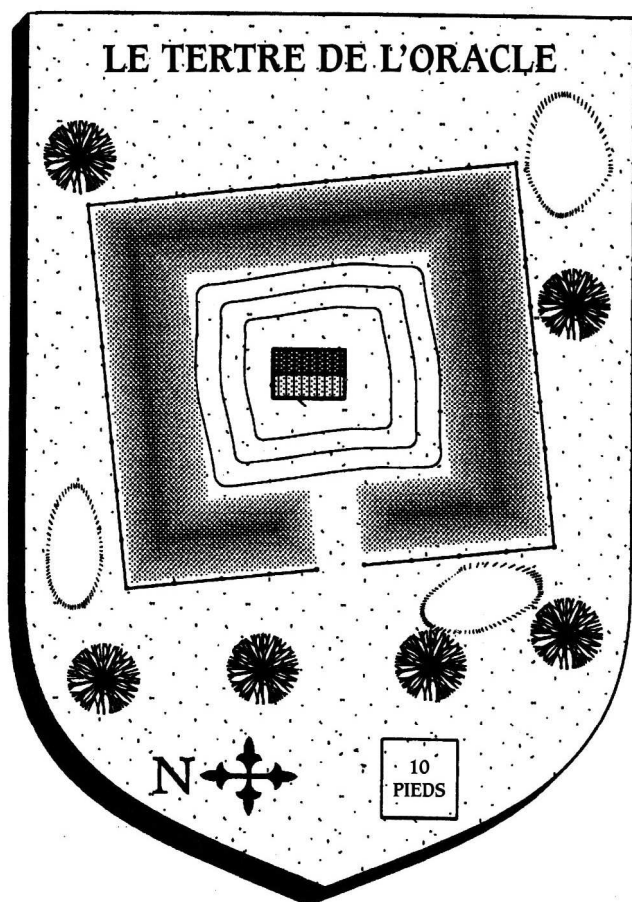
## IDÉES D'HISTOIRES CENTRÉES SUR LES TROIS COLONNES

Un personnage Sensible à la Magie (Compétence) peut découvrir une des trois colonnes, surtout si les ronces qui l'entourent disparaissent pour une raison ou une autre (les nonnes défrichent des terres supplémentaires, un incendie, etc.). Si les Mages se laissent aller à leur avidité et en extraient le *virtus*, la vallée entière paie le prix de leur imprudence. Ne les laissez pas échapper aux conséquences de leurs actes. Le réveil du démon peut faire basculer leur Alliance dans l'hiver, la menant à la mort, mais il leur attire à tout le moins la haine des êtres féeriques de la région, surtout ceux de la forêt des Chênes Parlants, qui perdent une grande partie de leur puissance. De plus, des rumeurs selon lesquelles les personnages sont des satanistes, responsables de ce qui se passe dans la vallée, se répandent bientôt. Il leur faut venir à bout de l'abomination pour se laver de cette accusation, et ce n'est pas là chose facile.

## L'Oracle

Lorsque Dilynwr mourut, épuisé par sa lutte contre le démon, son apprenti l'enterra dans les bois, entre Siernami et Xanec. Il recouvrit la tombe d'un tertre funéraire carré, qu'il entoura d'un fossé, à la mode celte. Aujourd'hui, le sommet du tertre porte une petite hutte où vit un oracle, Benoît. Des oracles (devins, tireurs de cartes, etc.) ont d'ailleurs habité en ce lieu dès après la mort de Dilynwr (survenue il y a 200 ans), même si, depuis la Guerre du Schisme et la destruction de la Maison Diedne, ce ne sont plus des Mages — la plupart n'ayant pas même le Don. Les gens de la vallée ont oublié depuis longtemps que cet endroit est aussi une tombe ; ils y viennent quand ils ont besoin de conseils pour l'avenir.

Son occupant actuel, Benoît, est le fils d'un paysan d'Alopoc. C'est un homme voûté, à la démarche traînante, vêtu de loques et affligé d'un léger strabisme, mais qui sait avec une exaspérante exactitude quand se sont produits les événements les plus anciens. Pourtant, il a l'esprit confus : en lui se mêlent les échos de la personnalité, des souvenirs et des connaissances de ses prédécesseurs qui, d'une certaine manière, survivent ainsi par son intermédiaire. Son



caractère propre — capacités et personnalité — reste cependant le plus fort, si bien qu'il ne bénéficie pas des capacités magiques des anciens oracles. Il est néanmoins possible qu'il les gagne en des circonstances exceptionnelles, au moment de sa mort, par exemple — il peut alors disposer des Talents Exceptionnels de Visions et Malédiction à un degré très élevé, voire jeter des sorts spontanés.

Comme il a hérité des opinions et préjugés, ajoutés aux siens, de ceux qui l'ont précédé, il éprouve crainte et rancoeur envers la noblesse mais aussi les Mages Hermétiques et, surtout, les démons !

Si Benoît vient à mourir, l'esprit de l'Oracle (ce qui subsiste de Dilynwr) attire ses « serviteurs » potentiels jusqu'au tertre et prend possession de l'un d'eux en une semaine. Quiconque possède un Talent Mystique et une intelligence moyenne fait l'affaire, à condition de ne pas être intimement lié à l'Ordre d'Hermès. L'« appel » s'exerce jusqu'à 3 lieues de la tombe. Mathieu, le cathare qui vit au manoir des Guifré, serait un candidat parfait, mais sa foi pourrait lui éviter la possession.

## IDÉES D'HISTOIRES INCLUANT BENOÎT

Ne faites intervenir Benoît dans votre Saga que discrètement. Des paysans pourraient par exemple expliquer leur

### Benoît

**Caractéristiques :** Intelligence (perspicace) + 1, Perception (intuitif) + 5, Force 0, Énergie (robuste) + 1, Présence (met mal à l'aise) -1, Communication 0, Dextérité (mauvais réflexes) -1, Vivacité 0

**Âge :** 24 ans

**Taille :** 0

**Vertus et Vices :** Talents Exceptionnels + 1, Haine + 3 (des démons) (Passion)

**Compétences :** Langue d'Oc (visions) 4, Connaissance des Gens (paysans) 8, Double Vue (fantômes) 4, Prémonitions (individus) 4, Survie (forêt) 4, Pistage (forêt) 2, Connaissance du Val des Bois (histoire) 7

**Confiance :** 2

**Réputation :** Inspiré (paysans) 2

**Traits de Caractère :** Froid + 2, Embrouillé + 3, Antipathie envers les Nobles, le Clergé et les Mages + 4

**Armes et armure :** aucune

**Encombrement :** 0

**Autres Totaux de Combat :** Esquive 0 (+6 Action), Encaissement + 1 (+7 Action), Fatigue + 1

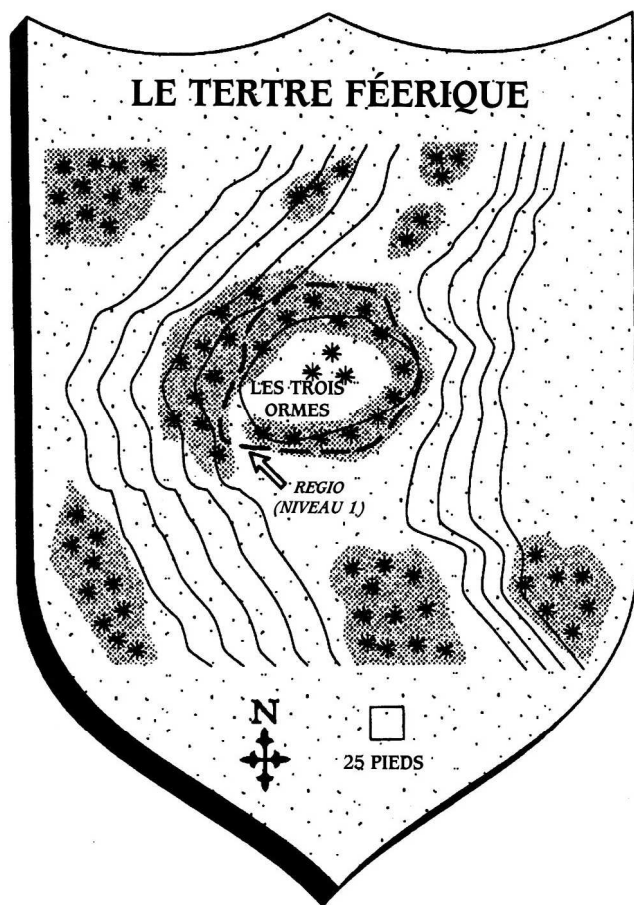
refus de travailler pour la Crête des Brumes en disant que l'oracle les a avertis de ne pas fréquenter des « sorciers ». À moins que les Mages n'entendent parler de lui en tant qu'arbitre de querelles diverses (il sait qui possédait un lopin de terre donné il y a 100 ans, et donc à qui il revient aujourd'hui) ou comme « exorciste » capable d'aider une âme en peine à trouver la paix. Les personnages finiront sans doute par avoir envie de faire sa connaissance. S'ils nouent avec lui des relations amicales, Benoît deviendra peut-être pour eux un informateur précieux, grâce à ses prémonitions. Il faudra toutefois qu'ils lui cachent leurs origines Hermétiques, faute de quoi ils ne gagneront jamais sa confiance.

S'il meurt, un des Compagnons, ou mieux, un des Servants pourrait être « appelé » afin de le remplacer. Il faudrait alors que les Mages l'empêchent par la force de se rendre au tertre, ou lui trouvent un remplaçant, pour éviter une perte à la communauté.

## Le tertre féerique

À moins d'une lieue, à l'est de la Crête des Brumes, se trouve une colline basse couronnée de trois très vieux ormes. Il s'en échappe certaines nuits, surtout lors des fêtes païennes de Beltane (le 30 avril) ou du sabbat (le 31 octobre), des voix étranges et une musique entraînante, tandis que des lueurs bizarres s'y déplacent.

Les thaumaturges de l'Alliance, s'étant rendu compte que l'éminence a une aura féerique (de 3) et que les ormes de son sommet sont magiques, ont bien pensé à étudier l'endroit plus en détail et à extraire du *virtus* des trois vieux arbres, mais ils ont préféré s'en abstenir jusqu'ici. Non qu'ils répugnent à piller les contrées féeriques, mais celle-là



entendent tout ce qui s'y passe puis le transmettent en silence à Feggimer, souverain féérique de cette colline.

## LE REGIO FÉRIQUE

Le sommet de l'éminence forme un *regio* féérique centré sur les trois ormes. Au niveau vulgaire, il est parfaitement banal.

C'est au niveau féérique (aura de 2) que les êtres féériques se rassemblent pour célébrer Beltane et le sabbat, mais aussi que Feggimer organise d'autres fêtes et qu'il est possible de les rencontrer, lui et les siens. Il faut se trouver à ce niveau pour être en mesure d'observer les réunions féériques ou de s'y intégrer. Quiconque se tient au niveau vulgaire du *regio* alors que les êtres féériques s'amuse au niveau supérieur entend des cris et des chuchotements, voit des ombres et de vagues lueurs passer autour de lui, mais s'avère incapable de dire ce qui se produit réellement.

## FEGGIMER

Le roi de la colline, Feggimer, fait environ 4 pieds, a une tête énorme et une grande bouche très dentue. Son sexe et son caractère varient suivant les saisons : entre le sabbat et les fêtes de Beltane, il est apparemment masculin, musclé et doté de dents aiguisées — cruel et destructeur ; pendant l'été, en revanche, Feggimer est féminine, étonnamment gracieuse, pleine de joie de vivre — ce n'est pas qu'elle soit plus soucieuse d'autrui que durant l'hiver, mais elle est si heureuse (et ivre) que cela masque sa cruauté.

Feggimer est une personnalité féérique importante bien que guère puissante. C'est en effet sur sa colline que, traditionnellement, la Cour de Lumière récupère sa suprématie sur la vallée lors des fêtes de Beltane, la Cour d'Ombre étant tenue par serment de la lui restituer ; c'est là aussi qu'à l'inverse, la

est bien proche de leur tour, et il serait stupide de se mettre ses habitants à dos. Seul Oculo a déjà rencontré l'un d'eux, un nain bizarre qui était accompagné d'un nuage de farfadets et avait visiblement beaucoup bu. La créature s'est présentée comme « le roi de la montagne », s'est inclinée puis a sombré dans une torpeur alcoolisée — ce qui a mis un terme à la conversation.

Les trois ormes sont en fait des sentinelles, des êtres féériques installés là pour veiller sur le tertre. Ils voient et

### Feggimer

**Force Féérique :** 18

**Statistiques :** Taille -2, Intelligence -2, Perception -1, Force + 1, Énergie + 1, Présence 0, Communication 0, Dextérité + 2, Vivacité + 3

**Vertus et Vices :** aucun

**Traits de Caractère :** Hédoniste + 1 (hiver)/+5 (été), Fier + 3, Compatissant -4

**Réputation :** Roi du Tertre (êtres féériques) 4

**Confiance :** 3

**Totaux de Combat :**

**Griffes :** Initiative + 7, Attaque + 7, Dégâts + 5

**Niveaux de Santé :** Indemne, -1, -3, -5, Incapacité  
Esquive + 5 (+11 Action), Encaissement -1 (+5 Action), Fatigue n. a.

**Encombrement :** 0

**Compétences :** Boisson (boissons féériques) 6, Connaissance des Gens (chansons) 2

**Pouvoirs :**

*Création de Vin, CrHe 5, 0 point* — Feggimer crée à volonté la quantité et le cru de vin désirés.

*Invisibilité, Relm 30, 5 points* — Feggimer peut se rendre totalement indétectable pour les humains (pas seulement invisible) pour 5 heures, avant de devoir dépenser d'autres points (1 par heure) afin de le rester. Il lui est possible durant cette période d'alterner visibilité et invisibilité. Ce pouvoir ne trompe ni les autres êtres féériques ni les démons ni les mortels dotés de Double Vue.

*Soumis par le Fer* — Si quelqu'un retient Feggimer prisonnier grâce à des objets de fer (menottes, chaînes, cage, etc.), le nain est contraint de répondre aux questions par la vérité.

**Virtus :** aucun



Cour d'Ombre reprend le pouvoir, durant le sabbat. Feggimer, roi et gardien de l'éminence, sert la Cour de Lumière en été, la Cour d'Ombre en hiver.

Il n'a pas choisi cette situation ; les choses sont ainsi qu'elles doivent être, et voilà tout. Quoi qu'il en soit, Feggimer profite au maximum de son rang durant la belle saison, où elle organise fréquemment de petites fêtes bizarres mais animées. Lorsqu'il essaie de faire de même en hiver, il n'obtient que des soirées tristes et moroses qui le laissent de fort mauvaise humeur.

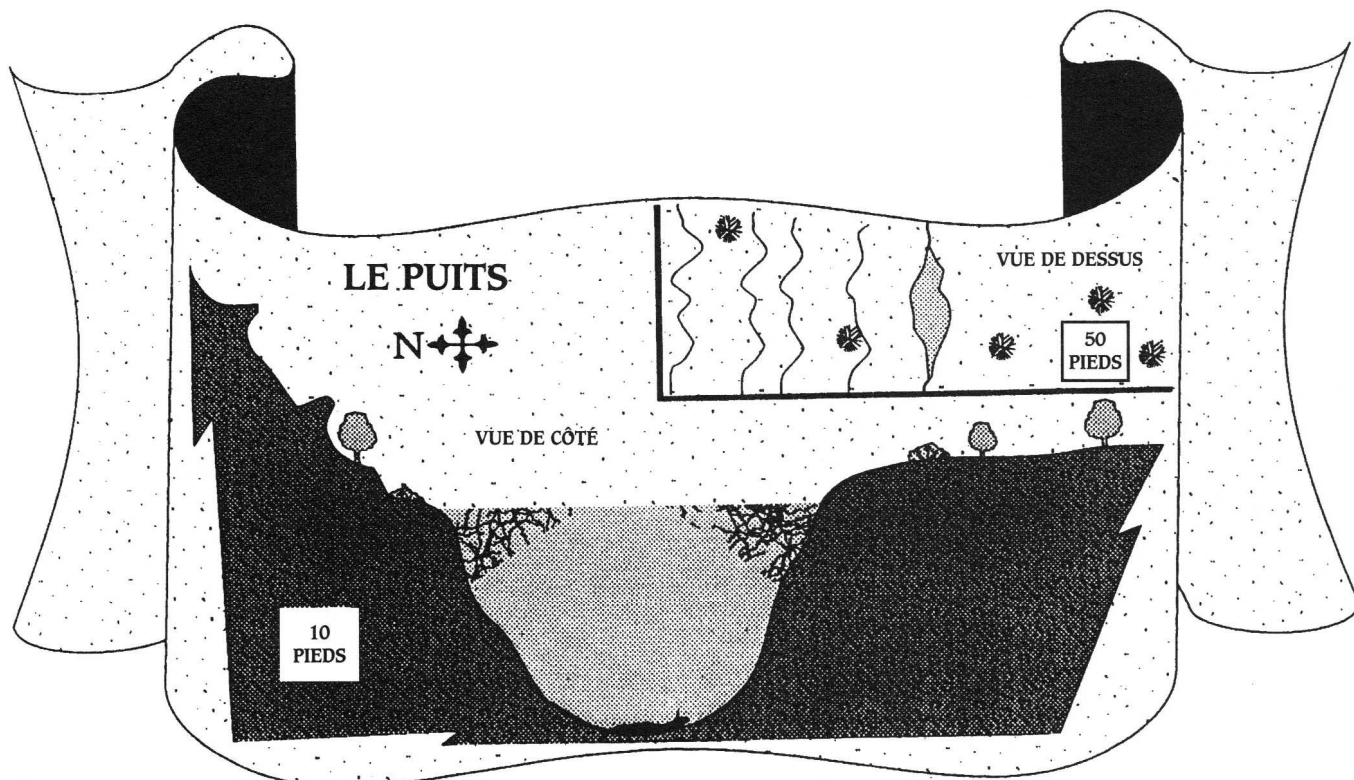
## IDÉES D'HISTOIRES CENTRÉES SUR LE TERTRE

Ni la Cour de Lumière ni la Cour d'Ombre de la vallée ne tiennent à ce que les Mages de la Crête des Brumes viennent se mêler de leurs affaires ou s'intéressent au tertre de trop près. S'ils se rendent en ce lieu dans l'espoir d'y rencontrer des êtres féeriques, il y a donc peu de chances qu'ils y soient bien accueillis.

En été, cependant, Feggimer sera heureuse de boire une coupe et de bavarder avec des Servants ou des Compagnons égarés dans son domaine. Une telle scène de beuverie s'avérera en outre très amusante à jouer. Quelques flatteries habiles convaincront peut-être même la souveraine de donner à ses compagnons humains un tonneau de vin. Malheureusement, ce breuvage féérique risque d'avoir sur des mortels les effets les plus inattendus — bien que Feggimer l'ignore et, de toute façon, ne s'en soucie nullement. Il peut provoquer des hallucinations, parfois très persistantes, plonger le buveur dans le sommeil pour un temps assez long, le rendre extrêmement agressif ou aveugle, etc.

## Le Puits

Le bas du mont Tierné est baigné, au sud-est, par une petite rivière qui prend sa source à quelque 3 lieues de là. À mi-chemin, le cours d'eau s'élargit pour former une sorte de





## Ckisstis le ver

**Force Magique** : 35

**Statistiques** : Taille + 5, Intelligence (endormie) -2, Perception (à moitié recouverte) -1, Force (noueuse) + 6, Énergie (écailles très dures) + 6, Présence (puante) -1, Communication (postillonnante) -2, Dextérité (queue) + 2, Vivacité (rapide) + 6

**Vertus et Vices** : aucun

**Traits de Caractère** : Paresseuse + 4, Coléreuse + 5

**Réputation** : aucune

**Confiance** : 4

**Totaux de Combat** :

**Crocs** : Initiative + 14, Attaque + 12, Dégâts + 18

**Griffes** : Initiative + 12, Attaque + 10, Dégâts + 24

**Queue** : Initiative + 11, Attaque + 15, Dégâts + 14, Parade + 2 (+8 Action)

**Souffle** : Initiative + 10, Attaque + 10, Dégâts + 8 (voir *Pouvoirs*)

**Niveaux de Santé** : Indemne, 0/0/0, -1/-1, -3/-3, -5/-5, Incapacité

**Niveaux de Fatigue** : Dispose, 0/0, -1, -3, -5, Endormie  
Esquive + 3 (+9 Action), Encaissement + 18 (+24 Action), Fatigue + 8

**Encombrement** : 0

**Compétences** : aucune

**Pouvoirs** :

*Souffle de Vapeur, CrAq 20, 2 points* — Il s'agit d'un jet de vapeur bouillante de 10 pieds de longs (voir les *Totaux de Combat*)

*Invisibilité, PeIm 30, 4 points* — Ckisstis peut se rendre invisible et le rester tant qu'elle est dans l'eau. Elle redevient visible si elle est blessée, en partie exposée à l'air, ou si elle s'endort.

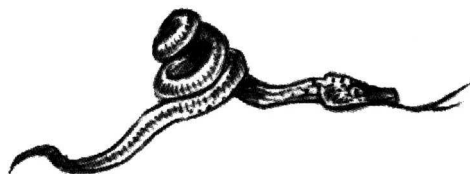
*Virtus* : 18 points, Aquam, dans le corps

Ckisstis mesure environ 40 pieds de long ; son corps est relativement mince (guère plus épais que celui d'un bœuf), doté de 6 pattes puissantes et couvert de splendides écailles, qui ressemblent fort à des gemmes (mais n'en sont pas). Elle respire tout à fait normalement sous l'eau et nage aussi vite qu'elle court. Si elle meurt ou est chassée du petit lac, celui-ci perd son aura magique et les algues cessent de renfermer du *virtus*.

petit lac, très calme et profond, aux berges escarpées, que l'on appelle le Puits. En été, lorsque le soleil brille haut dans le ciel, le fond de ce creux scintille comme si on y avait répandu un trésor — les gens du cru assurent qu'il s'agit d'une illusion féerique, placée là pour conduire à la mort les humains trop avides, et que le Puits est sans fond. En outre, durant la belle saison, une épaisse couche d'algues, où viennent parfois crever des bulles, s'amasse sur les bords du lac.

En réalité, le Puits a bien un fond, quoiqu'il se trouve à plus de 30 pieds sous les eaux, et c'est de là que viennent les bulles. Si quelqu'un parvient à descendre aussi bas (l'eau lui paraissant, étrangement, plus profonde encore qu'elle ne l'est), il découvre d'innombrables gemmes et petits cailloux colorés plus ou moins recouverts de boue. S'il s'obstine à essayer de les ramasser ou de les libérer de leur gangue, cela risque de beaucoup ennuyer un petit dragon, puisqu'il s'agit en fait de ses écailles. Voilà des siècles qu'il dort tranquillement sous les flots et il n'appréciera sans doute pas d'être ainsi réveillé sans ménagements.

Les Mages de la Crête des Brumes se sont aperçu que le Puits a une faible aura magique (de 1), qui en affecte les algues. Lorsque celles-ci commencent à se flétrir, au début de l'hiver, ils envoient une poignée de Servants les récupérer avec de grands râteaux. Des mules les transportent ensuite jusqu'à l'Alliance ; elles sont lourdes et abominablement puantes, mais on en tire 6 pions de *virtus* Aquam.

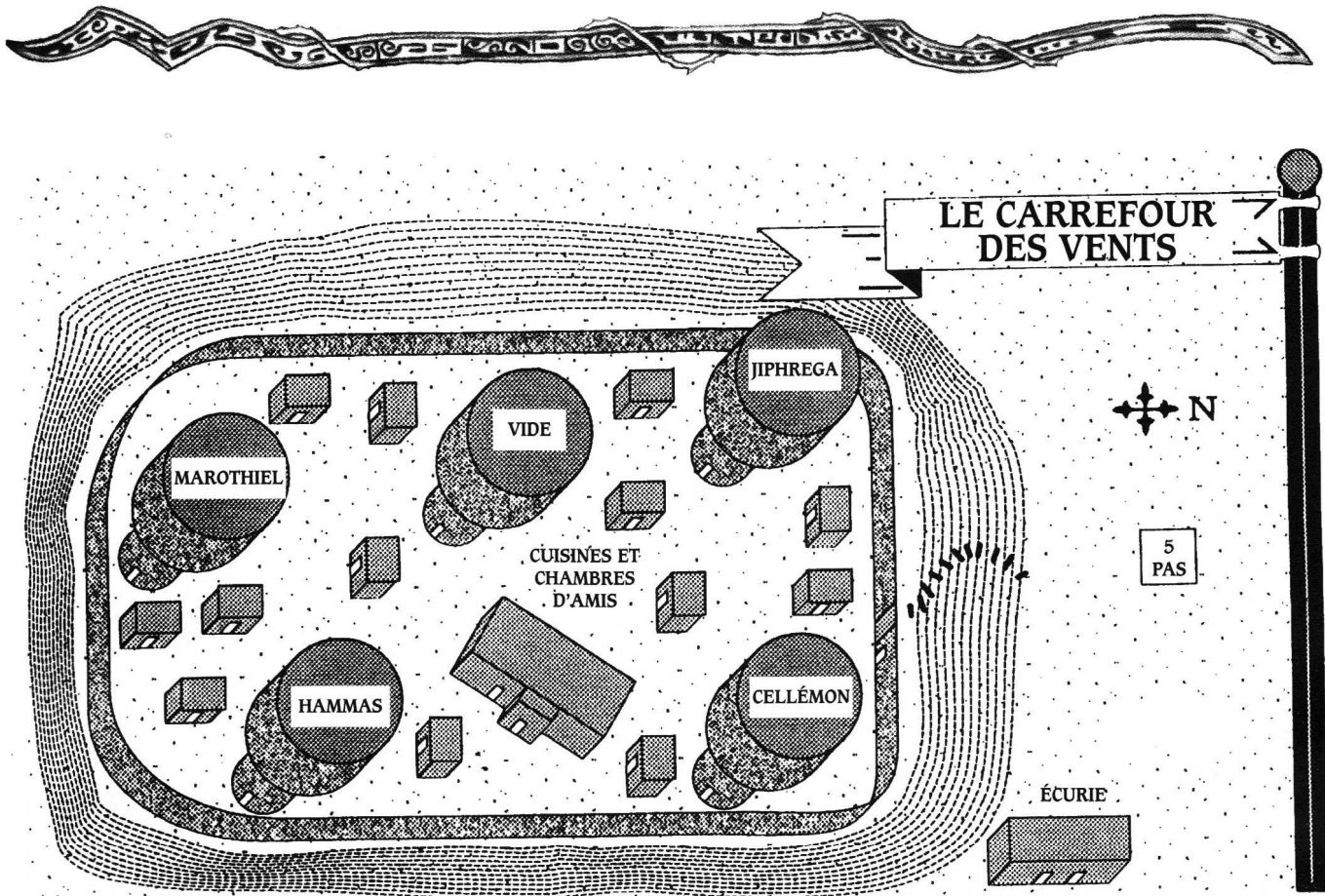


## IDÉES D'HISTOIRES CENTRÉES SUR LE PUIITS

Les personnages découvriront probablement un jour ce qui gît au fond du Puits, mais jusque-là, le *virtus* qu'ils y récoltent peut donner lieu à plusieurs histoires. Il est par exemple possible que le Carrefour des Vents essaye de s'emparer des algues. Ensuite, si les Mages de la Crête des Brumes ne dérangent pas le dragon, d'autres le feront peut-être à leur place. Un thaumaturge d'une communauté proche peut ainsi apprendre grâce à un vieux grimoire que la bête repose dans le petit lac et décider de l'éveiller pour lui faire combattre les croisés ; qui sait s'il ne faudra pas alors arrêter le monstre devenu fou furieux et ravageant tout sur son passage ?



Lorsque la Crête des Brumes a été fondée, en 1067, le Carrefour des Vents est immédiatement devenu son pire ennemi. Cette Alliance, alors dans son été, désireuse de dominer toute la région, refusait aux nouveaux venus l'accès



aux sites mystiques de la vallée. Elle a depuis glissé de l'automne dans un interminable hiver, tandis que la Crête des Brumes, au contraire, se développait ; toutefois, bien que cette dernière soit à présent indéniablement plus puissante, le Carrefour des Vents reste une communauté avec laquelle il faut compter et rêve toujours de dominer le Val des Bois.

Les quatre Mages de Jerbiton qui en sont membres ont tous été, autrefois, des apprentis du même thaumaturge, Belraphazor, fondateur de leur Alliance et maître de l'Art Rego — une maîtrise qu'il leur a transmise. Chacun d'eux se spécialise en outre dans une Forme de son choix (Auram, Corporem, Ignem ou Mentem). Ils n'ont qu'un but : dominer — leur environnement, leurs Servants, leurs alliés.

Pendant son printemps, le Carrefour des Vents s'est vu infliger de lourdes peines par le Tribunal Provençal, à cause de ses interventions dans les affaires des mortels. Le contrôle magique que ses membres ont de tout temps exercé sur leurs serviteurs a également eu des conséquences dramatiques, puisque leur demeure est à présent hantée. Lorsque Belraphazor est entré dans le Crépuscule final, en 1160, les centaines d'âmes qu'il avaient emprisonnées ont en effet été libérées. Elles se sont déchaînées à travers l'Alliance entière une semaine durant, terrorisant les autres Mages, les laissant plus anxieux encore de dominer tout ce qui les entoure.

C'est ainsi que la communauté est entrée dans l'hiver. Les thaumaturges sont paranoïaques, les serviteurs et les Servants soumis à leur magie, tourmentés en outre par les fantômes de leurs prédécesseurs. Et plus les Mages tentent de contrôler l'Alliance, plus ils font souffrir spectres et mortels. En fait, ils passent tellement de temps à essayer d'imposer leur joug autour d'eux qu'ils ne font pratiquement rien d'autre et que chaque génération de vulgaires qui

passé apporte son lot de fantômes. Ils finiront par être débordés, mais en attendant, leur communauté se désagrège lentement.

## SITUATION GÉOGRAPHIQUE

Le Carrefour des Vents est situé à une douzaine de lieues à l'ouest-nord-ouest de la Crête des Brumes et à une journée de marche de la civilisation (c'est-à-dire en dehors de la carte en couleurs du Val des Bois). Il se trouve en terrain très accidenté, perdu dans des montagnes majestueuses. Ses tours trapues, entourées de cabanes grossières, sont tapies sur un énorme rocher. L'ensemble est protégé par une enceinte de pierre. Sur les pentes rocheuses des environs, des paysans en loques élèvent des chèvres faméliques et s'efforcent de faire pousser quelques légumes.

Lorsqu'on approche davantage, on distingue un long escalier sinueux, taillé dans la face nord du rocher, moins escarpée ; à son pied se dresse une petite écurie, qui abrite deux douzaines de mules et de chevaux. Un vaste cimetière s'étend non loin de là. Les vulgaires de l'Alliance y sont enterrés depuis deux siècles, mais la plupart des tombes sont vides, à présent : il semble que les os des morts se fraient un chemin jusqu'à la surface, pour essayer de regagner le Carrefour des Vents. Des nuages de corbeaux tourbillonnent au-dessus de cet enclos sinistre, se régaland des restes humains.



On ne peut accéder à l'Alliance qu'en grimpant les marches usées, taillées dans le roc, au sommet desquelles se dresse une grande porte de pierre. Elle ne sert plus car, il y a de cela plusieurs années, le mur d'enceinte s'est inexplicablement tordu, la barricadant pour toujours — les Mages n'ont en effet ni le temps ni les moyens de le faire réparer. Pourtant, un garde se tient toujours au-dessus de l'huis et tire en vain, chaque fois qu'un visiteur arrive, la chaîne qui permettait autrefois de le manœuvrer, grâce à un habile système de contrepoids. Cet homme est incapable de prendre de nouveaux ordres et d'accomplir une autre tâche, tant le sort Rego Mentem destiné à lui faire répéter celle-là a été réussi. Il ne quitte jamais son poste.

On pénètre à présent dans l'Alliance par un petit battant de bois, tout proche de la grande porte de pierre. Un garde inexpressif demande aux arrivants ce qu'ils désirent et ne les laisse entrer que si l'un de ses maîtres lui en donne la permission, ce qui peut prendre des heures. Un squelette en armure est appuyé à la muraille, non loin de là, à l'intérieur de l'enceinte. Il ne s'agit nullement d'une création magique volontaire, mais d'un Servant que son âme tourmentée pousse à remplir sa tâche, alors même que son esprit évanoui et son corps décrépît ne le lui permettent plus.

## L'INTÉRIEUR DE L'ALLIANCE

Le sommet du rocher sur lequel est construit le Carrefour des Vents forme une vaste cour nue, semée de masures, où errent quelques poules apathiques. Comme les thaumaturges s'assurent par magie la loyauté des mortels qui les servent, ils ne voient aucune raison de les loger et nourrir correctement. Si leurs cabanes sont misérables, cela signifie qu'ils meurent un peu plus tôt, voilà tout. Quant aux animaux qui se trouvent dans l'enceinte, un autre sort, à renouveler tous les mois, les maintient à moitié endormis et donc d'une agréable docilité.

Les vulgaires se réunissent souvent dans la cuisine, une longue pièce basse aux murs de pierre où les Mages n'ont rien à faire. Comme il ne leur reste guère que l'ombre de leur personnalité, ils y demeurent simplement assis, muets, devant un grand feu. Lorsque celui-ci baisse ou que le sort Rego Ignem mensuel est jeté en retard, les flammes crépitent et crachent dangereusement, menaçant de brûler tout le bâtiment. D'ailleurs, tout au long de l'année, elles semblent posséder une méchanceté propre, dont elles font surtout usage contre les Mages.

L'étage supérieur est occupé par les chambres d'amis, dont quelques-unes ont été condamnées et qui ne servent que rarement. Les visiteurs les plus avertis préfèrent camper au pied du rocher, de crainte d'être possédés par un fantôme. Il a en effet fallu emmurer dans leur chambre certains imprudents, devenus fous.

