

ARS MAGICA

# La Tempête



par Stewart Wieck







# La Tempête

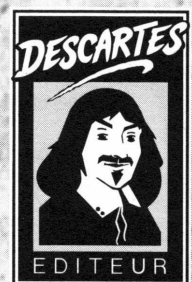
Le périple d'une Alliance  
de l'été à l'automne

L'auteur remercie tout particulièrement :

Kelly Golden et Stephan Wieck pour des années de jeu de rôle passionnant et pour avoir été la source d'inspiration d'une partie des événements de ce supplément. L'idée de Kelly de bâtir une Alliance sur un ancien champ de grande bataille fut à l'origine de tout ce supplément et ce sont les intéressants personnages de Steve qui ont façonné beaucoup de ces moments de jeu de rôle.

Par Stewart Wieck

WIZARDS  
of the  
COAST.  
COVER



# La Tempête

## Version américaine

Concept original : Stewart Wieck  
Responsable du projet : Mark Rein•Hagen, John Brandt  
Aide à la conception : Kelly Golden, Stephan Wieck, Mark Rein•Hagen, John Brandt  
Maquette : Nicole Lindroos  
Relecture : Mark Rein•Hagen, John Brandt, Lisa Stevens  
Correction technique : Lisa Stevens, John Brandt  
Relecture historique : John Brandt  
Promotion et ventes : Bruce Tarnopolski  
Coordination produit : Lisa Stevens  
Illustration de couverture : Jeff Menges  
Illustrations intérieures : Eric Hotz, Charles Dougherty  
Logo Titre : Richard Thomas

Ars Magica a été créé par Mark Rein•Hagen & Jonathan Tweet  
Lion Rampant voudrait dédier ce supplément à tous nos amis de White Wolf Publishing. Merci de votre soutien pendant ces trois dernières années, l'amitié dont vous avez fait preuve, et de vos encouragements de toute nature. Avec des alliés comme vous, les gars, le succès n'est qu'une question de temps.

## Remerciements particuliers à :

Mark "Je vais juste ajouter un truc sur l'Ordre d'Hermès, ici, et peut-être changer aussi ce passage-là..."  
Rein • Hagen pour avoir ouvert l'univers d'Ars Magica aux auteurs du dimanche ;  
Lisa "Salut, Stewart. Qu'est-ce que tu dirais de nous écrire un supplément. Oh, heu, il est prévu pour dans un mois."  
Stevens pour avoir fait grimper les actions d'AT & T avec tous ces coups de téléphone à Carrollton, GA, en essayant de coordonner le projet ;  
John "Sûr, j'te fais une ancienne société druidique. Donne-moi seulement cinq minutes." Brandt pour avoir apporté tous les détails z historiques qui viennent renforcer l'intérêt de ce supplément et accompli une bonne part du travail d'écriture ;  
Nicole "L'Ordre d'Hermès est terminé. Donnez-moi une journée pour finir La Tempête."  
Lindroos pour s'être accommodée d'un calendrier de production pratiquement impossible à tenir - et avoir survécu !!!  
Bruce "Et si on faisait un jeu qui se passait tout autour du monde ?" Tarnopolski pour permettre à l'équipe de se défouler au jeu de massacre et même nous laisser gagner de temps à autre ;  
Stewart "Peut-être que je POURRAIS revoir ce supplément." Wieck pour avoir supporté une grande quantité de foutaises sur ce projet et ramené le jeu de rôle dans nos vies (la semaine prochaine, Stewart ?) ;  
Jeff "Je devrais pouvoir vous caser quelque part dans mon planning." Menges pour une nouvelle couverture somptueuse et sa patience envers une compagnie encore jeune et oh combien imparfaite ;  
Richard "Il vous faut le logo pour QUAND ?" Thomas pour nous avoir une fois encore intégré dans son emploi du temps démentiel et apporté son concours quand nous en avions besoin.

## Version française

Éditeur : Jeux Descartes

1 rue du colonel Pierre Avia - 75503 PARIS Cedex 15

Traduction : André Deho-Neves  
Directeur de collection : Henri Balczesak  
Rewriting et adaptation : Jean-Luc Blaise et Dominique Balczesak  
Illustrations et Couverture : Gilles Lautussier  
Réalisation, maquette : Guillaume Rohmer et In Edit

Imprimé au Portugal par SIG, 2685 Camarate. Édition et Dépôt légal Juillet 1994. ISBN 2-7408-0094-0

Ars Magica © 1995 Wizards of the Coast, Inc.. Tous droits réservés.

Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de Wizards of the Coast, Inc..

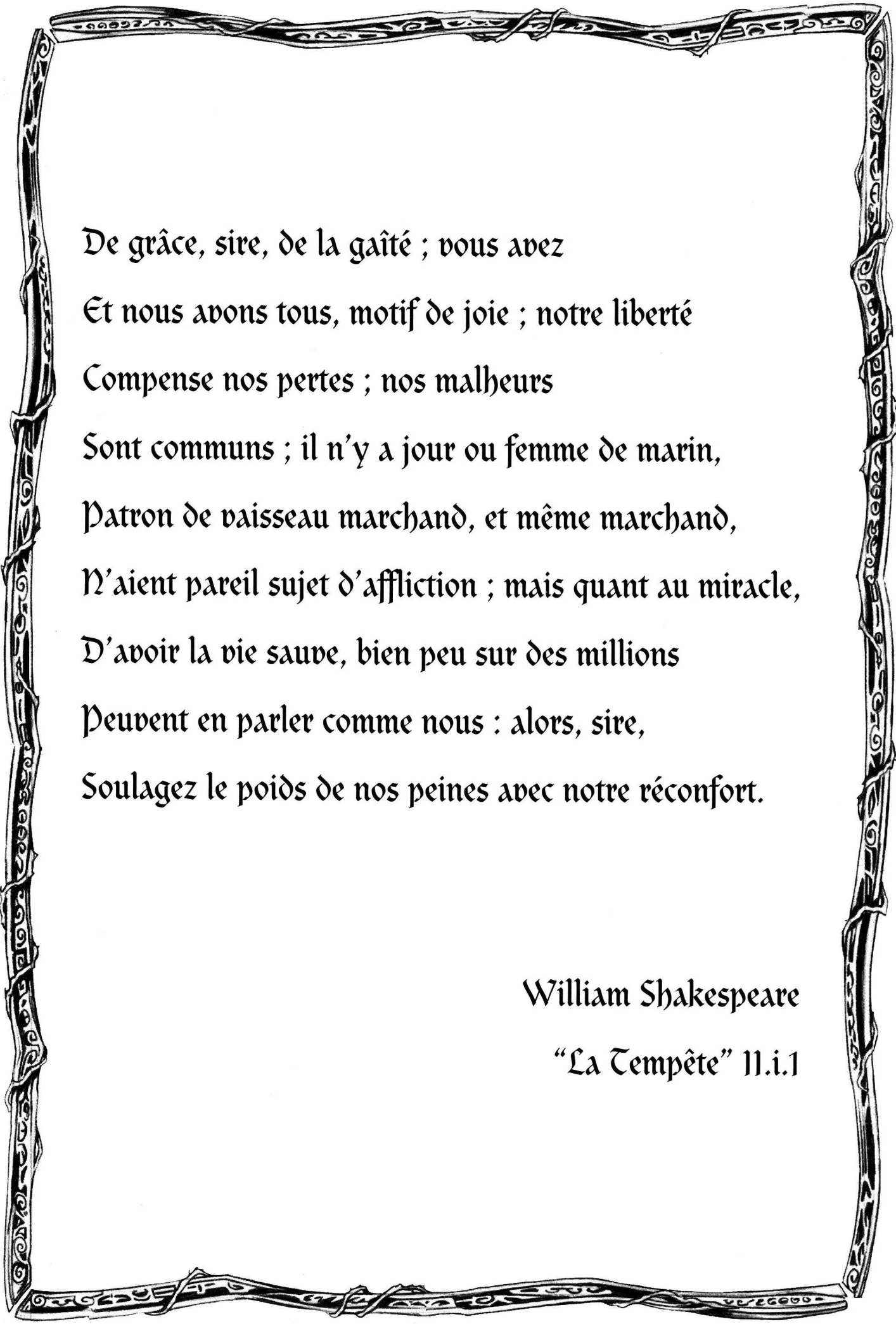
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés. Toute reproduction du matériel contenu dans ce livret est strictement interdite sans la permission écrite de l'éditeur, sauf pour de courtes citations destinées à des revues. Ars Magica, Deadly Legacy, Maleficium, Shamans Hidden Path,

Pax Dei, Tribunals of Hermes Iberia, The Wizard's Grimoire, Mistridge, Covenants, Mythic Europe, Mythic Places et Feggimer sont des marques déposées et des copyrights de Wizards of the Coast, Inc..

Avertissement : Les personnes et événements décrits dans ce livret sont purement imaginaires ; toute ressemblance avec des personnes ou événements existant ou ayant existé ne peut être que fortuite.

# Table des Matières

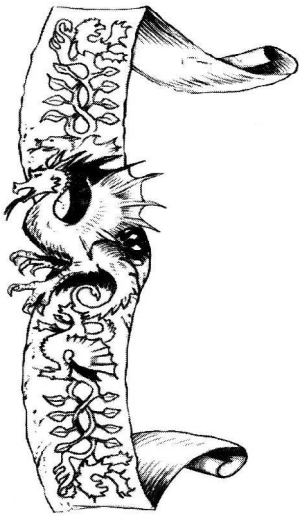
Préface .....	5	La requête .....	38
Introduction .....	6	Le plan d'Herrick .....	39
Informations générales sur l'histoire hermétique .....	6	Pris la main dans le sac .....	40
La campagne .....	10	La fuite .....	40
Thème .....	10	La terre qui saigne .....	41
Le cours de la saga .....	10	Les étapes de la réanimation .....	41
Deux traditions de magie .....	13	Tout n'est pas que sueur, sang et larmes .....	43
La magie druidique .....	13	Idées d'aventures .....	43
La magie mercurielle .....	14	Le Drakkar .....	44
Les Mages .....	15	L'histoire dévoilée .....	44
Herrick le Druides .....	15	La réaction de Marlowe .....	45
Marlowe, Mage de la Maison Flambeau .....	17	La source du pouvoir .....	46
La résurrection du Druides .....	19	La vérité sur le plan d'Herrick .....	46
Résumé .....	20	La recherche .....	47
Une pénurie de fournitures .....	20	La vérité sur la légende .....	47
Hapton .....	20	Le village assiégé .....	48
La veuve .....	20	Le démon du tumulus .....	50
La vérité sur les faits .....	21	La légende d'Alfgeir .....	50
La démarche suivante .....	21	Thorgrim, le démon du tumulus .....	51
Le notaire .....	21	Avant le rituel .....	51
Le rédempteur .....	23	La cérémonie rituelle .....	51
Incident sur les quais .....	23	Le combat contre le Kraken .....	52
Herrick le Druides (état incohérent) .....	23	Devenir des Vikings .....	52
Le Père Fulke .....	24	Le Kraken .....	53
Le Mentor .....	25	Sous les ondes .....	54
Résumé .....	25	Au côté des vikings .....	54
L'invitation .....	26	Au-dessus de Cimbrinsula .....	55
Le village .....	26	Les tritons .....	56
Les villageois .....	27	Les urnes .....	57
Le manoir de Sir Hanson .....	27	Comment maîtriser cet épisode .....	57
Sir Hanson, chevalier banneret, Seigneur de Gern .....	28	Les tritons .....	57
Grendleby, intendant de Gern .....	29	La baleine .....	57
Pip, garçon d'étable .....	29	L'attaque d'Herrick .....	59
La première nuit .....	30	L'heure de l'attaque .....	59
Les Servants .....	30	Le champ de bataille .....	59
Les Compagnons .....	30	L'assaut .....	60
Les Mages .....	31	Comment maîtriser le final .....	60
Jeter de l'huile sur le feu .....	31	Une juste récompense .....	61
L'histoire derrière les attaques .....	31	Le coaquatrice .....	61
L'attaque .....	31	Le griffon .....	62
Le dragon à la pierre des fées .....	32	L'hydre à douze têtes .....	62
Dans la caverne .....	32	Appendice un .....	63
La protection de la caverne .....	33	Nouveaux sorts .....	63
Le repaire du dragon .....	34	Appendice deux .....	64
Le sanctuaire dissimulé .....	36	Nouvelle magie .....	64
Le disciple de Marlowe .....	36	Appendice trois .....	65
Le sorcier parallèle .....	38	Connaissance hermétique .....	65
Résumé .....	38		

A decorative border made of a stylized, twisted rope or ribbon with intricate scrollwork and floral patterns, framing the text.

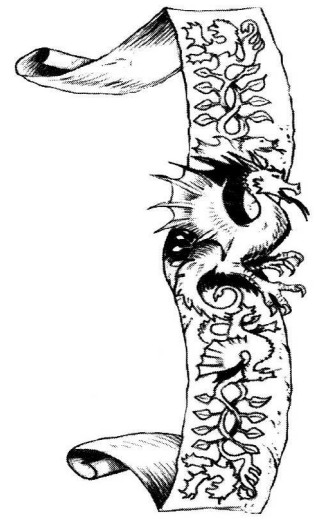
De grâce, sire, de la gaîté ; vous avez  
Et nous avons tous, motif de joie ; notre liberté  
Compense nos pertes ; nos malheurs  
Sont communs ; il n'y a jour ou femme de marin,  
Patron de vaisseau marchand, et même marchand,  
N'aient pareil sujet d'affliction ; mais quant au miracle,  
D'avoir la vie sauve, bien peu sur des millions  
Peuvent en parler comme nous : alors, sire,  
Soulagez le poids de nos peines avec notre réconfort.

William Shakespeare

“La Tempête” II.i.1



# Préface



**Ars Magica**, bien plus que la plupart des autres jeux de rôle se prête tout particulièrement aux campagnes. Quoiqu'il soit possible de jouer en campagne avec d'autres jeux de rôle, ces campagnes sont très différentes de celles d'**Ars Magica**.

La plupart du temps ce que les joueurs appellent une «campagne» n'est qu'une série d'aventures juxtaposées avec les personnages comme seul fil conducteur.

Les Alliances dans **Ars Magica** permettent aux campagnes d'être aussi des sagas. L'Alliance est un point d'attache permanent dans la vie des personnages, qui les aide à se centrer sur son histoire sans cesse évolutive. Au fur et à mesure que les saisons passent, l'Alliance se développe et les personnages vieillissent. C'est le degré de réalisme que procure cet écoulement du temps qui rend possible la construction d'une campagne vraisemblable et donc jouable.

Ce supplément d'**Ars Magica** a pour but de mettre l'accent sur l'environnement de la campagne de votre saga en cours. Les événements et les aventures qui sont détaillés ici offrent un contexte général dans lequel peuvent s'insérer d'autres scénarios plus courts. Les épisodes de ce supplément ne sont pas prévus pour être joués les uns à la suite des autres. Ils devraient plutôt être intercalés entre d'autres histoires comme L'Alliance brisée de Calebaïs, Le Maître des nuées, «Le vaisseau d'or» paru dans «White Wolf magazine» ou tout autre scénario de votre création. C'est après chacune de ces aventures, qu'un nouvel acte du drame décrit dans ce supplément devrait se dérouler.

Bien utilisé ce livret peut donner une véritable profondeur à votre saga de **Ars Magica**, ce qui serait impossible si on se contentait d'alterner des saisons consacrées tantôt à la recherche, tantôt à l'aventure. Il permettra en outre de captiver vos joueurs qui attendront de connaître la suite des événements. En fait, les recherches qu'ils entreprendront pour obtenir des informations sur les épisodes de cette campagne aboutiront certainement à de nombreuses et passionnantes parties improvisées.