Cinq tours trapues se dressent près de la muraille. L'une d'elles, celle de Belraphazor, à présent vide et abandonnée

à la poussière, résonne encore de voix oubliés et de sortilèges inachevés. Chacune des quatre autres abrite un des thaumaturges survivants. Toutes sont dotées d'une solide porte de chêne, toujours verrouillée, et d'étroites fenêtres, murées ou ornées de barreaux. Elles comptent cinq étages, de 20 pieds de diamètre — excepté le dernier, un peu plus vaste, qui leur donne l'air de champignons géants. En principe, seuls les trois étages supérieurs composent le *sanctum* de leur propriétaire, mais les Mages du Carrefour des Vents trient sur le volet ceux auxquels ils ouvrent leur porte. Si des étrangers restent un peu trop longtemps près de leur tour, voire se contentent de l'examiner, cela risque de les rendre nerveux.

Durant tout leur séjour, les visiteurs sont suivis pas à pas par un Compagnon du nom de Boris, un homme anormalement imposant et très avisé, qui parle de lui-même en disant : « Nous ». Il est censé empêcher les « intrus » d'espionner ce qui se passe au Carrefour des Vents ou d'en gêner les affaires, bien qu'il leur soit présenté comme leur guide et garde du corps. Il se montre calme et courtois, mais jamais servile. Sa voix est lente et ferme. Un personnage attentif remarquera peut-être qu'il a en fait deux





mains droites et qu'en plusieurs endroits, son corps présente des sortes de coutures, comme si on avait assemblé différents morceaux pour le constituer.

## LES DÉFENSES

L'Alliance est dans l'ensemble bien défendue. Des gardes se tiennent à la porte et sur la muraille, la cour est fréquemment patrouillée, sans grande raison d'ailleurs, et les Mages ont jeté plusieurs sorts de protection sur la zone.

Tout le monde sait, dans le Tribunal Provençal, que la bibliothèque du Carrefour des Vents renferme une transcription de l'*Ægis du Foyer* le plus puissant jamais rencontré, un sortilège extraordinaire de magnitude 9 (Niveau 45 !). Mais la communauté ne dispose plus à présent des ressources nécessaires pour entretenir un tel *Ægis* ; non seulement elle ne peut réunir le *virtus* requis, mais Belraphazor était le seul de ses membres à maîtriser assez la magie *Virtum* pour lancer un tel sort en toute sécurité. En outre, comme ils sont de plus en plus paranoïaques, ses anciens élèves ne coopèrent plus, même pour défendre leur foyer, si bien que chacune de leurs tours possède un *Ægis* différent, créé par son propriétaire. Il arrive que l'un ou l'autre d'entre eux, incapable de rassembler le *virtus* requis, ne puisse maintenir le moindre *Ægis*. Quoi qu'il en soit, aucun de ces sorts n'est de Niveau supérieur à 20.

### Statistiques de combat des Servants

#### Mertreth

**Totaux à l'épée bâtarde** : Initiative + 9, Attaque + 9, Dégâts + 15, Parade + 8 (+14 Action)

**Encaissement** : + 11 (+17 Action), en haubert d'écailles

#### Servant type

**Totaux à l'épieu court** : Initiative + 9, Attaque + 6, Dégâts + 7

**Totaux au bouclier rond** : Parade + 7 (+13 Action)

**Encaissement** : + 4 (+10 Action), en armure de cuir complète

#### Squelette en chef

**Force Infernale** : 15

**Totaux à la lance barbelée** : Initiative + 16, Attaque + 10, Dégâts + 14, Parade + 10 (+16 Action)

**Encaissement** : + 16 (+22 Action)/+24 (+30 Action) contre les armes perforantes, en armure d'anneaux complète

#### Squelette type

**Force Infernale** : 4

**Totaux à l'épieu long** : Initiative + 7, Attaque + 1, Dégâts + 6, Parade + 3 (+9 Action)

ou **Totaux au gourdin (2 mains)** : Initiative + 1, Attaque + 2, Dégâts + 3, Parade + 1 (+7 Action)

**Encaissement** : -2 (+4 Action)/+5 (+11 Action) contre les armes perforantes, sans armure

La plupart des défenses magiques de l'Alliance sont sous le contrôle d'un Mage particulier ou n'affectent que les créatures qui y pénètrent par la grande porte, maintenant inutilisable. Il subsiste cependant plusieurs *Sorts d'Attente*, associés à des effets qui se déclencheront dans des circonstances particulières. Des *Spasmes Incontrôlables des Mains* affecteront les trois premières personnes à tenter l'escalade, quasi impossible, de la muraille, alors qu'elles seront presque arrivées en haut — si bien qu'elles feront une belle chute. En outre, si quelqu'un parvient malgré tout à s'introduire dans la place en franchissant l'enceinte, il activera un sort *Creo Imagonem 15* qui fera retentir un grand cri dans la cour. Ce sortilège sera également libéré par toute créature de Taille -1 ou plus passant à moins de 15 pieds au-dessus du parapet. Enfin, des entrechoquements métalliques (comme ceux d'épées lors d'un combat, par exemple) se produisant sur le seuil de la porte actuellement utilisée se traduiront par une *Éruption Rocheuse* juste à l'extérieur, ce qui nuira sans le moindre doute aux assaillants. Les clochettes, le cliquètement des cottes de mailles, etc. ne suffisent pas à déclencher ce sort, mais faire passer dans la cour des objets métalliques lourds et encombrants risque de s'avérer périlleux.

Les Servants du Carrefour des Vents et les paysans qui vivent aux alentours sont tous loyaux, à cause de sortilèges *Rego Mentem* qu'il faut renouveler chaque mois. En fait, l'esprit de ces malheureux a été tellement ravagé par cette constante domination que les choses ne changeraient sans doute guère si elle venait à s'interrompre. La *turbula* est donc d'une obéissance parfaite, mais peu intelligente et encore moins imaginative.

Son chef, Mertreth, est une brute tout juste capable de former les phrases les plus simples. Sa main gauche s'est

### Réveil des Bataillons de l'Ombre (ReCo 35)

**Focus** : un os humain (+1)

**Portée** : À proximité

**Durée** : Permanent

**Complément** : *Mentem*

**Rituel**

Ce sort anime sept corps, qui deviennent des soldats morts-vivants. L'un d'eux contrôle les six autres, qui sont relativement faibles et auxquels il est impossible de donner directement des ordres. Ils n'obéissent en effet qu'à leur chef mort-vivant ou, si celui-ci est tué, à la créature infernale la plus puissante se trouvant dans un rayon de 100 pieds. Ces squelettes inférieurs ne peuvent, de par leur propre volonté, s'éloigner de plus de 100 pieds de celui qui les commande. S'ils se retrouvent sans personne pour les contrôler (c'est-à-dire si aucun être dans les 100 pieds ne possède une Force Infernale), ils attaquent l'être humain le plus proche. Leur chef obéit à son créateur, à moins qu'un monstre ayant une Force Infernale de 20 + ne lui donne des ordres contradictoires. Hammas ignore que ses morts-vivants seraient des instruments dociles entre les griffes d'un démon...



transformée en serre, à cause du bracelet qu'il porte au poignet. C'est celui des Servants sur lequel les Mages ont jeté le plus de sorts, ce qui n'a fait que renforcer son sadisme naturel ; ses apathiques subordonnés subissent fréquemment la morsure du fouet dont il ne se sépare jamais. Lui et ses hommes sont surtout fidèles à Cellémon — le plus influent peut-être des thaumaturges de l'Alliance.

Quelque vingt autres « Servants » obéissent plutôt à Hammas, le Mage qui les a créés. Il s'agit de morts-vivants squelettes, tirés de la tombe par groupes de sept grâce au rituel d'inspiration infernale *Réveil des Bataillons de l'Ombre*, qu'Hammas a volé à un sataniste il y a de cela un siècle. Ils sont certes moins compétents que les Servants normaux, mais ils frappent l'ennemi de terreur et n'ont besoin ni de nourriture ni de repos. Ils sont de plus parfaits pour les « missions-suicides » — on les envoie attaquer les ennemis vulgaires de la communauté sans leur donner l'ordre d'y revenir ensuite : si les mortels découvraient d'où viennent ces monstres, nul doute qu'ils assiègeraient l'Alliance et en affameraient les occupants.

Les fantômes défendent eux aussi le Carrefour des Vents, à leur manière. La brise porte souvent la voix des morts à travers la cour, les tours elles-mêmes émettant parfois de sinistres chuchotements. Par les nuits les plus noires, il arrive que des Servants depuis beau temps disparus patrouillent sur la muraille, et il n'est pas rare que l'ombre de Compagnons à présent éteints donne des ordres à la turbula. Si ces visions et ces voix terrifiantes ne mettent pas les intrus en fuite, rien d'autre ne pourra le faire.

## LES MAGES

L'Alliance se compose de quatre Mages, dont aucun ne coopère avec les autres ou ne leur accorde la moindre confiance, qui passent la majeure partie de leur temps dans leur tour. Lorsqu'ils s'aventurent dans le monde extérieur, c'est toujours pour commettre quelque forfait ou vilénie.

### Marothiel

Marothiel, l'aînée des thaumaturges du Carrefour des Vents, a été la première apprentie de Belraphazor. C'est une vieille femme maigre et ridée, aux yeux inquiets, qui porte d'amples robes brun rouille. Elle s'est proclamée chef de l'Alliance et, pour asseoir son autorité, s'est emparée de plusieurs des possessions de son ancien maître, y compris la bibliothèque de magie de la communauté.

Comme elle est aussi ferrée en magie Ignem que dans la Technique Rego, les autres la laissent dire, de crainte de s'attirer son courroux. Elle est excessivement coléreuse et devient quasi hystérique si elle se sent le moins du monde menacée ; or elle possède un véritable sixième sens, qui lui révèle à tout coup l'hostilité ou les mauvaises intentions à son égard. Malheureusement, elle a aussi tendance à voir du danger là où il n'y en a pas. Sa fureur se déchaîne contre quiconque l'observe trop longtemps, traîne près de sa tour ou pose des questions à son sujet. Elle ne supporte pas qu'on la touche.

Les vulgaires qui encourent sa colère meurent en général dans l'instant, même s'il s'agit de visiteurs. Marothiel ne quitte cependant guère ses appartements, car elle craint que Cellémon ou Hammas ne la fassent assassiner par leurs Servants. On lui passe sa nourriture par un petit trou pratiqué dans la porte de sa tour, et ses ordres prennent le même chemin.

Les réunions du conseil — très rares — ont lieu au rez-de-chaussée de son bâtiment. Tous ceux qui y participent sont extrêmement nerveux.

Les scores de Marothiel dans les Arts qu'elle maîtrise le mieux sont : 26 en Rego, 28 en Ignem, 16 en Imagonem, 15 en Terram.

### Hammas

Hammas, qui a été le deuxième apprenti de Belraphazor, est complètement fou. Ses robes brunes tachées de sang comprennent moult poches secrètes, dans lesquelles il dissimule des dagues, des poisons et autres babioles qu'il serait incapable de manipuler correctement, quand bien même il ne serait pas trop nerveux pour s'en servir. Ses yeux sont sans cesse en mouvement et, assis ou debout, il a toujours les bras étroitement croisés. Il s'efforce de s'installer dans les coins.

Hammas était peut-être trop faible, dès le départ, pour supporter l'oppressante atmosphère de paranoïa qui règne au Carrefour des Vents. Depuis que Belraphazor a sombré dans le Crépuscule final et que l'Alliance est hantée, il est de plus en plus bizarre. Il a toujours été très agité et énergique, mais à présent, terrifié par les spectres, il passe son temps à tirer des plans pour se protéger des « esclaves de Cellémon » (les mortels de la communauté). Il a aussi une





peur panique de l'Église, de la noblesse et des Mages étrangers, surtout ceux de la Crête des Brumes.

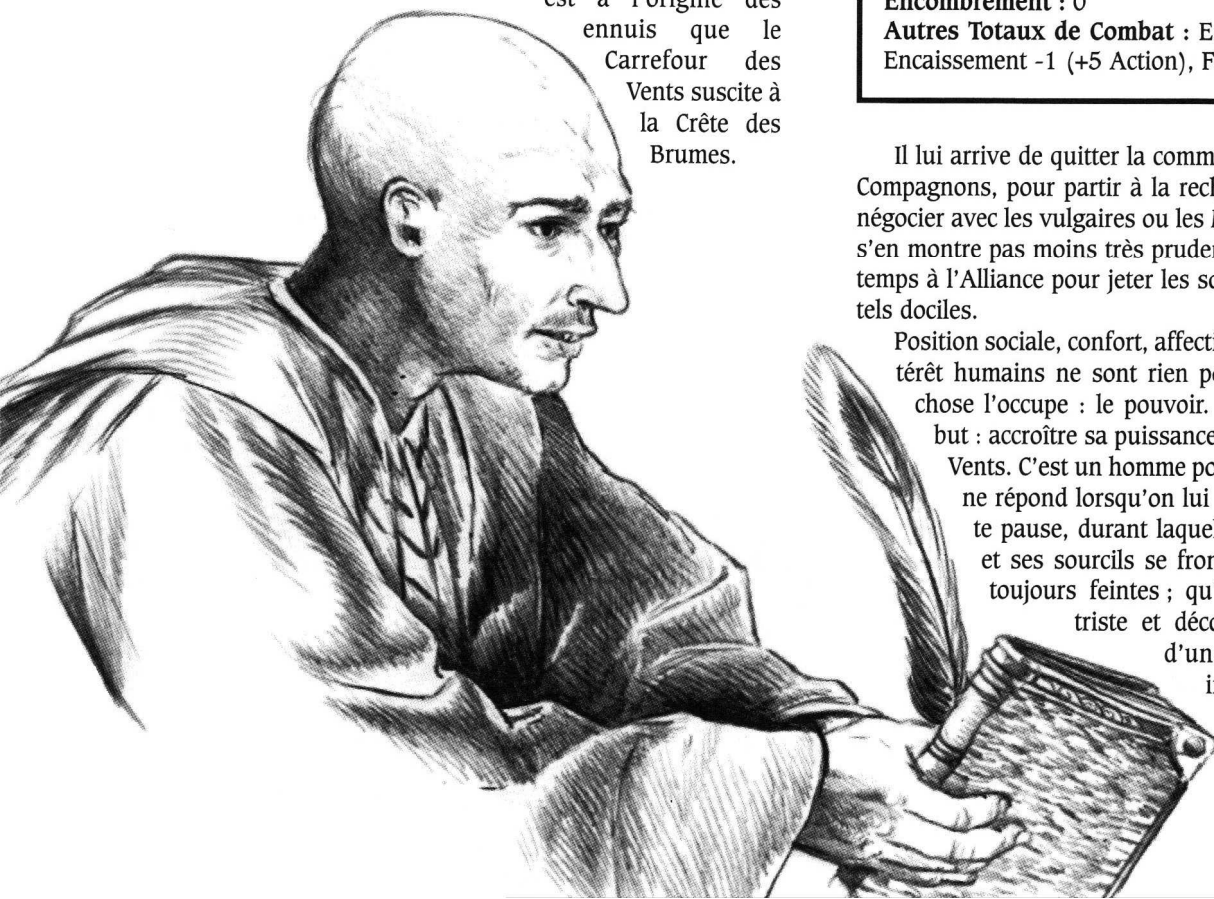
Son obsession de sa propre sécurité a atteint des sommets immédiatement après le départ de Belraphazor, moment auquel il a commencé à célébrer des rituels satanistes pour s'entourer de morts-vivants et a créé sa « cuve ». Il s'agit d'un grand trou, à demi rempli de chair humaine vivante et frémissante, dans lequel on jette chaque année quelques malheureux hurlants (1 à 5), pour en extraire, l'année suivante, un nombre de pion de *virtus* Corporem égal à celui de ces victimes (« C'est exactement comme du vin qui fermente », dit Hammas). Les pauvres diables restent en vie, parfaitement conscients, et souffrent le martyr. Il en sera ainsi tant qu'il ne s'écoulera pas deux ans, au minimum, sans que la cuve soit nourrie ; elle-même et son contenu mourront alors.

Hammas ne sort de sa tour qu'accompagné de plusieurs de ses gardes du corps morts-vivants.

Ses scores dans les Arts qu'il maîtrise le mieux sont : 24 en Rego et 23 en Corporem.

## Cellémon

Cellémon est un petit homme trapu, chauve, au nez proéminent. De tous les Mages du Carrefour des Vents, c'est peut-être le plus satisfait de son sort, puisque c'est lui qui exerce le contrôle le plus fort sur l'Alliance : ce sont ses sortilèges Rego Mentem qui tiennent les fantômes en échec et rendent les vulgaires parfaitement loyaux. Il redoute les créations d'Hammas mais se sent néanmoins assez sûr de lui pour se préoccuper de ce qui se passe dans le monde extérieur. N'étaient le Code Hermétique et les Quæsitori qui le font respecter, Cellémon ne se priverait pas de faire des dirigeants mortels ses esclaves. C'est le plus souvent lui qui est à l'origine des ennuis que le Carrefour des Vents suscite à la Crête des Brumes.



## Cellémon

**Caractéristiques :** Intelligence (rusé) + 2, Perception (pénétrant) + 1, Force 0, Énergie (mauvaise toux) -1, Présence (teint jaunâtre) -1, Communication 0, Dextérité (tremblant) -2, Vivacité (vite essoufflé) -1  
**Âge :** 105 ans (né en 1092)

**Taille :** 0

**Vertus et Vices :** Génie Inventif + 1 (+3 aux tirages d'invention), Affinité Magique + 3 (Mentem)

**Compétences :** *Certamen* (Mentem) 5, *Parma Magica* (Rego) 8, Pénétration (Mentem) 4, Affinité Magique (Mentem) 8, Feinte (émotions) 5, Diplomatie (négociations) 4, Intrigue (répandre des rumeurs) 4, Langue d'Oc 5

**Confiance :** 3

**Réputation :** aucune

**Traits de Caractère :** Prudent + 3

**Techniques et Formes :** Creo 5, Intellego 9, Muto 10, Perdo 9, Rego 20, Animal 4, Aquam 3, Auram 4, Corporem 8, Herbam 4, Ignem 8, Imagonem 9, Mentem 13, Terram 6, Virtum 6

**Vitesse de lancer de sort :** 1

**Points de Crépuscule :** 6

**Effets de Crépuscule :** aucun

**Sorts connus :** *Images de Vérité et de Mensonge* (InIm 15) + 17, *Image Déguisée* (Mulm 15) + 18, *Question Silencieuse* (InMe 25) + 29, *Altération des Souvenirs* (MuMe 20) + 30, *Foi d'Enfant* (PeMe 10) + 29, *Appel du Sommeil* (ReMe 15) + 40, *Aura de l'Autorité Légitime* (ReMe 20) + 40, *Conjuration des Morts* (ReMe 25) + 40, *Échange de deux Esprits* (ReMe 30) + 40, *Anneau de Protection contre les Esprits* (ReMe 35) + 40, *Asservissement des Esprits Nocturnes* (ReMe 35) + 40, *Vallée Voilée* (ReMe 40) + 40

**Armes et armure :** aucune

**Encombrement :** 0

**Autres Totaux de Combat :** Esquive -1 (+5 Action), Encaissement -1 (+5 Action), Fatigue -1

Il lui arrive de quitter la communauté, avec un ou deux Compagnons, pour partir à la recherche d'informations ou négocier avec les vulgaires ou les Mages des environs. Il ne s'en montre pas moins très prudent, et retourne toujours à temps à l'Alliance pour jeter les sorts qui rendent ses mortels dociles.

Position sociale, confort, affection et autres centres d'intérêt humains ne sont rien pour Cellémon. Une seule chose l'occupe : le pouvoir. Ses actions n'ont qu'un but : accroître sa puissance et celle du Carrefour des Vents. C'est un homme pondéré et méthodique, qui ne répond lorsqu'on lui parle qu'après une courte pause, durant laquelle ses yeux s'étrécissent et ses sourcils se froncent. Ses émotions sont toujours feintes ; qu'il se montre enjoué ou triste et découragé, il ne s'agit que d'une façade destinée à influencer ses interlocuteurs.



## Jiphrega

**Caractéristiques :** Intelligence (rusée) + 1, Perception (vigilante) + 2, Force (délicatement charpentée) -1, Énergie 0, Présence 0, Communication (voix haut perchée) -1, Dextérité (maladroite) -1, Vivacité 0

**Âge :** 64 ans (née en 1133)

**Taille :** 0

**Vertus et Vices :** aucun

**Compétences :** *Certamen* (Auram) 8, *Parma Magica* (Ignem) 5, Lecture/Écriture de l'Arabe (textes magiques) 3, Langue d'Oc (menaces) 5, Finesse (précision) 5, Méditation (problèmes) 3, Subterfuge (Mages) 4

**Confiance :** 3

**Réputation :** aucune

**Traits de Caractère :** Brave + 2, Patiente -2, Sensible -2

**Techniques et Formes :** Creo 10, Intellego 5, Muto 7, Perdo 8, Rego 15, Animal 6, Aquam 6, Auram 11, Corporem 3, Herbam 3, Ignem 8, Imagonem 2, Mentem 4, Terram 7, Virtum 5

**Vitesse de lancer de sort :** 5

**Points de Crépuscule :** 4

**Effets de Crépuscule :** aucun

**Sorts connus :** *Volutes de Fumée Nauséabonde* (CrAu 15) + 21, *Vents Chuchotants* (InAu 15) + 16, *Griffes des Vents* (MuAu 20) + 18, *Bourrasque* (ReAu 15) + 26, *Vents de Protection Tournoyants* (ReAu 20) + 26, *Ailes du Vent* (ReAu 25) + 26, *Danse de Saint Guy* (ReCo 10) + 18, *Feu Bondissant* (Relg 15) + 23, *Éruption Rocheuse* (ReTe 15) + 22

**Armes et armure :** aucune

**Encombrement :** 0

**Autres Totaux de Combat :** Esquive 0 (+6 Action), Encaissement 0 (+6 Action), Fatigue 0



Brumes, dont elle essaie de dérober le *virtus* ou d'utiliser les sites mystiques.

Jiphrega n'est ni froide ni réservée, bien au contraire. Elle se montre terriblement passionnée et excessive, même pour des choses de peu d'intérêt et de conséquences, et s'avère incapable de discuter plus de quelques minutes sans élever la voix jusqu'à crier.

Cela ne signifie pourtant pas qu'elle soit sensible ou compréhensive, loin de là. C'est quelqu'un d'égoïste, qui ne se soucie que d'elle-même et absolument pas d'autrui.

## IDÉES D'HISTOIRES CENTRÉES SUR LE CARREFOUR DES VENTS

Les Mages du Carrefour des Vents et la croisade sont sans doute les deux menaces qui pèseront le plus lourd sur la Crête des Brumes durant votre Saga. Les tentatives de leurs ennemis pour voler aux personnages leur *virtus*, utiliser en secret la caverne de la

Fontaine Scintillante, les discréditer aux yeux des paysans ou dresser contre eux le baron d'Uverre seront à la base d'innombrables histoires.

Cela risque de pimenter les réunions du Tribunal, puisque la plupart de ces querelles se videront devant les représentants des autres Alliances. Une violente rivalité Carrefour des Vents-Crête des Brumes vous fournira un excellent moyen d'impliquer politiquement les personnages dans le Tribunal.

Il vous est aussi possible de vous servir de la cuve d'Hammas : le Carrefour des Vents n'a pas les moyens d'acheter des prisonniers maures en Aragon, comme il le faisait autrefois, ou de renouveler ses serviteurs, si bien qu'il kidnappe de temps à autre un vulgaire isolé pour nourrir la cuve. Si le malheureux est un ami ou un parent d'un membre de la Crête des Brumes (de Grimgroth, par exemple), on se lancera sans doute à sa recherche. L'histoire se compliquera d'un conflit entre la loyauté à l'Ordre et celle à la famille, ainsi que des implications politiques et morales plus vastes de cette enquête. Que seront prêts à sacrifier les personnages pour racheter la liberté d'un être cher ? Le thème de ce récit pourrait bien être la trahison...

## Jiphrega

Jiphrega est la plus jeune, et peut-être la moins paranoïde, des Mages du Carrefour des Vents. Très consciente des faiblesses de sa communauté, elle essaie de convaincre ses pairs de passer moins de temps à comploter les uns contre les autres et de chercher un autre endroit où s'établir. C'est elle qui s'absente le plus souvent, et elle tente obstinément de voler ses ressources magiques à la Crête des Brumes.

C'est une femme massive et balourde, d'une quarantaine d'années semble-t-il, toujours vêtue de vastes robes grises, accompagnée dans ses déplacements d'une douzaine de Servants léthargiques. Ses voyages à travers la vallée se soldent en général par des ennuis pour la Crête des





## Chapitre Cinq

# La Crête des Brumes dans tous ses états



omme nous l'avons expliqué dans l'introduction de ce livret, la Crête des Brumes et ses habitants recèlent un potentiel immense, et vous pouvez les intégrer à votre Saga de plusieurs manières. L'Alliance est décrite en détail dans les pages qui suivent, mais il vous est bien sûr possible de modifier ou préciser divers points à votre convenance. Certains peuvent même changer d'une histoire à l'autre. À vous d'en décider !

## Historique

La Crête des Brumes a été fondée en 1067 par une spécialiste de l'Art Terram, Consuelia, entourée de Mages moins expérimentés. La communauté, à présent dans son été, s'est bien intégrée au Val des Bois, ayant passé avec les puissances vulgaires (noblesse et clergé) un accord tacite par lequel chacun des deux partis évite de gêner l'autre. Bien sûr, le Carrefour des Vents, une Alliance plus ancienne, continue à lui poser des problèmes, mais la Crête des Brumes a maintenant le dessus. Elle est donc respectée dans toute la vallée, où elle dispose d'une certaine influence. Il lui faut cependant consolider sa position, ce pourquoi elle va bientôt chercher à s'adjoindre des Mages plus jeunes.

Elle offre à présent à ses habitants des avantages qu'ils ne trouveraient pas dans le monde extérieur. Serviteurs et Servants y ont une longue tradition de loyauté, dont ils sont récompensés en étant confortablement logés, bien nourris, traités et payés. Quant aux Compagnons, ils ont là un havre de paix, où leur

entourage leur témoigne du respect, au lieu de l'incompréhension et la méfiance qu'ils rencontrent le plus souvent chez les vulgaires de l'extérieur. Les Mages, eux, y bénéficient de tous les outils et commodités nécessaires à leurs études, y compris du *virtus* en quantité suffisante et une bonne bibliothèque.

Pourtant, l'avenir s'annonce menaçant. Alors que l'Alliance s'épanouit dans l'été, l'approche de l'automne se révèle à des signes subtils. Non seulement la politique des mortels devient de plus en plus agressive, mais elle va en outre de toute évidence obliger la Crête des Brumes à adopter une attitude défensive. Diverses forces surnaturelles l'inquiètent également : les gobelins de la mine, par exemple, ou le démon emprisonné sous les Chênes Parlants.

De plus, les Mages perdent de leur ardeur, ce qui risque d'accélérer le déclin de la communauté. Ainsi, Clavius communique de moins en moins avec ses pairs, alors que Grimgroth devient de plus en plus mélancolique ; Félix, lui, est obsédé par la mort, et ni Oculo ni Vulcris n'ont le charisme ou la force requis pour réunifier l'Alliance et lui rendre son allant.

Aucune de ces menaces ne devrait s'avérer fatale à la Crête des Brumes. Mais elles prouvent que celle-ci va plus que jamais avoir besoin de pouvoir et d'autorité ; elle sera incapable d'affronter son automne si ses membres ne se soutiennent pas mutuellement et ne la dirigent pas avec habileté. En effet, les conflits d'intérêt et de personnalité vont s'exacerber tandis que la communauté deviendra plus puissante, jusqu'à ce qu'elle atteigne son zénith. Elle aura alors besoin de thaumaturges plus jeunes, plus agressifs et désireux de rester en contact avec le monde extérieur. Ils devront s'occuper des problèmes courants et faire régner l'ordre, pendant que leurs aînés s'enfonceront de plus en plus dans leur petit monde magique personnel.



# Habitants

Des myriades de gens vivent à la Crête des Brumes ou y viennent en visite. La plupart sont des serviteurs ou autres vulgaires banals, nécessaires à sa bonne marche ; il y a également des Servants, chargés de défendre les lieux et leurs occupants, et des Compagnons, amis et alliés particuliers de la communauté, qui parfois en font partie. Enfin, on y voit des Mages, qui en sont les maîtres et les fondateurs. Tous feront pour vos joueurs de très bons personnages, ou au moins interviendront dans leur vie de tous les jours.

## LES MAGES

Les habitants les plus importants de la Crête des Brumes sont indéniablement ses dirigeants, c'est-à-dire ses cinq Mages, Grimgroth, Félix, Vulcris, Oculo et Clavius. Grimgroth, de la Maison Tremere, est censément le chef suprême de l'Alliance, mais cette position n'est rien moins qu'assurée. Félix, obsédé par la mort et complètement fou, pense que Grimgroth n'est qu'un imbécile sentimental, alors que Vulcris, une vieille sorcière coassante, dont on dit qu'elle a jadis été son apprentie, lui est inexplicablement hostile. Aussi Grimgroth doit-il se reposer sur Clavius, philosophe peu communicatif, et Oculo, dont l'antipathie pour Clavius n'est que trop évidente. Les graines de la dissension germent dans la communauté.

Auparavant, Consuelia, la fondatrice de la Crête des Brumes, y faisait régner l'ordre et en organisait les diverses activités. Ses cadets étaient soumis à son autorité. Mais voici quelque temps, elle est partie pour le mont Tierné avec toutes ses possessions et a mystérieusement disparu. À présent, les autres Mages luttent pour éviter le chaos et prendre sa place.

Peut-être Grimgroth ne sortira-t-il pas vainqueur de cette épreuve de force, bien qu'on imagine mal qui pourrait l'évincer. Ses pairs sont trop égocentriques ou misanthropes pour se charger efficacement des affaires politiques ou administratives. Ainsi, chacun d'eux devrait établir une copie parfaitement claire de ses sortilèges pour la bibliothèque de la communauté, où tous les autres pourraient la consulter ; mais, alors qu'ils ont manifestement inventé de nouveaux enchantements, ou en ont appris dans d'autres Alliances, nul n'en bénéficie.

Ils coopèrent toutefois un minimum. Lorsqu'il faut faire un choix important, ils se mettent d'accord pour tenir une réunion dans la salle du conseil, afin de discuter du problème puis de décider, par un vote, de la marche à suivre pour le résoudre. C'est ainsi qu'ils déterminent la répartition du *virtus*, l'attitude à adopter envers les menaces extérieures ou les choix politiques à faire au sein de l'Ordre comme vis-à-vis des vulgaires. Malheureusement, ces discussions dégénèrent souvent en futiles querelles personnelles.

Chacun des Mages dispose d'une voix, quelle que soit la question considérée ; les autres habitants de l'Alliance ne peuvent voter.

Un thaumaturge qui se joint à la Crête des Brumes accepte certaines conditions mais obtient aussi certains privilèges. Comme dans les autres communautés, il fait serment de protéger et soutenir son nouveau foyer et ses Mages, puis il s'engage en outre à lui céder la moitié de l'argent et du *virtus* gagnés au cours de ses expéditions, ainsi que les objets magiques dont il ne se sert plus. Il doit de plus se plier aux décisions du conseil, qui désigne par exemple celui de ses membres chargé de résoudre tel ou tel problème, etc.

En retour, le nouveau venu est autorisé à piocher dans les coffres de l'Alliance, pour financer ses voyages, jusqu'à un vingtième de leur contenu. Il a accès à sa bibliothèque de magie et à ses ouvrages vulgaires, et dispose du temps et des compétences des mortels qui y vivent. Il se voit aussi attribuer une voix, lors des conseils. Pour plus de précisions, reportez-vous au chapitre *Alliances d'Arts Magica*.

## LES APPRENTIS

À la fin des années 1190, trois des thaumaturges de la Crête des Brumes ont un apprenti. Félix et Grimgroth s'occupent respectivement de Cæron et Léonore qui, en 1197 (date du début « officiel » de la Saga de la Crête des Brumes), sont des jeunes gens prêts à relever le gant de l'apprenti pour devenir des Mages à part entière. Tous deux seront des personnages parfaits pour vos joueurs, surtout si vous voulez que ceux-ci incarnent des magiciens débutants dans une Alliance déjà bien établie, dirigée par des thaumaturges plus âgés. **Le Maître des Nuées** (une histoire déjà parue) vous permettra alors de faire découvrir la communauté à votre Troupe.

Si ses membres préférèrent créer leurs propres personnages, Cæron et Lucienne seront pour les nouveaux venus de simples relations, journallement côtoyées. À moins qu'ils ne soient contraints de partir, une fois devenus Mages, pour laisser la place aux arrivants, ou que vous ne les supprimiez, tout simplement.

Le troisième apprenti de la Crête des Brumes est celui d'Oculo, Dalio, qui vit dans l'antichambre de son instructeur. En 1197, c'est encore presque un enfant, qui ne deviendra pas Mage avant de longues années. Un des joueurs peut néanmoins l'incarner, s'il ne trouve pas ennuyeux sa position de subordonné et ses pouvoirs limités. Dalio est d'une insatiable curiosité, si bien qu'il passe son temps à poser des questions, en général sur des sujets totalement inintéressants. Il souffre en outre d'un fort sentiment d'insécurité et adore littéralement les rares hommes de la communauté qui se montrent plus ou moins paternels à son égard. Les Servants détestent cet imbécile privilégié et font leur possible pour lui mener la vie dure.



# LA CRÊTE DES BRUMES

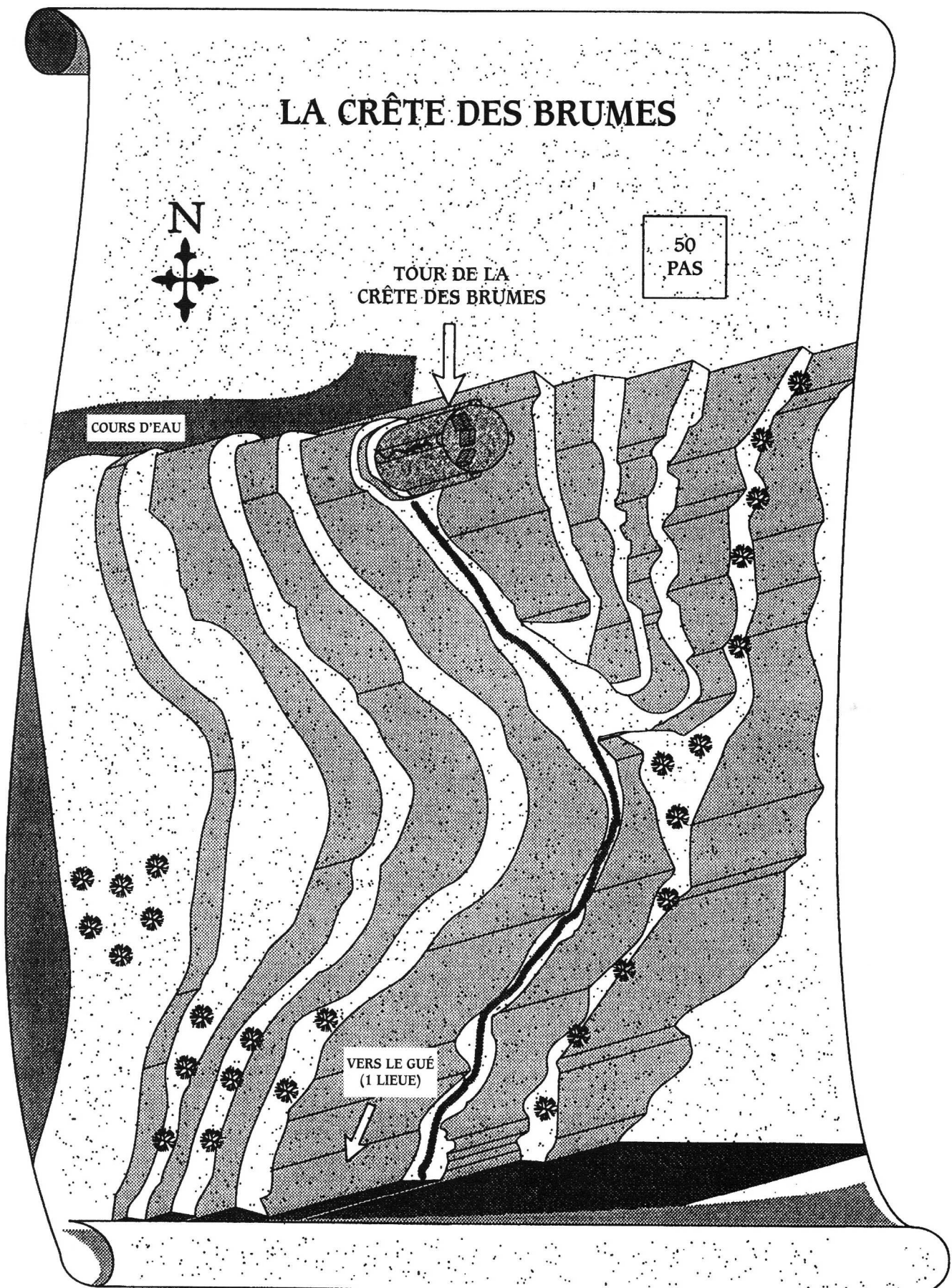


50  
PAS

TOUR DE LA  
CRÊTE DES BRUMES

COURS D'EAU

VERS LE GUÉ  
(1 LIEUE)





## LES SERVITEURS

La Crête des Brumes compte une trentaine de serviteurs qui ont, en tout, une vingtaine d'enfants. Il y a bien quelques chevriers et autres hommes de peine, mais surtout des femmes — épouses, veuves ou filles de Servants. Elles vivent en famille avec les leurs, mangeant ensemble et accomplissant dans la journée des tâches spécifiques. Les serviteurs se chargent du quotidien de l'Alliance : ils cuisinent, nettoient, cousent, tissent, etc. Certains, qui possèdent en outre des compétences particulières, fabriquent les plumes ou les cuirs, mais aucun n'a de véritable spécialité. Le parchemin, les encres, les instruments de verre ou de métal, les armes et la plupart des armures proviennent donc de l'extérieur. Cela n'empêche pas les plus doués, ou les plus aventureux, de devenir parfois de véritables Servants, allant jusqu'à accompagner Mages et Compagnons dans leurs voyages.

Les serviteurs sont théoriquement soumis à l'autorité de Blanche, la femme de Torlen, mais comme elle est effacée et peu énergique, ils obéissent en fait à Fabienne, la cuisinière, une femme plantureuse à la langue bien pendue.

La Crête des Brumes abrite aussi plusieurs vulgaires qui ne sont ni des Servants ni vraiment des serviteurs, et qu'on peut donc appeler des Compagnons : Thibaud, un médecin auquel les Mages ont épargné le bûcher, en Bretagne ; Courtney d'Assini, un jeune noble qui fait office de traducteur et de négociateur ; etc.

### Guérin, « garde du corps » type

**Caractéristiques** : Intelligence 0, Perception + 1, Force + 1, Énergie + 1, Présence -1, Communication -1, Dextérité + 1, Vivacité 0

**Âge** : 22 ans

**Taille** : 0

**Vertus et Vices** : aucun

**Compétences** : Bagarre (coups de poings) 3, Boisson (rester lucide) 3, Crachat (précis) 5, Équitation (voyages) 1, Langue d'Oc (ordres) 1, Discrétion (bois) 2, Natation (eaux calmes) 1, Escalade (cordes) 1, Attaque Hache (charges) ou Attaque Épée Large (charges) 3, Parade Bouclier Rond (sans reculer) 4

**Confiance** : 2

**Réputation** : Garde du Corps (Servants) 1

**Traits de Caractère** : Dévoué + 2, Brave + 2, Paresseux -1

**Armes et armure** : haubert d'anneaux

**Totaux à la hache** : Initiative + 2, Attaque + 6, Dégâts + 11

**Totaux à l'épée large** : Initiative + 3, Attaque + 8, Dégâts + 10

**Totaux au bouclier rond** : Parade + 7 (+13 Action)

**Encombrement** : 3

**Autres Totaux de Combat** : Esquive -3 (+3 Action), Encaissement + 8 (+14 Action), Fatigue -2

### Torlen

**Caractéristiques** : Intelligence 0, Perception (myope) -2, Force 0, Énergie (volonté de fer) + 1, Présence (cicatrices) -5, Communication (exigeant) -3, Dextérité (articulations rouillées) -2, Vivacité (jambes lourdes) -4

**Âge** : 62 ans

**Taille** : 0

**Points de Décrépitude** : 2

**Vertus et Vices** : Bon Sens + 1, Défiguré -1 (-3 à tous les tirages de Présence impliquant l'apparence)

**Compétences** : Langue d'Oc (ordres) 4, Bagarre (placage) 3, Attaque Masse d'Armes (cibles multiples) 4, Parade Bouclier (protéger quelqu'un d'autre) 5, Attaque Javelot (lancer en courant) 3, Attaque Dague (couper des cordes) 1, Commandement (en combat) 5, Intimidation (subordonnés) 2, Vigilance (en montant la garde) 2, Chirurgie (rapide) 4, Connaissance du Val des Bois (ennemis de la Crête des Brumes) 2

**Confiance** : 5

**Réputation** : N'Aime pas Être Désobéi (Servants) 2

**Traits de Caractère** : Dévoué + 4, Brave + 4, Fiable + 2, Colères Violentes + 1, Déteste qu'on le Regarde + 3

**Armes et armure** : haubert d'anneaux

**Totaux à la masse d'armes (à une main)** : Initiative -2, Attaque + 5, Dégâts + 9

**Totaux à la dague** : Initiative -6, Attaque + 3, Dégâts + 3

**Totaux au javelot** : Cadence -10, Attaque 0, Dégâts + 8

**Totaux à l'écu** : Parade + 9 (+15 Action)

**Encombrement** : 4

**Autres Totaux de Combat** :

Esquive -8 (-2 Action), Encaissement + 8 (+14 Action), Fatigue -3

## LES SERVANTS

L'Alliance emploie pour sa défense et la protection de ses Mages, lorsqu'ils voyagent, une *turbula* de 25 personnes. Beaucoup sont nées et ont été élevées sur place, d'autres étant des serfs évadés, ou des mercenaires attirés par une vie moins agitée. La plupart sont des hommes, ce qui paraît normal dans la société féodale, mais les thaumaturges, contrairement aux vulgaires, ne répugnent pas à embaucher des guerrières.

La *turbula* a pour capitaine un vieil homme, Torlen, dont le père a rempli avant lui les mêmes fonctions. Dans sa jeunesse, Torlen a eu tout le côté gauche du visage grièvement brûlé, aussi déteste-t-il qu'on le regarde fixement. Il n'aime pas beaucoup s'aventurer à l'extérieur, ce qui fait bien l'affaire des Mages : il sert d'intermédiaire entre eux et les Servants, évitant les frictions, et fait régner la discipline parmi la *turbula*.

En tant que chef militaire de l'Alliance, Torlen peut être considéré comme un Compagnon.



Puisqu'il n'exerce son autorité qu'au sein de la communauté, les Servants ont d'autres chefs, moins casaniers, quand ils partent en expédition. L'un d'eux, Dolores, est une noble dame originaire de Castille ; l'autre, Guy, un rustre de la région qui a atteint cette position grâce à sa loyauté et son agressivité. Il existe entre ces deux Compagnons, et entre les troupes qu'ils commandent, une très vive rivalité.

Les Servants de Guy, quinze en tout, sont les moins respectés et motivés ; ils ne disposent que d'un équipement bon marché. Ce sont eux qui montent la garde au sommet venteux de la tour et veillent sur la mine de Charnat (par groupes de cinq, puisque l'argent ne reste jamais très longtemps sur place).

Dolores commande quant à elle les « gardes du corps », qui ont généralement à l'Alliance des tâches moins ennuyeuses mais accompagnent toujours les Mages lors des expéditions dangereuses. Ce sont les Servants les plus compétents, courageux, disciplinés et motivés, aussi sont-ils mieux équipés et payés que les autres.

Cette organisation de la *turbula* est censée faire progresser ses membres les moins efficaces, en leur inspirant le désir de devenir des gardes du corps, tandis que ces derniers ont à cœur de respecter leur tradition d'excellence. Les différences entre les deux groupes ne sont cependant pas assez importantes pour susciter entre eux une véritable animosité, d'autant qu'il est possible de passer de l'un à l'autre et que tous deux sont également utiles à la communauté. Mais il faut bien admettre que les moins motivés des subordonnés de Guy n'aiment guère les gardes du corps.

### Servant type

**Caractéristiques :** Intelligence -1, Perception 0, Force + 1, Énergie + 1, Présence 0, Communication -2, Dextérité + 1, Vivacité 0

**Âge :** 20 ans

**Taille :** 0

**Vertus et Vices :** aucun

**Compétences :** Bagarre (coups de poings) 2, Boisson (concours) 2, Natation *ou* Escalade 1, Discrétion (bois) 1, Langue d'Oc (grossièretés) 3, Attaque Épieu Court *ou* Hache (formation de combat) 2, Parade Bouclier Rond (projectiles) 3, Esquive (attaques surprises) 2

**Confiance :** 1

**Réputation :** aucune

**Traits de Caractère :** Dévoué + 1, Brave + 1, Paresseux + 1

**Armes et armure :** armure de cuir dur complète

**Totaux à l'épieu court (à une main) :** Initiative + 5, Attaque + 5, Dégâts + 6

**Totaux à la hache :** Initiative + 2, Attaque + 5, Dégâts + 10

**Totaux au bouclier rond :** Parade + 6 (+12 Action)

**Encombrement :** 2

**Autres Totaux de Combat :** Esquive 0 (+6 Action), Encaissement + 5 (+11 Action), Fatigue -1

## Ressources et possessions vulgaires

Voici la liste de ce que la Crête des Brumes possède ou peut se procurer en matière de fournitures ou de main-d'œuvre vulgaires.

### ÉQUIPEMENT

On trouve dans les caves, aux écuries et un peu partout à travers l'Alliance un bric-à-brac composé de pioches, pelles, tonneaux, sacs, bourses, cordes, petits meubles, trophées de chasse, etc. La Crête des Brumes a accumulé au cours du siècle dernier un tas de choses qui s'avéreront peut-être utiles un jour mais ne font pour l'instant qu'encombrer ses réserves. Mettre la main, dans ce capharnaüm, sur un objet particulier rarement utilisé risque donc de prendre du temps : personne n'est spécialement chargé de mettre de l'ordre dans les caves, aussi n'est-ce jamais fait.

### NOURRITURE

La communauté achète presque tout ce qu'il lui faut en la matière dans les villages environnants, grâce à l'argent provenant des Narines du Diable. Elle ne produit guère qu'un peu de lait et de fromage de chèvre, ainsi que quelques œufs.

### TURBULA

La *turbula* compte vingt-cinq membres, quinze n'ayant qu'un équipement bon marché (en général, armure de cuir, bouclier rond et hache ou épieu court), et dix « gardes du corps » à l'armement standard (haubert d'anneaux, bouclier rond et hache, lance ou épée large). Vous en trouverez une description plus précise à la section *Habitants* (voir p. 80).

### CHEVAUX

Les écuries de l'Alliance abritent sept chevaux de selle et quatre mules.



## BIBLIOTHÈQUE VULGAIRE

---

Les ouvrages vulgaires sont rangés dans la même pièce que la bibliothèque de magie. Ils renferment les Connaissances suivantes : Connaissance des Légendes (Pyrénées) 4, Connaissance de l'Ordre d'Hermès (histoire) 6, Érudition (Platon et Aristote) 8, Connaissance du Languedoc (histoire) 4 et Histoire de l'Ordre d'Hermès (Maisons) 2.

## CHEPTEL

---

La communauté possède vingt chèvres, qu'on emmène paître dans la montagne environnante pendant la belle saison et qui passent l'hiver dans les écuries. Il y a une douzaine de cages à poules sur le toit de la tour.

## ÉQUIPEMENT D'EXTRACTION

---

Ce matériel se trouve à Charnat, car ce sont les mineurs qui l'utilisent.

## ARGENT

---

La mine des Narines du Diable fournit de quoi subvenir aux besoins de l'Alliance, ainsi que 800 deniers d'argent supplémentaires par an. Le trésor des Mages (un coffre, que Grimgroth garde dans son *sanctum*) renferme en outre 1 500 deniers réservés aux cas d'urgences.

## TENTES

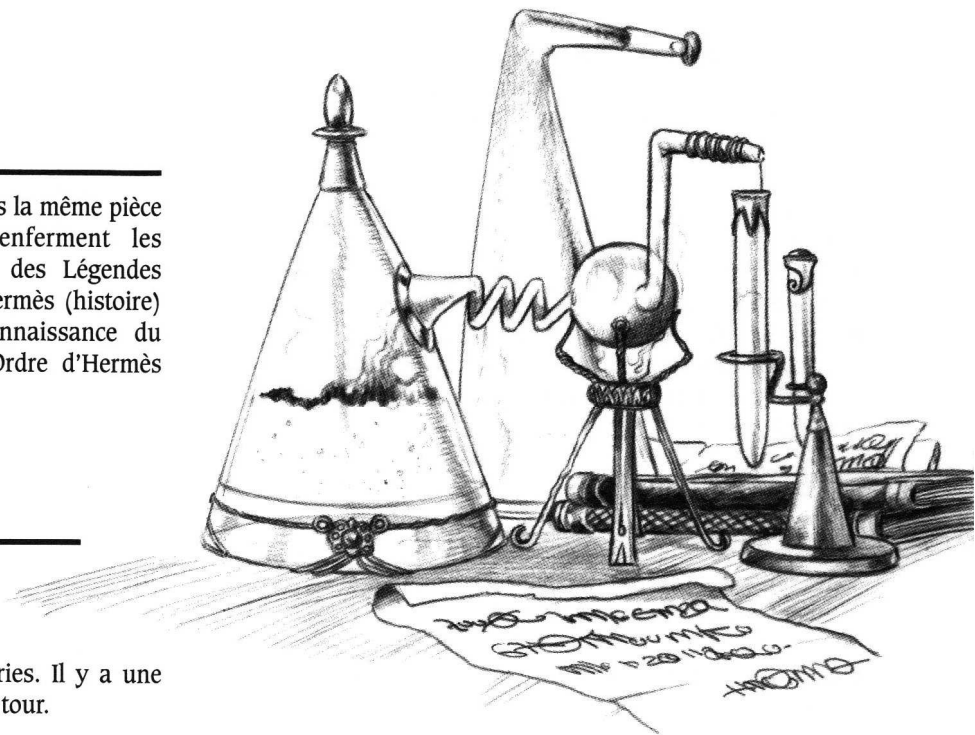
---

La réserve proche des écuries contient une grande tente (3 pas sur 5, une fois montée) qu'il faut charger sur une mule. Dans les quartiers des Servants se trouvent de plus une douzaine de petites tentes à deux places (Charge de 5).

## GARDE

---

La garde se compose généralement de deux personnes sur le toit de la tour, deux autres à la porte principale et deux ou trois de plus dans la salle de garde du deuxième



étage. La relève se fait toutes les huit heures. L'Alliance a besoin de 23 Servants minimum pour veiller sur ses possessions (y compris la mine).

Lorsque les Mages partent en voyage, ils se font accompagner d'une dizaine d'hommes, si bien que les trois postes de garde sont alors tenus par un Servant et un enfant. Au deuxième étage, une cloche permet de sonner l'alarme ; on peut la mettre en branle de la salle de garde mais aussi du toit, grâce à une corde.

## Ressources et possessions mystiques

En principe, seuls les Mages ont accès aux objets magiques et autres possessions mystiques. Compagnons ou Servants peuvent cependant en bénéficier, s'ils en ont obtenu la permission expresse.

## ÆGIS DU FOYER

---

Les thaumaturges lancent tous les ans sur la Crête des Brumes ce sort Rego Virtum, au Niveau 15. Il donne donc



une protection de + 15 contre les sortilèges jetés par d'autres Mages au sein de l'Alliance. Son renouvellement nécessite la dépense annuelle de 3 pions de *virtus* Rego ou Virtum.

## AURA MAGIQUE

Le flanc de colline sur lequel se dresse la tour a une aura magique de 3, à laquelle semble liée la brume qui l'enveloppe si souvent. Les Mages ignorent totalement quelle peut être la source de cette aura, mais elle leur convient tout à fait.

## LABORATOIRES

Tous les Mages disposent à présent d'un laboratoire bien équipé intégré à leur *sanctum*. Si des nouveaux venus se joignent à eux, cependant, il ne sera pas possible de leur fournir aussitôt le matériel requis. Les arrivants devront se partager un laboratoire pendant quelque temps.

## AUTRES SORTILÈGES

La Crête des Brumes est soumise en permanence à l'influence de deux sorts, outre ceux que chaque Mage jette sur son *sanctum* et l'*Ægis*. Le premier est un sortilège Creo Auram, grâce auquel l'air de la tour est toujours pur et frais (l'équivalent à cette échelle de *Chambre des Brises Printanières*) ; le deuxième, un sort Rego Ignem, maintient une température constante dans l'édifice tout au long de l'année. En effet, il est déjà difficile pour les Servants de porter du bois jusqu'aux cuisines, à cause de la falaise, mais il leur serait impossible d'en amener assez pour entretenir des feux à tous les étages — ce qui serait nécessaire en hiver, sans cette aide magique.

## VIRTUS

Les Mages de la Crête des Brumes récoltent chaque année 7 pions de *virtus* Herbam sur la colline des Champignons et 6 pions de *virtus* Aquam au Puits. Le *virtus* Herbam leur appartient bel et bien, de par un arrêt du Tribunal Provençal, mais ils n'ont parlé officiellement du *virtus* Aquam à aucun autre membre de l'Ordre. Après tout, même si le Carrefour des Vents n'a aucun droit sur le Puits, il pourrait essayer de se l'approprier.

Sur ces 13 pions de *virtus*, 4 sont en général échangés à Bellaquin contre les 3 pions de *virtus* Rego nécessaires au maintien de l'*Ægis*.

## BIBLIOTHÈQUE DE MAGIE

La communauté possède plusieurs tomes consacrés à la Théorie de la Magie et aux différents Arts magiques. Les scores donnés ci-dessous sont ceux qu'un thaumaturge peut gagner par l'étude de ces livres. Quant aux sortilèges mentionnés, il en figure une transcription dans la bibliothèque. Ces ouvrages et parchemins ne sont généralement pas des originaux : diverses autres Alliances, notamment Bellaquin, ont en effet accepté que les Mages de la Crête des Brumes recopient certains de leurs documents, en échange d'un paiement en argent ou en *virtus*.

Théorie de la Magie 4

Creo 8, Intellego 6, Muto 10, Perdo 3, Rego 2

**Animal 4** : *Bête Idéalisée* (MuAn 15), *Déguisement de Remugles* (ReAn 5), *Souris de l'Éléphant* (ReAn 15)

**Aquam 8** : *Extinction du Feu\** (CrAq 5), *Huile Rampante* (CrAq 10), *Empreintes Huileuses* (CrAq 15), *Déluge Déferlant* (CrAq 25), *Appel des Eaux Mouvantes* (InAq 15), *Pont de Gel* (MuAq 20), *Vin Putride* (PeAq 15), *Brisure de la Vague* (PeAq 20), *Bois Flottant* (ReAq 10), *Vague de la Noyade et du Naufrage* (ReAq 20)

\* Focus : une goutte d'eau (+1) Portée : À Proximité

Durée : Instantané Ciblé

Le magicien crée la valeur d'un seau d'eau, qu'il « jette » où il le désire, dans la limite de la portée du sort.

**Auram 2** : *Puanteur des Vingt Cadavres* (CrAu 10), *Nuages d'orage Tonitruant* (MuAu 20), *Brouillard de Désorientation* (MuAu 30)

**Corporem 12** : *Enchantement contre la Putréfaction* (CrCo 5), *Cicatrisation des Blessures* (CrCo 10), *Purification* (CrCo 15) (porte le Sceau de Félix), *Mains de Chirurgien* (CrCo 20), *Restauration de l'Intégrité Physique* (CrCo 25), *Révélation des Tares de la Chair* (InCo 10), *Traque de la Putréfaction* (InCo 30), *Œil du Chat* (MuCo 10), *Brumes du Changement* (MuCo 30), *Veille Silencieuse* (MuCo 30), *Épuisement* (PeCo 5), *Endurance des Berserkers* (ReCo 15), *Éveil du Cadavre* (ReCo 20), *Cadavre Animé* (ReCo 25), *Retour au Foyer* (ReCo 35)

**Herbam 7** : *Conjuration de la Vigne Robuste* (CrHe 10), *Détection des Herbes Sauvages* (InHe 15), *Langage des Plantes et des Arbres* (InHe 25), *Malédiction du Bois Vermoulu* (PeHe 5), *Automne du Magicien* (PeHe 15), *Grand Pourrissement* (PeHe 25), *Répulsion des Armes de Bois* (ReHe 10)

**Ignem 1** : *Rayon de Lune* (CrIg 5), *Lampe sans Flamme* (CrIg 10), *Éclair de Flammes Écarlates* (CrIg 15), *Contes de Cendres* (InIg 10), *Langage des Flammes Vacillantes* (InIg 25), *Frelons de Flammes* (MuIg 15), *Apaisement des Flammes Ardentes* (PeIg 10), *Feu Bondissant* (Relg 15)

**Imagonem 5** : *Image du Passé\** (InIm 15), *Écoute des Voix Lointaines* (InIm 20), *Saveur des Herbes et des Épices* (MuIm 5), *Présence Exaltée* (MuIm 10), *Notes à l'Harmonie Superbe* (MuIm 10), *Invisibilité du Magicien Figé* (PelIm 15), *Restauration de l'Image Décalée* (ReIm 20)

\* Portée : En vue ; Durée : Concentration ; Rituel. Ce sortilège permet à son lanceur de voir un être ou un objet se



trouvant dans son champ de vision tel qu'il était à un moment précis de son passé.

**Mentem 8** : *Paroles Silencieuses* (CrMe 5), *Vision de la Motivation* (InMe 10), *Perception des Motivations Conflictuelles* (InMe 15), *Question Silencieuse* (InMe 25), *Apaisement des Battements de Cœur* (PeMe 15), *Appel du Sommeil* (ReMe 15), *Aura de l'Autorité Légitime* (ReMe 20), *Anneau de Protection contre les Esprits* (ReMe 25), *Vallée Voilée* (ReMe 40)

**Terram 15** : *Pierre aux mille Éclats* (CrTe 15), *Conjuration de la Tour Majestueuse* (CrTe 75 — le sort utilisé pour créer la tour de la Crête des Brumes), *Regard des Âges* (InTe 10), *Piste à la Lueur Féérique* (InTe 25), *Interrogation des Pierres* (InTe 30), *Perception des Créatures Foulant la Terre* (InTe 35), *Allègement du Terrain* (MuTe 10), *Rocher de Glaise Visqueuse* (MuTe 15), *Pétrification de la Terre* (MuTe 20), *Cascade de Rochers* (PeTe 40), *Déplacement sans Trace* (ReTe 10), *Éruption Rocheuse* (ReTe 15), *Terre Fracturée* (ReTe 25)

**Virtum 6** : *Toucher Subtil du Magicien* (InVi 5), *Anéantissement des Démon*s (PeVi 15), *Ægis du Foyer* (ReVi 15), *Effet Retardé* (ReVi 15), *Sort d'Attente* (ReVi 20).

## Relations Extérieures

À ses débuts, la Crête des Brumes entretenait des relations plus suivies avec les puissances magiques et vulgaires du Val des Bois, et même du Languedoc dans son ensemble. Il lui fallait établir un *modus vivendi* avec les mortels, détourner les coups du Carrefour des Vents, alors au faite de sa puissance, et se faire des alliés parmi les autres Alliances. Aujourd'hui, en 1197, elle est beaucoup plus autonome, donc moins proche de ceux qui l'entourent.

Elle n'a pas eu de contact important avec le clergé ou la noblesse locaux depuis une génération. En fait, ses membres ne rencontrent plus guère de vulgaires que lorsqu'ils se rendent à Foix ou à la foire de Javielle. Nul dans la vallée ne leur en veut particulièrement ou ne leur doit quoi que ce soit.

La croisade va changer tout cela. Les tensions politiques ne vont faire que croître, les nobles vont demander aux Mages de quel côté ils se rangent et il serait surprenant que les personnages ne se retrouvent pas impliqués, d'une manière ou d'une autre, dans ces nouveaux problèmes. Heureusement pour eux, personne ne leur sera hostile d'office.

Les relations avec les autres Mages sont tout aussi claires. Le Carrefour des Vents est l'ennemi de la Crête des Brumes, bien que les deux partis n'en soient jamais arrivés aux hostilités ouvertes. Le Carrefour des Vents essaie souvent de voler le *virtus* que doit collecter son adversaire ou de lui causer des problèmes avec les mortels, mais il est rare

qu'il y parvienne : les thaumaturges de la Crête des Brumes réduisent en général ses plans à néant.

Ils sont les alliés de leurs pairs de Bellaquin, bien que leurs relations ne soient plus aussi suivies que par le passé. La Crête des Brumes est en outre l'obligée de Bellaquin, qui l'a beaucoup aidée quand elle affrontait le printemps.

Les deux communautés sont à présent de puissance quasi équivalente, mais la croisade représente pour Bellaquin une menace terrible. Peut-être ses membres demanderont-ils à la Crête des Brumes de les aider à lutter contre les croisés, voire de leur donner asile, si leur foyer est détruit (pour plus de détails sur la magnifique mais décadente Bellaquin, reportez-vous au supplément *Les Alliances*, d'*Ars Magica*).

Les êtres féériques, eux, ne s'intéressent pas à la Crête des Brumes, non plus semble-t-il que les démons. Mais les puissances infernales agissent souvent dans l'ombre, aussi l'Alliance pourrait-elle s'effondrer au moment le plus imprévu, victime d'un complot démoniaque. Seule la vigilance de ses Mages la préserve d'une telle menace.

Ses relations avec le monde extérieur étant fort calmes, le moment est idéal pour entamer une Saga dont elle sera le centre. Les personnages des joueurs se feront alors leurs propres amis et ennemis, au fil des histoires, et la Troupe n'aura pas à se rappeler quantité d'événements survenus avant le début de la Saga.

## RÉUNIONS DU TRIBUNAL

Les communautés magiques du Sud de la France composent le Tribunal Provençal (voir la carte des *Tribunaux et Alliances d'Europe Mythique*, p. 7). Celui-ci se réunit tous les sept ans, parfois plus souvent, à Doisseteppe, une Alliance très puissante. Il officie alors en tant que cour de justice, jugeant les contrevenants aux lois Hermétiques, mais fait également office de forum, où l'on débat des grandes querelles entre Mages afin d'y mettre un terme. En pratique, la plupart des décisions qui y sont prises concordent avec les vœux de Doisseteppe, dont les représentants sont toujours nombreux que ceux des autres communautés.

Les membres de la Crête des Brumes n'envoient pas toujours un des leurs à ces réunions, mais ils s'y rendent parfois à plusieurs, lorsque les problèmes abordés sont importants pour eux. Le Tribunal a déjà rendu plusieurs arrêts en leur faveur, confirmant leurs droits sur divers sites magiques du Val des Bois et punissant le Carrefour des Vents pour ses infractions au Code Hermétique. Qui sait s'ils n'auront pas à nouveau recours à lui, dans le futur ? La Crête des Brumes devenant plus puissante, ses thaumaturges porteront sans doute devant le Tribunal des questions d'une portée de plus en plus grande.

## VISITEURS

La Crête des Brumes dispose de tout ce qu'il faut pour recevoir convenablement ses hôtes, bien que ceux-ci soient

rares. La croisade qui s'annonce et l'importance croissante de l'Alliance risquent cependant d'y attirer bientôt des visiteurs plus nombreux.

À l'heure actuelle, ceux-ci sont le plus souvent des Mages solitaires, qui voyagent pour des affaires personnelles plutôt que pour leur communauté. Ils viennent surtout d'Alliances printanières et cherchent des alliés pour le Tribunal, veulent monnayer du *virtus* ou obtenir l'accès à la bibliothèque.

La Crête des Brumes reçoit également des érudits vulgaires, désireux de rencontrer le célèbre Clavius. La plupart du temps, cependant, les savants ne se soucient guère de faire un long voyage, et c'est tant mieux : ceux qui s'y décident ne se sentent pas très bien à l'Alliance. Ramon d'Uverre, chanoine de Foix et neveu du baron, a réussi, quant à lui, à vaincre sa crainte initiale et considère à présent la tour comme un endroit merveilleux.

Dans les décennies à venir, la Crête des Brumes accueillera de plus en plus fréquemment des Mages à la puissance croissante. Ils viendront en émissaires de leur Alliance, discuter des points de politique vulgaire ou Hermétique, proposer des échanges de *virtus* réguliers, etc.

## Choix d'un sanctum

Si vos joueurs créent de nouveaux personnages pour les adjoindre à ceux décrits ici, il faudra leur attribuer des *sancta*, ce qui ne va pas aller sans problème puisque la disposition de ces derniers, à la Crête des Brumes, symbolise la position hiérarchique de leurs propriétaires. Ainsi, Grimgroth, chef de fait de l'Alliance, s'est-il installé juste en dessous de la salle du conseil (voir les plans de la tour, p. 89) ; les appartements de Clavius sont un peu moins prestigieux et ceux d'Oculo le sont moins encore. Quant à Vulcris et Félix, ils ont choisi des *sancta* spéciaux — la première sur le toit, le second en sous-sol — qui échappent au classement et montrent bien que leurs occupants sont des marginaux.

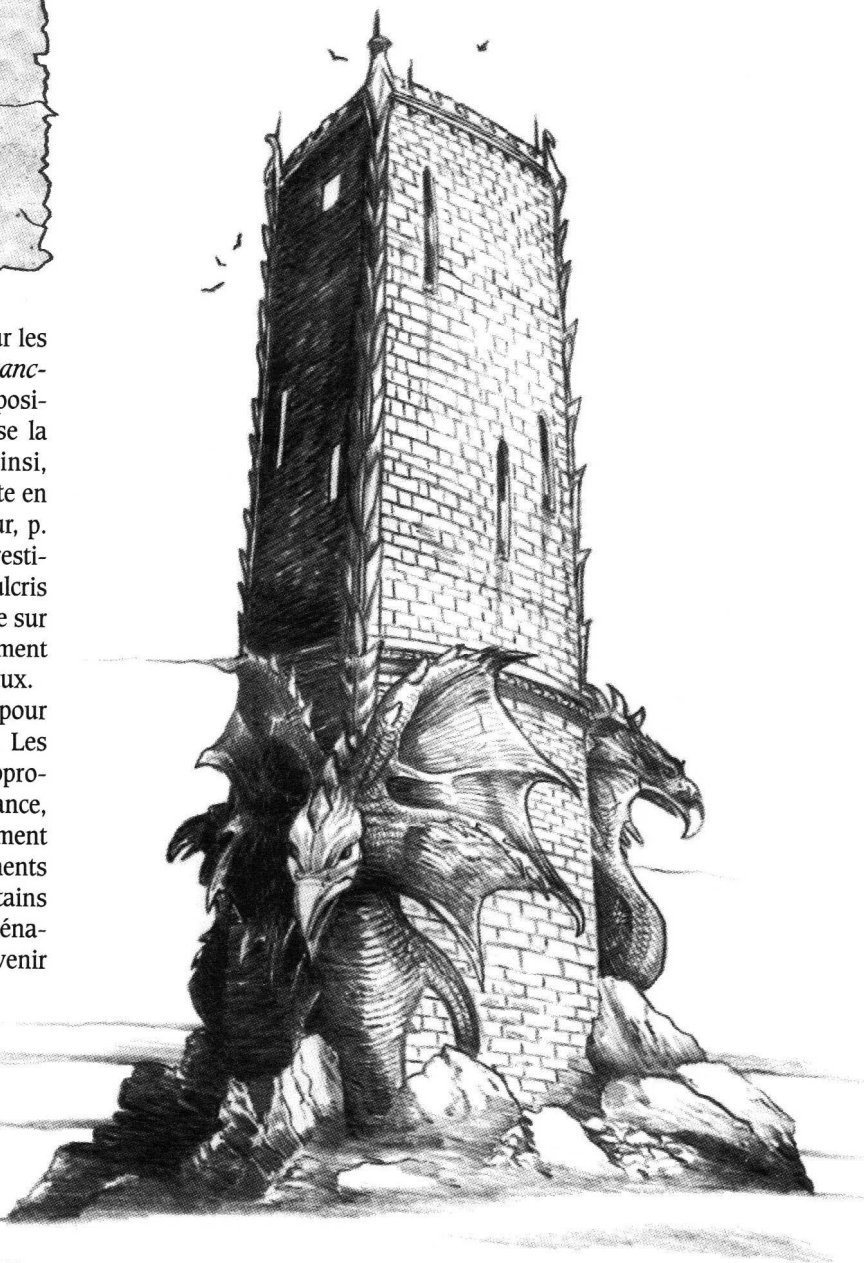
Il n'y a plus à présent de place dans la tour que pour quatre petits *sancta*, aux sixième et septième étages. Les personnages ambitieux essaieront sans doute de s'approprier ceux du niveau supérieur. Tout le monde à l'Alliance, les Mages autant que les vulgaires, témoigne généralement plus de respect aux thaumaturges dont les appartements sont les plus élevés. Il est en outre possible de vider certains débarras du neuvième étage et des caves pour les aménager, mais s'installer au sous-sol n'aide certes pas à devenir influent.