Bien que le déroulement des événements détaillés dans ce supplément puisse être modifié pour s'adapter au statut actuel de l'Alliance de vos joueurs, ils sont prévus pour avoir lieu pendant sa phase d'été. (comme décrit aux pages 9 et 10 du supplément Les Alliances, édité par Jeux Descartes). À la fin de la campagne, l'Alliance atteindra l'apogée de son pouvoir et entrera en automne. Cela étant dit, vous pouvez seulement maintenant commencer à comprendre la portée de ce

que ce supplément se propose de vous fournir. Le périple de l'été à l'automne peut prendre des siècles et si tel est votre désir, alors les événements de la campagne doivent être distillés à travers une période de deux cents ans. À l'inverse, comme le temps de maturation d'une Alliance est très variable, la durée de l'été peut être d'une vingtaine d'années. Dans ce cas, les pages de cette campagne se dérouleront beaucoup plus vite.

Choisissez une durée de temps adaptée au type de saga que vous racontez, mais je recommande une période de quarante à cinquante ans pour la maturation de l'Alliance jusqu'à l'automne. Les actions des joueurs peuvent accélérer ou ralentir la succession des événements, mais ceci est dans l'esprit même du jeu. Une Alliance est une représentation des magiciens qui y habitent, et elle ne peut se développer qu'à la vitesse que ceux-ci lui permettent. Cependant, une partie des événements échappe au contrôle des personnages, car les Mages ne peuvent pas maîtriser tous les aspects de leur existence, même dans des circonstances qui concernent la magie même.

Pourquoi choisir une campagne qui détaille la progression de l'été à l'automne ? Vous pouvez ne pas être de mon opinion, mais j'estime que pour des joueurs débutants, la première saga devrait commencer dans une Alliance d'été. Cela leur permet de se familiariser avec le jeu sans que leurs personnages aient d'emblée beaucoup de responsabilités. Il est improbable que des joueurs novices puissent diriger une Alliance avec toutes les exigences et les problèmes qu'entraîne la phase de printemps de son existence. L'automne n'est pas non plus un bon choix car les personnages démarreraient d'emblée avec trop d'influence et de pouvoir. L'hiver est tout simplement trop étrange pour que des débutants puissent le comprendre.

En été, les joueurs ont l'occasion de voir leurs personnages travailler dur pour atteindre les récompenses de l'automne et plus tard, (et peut être avec l'aide d'autres suppléments de ce type), perdre peu à peu pouvoir et prestige au détriment d'Alliances plus jeunes en rentrant en hiver. Ils pourront peut-être même sentir la satisfaction ultime de la renaissance au printemps. C'est ce changement des saisons qui rend ce supplément unique entre tous. Que votre voyage à travers les saisons soit heureux.

Stewart Wieck  
Mai 1990



# Introduction



## INFORMATIONS GÉNÉRALES SUR L'HISTOIRE HERMÉTIQUE

---

Cette partie donne toutes les informations historiques avec lesquelles vous devez vous familiariser afin de pouvoir intégrer les événements de cette campagne dans votre saga. Vous serez peut-être surpris par l'ampleur de la situation que les personnages affronteront, mais imaginez le plaisir des joueurs quand ils découvriront l'importance de l'histoire qu'ils ont vécue. Naturellement, n'en révélez sa véritable portée aux joueurs qu'au moment le plus propice au déroulement de l'intrigue.

Cette campagne est basée sur des événements qui ont eu lieu avant et pendant la création de l'Ordre d'Hermès. En fait, le début de ce conte est aussi ancien que les pierres de Stonehenge. Beaucoup de ce que ces informations historiques révèlent est, soit nié, soit minimisé par la plupart des plus vieux membres de l'Ordre. L'idée que la magie druidique ait pu avoir une quelconque influence dans la formulation de la magie Hermétique est ouvertement tournée en dérision. Il est peu probable, tout au moins au début, que les personnages en aient une quelconque connaissance. À la fin de ce récit, ils devraient, espérons-le, commencer à comprendre les racines magiques de leur Ordre sous un éclairage fondamentalement différent.

La majorité des savants hermétiques qui ont fait des recherches sur ce genre d'histoires ont le sentiment qu'avant l'âge d'or de la Grèce antique il existait une autre société évoluée à l'écart de l'influence de la civilisation

méditerranéenne. Des dizaines de siècles avant l'âge de gloire d'Athènes, une race primitive vivait dans les cavernes calcaires de l'Europe occidentale. Les peintures que l'on peut y découvrir sont autant de preuves de la profonde harmonie qui unissait ces gens à la nature. Cette empathie se transforma rapidement en religion et, finalement, en une tradition de magie. Bien que les Mages hermétiques connaissent l'existence de ces peintures rupestres et leur pouvoir magique supposé, peu se rendent compte de leur grande influence sur les civilisations bretonnes et celtiques de toute la Bretagne.

Un millier d'années avant Alexandre Le Grand, des descendants de ces peintres rupestres érigèrent Stonehenge dans les brumes des vertes terres des Îles britanniques. Appelés les Bretons, ils formaient une civilisation pacifique de bâtisseurs de pierres levées et un peuple adorateur de la nature. Dans la tradition de leurs ancêtres, ils continuèrent, en peignant et en gravant, à capturer l'essence magique de la nature. Les plus puissantes de ces peintures contrôlaient directement beaucoup de phénomènes naturels et se trouvaient sur l'île sacrée de Cimbrinsula. Située à mi-chemin des Îles britanniques et d'Hibernia (Irlande) dans la mer d'Irlande, Cimbrinsula était un lieu isolé et beaucoup moins célèbre que les autres réalisations des Bretons comme Stonehenge.

Au fur et à mesure que la culture gaélique infiltrait et dominait l'Europe de l'océan Atlantique jusqu'au Danube et la mer Baltique, leurs guerriers tombèrent sur les merveilleuses pierres dressées magiques de Bretagne. Les prêtres-mages bretons qui s'occupaient de ces sites magiques, excités par le contact avec la vibrante et colorée civilisation gaélique, les menèrent à travers la mer jusqu'en Grande-Bretagne, le centre du pouvoir breton. Là, les Gaëls découvrirent les merveilles et les pouvoirs de Stonehenge, les tumulus d'Angelsey et même les peintures de Cimbrinsula. Les Gaëls qui avaient vaincu tous ceux qui



avaient croisé leur chemin depuis les Pyrénées jusqu'aux Alpes, se mirent à convoiter toutes ces merveilles pour eux-mêmes.

Les anciens Mages de Cimbrinsula furent surpris quand leurs invités gaéliques revinrent avec des hordes armées pour les attaquer. Trop vite écrasés pour éviter la conquête de leur île sacrée, ils se servirent du pouvoir de leur terre magique pour détruire Cimbrinsula (et eux-mêmes) ainsi que l'armée d'invasion gaélique qui s'y trouvait. Ayant éliminé le contingent principal de la puissance militaire gaélique tout en sapant les fondements de leur propre pouvoir magique, les prêtres bretons survivants n'eurent guère d'autre choix que de se joindre à leurs conquérants afin de défendre les derniers sites magiques, car désormais aucun des deux groupes n'était suffisamment fort pour le faire tout seul.

La culture qui s'épanouit à travers cette union, connue en Europe sous le nom de civilisation celtique, continua à tirer un grand pouvoir du caractère magique de l'île de Anglesey. Ainsi, les Bretons devinrent les Druides de la société celte, utilisant les Gaëls afin de protéger les vestiges de leur pouvoir. De la même façon que la philosophie et les méthodes des anciens Grecs furent utilisées par les Romains, ainsi l'ancienne civilisation tournée vers la nature des Bretons influença les celtes bretons. Les racines de la magie druidique peuvent donc être trouvées dans les anciennes pierres dressées et les peintures rupestres du nord-ouest de l'Europe.

Un groupe de celtes, fortement soutenus par leurs Druides, pillèrent Rome en -390. Du fait de cette menace constante qui planait sur leur ville, et de par leur rivalité avec Carthage, les Romains se tournèrent vers l'est en quête d'aide magique, tout comme ils s'étaient déjà tournés vers la Grèce à la recherche de culture et philosophie.

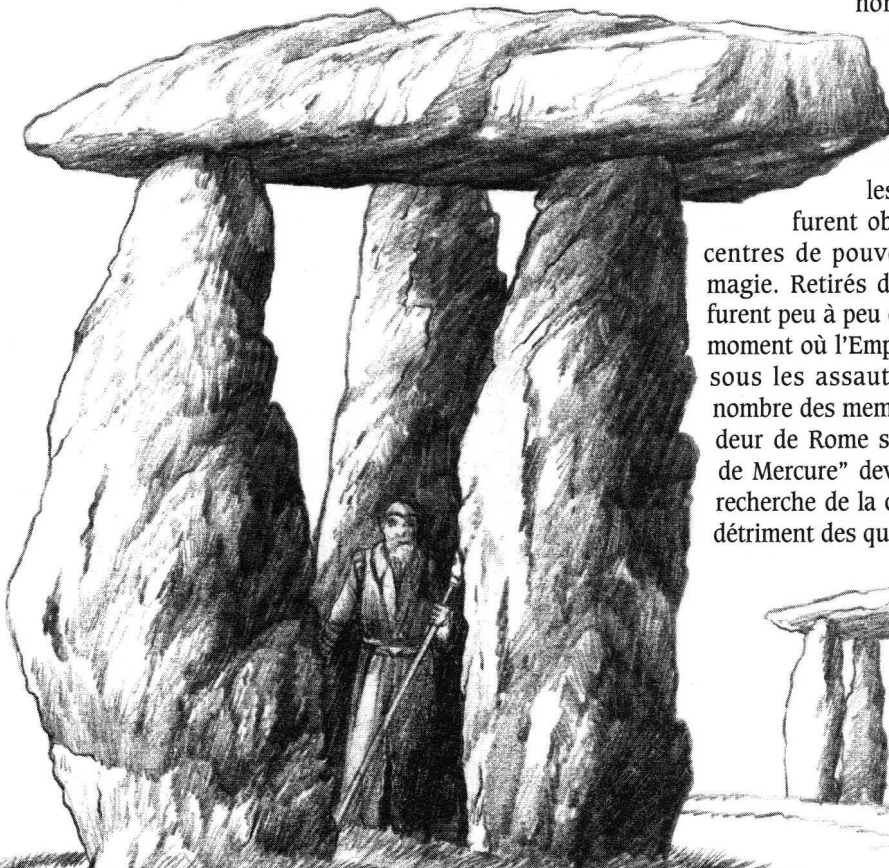
En Grèce, depuis des temps immémoriaux, un groupe religieux très différent des Druides s'était développé, datant peut-être même d'avant la Mésopotamie antique. Le culte d'Hermès, le dieu grec de la magie fut adopté par les Romains en quête de pouvoir et de protection contre leurs ennemis tant haïs. Comme le racontent un certain nombre de textes de Vernasius, ce culte était constitué par des prêtres de Mercure (l'équivalent romain d'Hermès), qui travaillaient sur des rituels magiques élaborés demandant un grand nombre d'officiants. À l'origine, cette magie était utilisée au bénéfice de l'ordre ou pour la gloire de la "Rome éternelle".

Quand les Romains, secondés par les rituels du culte de Mercure, envahirent la Gaule celtique, ces deux puissantes traditions de magie s'affrontèrent à côté des fantassins de chaque camp. Le haut niveau d'organisation du culte de Mercure avec ses rituels élaborés leur donna l'avantage contre les groupes désunis des Druides. Les Celtes et leurs alliés druides perdirent leurs possessions continentales, en commençant par la Gaule Cisalpine. Les légions romaines ne s'arrêtèrent que devant l'océan Atlantique.

De leur place forte de Grande-Bretagne, les Druides rallièrent leurs frères de Gaule Transalpine (France) et déclenchèrent une révolte massive qui fut écrasée par Jules César. Ils n'en continuèrent pas moins à harasser chaque fois qu'ils le pouvaient les Romains à partir de leur inexpugnable île enchantée. Immédiatement après la victoire de Jules César, le culte de Mercure entama un rituel complexe qui avait comme but d'anéantir le sanctuaire des Druides à Anglesey. Pendant plus d'un siècle, les prêtres romains rassemblèrent les moyens nécessaires pour détruire un objectif mystique aussi puissant. Finalement, en l'an 61, une frappe massive fut déclenchée tandis que le général Suetonius Paulinus pillait Anglesey, passant un grand nombre de Druides par le fil de l'épée et mettant en déroute les survivants.

Cependant, l'Empire Romain ne fut pas, lui non plus, éternel. Pendant que sa partie occidentale se désagrégeait et que la chrétienté se répandait à travers les villes d'Europe, les membres du culte furent obligés de s'éloigner de plus en plus des centres de pouvoir afin de continuer à pratiquer leur magie. Retirés dans les forêts de l'Europe centrale, ils furent peu à peu oubliés par les responsables romains. Au moment où l'Empire Romain d'Occident tomba finalement sous les assauts répétés des barbares, seul un petit nombre des membres du culte qui avaient connu la splendeur de Rome survivaient encore. Ces derniers "prêtres de Mercure" devinrent de plus en plus intéressés par la recherche de la connaissance et du pouvoir personnel au détriment des quêtes religieuses.

Toutefois cette nouvelle espèce de Mages était confrontée à un problème. La magie du culte de Mercure était basée sur des rituels collectifs, qu'ils n'étaient plus en mesure d'accomplir, par manque de moyens et de personnel. Afin de





pouvoir continuer à exercer leur talent, ils devaient apprendre à créer des enchantements individuels, même si cela se traduisait par une perte d'efficacité. Heureusement il y avait une réponse à ce problème. La solution menait aux Druides qui avaient survécu à l'occupation romaine de la Gaule et de la Bretagne. Mages à part entière, ces Druides se situaient de l'autre côté du spectre de la magie pratiquée par les anciens prêtres de Mercure. Les seules magies qu'ils pouvaient pratiquer se traduisaient par des enchantements courts, mais à la fois très variés et lancés, intuitivement et spontanément, par un seul individu. Bien qu'il n'y eut pas de traités écrits de magie druidique, cette tradition s'était transmise de maître à disciple pendant des siècles. Les longues cérémonies à travers lesquelles les Druides se sont rendus célèbres n'avaient aucun caractère magique mais étaient des mises en scène préparées dans le but d'impressionner l'assistance - une tactique déjà utilisée par leurs ancêtres chamaniques.

Bonisagus, un Mage du culte de Mercure, fut le premier à combiner ces deux traditions de

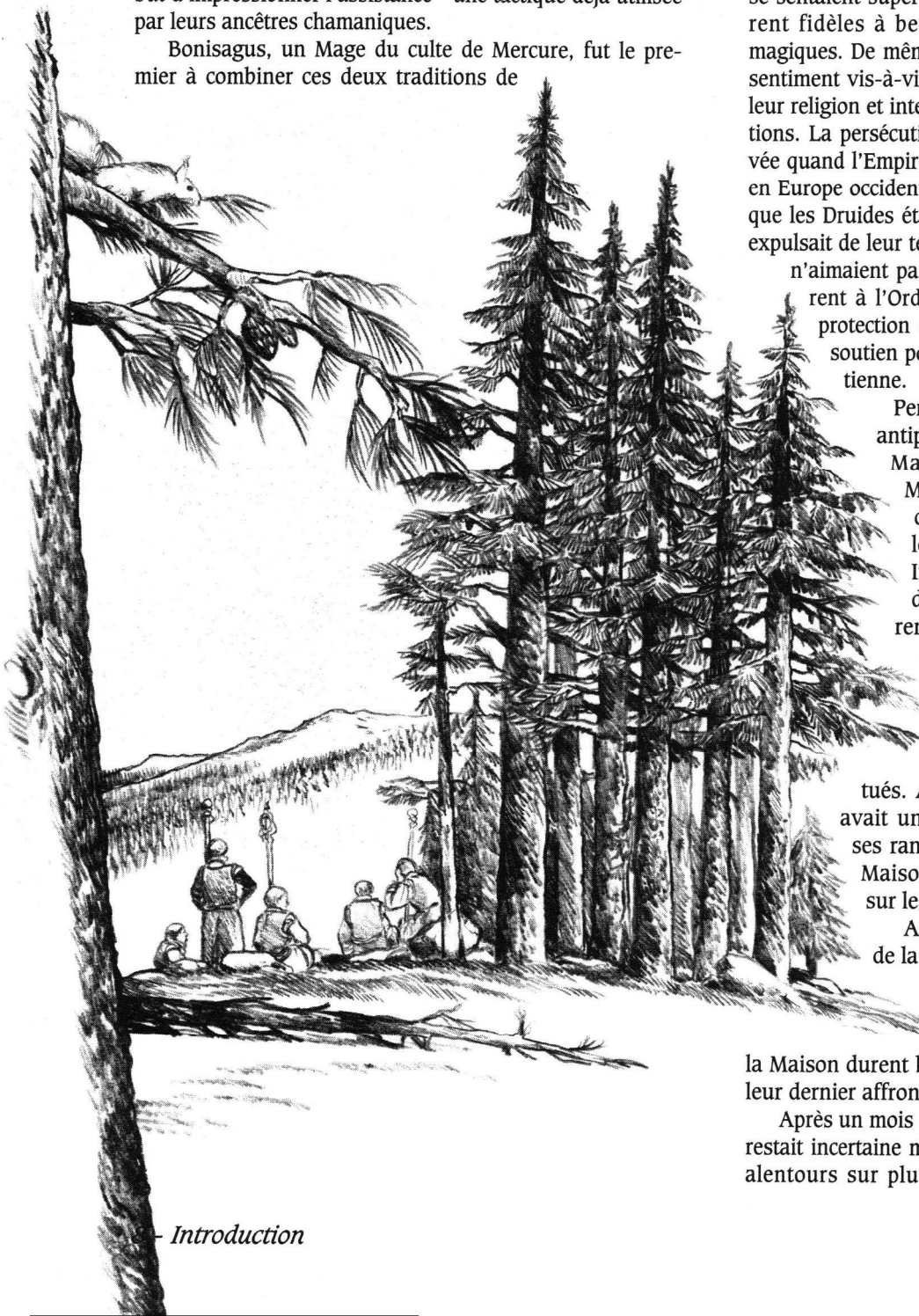
magie dans le système qui est maintenant couramment pratiqué dans l'Ordre d'Hermès. Avec le groupe de dix Mages latins, un Druide, Diedne et un Mage germanique, Bonisagus fonda l'Ordre d'Hermès pendant un rassemblement qui eut lieu à Durenmar dans la forêt noire. Quand la nouvelle se répandit à travers l'Europe, des Mages de toutes les traditions y affluèrent pour rejoindre l'Ordre d'Hermès. D'autres y furent forcés car quelques-uns des Fondateurs avaient l'intention d'éliminer tous les magiciens d'Europe à l'exception des membres de l'Ordre. Face à une telle hostilité, beaucoup de Druides, simplement afin d'éviter des représailles mortelles, entrèrent dans la Maison Diedne et devinrent ainsi membres de l'Ordre.

Le projet d'union au sein d'un Ordre commun ne rencontra pas l'enthousiasme de tous les magiciens des différentes traditions. Quelques membres du culte de Mercure se sentaient supérieurs à ces Druides "sauvages" et restèrent fidèles à beaucoup de leurs anciennes pratiques magiques. De même, certains Druides éprouvaient du ressentiment vis-à-vis des Romains, car l'Empire avait banni leur religion et interdit la pratique de leurs anciennes traditions. La persécution dont ils étaient l'objet s'était aggravée quand l'Empire Romain avait répandu le christianisme en Europe occidentale. Cette religion représentait une force que les Druides étaient impuissants à combattre et qui les expulsait de leur terre natale. Ils n'avaient pas confiance et n'aimaient pas les Mages romains, mais ils se joignirent à l'Ordre afin d'acquérir le même statut et la protection de leurs homologues latins, ainsi qu'un soutien pour résister à l'avancée de la Terre Chrétienne.

Pendant la Guerre du Schisme, toutes ces antipathies s'affichèrent en plein jour et la Maison Tremere déclara la guerre à la Maison Diedne. Beaucoup de membres des Maisons latines n'avaient pas totalement renoncé à la magie mercurielle. Impuissants à arrêter la fusion entre ces deux traditions si différentes, ils essayèrent de profiter de cette dernière chance de prouver leur supériorité et se rangèrent du côté de la Maison Tremere. Il y eut un grand nombre d'escarmouches et de batailles et beaucoup de magiciens des deux camps furent tués. Avec l'aide de la Maison Flambeau qui avait un important contingent mercuriel dans ses rangs et même de la Maison Quaesitor, la Maison Tremere prit peu à peu l'ascendant sur les Druides de la Maison Diedne.

Après deux ans de guerre, seul le noyau de la Maison Diedne résistait, le reste de ses membres ayant péri ou fui dans des contrées lointaines. Son Primus et les plus puissants chefs de la Maison durent battre en retraite et se préparèrent pour leur dernier affrontement.

Après un mois de combat magique, l'issue de la bataille restait incertaine mais la fureur du conflit avait affecté les alentours sur plusieurs lieues à la ronde. Les Druides



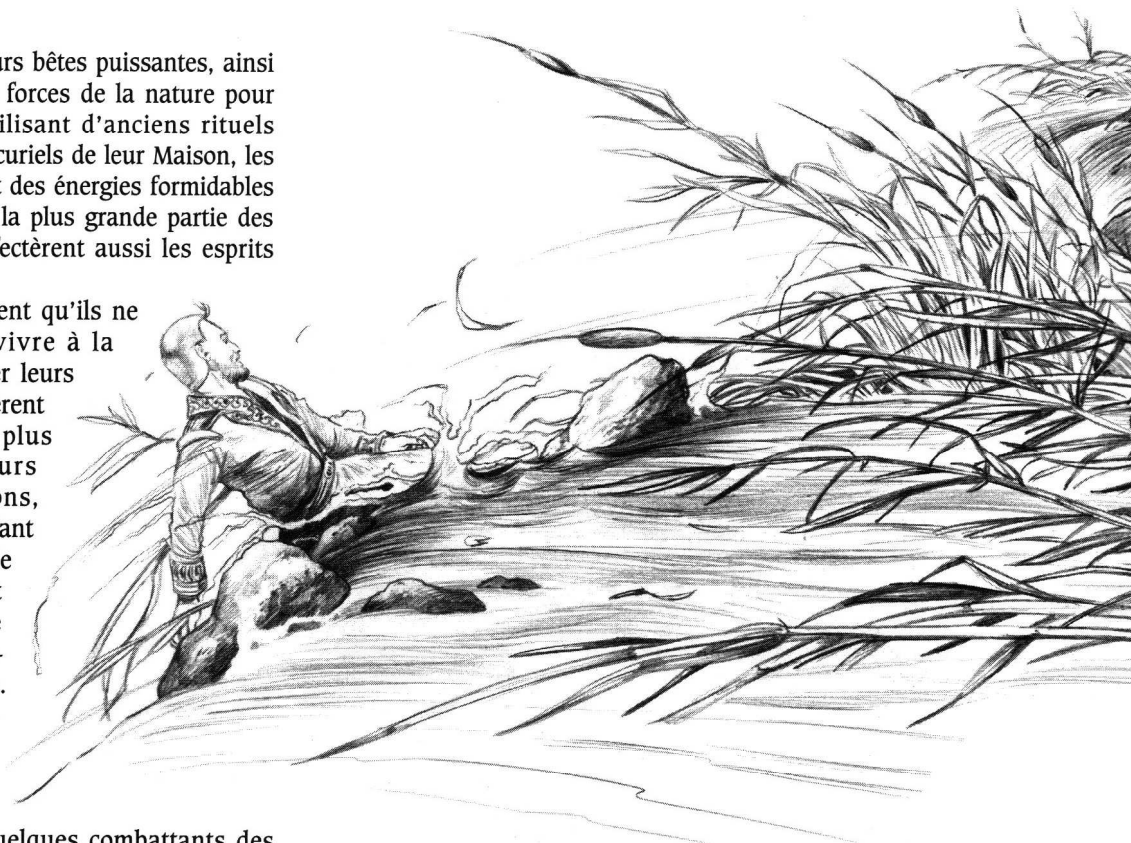


appelèrent à la rescousse plusieurs bêtes puissantes, ainsi que les pouvoirs terrifiants des forces de la nature pour détruire leurs ennemis. En utilisant d'anciens rituels apportés par les increvables Mercuriels de leur Maison, les Mages de Flambeau mobilisèrent des énergies formidables qui, non seulement détruisirent la plus grande partie des créatures des Druides, mais affectèrent aussi les esprits des Druides eux-mêmes.

Finalement, ceux-ci conclurent qu'ils ne pouvaient ni gagner ni survivre à la bataille et décidèrent d'entraîner leurs ennemis dans leur chute. Ils lièrent leur décision à une de leurs plus anciennes légendes, où leurs ancêtres, les magiciens bretons, scellèrent leur destin en demandant à l'océan de submerger leur île sacrée, Cimbrinsula. En puisant dans les ressources magiques de leurs propres corps, ils réussirent à créer une terrible tempête. Des milliers d'éclairs s'abattirent simultanément sur le champ de bataille tandis qu'un vent violent emportait

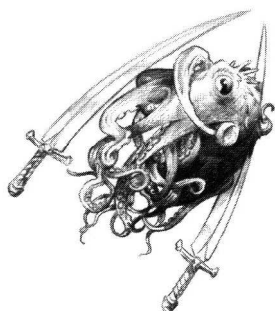
tout sur son passage. Seuls quelques combattants des deux côtés survécurent quelques temps à ces événements. Un Druides fut étourdi et tomba dans un cours d'eau où il se noya et un Mage romain bien que gravement blessé, réussit à s'échapper mais fut laissé pour mort par tous dans l'explosion. Aucun des deux camps n'était sorti vainqueur de la bataille, mais comme la plupart des Druides restants furent tués, leur tradition magique fut pratiquement perdue à jamais. À cause du manque de survivants et du peu de volonté qu'avait l'Ordre de garder des traces de l'événement, cette bataille a sombré dans l'oubli et l'ignorance. La plupart des Mages savent seulement que la Maison Diedne a été détruite car c'était "un ennemi de l'ordre."

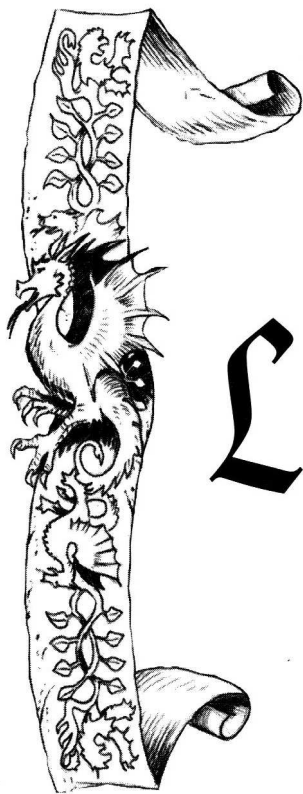
Les membres de l'Ordre d'Hermès qui n'avaient pas pris part à la bataille pouvaient simplement contempler avec horreur les désastres engendrés par le combat. Le peu de registres mentionnant l'affrontement l'appellent "La tempête" et notent qu'elle fut la cause principale de la fin de la Guerre du Schisme (et indirectement pourquoi le certamen devint le principal moyen de régler les conflits).



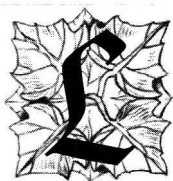
Ceux qui avaient refusé d'adopter le nouveau système de magie avaient pratiquement tous disparu, aussi après quelques années les tensions s'estompèrent et les événements revinrent à un semblant de normalité. Les traditions druidiques et mercurielles n'avaient plus aucune influence au sein de l'Ordre.

En quoi ces événements peuvent-ils affecter les personnages d'une façon ou d'une autre, environ un siècle plus tard ? Ils savent peu de choses sur les faits, mais leur Alliance se dresse sur l'ancien terrain de bataille. L'aura magique de ce lieu est forte à cause de l'énergie résiduelle dégagée par le combat et les fondateurs de l'Alliance, ignorant tout de l'histoire du site, sont devenus malgré eux des acteurs de cette histoire. Le conflit n'est pas encore complètement terminé et des champions des deux traditions s'affronteront encore sur le champ de bataille. Les événements qui mènent au dénouement de ce conflit et cette bataille même forment l'intrigue de ce conte étrange. Puisiez-vous le trouver à votre gré.





# La campagne



Les événements de ce supplément sont présentés en sorte que les joueurs et encore moins les personnages ne comprennent pas que les scénarios joués s'articulent autour d'une campagne. Cependant, si les joueurs sont au courant du dessein contenu dans ce supplément, le simple fait d'utiliser ce livret peut leur faire soupçonner qu'une saga de longue haleine est en train de se dérouler. Vous devez faire un effort pour que les personnages ne devinent pas quels sont, parmi les scénarios que vous leur faites jouer, ceux qui font partie intégrante de cette histoire. Une part du plaisir des joueurs viendra quand ils se rendront compte, rétrospectivement, de la façon dont les épisodes, apparemment sans lien entre eux, s'assemblent pour former les bases d'une saga. Ensuite laissez-les regarder en arrière et comprendre comment tout fonctionne de concert - mais, jusque là, gardez le mystère.

Comme vous avez dû le deviner en lisant l'histoire racontée dans les pages précédentes, les points centraux de cette campagne sont le "préssumé mort" Mage de la Maison Flambeau, Marlowe, et le Druide "noyé", Herrick, de la Maison Diedne. C'est autour de ces deux personnages centraux que s'articulent les principaux événements qui régissent cette saga. Ainsi plus vous comprendrez et mieux vous jouerez le rôle de ces deux personnages, plus votre tâche de conteur sera aisée.

Afin d'insérer votre Alliance dans la saga, il sera peut-être nécessaire de modifier quelques-unes des idées développées ici, afin de mieux les adapter au terrain et à sa structure politique. Par exemple, ce supplément indique qu'Herrick a été jeté à la mer pendant la tempête, mais il aurait pu aisément être entraîné dans une rivière ou un lac. Les noms des personnages de cet ouvrage ont aussi une consonance anglaise marquée. Adaptez-les à votre saga.

## THEME

---

Il n'est pas aussi facile à expliquer que la plupart des autres thèmes de **Ars Magica**, car il est une combinaison d'éléments disparates. Bien que les personnages soient sans doute obligés de combattre le Druide Herrick (puisque c'est "un ennemi de l'Ordre"), il y a des chances pour qu'ils éprouvent de la sympathie à son égard en dépit de son statut de renégat de l'Ordre. Pendant le déroulement de cette histoire, ils devraient se rendre compte qu'ils sont membres d'un Ordre impur et faillible et qui a un passé de violence et de destruction. Cependant ils doivent le soutenir et même se battre pour lui car sans l'Ordre, le chaos et la mort seraient encore plus importants qu'à l'heure actuelle. Les personnages apprendront et espérons-le, les joueurs aussi, que tout n'est pas aussi net et tranché, blanc ou noir, comme on pourrait être porté à le penser. Les amis, les alliés et même les personnages doivent quelquefois commettre des actions sujettes à caution, voire franchement répréhensibles, afin que tout rentre dans l'ordre. Ce qu'ils décideront de faire est une partie du dilemme moral posé par ces histoires. Les Mages doivent bien sûr protéger leur Alliance, mais quels seront les moyens choisis et quelles pensées et émotions leur traverseront l'esprit alors. Ce sont là les vrais tests pour leurs personnages.