## La tour

La tour de la Crête des Brumes est une immense construction de 200 pieds de haut, faite toute d'une pièce, tirée par magie de la roche même de la colline il y a de cela un siècle. Elle s'orne de sculptures élaborées, notamment quatre dragons imposants qui semblent dressés contre sa muraille. Lorsqu'on la regarde depuis Javielle, elle paraît surgir d'une masse de brume, car la pente alentour est souvent couverte d'un épais brouillard — surtout au matin et en hiver.

C'est un bâtiment à douze étages, qui comporte également plusieurs niveaux en sous-sol. La majorité des pièces est utilisée. Comme nous l'avons dit plus haut, les nouveaux venus, s'il y en a, seront à l'étroit. Les Servants et Compagnons pourront éventuellement s'installer dans les caves.

Celles-ci permettent de stocker d'importantes quantités de nourriture, ce qui s'avérera précieux si jamais l'Alliance est assiégée. Comme la tour n'est en outre percée que de





quelques étroites fenêtres et se dresse au flanc d'un à-pic, elle est pratiquement imprenable — du moins par des forces vulgaires.

Elle se trouve en fait sur un affleurement rocheux, une saillie longue de 200 pieds, accolée au flanc de l'éminence et dominant de 500 pieds la vallée (voir la carte de *La Crête des Brumes*, p.81, pour avoir une vision détaillée du site). La corniche qui relie cette saillie au reste de la colline a été attaquée à coups de sorts Perdo Terram jusqu'à ne plus supporter qu'un étroit sentier bien égal, de 8 pieds de large, pris entre un à-pic quasi vertical et un précipice de 200 pieds de profondeur.

Les gardes en poste sur le toit de la tour ont une vue parfaite de ce chemin, jusqu'à ce qu'il s'enfonce dans les bois recouvrant les pentes, à une demi-lieue de là. Les visiteurs qui l'empruntent arrivent devant une double-porte de 10 pieds de haut, au-dessus de laquelle se trouve une salle de garde, d'où deux Servants les interrogent. Si les arrivants semblent suspects, l'un des deux hommes va chercher un Mage.

Nous vous présentons ici deux personnes qui se rendent de temps à autre à la Crête des Brumes pour affaires Hermétiques.

### Carolus

C'est une Toque Rouge, une véritable langue de vipère qui passe à l'Alliance une fois par an environ, apportant aux Mages du courrier, les informant des décisions Hermétiques, leur transmettant rumeurs et commérages. Ce petit homme râblé, empressé, se tient très mal à table. Mais il est aussi très désireux de bien faire et farouchement attaché à l'Ordre d'Hermès. Il fréquente la plupart des communautés du Tribunal Provençal, s'arrêtant dans les villes et cités lorsqu'il n'a pas de messages urgents à délivrer. La plupart des vulgaires pensent que c'est un simple ménestrel.

### Jerines

Jerines est un Quæsitör, chargé d'assister aux réunions du Tribunal Provençal et de veiller à ce que ses membres ne contreviennent ni au Code Hermétique ni au Code Périphérique. Il parcourt le sud de la France, faisant halte tous les quatre ans environ dans chacune de ses Alliances et y restant une saison. Grand et mince, la face allongée et le menton volontaire, il s'habille de robes de velours brun rouille, comme les riches marchands. Il se montre en général détendu et amical.

C'est un spécialiste des Arts Intellego et Virtum, mais il s'efforce toujours de rester discret dans ses enquêtes, jetant par exemple des sorts Intellego Mentem durant ses conversations apparemment informelles avec Servants et serviteurs. Il n'use de son autorité sur les Mages que s'il a de bonnes raisons de penser que le Code Hermétique a été bafoué, auquel cas il se montre sévère et se révèle un brillant interrogateur.

## S'INTRODUIRE À LA CRÊTE DES BRUMES

Il est très difficile d'approcher de l'Alliance sans être vu. Bien sûr, on peut se glisser jusqu'au début de la corniche, en se dissimulant parmi les arbres et les broussailles qui sèment l'éminence. Mais ensuite, pour atteindre le pied de la tour, il faut escalader une falaise quasi verticale, ce qui est pratiquement impossible.

Pour gagner discrètement la corniche, en s'aidant des branches d'arbres et des racines, il faut franchir les 250 pas qui séparent les bois proprement dits du sentier. Cela nécessite 6 jets de tension de : Dextérité + Escalade - Encombrement, -2 par main non utilisée pour s'aider (tenant une épée, par exemple). Un résultat de 6 + signifie que tout se passe bien.

Toute personne obtenant moins à son tirage glisse de 5 pas le long de la pente et subit 1d10-3 points de Dégâts (pour l'Encaissement, considérer que l'armure offre la moitié de sa Protection normale). Un Désastre se traduit par une chute ; on dégringole de 10 pas, et les Dégâts sont de 1d10 + 3 (Protection de l'armure divisée par 2). Il faut alors réussir un jet de tension de Force ou de Dextérité de 6 +, pour se rattraper à des racines ou une branche, faute de quoi on continue à glisser le long de la pente. Chaque tirage insuffisant implique que l'on descend de 10 pieds, en subissant les Dégâts correspondants. On effectue un jet par round jusqu'à obtenir une réussite, ou jusqu'à avoir dégringolé de 50 pieds, après quoi la chute devient mortelle.

## L'INTÉRIEUR DE LA TOUR

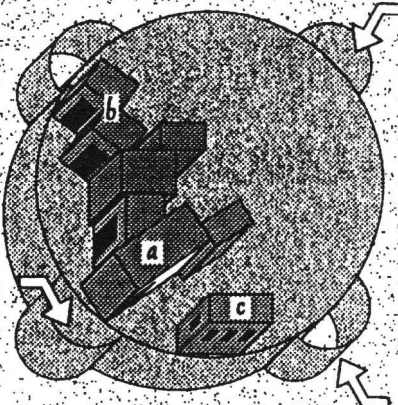
Ces descriptions servent de légendes aux plans de la tour (p. 89, 91, 93 et 94), qu'elles détaillent de haut en bas.

Toutes les portes intérieures sont munies de serrures. Chacun des Mages détient un jeu de clés complet ; Torlen possède toutes les clés du bas de la construction, jusqu'au cinquième étage inclus ; les autres habitants de l'Alliance disposent de celles dont ils ont besoin (ainsi, Fabienne, la cuisinière, a en sa possession celles de la cuisine et du garde-manger). Il est possible d'ouvrir la plupart de ces battants en réussissant un jet de Crochetage + Dextérité de 8 +, ceux des Mages nécessitant cependant un résultat de 12 +. Quant aux *sancta*, ils sont en outre défendus par des verrous de bois et d'acier, sans parler des *Sorts d'Attente*. Les portes donnant sur l'extérieur sont munies de barres de bois renforcées de métal, aussi un crochetage ne suffit-il pas à en venir à bout.

Notez qu'un Mage ne pénètre que rarement dans le *sanctum* d'un collègue, puisque celui-ci peut alors le tuer sans être inquiété. C'est pourquoi la plupart des thaumaturges disposent d'une antichambre, où ils peuvent rencontrer leurs pairs en privé. À part les apprentis, les Compagnons de confiance et parfois quelque Servant, un *sanctum* ne reçoit guère de visiteurs.

# LA TOUR DE LA CRÊTE DES BRUMES

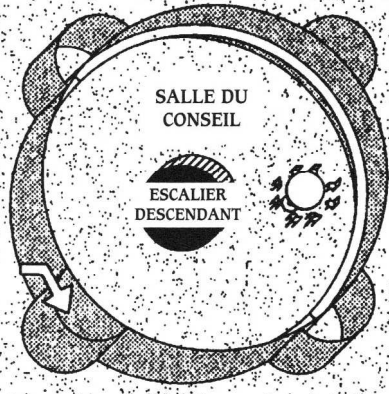
TOIT  
SANCTUM  
DE VULCRIS



ESCALIER  
MENANT AU  
2<sup>e</sup> ÉTAGE

12<sup>e</sup>  
ÉTAGE

SALLE DU  
CONSEIL  
ESCALIER  
DESCENDANT

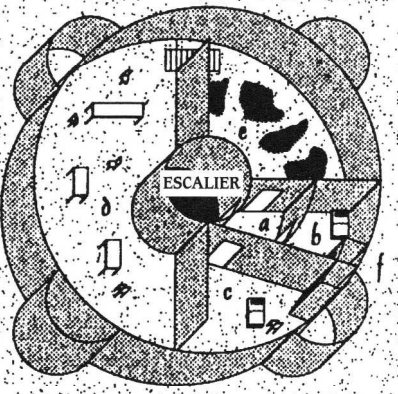


VERS LE  
TOIT

SCULPTURE  
DE DRAGON  
(TYPE)

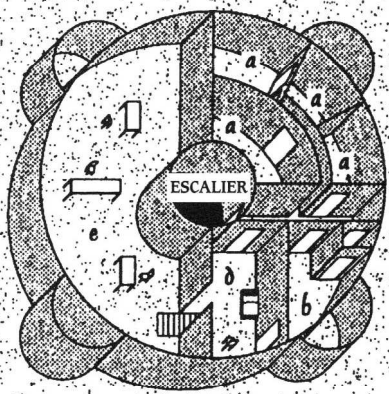
11<sup>e</sup>  
ÉTAGE

SANCTUM  
DE  
GRIMGROTH

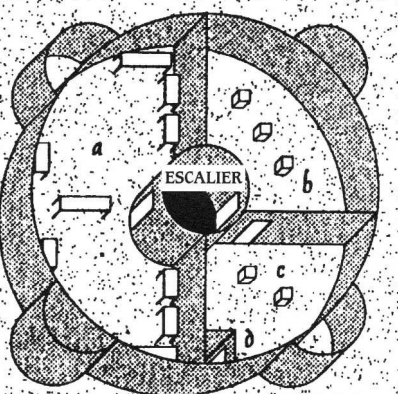


10<sup>e</sup>  
ÉTAGE

SANCTUM  
DE CLAVIUS

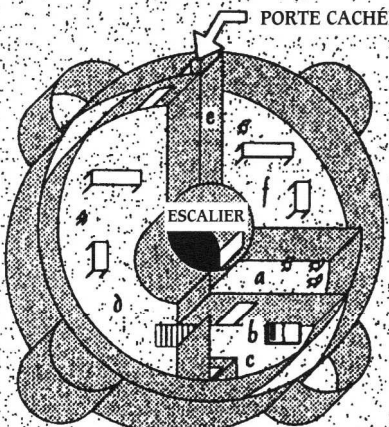


9<sup>e</sup>  
ÉTAGE



8<sup>e</sup>  
ÉTAGE

PORTE CACHÉE



SANCTUM  
D'OCULO

30 PAS

N





## Le toit

---

C'est ici que Vulcris a installé son *sanctum* (a), quelques cabanes grossières construites les unes sur les autres. Ces huttes sont remplies d'oiseaux de toutes sortes, que la vieille femme appelle ses amis. Il y en a plus d'une centaine, qui ont fait leurs nids dans les murs, aux plafonds, dans l'équipement de laboratoire inutilisé ou des boîtes fabriquées tout exprès. Parfois, une cigogne, un hibou ou un faucon s'installe là pour une saison ; Vulcris interdit à tous les habitants de l'Alliance d'y toucher.

Son *sanctum* ne renferme aucun livre, et tous ses Totaux de Laboratoire souffrent d'une pénalité de -1, à cause de la manière dont elle traite son matériel. Il ne règne un semblant d'ordre que dans deux cabanes (b) : celle où elle lance ses rituels et pratique ses enchantements, qui est interdite à ses compagnons animaux, et sa chambre — son « nid » — tapissée de brindilles, de plumes, de fourrures et de coussins. Cette pièce est réellement son territoire et elle n'y admet que ses « amis » préférés.

Vulcris n'aime pas recevoir des visiteurs humains, aussi n'a-t-elle pas prévu d'antichambre à son *sanctum*. Lorsqu'un autre Mage veut lui parler, il doit rester dehors, tandis qu'elle s'accroupit sur le toit d'une de ses huttes.

Le sommet de la tour s'orne d'une autre construction (c), où se tiennent les gardes chargés de surveiller la corniche.

Deux escaliers, inclus dans les sculptures de dragon, partent de ce niveau. Le premier (au sud), menant à la salle du conseil, est interdit aux Servants, sauf cas d'urgence. Le deuxième (au nord) descend directement au deuxième étage ; une corde court de son sommet jusqu'à son extrémité inférieure, où elle supporte une lourde cloche. La sonnerie informe toute la *turbula* qu'une menace se profile à l'horizon.

## Le douzième étage

---

C'est celui de la salle du conseil. En son centre se trouve un escalier en pierre, de 20 pieds de large, dont la spirale se prolonge jusqu'au cinquième étage. Une balustrade de bois en forme de dragon prévient toute chute depuis la vaste pièce, puis des degrés.

Une grande table ronde, entourée de lourdes chaises, occupe la partie est du niveau. La portion sud de la muraille est recouverte d'une carte du monde imposante, peinte sur bois, où la Terre apparaît comme un disque centré sur Jérusalem. Cette carte est encore moins exacte que celles d'Oculo (voir plus loin), mais les Mages n'en savent rien. Elle leur a été vendue par un ancien évêque de Foix. Un banc de bois, attaché au mur, fait tout le tour de la salle, qui est par ailleurs vide.

## Le onzième étage

---

Ce sont les appartements de Grimgroth. La porte qui ouvre sur l'escalier central livre accès à une antichambre (a)

confortablement meublée, où le Mage reçoit ses visiteurs. Une des pièces adjacentes (b) est une chambre d'amis bien entretenue, où il peut loger ses hôtes, quoiqu'il n'en accueille jamais. Dans un de ses rares élans d'enthousiasme qui ait eu des résultats concrets, il a fait poser des verrous sur son battant, du côté de l'antichambre, et les a dissimulés par magie, si bien qu'il lui est possible d'enfermer ses invités.

La chambre de Grimgroth (c), où commence son *sanctum*, est meublée de façon spartiate mais jonchée de tout le bric-à-brac inutile que peut accumuler en un siècle quelqu'un qui vit comme un mortel. Des toilettes (f) y sont accolées, de même qu'à la chambre d'amis. Les excréments descendent jusqu'au pied de la tour par une petite glissière.

On arrive au laboratoire (d), mal rangé et peu utilisé, en grim pant quelques marches. Deux dragons sont gravés dans le sol à leur sommet, et quiconque les franchit sans porter le même symbole sur sa personne déclenche trois *Sorts d'Attente* : trois *Pierres aux mille Éclats* entrent en action au-dessus du seuil (un jet d'Esquive de 9 + pour échapper à chacune d'elle). Grimgroth, quant à lui, arbore une bague à cette effigie. Comme il préfère étudier tranquillement des livres plutôt que travailler dans son laboratoire, son équipement est en désordre et poussiéreux. L'état de cette salle reflète son apathie.

La dernière portion de l'étage (e) est quasi inaccessible. C'est là que Grimgroth avait transporté les dernières possessions de Consuelia, après s'être installé dans son *sanctum*. Il les avait rangées avec soin et venait passer un moment auprès d'elles quand les autres Mages l'avaient par trop démoralisé. Puis, il y a de cela six mois, il les a toutes brûlées, dans une crise de désespoir et de colère. À présent, la pièce n'en contient plus que les restes carbonisés et ses portes sont tordues au point de ne plus s'ouvrir. Grimgroth avait commencé à travailler sur un sortilège destiné à reconstituer les objets à partir de leurs cendres, mais il a abandonné au bout d'une semaine.

## Le dixième étage

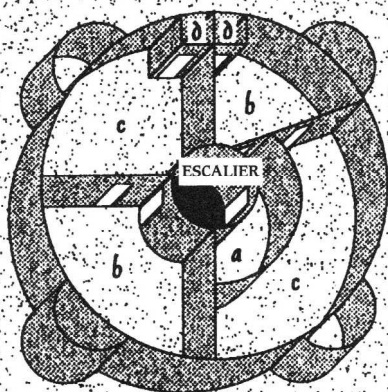
---

Ce sont les appartements de Clavius. Il y fait entretenir plusieurs chambres (a) pour ses hôtes personnels, érudits et Mages de Criamon désireux de parler avec lui de la philosophie aristotélicienne ou des paradoxes de Zénon. On accède aux toilettes (c) depuis le corridor principal ou la confortable antichambre (b). Le *sanctum* proprement dit se compose de la chambre du Mage (d), dont l'ameublement, réduit au strict minimum, reflète l'indifférence de Clavius pour tout ce qui est matériel, et du laboratoire (e). Cette pièce, la plus vaste de l'étage, contient nombre d'étagères occupées par des rangées de crânes, humains ou animaux, soigneusement classés, et plusieurs lutrins supportant la collection d'ouvrages classiques de Clavius, pour la plupart des traductions latines d'Aristote. Les versions arabes ou de moins bonne qualité et les œuvres des auteurs mineurs sont enfermées dans un coffre de pierre.

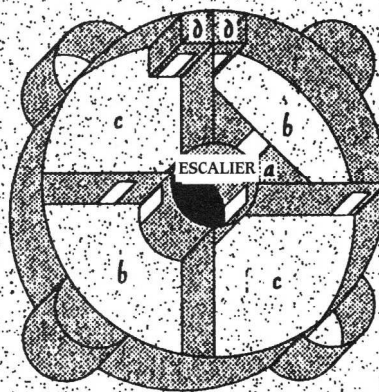


# LA TOUR DE LA CRÊTE DES BRUMES

7<sup>e</sup>  
ÉTAGE

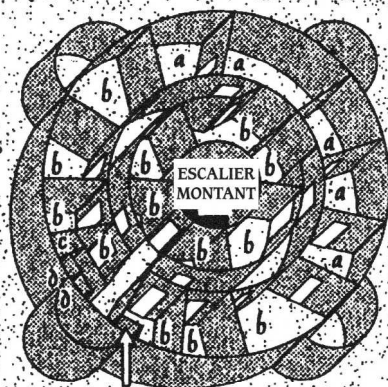


6<sup>e</sup>  
ÉTAGE



5<sup>e</sup>  
ÉTAGE

CHAMBRES  
D'AMIS



4<sup>e</sup>  
ÉTAGE

OUVRE SUR  
L'ÉTAGE INFÉRIEUR

MONTE

DESCEND

VERS LES ÉTAGES  
INFÉRIEURS

3<sup>e</sup>  
ÉTAGE

SALLE DE BANQUET

DESCEND

MONTE

2<sup>e</sup>  
ÉTAGE

MONTE

ESCALIER

DESCEND





## Le neuvième étage

---

Il est occupé en majeure partie par la bibliothèque (a). Elle ne renferme que soixante volumes, mais la plupart sont extrêmement épais — jusqu'à 4 pieds. Les Mages y ont consacré beaucoup d'efforts au cours du siècle dernier, si bien que ses ouvrages présentent tous un intérêt différent. Ils sont posés à plat sur les tables alignées le long des murs, exceptés ceux que l'on consulte le plus rarement, qui sont alignés en dessous, sur des étagères. Le centre de la pièce est occupé par une table plus imposante et quatre lutrins. On y trouve également des plumes, des encres et du parchemin. Elle est éclairée en permanence par la lumière magique que diffusent trois dessins du soleil, gravés dans les murailles, aussi est-il interdit d'y entrer avec une torche, une lampe ou une chandelle allumées.

L'autre moitié de l'étage se compose de pièces conçues pour former les appartements d'un Mage, chambre (b), laboratoire (c) et toilettes (d), mais qui servent à l'heure actuelle de débarras et de placards. C'est là qu'on trouve le plus d'objets bizarres. Nul n'en a jamais dressé la liste et ils ne sont absolument pas rangés. Il s'agit simplement de choses dont les thaumaturges ont voulu, à un moment ou un autre, débarrasser leur *sanctum*, sans pour autant les jeter définitivement aux ordures. Ensuite, ils les ont oubliées là. Ce fouillis contient notamment des os de diverses sortes, de petits sacs de cailloux et de sables colorés, d'étranges coquillages, un tonnelet d'eau à la saveur très agréable, une tête féminine momifiée, quelques cubes de glace qui se refusent à fondre et un pot d'argile, vide, sur lequel on peut lire « le monde », en latin.

## Le huitième étage

---

Ce sont les appartements d'Oculo. Leur propriétaire, accoutumé depuis sa naissance à vivre dans le luxe, a pris grand soin de les aménager de manière à ce qu'ils soient dignes d'un noble. L'antichambre, confortable mais non prétentieuse, est meublée de chaises aux coussins brodés. Les invités s'y voient servir un vin délicieux, dans des gobelets d'argent. Un des murs est recouvert d'une tapisserie reproduisant la carte conservée dans la salle du conseil.

La chambre d'Oculo (b), où commence son *sanctum*, comporte un bon lit, agrémenté de draps de fil et d'un gros édredon, ainsi que plusieurs beaux meubles de bois sculpté. Son « laboratoire » (d), en revanche, est pauvrement équipé ; un examen attentif révèle d'ailleurs qu'il n'est pas utilisé. En fait, le véritable laboratoire d'Oculo (f) et la pièce où il conserve jalousement ses précieuses cartes (e) sont protégés par des portes que la plupart des visiteurs ne remarquent pas : le maître des lieux se sert d'*Images de la Chose Inanimée* pour les dissimuler, les faisant apparaître comme de simples parties des murs. Il utilise d'ailleurs le même sort pour remplir son faux laboratoire d'un équipement illusoire.

## Les septième et sixième étages

---

Il s'agit de *sancta*, mais ils n'ont jamais servi. Si la Crête des Brumes accepte de nouveaux Mages, c'est là qu'ils s'installeront. En attendant, ces pièces peuvent abriter des hôtes (Quæsitori ou membres de la Maison Mercere), servir d'entrepôts en cas de siège, de prison, ou de quartiers d'habitation pour des Servants supplémentaires. Chaque niveau comprend deux *sancta*, composés d'une chambre (b), d'un laboratoire (c), d'un cabinet de toilette (d) et éventuellement d'une antichambre (a). Ils sont actuellement vides.

## Le cinquième étage

---

Il est réservé aux visiteurs. Il y a deux suites (a) et treize chambres séparées (b), ce qui permet à la Crête des Brumes de recevoir bon nombre de Mages à la fois. Si certains hôtes veulent absolument se laver à grande eau, ils peuvent le faire dans une petite pièce (c) où se trouvent un grand chaudron, du bois, des tonneaux d'eau et un vaste cuveau. Grimgroth et Oculo s'y baignent de temps à autre, une fois par mois, en moyenne. Il serait inutile et peu pratique de le faire plus souvent. Les toilettes (d) sont toutes proches de cette salle de bains.

## Le quatrième étage

---

Un balcon de pierre, ceint d'une rambarde de même matière que supportent des statues de dragon, court tout le long de la muraille, dominant la vaste pièce située en contrebas. Lorsque la tour abrite des hôtes vulgaires, un garde se tient dans l'escalier central pour les empêcher de gagner les niveaux supérieurs.

## Le troisième étage

---

C'est la salle de banquet, que surplombe le balcon du quatrième étage. Une immense table de chêne, les trois quarts d'un anneau de bois, est installée en son centre, avec sur son pourtour plusieurs grands bancs. Les Mages et leurs invités d'honneur en occupent la partie médiane. Leurs hôtes se demandent souvent comment un meuble aussi imposant a pu être transporté jusque-là — à moins bien sûr qu'il n'ait été monté sur place, mais dans ce cas, comment se fait-il que la surface en soit parfaitement unie ?

## Le deuxième étage

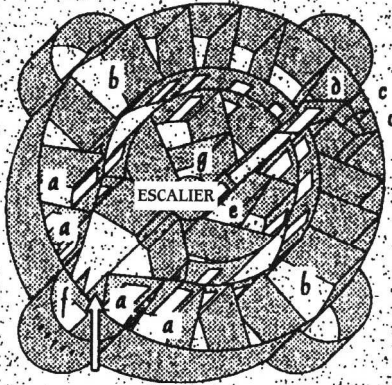
---

La majeure partie en est occupée par les quartiers des Servants et de leur famille (a). Ceux qui ont de grands enfants disposent de deux pièces communicantes, alors que les couples plus jeunes n'en ont qu'une, et que les célibataires se contentent d'une salle commune (b) et d'un dortoir (c). Les serviteurs solitaires (la plupart sont des femmes) dorment dans la vaste cuisine (d), que dominent



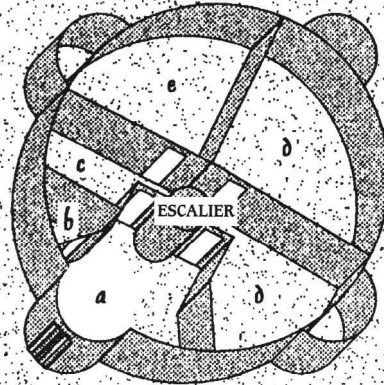
# LA TOUR DE LA CRÊTE DES BRUMES

1<sup>er</sup>  
ÉTAGE

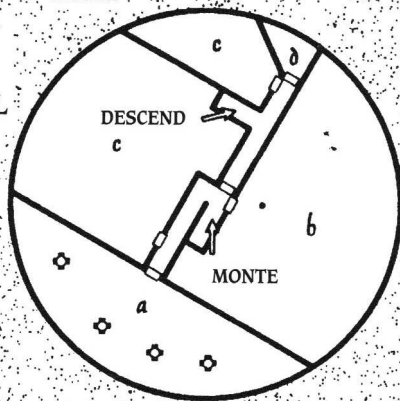


MONTE

REZ-DE-  
CHAUSSÉE



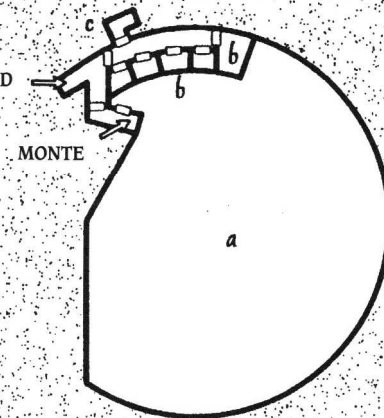
1<sup>er</sup>  
SOUS-SOL



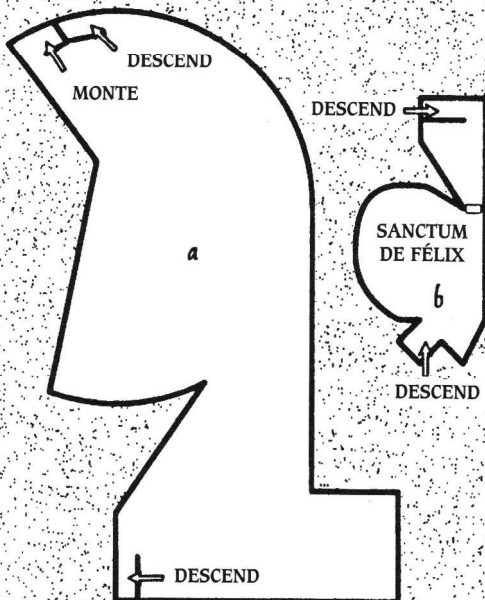
DESCEND

MONTE

2<sup>e</sup>  
SOUS-SOL



3<sup>e</sup>  
SOUS-SOL



DESCEND

DESCEND

DESCEND

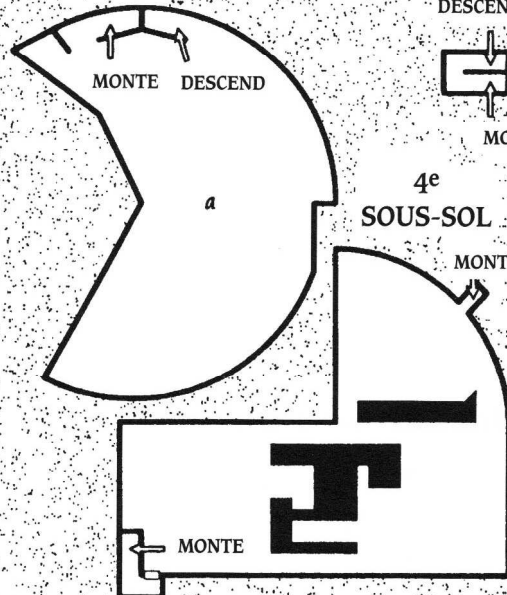
SANCTUM  
DE FÉLIX

DESCEND

DESCEND

MONTE

4<sup>e</sup>  
SOUS-SOL



MONTE DESCEND

MONTE

MONTE





un foyer ouvert et un four de pierre. Le garde-manger (e) est bien rempli : on y trouve du vin, du poisson et de la viande fumés, du pain, des légumes, etc. Il y a toujours trois Servants dans la salle de garde (f), où ils passent le temps en jouant aux osselets. Torlen, Blanche et leurs trois enfants occupent deux des pièces centrales (h). Dolores dispose également d'une chambre (i) à cet étage, alors que Guy partage le sort des autres célibataires de la *turbula*. Les Mages ont prévu des toilettes en deux endroits (g) mais pas de salle de bains ; ceux qui désirent se baigner le font à la cuisine ou à la rivière.

## Le premier étage

La plupart de ces pièces sont destinées à des hôtes vulgaires. Il y a deux suites pour les invités de marque (a) et dix-neuf chambres (b) pour les visiteurs moins importants, tels qu'envoyés de nobles ou prêtres venus prendre soin de l'âme des Servants et Compagnons. Si la Crête des Brumes embauche des Servants supplémentaires, elle les logera peut-être ici, puisque le niveau supérieur est déjà surpeuplé. L'étage comporte aussi une salle de bains (d) et des toilettes (c).

Thibaud, le médecin, y est installé (e), tout près de l'escalier, ainsi que Courtnay d'Assini (g). Quant à la salle de garde (f) qui donne au-dessus des portes, on y trouve toujours deux Servants. La muraille en est percée de meurtrières, et de déversoirs permettant d'arroser

d'huile bouillante les éventuels assaillants (il y a dans la pièce du bois, un chaudron et de l'huile) ; le plancher comporte lui aussi de petites ouvertures, pour qu'on puisse en cas de besoin tirer des flèches dans l'entrée de la tour.

## Le rez-de-chaussée

Il comporte une entrée (a), une pièce (b) assez vaste pour abriter plusieurs charrettes, des écuries (c) destinées aux chevaux de l'Alliance et de ses hôtes, ainsi que d'autres écuries (d), occupées à l'heure actuelle par les chèvres et leurs chevriers. Les harnachements, le foin, l'avoine et le bois de chauffe sont stockés à proximité (e), ainsi qu'une grande tente, des cordes, des morceaux de cuir, des étoffes, etc.

## Le premier sous-sol

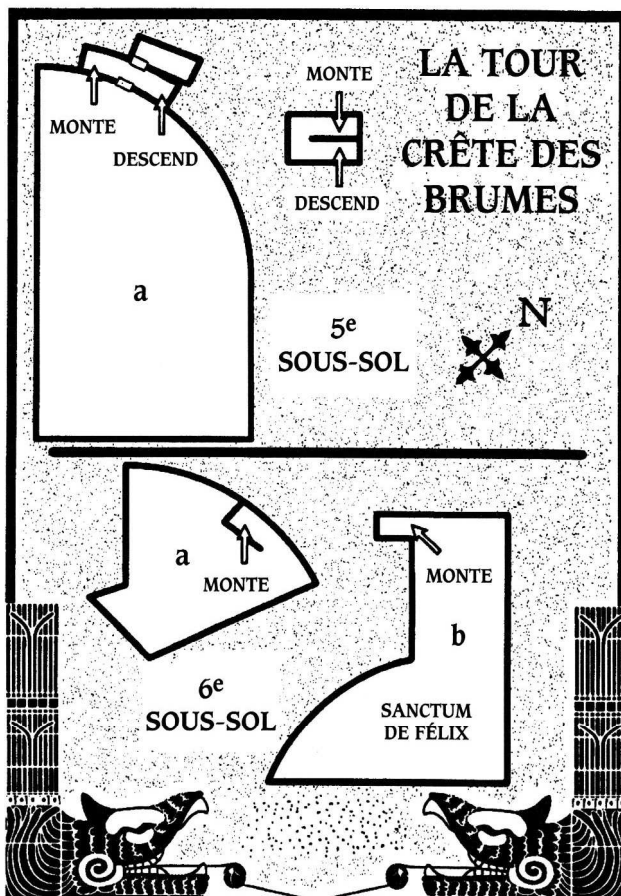
L'une des pièces (a), où la Crête des Brumes loge les mercenaires et autres soldats qu'elle emploie temporairement, contient des pailles qui commencent à pourrir et divers meubles très grossiers. La plus vaste du niveau (b) sert de salle d'entraînement aux Servants et les deux dernières (c) font office de réserves. On y trouve un véritable bric-à-brac et des objets d'usage courant, le tout dans le plus parfait désordre. Il y a aussi une petite cellule (d) à la porte épaisse, ornée de solides verrous d'acier, où on enferme parfois des animaux sauvages ou des prisonniers sanguinaires.

## Le deuxième sous-sol

Il est presque entièrement occupé par une des plus grandes salles de la tour (a), où les Mages viennent souvent jeter des sorts, que ce soit pour les tester, s'amuser, s'exercer, etc. Grimgroth, notamment, l'utilise beaucoup, car brûler ainsi son énergie magique lui permet d'extérioriser colère et désespoir, ce qui est pour lui un soulagement. Les murs de la pièce sont bizarrement colorés, grêlés et comme plissés par endroits, tandis que le sol est jonché de cendres, de petits os, de brindilles et autres débris. Ce niveau comporte aussi plusieurs cellules très sûres (b) et un poste de garde (c), bien que les thaumaturges de l'Alliance n'en aient que rarement l'usage.

## Les troisième, quatrième, cinquième et sixième sous-sols

La plupart de ces pièces (a) sont inutilisées, parce qu'elles sont relativement à l'écart de l'agitation qui règne aux niveaux supérieurs, mais aussi à cause de l'humidité qui suinte de leurs murs moussus et, surtout, de leur proximité du tentaculaire *sanctum* (b) de Félix.





Le magicien pose tous les jours devant sa porte un seau plein d'excréments, de restes d'animaux et autres ordures. Un malheureux serviteur, habituellement quelqu'un qui a été puni, doit l'emporter, le vider puis le remettre en place.

Il est évident pour qui visite le *sanctum* de Félix que celui-ci vit dans une véritable obsession. Il n'y a pas de réelle frontière entre sa chambre et son laboratoire (il ne possède pas d'antichambre). Toutes les pièces qu'il occupe sont envahies de rongeurs mourants ou morts, parfois putréfiés. Les petits animaux ont été pendus au plafond ou accrochés aux murs par des clous, jetés dans des cages pour y mourir de faim, enfermés dans des jarres emplies d'une étrange fumée pourpre tourbillonnante pour y étouffer ; à moins qu'ils n'aient été étranglés ou ligotés avec du fil d'argent. Certains ont des clochettes attachées aux membres, afin que le thaumaturge soit averti de leurs moindres mouvements.

Félix a fait mourir ces pauvres bêtes de centaines de manières différentes. Il en a tué avec des métaux divers (dont l'argent, souvent associé à la vie), à des moments

variés de l'année et plus ou moins vite. Les quelques rares personnes à avoir passé plus d'un court moment dans son *sanctum* disent qu'on finit par y percevoir les plaintes de toutes ces créatures. Félix les entend, lui aussi ; il trouve cela fascinant.

Ses livres sont dispersés dans ce fouillis. Sa paille a été repoussée dans un des corridors, et son coffre à vêtements sous une table, dans la pièce principale. Sur les chaises sont posées des cages où gisent de petits cadavres. Il ne vit que pour son travail, et cela se voit.

## Les Mages

Nous vous donnons ici les descriptions nécessaires pour que vos joueurs puissent incarner les Mages de la Crête des Brumes ou pour que vous-même soyez en mesure de les utiliser dans votre Saga.

### Félix Necromius, de la Maison Bonisagus

**Caractéristiques :** Intelligence (créatif) + 1, Perception 0, Force (affaibli) -2, Énergie (émacié) -3, Présence (mauvaise odeur) -1, Communication 0, Dextérité 0, Vivacité (pieds plats) -1

**Âge :** 156 ans (né en 1041)

**Taille :** 0

**Vertus et Vices :** Affinité Magique + 4 (avec la mort et l'agonie), Don Tapageur -1 (-6 aux tirages sociaux), Infecté par le Mal -1, But Obsessionnel -1

**Compétences :** Grec (argot) 4, Langue d'Oc (sur la mort) 3, Latin (sur la mort) 5, Lecture/Écriture du Latin 4, Théorie de la Magie (invention de sorts) 10, Connaissance de l'Ordre d'Hermès (histoire) 4, Histoire de l'Ordre d'Hermès (nécromancie) 2, *Parma Magica* (Mentem) 4, Finesse (pour ce qui concerne la mort) 10, *Certamen* (Corporem) 4, Concentration (pour ce qui concerne la mort) 8, Affinité Magique (avec la mort ; Rego) 10, Connaissance de l'Occulte (morts-vivants) 4, Connaissance des Légendes (après-vie) 4, Intimidation (Servants) 2, Attaque Dague (pour tuer) 2

**Confiance :** 4

**Réputation :** Fou (Servants) 1, Novateur (Ordre d'Hermès) 2

**Traits de Caractère :** Morbide + 6, Distant + 3, Dépressif + 3, Coléreux + 3, Obsédé + 4

**Techniques et Formes :** Creo 12, Intellego 14, Muto 7, Perdo 2, Rego 10, Animal 10, Aquam 12, Auram 3, Corporem 22, Herbam 14, Ignem 2, Imagonem 4, Mentem 12, Terram 1, Virtum 8

**Vitesse de lancer de sort :** 9

**Points de Crépuscule :** 9

**Effets de Crépuscule :** aucun

**Sorts connus :** tous les sorts CrCo (+33), InCo (+35) et ReCo (+43) jusqu'au Niveau 35, tous les sorts CrMe (+23) et InMe (+25) jusqu'au Niveau 25, *Souffrance des*

*Animaux* (PeAn 10) + 11, *Huile Rampante* (CrAq 10) + 23, *Voix du Lac* (InAq 25) + 16, *Brumes du Changement* (MuCo 30) + 28, *Feu Bondissant* (Relg 15) + 21, *Ceil de l'Hadès* (InMe 20) + 25 — voir ci-après

**Sceau de magicien :** une odeur persistante de décomposition

**Armes et armure :**

**Totaux à la dague :** Initiative + 2, Attaque + 6, Dégâts + 2

**Encombrement :** 0

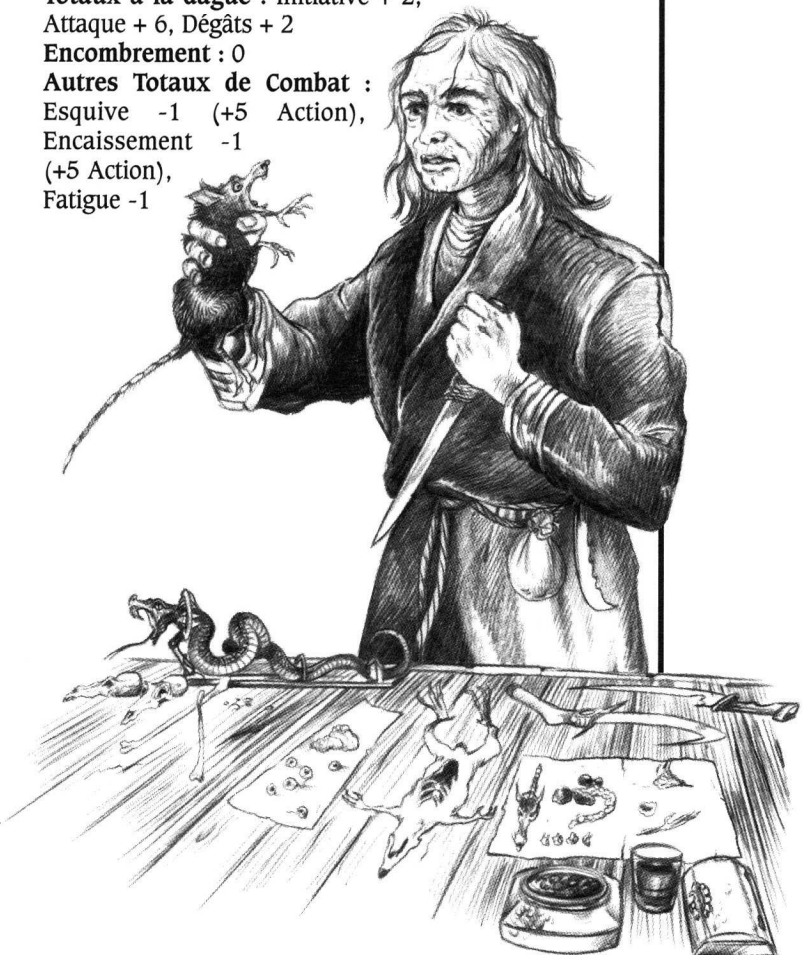
**Autres Totaux de Combat :**

Esquive -1 (+5 Action),

Encaissement -1

(+5 Action),

Fatigue -1





# FÉLIX NECROMIUS

Félix s'est installé dans les vastes cavernes humides qui s'étendent sous l'Alliance. Il prétend s'y trouver fort bien, loin du monde, et il faut reconnaître qu'il y est rarement dérangé. L'humidité ne le gêne pas du tout. Quant à la puanteur qui émane parfois de son *sanctum*, il n'en parle jamais.

Il lui arrive de quitter son repaire pour aller se poster à une des fenêtres de la salle du conseil et contempler Javielle, loin en contrebas, avec ses fourmis humaines qui s'agitent sans répit. Lorsqu'il est ainsi d'humeur mélancolique, il se laisse parfois aller à bavarder. Il fait remarquer que la vue est très semblable à celle qu'avaient les dieux grecs du haut de l'Olympe, parle du pouvoir et de l'énergie que le Don fait courir dans les veines des Mages, s'amuse des mortels qui se démènent au-dessous de lui, tels des rongeurs, alors qu'ils sont aussi dénués d'importance que ces petits animaux.

Les années passées dans l'obscurité de son *sanctum* l'ont rendu pâle et décharné. Il se consacre à son travail au point de négliger sa santé et son apparence, vêtant son corps émacié de robes grisâtres usées, couvertes de boue, de poussière et de sang.

## Histoire

Devenu orphelin très jeune, il rencontra son premier maître, Fildirius, alors qu'il avait neuf ans. Il vivait à Athènes depuis deux ans, dans la mendicité, aussi fut-il très heureux d'être pris en charge. Il s'attacha à son mentor et, quand ce dernier fut tué au cours d'une Guerre de Magiciens, connut un profond chagrin. Un Mage Ex Miscellanea, qui se consacrait à l'Art Mentem, en fit alors son apprenti. Il ne le garda auprès de lui qu'une année, mais lui permit tout de même de découvrir qu'on pouvait franchir la barrière séparant la vie de la mort. Enfin, un disciple de Bonisagus, Belavius, qui habitait Doisseteppe, lui fit terminer ses études de magie en le spécialisant dans la Technique Intellego.

À peine Félix était-il un Mage de plein droit qu'il se consacra quasi exclusivement à la Forme Corporem, dans son obsession de la mort et son désir de la domestiquer. Trois ans après avoir relevé le gant de l'apprenti, il se joignit à l'Alliance que Consuelia venait de fonder, la Crête des Brumes. Il n'en est que très peu sorti depuis. En fait, c'est même devenu un reclus, puisqu'il n'a que rarement quitté son *sanctum* au cours des dix dernières années.

## Personnalité

Félix Necromius est un obsédé, dont l'unique but, la seule passion, est de vaincre la mort. S'il n'a pas vendu son âme à Satan, c'est parce qu'il y gagnerait certes l'immortalité, mais en étant l'esclave des démons. À part celui-là, il est prêt à payer n'importe quel prix pour parvenir à ses fins.

Il n'accorde sa confiance à personne : tous ceux à qui il l'avait donnée sont morts alors qu'il avait encore besoin d'eux, et au fond de lui-même subsiste le cruel sentiment d'avoir été trahi — qui ne fait que nourrir son obsession. Au fil des années, il s'est détaché de l'humanité ; il ne comprend plus du tout les gens et ne se soucie plus d'eux. Au vrai, ils le plongent souvent dans des rages irrationnelles. L'amour, l'amitié et toutes les émotions qu'il ne peut plus éprouver suscitent son mépris. Pourtant, s'il est vrai qu'il considère avec dédain ceux qui sont assez faibles pour les ressentir, il les jalouse en secret féroce — mais se refuse à l'admettre. Comme il ne quitte pratiquement jamais la tour, il ne trouve qu'une seule cible à sa haine : Grimgroth.

## Recherches

Lorsqu'un des habitants de l'Alliance se rend au marché, à Javielle, Félix lui demande toujours d'acheter le plus de rongeurs vivants (souris, rats, lapins, etc.) possible. Il les emporte ensuite dans son *sanctum*, où il les empale sur des piques, les noie, les décapite ou les tue de quelque autre horrible manière. Plus tard, quand ses recherches auront progressé, il aura besoin de sujets d'expérience humains, il le sait. Mais ce ne sera pas avant quelques années.

En fait, il veut déterminer la nature exacte de la vie et de la mort. Il estime que ces deux états ont leurs avantages et leurs inconvénients. La vie est fragile mais créative, la mort est forte et destructrice. Son but ultime est de les fondre, afin de créer un troisième état possédant la force de la mort, ainsi que des capacités créatives et destructrices.

Il a aussi mis au point une théorie selon laquelle il y a trois étapes dans la mort, ou plutôt trois morts : d'abord, celle du corps, puis celle de l'esprit, et enfin, celle de l'Idée. La mort du corps, que les ignorants appellent la mort tout court, est en général inévitable. L'esprit, lui, peut survivre des siècles désincarné, et Dieu ou le Diable sont même capables de le garder en vie pour toujours. La mort ultime, d'après

### Ceil de l'Hadès (InMe 20)

Focus : un morceau d'obsidienne (+2)

Portée : À Proximité

Durée : Concentration

Compléments : Corporem ou Animal

Ce sortilège permet à son bénéficiaire de contempler l'âme ou l'esprit d'un être agonisant. Les modifications spirituelles dues à l'approche de la mort suscitent des mouvements parmi les brumes colorées que lui révèle la magie, et qui finissent par s'engouffrer dans le sol (partant vers l'Enfer), s'élever dans les cieux (s'envolant vers le Paradis) ou se dissiper (pour les créatures qui n'ont pas d'âme).

Félix est ainsi capable de déterminer la destination probable d'une âme, mais il prétend que sa création est en outre très précieuse pour ses études. En tout cas, il prend visiblement plaisir à l'utiliser. Comme elle porte son Sceau, la puanteur de la putréfaction imprègne pendant des heures l'endroit où on la lance.



Félix, se déduit de la théorie platonicienne des Idées ou formes. Le Mage pense que l'essence de l'Homme existe indépendamment des hommes et femmes du monde entier ; si tous les humains venaient à mourir, cette Idée disparaîtrait ; mais si elle était détruite, l'humanité le serait aussi du même coup, ou du moins serait-elle transformée en quelque chose de complètement différent. À vrai dire, Félix en est venu à se demander s'il n'existerait pas pour l'humanité trois Idées : une de l'homme, une de la femme et une de l'enfant.

Il a planifié ses études en fonction de cette théorie. Son but est d'obtenir un état intermédiaire entre la vie et la mort : le corps, mort en grande partie, quoique pas totalement, serait toujours animé par l'esprit. Le problème est de conserver l'esprit vivant dans un tel corps. Félix craint que ce ne soit tout simplement impossible, car le nouvel état qu'il veut créer ne fait pas partie de l'humanité et n'a donc pas d'Idée. Il espère toutefois que transformer de la façon appropriée un unique individu suffira à en susciter une, ou qu'il en existe une (même indépendante de l'humanité) qui pourra s'y adapter.

Pour l'instant, il n'en est encore qu'aux prémices de ses études. Son examen approfondi de centaines de morts lui a permis d'apprendre quels facteurs entraînent exactement en

jeu, et il se penche à présent sur la mort physique partielle. Il essaie donc de tuer ses cobayes sans qu'ils présentent tous les symptômes de la mort, par exemple en s'assurant qu'ils sont encore capables de bouger ou de voir clair. Mais il n'a pas progressé d'un iota.

## GRIMGROTH

Après le départ de Consuelia, Grimgroth en est venu à assumer son rôle de chef de l'Alliance. Il n'en tire aucun plaisir, et s'il accepte cette responsabilité, c'est uniquement pour empêcher les autres Mages de se diviser irréversiblement. Malgré ses efforts, Clavius et Oculo se querellent sans arrêt, et Vulcris et Félix s'opposent à lui chaque fois qu'ils le peuvent.

Grimgroth a des mouvements lents et réfléchis, les sourcils froncés en permanence, bref : une dignité austère et majestueuse. Il dégage une impression d'assurance et de puissance, renforcée par ses cheveux noirs bien coiffés et ses coûteux vêtements pourpres. Les Servants assurent que la cruelle froideur de son regard a de quoi glacer les plus

### Grimgroth, de la Maison Tremere

**Caractéristiques :** Intelligence (plein de discernement) + 3, Perception 0, Force 0, Énergie 0, Présence (en impose) + 2, Communication (raisonnable) + 1, Dextérité (mauvais réflexes) -1, Vivacité (pas lourd) -1

**Âge :** 157 ans (né en 1040)

**Taille :** 0

**Vertus et Vices :** Bonne Caractéristique + 1 (Intelligence), Don de Velours + 1 (pas de pénalité de -3 aux tirages sociaux), Affinité Magique + 2 (vents), Capacité Magique Spéciale + 1 (quand Grimgroth se met en colère, il devient particulièrement majestueux, ce qui lui donne un bonus de +2 à ses jets de Présence), Faible -1 (besoin d'amour), Effet Secondaire Gênant -1 (sorts accompagnés d'un vent sifflant), Maudit -1 (relations avec autrui douloureuses), Circonstances Nuisibles -1 (pénalité de -5 quand il n'y a pratiquement pas de nuages), Déficience Magique Majeure -3 (tous les totaux impliquant Terram sont divisés par deux), Restriction -1 (magie inefficace en présence de musique)

**Compétences :** Langue d'Oc (argot) 4, Latin (parler de sentiments) 5, Lecture/Écriture du Latin (survol des textes) 4, Théorie de la Magie (potions) 7, Connaissance de l'Ordre d'Hermès (politique) 6, Histoire de l'Ordre d'Hermès (procédés juridiques) 4, *Parma Magica* (Virtum) 4, Finesse (grâce) 3, *Certamen* (Perdo) 5, Concentration (ignorer la douleur) 3, Pénétration (Perdo) 4, Affinité Magique (vents) 4, Méditation (contrôler ses émotions) 4, Connaissance du Languedoc (histoire) 6, Érudition (philosophie) 4, Connaissance des Légendes (Pyrénées) 4, Médecine (anatomie) 4, Feinte (la force) 4, Connaissance des Gens (Servants) 2, Connaissance de l'Église (histoire) 2, Commandement (Servants) 2, Attaque Épée Large (fatigué) 2

**Confiance :** 1

**Réputation :** Charmant (Servants) 1

**Traits de Caractère :** Compatissant + 2, Brave + 1, Patient + 1, Énergique -2

**Techniques et Formes :** Creo 6, Intellego 6, Muto 10, Perdo 16, Rego 9, Animal 4, Aquam 10, Auram 15, Corporem 10, Herbam 14, Ignem 5, Imagonem 9, Mentem 8, Terram 15, Virtum 8

**Vitesse de lancer de sort :** 2

**Points de Crépuscule :** 11

**Effets de Crépuscule :** +2 aux tirages politiques ; se met en colère lorsqu'on parle du Tribunal au cours duquel il a affronté un Crépuscule temporaire

**Sorts connus :** tous les sorts PeHe jusqu'au Niveau 30 (+30), tous les sorts MuTe jusqu'au Niveau 25 (+25), *Huile Rampante* (CrAq 10) + 16, *Vin Putride* (PeAq 15) + 26, *Charge des Vents Furieux* (CrAu 30) + 25, *Brouillard de Désorientation* (MuAu 30) + 25, *Mains de Chirurgien* (CrCo 20) + 16, *Murmures au Seuil des Ténèbres* (InCo 15) + 16, *Endurance des Berserkers* (ReCo 15) + 19, *Conjuration de la Vigne Robuste* (CrHe 10) + 20, *Répulsion des Armes de Bois* (ReHe 10) + 23, *Lampe sans Flamme* (CrIg 10) + 11, *Présence Exaltée* (Mulm 10) + 19, *Appel du Sommeil* (ReMe 15) + 17, *Aura de l'Autorité Légitime* (ReMe 20) + 17, *Pierre aux mille Éclats* (CrTe 15) + 21, *Ægis du Foyer* (ReVi 15) + 17, *Sort d'Attente* (ReVi 20) + 17

**Sceau de magicien :** une brise humide

**Armes et armure :**

**Totaux à l'épée large :** Initiative + 5, Attaque + 5, Dégâts + 8

**Encombrement :** 0

**Autres Totaux de Combat :** Esquive -1 (+5 Action), Encaissement 0 (+6 Action), Fatigue 0



impétueux. Pourtant, en privé, il porte des robes de laine brune mal coupées qui lui donnent presque l'air balourd, ses cheveux s'ébouriffent, paraissent moins noirs, et ses yeux semblent tristes.

Il s'est récemment installé à un étage plus élevé de la tour, juste sous la salle du conseil, dans ce qui était auparavant les appartements de Consuelia. Ce déménagement a confirmé sa position de chef de l'Alliance, bien que son pouvoir dépende en fait du soutien peu fiable que lui apportent Clavius et Oculo.

## Histoire

---

Grimgroth, qui est originaire du Val des Bois, fut enlevé à l'âge de douze ans par son *parens*, qui l'emmena en Espagne. Il se joignit à la Crête des Brumes peu après être devenu Mage, afin de se rapprocher de sa famille vulgaire de Siernami et de Xanec. Il avait alors trente ans. Ses parents étaient morts, et il ne redevint jamais vraiment proche de son frère ou de sa sœur. Ces derniers sont à présent morts, eux aussi.

Grimgroth n'en continue pas moins à veiller sur ceux de son sang, par sens du devoir mais aussi parce qu'il se sent coupable de ne plus les aimer. Sa sœur a plusieurs descendants, une femme mariée de Xanec, un parfait de Siernami et un jeune homme, Pierre, qui est devenu récemment un des Servants de l'Alliance. Grimgroth s'est lié avec lui, attirant au garçon l'inimitié du reste de la *turbula*, qui lui rend la vie difficile. Le nouveau venu ignore tout de sa parenté avec le Mage. Celui-ci a su ce que c'est que d'aimer, bien qu'il en soit aujourd'hui incapable.

À dix-sept ans, il tomba profondément amoureux d'une servante, mais son maître les sépara rapidement. Ensuite, en arrivant à la Crête des Brumes, il s'éprit de Consuelia. Cette dernière, d'abord surprise, reconnut finalement les sentiments de son jeune pair. Ils eurent une liaison tumultueuse, émaillée de ruptures et de raccommodements, qui dura des décennies, en fait jusqu'à ce que Consuelia quitte l'Alliance. La magicienne était passionnée par ses recherches et, bien qu'heureuse de consacrer ses loisirs à Grimgroth, lui reprochait de vouloir devenir le centre de ses attentions.

Tout à cette désespérante relation, Grimgroth ne s'intéressait guère à son travail. À présent, il se demande si sa maîtresse n'est pas partie pour lui échapper. Il passe des heures sur les pentes du mont Tierné, dans l'espoir qu'elle le contactera et lui laissera présenter ses excuses. Les autres Mages de la Crête des Brumes ne parlent que rarement de sa fondatrice, à part Félix, qui la mentionne à tout moment pour ennuyer son ennemi.

## Personnalité

---

Grimgroth était autrefois chaleureux et profondément humain. Devenir un Mage était sans doute la pire chose qui pût lui arriver. Toutes ses relations avec autrui se sont soldées par des échecs. Ses Familiers eux-mêmes (dont l'un est devenu la magicienne Vulcris) se sont retournés contre lui. Il regrette amèrement de ne pas pouvoir vivre comme

les vulgaires et déteste Félix pour son insensibilité. Il déteste d'ailleurs la plupart de ses pairs, ne serait-ce que pour leur habitude d'enlever les enfants qui leur apparaissent comme des apprentis potentiels.

Sous ses dehors sévères, c'est sans doute le thaumaturge le plus humain de la Crête des Brumes, le seul qui se soucie du bien-être des mortels de l'Alliance. Pourtant, depuis le départ de Consuelia, il ne lui est plus possible d'éprouver de véritable amour.

Il se sent étranger à l'Ordre d'Hermès, d'autant que son *parens* détient toujours son sceau, ce qui l'empêche de participer activement à la vie politique Hermétique. Mais il n'est pas vraiment à l'aise non plus avec les vulgaires, malgré ses efforts. C'est pourquoi il est malheureux.

## Recherches

---

Félix se moque souvent de Grimgroth en disant qu'il touche à tout mais ne connaît rien à fond. Bien sûr, ce sont là des propos délibérément blessants, mais la critique n'en est pas moins justifiée. Lorsqu'il avait des problèmes avec Consuelia, Grimgroth se jetait à corps perdu dans ses études, mais elles finissaient toujours par l'ennuyer, si bien qu'il passait à autre chose, qui finissait aussi par l'ennuyer, etc. Il ne se consacrait guère plus d'une saison à un même sujet et a effleuré toutes les Formes et Techniques, ainsi que nombre de matières vulgaires. Ses connaissances sont donc très étendues, mais il n'est spécialisé en rien. Grimgroth a aussi trouvé un dérivatif à ses chagrins dans la politique vulgaire et, plus récemment, l'essor du catharisme.

## CLAVIUS

---

Grand, barbu, doté d'yeux gris perçants et de raides cheveux brun-roux, Clavius, de la Maison Criamon, est un maître de l'Art Mentem et de la philosophie aristotélicienne. Il ne s'énerve jamais mais peut se montrer sournoisement ironique, surtout confronté à l'ignorance ou la sottise.

Voilà seize ans qu'il n'a pas prononcé un mot. Lorsqu'un érudit vient lui rendre visite, on l'avertit que Clavius est muet — ce qui n'est pas vrai : le Mage pourrait parler s'il le désirait. Lorsque cela s'avère nécessaire, il communique avec ses pairs par l'intermédiaire de son Familier, Wartzle, un crapaud qui répond aux questions par oui ou non. S'il le faut vraiment, pour des « conversations » plus élaborées, Clavius prend la plume et couvre des parchemens de pattes de mouche.

## Histoire

---

Clavius, fils de paysans bourguignons, suivit de son plein gré son *parens*, Quærtus, lequel appartenait à une Alliance hivernale maintenant détruite. Après être devenu Mage, le jeune homme partit vers le sud, où se trouvaient le cœur politique de l'Ordre et les Maures, avec leur immense



## Clavius, de la Maison Criamon

**Caractéristiques** : Intelligence (perspicace) + 2, Perception (toujours le nez dans un livre) -1, Force 0, Énergie (résolu) + 1, Présence 0, Communication (réservé) -5, Dextérité (mauvais réflexes) -4, Vivacité (démarche lente) -1  
**Âge** : 59 ans (né en 1138)  
**Taille** : 0



**Vertus et Vices** : Clarté de Pensée + 1 (+3 aux tirages pour échapper à la confusion mentale), Lecteur Doué + 1, Don Tapageur -1 (-6 aux jets sociaux), Illusion -1 (de contrôler parfaitement son corps)

**Compétences** : Langue d'Oc (argot) 3, Langue d'Occ (intellectuel) 4, Latin (précis) 5, Grec (philosophie) 4, Arabe (philosophie) 2, Lecture/Écriture de l'Arabe (noms) 1, Lecture/Écriture du Latin (lecture critique) 6, Lecture/Écriture du Grec (repérer les fautes d'écriture) 4, Théorie de la Magie (enchantement des objets) 8, Connaissance de l'Ordre d'Hermès (philosophes) 2, Histoire de l'Ordre d'Hermès (Maison Criamon) 2, *Parma Magica* (Mentem) 5, Finesse (précision) 5, *Certamen* (Mentem) 6, Concentration (longues périodes) 8, Compréhension de l'Extraordinaire (métaphysique) 5, Érudition (Aristote) 9, Équitation (longues distances) 4, Connaissance de l'Aragon (histoire) 4, Connaissance du Languedoc (histoire) 2, Parade Bâton (défense désespérée) 2

**Confiance** : 3

**Réputation** : Érudite (vulgaires instruits) 4

**Traits de Caractère** : Sensible -3, Prudent + 1, Crapaud + 3

**Techniques et Formes** : Creo 14, Intellego 9, Muto 8, Perdo 4, Rego 6, Animal 7, Aquam 12, Auram 4, Corporem 10, Herbam 15, Ignem 3, Imagonem 9, Mentem 26, Terram 7, Virtum 6

**Vitesse de lancer de sort** : 4

**Points de Crépuscule** : 13

**Effets de Crépuscule** : Sa perception de l'esprit d'autrui donne à Clavius un bonus de + 5 au lancer des sorts InMe de Portée À Proximité ou inférieure ; constitution solide (comme la Vertu à + 1 — les pénalités dues à la fatigue ou aux blessures sont réduites de 1)

**Sorts connus** : *Pont de Gel* (MuAq 20) + 21, *Nuages d'Orage Tonitruant* (MuAu 20) + 13, *Cicatrisation des Blessures* (CrCo 10) + 25, *Mains de Chirurgien* (CrCo 20) + 25, *Grand Pourrissement* (PeHe 25) + 20, *Répulsion des Armes de Bois* (ReHe 10) + 22, *Lampe sans Flamme* (CrIg 10) + 18, *Contes de Cendres* (InIg 10) + 13, *Invisibilité du Magicien Figé* (PelM 15) + 14, *Paroles Silencieuses* (CrMe 5) + 41, *Don de Raison* (CrMe 30) + 41, *Retour de la Lucidité* (CrMe 35) + 41, *Vision de la Motivation* (InMe 10) + 36, *Perception des Motivations Conflictuelles* (InMe 15) + 36, *Compréhension du Charabia* (InMe 25) + 36, *Question Silencieuse* (InMe 25) + 36, *Incursion dans l'Esprit Humain* (InMe 30) + 36, *Perte d'un Souvenir Ponctuel* (PeMe 20) + 31, *Appel du Sommeil* (ReMe 15) + 33, *Asservissement des Esprits Nocturnes* (ReMe 20) + 33, *Aura de l'Autorité Légitime* (ReMe 20) + 33, *Anneau de Protection contre les Esprits* (ReMe 25) + 33, *Vallée Voilée* (ReMe 40) + 33, *Pierre aux mille Éclats* (CrTe 15) + 22, *Éruption Rocheuse* (ReTe 15) + 14, *Ægis du Foyer* (ReVi 15) + 13, *Effet Retardé* (ReVi 15) + 13

**Seau de magicien** : une odeur de viande brûlée qui persiste durant quelques minutes

**Armes et armure** :

**Totaux au bâton** : Parade + 8 (+14 Action)

**Encombrement** : 0

**Autres Totaux de Combat** : Esquive -1 (+5 Action), Encaissement + 1 (+7 Action), Fatigue + 1

## Wartzle, crapaud, Familier de Clavius

**Taille** : -4

**Niveaux de Santé** : Indemne, Mort

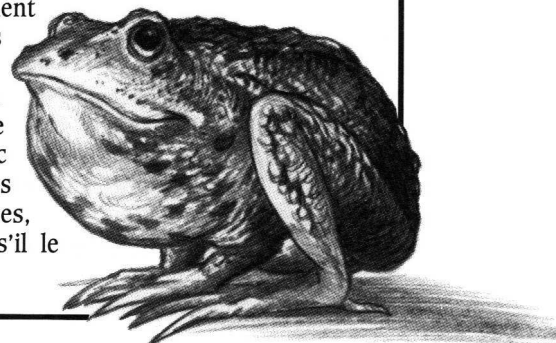
**Force des cordes** : or 0, argent + 2 (s'ajoute aux tirages mentaux de Clavius), bronze 0

**Qualités du lien** :

*Communication Mentale* — Clavius et Wartzle communiquent à volonté, quelle que soit la distance qui les sépare. Tous deux ont les mêmes Traits de Caractère.

*Langages Partagés* — Wartzle parle couramment toutes les langues que connaît Clavius.

Ce dernier est en revanche incapable de communiquer avec les crapauds et autres animaux terrestres, mais il le pourrait s'il le voulait.





savoir. C'est ainsi qu'il participa à la fondation de la Crête des Brumes.

Il se laissa pousser la barbe, pour dissimuler les tatouages indiquant son appartenance à la Maison Criamon, puis passa beaucoup de temps à parcourir le Tribunal Provençal et l'Espagne, lisant énormément, observant plus encore, essayant de gagner des alliés à son Alliance balbutiante. Ce fut sa période de formation. Ses efforts en matière de diplomatie furent souvent vains, mais Grimgroth et lui aidèrent tout de même Consuelia à nouer les seuls liens qui devaient perdurer, ceux attachant la Crête des Brumes à Bellaquin. Il faut dire que ce succès fut en grande partie dû au fait que l'ancien maître de Clavius venait d'être admis dans cette dernière communauté.

Pour Clavius, l'amitié avec Bellaquin s'avéra très importante, car elle lui permit de découvrir la philosophie grecque. Il avait auparavant accompagné l'armée du roi de Castille jusqu'à Tolède, en 1085. Quand la ville était tombée, il en avait vu les trésors culturels et avait discuté avec ses érudits, avant leur exécution. Ils lui avaient parlé de traductions latines qu'il trouva à Bellaquin et qui le fascinèrent aussitôt. À partir de cet instant, il consacra sa vie à la philosophie.

Voilà cinquante ans, quant le roi d'Aragon reprit Tortosa, on y découvrit plusieurs livres passionnants, y compris une version arabe de l'œuvre majeure d'Aristote : l'Éthique à *Nicomaque*. Sachant qu'elle était meilleure que la traduction latine de l'ouvrage, Clavius demanda qu'on la lui réserve pendant qu'il allait rassembler l'argent nécessaire pour l'acheter. Il se rua à la Crête des Brumes, où il réclama les mille deniers requis, mais ses pairs les lui refusèrent, sous prétexte que la communauté avait besoin de chevaux. Bellaquin lui avança finalement de quoi acquérir le livre, mais il était trop tard : les pillards, impatients, l'avaient cédé à quelqu'un d'autre. Clavius ne pardonna jamais aux autres Mages de son Alliance d'avoir préféré de vulgaires montures à la sagesse d'Aristote.