## LE COURS DE LA SAGA

---

Après plusieurs siècles, gisant au fond de la mer (maintenu en vie uniquement grâce aux puissantes protections qu'il avait préparées, avant la Tempête), Herrick



revient. Au début, il n'est pas très cohérent et semble à peine conscient de ce qui l'entoure (voir "La résurrection du Druides" page 19). Quelques années plus tard, il reprend ses esprits et est finalement capable d'examiner le monde autour de lui. Ce qu'il voit lui cause un immense chagrin. - non seulement l'Ordre d'Hermès fondé par "le Mage égaré" Bonisagus a survécu, mais une poignée de ses acolytes se sont installés à l'endroit précis où les Druides connurent leur défaite il y a plusieurs siècles. À ses yeux, l'Alliance où vivent les personnages a été érigée comme un monument au succès de l'Ordre d'Hermès et à l'échec de ses efforts pour arrêter la tyrannie de l'Ordre.

Herrick se donne la tâche de détruire l'Ordre d'Hermès et décide de commencer par ce qui est le plus offensant à ses yeux - l'Alliance des personnages. La vengeance est tout ce qui le maintient en vie, aussi s'y consacre-t-il entièrement. Bien que le pouvoir du Druides soit formidable par rapport à ce que les Mages de l'époque des personnages sont capables de réaliser, il lui faut plusieurs années pour accomplir le rituel complexe dont il a besoin. Après tout, la tradition de magie que sa Maison pratiquait s'ajuste mal avec le compliqué sort formel qu'il a en tête.

Pour autant que cette idée lui soit abominable, Herrick doit alors en savoir plus sur la magie rituelle. Afin d'arriver au but fixé, il se fait passer pour un magicien parallèle qui veut apprendre la "vraie" voie de la magie et demande à entrer dans l'Alliance où résident les personnages. Après une période de quelques années, ou quand il sent que son déguisement peut être percé à jour, le Druides disparaîtra mystérieusement de l'Alliance afin de réunir tous les éléments nécessaires à l'accomplissement de son rituel (voir "Le sorcier parallèle", page 38). Il emporte par la même occasion quelques-uns des plus puissants objets des réserves de l'Alliance ainsi que tout secret qu'il a pu découvrir entre-temps.

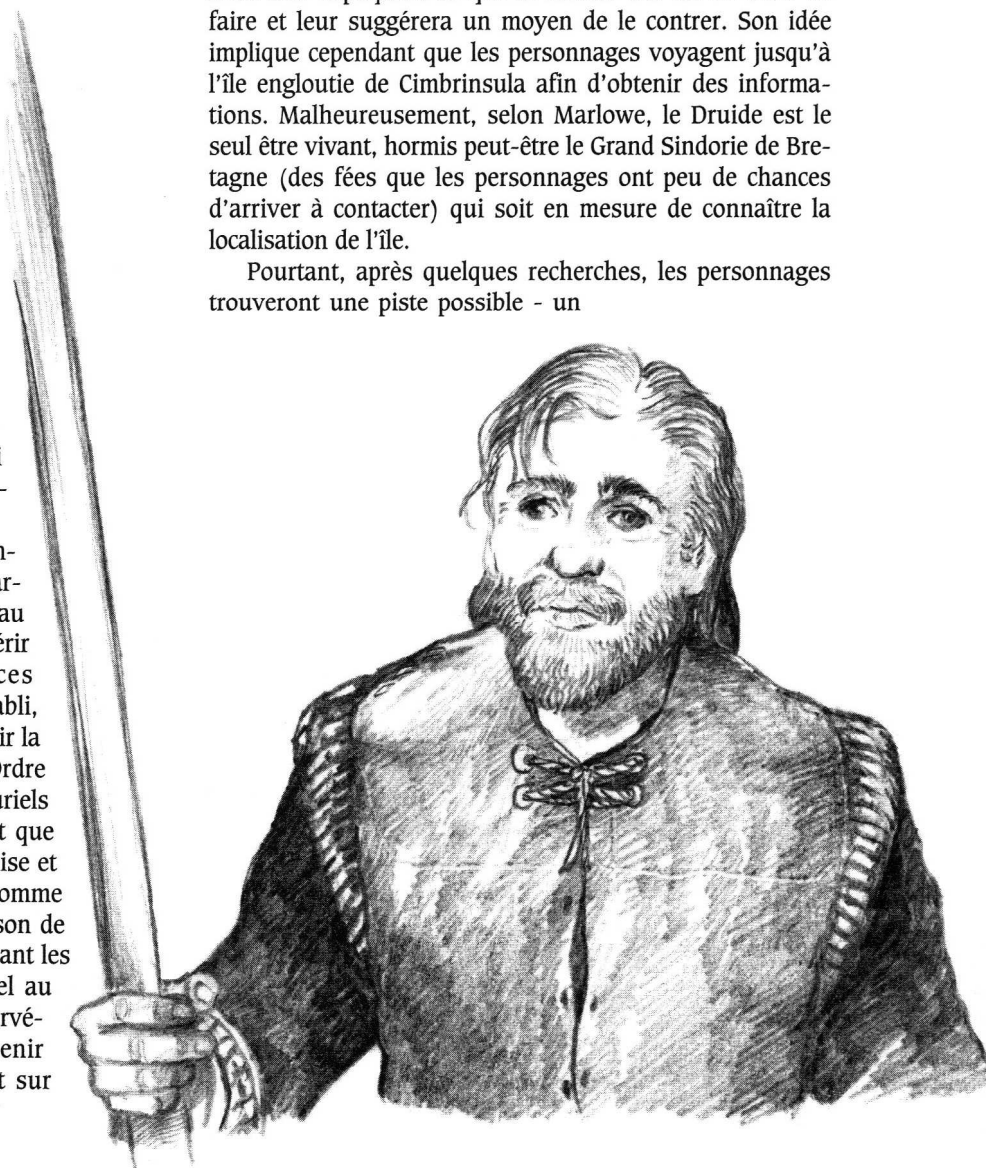
Parallèlement, un des personnages rencontrera l'autre foyer de ce conflit séculaire - Marlowe, le Mage "romain" de la Maison Flambeau qui a réussi à survivre à la bataille. Il faillit périr dans le déchaînement furieux des forces magiques, mais après s'être entièrement rétabli, il décida qu'il était futile d'essayer de maintenir la tradition ritualiste mercurielle au sein de l'Ordre d'Hermès. Avec la plupart de ses alliés mercuriels anéantis par la magie des Druides, il comprit que l'Ordre continuerait à suivre sa voie compromise et impure. Lui-même avait appris une bonne somme de magie non rituelle. C'était d'ailleurs la raison de sa situation à la lisière de la Tempête, protégeant les derniers mercuriels qui finissaient leur rituel au centre de la bataille. Ainsi, il pensa n'avoir survécu que grâce à cette "impureté" et le souvenir impérissable de sa défaite pesa lourdement sur son esprit.

Marlowe vit dans une retraite solitaire près de l'ancien champ de bataille, le lieu de la Tempête, à proximité donc de l'Alliance des personnages. Quand l'un d'eux finalement le rencontre, il s'arrange pour préserver le secret de son existence tout en récompensant largement le personnage en question (voir "Le Mentor", page 25). Il donne à l'Alliance accès à sa sagesse, au savoir qu'il a accumulé au fil du temps et peut-être même à quelques objets magiques.

Plusieurs années après la disparition du "magicien parallèle", un phénomène très bizarre se produit - le sol, autour de l'Alliance et partout où s'étend son aura magique, commence à "saigner", tandis que cette dernière décroît progressivement d'intensité. Au début il n'y a que des petites flaques, mais au fil des mois et des années tout le paysage sera teinté de rouge. Les événements seront proches du dénouement quand des plumes et des écailles commenceront à pousser sur le sol. Tout ceci est le résultat du rituel du Druides (voir "La terre qui saigne", page 41).

Finalement, les personnages apprendront l'histoire du lieu et la véritable identité du Mage solitaire qui vit auprès d'eux. Confronté aux événements qui se produisent, Marlowe leur expliquera ce que le Druides fou est en train de faire et leur suggérera un moyen de le contrer. Son idée implique cependant que les personnages voyagent jusqu'à l'île engloutie de Cimbrinsula afin d'obtenir des informations. Malheureusement, selon Marlowe, le Druides est le seul être vivant, hormis peut-être le Grand Sindorie de Bretagne (des fées que les personnages ont peu de chances d'arriver à contacter) qui soit en mesure de connaître la localisation de l'île.

Pourtant, après quelques recherches, les personnages trouveront une piste possible - un





ancien drakkar viking qui, selon les légendes nordiques, a fait voile vers les ruines de Cimbrinsula pour les piller et qui coula avant d'atteindre son but. C'est une piste fragile, mais le propriétaire du bateau, qui d'après la coutume viking se trouvait à bord, devait connaître la localisation de l'île et a pu être tenté de continuer le voyage, mais cette fois en compagnie de représentants de l'Ordre d'Hermès (voir "Le drakkar", page 44).

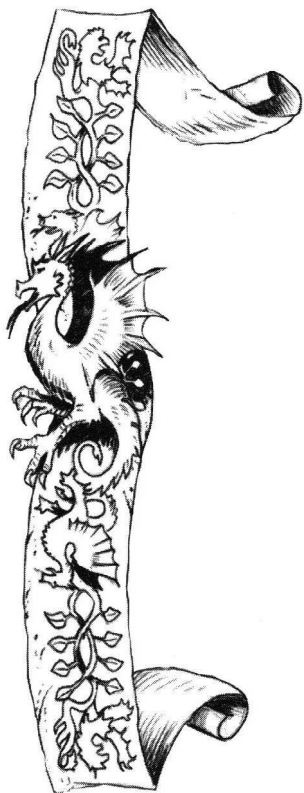
Le navire lève l'ancre et, après quelques rencontres poignantes, les personnages arrivent au lieu où est située l'île de Cimbrinsula. La ville repose maintenant sous les flots et sans magie appropriée une expédition sous la mer est impossible. Cependant, avec l'aide des fées de la mer, ils parviennent finalement à trouver ce qu'ils cherchent, exécutent les enchantements nécessaires et reviennent à l'Alliance au moment où un Druide enragé a préparé un assaut frontal contre elle (voir "Sous les ondes", page 54).

Comme Marlowe ne peut pas sortir de sa caverne, le destin de l'Alliance est dans les mains des personnages.

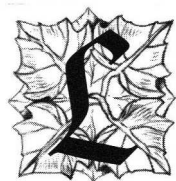
S'ils sont incapables de battre le puissant Druide, leur Alliance et peut-être d'autres encore à travers l'Europe sont détruites (voir **L'attaque d'Herrick**, page 59). Néanmoins l'affrontement auquel ils prennent part est une extension d'une chasse aux sorcières injuste où ils endossent le rôle des "méchants". Ce sera une bataille ardue et dangereuse ou il est vraisemblable que plusieurs personnages périssent et dont la conclusion n'apportera que peu de gloire - seulement la joie amère d'avoir survécu.

Si les Mages triomphent, l'aura magique reviendra avec une puissance redoublée. Ceci, plus le cadeau de nombreux artefacts magiques et l'accès à l'immense bibliothèque de Marlowe, propulsera à la fois l'Alliance en automne et en position de force au sein de l'Ordre d'Hermès. Ils auront acquis prestige et honneur au sein de l'Ordre et auront l'occasion de rouvrir les livres d'histoire à propos de cet événement incompris entre tous - La Tempête.





# Deux traditions de magie



La magie actuellement utilisée par les membres de l'Ordre d'Hermès est le mariage de deux styles distincts qui se sont développés indépendamment il y a longtemps. La nouvelle tradition hermétique est un compromis entre les deux voies plus anciennes et qui les combine de façon à annuler leurs faiblesses inhérentes. Cependant, les points forts des deux traditions n'étaient pas conciliables et se sont donc eux aussi perdus. Ces traditions sont considérées comme disparues, mais il est plausible de penser qu'une enclave de Druides, cachés dans les montagnes du Pays de Galles, par exemple, continue à pratiquer cette magie "païenne".

Ces styles étaient nommés mercuriel et druidique afin de les distinguer de celui couramment pratiqué par l'Ordre, la magie hermétique. La mercurielle était la tradition qui s'était transmise de l'Égypte à la Grèce et à Rome, tandis que la druidique était celle du peuple Celtique héritée de leurs prédécesseurs bretons.

(Note : Les deux magiciens principaux de cette campagne utilisent chacun partiellement un de ces styles anciens de magie. Des renseignements détaillés sont fournis dans ce chapitre et le suivant afin de vous aider à gérer leur utilisation de la magie. Technique et Forme sont deux concepts qui n'ont pas été développés avant la formation de l'Ordre d'Hermès, mais la façon dont ils classent les effets magiques fournit un moyen pratique pour décrire les traditions magiques plus anciennes.)

## LA MAGIE DRUIDIQUE

Cette tradition de magie privilégiait l'individu et l'apprentissage autodidacte du contrôle des forces mystiques. Les disciples apprenaient les méthodes qui leur permettaient de

manipuler les différents aspects de la magie, mais selon un procédé qui les incitait à développer leurs talents naturels plutôt que les dominer et les contrôler comme le fait la magie hermétique. Les plus importants et les plus courants des talents de ces Druides magiciens étaient similaires à trois techniques que l'on retrouve dans la magie hermétique bien qu'à un niveau moindre. En particulier, les Druides avaient une excellente capacité pour créer (Creo), transformer (Muto) et contrôler (Rego). La plupart des objets affectés par la magie (les formes) avaient moins d'importance, car les Druides pensaient que si le lanceur du sort était un créateur, transformateur et contrôleur compétent, la cible du sort était secondaire. Néanmoins, à cause des devoirs religieux demandés plus tard aux Druides, ils devinrent bientôt très experts dans la manipulation magique de la flore (Herbam) et de la faune (Animal).





Les Techniques très développées des Druides leur donnaient aussi une grande habileté dans l'utilisation de la magie spontanée ; en fait, presque toute la magie des Druides pouvait être classée comme telle. L'emploi des sorts formels était délaissé pour deux raisons importantes. Premièrement, la tradition druidique de magie se transmettait avant tout oralement, avec peu de textes écrits. Les sorts formels n'étaient pas exécutés comme s'ils étaient appliqués à la lettre en lisant un grimoire, mais étaient manipulés personnellement par les maîtres, qui expliquaient verbalement à leurs disciples leurs concepts de base. Deuxièmement, la nature intuitive de leur magie spontanée était si efficace que les sorts formels étaient jugés superflus.

En dernier ressort, les Druides étaient des pratiquants de magie si autodidactes et intuitifs qu'ils étaient incapables d'effectuer un quelconque sort rituel de groupe ou de combiner leurs pouvoirs comme en utilisant le sort (MuVi) **Communio de Magiciens**. En général, ils étaient réputés pour être capables de lancer des sorts aussi facilement que s'ils exécutaient une activité quotidienne normale, comme s'ils le faisaient sans y réfléchir. La Magie intégrait beaucoup plus profondément et intimement leur vie que celle d'un magicien mercuriel ou d'un magicien hermétique de nos jours.

## LA MAGIE MERCURIELLE

Le fait qu'en plusieurs aspects, la magie mercurielle était l'opposé de la magie druidique était une des raisons qui justifiait l'hostilité de certains face à la combinaison des deux. Les Mages mercuriels puisaient profondément dans les racines de la société grecque antique, laquelle encourageait l'accomplissement intellectuel et le développement d'une grande érudition. En conséquence, cette tradition était plus académique et demandait des dispositifs élaborés ainsi que des rituels mémorisés afin de pouvoir opérer efficacement. Le culte des laboratoires dans l'Ordre d'Hermès provient de la tradition mercurielle. L'investigation scientifique de la composition de la réalité dans la Grèce antique et en Égypte mit l'accent sur les objets (Formes) affectés par la magie. Les Mages mercuriels n'étaient pas tellement intéressés

dans ce qui pouvait être fait avec la matière et l'énergie, mais étaient plutôt curieux des propriétés inhérentes à ces phénomènes. Les quatre éléments (Auram, Aquam, Ignem et Terram), le corps (Corporem) et le surnaturel (Vim) retenir toute leur attention. S'il y avait une action magique (Technique) qui était mise en avant c'était surtout la destruction (Perdo), car les Mages mercuriels étaient intéressés par la composition de la matière et la façon dont elle se divise en particules de plus en plus petites.