## Personnalité

Le mutisme de Clavius résulte d'un Crépuscule des Magiciens qu'il a traversé, il y a seize ans, pour avoir jeté un sort *Intellego Mentem* en direction de bizarres grognements, dans la forêt des Chênes Parlants. En fait, ce Crépuscule a détaché son esprit de son corps, si bien que les activités physiques complexes sont maintenant pour lui difficiles et fatigantes. Parler demande un tel effort, et les mots contiennent si peu de vérité... Ils ne prennent quelque valeur que dans la philosophie rationaliste — notamment celle d'Aristote.

Pour comprendre la personnalité de Clavius, il est indispensable de se rappeler que son esprit n'est pas aussi lié à son corps qu'il devrait l'être. Le Mage ne ressent plus les petites gênes physiques, telles que le froid ou la chaleur, et la douleur n'a guère de prise sur lui. Il lui est donc difficile de comprendre pourquoi ce genre de choses est pénible pour les autres. Il a aussi du mal à saisir la façon dont ils sont affectés par leurs émotions ou leurs besoins physiques. Lui-même n'éprouve plus d'amour, de désir, de

désespoir ou de pitié — il ne parvient même pas à se rappeler vraiment ce que c'est. S'il se nourrit, se couvre et se méfie du danger, c'est uniquement par prudence.

L'extrême irrationalité de l'espèce humaine lui est un constant sujet d'étonnement. Ses projets et prévisions, dans lesquels il oublie le plus souvent que les autres gens sont loin d'être aussi détachés que lui, s'avèrent souvent inexacts.

Il ne paraît pourtant pas si froid à ceux qui l'entourent. Ses traits reflètent parfois la colère ou le dépit, comme si quelque part en lui, un recoin passionné de son âme subsistait, indépendamment de son intellect.

Le relâchement du lien qui unit son corps et son esprit a également influencé sa relation avec son Familier, Wartzle. Clavius est conscient de pouvoir contrôler à volonté les actions du crapaud, mais ses pairs ont en outre remarqué que la personnalité du batracien se rapprochait de plus en plus de celle de son maître. Il arrive à celui-ci d'être surpris, lorsque sa propre bouche s'ouvre pour laisser jaillir une langue de plusieurs pieds de long, qui va cueillir un insecte imprudent. Les autres Mages ont aussi noté qu'il prenait plaisir à écraser les mouches et manger les restes, mais il se refuse à le croire.

Celui avec qui il s'entend le mieux est Félix Necromius, qui comme lui méprise le genre humain. Mais Clavius, contrairement à Félix, ne blesse jamais délibérément qui que ce soit : il vit dans une sphère intellectuelle trop élevée pour souhaiter du mal à autrui. Simplement, il est détaché de ses émotions. Certes, il lui arrive de désirer mettre un terme à l'exaspérante existence des misérables fous qui l'entourent, particulièrement de Guy et de ses Servants avinés. Mais sa haine ne lui parvient que comme une opinion objective, et il ne voit aucun intérêt à nuire aux gens. À vrai dire, bien qu'il se le dissimule à lui-même, l'esprit de ces brutes stupides l'intéresse, ne serait-ce que pour ses différences avec celui de leurs supérieurs, plus cultivés. Il se demande tout de même pourquoi les dieux ont peuplé leur création de tous ces idiots.

## Recherches

Clavius consacre une bonne partie de son temps à l'étude des Arts magiques et des sortilèges qui y sont associés, notamment *Mentem*, afin de pouvoir se défendre au cours de ses voyages. Il a aussi longuement médité sur la philosophie aristotélicienne, et envoie souvent des lettres ouvertes dans les principaux centres culturels de la chrétienté — jusqu'à Oxford, Paris ou Rome. Malheureusement, il ne lui est plus possible de tirer quoi que ce soit des textes classiques, à moins de s'en procurer de meilleures traductions. Il consacre ses loisirs aux énigmes qu'affectionne sa Maison, essayant pour l'heure de percer celle-ci : « la couleur de l'ombre de l'anéantissement ».



# VULCRIS

C'est une vieille femme tordue, aux cheveux gris fer clair-semés, surtout sur le sommet du crâne, toujours vêtue de plusieurs épaisseurs de tissus gris et noirs tachés de graisse. Son visage en lame de couteau s'orne d'un nez crochu et de fines lèvres bleuâtres. Quand elle parcourt l'Alliance, de son pas traînant et boitillant (ses pieds sont curieusement déformés, puisque le gros orteil en est fixé au talon), quelques plumes tombent par moments de ses vastes robes. Ses marmonnements continuels se changent, lorsqu'elle parle à autrui, en

piaillements et grincements. Elle ne cache pas l'antipathie que lui inspire Grimgroth et qui fait d'elle, lors des conseils, l'alliée de Félix. Mais elle n'est pas plus inspirée que ce dernier pour proposer des alternatives aux idées de leur ennemi.

Elle passe la majeure partie de son temps dans son *sanc-tum*, des huttes tassées sur le toit de la tour, ou à la bibliothèque. En effet, les autres Mages ont fini par lui interdire d'en emporter les documents dans ses appartements, car elle y laisse s'ébattre en toute liberté des centaines d'oiseaux. Plusieurs livres en témoignent, avec leurs pages déchirées par les serres et les becs, froissées ou tachées de fientes.

Les vulgaires de l'Alliance croient que Vulcris déteste Grimgroth parce qu'elle a autrefois été son apprentie et qu'il

## Vulcris, de la Maison Ex Miscellanea

**Caractéristiques :** Intelligence 0, Perception (vue perçante) + 3, Force (noueuse) + 4, Énergie (peau très épaisse) + 3, Présence (ressemble à un oiseau) -1, Communication (pousse des cris rauques) -2, Dextérité (corps déformé) -1, Vivacité 0

**Âge :** 97 ans (née en 1100)

**Taille :** 0

**Vertus et Vices :** Don de Velours + 1 (pas de pénalité de -3 aux tirages sociaux, avec les animaux seulement), Affinité Magique + 1 (oiseaux), Vue Perçante + 1 (+3 aux jets de Perception concernant la vision), Chic + 2 (+4 aux tirages impliquant des oiseaux ou des animaux sauvages), Regard Perçant + 1, Défigurée -1 (-3 aux jets de Présence), Restriction -5 (magie fonctionnant à l'air libre uniquement), Haine + 3 (Grimgroth)

**Compétences :** Langue d'Oc (insultes) 2, Latin (épier les conversations) 4, Lecture/Écriture du Latin (lecture méthodique) 3, Théorie de la Magie (rituels) 6, Connaissance de l'Ordre d'Hermès (Mages agressifs) 4, *Parma Magica* (Corporem) 3, Pénétration (Perdo) 5, *Certamen* (Animal) 3, Concentration (ignorer la douleur) 2, Affinité Magique (oiseaux) 10, Connaissance des Animaux (blessés) 8, Connaissance des Gens (Servants) 1, Esquive (projectiles) 1

**Confiance :** 3

**Réputation :** Redoutable (vulgaires de l'Alliance) 1

**Traits de Caractère :** Prudente + 2, Confiante envers les Mages -3

**Techniques et Formes :** Creo 8, Intellego 4, Muto 10, Perdo 4, Rego 2, Animal 8, Aquam 6, Auram 1, Corporem 12, Herbam 14, Ignem 1, Imagonem 4, Mentem 5, Terram 4, Virtum 6

**Vitesse de lancer de sort :** 0

**Points de Crépuscule :** 5

**Effets de Crépuscule :** aucun

**Sorts connus :** *Langage des Oiseaux* (InAn 20 — sa propre version, portant son Sceau) + 25, *Bête Idéalisée* (MuAn 15 — jeté sur Vulcris, ce sort lui rend sa forme originelle de vautour) + 21, *Animal Épuisé* (PeAn 5 — comme *Épuisement*, mais fonctionnant sur les animaux ; création de Vulcris) + 15, *Souffrance des Animaux* (PeAn 10 — sa propre version, portant son Sceau) + 15, *Déguisement de Remugles* (ReAn 5) + 13, *Souris de l'Éléphant* (ReAn 15) + 13, *Bois Flottant* (ReAq 10) + 11,

*Révélation des Tares de la Chair* (InCo 10) + 19, *Ceil du Chat* (MuCo 10) + 25, *Épuisement* (PeCo 5) + 19, *Conjuration de la Vigne Robuste* (CrHe 10) + 25, *Malédiction du Bois Vermoulu* (PeHe 5) + 21, *Attaque de la Branche Furieuse* (ReHe 15 — sa propre version, portant son Sceau) + 19, *Frelons de Flammes* (Mulg 15) + 14, *Image du Passé* (InIm 15 — voir p. 85) + 11, *Pétrification de la Terre* (MuTe 20) + 17, *Déplacement sans Trace* (ReTe 10) + 9, *Effet Retardé* (ReVi 15) + 11

**Sceau de magicien :** des plumes de différentes sortes tombent doucement autour de la cible

**Armes et armure :** aucune

**Encombrement :** 0

**Autres Totaux de Combat :** Esquive + 1 (+7 Action), Encaissement + 3 (+9 Action), Fatigue + 3

**Note :** Vulcris est en principe affectée par les sorts Corporem plutôt qu'Animal, mais étant donné ses ori-

gines, certains sortilèges Animal sont efficaces à son encontre — *Bête Immaculée*, par exemple. C'est au Conteur de décider si un sort Animal particulier agit sur elle ou non.





l'a maltraitée. Les thaumaturges savent qu'il n'en est rien. En fait, Vulcris a été le Familier de Grimgroth, de qui elle a obtenu qu'il lui donne forme humaine. Elle ne quitte que rarement la Crête des Brumes — du moins sous cette forme — et lorsqu'elle s'y risque, ses pairs essaient de la tenir à l'écart des villages environnants. Ils n'ont nulle envie qu'elle rencontre les paysans du cru, car, étant donné son apparence, ils répandraient sans le moindre doute la rumeur que l'Alliance abrite une sorcière.

## Histoire

---

Il y a de cela un siècle, Grimgroth prit pour Familier un vautour, qui s'avéra immédiatement peu obéissant. L'animal devint si raisonneur, agressif et difficile, au cours des quarante années qui suivirent, que le Mage se laissa finalement persuader de lui donner forme humaine. Il parvint à contacter un disciple de Bjornær capable de célébrer le rituel requis et se procura le *virtus* nécessaire. Malheureusement, tout ne se passa pas comme prévu : la métamorphose s'avéra imparfaite, le nouveau corps de Vulcris étant déformé au point de la faire constamment souffrir. On découvrit de plus qu'elle connaissait et maîtrisait la magie Hermétique, si bien qu'elle fut contrainte de se joindre à la Maison Ex Miscellanea pour éviter les persécutions.

Elle vit sur le toit de l'Alliance depuis ce jour, avec ses seuls véritables amis, les oiseaux, dont elle est la reine, empêchant les prédateurs de nuire aux plus faibles. Si elle ne s'aventure guère au dehors en tant qu'être humain, elle s'élançait souvent dans les cieux, après avoir repris par magie son apparence originelle.

## Personnalité

---

Vulcris a été l'esclave ou presque de Grimgroth pendant plus de quarante ans, puis son maître lui a donné un corps douloureux, ce qui l'a obligée à s'intégrer à l'Ordre sous peine de mort. Il n'est donc pas surprenant qu'elle éprouve à l'égard des Mages — y compris ceux qu'elle connaît depuis maintenant un siècle — un mélange de crainte et de rancœur. Quant à Grimgroth, elle le déteste et aimerait le réduire en esclavage pour quarante ans ou plus, afin de le faire souffrir comme il l'a fait souffrir — car c'est ainsi qu'elle voit les choses.

Si Vulcris ne reprend pas pour toujours sa forme ailée, c'est uniquement à cause de l'espérance de vie des Mages et de sa crainte de ne pas avoir d'âme — puisqu'elle n'est à la base qu'un animal. Elle ne tire aucun plaisir de son existence actuelle.

## Recherches

---

Vulcris veut désespérément découvrir pourquoi sa transformation a été un échec, aussi essaie-t-elle de se spécialiser dans la magie Muto, Animal et Corporem. Malheureusement, la bibliothèque ne recèle pas les ouvrages appropriés et il est difficile de se procurer le *virtus* lié à ces Arts.

La vieille femme chasse parfois un loup solitaire, en compagnie de ses oiseaux, afin de se procurer du *virtus* Animal (les yeux de la bête en contiennent). Elle n'en parle pas aux autres membres de la Crête des Brumes, ce qui lui évite d'avoir à partager son butin. Comme les Mages lui font peur, elle n'ose acheter le *virtus* dont elle a besoin, si bien que ses études sont laborieuses. Elle se consacre donc aussi à des sujets variés, grâce à quoi son répertoire de sorts est loin d'être négligeable.

## Oculo

---

Oculo est bizarrement contrefait, avec son petit corps mince, ses mains grassouillettes et sa tête ronde, surmontée de cheveux blonds emmêlés, aux yeux bleu sombre entourés de rides profondes. Il est impossible de lui donner un âge ou de déterminer son sexe, si bien que pour tout le monde, c'est un homme. Il ne s'en soucie guère : il y est habitué, et ce genre de choses est pour lui sans importance... quoiqu'il ait autrefois été une noble demoiselle. Il porte le plus souvent une simple robe de laine brune, qu'il troque contre un vêtement de soie vert pâle dans les grandes occasions.

Les vulgaires de l'Alliance racontent qu'il a été maudit par les êtres féériques ou les démons alors qu'il était encore au berceau et autres balivernes de la même eau. La plupart le plaignent sincèrement, mais bien peu éprouvent de l'affection pour lui. Oculo n'en a que faire. Il n'adresse la parole aux mortels que pour leur donner des ordres, avec une brusquerie qui le rend antipathique. Pourtant, il épie souvent leurs conversations par magie, si bien qu'il est au courant de presque tous leurs commérages.

## Histoire

---

Avant de devenir Mage, Oculo était Ophélie d'Uverre, cousine du baron d'alors. Ses parents ne savaient que faire d'elle, car son physique les empêchait de lui trouver un mari. Ils furent donc ravis lorsque Consuelia leur proposa de la prendre comme apprentie. La jeune fille, qui avait toujours été entourée de serviteurs, s'adapta bien à la vie de l'Alliance et prit rapidement confiance en elle-même.

Consuelia fonda la Crête des Brumes au moment où Ophélie devenait Oculo, et les liens de son ancienne apprentie avec la famille d'Uverre lui furent alors précieux. Bientôt, cependant, Oculo oublia les d'Uverre, qui en retour crurent Ophélie morte. Il vécut en reclus pendant un siècle, ne s'aventurant jamais dans le monde extérieur, qui lui paraissait hostile quoique fascinant. Bien que sûr de lui et de ses capacités dans sa partie, il se sentait nu et vulnérable hors de l'Alliance. Il commença donc à collectionner les cartes, afin d'en apprendre autant que possible sur le vaste monde sans avoir à l'affronter.

Aujourd'hui, Oculo a assez confiance en lui-même pour se risquer à voyager, mais il n'aime toujours pas avoir affaire aux gens de l'extérieur.



## Oculo, de la Maison Jerbiton

**Caractéristiques :** Intelligence (studieux) + 1, Perception 0, Force (ossature délicate) -2, Énergie (frêle) -1, Présence (contrefait) -2, Communication 0, Dextérité (mains grassouillettes) -1, Vivacité 0

**Âge :** 156 ans (né en 1041)

**Taille :** -1

**Vertus et Vices :** Défiguré -1 (âge et sexe indéterminés), Constitution Fragile -1 (-2 aux tirages de guérison des maladies et des blessures), Petit -2, Absence de Maîtrise -1 (ne peut Maîtriser de sorts), Affinité Magique + 4 (Rego)

**Compétences :** Langue d'Oc (politesses) 4, Latin (conférences) 5, Lecture/Écriture du Latin (copie) 4, Théorie de la Magie (invention de sorts) 7, Connaissance de l'Ordre d'Hermès (politique) 3, Histoire de l'Ordre d'Hermès (Alliances) 6, *Parma Magica* (Rego) 6, Finesse (précision) 5, *Certamen* (Intellego) 4, Concentration (ignorer le bruit) 5, Pénétration (Intellego) 6, Affinité Magique (Rego) 4, Connaissance des Gens (vulgaires de l'Alliance) 4, Intrigue (commérages) 3, Connaissance de la Féerie (forêts féeriques) 3, Connaissance des Légendes (dieux) 3, Connaissance de l'Occulte (sacrifices) 1

**Confiance :** 3

**Réputation :** Maudit (vulgaires de l'Alliance) 1

**Traits de Caractère :** Prévenant -3, Fier + 1

**Techniques et Formes :** Creo 7, Intellego 24, Muto 10, Perdo 6, Rego 2, Animal 4, Aquam 15, Auram 3, Corporem 14, Herbam 20, Ignem 4, Imagonem 7, Mentem 8, Terram 10, Virtum 8

**Vitesse de lancer de sort :** 5

**Points de Crépuscule :** 8

**Effets de Crépuscule :** aucun

**Sorts connus :** tous les sorts InAq (+38), InAu (+26), InCo (+37), InHe (+43), InIm (+30), InTe (+33) et InVi (+31) jusqu'au Niveau 20, *Huile Rampante* (CrAq 10) + 21, *Empreintes Huileuses* (CrAq 15) + 21, *Brisure de la Vague* (PeAq 20) + 20, *Vague de la Noyade et du Naufrage* (ReAq 20) + 20, *Traque de la Putréfaction* (InCo 30) + 37, *Cadavre Animé* (ReCo 25) + 19, *Hurllement des Flèches* (InHe 25) + 43, *Langage des Plantes et des Arbres* (InHe 25) + 43, *Grand Pourrissement* (PeHe 25) + 25, *Langage des Flammes Vacillantes* (Inlg 25) + 27, *Apaisement des Flammes Ardentes* (Pelg 10) + 9, *Image de la Chose Inanimée* (Crlm 10) + 13, *Vision de la Motivation* (InMe 10) + 31, *Question Silencieuse* (InMe 25) + 31, *Oreille du Mur* (InTe 20 — voir l'encadré ci-dessous) + 33, *Interrogation des Pierres* (InTe 30) + 33, *Perception des Créatures Foulant la Terre* (InTe 35) + 33, *Allègement du Terrain* (MuTe 10) + 19, *Terre Fracturée* (ReTe 25) + 15, *Ægis du Foyer* (ReVi 15) + 13

**Sceau de magicien :** toutes les surfaces transparentes de la cible (surface de l'eau, prunelles des gens, fenêtres, etc.) prennent des reflets bleus

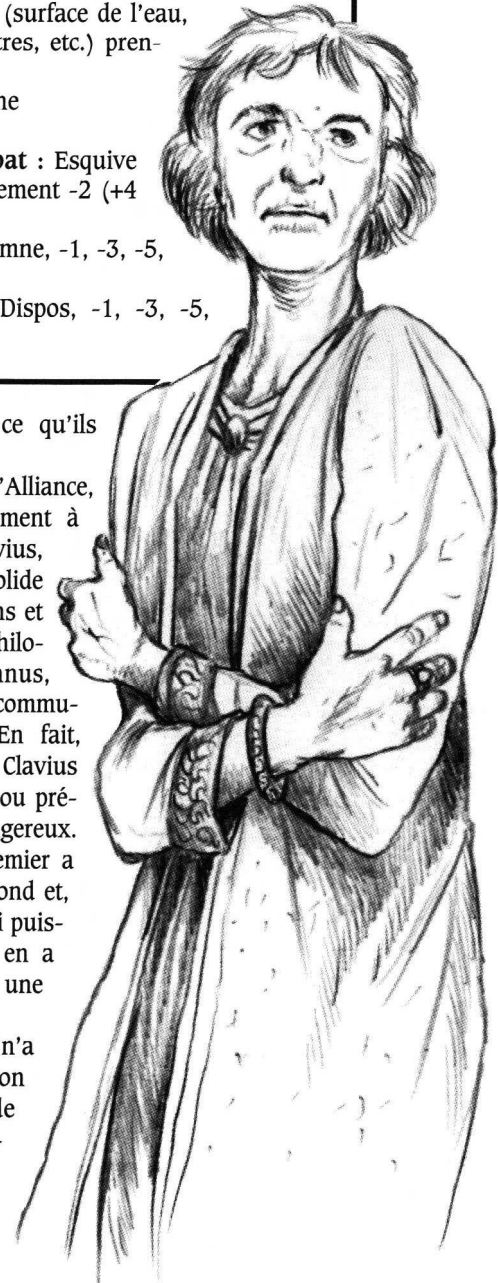
**Armes et armure :** aucune

**Encombrement :** 0

**Autres Totaux de Combat :** Esquive + 1 (+7 Action), Encaissement -2 (+4 Action), Fatigue -1

**Niveaux de Santé :** Indemne, -1, -3, -5, Incapacité

**Niveaux de Fatigue :** Dispos, -1, -3, -5, Inconscient



## Personnalité

Il n'est plus aussi arrogant et hautain que par le passé mais considère toujours comme normal d'être obéi des Servants et serviteurs, qui ne sont après tout que des inférieurs, donc des outils.

Son enfance l'a profondément marqué. Tout le monde, sa famille comme les paysans, chuchotait dans son dos mais évitait au maximum de lui parler, et il ne savait pas ce qu'ils racontaient. La frustration qu'il en éprouvait l'a conduit à se consacrer à la magie Intellego. S'il espionne les conversations des vulgaires de l'Alliance, ce n'est pas parce que leurs commérages l'intéressent, mais parce qu'il ne

supporte pas d'ignorer ce qu'ils disent.

Les autres Mages de l'Alliance, eux, s'adressent franchement à lui, à l'exception de Clavius, auquel Oculo voue une solide antipathie : les motivations et les centres d'intérêt du philosophe lui restent inconnus, puisqu'il est muet et ne communique guère par écrit. En fait, Oculo est persuadé que Clavius détient un terrible secret ou prépare quelque chose de dangereux. C'est au point que le premier a essayé d'espionner le second et, n'ayant rien découvert qui puisse étayer ses soupçons, en a déduit qu'il se préparait une sombre traîtrise.

De toute façon, Oculo n'a confiance en personne. Son attitude à l'égard de Clavius dérive simplement de ce trait, poussé

### Oreille du Mur (InTe 20)

Portée : Au Contact/À Proximité

Durée : Aube-Crépuscule/An

Complément : Auram

Lorsque le lanceur colle une oreille contre un mur, il entend toute conversation se déroulant à moins de 5 pas de n'importe quelle autre partie de ce mur.



à son extrême. Il révélera ce qu'il a appris à travers toutes les conversations qu'il a entendues si la Crête des Brumes est en danger, mais préfère nettement garder ce qu'il sait pour lui.

## Recherches

Oculo consacre la majeure partie de son temps à étudier la magie et les sortilèges Intellego. Il lui arrive aussi de voyager, pour aller échanger du *virtus* dans d'autres Alliances. Elle ne s'intéresse pas à grand-chose d'autre, excepté sa collection de cartes.

Celle-ci comprend une vingtaine de documents, qui se contredisent et comportent presque tous quelque grossière erreur — taille ou contours des diverses régions plutôt fantaisistes, omission ou ajout de cours d'eau, montagnes ou îles, etc. La plupart représentent des pays entiers ou de vastes contrées, et aucune ne montre les routes. Trois d'entre elles, totalement différentes les unes des autres, englobent la Terre dans son entier ; la première, presque exacte, est une très ancienne copie d'une carte du Grec Ptolémée ; la deuxième, qui est arabe, place la Mecque au centre du monde ; sur la troisième, faite à Paris, c'est Jérusalem qui occupe cette place hautement symbolique. Oculo possède aussi plusieurs cartes marines, qui donnent des côtes méditerranéennes une vision assez précise, ainsi que des cartes romaines à présent dépassées, dont le seul intérêt est de situer les anciennes places fortes de l'Empire. Il est malheureusement impossible de savoir auxquels de ces documents on peut se fier.

## Les Compagnons

Les Compagnons de la Crête des Brumes sont aussi typés que ses Mages. Ils constituent en quelque sorte l'échelon intermédiaire entre ces derniers et le reste des vulgaires, ce qui en fait des médiateurs idéaux. Ils sont donc très intéressants à jouer, comme à rencontrer.

## COURTNAY D'ASSINI

Courtney est le troisième fils d'un noble normand dont la famille, appauvrie, a émigré dans le sud de l'Italie — une contrée politiquement instable. Comme il ne pouvait compter sur l'héritage paternel, il s'est joint à la cour d'un comte. Il a fait partie de diverses délégations, ce qui lui a permis notamment de se rendre à Rome, au Vatican. Sa carrière s'annonçait belle, et il devait entrer par le mariage dans une

### Courtney d'Assini

**Caractéristiques** : Intelligence (brillant) + 1, Perception (ambitieux) + 2, Force (tonique) + 1, Énergie 0, Présence (impétueux) + 2, Communication (suave) + 3, Dextérité (paresseux) -1, Vivacité 0

**Âge** : 29 ans

**Taille** : 0

**Vertus et Vices** : Confiance en Soi + 2, Contacts Sociaux + 1 (noblesse italienne), Grand Voyageur + 1 (donne + 2 aux jets pour parler d'autres dialectes), Chic + 1 (+2 aux tirages de langue), Chic + 2 (+4 avec les cours de la noblesse), Sommeil Lourd -1 (-3 à tous les tirages au réveil), Mauvaise Réputation -1 (auprès du pape), Brebis Galeuse -1, Sensible -1 (au manque de confort), Sensible -1 (à l'insubordination), Phobie -2 (d'être considéré comme quantité négligeable)

**Compétences** : Langue d'Oïl (discours) 5, Latin (de la noblesse) 5, Italien du Sud (donner des ordres) 1, Langue d'Oc (répliques brèves) 2, Grec (politesses) 2, Arabe (politesses) 4, Lecture/Écriture du Latin (rédaction de lettres) 4, Religion (hiérarchie) 1, Charisme (politique) 1, Charme (plein d'esprit) 1, Subterfuge (discussions) 2, Diplomatie (tact) 4, Ruse (mentir à ses employeurs) 1, Connaissance des Gens (nobles) 1, Connaissance de l'Église (papauté) 1, Connaissance des Animaux (fauconnerie) 1, Équitation (chasse) 2, Attaque Épée Large (duels) 2, Parade Épée Large (bottes) 2, Attaque Lance (assaillants) 2, Esquive (chevaliers) 1

**Confiance** : 5

**Réputation** : Déloyal (papauté) 5, Idiot (Italiens) 5

**Traits de Caractère** : Brave + 1, Loyal + 1, Fier + 2, Attentionné + 1

**Armes et armure** :

**Totaux à l'épée large** : Initiative + 5, Attaque + 5, Dégâts + 9, Parade + 5 (+11 Action)

**Totaux à la lance** : Initiative + 9, Attaque + 3, Dégâts + 11

**Encombrement** : 0

**Autres Totaux de Combat** : Esquive + 1 (+7 Action), Encaissement 0 (+6 Action), Fatigue 0

puissante famille vénitienne, mais durant les marchandages et querelles politiques qui précèdent toujours l'élection d'un nouveau pape, il a ouvertement soutenu le mauvais candidat. Son suzerain l'a désavoué, ses fiançailles ont été rompues et il a quitté Rome pauvre comme Job.

Il n'est pas à l'Alliance depuis longtemps, puisqu'il a rencontré Grimgroth à Foix un mois jour pour jour après l'élection d'Innocent III. Le Mage a tout de suite pensé que le jeune homme pourrait être utile à la communauté, et bien que Courtney ait du mal à s'habituer à cette tour bizarre, il croit en sa propre faculté d'adaptation. Ce qui l'ennuie le plus, c'est qu'il lui semble bien que les autres habitants des lieux ne sont pas conscients de sa supériorité. Peu importe : le gîte et le couvert ne sont pas trop mauvais, les Mages assurent qu'ils ont l'emploi de ses talents diplomatiques et on raconte qu'un des barons de la région a une jeune et jolie fille à marier. Que demander de plus ?



## Dolores

**Caractéristiques** : Intelligence (inquiète) + 1, Perception (prudente) + 2, Force 0, Énergie (déterminée) + 1, Présence (beaux yeux) + 1, Communication 0, Dextérité (gracieuse) + 1, Vivacité (sportive) + 2  
**Âge** : 25 ans  
**Taille** : 0

**Vertus et Vices** : Chic + 2 (+4 avec les épées), Clarté de Pensée + 1 (+3 pour résister à la confusion mentale), Armement Supérieur + 2, Emportée -3 (si on l'agresse sexuellement)

**Compétences** : Langue d'Oc (aragonais, navarrais, descriptions précises) 4, Latin (de la noblesse) 3, Équitation (combat) 4, Commandement (« gardes du corps ») 2, Broderie (détails) 1, Intimidation (hommes) 1, Bagarre (coups de pieds) 2, Natation (rapide) 1, Flûte (danses) 1, Attaque Épée Large (montée) 4, Parade Bouclier (montée) 3, Esquive (combat rapproché) 3

**Confiance** : 2

**Réputation** : Froide (Servants) 2

**Traits de Caractère** : Brave + 4, Fière + 1, Tolérante - 2, Indulgente -1

**Armes et armure** : armure de mailles complète

**Totaux à l'épée large** : Initiative + 8/+2\*, Attaque + 9, Dégâts + 10

**Totaux à l'écu** : Parade + 7 (+13 Action)

**Encombrement** : 1/7\*

**Autres Totaux de**

**Combat** : Esquive + 4/-2\* (+10/+4\*

Action),

Encaissement

+ 1/+15\*

(+7/+21\*

Action),

Fatigue 0/-6\*

\* sans armure/en armure

## DOLORES

Nul ne peut blâmer Dolores de s'être enfuie de chez elle : son père, après avoir abusé d'elle, voulait la marier à un baron obèse, parfaitement répugnant. Cela ne l'empêche pas de se sentir coupable : après tout, une femme est censée obéir au chef de famille. Mais l'Espagne offre tant d'endroits où se réfugier...

Elle a finalement convolé avec un

petit noble de Navarre, un homme sensible et tendre qui veillait à son bien-être, mais une malédiction la poursuivait : ce ne sont même pas les bandits des montagnes, qu'elle avait appris à combattre, qui lui ont pris son mari, c'est une épidémie qui l'a emporté, ainsi que leurs enfants et d'innombrables autres malheureux. Un des cousins de son époux a hérité de son fief, et Dolores s'est retrouvée sans toit, une fois de plus. Elle est alors partie pour la France.

Elle est arrivée à la Crête des Brumes en 1195. Au bout d'une année, durant laquelle elle a fait la preuve de ses capacités, on lui a confié le commandement de l'élite de la *turbula*. Tout n'est pas rose pour autant. Elle s'accommode des Mages, parce qu'ils la laissent tranquille, mais Torlen a beau faire des efforts, il la considère visiblement plus comme une femme que comme un compagnon d'armes. Quant à Guy, ce n'est qu'un rustre agressif, un ivrogne toujours prêt aux insinuations et aux plaisanteries graveleuses. Les « gardes du corps » sont de bons soldats et Dolores espère qu'eux au moins voient en elle un guerrier, et rien de plus. Les autres Servants sont des brutes stupides, qui méritent amplement les raclées qu'elle leur administre pour leurs regards en coin et leurs remarques obscènes.

Au combat, Dolores porte le tabard blasonné de son époux, ainsi que sa cotte de mailles. Elle arbore en outre un heaume couronné d'une plume qui lui dissimule le visage, car elle a remarqué que ses adversaires se montrent plus prudents s'ils ignorent avoir affaire à une femme. Toutefois, cela l'ennuie de devoir dissimuler son sexe pour être prise au sérieux. Elle a emprisonné dans la garde de son épée, sous le cuir usé, une mèche des cheveux de son défunt mari.

Les autres vulgaires de l'Alliance pensent qu'elle est un peu trop prompte à juger les gens, surtout les hommes, et qu'elle manque d'indulgence. Si quelqu'un lui en fait la remarque, elle se met en colère et proteste avec feu.

## LYDIE

Lydie est la fille d'une chevière de la Crête des Brumes. Tout enfant déjà, elle s'occupait du cheptel de la communauté. À présent, non contente de garder les chèvres, elle est responsable des chevaux et des mules. Il lui arrive même d'accompagner les Mages dans leurs expéditions, afin de prendre soin de leurs montures. Il faut dire qu'elle est remarquablement douée pour tout ce qui touche aux animaux si bien que, malgré son jeune âge, les paysans des alentours lui vouent un profond respect. À Javielle, toutefois, on murmure que ses dons lui ont été accordés par le Prince des ténèbres.