L'approche méthodique de la magie leur permettait aussi d'exécuter des rituels extrêmement puissants. En fait, à travers un processus fort complexe et qui n'a pas été préservé par la tradition hermétique plus récente, les magiciens mercuriels étaient capables d'utiliser les rituels **Sort d'attente** et **Effet retardé** (ReVi) (*Ars Magica* p. 249) en conjonction avec d'autres. Le *virtus brut* n'était pas requis pour effectuer des rituels dans la tradition mercurielle.

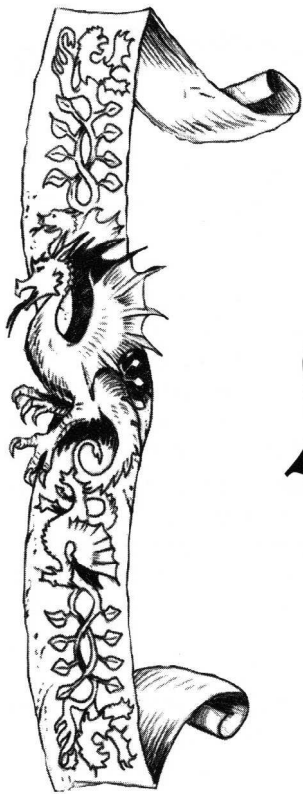
Comme c'était le cas pour la tradition druidique, la doctrine mercurielle dut faire certains sacrifices pour atteindre l'excellence dans ses objectifs académiques et ritualistes. Un de ces aspects les plus restrictifs était le manque total d'habileté des Mages mercuriels à exécuter tout sort de magie spontanée. Cette façon d'utiliser leur art était trop imprécise pour entrer dans leurs principes rigides. Ils avaient besoin de réflexion et d'étude avant de pouvoir lancer un sort. Même les sorts formels ne pouvaient être exécutés de mémoire que si au moins trois magiciens travaillaient de concert et que tous connaissaient parfaitement le sort en question. Cependant, les bénéfiques du sort **Communio de Magiciens** (MuVi) étaient attribués automatiquement quand un sort formel était lancé. (La connaissance séparée de **Communio de Magiciens** n'était pas nécessaire car l'effet du sort était reproduit dans le groupe des lanceurs de sort eux-mêmes). Même si plusieurs Mages avaient appris entre-temps des sorts qu'ils pouvaient lancer individuellement grâce à la fondation de l'Ordre, beaucoup de ceux qui attaquèrent la Maison Diedne appartenaient aux plus conservateurs qui avaient refusé de modifier leurs pratiques et insistaient sur l'utilisation systématique de sorts de groupe. Les Mages mercuriels pouvaient lancer des sorts formels à partir d'un support écrit.

### Exempli Gratia

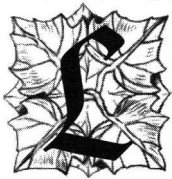
Marlowe ajoute 20 % de son niveau actuel à ses valeurs hermétiques standard dans les Formes suivantes : Auram, Aquam, Ignem, Terram, Corporem et Vim ainsi que dans la Technique Perdo quand il lance un sort. Un bonus en pourcentage est donné plutôt qu'une valeur fixe afin de traduire l'approfondissement de la compréhension des processus magiques. Bien qu'il se considère lui-même comme un Mage mercuriel traditionaliste, Marlowe est capable d'exécuter des sorts spontanés grâce à son entraînement hermétique, de même que des sorts formels mémorisés. Voir la description du personnage (page 17).

### Exempli Gratia

Herrick, un Mage hermétique entraîné intensivement dans la tradition druidique, a des avantages et des limitations dus à son apprentissage. Il a +4 quand il lance des sorts Creo, Muto ou Rego et +2 quand il lance des sorts utilisant les Formes Animal et Herbam. Herrick n'est pas obligé de perdre un Niveau de Fatigue afin de bénéficier des avantages des sorts spontanés. Tous les totaux sont divisés par deux pour déterminer le niveau d'effet d'un sort et pas seulement ceux qui entraînent la perte d'un Niveau de Fatigue (voir *Ars Magica* page 179). Herrick ne peut utiliser un sort formel après avoir alloué au moins un point d'expérience par tranche de cinq niveaux de sort (voir nouvelle vertu, page 16).



# Les Mages



La saga qui peut être narrée avec ce supplément évolue autour du conflit entre deux magiciens : un Mage de la Maison Flambeau et un Druide, ex-membre de la Maison Diedne. Le Mage, Marlowe, a laissé derrière lui les souvenirs de la bataille qu'on nomma la Tempête. Au contraire, Herrick, le Druide, se réveille obsédé par l'idée de se venger de la destruction dont les Mages hermétiques se sont rendus responsables.



## HERRICK LE DRUIDE

### CARACTÉRISTIQUES

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

### Arts Magiques

#### TECHNIQUES

Creo	23 (+4 bonus de Druide inclus)
Intellego	12
Muto	24 (+4 bonus de Druide inclus)
Perdo	18
Rego	28 (+4 bonus de Druide inclus)

#### FORMES

Animal	22 (+2 bonus de Druide inclus)
Aquam	18
Corporem	17
Herbam	28 (+2 bonus de Druide inclus)
Ignem	13
Imagonem	18
Mentem	19
Terram	14
Vim	15



## Vertus & Vices

---

**Restriction commune**, -5 (sa magie n'affecte pas les femelles de toutes les espèces) ; **Magie Druidique**, +1 ; **Obsession**, -1 (se venger de l'Ordre d'Hermès) ; **Déficience magique mineure (rare)** (Auram), -1 ; **Confiance en soi**, +2 ; **Connaissance de la forêt**, +4.

## Caractéristiques personnelles

---

**Confiance** : 5  
**Âge** : ?  
**Réputation** : aucune

## Traits de caractère

---

**Miséricordieux** -2  
**Patient** +2  
**Vindictif** +5

## Compétences importantes

---

**Pénétration** (Rego) 8 ; **Vigilance** (sons de la forêt) 7 ; **Attention** (forêt) 5 ; **Esquive** (projectiles) 7 ; **Certamen** 2\* ; **Survie** (forêt) 5 ; **Pistage** (forêt) 6 ; **Comédie** (Magicien parallèle) 3# ; **Bâton - Attaque** 3 ; **Bâton - parade** 3 ; **Histoire de l'Ordre d'Hermès** 2\* ; **Connaissance des animaux fabuleux** (motivations) 9 ; **Parler l'Anglo-Saxon** 5 ; **Parler** (la langue de la région de l'Alliance des personnages) 3\*

# Cette compétence est apprise pendant le laps de temps où Herrick se réveille à Hapton et son arrivée sous les traits d'un sorcier parallèle dans l'Alliance des personnages.

\* Ces compétences sont apprises pendant le laps de temps où Herrick vit sous les traits d'un sorcier parallèle dans l'Alliance des personnages.

## Herrick comme PNJ

---

Herrick a réussi à survivre à la Tempête grâce aux puissantes protections magiques qu'il avait préparées avant la bataille finale. À toutes fins pratiques, il est mort, mais une étincelle de vie a été préservée magiquement. Sa soif de vengeance grandit au fil des années jusqu'à son réveil près de Hapton.

Herrick est un homme corpulent au regard ombrageux. Haut et rude, ce Druide semble parfaitement adapté à la dure vie dans un milieu sauvage. Par la force des choses, il est devenu un homme à la volonté de fer et c'est cette partie de sa personnalité qui le rend aussi intransigeant dans sa lutte contre l'Ordre d'Hermès. Il veut préserver la pureté de la tradition druidique et s'est

sentiment effrayé il y a quelques siècles par l'émergence de la tradition hermétique. À cause des défaites répétées subies par ses ancêtres, Herrick était résolu à ce que des faits similaires ne se reproduisent plus jamais. Même s'il rejoignit la Maison de Diedne, il ne fit jamais confiance aux Mages latins et ses soupçons se confirmèrent quand sa Maison fut attaquée pendant la Guerre du Schisme.

Maintenant Herrick est mû uniquement par son désir de vengeance. À ses yeux, l'Alliance hermétique qui se dresse sur le sol où fut combattue la Tempête est un monument au triomphe de l'Ordre d'Hermès et à la disparition des Druides. Elle doit donc être détruite.

Quand il parle avec ses "ennemis" (comme au cours de sa visite à l'Alliance des personnages), il le fait avec une grande maîtrise de soi. Cependant, on peut déceler facilement une hostilité latente sous ses bonnes manières. Au fur et à mesure qu'il apprend des choses qui ne collent pas avec l'image qu'il s'est faite de l'Ordre (injuste, cruelle et violente), il se renferme dans un dogmatisme obstiné qui va jusqu'à refuser de parler avec ceux qui pourraient remettre en cause ses convictions. Malheureusement, il ne se laissera pas influencer car il place son besoin de vengeance au-dessus de tout. La seule façon de l'arrêter est de le tuer.

## Indications de jeu de rôle

---

Jouez Herrick comme un Mage parallèle - sauvage, indompté et totalement mal à l'aise avec le confort de la civilisation. Parlez avec une voix grave et rocailleuse, mais parlez peu. Ne regardez jamais quelqu'un en face quand il s'adresse à vous, mais quand vous lui parlez, fixez la personne droit dans les yeux et, de temps en temps, avec un regard lointain comme si vous scrutiez le fond de son âme.

### Nouvelle vertu

**Magie druidique**, +1 : Les Mages druidiques ont un bonus de +4 dans les Techniques Creo, Muto et Rego et de +2 dans les Formes Animal et Herbam afin de représenter les voies traditionnelles où les Druides excellaient. Quand un d'eux lance un sort spontané, tous les totaux sont divisés par deux afin de traduire la nature immédiate de la magie druidique. Les sorts formels ne peuvent être lancés qu'une fois que le joueur lui a alloué une somme de points d'expérience égale à un cinquième du niveau de sort qu'il veut atteindre. Le joueur peut allouer à cette mémorisation des points d'expérience gagnés dans des aventures.

Les Mages de la tradition druidique ne bénéficient pas de la maîtrise d'un sort (**Ars Magica**, page 180). Les Mages druidiques sont incapables d'exécuter tout sort rituel de groupe ou de combiner leurs pouvoirs par tout autre moyen comme, par exemple, le sort **Communion de magiciens**.

# MARLOWE, MAGE DE LA MAISON FLAMBEAU

## CARACTÉRISTIQUES

Intelligence +5	Présence +2
Perception +3	Communication 0
Force -2	Dextérité +1
Énergie 0	Vivacité 0

## Arts Magiques

### TECHNIQUES

Creo	21
Intellego	26
Muto	22
Perdo	30 (36 pour un sort rituel)
Rego	17

## Formes

Animal	15
Aquam	25 (30 pour un sort rituel)
Auram	25 (30 pour un sort rituel)
Corporem	28 (33 pour un sort rituel)
Herbam	16
Ignem	25 (30 pour un sort rituel)
Imagonem	16
Mentem	20
Terram	25 (30 pour un sort rituel)
Vim	28 (33 pour un sort rituel)

## Vertus & Vices

Destinées, +4 ; - Choisissez ce qui s'adapte le mieux à votre saga. Magie mercurielle, +1 ; Non combattant, -4 ; Terrible secret, -1 (Se cacher de l'Ordre et de sa Maison).

## Caractéristiques personnelles

Confiance : 3  
Âge : ?  
Réputation : aucune

## Traits de caractère :

Prudent +2  
Curieux +3

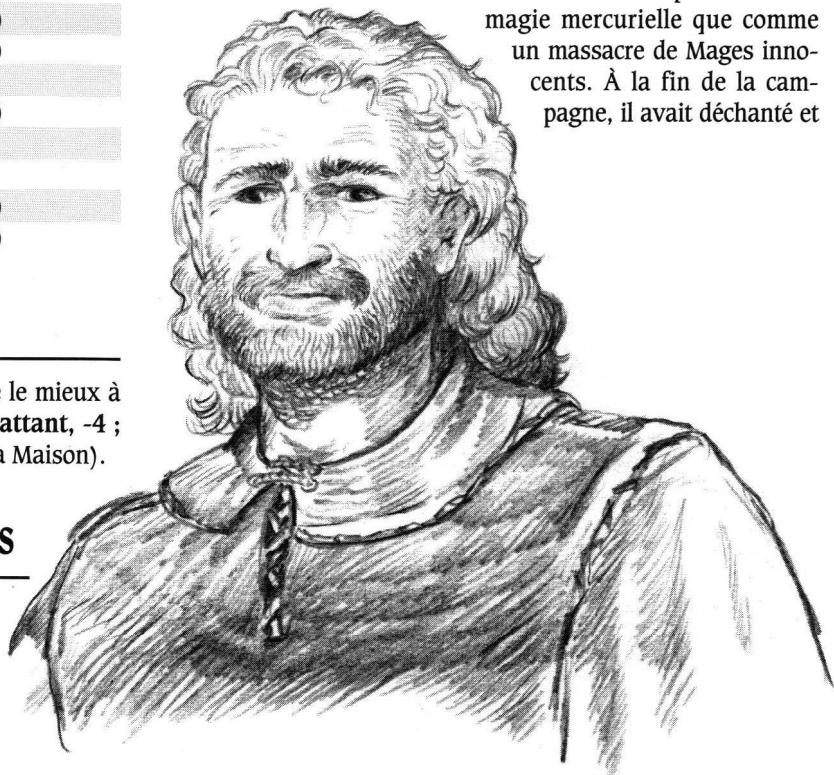
## Compétences importantes

Finesse (précision) 10, Pénétration (Corporem) 3, Recherches (bibliothèque) 5, Charisme (apaisant) 7, Connaissance des gens 8, *Parma Magica* (Mentem) 5, Survie (forêt) 3 Artisanat (verre soufflé) 4, Histoire de l'Ordre d'Hermès 7 Connaissance de l'Ordre d'Hermès 5, Théorie de la magie (Inventer des sorts) 10.

## Marlowe comme PNJ

Marlowe était un disciple d'Apromor, le fondateur de la tradition Perdo dans la Maison Flambeau. Sa pratique de la magie était plus proche de la tradition mercurielle que des principes de la magie hermétique. Apromor trouva que les avantages de la magie mercurielle étaient particulièrement exploités en utilisant la Technique Perdo. Partisan d'une vengeance subtile et bien planifiée au détriment des méthodes frontales et tapageuses de Flambeau, Apromor apprit à ses disciples à coopérer ensemble, notamment lors des rituels, pour mettre en œuvre les représailles ultimes contre leurs ennemis.

Marlowe était fondamentalement un Mage bien intentionné, mais sa loyauté vis-à-vis de sa Maison était inébranlable et il prit part à la Tempête, la percevant plus comme une mise à l'épreuve de la magie mercurielle que comme un massacre de Mages innocents. À la fin de la campagne, il avait déchanté et





## Nouvelle Vertu

**Magie mercurielle, +1** : Cette version de magie mercurielle représente l'influence de celle-ci sur la magie d'un Mage hermétique et non la magie pratiquée par un prêtre de Mercure à part entière dans la Rome antique.

À cause de la curiosité intellectuelle qu'ils éprouvent vis-à-vis de la structure de la magie, les Mages mercuriels reçoivent un bonus de 20 % à leur niveau actuel dans la technique Perdo et dans leurs six formes favorites : Aquam, Auram, Corporem, Ignem, Terram et Vim. **Ces bonus ne s'appliquent que pour les sorts rituels.** Les Mages mercuriels n'ont qu'une capacité limitée dans le lancement de sorts spontanés. Quand ils en jettent, ces Mages doivent toujours diviser le résultat par cinq et non par deux et ils perdent automatiquement un Niveau de Fatigue (voir *Ars Magica* page 171). Si au moins trois Mages mercuriels travaillent de concert sur un même sort formel et le connaissent tous, le bénéfice de **Communion de Magiciens** est attribué automatiquement (la connaissance séparée de **Communion de Magiciens** n'est pas requise).

se trouvait à la périphérie de la bataille quand les Druides invoquèrent la grande tempête. Pour cette raison il fut le seul survivant (ou, en tout cas, il en était convaincu). Après la bataille, il se sentit trop honteux pour revenir au sein de l'Ordre et commença ainsi une vie solitaire. Grâce à ses puissants talents dans la manipulation des rituels, Marlowe réussit à arrêter totalement le processus de vieillissement, mais le prix à payer fut son confinement définitif dans sa caverne car il avait besoin de l'environnement magique qu'il avait créé pour préserver sa jeunesse.

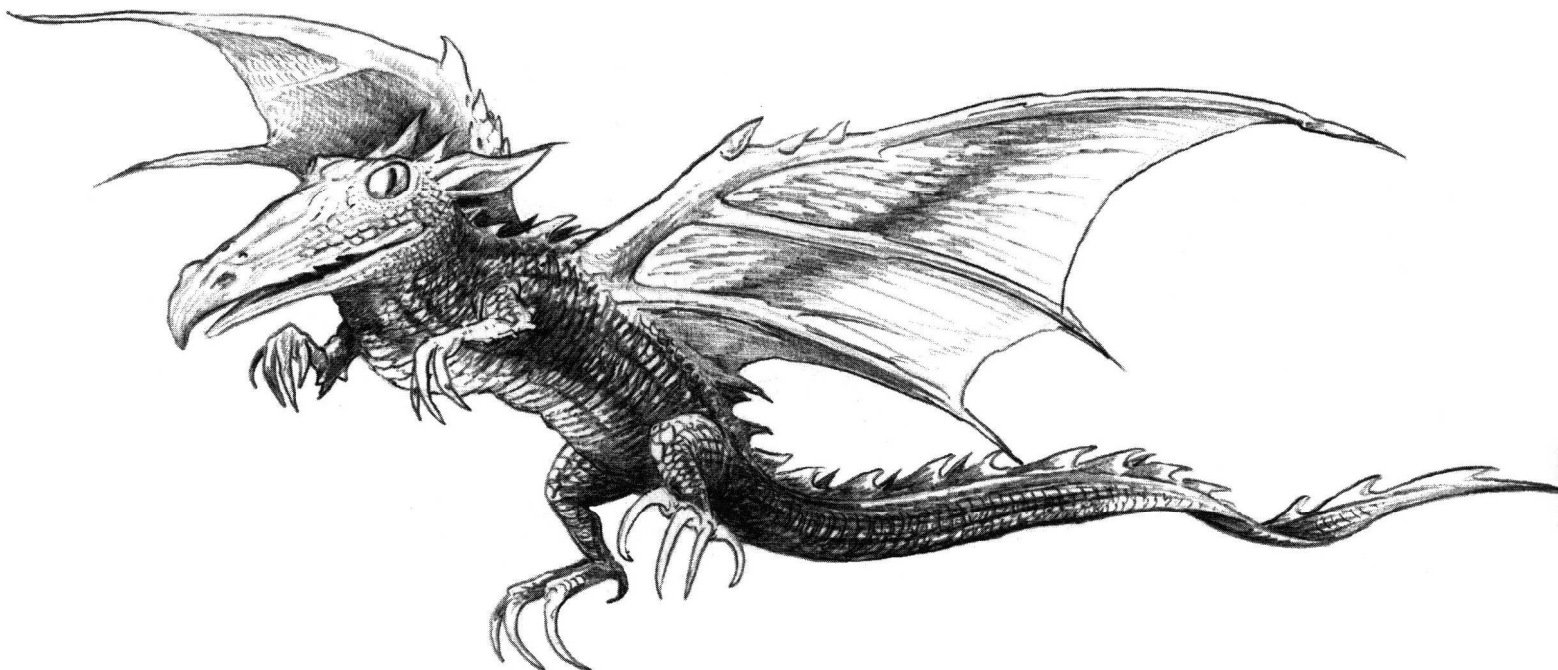
Au fur et à mesure que les siècles passaient, la civilisation se rapprocha du repère de Marlowe. Il prit donc des mesures pour ne pas être dérangé ou interrompu pendant une de ses expériences. Il soudoya un jeune dragon pour qu'il joue le rôle de gardien. Il pensait que le jour où les hommes se rapprocheraient trop de sa caverne, le dragon aurait grandi et serait devenu une bête terrifiante capable de mettre en fuite aisément tout intrus.

Malheureusement, le monstre avala le premier objet magique que Marlowe lui offrit en échange de sa loyauté. Après quelques années, quand la Pierre des Fées commença à inhiber la croissance du dragon, celui-ci pensa que Marlowe l'avait volontairement incité à absorber la pierre afin de le garder sous son contrôle. Depuis, leurs rapports ne furent plus jamais les mêmes.

Sous un abord affable et de bonne composition, Marlowe utilise des termes si déplacés et irrespectueux à l'encontre des Druides qu'il est facile de se rendre compte combien il a été coupé du monde. Il parle instantanément d'eux en les traitant de barbares, de kilts, de mangeurs de poussière, mais ajoute qu'il ne leur garde aucun grief. Au fond de lui-même, il est encore profondément marqué et attristé de sa participation à la Tempête.

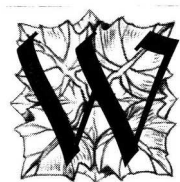
## Indications de jeu de rôle

Parlez avec un ton autoritaire et légèrement pompeux. Vous êtes fier d'être l'apprenti d'Apromor et vous en ferez allusion peut-être au cours de la discussion (tout à fait par hasard bien sûr). Cependant, vous êtes très vieux et fatigué et serez pris au dépourvu par le premier visiteur que vous verrez depuis des siècles. Jouez vos tentatives de clarifier vos ambiguïtés et de faire confiance à ceux qui vous entourent.





# La résurrection du Druide



William Gill laissa pendre ses jambes par-dessus la jetée délabrée puis les balança lentement. Le Mage Tiberius ne voulait pas de guerriers dans les parages pendant qu'il discutait avec le marchand et William pouvait ainsi prendre un peu de repos après le long voyage jusqu'à la ville. Il inhala l'air riche et salé venant de l'océan.

Cependant, il ne s'abandonnait pas complètement à ce moment de détente, car Tiberius se trouvait dans le bateau tout proche et il ne serait pas content s'il le voyait en train de rêvasser. William se contentait de regarder le balancement paresseux des bateaux des pêcheurs revenant au rivage après une journée entière de pêche au filet. Celle-ci semblait bonne, Tiberius prendrait sans doute du poisson pour le dîner.

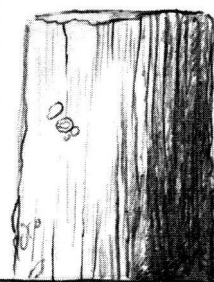
L'œil exercé de William fut attiré par un des bateaux. Un vieil homme et un garçon, probablement un père transmettant son savoir à sa descendance, étaient tous deux assis dans une petite embarcation en bois. L'adulte ramait vigoureusement tandis que l'enfant laissait filer un hameçon attaché à un fil. Soudain, celui-ci se tendit et le garçon poussa une exclamation de joie. Le père était sans doute pressé de regagner la jetée, mais il arrêta le bateau afin d'apprendre à son fils comment ramener une prise. Cependant, celle-ci commença à entraîner le fils hors du bateau. L'homme saisit rapidement le garçon qui, entêté, avait entouré le fil autour de son poignet. Tenant son fils par la taille, l'homme tenta de le ramener vers le centre du bateau, mais ce qui s'était accroché à l'hameçon était plus fort qu'eux et ils commencèrent

de nouveau à glisser vers le bord. Le père s'accrocha alors avec ses jambes au banc de l'esquif.

Son visage était tendu par l'effort, mais il tint bon et évita qu'ils soient tous deux entraînés par-dessus bord. William s'était maintenant remis debout et criait à l'intention d'autres pêcheurs qui n'avaient pas encore aperçu la lutte qui se déroulait. Alertés par ses cris, ils mirent le cap vers le père et le fils qui tenaient toujours ferme. Peut-être faisaient-ils déjà des rêves d'espadon bouilli pour le dîner. Mais soudain le bateau lui-même commença à se déplacer. L'homme était en train de se battre si intensément que sans doute il ne s'en rendait même pas compte. Le fil tendu plongeait maintenant dans la mer à trois mètres du bateau. Quelque chose de gros tirait fort.

William eut un autre choc quand il s'aperçut que le bateau était entraîné vers le rivage. Et s'il s'agissait d'un requin, cette espèce sur le compte de laquelle il avait entendu tellement d'histoires ? Un animal capable peut-être de briser les piliers de la jetée où lui-même se trouvait et de le faire précipiter entre deux mâchoires ouvertes. Mais il était aussi curieux. Il se rapprocha du rebord de la jetée.

D'autres embarcations arrivèrent. Les pêcheurs avaient préparé des cordes au cas où un chavirement précipiterait le père et le fils dans l'eau. La fin visible du fil se rapprochait lentement de la jetée. William la regardait fixement et, soudain, il sentit qu'il était plus en danger que les pêcheurs. Il entendit le père dire à son fils « Il va bientôt se fatiguer et là, nous l'aurons ».





Bientôt le bout du fil n'était plus qu'à quelques mètres de la jetée. William recula mais pencha la tête pour voir par-dessus le rebord. Et alors le fil s'arrêta. William fit un pas de plus en arrière. Il ne pouvait plus voir au dessus du rebord, mais il voyait les pêcheurs rassemblés. William fut horrifié quand leurs visages pâlirent, mais ses pieds refusaient obstinément de bouger. Il ne pouvait que rester rivé regardant le bord de la jetée. Une main à l'apparence humaine saisit le rebord et tira le reste du corps hors de l'eau. La chose avait une teinte nauséuse à la fois jaune, blanche et verte. Une autre main rejoignit la première et une créature hideuse se hissa sur la jetée.

William pensa d'abord à un homme, mais la peau était trop bouffie et décolorée. Un crochet métallique était fixé dans l'épaule droite de la créature, mais cela ne semblait gêner en rien ses mouvements. S'étouffant, elle ouvrit sa bouche et vomit un ou deux litres d'eau. Une odeur fétide parvint aux narines de William.

Puis le monstre fut pris d'un accès de démence. Une poigne de fer projeta William dans l'eau et la créature se dirigea en chancelant vers la ville.

En tombant, William réussit à pousser un dernier cri «Tiberius !».

## RÉSUMÉ

---

Après avoir constaté le retard de plusieurs semaines d'un envoi attendu de marchandises par mer, les Mages pensent que quelque chose a dû mal tourner. Au moins l'un d'eux doit faire le voyage de deux journées jusqu'à la ville côtière de Hapton pour élucider ce mystère. Une fois arrivés à Hapton les personnages constatent que l'église contrôle maintenant le commerce avec qui ils étaient en relation et a exclu l'Alliance de ces clients. Ils pourront éventuellement décider d'enquêter pourquoi leur ancien fournisseur, un homme critique envers l'église, a laissé son affaire à un prêtre. Pendant leur séjour à Hapton, a lieu un événement beaucoup plus important pour l'Alliance - Le réveil du Druide Herrick.

## UNE PÉNURIE DE FOURNITURES

---

Les propriétaires terriens des alentours approvisionnent l'Alliance en nourriture. Mais elle dépend en ce qui concerne le vin, le verre, les vêtements et tout l'outillage de précision de laboratoire, de fournitures venant d'autres régions.

Des envois réguliers de ces marchandises ont lieu par bateau au port de Hapton (ou toute ville côtière importante dans votre campagne). Les Mages sont en relation avec un armateur du nom de Daniel Draytin et lui ont passé une commande importante de matériel en verre, il y a un an environ. Draytin, jusque-là un fournisseur très fiable,

disait dans sa dernière correspondance la saison dernière qu'il attendait la commande «Au retour du *Sea Farer*». Des Servants envoyés à Hapton pour d'autres commissions ont signalé avoir vu le *Sea Farer* entrer dans le port il y a quelques semaines. La boutique de Draytin était toujours fermée ce qui les a empêchés de transmettre un message. Les Mages attendent impatiemment cette livraison de verre (cornues et autres fournitures pour leurs laboratoires), car tout leur stock est pratiquement épuisé. Des Mages non-joueurs voudront régler cette affaire dans les plus brefs délais, mais n'insisteront pas si les autres choisissent de patienter.

## HAPTON

---

Imaginez les événements et les rencontres que vous désirez pendant le voyage vers Hapton, car cette aventure ne traite que de la ville elle-même. Le Mage qui commandera l'expédition saura où se trouve la boutique du marchand, il pourra donc s'y rendre directement. Malgré l'heure avancée de la matinée, il tombera sur un magasin fermé.

Interroger les passants sera infructueux - Hapton est une ville trop importante et qui croît trop vite pour que l'on sache qui fait quoi et qui va où. Les propriétaires des boutiques avoisinantes peuvent néanmoins fournir une piste. Harold Johnson, un boulanger, peut raconter aux personnages que Daniel Draytin est mort il y a quinze jours après un accès de variole d'une semaine. Il sait aussi où habite maintenant sa veuve et s'ils veulent lui faire une visite, il leur demande (s'ils inspirent confiance) de lui apporter un sac de ses produits. Renfrogné, il admet lui avoir envoyé des cadeaux de ce genre régulièrement, mais ajoute «C'est parce que personne ne l'aide, la vieille femme a besoin de quelqu'un». Il s'effraie si les personnages lui demandent plus de détails et refuse d'en dire plus.

## LA VEUVE

---

Le logement de Mme Draytin n'est pas facile à trouver mais après un peu de recherches les personnages le dénicheront. La maison est étroite et haute de trois étages. S'ils se renseignent auprès des passants, ceux-ci prennent un air effrayé et ne les aident pas.

Mme Draytin répond elle-même à la porte, mais ne les laissera pas entrer immédiatement. Elle gardera la porte fermée jusqu'à ce qu'elle soit sûre de la bienveillance des visiteurs. Quand elle leur ouvre finalement la porte, ils découvrent une vieille femme avenante aux yeux rougis et au visage couperosé. Elle semble plutôt triste, mais reprend un peu le dessus quand elle se rend compte qu'ils désirent lui parler un peu. Les personnages hésiteront peut-être à se présenter sous leur vrai jour, mais s'ils le font, Mme Draytin deviendra encore plus aimable. Elle se rappelle que son mari lui parlait de ces «mystiques bizarres» avec qui il faisait affaire. Elle ne s'est jamais sentie très rassurée par



ces transactions mais les accueillera joyeusement en raison de la haute estime que feu son mari leur portait. L'intérieur de la maison bien que propre est très austère, car Mme Draytin a dû vendre du mobilier afin de payer de quoi se nourrir.

Elle offrira aux personnages la nourriture qu'ils lui ont rapportée de la boulangerie, (il serait poli de refuser car c'est tout ce qui lui reste à manger) et répondra à toutes les questions qu'on pourra lui poser. Elle confirmera que son mari est mort il y a deux semaines d'une maladie étrange, mais elle sera surprise d'apprendre que le Père Fulke ne les a pas contactés car tous les clients de Mr. Draytin étaient supposés être au courant.

Si les personnages posent des questions sur le Père Fulke, Mme Draytin admet que son mari a légué son affaire à l'église mais qu'il lui a laissé assez d'argent pour la maison. Elle ajoutera amèrement qu'elle aurait une vie bien plus aisée si elle avait pu garder à la place le travail d'armateur de son mari.