Lydie essaie de se rendre utile à l'Alliance. Les Mages ne lui sont guère reconnaissants de ses errances autour des fermes et des villages des environs, mais comme elle est rapide et discrète, elle ne voit pas pourquoi ils les lui reprocheraient — d'autant que ses explorations lui permettront peut-être un jour de recueillir de précieuses informations. De plus, elle aime se glisser dans les hameaux ou autour des campements, surtout la nuit, car cela lui fait battre le cœur. Elle est ambitieuse, à sa manière naïve, désireuse



## Lydie

**Caractéristiques :** Intelligence 0, Perception (préoccupée) -1, Force (poigne faible) -2, Énergie (vulnérable) -1, Présence (posée) +2, Communication (exubérante) +1, Dextérité (gracieuse) +2, Vivacité (rapide) +3

**Âge :** 16 ans

**Taille :** -1

**Vertus et Vices :** Chic +2 (+4 avec les animaux), Talents Exceptionnels +1, Ouïe Fine +1 (+3 aux tirages d'audition), Petite -2, Phobie -2 (villes et cités), Phobie -2 (juifs), Mauvaise Réputation -1 (Javielle)

**Compétences :** Langue d'Oc (parler vite) 4, Empathie avec les Animaux (chevaux) 3, Prédiction du Temps (tempêtes) 3, Double Vue (la nuit) 2, Connaissance des Animaux (chèvres) 4, Tissage (grandes pièces de tissu) 1, Subterfuge (jérémiades) 1, Connaissance des Gens (vulgaires de l'Alliance) 1, Esquive (charges animales) 1, Discrétion (la nuit) 3, Natation (sous l'eau) 1, Survie (bois) 1, Pistage (montagnes) 1, Équitation (voyages) 1, Attaque Dague (fins médicales) 3

**Confiance :** 2

**Réputation :** Chic avec les Animaux (Crête des Brumes) 1, Sorcière (Javielle) 2

**Traits de Caractère :** Brave +2, Raisonnable -2

**Armes et armure :**

**Totaux à la dague :** Initiative +6, Attaque +9, Dégâts +3

**Encombrement :** 0

**Autres Totaux de Combat :** Esquive +6 (+12 Action), Encaissement -3 (+3 Action), Fatigue -1

**Niveaux de Santé :** Indemne, -1, -3, -5, Incapacité

**Niveaux de Fatigue :** Dispose, -1, -3, -5, Inconsciente

## Thibaud

**Caractéristiques :** Intelligence (instruit) +1, Perception 0, Force (bras maigres) -1, Énergie (souffle court) -2, Présence (terne) -1, Communication 0, Dextérité (mains rapides) +1, Vivacité (alerte) +1

**Âge :** 27 ans

**Vertus et Vices :** Éducation +1, Vulnérabilité à la Magie -1 (-3 aux jets de résistance à la magie)

**Compétences :** Langue d'Oïl (langage coloré) 5, Langue d'Oc (maladies) 4, Latin (médecine) 4, Lecture/écriture du Latin (lecture méticuleuse) 3, Médecine (utilisation de sangsues) 3, Chirurgie (blessures) 5, Érudition (droit français) 2, Feinte (indifférence) 1, Chant (chants traditionnels) 2, Religion (décrets) 1, Connaissance des Gens (paysans) 1, Connaissance des Animaux Fabuleux (capacités de soins) 1, Équitation (voyages) 1, Attaque Dague (par derrière) 1, Attaque Bâton (villageois furieux) 1, Parade Bâton (adversaires multiples) 3

**Confiance :** 2

**Réputation :** Blasphémateur (clergé britannique) 1

**Traits de Caractère :** Pieux +1, Honnête +2, Nerveux +1, Curieux +1, Brave -1

**Armes et armure :**

**Totaux au bâton :** Initiative +7, Attaque +4, Dégâts +4, Parade +9 (+15 Action)

**Totaux à la dague :** Initiative +3, Attaque +6, Dégâts +2

**Encombrement :** 0

**Autres Totaux de Combat :** Esquive +1 (+7 Action), Encaissement -2 (+4 Action), Fatigue -2

d'être appréciée et reconnue nécessaire, mais dans son esprit romanesque, s'occuper des animaux n'est tout simplement pas assez exaltant.

Comme elle est en âge de se marier, elle rêve aussi d'amour. Elle aurait voulu épouser un des gardes du corps, mais la plupart vivent déjà en couple et aucun ne correspond à l'image de héros dont elle pare l'homme idéal. Un nouveau venu à l'Alliance lui semble en revanche parfait : Courtney d'Assini. Elle n'est malheureusement ni spirituelle ni charmeuse ni sophistiquée, mais si elle parvient à attirer son attention...

## THIBAUD

Thibaud est le médecin attitré de la Crête des Brumes. Il est originaire d'un village breton, Hennebon, où on l'a surpris à exhumer des cadavres. On a découvert ensuite qu'il disséquait ceux qu'il arrivait à se procurer, profanant ainsi l'œuvre du Très Haut, aussi a-t-il été accusé de sorcellerie. Il aurait été brûlé en place publique si Clavius, qui passait dans la région, ne l'avait fait évader de prison.

Thibaud sert à présent la communauté qui l'a sauvé voilà six ans. Les Servants se font fréquemment blesser, ce qui lui permet de pratiquer la chirurgie, et il accompagne





autant que possible les Mages dans leurs expéditions, afin de rencontrer d'autres médecins, desquels il apprend tout ce qu'il peut. Pourtant, dans sa crainte que son passé ne le rattrape un jour, il jette souvent des coups d'œil nerveux par-dessus son épaule.

Bizarrement, la Crête des Brumes le met mal à l'aise et l'a conduit à considérer son passé de manière critique. Peu après son arrivée à l'Alliance, Félix l'a soumis à un véritable interrogatoire, lui posant sur l'anatomie humaine les questions les plus déroutantes. Quant aux autres thaumaturges, ils lui paraissent à peine plus normaux. Compte tenu de la corruption de leur âme, Thibaud se demande si la communauté n'est pas dangereusement éloignée des voies du Seigneur. C'est pourquoi la restauration de l'église de Javielle le comble d'aise ; il a donné la plupart de ses maigres économies au père Laurent, pour y participer et encourage le prêtre à venir à l'Alliance.

En se rapprochant de l'Église, Thibaud a commencé à se poser des questions sur son art. Il sait que la chair et les os pourrissent puis s'effritent, si bien que le Seigneur devra les restaurer dans leur intégralité le jour du Jugement, aussi estime-t-il qu'il ne peut être très grave de les taillader quelque peu, pour le plus grand bénéfice des brebis du Très Haut. Pourtant, l'Église, qui est l'incarnation du Christ sur cette Terre, mérite comme telle respect et obéissance. D'autant que sans elle, le monde se retrouverait aux mains de déments semblables à ceux qui dirigent la Crête des Brumes...

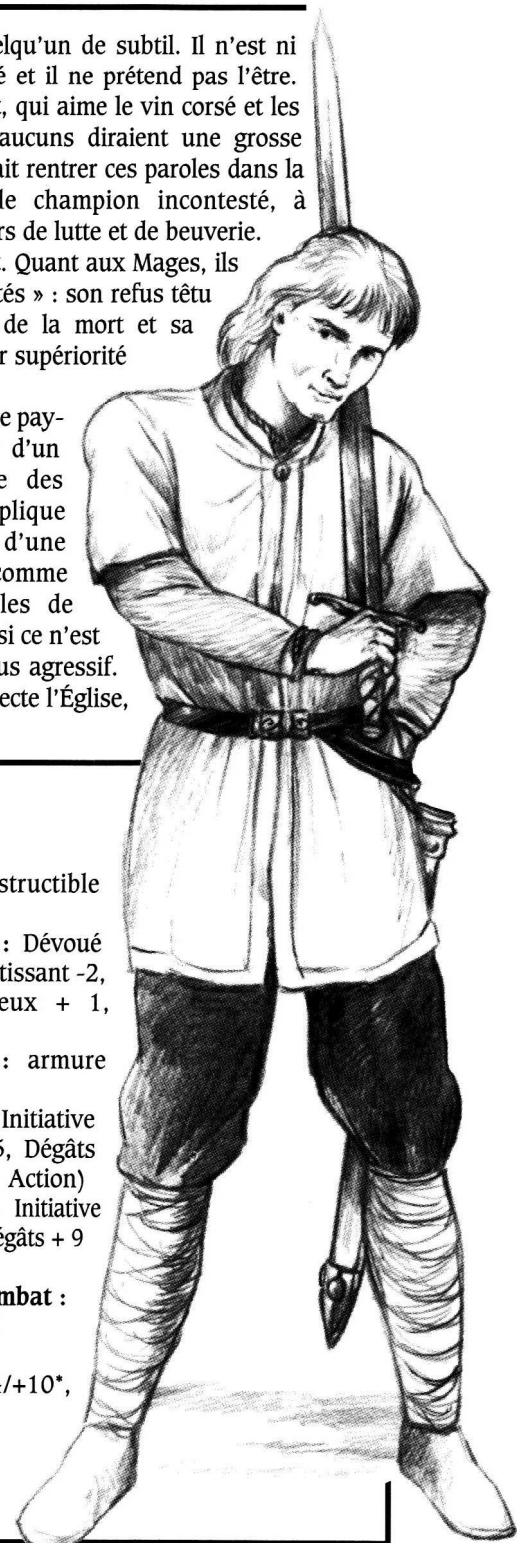
Son plus grand regret est de ne pas s'être marié. À présent, il n'a plus guère de chances de rencontrer quelqu'un qui lui conviendrait. Certes, il y a les servantes de l'Alliance, mais elles lui semblent trop superficielles et d'esprit étroit ; quant aux quelques guerrières de la *turbula*, leur force l'effraie un

peu. Il s'est récemment attaché à Lydie, à cause de son charme naïf et de sa beauté sans artifices, mais cette simplicité le gêne autant qu'elle l'attire : il a un peu honte de s'intéresser à la fille d'une chevre. Il essaie donc de se conduire avec elle comme un oncle protecteur, ce qui n'est pas bien difficile étant donné qu'elle a dix ans de moins que lui.

## Guy

Guy n'est pas quelqu'un de subtil. Il n'est ni éduqué ni sophistiqué et il ne prétend pas l'être. C'est un simple soldat, qui aime le vin corsé et les femmes faciles — d'aucuns diraient une grosse brute, mais il leur ferait rentrer ces paroles dans la gorge. C'est aussi le champion incontesté, à l'Alliance, des concours de lutte et de beuverie. Ses hommes l'adorent. Quant aux Mages, ils apprécient ses « qualités » : son refus têtu de s'arrêter à l'idée de la mort et sa reconnaissance de leur supériorité naturelle.

Guy est le fils d'une paysanne de Javielle et d'un Servant de la Crête des Brumes, ce qui explique qu'il se conduise d'une manière générale comme tous les gens simples de l'Europe Mythique — si ce n'est qu'il est nettement plus agressif. Il croit en Dieu et respecte l'Église,



## Guy

**Caractéristiques :** Intelligence (ignorant) -1, Perception (arrogant) -2, Force (larges épaules) +1, Énergie (infatigable) +4, Présence 0, Communication (grossier) -1, Dextérité (brutal) -1, Vivacité (trop confiant) -1

**Âge :** 29 ans

**Taille :** 0

**Vertus et Vices :** Sommeil Léger +1, Convalescences Rapides +1 (+3 aux jets de récupération des blessures), Résistance à la Douleur +1 (+3 aux tirages d'Encaissement), Volonté de Fer +1 (+3 aux jets impliquant la volonté), Bonne Caractéristique +1 (Force), Sensible -1 (à la rébellion), Détesté des Animaux -1 (à cause de sa brutalité à leur égard), Phobie -2 (d'être subordonné à une femme), Faible -1 (pour les jolies femmes)

**Compétences :** Langue d'Oc (ordres précis) 4, Boisson (concours) 5, Bagarre (contre les animaux) 6, Commandement (inspirer la bravoure) 4, Intimidation (les troupes) 3, Connaissance des Gens (Servants) 2, Charme (séduction grossière) 2, Ruse (mentir aux femmes) 1, Charisme (au combat) 1, Natation (sauveteur) 1, Attaque Espadon (coups violents) 3, Parade Espadon (sans reculer) 3, Attaque Hache (coups violents) 1

**Confiance :** 4

**Réputation :** Indestructible (Servants) 1

**Traits de Caractère :** Dévoué +4, Brave +4, Compatissant -2, Aimable -2, Paresseux +1, Brutal +2

**Armes et armure :** armure d'anneaux complète

**Totaux à l'espadon :** Initiative +7/+3\*, Attaque +5, Dégâts +15, Parade +8 (+14 Action)

**Totaux à la hache :** Initiative +2/-2\*, Attaque +2, Dégâts +9

**Encombrement :** 0/4\*

**Autres Totaux de Combat :** Esquive -1/-5\* (+5/+1 Action), Encaissement +4/+10\*, Fatigue +4/0\*

\* sans armure/  
en armure



bien qu'il lui soit impossible d'admettre que c'est pécher que de tuer ses « ennemis », et il n'oublie jamais le respect qu'il doit à ceux qui lui sont supérieurs, de par leur naissance (comme Courtney d'Assini) ou leur nature (tels ses maîtres, les thaumaturges). Dolores, en revanche, le met en rage, bien qu'elle soit de sang noble. C'est une femme. Il est donc impossible qu'elle soit son égale. Elle devrait se trouver un homme à qui faire la cuisine et tenir chaud la nuit, il le lui dit souvent. Les Mages sont fous de lui avoir confié le commandement des gardes du corps, mais il n'ose leur en parler. Qui sait ? Peut-être les a-t-elle ensorcelés.

En fait, Dolores le gêne parce qu'elle a adopté un rôle qui, d'après lui, est exclusivement masculin, menaçant sa vision simpliste du monde. Il réagit avec autant de violence à l'encontre de tous ceux qui s'écartent de la norme, parce qu'il les trouve littéralement obscènes, et clame partout que c'est lui qui a raison. Toutefois, quelque chose en Dolores l'avertit qu'elle est dangereuse. Comme de plus elle est de haute naissance, il n'ose pas lever le petit doigt sur elle et s'en tient aux grands discours.

## Les quatre saisons de la Crête des Brumes

Ce chapitre a jusqu'à présent décrit la Crête des Brumes dans son été, lorsqu'elle est à la fois puissante et très dynamique. Mais vous préférerez peut-être commencer votre Saga à un autre moment de son existence, et il vous sera de toute façon utile de voir comment la communauté évolue au fil du temps.

Cette partie du livret vous donne une version de son futur comme de son passé, tout en vous fournissant des idées pour votre campagne. Elle vous montre aussi de quelle manière l'Histoire telle que nous la connaissons peut changer le destin d'une Alliance. Vous n'êtes bien sûr pas tenu de vous conformer à ces indications : elles n'ont pour but que de vous inspirer et de vous aider à construire votre propre Saga.

## PRINTEMPS (À PARTIR DE 1070)

L'Alliance ne se compose tout d'abord que de quelques cabanes, qui lui donnent l'allure d'un hameau paysan, les Mages installant leur *sanctum* dans des huttes de torchis.

Bientôt, cependant, une petite tour de pierre se dresse au bord d'un à-pic, en un endroit stratégique. Malheureusement, l'argent manque pour ériger d'autres constructions.

Les thaumaturges consacrent une grande partie de leur temps aux questions pratiques, telles que l'ouverture de la mine, la copie de documents ou l'établissement de relations avec les mortels. Leur bibliothèque est peu fournie et leurs laboratoires mal équipés. Ils ne disposeront de sources régulières de *virtus* et de revenus qu'après quelques expéditions et négociations profitables dans le monde vulgaire. Les Servants sont des brutes opportunistes, dont la loyauté est loin d'être assurée. On manque cruellement de serviteurs. Pour couronner le tout, certains seigneurs locaux essaient de taxer les Mages ou insistent pour que leurs troupes n'aient qu'un armement limité.

## DÉBUT DE L'ÉTÉ (À PARTIR DE 1140)

L'Alliance est à peu près telle que nous l'avons décrite tout au long de ce chapitre. Elle dispose à présent d'une bibliothèque respectable et de laboratoires bien pensés, installés dans la haute tour de pierre arrachée à la falaise, ainsi que de sources sûres de *virtus* et de revenus. Les Servants sont mieux armés, plus nombreux, si bien que les nobles et les thaumaturges ont appris à s'ignorer les uns les autres.

Seul le Carrefour des Vents présente encore une grave menace. C'est pour l'heure une puissante communauté automnale, dont le féroce expansionnisme rend la vie difficile à ses adversaires. Des vents violents ont tourmenté les voyageurs de la Crête des Brumes, ses Servants se sont parfois montrés déloyaux, et le gué qui se trouve à proximité a été un temps impraticable. Tout cela comme par magie... De plus, ses rivaux lui disputent la propriété de plusieurs sites mystiques. En attendant les Tribunaux, les deux Alliances règlent leurs différends à travers escarmouches et *certamen*.

C'est malgré tout une époque faste pour les Mages de la Crête des Brumes. Clavius, notamment, passe beaucoup de temps à voyager, se rendant à Bellaquin, au nord, ou à Barcelone, Ripoll ou Tolède, au sud. La vie culturelle connaît un grand renouveau en Languedoc, grâce à Bellaquin, et on peut se procurer en Espagne d'excellentes traductions arabes des meilleurs philosophes grecs.

## FIN DE L'ÉTÉ (À PARTIR DE 1197)

C'est la période détaillée dans ce supplément. Elle marque le début de la transition vers l'automne et probablement l'ouverture de votre Saga. La Crête des Brumes a atteint une certaine quiétude, à la fois financière et politique.



(le Carrefour des Vents, ayant sombré dans l'hiver, est beaucoup moins dangereux). Ses membres bénéficient tout à la fois de sa puissance et de son dynamisme.

## AUTOMNE (À PARTIR DE 1243)

---

L'Alliance s'agrandit pour accueillir plusieurs thaumaturges et moult érudits, artistes et artisans qui fuient la croisade. Certains viennent de la lointaine Narbonne, d'autres de Bellaquin ou de l'école de Toulouse. La bibliothèque de la communauté s'enrichit considérablement, grâce aux livres qu'y ajoutent tous ces réfugiés, et sa puissance s'accroît comme de nouveaux Mages s'y installent.

La Crête des Brumes se trouve aspirée dans le conflit à cause des liens qu'entretiennent ses habitants avec le monde extérieur et devient rapidement un centre de résistance à la croisade. Elle résout les problèmes que pose la succession du baron d'Uverre, ce qui fait d'elle, de fait, la maîtresse de la vallée et de sa noblesse, ainsi qu'une précieuse alliée des cathares.

Mais de nouveaux périls se font jour. Quoique nombre de jeunes Mages, notamment des Maisons Flambeau et Tyalus, se soient joints à l'Alliance afin de participer au conflit, les personnalités de l'Ordre d'Hermès la critiquent pour ses interventions dans la politique vulgaire. On raconte même que les Archimages de l'Ordre, Doisseteppe et le Carrefour des Vents conspirent contre elle.

## HIVER (À PARTIR DE 1244)

---

L'automne n'a été que trop bref pour la Crête des Brumes. Beaucoup de ceux qui y avaient cherché refuge se sont enfuis plus loin encore, à présent que les armées du roi de France menacent Montségur. Lorsqu'elles mettent le siège devant cette place forte, les Quæsitori menacent la communauté de déclarer contre elle une Marche des Magiciens si elle intervient. Cela n'empêche pas plusieurs jeunes thaumaturges (essentiellement des disciples de Flambeau et Jerbiton) de partir pour Montségur afin de soutenir ses défenseurs.

Le château d'Uverre tombe aux mains des croisés, mais la Crête des Brumes organise une contre-offensive qui se solde par la destruction des envahisseurs, de la forteresse et de la plus grande part de Riecrax. L'Alliance elle-même, qui a déjà soutenu un siège, stocke des vivres en prévision du deuxième.

Elle cherche désespérément à augmenter sa puissance afin de pouvoir résister, ce qui la conduit à se faire plusieurs ennemis surnaturels. Ses Mages libèrent le démon des Chênes Parlants en recueillant le *virtus* des trois colonnes et

s'avèrent incapables de le vaincre définitivement. Ils s'attirent alors l'inimitié des Cours d'Ombre et de Lumière de la vallée, qu'ils essaient de contraindre à lutter elles aussi contre la créature et les croisés. L'aura magique de leur colline commence en outre à baisser, pour des raisons qui leur échappent, si bien que leur tour ne tarde pas à perdre de sa solidité.

Plus important encore, les aînés de la Crête des Brumes plient sous le poids du temps et de leurs propres faiblesses. Oculo a quitté la région ; Clavius reste des journées entières assis, immobile, dans la salle du conseil — il n'a communiqué avec personne depuis cinq ans ; Grimgroth semble presque heureux de l'affaiblissement de l'Alliance et attend patiemment sa destruction ; quant à Félix, qui s'est crevé les yeux « pour y voir plus clair », il exulte en pensant à la tuerie à venir.

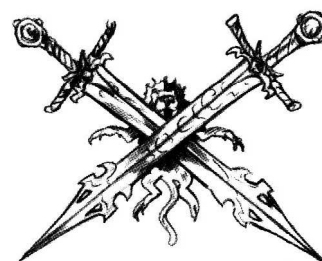
## RENOUVEAU (À PARTIR DE 1255)

---

Lorsque la communauté assiégée vient à manquer de vivres, en 1246, Grimgroth prend la tête des survivants, pour tenter une sortie et un nouveau départ. Il y a beaucoup de morts et le Mage lui-même est grièvement blessé. On le voit pour la dernière fois alors qu'il grimpe à cheval les pentes du mont Tierné, où il disparaît, purement et simplement. Les fugitifs ont emporté quelques livres et outils divers, puis ils en récupèrent d'autres dans les ruines de leur ancienne demeure, six mois plus tard. Ils découvrent alors les corps de la plupart de leurs anciens compagnons et leur donnent une sépulture décente, mais les restes de Félix s'avèrent introuvables.

L'Alliance s'installe au cœur des Pyrénées. Elle se fabrique de nouvelles coutumes et compte une majorité de nouveaux membres. Ses habitants évitent les restes de la grande tour, que l'on dit hantés, mais les réunions les plus importantes du conseil ont lieu dans les ruines de Montségur, à une journée de là. Les bâtiments de pierre seront bientôt terminés, de même que le rempart de terre qui les entoure. La grande ville la plus proche de la communauté reste Foix, et nombre des Servants et serviteurs sont originaires du Val des Bois, mais les Mages se rendent de préférence en Aragon lorsqu'ils ont besoin du monde extérieur.

C'est une nouvelle Alliance qui affronte les vieux problèmes de logistique, d'exploration et de relations humaines.





## Chapitre Six

# Conte de la Crête des Brumes



ous trouverez ci-après une courte histoire, d'une ou deux séances de jeu, à insérer dans votre Saga de la Crête des Brumes. Elle présente plusieurs lieux et habitants du Val des Bois, ce qui vous permettra de faire découvrir la région aux joueurs.

## Échos

*Échos* montre combien le Carrefour des Vents peut être cruel, surtout pour les malheureux vulgaires qui en intègrent les rangs. Ceux qui lui appartiennent sont siens pour toujours. N'en restent-ils pas les serviteurs, même après leur mort ?

## INTRODUCTION

Il y a de cela une trentaine d'années, les Mages de la Crête des Brumes envoyèrent un espion, Théo, au Carrefour des Vents, dans l'espoir d'en apprendre davantage sur ses défenses et ses habitants. Ils ne revirent jamais leur homme, car si leurs ennemis l'embauchèrent en toute confiance, sans se douter une seconde de ses buts réels, leurs sorts *Rego Mentem* le leur rendirent très vite fidèle.

Huit ans plus tard, pourtant, Théo se libéra de ce contrôle mental. Il avait jusque-là été un parfait serviteur, faisant la cuisine et le ménage, réduit qu'il était en esclavage, aussi sa fuite prit-elle ses nouveaux maîtres de court.

Leur surprise se transforma en fureur quand ils s'aperçurent que le fugitif avait dérobé plusieurs objets dans les réserves de l'un d'eux.

Ils lancèrent immédiatement à sa poursuite, à travers les montagnes, un Compagnon de confiance, Grevis, et plusieurs « Servants » (des squelettes de nature magique, animés non par Hammas mais par Belraphazor). Leurs envoyés traquèrent Théo jusqu'à un petit ermitage, qu'ils détruisirent, mais ne parvinrent pas à récupérer le trésor volé.

En fait, Grevis fut tué durant l'assaut, ce qui fit de lui un mort-vivant. Il décida néanmoins de rester sur les lieux, dans l'espoir de mettre finalement la main sur ce qu'il était venu chercher. Lui et ses troupes tuèrent tous les villageois, afin d'éviter les ennuis. Ils se trouvent toujours à l'ermitage, essayant avec leur loyauté sans âme de remplir la tâche qui leur a été assignée.

Les Mages du Carrefour des Vents, ayant appris par magie que Grevis était mort, en déduisirent que ses Servants avaient également été détruits, probablement par leurs ennemis de la Crête des Brumes. Leur rancœur n'en était pas moins satisfaite, puisque Théo avait péri, et la vie reprit pour eux son cours habituel — après tout, ils n'avaient perdu dans l'affaire que quelques Servants faciles à remplacer et une ou deux babioles magiques.

Deux ans après ces événements, dont les thaumaturges de la Crête des Brumes ne savaient rien, puisqu'ils ignoraient ce qu'était devenu Théo, ils commencèrent à entendre parler d'un homme qui demandait à tout venant le chemin de leur tour. On ne voyait jamais cet étranger que près d'Alopoc, le village le plus proche de celui qui avait été détruit. Huit personnes en ont parlé aux Mages durant les vingt dernières années, mais ils n'ont eu ni le temps ni l'envie de se consacrer à ce mystère. Jusqu'à ce qu'ils apprennent que cet homme est Théo...



## Résumé

Certains des personnages de l'Alliance rencontrent à la foire de Javielle Robin et Lucille, qui se sont récemment trouvés face à « l'étranger d'Alopoc » et se rappellent son nom : Théo. Ses interlocuteurs persuadent le jeune couple de guider des membres de la Crête des Brumes jusqu'à l'endroit où il a vu l'inconnu. Ils y trouvent à sa place un parfait, qui leur parle de l'ermitage en ruine perdu dans les bois, non loin de là. Comme ils ne savent que faire d'autre, les arrivants se mettent à la recherche de ce lieu saint. Ils découvrent d'abord, dans la forêt, une auberge perdue au milieu de nulle part et le fantôme d'une petite fille, puis ils atteignent leur but.

## Thème

Cette histoire parle de ceux qui souffrent le martyre à cause de l'avidité et de la dureté de leurs maîtres. Tous les personnages occupant une situation « inférieure » — Théo, Robin, Grevis, nombre d'innocents qui ne sont concernés en rien, et peut-être les Servants engagés dans cette aventure — y portent le poids des péchés de leurs supérieurs. Utilisez cette tragédie comme un tremplin pour explorer les relations existant entre les Mages de la Crête des Brumes et leurs Servants. Les premiers traitent-ils les seconds de manière humaine, ou les considèrent-ils comme de simples instruments qu'ils manipulent pour parvenir à leurs fins ?

Le développement de ce thème dépendra des thaumaturges impliqués dans l'histoire. S'ils font partie de ceux décrits dans ce livret, prenez de préférence Grimgroth et Félix, puisqu'ils regardent les vulgaires de façons radicalement différentes. Grimgroth, ayant appris qui est l'« étranger d'Alopoc », voudra sans doute savoir ce qui lui est arrivé et pourquoi il agit ainsi, tandis que Félix ne s'intéressera à lui que parce que c'est un mortel qui n'a apparemment pas vieilli en trente ans.

## Ambiance

Le début du récit se déroule près de Javielle et Alopoc, où les personnages font des rencontres plutôt agréables et se sentent en sécurité. Que pourrait-il leur arriver, dans des endroits si banals et si calmes ? Pourtant, dès qu'ils pénètrent dans la forêt, ils se sentent opprimés ; les bois, autrefois bien entretenus, sont à

présent envahis de broussailles et de plantes parasites qui étouffent les petits arbres et arrêtent la lumière. C'est dans cet environnement sinistre, peut-être au cours d'une matinée froide et brumeuse, que l'histoire atteint son point culminant.

## LA FOIRE

Les personnages peuvent se rendre à la foire pour diverses raisons, comme acheter de la nourriture ou rencontrer leurs connaissances vulgaires. Un groupe de Servants fera très bien l'affaire pour cela, car il lui suffira de rapporter aux Mages les propos échangés pour qu'une expédition soit organisée. Néanmoins, tous ceux qui le désirent sont libres d'aller faire un tour à Javielle.

Nous vous recommandons de mettre en scène plusieurs rencontres, avec des colporteurs, des musiciens des rues, des jongleurs, des gardes, etc. Consultez la description de Javielle pour savoir qui peut se trouver là.

À un moment, un des personnages (assez âgé pour avoir eu vent des rumeurs concernant l'« étranger d'Alopoc ») entend un jeune couple relater la curieuse rencontre qu'il a faite près d'Alopoc. Cela lui rappelle les incidents qu'on a rapportés à l'Alliance — un homme, toujours le même, demande le chemin de la tour des « astrologues ». Mais cette fois, ceux qui l'ont vu savent qu'il s'appelle Théo, un nom dont se souviennent les mortels de la communauté les plus chenus et les Mages, et dont la mention après tant d'années les étonne sans doute.

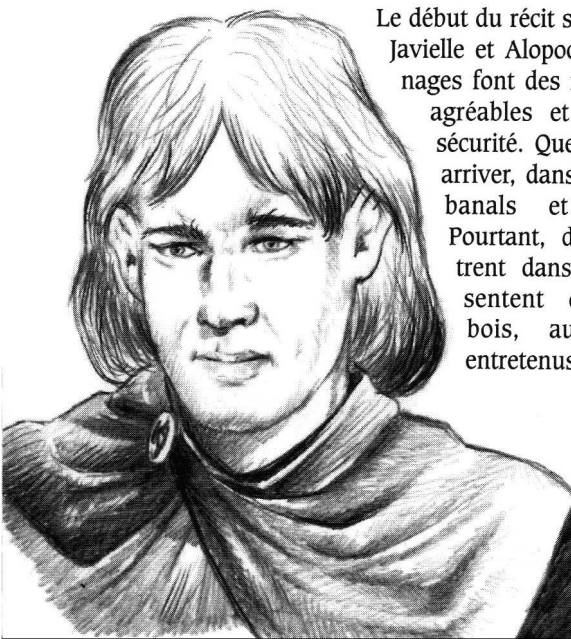
Les personnages peuvent interroger le couple. Robin et Lucille décrivent Théo comme un homme d'une vingtaine d'années, aux longs cheveux blonds et aux mains fines, doté d'un nez crochu bien reconnaissable. Il pourrait tout à fait s'agir du Théo qui a autrefois quitté la Crête des Brumes, excepté le fait qu'il devrait maintenant avoir plus de cinquante ans ! Les jeunes gens ajoutent que l'inconnu

leur a dit avoir quelque chose à remettre aux « astrologues », ce qui devrait piquer la curiosité de leurs interlocuteurs.

## Lucille et Robin

À la fois marchands ambulants et conteurs, ils vivent comme des époux mais ne sont pas mariés. Ces deux vrais croyants servent à introduire les événements ainsi que le thème de l'histoire.

C'est Lucille le « chef » : c'est elle qui négocie avec les personnages, acceptant de les guider jusqu'à





## Lucille

**Caractéristiques :** Intelligence (esprit vif) + 1, Perception (égoïste) -1, Force 0, Énergie 0, Présence 0, Communication (trop directe) -1, Dextérité (calme) + 2, Vivacité (rapide) + 3

**Âge :** 24 ans

**Taille :** 0

**Vertus et Vices :** aucun

**Compétences :** Athlétisme (course) 2, Conte (histoires d'amour) 4, Charme (paysans) 2, Évaluation des Bijoux (bon marché) 2, Langue d'Oc (histoires) 4, Connaissance de l'Église (catharisme) 2, Connaissance du Val des Bois (routes) 3

**Confiance :** 4

**Réputation :** aucune

**Traits de Caractère :** Prudente + 2, Égoïste + 2

**Armes et armure :** aucune

**Encombrement :** 0

**Autres Totaux de Combat :** Esquive + 3 (+9 Action), Encaissement 0 (+6 Action), Fatigue 0

l'endroit où elle a vu Théo mais refusant de le leur indiquer. Elle tient à en savoir plus sur l'homme mystérieux qui suscite tant d'intérêt, car elle pense qu'il pourrait bien s'agir en fait d'une âme descendue des cieux — puisqu'il ne vieillit apparemment plus. Aussi veut-elle absolument le rencontrer à nouveau, afin de connaître l'Éden et l'après-vie, dans l'espoir que cela l'aidera à comprendre la création divine.

Robin est son « subordonné ». Il fait ce qu'elle lui dit de faire et l'accompagne dans ses errances, parce qu'il l'aime. Pourtant, Lucille est égoïste, arrogante et ne se soucie en fait guère de lui. Tous deux sont de simples vulgaires, mais du moins la jeune femme est-elle agile et rapide, alors que

## Robin

**Caractéristiques :** Intelligence 0, Perception (désespérément amoureux) -1, Force 0, Énergie (dévoué) + 1, Présence 0, Communication (discret) -1, Dextérité (nerveux) -1, Vivacité (indécis) -1

**Âge :** 23 ans

**Taille :** 0

**Vertus et Vices :** aucun

**Compétences :** Flûte (danses) 4, Langue d'Oc (comédie) 2, Attaque Épée (défendre Lucille) 2, Parade Épée (protéger Lucille) 3

**Confiance :** 1

**Réputation :** aucune

**Traits de Caractère :** Facilement Paniqué + 2, Dévoué (à Lucille) + 3

**Armes et armure :**

**Totaux à l'épée courte :** Initiative + 3, Attaque + 5, Dégâts + 6, Parade + 5 (+11 Action)

**Encombrement :** 0

**Autres Totaux de Combat :** Esquive -1 (+5 Action), Encaissement 0 (+6 Action), Fatigue 0

son malheureux compagnon est trop nerveux et désespérément épris d'elle. Il ne survivra probablement pas à cette aventure mais sera victime des vains désirs et de l'égoïsme de son « épouse ».

Mettez l'accent sur les relations qui les unissent plutôt que sur celles qu'ils développeront avec les personnages, afin d'appuyer le thème de l'histoire. En général, Lucille donne des ordres et Robin se plie à sa volonté, non sans tristesse ou réserve.

Si le couple guide le groupe, ne laissez pas celui-ci l'oublier. Lucille a toujours son mot à dire et réagit vivement aux événements, alors que Robin se contente de lui obéir. Comme la jeune femme est à la fois exigeante et têtue, elle posera peut-être des problèmes à ses compagnons de route.

## LES ALENTOURS D'ALOPOC

Le voyage jusqu'à Alopoc est tranquille, à moins que vous ne teniez à y introduire une rencontre de votre cru qui convienne au thème de ce récit. Peut-être les personnages voient-ils un petit marmiton se faire rosser par un client, pour lui avoir apporté un pain creux ; le garçonnet ignorait pourtant que son maître était un escroc.

Lucille sait très exactement où elle a vu Théo, sur une petite route peu fréquentée menant à Alopoc. En s'y rendant, le groupe entre en contact avec plusieurs des habitants du village, si bien que vous avez tout loisir de faire jouer diverses rencontres avec des vulgaires — un bûcheron qui rentre chez lui, quelques serfs travaillant dans un champ, le bailli de la bourgade, etc. Ces gens n'ont jamais vu Théo, mais peut-être se rappelleront-ils qu'il y a quelques années, un voyageur leur a parlé d'un homme correspondant à sa description.

Lorsque les personnages arrivent à l'endroit où Robin et Lucille ont échangé quelques mots avec Théo, il leur est impossible de le trouver. Comme ils n'ont de plus obtenu aucune nouvelle de lui sur le chemin, cela risque de les mettre de méchante humeur.