Le fait que Mr Draytin ait légué ses biens à l'église devrait surprendre tout personnage qui a connu l'homme. (Partez du principe que le Mage qui commande l'expédition le connaissait très bien.) En effet, il était un fervent anti-papiste et s'opposait à beaucoup des abus de l'église (comme la pratique des indulgences). C'est une des raisons pour laquelle il avait accepté de bon cœur de traiter avec l'Alliance, même après avoir découvert la vérité sur les Mages.

Mme Draytin, qui dit que son mari était un bon chrétien et «qu'il doit être au ciel à l'heure qu'il est», est aussi étonnée que les personnages car il n'avait jamais tenu l'église en grande estime et tout particulièrement son serviteur, le Monseigneur, le Père Fulke.

S'étant maintenant résignée à son sort, elle dit qu'après que le notaire lui a montré le testament, elle s'est rendu compte qu'il n'y avait rien à faire. Elle ajoutera peut-être que le pire de tout est encore la façon dont ses voisins se conduisent à son égard, en l'évitant, refusant de lui adresser la parole et même de la regarder en face. Sans vraiment comprendre les raisons d'un tel comportement, elle l'explique par la peur de la contamination suite à la mort de son mari.

Mme Draytin rajoute avec répugnance que sa vieille maison et la boutique, toutes deux maintenant propriété de l'église, sont fermées mais que le Père Fulke se trouve souvent sur les quais à bord d'un des vieux vaisseaux marchands de son mari.

## LA VÉRITÉ SUR LES FAITS

---

Bien que le Père Fulke ait comploté afin d'obtenir la propriété du vaisseau de Daniel Draytin (voir **Le rédempteur**, page 23), il n'y est pour rien dans la mort de celui-ci. Au cours d'un voyage récent, le *Sea Farer* croisa un corps flottant à la surface de l'océan. Draytin ordonna que le cadavre soit transporté à bord afin qu'il reçoive un enterrement adéquat - une autre conduite aurait mécontenté son équipage pénétré de la crainte de Dieu. Le corps était celui

du Druide Herrick. Il avait été délogé récemment du lieu où il reposait depuis des siècles et était remonté à la surface. Quand le bateau accosta, Draytin fut infecté par une variole mortelle en examinant la dépouille fétide et, en moins d'une heure, il tomba malade. Il mourut quelques jours plus tard. Dans la confusion qu'entraîna la soudaine maladie de Draytin, le corps fut oublié.

Quand le Père Fulke prit possession de l'affaire de Draytin au nom de l'église, il trouva le cadavre et le fit secrètement jeter dans la rivière. Gonflé par des jours d'exposition à la chaleur, le corps coula comme une pierre, mais le temps passé hors de l'eau avait été suffisant pour que Herrick reprenne conscience. Pendant les jours suivants, le Druide récupéra ses esprits petit à petit jusqu'à avoir suffisamment de cohérence pour vouloir s'enfuir dans la forêt. Cependant, le Père Fulke forgea le testament qui laissait les navires, la maison et toute l'affaire de l'armateur à l'église (c'est-à-dire à lui-même), et répandit des bruits sur des supposées affaires louches menées par Draytin afin de décourager tout curieux d'en savoir plus. Actuellement, toute la ville pense que Draytin et sa femme frayaient avec des démons et que sa maladie fut un châtiment divin. Ces rumeurs sont alimentées par les sermons du Père Fulke qui constamment prêche sur le pouvoir de Satan et le mal qui s'ensuit pour ceux qui se laissent séduire par des voies aussi corrompues.

## LA DÉMARCHE SUIVANTE

---

Les personnages peuvent se borner à chercher un autre marchand, mais il est probable qu'ils voudront enquêter sur cette étrange affaire. S'ils adoptent profil bas et choisissent ainsi la première solution, ils peuvent facilement trouver d'autres négociants sur les quais. Cependant tous exigeront de traiter avec les Mages en secret et demanderont le double des prix habituellement pratiqués vis-à-vis de l'Alliance tant que l'affaire de Draytin ne sera pas éclaircie. Ils ne marchanderont pas beaucoup tenant compte du fait qu'ils risquent leur position et leur richesse du seul fait d'adresser la parole aux Mages.

Si les personnages ne se contentent pas de passer outre le mystère de l'héritage, ils doivent essayer de rencontrer le Père Fulke ou le notaire qui s'est occupé du testament de Daniel Draytin. (voir **Le notaire** et **Le rédempteur**, ci-dessous et page 23).

## LE NOTAIRE

---

C'est Sidney, un des plus éminents notaires de Hapton, qui a été chargé du testament de Draytin. Il dirige lui-même son étude, aidé par un jeune apprenti et par un Compagnon d'un certain âge expert en droit. Un groupe de trois personnes sera reçu dans le bureau de Sidney par le jeune apprenti. Le notaire est un homme dans sa cinquantaine, encore robuste, portant des favoris mais pas de barbe.

Interrogé sur le testament de Draytin il demandera à ce qu'on l'excuse car il doit s'absenter un petit moment afin de se rafraîchir la mémoire en consultant les registres de ses archives. Il reviendra avec une copie du testament signé par Daniel Draytin, mais son absence s'explique, en réalité, parce qu'il a besoin de quelques instants pour retrouver ses esprits afin de mentir, car au fond de lui-même il est un honnête homme. Un jet de perception + connaissance des gens de 10+ permettra au personnage de remarquer l'air préoccupé de l'apprenti et du Compagnon quand ils entendront le nom de Draytin et leur regard paniqué au mot «Testament».

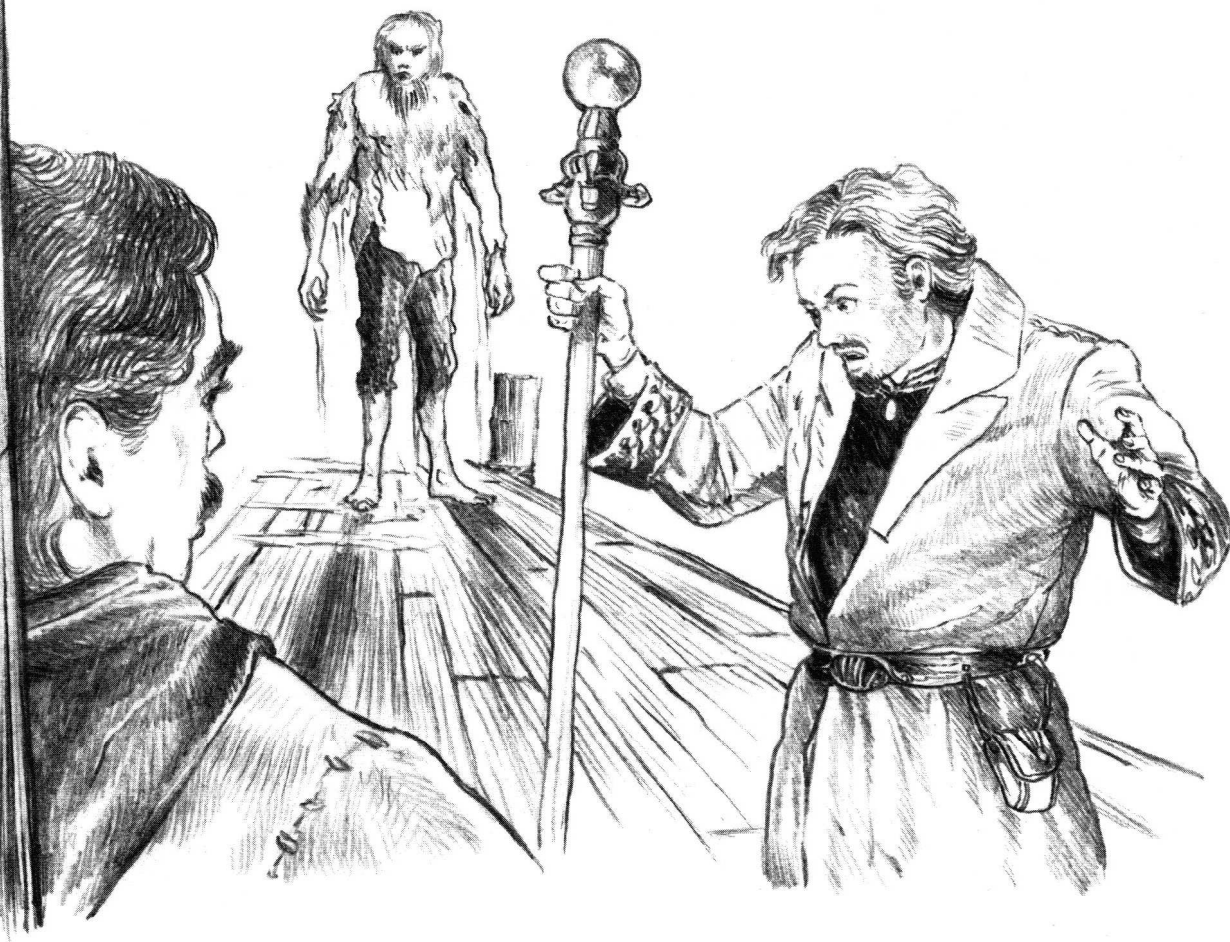
En montrant celui-ci aux personnages, Sidney dira que tout est en ordre et cherchera à les congédier le plus vite possible car il est «très occupé en ce moment». À ceux qui le forcent à une confrontation, il niera en bloc les accusations. Cependant, après lui avoir débouché les oreilles (métaphoriquement parlant), réussi un jet d'intimidation de 10+ le tout suivi par quelques paroles énergiques, il racontera la vérité. De la même façon, un appel à sa conscience ou la manipulation de son sentiment de culpabilité pourra aussi se révéler efficace. Cependant si les personnages disent ou font quelque chose qui le porte à croire qu'ils sont des adorateurs du diable, il paniquera et essaiera de s'enfuir du bureau en poussant des hurlements.

Il admettra avoir modifié le testament, bien qu'il clame pour sa défense que c'est le Père Fulke qui a falsifié la signature de Draytin. Il se justifiera en prétendant que son âme immortelle était en danger et qu'il devait faire quelque chose pour y remédier. Selon le Père Fulke, la seule façon de sauver son âme était de faire cadeau à l'église de l'affaire de l'armateur. Rétrospectivement, Sidney se rendra compte que le Père Fulke ne lui a jamais dit ce qu'il avait fait pour mettre son âme en si grand péril. (Le Père Fulke est un manipulateur habile.) Il pensait simplement que le fait d'être en rapport avec Draytin lui avait fait commettre quelque action terriblement mauvaise.

Même si Sidney admet les faits devant les personnages, il ne sera pas volontaire pour les exposer en public. Il ne peut pas prendre le risque de parler contre un représentant officiel de l'église.

En fait, les personnages devraient, eux aussi, hésiter à affronter publiquement l'église, même à travers un membre du clergé corrompu. Sidney leur conseillera de quitter la ville le plus vite possible, «Le peuple n'est pas très patient en ce moment avec des gens de votre espèce, d'autant plus que le Père Fulke est en train de les remonter contre vous».

Malgré tout, Sidney acceptera d'augmenter les revenus de Mme Draytin de façon substantielle grâce aux bénéfices de la compagnie de navigation et leur assurera que l'on prendra soin d'elle jusqu'à la fin de ces jours.





# LE RÉDEMPTEUR

---

Le Père Fulke, l'homme d'église le plus corrompu que l'on puisse trouver, est derrière le complot qui a donné à l'église la compagnie de navigation de Draytin - et à Hapton, le Père Fulke est le représentant de l'église. En plus d'être le Monseigneur de la paroisse locale, il a reçu du Pape la prérogative d'accorder des indulgences. En d'autres mots, il vend l'absolution des péchés des gens ou de leurs proches décédés.

Son plan est simple : au fil des années, il a accumulé une très grande collection d'objets de valeur, grâce aux dons faits à l'église et aux escroqueries qu'il a perpétrées (la vente de fausses reliques par exemple). Il a gardé pour lui la plupart de ces richesses qu'il a entreposées dans un coffre dissimulé dans ses appartements, mais il cherche depuis longtemps un moyen sûr de les faire sortir de la ville. Quand il apprit que Daniel Draytin était tombé malade, il entrevit une solution à ses problèmes. Si l'église devenait propriétaire de la compagnie de navigation, personne ne serait suspicieux en le voyant arpenter les quais avec de grandes quantités de marchandises précieuses.

Le Père Fulke n'est pas difficile à trouver, car tout le monde connaît les deux nouveaux navires de l'église et sa bure noire est toujours présente sur les lieux où s'exécutent les manœuvres. À moins qu'ils ne soient très bien déguisés, le Père Fulke reconnaîtra la vraie nature des Mages après avoir parlé un peu avec eux. À partir de ce moment il se sentira beaucoup plus en confiance et deviendra manifestement hautain et arrogant. Il balaiera toute accusation d'un revers de main et ira jusqu'à insinuer que même s'il avait commis un quelconque acte répréhensible, aucune preuve ne pourrait être retenue contre lui. Dès que possible, il cherchera à mêler des gens de la ville à leur conversation et exploitera l'opportunité qui lui offerte pour montrer sa puissance et son courage en prêchant une fois de plus contre les péchés qu'engendre la corruption démoniaque.

Si les personnages font valoir que l'Alliance a besoin de fournitures, Fulke leur répondra que c'est seulement dans la pénitence du jeûne et les privations du corps qu'ils pourront libérer leurs âmes du travail démoniaque entrepris depuis de si nombreuses années. Il refusera de leur vendre des fournitures (mais leur offrira des articles religieux qu'il garantira comme capables de sauver leurs âmes immortelles) et ajoutera que tous les marchands ont été chapitrés sur les affreuses peines qu'ils subiraient dans l'autre vie s'ils assistaient des suppôts du diable. Cependant, il mentionnera Noriss Caylithe dont le négoce ne va pas fort et qui serait tout à fait capable d'ignorer les conseils de l'église bien que la malédiction soit valable pour lui aussi.

## INCIDENT SUR LES QUAIS

---

La première fois que les personnages vont sur les quais, ou à un moment que vous estimez suffisamment dramatique, un horrible «monstre» surgira de la mer. Peut-être que, pendant que les Mages discutent avec le Père

Fulke, les Servants chercheront-ils à goûter un peu de repos sur les quais. Ils verront alors que l'hameçon du fils du pêcheur a mordu «quelque chose». Bientôt un monstre hideux prendra pied sur la rive près des personnages et sèmera le chaos et la confusion parmi les habitants de la ville. Herrick le Druide s'est réveillé.

Après des siècles passés sous l'eau, le Druide est complètement dément et aura un comportement instinctif face à toute situation. Son but est d'atteindre un lieu sûr dans la forêt et il se battra s'il le faut pour y arriver. La chose faite, Herrick disparaîtra rapidement grâce à sa profonde connaissance des sorts Animal et Herbam.

Notez que Herrick doit s'échapper si vous voulez que cette campagne continue. Il sera très difficile à tuer et sa magie rend sa capture presque impossible. Sa démence lui donne une endurance et une invulnérabilité formidables. Herrick agressera tous ses opposants avec de la magie spontanée (rappelez-vous que le niveau effectif de magie spontanée pour les Druides est toujours déterminée par une division par deux des arts magiques et qu'ils ne subissent pas de fatigue). Trouvez simplement des effets de sorts intéressants au fur et à mesure que Herrick progresse. Si les personnages s'illustrent dans la chasse au monstre et subissent des pertes (ceci est important), les citoyens deviendront beaucoup plus hospitaliers à leur égard et ils n'auront plus de problèmes pour trouver des fournitures à un prix convenable.