## Talebot le parfait

Ils reprennent un peu espoir en rencontrant, non loin de là, un Bon Homme, Talebot (voir sa description, p. 47), agnouillé dans l'herbe juste à côté du chemin, devant une pierre tombale moussue gravée d'une croix. Il leur explique que deux pêcheurs, une femme adultère et un homme qui a attenté à ses propres jours, reposent ici.

Il y a une vingtaine d'années, continue-t-il, un jeune couple vivait dans un village blotti au creux des bois. La femme n'avait pu éviter de devenir la maîtresse du noble local, et quand elle l'avoua à son mari, il la chassa de chez lui, puis la poursuivit et la tua, à l'endroit même où ils furent ensuite enterrés. L'amant apprit ce qui s'était passé



et décida de faire pendre le meurtrier, mais lorsque ses gardes arrivèrent à la demeure du malheureux, ils s'aperçurent que, torturé de remords, il avait mis le comble à ses péchés en s'ôtant la vie.

Cet homme, son épouse et leur seigneur avaient l'âme si noire que les démons de l'Enfer s'en étaient emparé. Ils attaquèrent leur village et le détruisirent, en même temps qu'un petit ermitage tout proche.

À présent, nul ne s'approche plus de cet endroit, à cause des fantômes et des démons qui, assurément, y rôdent toujours.

Si ses interlocuteurs l'interrogent sur Théo, Talebot reconnaît qu'il en a entendu parler plusieurs fois au cours des dernières années, comme d'un étranger cherchant à se rendre chez les « astrologues » pour leur remettre quelque chose. Le parfait sait donc que Théo n'a pas vieilli et n'apparaît que dans les environs, ce qui lui donne à croire qu'il s'agit d'un spectre venu du village détruit. Il estime que cette âme ne peut être que mauvaise, puisqu'elle est emprisonnée sur Terre et ne se réincarne même pas pour se rapprocher des cieux, aussi déconseille-t-il aux voyageurs de poursuivre leurs recherches. Quant au « cadeau » que le fantôme veut leur remettre, ils feraient bien d'y renoncer s'ils se soucient de leur âme : ce n'est en fait qu'un présent du démon !

Si les personnages n'engagent pas la conversation avec Talebot, Lucille le fait à leur place. Après tout, c'est une vraie croyante et elle compte sur les conseils du Bon Homme pour trouver Théo. Il lui est donc possible de guider ses compagnons jusqu'au village et à l'ermitage en ruine.

Talebot ne se joint pas à eux. Il pense en effet que les habitants de la bourgade détruite ont choisi de se rallier à Satan durant leur vie, ce qui explique qu'ils ne se réincarnent pas et que seule la prière peut soulager leurs âmes en peine. Lucille n'en veut pas moins les rencontrer, afin de mieux comprendre ce qui se passe à la mort du corps. Talebot lui donne tout de même sa bénédiction.

Le parfait ignore bien sûr ce qui s'est réellement passé au village. Ce sont les « Servants » lancés à la poursuite de Théo qui en ont éliminé les habitants, mais les paysans ont transformé ce mystérieux carnage en une sombre histoire de complot infernal. Les personnages apprendront probablement la vérité une fois qu'ils auront affronté les morts-vivants puis trouvé Théo.

## LES BOIS

La bourgade détruite se trouve à quelques lieues au sud-ouest d'Alopoc, dans la forêt, en bordure du Val des Bois. Talebot explique à ses interlocuteurs comment s'y rendre, mais il ne sait pas exactement quelle distance il leur reste à parcourir. Cela leur prend la fin de la journée.

Les bois sont immenses, aussi les personnages passent-ils quelque temps à y errer plus ou moins à l'aveuglette, à moins de réussir des jets simples de Survie, Pistage ou Sens de l'Orient de 4 +.

Ils finissent par passer un pont en ruine, qui s'est effondré dans le lit d'un cours d'eau à présent asséché, et découvrent les restes d'une hutte — deux ou trois poutres et madriers pourris. Un jet simple de Recherches ou d'Attention de 6 + leur permet de voir, à proximité, des os humains en piteux état. Ces divers signes leur indiquent qu'ils approchent du village abandonné.

Le soir venant, ils commencent à grimper vers l'extérieur de la vallée. Le sol se fait plus rocailleux et le sous-bois moins dense, puis ils arrivent finalement à une auberge, perdue au beau milieu de nulle part, que ne dessert pas la moindre route.

La bâtisse est entourée de quelques petits champs et deux chèvres sont attachées à proximité. Deux tables entourées de bancs encadrent la porte ; on s'aperçoit de près que le bois en est complètement pourri. Quant à l'enseigne, toute peinture en a disparu depuis longtemps. À côté de l'établissement se trouvent deux tombes anciennes, surmontées de croix de bois et ornées de fleurs.





La construction en elle-même est bien entretenue, avec ses portes épaisses et ses solides volets aux loquets impressionnants.

Alors que les voyageurs s'en approchent, une fillette d'une dizaine d'années en sort et pénètre dans les bois, s'éloignant d'eux. Ils peuvent la suivre et l'arrêter, ou gagner l'auberge, où ils trouvent un vieil homme très occupé à frotter les tables, comme s'il attendait le client. Pourtant, l'arrivée des étrangers lui cause un singulier effroi.

Ces deux options sont détaillées ci-après.

## Adeline

Si les personnages suivent l'enfant, elle leur apprend qu'elle se nomme Adeline et est fille de paysan. Bien qu'elle se montre discrète et plutôt nerveuse, il est facile de gagner sa confiance puis de la faire parler. Elle s'est rendue à l'estaminet à la recherche de son père, lequel est parti chasser et n'est pas encore revenu, ce qui l'inquiète un peu — mais pas trop, car cela se produit de temps à autre. Sa mère est morte voilà des années, elle n'a ni frère ni sœur — bref, il ne lui reste que son père.

Peut-être ses nouveaux amis vont-ils la raccompagner jusque chez elle. Dans ce cas, elle les fait s'enfoncer de trois cents pas environ dans les bois, puis ils arrivent à une chaumière qui ne semble plus habitée depuis une dizaine d'années au moins. Le chaume en est pourri, les murs en clayonnage revêtu de boue troués, l'intérieur tapissé de poussière et de toiles d'araignées. Quant aux champs qui l'entourent, ils sont envahis de fougères et même de jeunes arbres.

Adeline paraît trouver tout cela parfaitement normal. Si ses visiteurs s'étonnent que sa paillasse soit pourrie, elle répond que cela ne la gêne pas de dormir par terre. Que sa couverture soit mangée de mousse est également sans importance : une grande fille comme elle est courageuse et ne craint pas le froid. Il est normal qu'il n'y ait de nourriture nulle part, puisque c'est pour cela que son père est parti à la chasse. Et la marmite est pleine de toiles d'araignées parce que ces petites bêtes sont incroyablement rapides : pense donc, tisser tout cela en moins d'une journée ! Ces explications paraissent logiques à une fillette de huit ans. De plus, Adeline s'est habituée à la lente dégradation de la maisonnette depuis sa mort.

Car la petite fille n'est bien sûr qu'un fantôme. Si normale qu'elle paraisse et bien qu'il lui soit possible de déplacer des objets dans la chaumière et ses environs immédiats, elle n'a pas de forme physique. Pourtant, elle refuse avec l'incroyable obstination des enfants de reconnaître qu'elle est morte.

La nuit où les squelettes ont attaqué, voilà vingt-deux ans, elle s'est cachée dans un coin de la cabane, en priant de toutes ses forces que son père rentre de la chasse à temps pour la sauver. Il n'est jamais revenu. Les Servants du Carrefour des Vents l'avaient tué dans les bois, et alors que le jour se levait, ils ont découvert et abattu Adeline. Les loups ont ensuite déchiqueté le corps de la fillette, dont les os brisés sont dispersés dans la forêt.

Depuis, Adeline, qui a tout oublié de ces heures terribles, passe ses nuits à attendre le retour de son père et ses journées à revivre son dernier jour. Elle se lève au matin, découvre qu'elle est seule à la maison, vague à ses occupations, etc. Si l'un des personnages reste avec elle pour la nuit, il s'aperçoit qu'elle disparaît peu avant l'aube, l'entend pleurer un moment mais ne la voit nulle part. Il ne subsiste d'elle que quelques flâques de sang frais, qui s'évanouissent lorsque le soleil s'est levé. Elle réapparaît dans son lit au milieu de la matinée, se réveille et demande à son compagnon qui il est et ce qu'il fait chez elle. Le cycle terrible recommence pour son âme torturée.

Il est impossible de persuader la petite fille de quitter les alentours de sa chaumière. Pour le reste, elle « vit » tout à fait normalement, se rappelant par exemple qu'un étranger est arrivé au village « la veille » et s'est rendu à l'ermitage dans la soirée.

## La taverne de Lucio

Quand Grevis et ses morts-vivants ont attaqué, cette fameuse nuit, il y a vingt-deux ans, Lucio s'est caché dans sa cave, ce qui lui a permis d'être le seul survivant. Sa femme et sa fille, elles, ont péri en même temps que tous les autres villageois. Lucio était bien décidé à quitter cet endroit maudit, mais sa famille et ses amis — tous morts — sont revenus à l'auberge le soir même, ce qui l'a décidé à rester. Au début, il avait peur de tous ces fantômes, mais il a fini par s'y habituer. Il vit toujours dans sa maison.

En principe, la taverne se remplit chaque soir des spectres de ses concitoyens, qui y boivent gaiement comme ils le faisaient de leur vivant — et qui d'ailleurs se croient toujours vivants. Lucio n'a même pas à se procurer de vin ou de cidre, puisque sa femme et sa fille emplissent sans problème chopes et timbales aux vieux tonneaux poussiéreux, vides depuis longtemps — n'est-ce pas merveilleux ? Le vieil homme est heureux qu'elles soient revenues à la maison et aiment les fleurs dont il a garni leurs tombes.

### Lucio

**Caractéristiques** : Intelligence (esprit confus) -2, Perception (peur de la vérité) -1, Force (jambes maigres) -1, Énergie (fatigué) -1, Présence 0, Communication (malheureux) -3, Dextérité 0, Vivacité (peureux) +3  
**Âge** : 52 ans  
**Taille** : 0  
**Vertus et Vices** : Foi Exaltée +3  
**Compétences** : aucune  
**Points de Foi** : 1  
**Réputation** : aucune  
**Traits de Caractère** : Triste +6, Esprit Confus +3, Brave -3  
**Armes et armure** : aucune  
**Encombrement** : 0  
**Autres Totaux de Combat** : Esquive +3 (+9 Action), Encaissement -1 (+5 Action), Fatigue -1

## Réactions de Lucille

Lucille réagit de la même manière face à Adeline et Lucio. Elle les plaint terriblement mais manque de la réelle compassion nécessaire pour leur témoigner patience et compréhension. Aussi, poursuivant ses propres buts, les assaille-t-elle de questions sur la mort et l'autre monde. Cet interrogatoire serré plonge les deux malheureux dans un profond désespoir, qui se traduit par des gémissements et des sanglots. Pour empêcher Lucille de continuer, il faut obtenir un tirage de Caractère supérieur au sien, basé sur son Trait Égoïste à + 2 ; le personnage qui s'y essaie doit évidemment posséder un Trait approprié, comme Intimidant ou Coléreux, faute de quoi la jeune femme ne lui prête aucune attention. Celui des deux qui obtient le résultat le plus élevé dans ce jet impose sa volonté à l'autre.

Mais les choses se passent différemment le jour où arrivent les personnages. Les spectres se rassemblent en groupes nerveux à la limite extérieure des champs de Lucio, n'osant se rendre à l'estaminet, à cause des étrangers. Si l'un de ceux-ci les approche, même le plus discrètement du monde, ils fuient silencieusement dans l'obscurité. Lucio ne verra ni ses amis ni sa famille cette nuit-là.

Lui aussi s'effare de la venue d'étrangers. Que veulent-ils ? Tuer les siens, une fois encore ? Voler ses tonneaux magiques ? Est-il possible que Dieu les lui ait envoyés, en réponse à ses prières ? Car il prie chaque nuit, que ce cauchemar prenne fin mais aussi que rien ne change. Il sert les personnages de son mieux, bien qu'il ne soit pas aussi doué que sa femme pour puiser aux barriques et que ce soit bien ennuyeux, pour un aubergiste, d'être à court de vin. Le repas se compose de pain et de fromage de

## Grevis

**Force Magique** : 15

**Statistiques** : Taille 0, Intelligence (rusé) + 1, Perception (prudent) + 1, Force (force inhumaine) + 3, Énergie (tenace) + 3, Présence (squelettique) -5, Communication (voix grinçante) -2, Dextérité (mains vives) + 2, Vivacité (agile) + 3

**Vertus et Vices** : aucun

**Traits de Caractère** : Sournois + 3, Déterminé + 3, Obstiné + 4

**Réputation** : aucune

**Confiance** : 5

**Totaux de Combat** :

**Totaux à l'épée large** : Initiative + 10, Attaque + 11, Dégâts + 14 Parade + 8 (+14 Action)

**Totaux à l'arc composite** : Cadence de Tir 2/1, Attaque + 7, Dégâts + 9

**Niveaux de Santé** : Indemne, 0/0, -1/-1, -3, -5, Détruit  
Esquive + 4 (+10 Action), Encaissement + 10 (+16 Action), Fatigue n. a.

**Encombrement** : 1

**Compétences** : Discrétion (bois) 6, Attaque Épée Large (attaques sournoises) 5, Parade Épée Large (charges) 5, Attaque Arc (petites cibles) 5, Esquive (armes contondantes) 2, Vigilance (intrus) 4, Athlétisme (saut) 3, Escalade (arbres) 3, Pistage (bois) 3, Marchandage (trésors) 4, Langue d'Oc (insultes) 4, Pose de Pièges (bois) 4

**Pouvoirs** : Immunisé contre les sorts affectant l'esprit, +5 à l'Encaissement des dégâts contre les armes perforantes

**Virtus** : 5 points, Mentem, dans le corps

L'Ancien Compagnon du Carrefour des Vents est mort il y a vingt-deux ans, des blessures que lui avait infligées Théo. Mais son

indéfectible loyauté et sa volonté fanatique de remplir sa mission lui ont permis de continuer à habiter son corps.



chèvre, car il n'a rien à offrir d'autre, excepté le gruau réservé au petit déjeuner.

Les visiteurs ont intérêt à se montrer très prudents s'ils veulent lui soutirer des informations. Il leur suffit de mentionner un peu trop brutalement sa famille ou ses voisins pour que le malheureux fonde en larmes, balbutiant des prières incohérentes. Il réagit de la même manière si on le menace ou si on lui parle de ses tonneaux, de Théo, de l'ermitage, des spectres, des démons ou de quoi que ce soit de lié à la destruction du village.

En fait, le vieil homme est complètement fou, et les personnages n'en tireront rien à moins de faire preuve d'une grande patience. Il sait très bien ce qui s'est produit, voilà vingt-deux ans, ignorant seulement d'où sont venus les « démons ». Théo a passé à son auberge la soirée précédant le massacre, mais Lucio n'a pas établi de lien entre ces deux événements. Il ignore que son client s'est ensuite rendu à l'ermitage.

Une fois seul, le tavernier s'accoude au bar en attendant les villageois.

## LES PIÈGES DE GREVIS

Grevis est à présent un squelette, comme les Servants qu'il commande. Dès que les personnages arrivent à proximité du village détruit, il surveille de loin leur moindre mouvement, attendant de voir ce qu'ils vont faire. Quiconque possède le don de Double Vue prend conscience de cet espionnage sur un jet simple de 8 + (un tirage toutes les quelques heures, ou lorsque les voyageurs se trouvent en extérieurs), mais il lui est impossible de déterminer la

nature ou de localiser l'indiscret, même si cette désagréable sensation ne le quitte plus.

Grevis espère que les nouveaux venus se rendront à l'ermitage et en sortiront le trésor de Théo, après quoi il les éliminera. Il prend donc des mesures pour s'assurer qu'ils seront incapables de s'en aller trop rapidement.

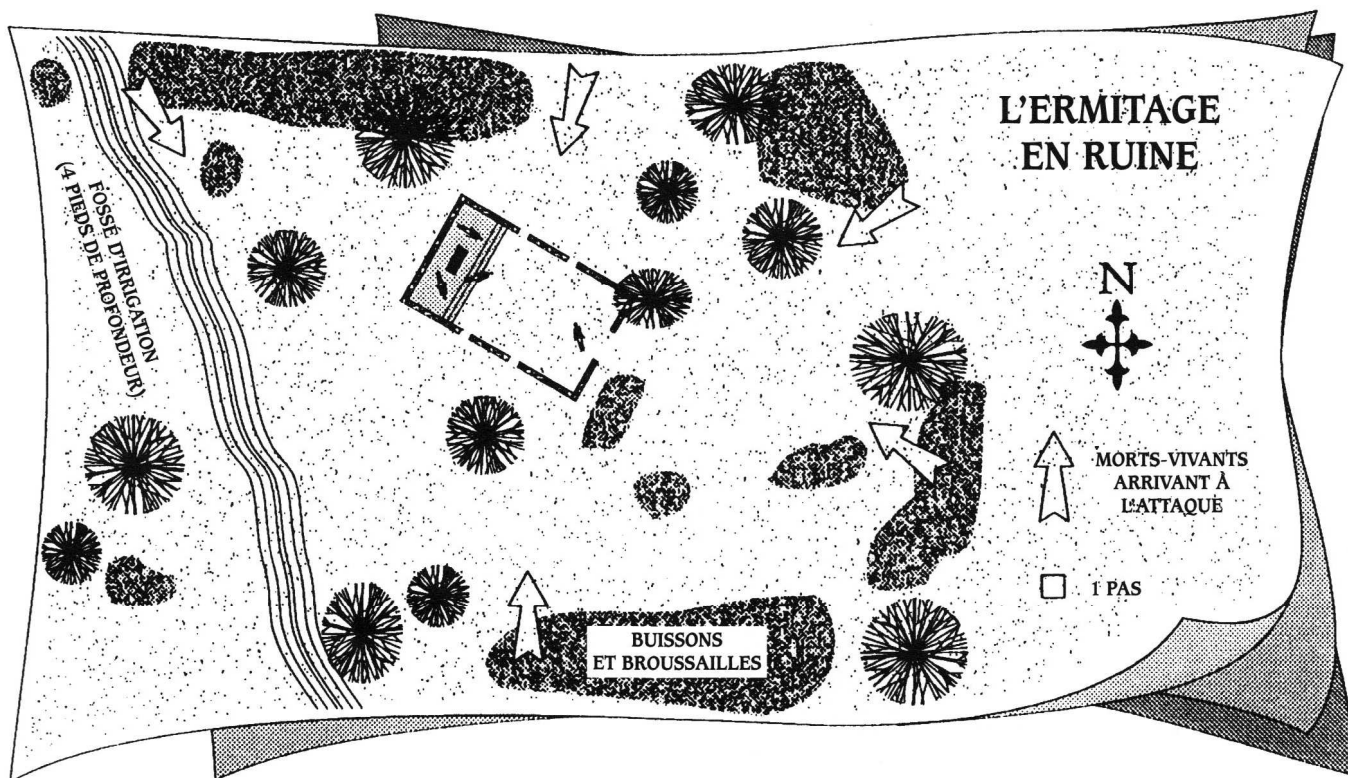
Pendant la nuit, que les personnages s'installent à l'auberge ou campent dans les bois, il s'attaque à leurs montures, s'ils en ont. Si les chevaux se trouvent dans l'écurie de Lucio, il en force la porte puis massacre les pauvres bêtes. Si les visiteurs sont restés dans les bois, il tire de loin sur les animaux.

De toute façon, il se montre extrêmement prudent. Veillez à ce qu'il ne se fasse pas tuer à ce moment-là, afin d'organiser ensuite une bataille beaucoup plus dramatique. Ses adversaires peuvent néanmoins l'entrapercevoir et lui décocher une ou deux flèches.

S'ils n'ont pas de montures, Grevis essaie tout de même d'entraver leurs déplacements, en volant leurs bottes, posant des pièges dans les bois pour en blesser un ou deux, etc. Attention : dérober leurs chaussures à ses futures victimes risque d'être pour lui très dangereux.

## L'ERMITAGE EN RUINE

Le lieu saint se trouve à une demi-lieue environ au sud de l'auberge. Si les personnages ont demandé des indications à Adeline ou Lucio, ils s'y rendent probablement en début de matinée, alors qu'une brume froide enveloppe encore la forêt, rendant toute chose floue et fantomatique.



## Squelettes

**Force Magique :** 5

**Statistiques :** Taille 0, Ruse -4, Perception -2, Force 0, Énergie + 3, Présence n. a., Communication n. a., Dextérité 0, Vivacité 0

**Vertus et Vices :** aucun

**Traits de Caractère :** aucun

**Réputation :** aucune

**Confiance :** aucune

**Totaux de Combat :**

**Totaux à l'épée court (une main) :** Initiative + 7, Attaque + 4, Dégâts + 5

**Totaux au bouclier rond :** Parade + 5 (+11 Action)

**Niveaux de Santé :** Indemnes, Détruits

Esquive 0 (+6 Action), Encaissement + 8 (+14 Action), Fatigue n. a.

**Encombrement :** 0

**Compétences :** Attaque Épée Court (charges) 2, Parade Bouclier (armes contondantes) 2

**Pouvoirs :** Immunisés contre les sorts affectant l'esprit bonus de + 5 à l'Encaissement contre les armes perforantes

**Virtus :** 1 point, Corporel, dans le corps

Il y a vingt-deux ans de cela, lorsque Grevis est arrivé avec ses squelettes devant l'ermitage, il n'a pu les y faire pénétrer, à cause de leur nature infernale et de l'aura divine du bâtiment. Il a tué le saint homme qui se tenait à la porte, brandissant un crucifix, mais cela n'a pas suffi. Théo l'a ensuite grièvement blessé avec ses flèches, si bien que Grevis a fini par ordonner à ses troupes de brûler la construction. Le chaume et les poutres ont disparu en quelques minutes. Théo et les moines

restés à l'intérieur ont été étouffés par la fumée, alors que Grevis succombait à ses blessures, non loin de là.

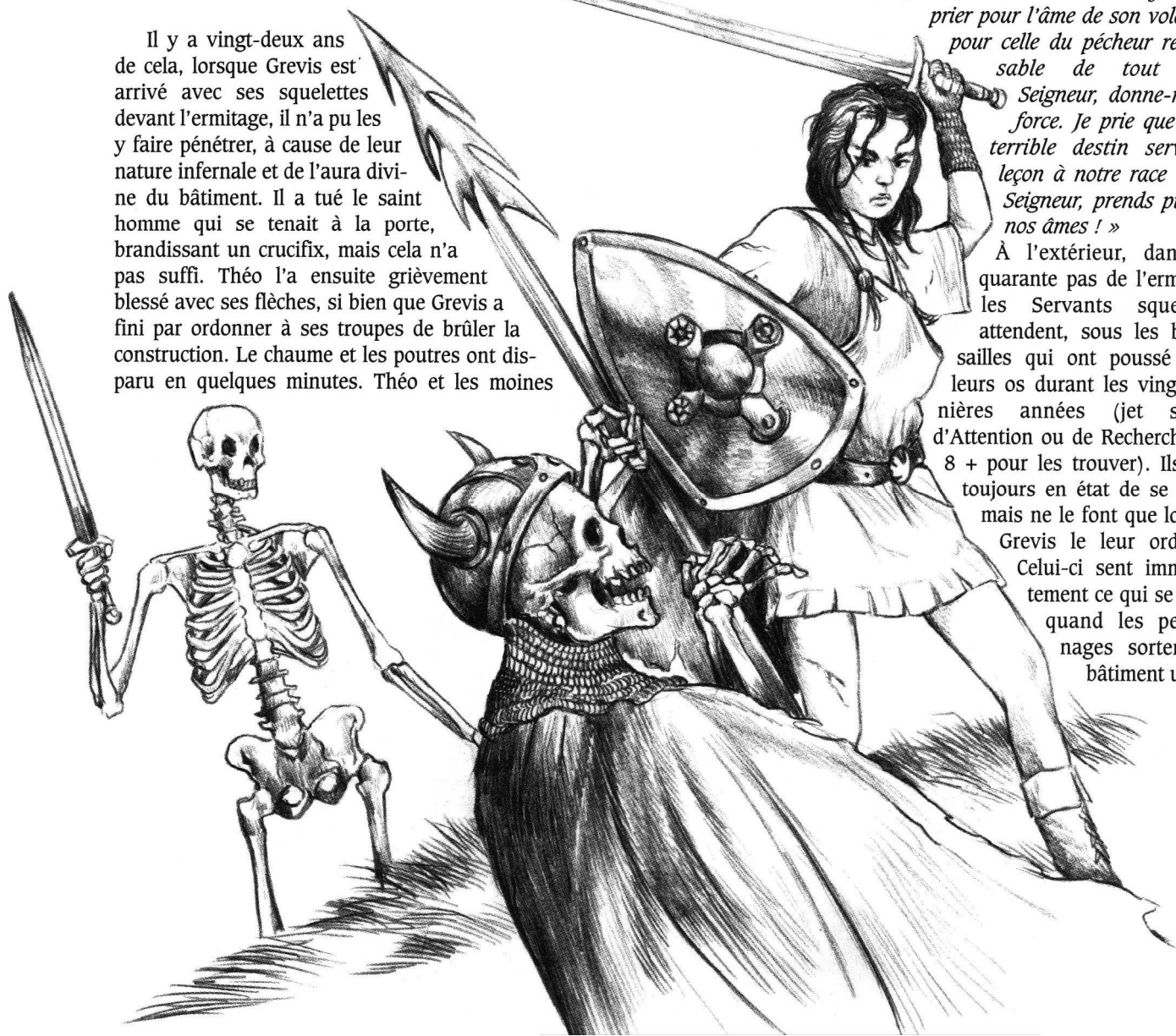
Les murs de pierre du petit bâtiment sont toujours debout, mais il ne reste pas grand-chose d'autre. Il n'y a plus ni porte ni volets ni meuble, excepté l'autel de pierre. Toutefois, on ne voit là nulle trace de passage animal, peut-être parce que les bêtes ont répugné à se soumettre à l'aura divine de 4 qui enveloppe les ruines.

Quatre squelettes humains gisent sur le sol : l'un tout près de l'entrée, étreignant encore un crucifix, les trois autres rassemblés autour de l'autel. Leurs vêtements ont pourri, mais une boucle de ceinture, une petite croix d'argent et d'autres babioles sont toujours intactes, de même que — miracle ! — une bourse de cuir. Elle contient une lettre à peine lisible, visiblement griffonnée à la hâte.

« Seigneur, prends pitié de mon âme. Aujourd'hui, un homme est venu ici demander asile. Il transportait un trésor volé et était poursuivi par des choses innommables. Elles nous ont réclamé le trésor, et nous le leur avons refusé. Seigneur, ne nous abandonne pas, je t'en prie. Nous n'avons pas voulu mourir, nous n'avons pas commis ce péché mortel. Ils ont allumé les feux, je sens la fumée. Je ne suis pourtant pas un hérétique, pourquoi faut-il que je périsse dans les flammes ? Je prie que nous ayons eu raison de conserver ce trésor, mais sans doute devrais-je plutôt prier pour l'âme de son voleur, et pour celle du pécheur responsable de tout cela.

Seigneur, donne-moi la force. Je prie que notre terrible destin serve de leçon à notre race impie. Seigneur, prends pitié de nos âmes ! »

À l'extérieur, dans les quarante pas de l'ermitage, les Servants squelettes attendent, sous les broussailles qui ont poussé entre leurs os durant les vingt dernières années (jet simple d'Attention ou de Recherches de 8 + pour les trouver). Ils sont toujours en état de se battre mais ne le font que lorsque Grevis le leur ordonne. Celui-ci sent immédiatement ce qui se passe quand les personnages sortent du bâtiment un des





objets composant le trésor : voilà plus de vingt ans qu'il s'intéresse exclusivement à cela.

D'un simple effort de volonté, il commande alors à ses troupes d'attaquer, quittant lui aussi le couvert pour participer au combat. Si les visiteurs découvrent ses « Servants » et se mettent à les examiner, il déclenche prématurément l'assaut, essayant de faire des prisonniers, afin de les forcer ensuite à chercher pour lui le butin de Théo.

Il doit y avoir assez de squelettes pour que la lutte soit chaude. De toute façon, si les personnages n'en viennent pas à bout, il leur est possible de se réfugier dans l'ermitage pour souffler, puisque leurs adversaires ne peuvent les y suivre.

## Le trésor

Lorsque Théo s'est réfugié auprès des moines, ceux-ci ont dissimulé les objets volés dans l'autel qui, étant en pierre, les a protégés du feu. Il suffit de faire glisser la grande plaque qui en forme le dessus (jet d'Attention, de Recherches ou de Travail de la Pierre pour s'apercevoir que c'est faisable) pour révéler une cavité profonde, où se trouvent enfermés vingt deniers (tout ce que possédaient les moines) et un coffret de bois qui contient :

- Un brassard en bronze couvert de runes, investi du sort *Rego Ignem Protection contre le Feu et la Chaleur*, qui fonctionne en permanence et protège des dégâts dus au feu à concurrence de 40 points. C'est l'objet que le Carrefour des Vents tient le plus à récupérer.

- Un rouleau de parchemins arabes qui, une fois traduits, semblent dénués de toute valeur ; ils contiennent des proverbes ridicules et des maximes absurdes. Pourtant, sur un jet d'Intelligence + Lecture/Écriture de l'Arabe de 7+, il arrive (quand le Conteur le désire) qu'au bout d'une journée d'étude du texte arabe, on ait une vision prophétique. Dans ce cas, le lecteur reçoit un bonus de +5 au tirage de résolution d'un problème quelconque sur lequel il travaille (création d'un objet magique, compréhension d'une énigme, etc.).

- Un couteau d'étain.

- Un rouleau de fil d'argent, d'une valeur de trente deniers

- Un os de patte de centaure, contenant 3 points de *virtus Muto*.

## CONCLUSION

Si les personnages ne parviennent pas à se débarrasser de Grevis et de ses morts-vivants, ils peuvent toujours leur décocher des flèches et leur lancer des sorts depuis



l'ermitage. N'oubliez pas cependant que l'aura divine de la construction gêne les magiciens.

Quant au trésor, à eux de décider ce qu'ils en font — s'ils le trouvent. N'importe qui, y compris un Compagnon ou même un Servant, peut se servir du brassard. Toutefois, il est possible que les Mages du Carrefour des Vents le reconnaissent, s'ils ont un jour l'occasion de le voir, et en demandant la restitution. Comme l'objet leur avait été volé, ils pourraient bien avoir gain de cause en cas de recours au Tribunal.

Il serait bon que Robin soit blessé durant un des combats contre les squelettes. Le mieux serait que ses alliés aient le temps de le traîner à l'abri, dans l'ermitage, avant qu'il ne rende l'âme, non sans avoir pardonné à Lucille de l'avoir conduit à la mort. Cette scène bouleverse la jeune femme au-delà de toute expression, lui faisant comprendre combien elle s'est montrée dure et égoïste. À la fin de l'histoire, elle décide de se consacrer à la restauration du village, en expiation de ses péchés.

Peut-être les Mages prennent-ils conscience de leurs propres abus. Ils regrettent alors de ne pas avoir secouru Théo, d'autant qu'il s'est révélé d'une fidélité exemplaire à la Crête des Brumes, bien qu'il eût subi des années d'esclavage. Il est mort pour l'Alliance, alors qu'eux-mêmes s'étaient lavé les mains de ce qu'il avait bien pu devenir. Cette prise de conscience pourrait les conduire à mieux traiter leurs Servants, à l'avenir.

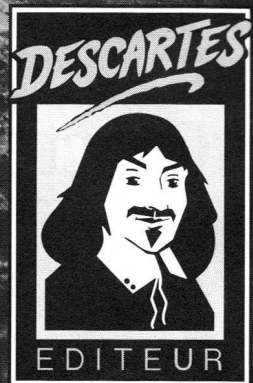
Les événements de cette histoire n'aident Théo en rien. Son fantôme continue de hanter les alentours d'Alopoc, demandant la direction de la Crête des Brumes. Les Mages en entendent encore parler les années suivantes, rappel constant de l'injustice qu'ils ont commise. Il leur faut se mettre à sa recherche, écouter son histoire et lui présenter leurs excuses pour que son âme, apaisée, quitte enfin cette Terre. Les spectres des villageois, eux, trouvent le repos à la destruction du dernier de leurs tortionnaires morts-vivants.

# RALPARTHA®

◆ Figurines ◆



**LA FIGURINE DU  
COLLECTIONNEUR**





# La Crête des Brumes



## Enveloppée de mystère...

Le temps vient mourir au pied de vos montagnes, tout comme l'agitation des hommes, leurs cris, leurs larmes. Vous appartenez à la Crête des Brumes, une des plus puissantes Alliances de l'Ordre d'Hermès, un des plus grands centres de magie du monde. Vous avez payé cette gloire de sang et de sueur, mais ce n'était rien encore. Des ennemis terribles se lèvent, bien décidés à vous précipiter de ces périlleuses hauteurs. Il vous faut veiller. Si vous vous laissez éblouir par vos accomplissements, ce sera la chute...



## Enveloppée de brumes...

*La Crête des Brumes*<sup>TM</sup> est un supplément à utiliser avec **Ars Magica**. Il fournit toutes les informations nécessaires, aux joueurs comme au Conteur, pour s'engager dans une Saga de la Crête des Brumes. Il décrit aussi en détail le Val des Bois, une région de l'Europe Mythique où les joueurs seront libres d'incarner des personnages de leur création, voire des Mages puissants, ayant régné sur leur Alliance pendant des siècles. Ce livret ouvre la voie à une fabuleuse Saga d'**Ars Magica**.



179 F - A510



9 782740 801062  
ISBN : 2-7408-0106-8

Sous licence de

WIZARDS  
of  
the  
COAST.  
Coast

Copyright © 1995 WIZARDS OF THE COAST Inc.  
Édition française réalisée par  
JEUX DESCARTES  
1, rue du Colonel Pierre Avia  
75503 Paris cedex 15