Une enquête ultérieure révélera que d'autres personnes ont été atteintes du même mal que Draytin et que tous faisaient partie de l'équipage du navire. Avec un peu plus de recherches, les personnages apprendront toute l'histoire du cadavre retrouvé dans la mer et la façon dont le Père Fulke ordonna qu'il fût jeté par-dessus bord. Lorsque les habitants de la ville auront eu vent de cette histoire, ils deviendront encore mieux disposés vis-à-vis des personnages et le Père Fulke n'osera pas les attaquer en public pendant un certain temps.

## HERRICK LE DRUIDE (ÉTAT INCOHÉRENT)

---

(Utilisez les statistiques suivantes pour Herrick dans son état dément. Pour tout le reste de la campagne, prenez les statistiques données page 15.)

Intelligence 0	Présence -5
Perception 0	Communication néant
Force +5	Dextérité 0
Énergie +5	Vivacité +2

### Traits de caractère :

---

Ténacité +3
Compassion -5
Confiance 3



## Compétences

---

Inapplicables dans cet état.

Cette rencontre doit être menée de façon très fluide et c'est un défi pour vos capacités de maître de jeu à cause de l'utilisation constante de la magie spontanée. Si vous êtes à court d'imagination, vérifiez simplement que Herrick arrive à générer un total de magie spontanée suffisamment élevé pour dupliquer un sort que vous aurez choisi dans le livre des règles.

Voici une suggestion de quelques sorts :

Animal : **Créer loup** (CrAn 30), **Monture de la Vengeance** (MuAn20)

Corporel : **Mains de Chirurgien** (CrCo20), **Bras du Nouveau-Né** (MuCo20), **Spasmes Incontrôlables des Mains** (ReCo5), **Lévitiation** (ReCo10)

Herbam : **Piège de Branches Entrelacées** (CrHe15), **Trahison de l'Épieu** (ReHe20)

Imagonem : **Image Transformée** (Mulm15)

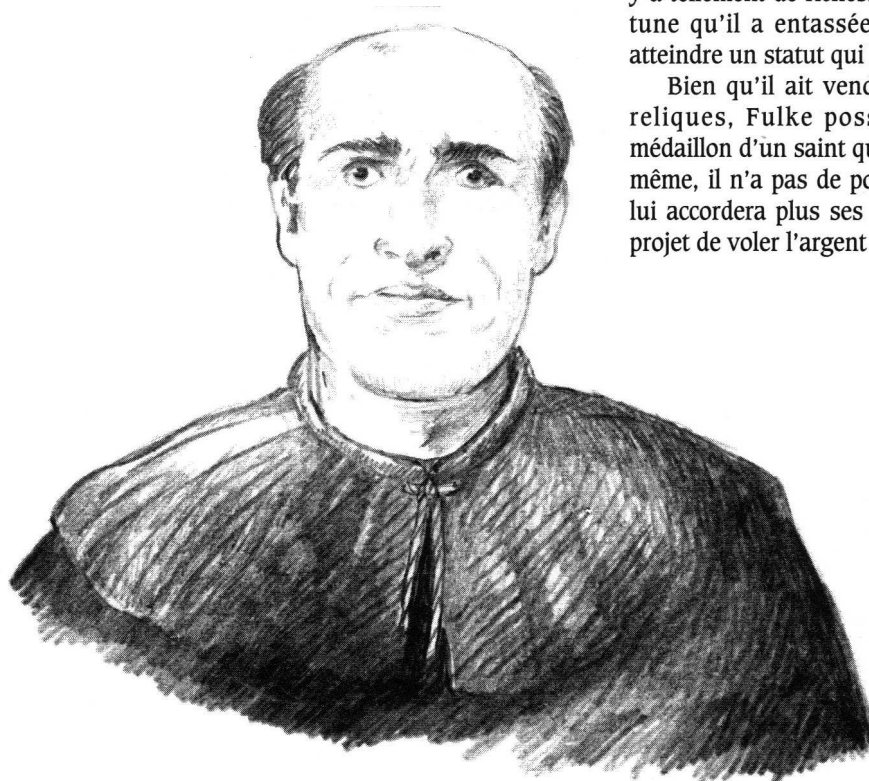
Terram : **Pierre aux mille Éclats** (CrTe15)

## LE PERE FULKE

---

Intelligence +3  
Perception +3  
Force 0  
Énergie +1

Présence +1  
Communication +2  
Dextérité 0  
Vivacité -1



## Caractéristiques personnelles

---

Confiance : 2

Âge : 41 ans

## Traits de caractère

---

Fier +3

Religieux -2

Ambitieux +2

## Compétences importantes

---

**Vigilance** (cacher la vérité) 2, **Ruse** (mensonges sur les sentiments) 4, **Esquive** (attaques sans armes) 3, **Connaissance de l'église** (hérésie) 7, **Diplomatie** (politique de l'église) 3, **Charisme** (religion) 5, **Subterfuge** (bluffer) 6, **Connaissance des Gens** (paysans) 3, **Feinte** (passion) 2, **Contrefaçon** (signatures) 3, **Intrigue** (complot) 3

## Réputations

---

**Bien renseigné** / Hapton 2

**Corrompu** / Daniel Draytin 1

**Angélique** / Sidney 1

Le Père Fulke est le prêtre chargé de Hapton. C'est aussi un homme d'église extrêmement ambitieux qui ne voit pas pourquoi il devrait vivre dans la pauvreté quand il y a tellement de richesses à portée de la main. Avec la fortune qu'il a entassée, il espère avoir une vie facile et atteindre un statut qui le rende puissant.

Bien qu'il ait vendu ou autorisé la vente de fausses reliques, Fulke possède une vraie relique. C'est le médaillon d'un saint qui lui accorde 2 points de Foi. De lui-même, il n'a pas de points de Foi. Toutefois, la relique ne lui accordera plus ses points de Foi s'il persiste dans son projet de voler l'argent de l'église.



# Le Mentor



William Gill était resté de garde toute la nuit et, bien que fatigué, il était entièrement en alerte depuis une heure, moment où Vulcris était sortie de sa petite hutte. Il avait déguerpi du haut de la tour et s'était installé à la balustrade à mi-hauteur. Chaque fois qu'il regardait en haut, il voyait le visage en forme de bec de Vulcris qui le scrutait.

«C'est l'oiseau matinal qui attrape le ver de terre» grommela William. C'était une vieille boutade entre Servants mais qui était toujours à propos, car elle s'appliquait parfaitement à Vulcris.

Il manquait seulement une heure pour que Anton ne le relève donc William passerait le reste du temps à rêvasser. De toute façon, les oiseaux de Vulcris commenceraient à piailler s'ils apercevaient quelque chose d'inhabituel et ceci bien avant qu'il puisse voir quoique ce soit.

William repensa à l'odeur révoltante de ces sangliers dans la forêt des chênes gémissants. L'un d'eux les avait chargé et si Thark toujours ferme n'avait pas été là pour lever le bouclier rapidement, alors Tiberius... William secoua la tête comme pour se débarrasser de cette pensée.

C'est alors qu'il vit le pigeon. Il volait lentement mais il avait sans doute une destination en tête car William distinguait un bout de parchemin accroché solidement à sa patte. Il tourna la tête pour voir si Vulcris avait remarqué le pigeon. Elle était penchée sur une de ses nombreuses cages. Avec des mouvements saccadés, elle en sortit Skarce, son faucon prisé. Elle donna une secousse à son bras et Skarce battant des ailes rapidement s'éleva dans les airs. Il plana jusqu'à être à trente ou quarante pieds au-dessus du pigeon.

Celui-ci sentit le danger et battit des ailes plus vite, mais il ne faisait pas le poids à côté de la vitesse du faucon en piqué. Les serres de l'oiseau de proie jaillirent et s'enroulèrent autour du cou du pigeon. Cependant Skarce

lâcha prise et le volatile moribond s'écrasa près des quartiers des Servants, à l'intérieur de l'enceinte de Mistridge.

Sans réfléchir, William dévala l'escalier et se précipita vers le pigeon.

«Arrête !» croassa Vulcris de son perchoir en haut de la tour.

William eut un moment d'hésitation mais prit quand même l'oiseau. «Je peux te l'apporter», cria-t-il à Vulcris.

«Non,» gazouilla-t-elle. «Pose-le. Skarce va me l'amener.»

William le posa, mais non sans avoir d'abord extrait le parchemin de la patte. Tiberius voudra jeter un coup d'œil à ceci, quoi que ce soit, pensa-t-il, si Vulcris y met la main ça disparaîtra dans son nid.

Il recula d'une douzaine de pas et Skarce se posa sur le pigeon. Ses serres fouillèrent la chair tendre et il souleva l'oiseau mort pour le porter à Vulcris.

Avant que Skarce n'ait tout à fait décollé, William courut vers la tour à la recherche de Tiberius. Un instant plus tard, il entendit piailler «Voleur, où est ma récompense ? Rends-la moi !».

William espéra que le parchemin contenait quelque chose d'important. Et il ne pouvait que l'espérer. Pour la première fois il aurait aimé savoir lire.

## RÉSUMÉ

Les personnages apprennent qu'un dragon ravage les terres d'un seigneur voisin, Sir Hanson de Gern. Sachant que le noble offre le trésor du dragon comme récompense à tout chevalier qui arrivera à le tuer, les personnages décident de mener une enquête, espérant au moins récupérer du virtus. Une fois arrivés à Gern, ils pourront éventuellement se fourvoyer dans de fausses pistes en éprouvant des soupçons



Si les personnages interceptent un pigeon, ils pourront lire le message suivant :

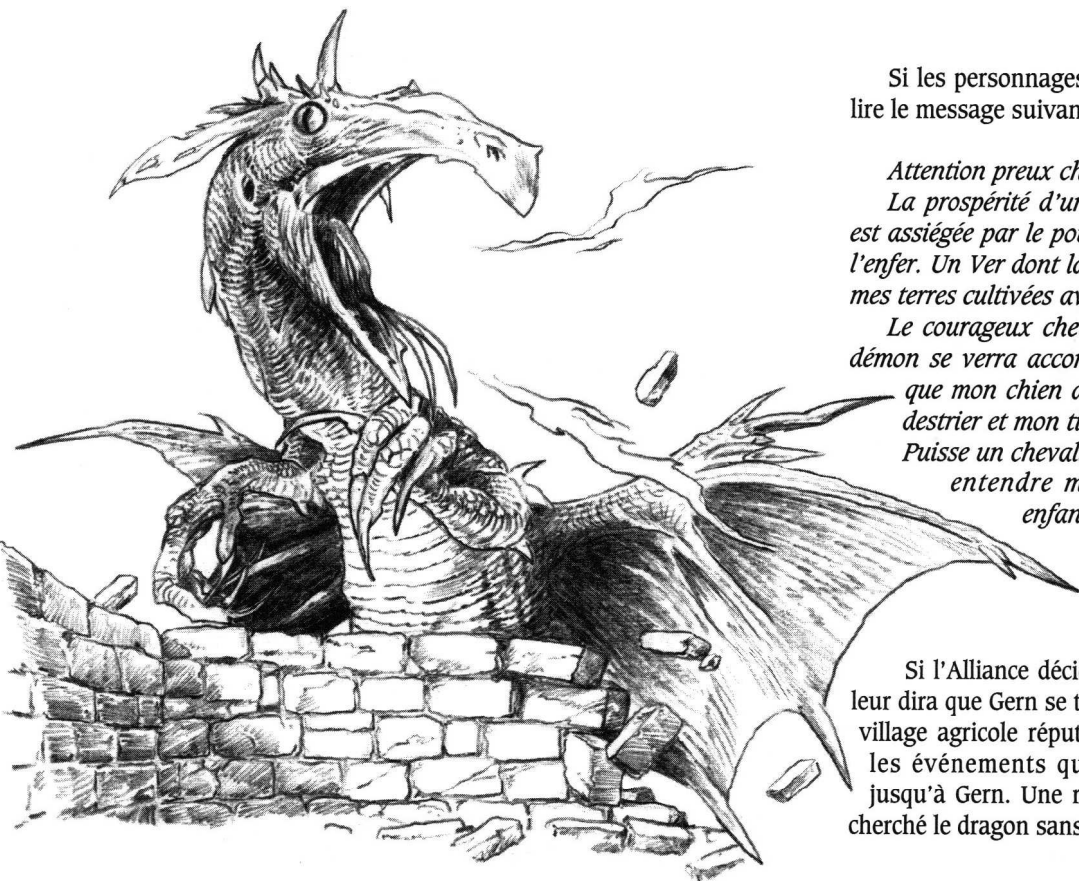
*Attention preux chevaliers et guerriers de geste :  
La prospérité d'une terre vouée à Dieu notre Seigneur est assiégée par le pouvoir maléfique d'un serpent venu de l'enfer. Un Ver dont la gueule crache des flammes a ravagé mes terres cultivées avec soin.*

*Le courageux chevalier qui délivrera mes terres de ce démon se verra accorder le trésor caché de la bête, ainsi que mon chien de meute le plus féroce, mon meilleur destrier et mon titre nobiliaire.*

*Puisse un chevalier de bravoure et audace sans égales entendre ma plainte et venir en aide à des enfants de Dieu en détresse.*

Sir Hanson  
Banneret de Gern

Si l'Alliance décide d'envoyer des Mages enquêter, on leur dira que Gern se trouve à six lieues et que c'est un petit village agricole réputé par ces vignes. Vous pouvez créer les événements que vous voulez pendant le voyage jusqu'à Gern. Une rencontre avec des chevaliers qui ont cherché le dragon sans succès serait appropriée.



infondés. Cependant le dragon attaquera de nouveau. Après une courte bataille, la créature s'enfuira et devra être poursuivie. Arrivés devant la tanière du monstre, les personnages seront surpris par le nombre de défenses magiques qui la protègent. Au bout du compte, ils rencontrent le dragon à nouveau et sortent victorieux de l'affrontement puis, accèdent à la pièce qui se trouve derrière l'autre. À l'intérieur, ils rencontreront Marlowe, le Mage de la Maison Flambeau qui a survécu à la Tempête. Il leur propose un arrangement qui devrait les récompenser largement.

## L'INVITATION

Cette partie de la campagne commence quand les personnages découvrent les problèmes avec lesquels se débat un noble dans le lointain village de Kern. Le fait qu'ils reçoivent ces nouvelles par la méthode suggérée dans le récit ci-dessus ou par une Toque Rouge n'est pas crucial pour la suite de l'histoire.

Sir Hanson, un chevalier feudataire se plaint qu'un dragon cracheur de feu ravage les champs entretenus avec soin par ses serfs. Effrayés au delà de toute commune mesure par ce serpent féroce et imprévisible, une grande partie des paysans refusent de cultiver les champs même si cela doit entraîner la famine pendant l'hiver. Trop vieux pour prendre les choses en main, Sir Hanson demande de l'aide. Il a envoyé des pigeons messagers et des ambassadeurs à cheval à ses voisins. Une Toque Rouge a pu avoir eu vent de l'histoire en se dirigeant vers l'Alliance des personnages par un des émissaires ou par les rumeurs qu'une affaire de ce genre ne manque pas de soulever.

## LE VILLAGE

Gern se trouve sur les terres qui ont été accordées au Chevalier Banneret Sir Hanson par le Duc il y a trente ans. Sir Hanson n'a pas réussi à avoir un héritier et tous les habitants du fief se demandent qui sera leur prochain Seigneur. Il a offert son titre, après sa mort bien sûr, au «chevalier» qui pourra occire le dragon et protéger le village.

Gern est un petit village prospère de 140 âmes unique-ment mais que Sir Hanson a développé avec soin. Il est actuellement célèbre pour avoir le meilleur raisin et le meilleur vin de la région - ce que les Servants ne sauraient ignorer. Une jolie petite église a été bâtie sur une élévation à quelques centaines de pas du village. Les habitants de Gern sont très croyants d'une part à cause de la piété de Sir Hanson et d'autre part grâce aux services d'un prêtre compétent, le Père Wilson. Bien qu'ils ne soient pas méprisants envers les Mages, ils craignent tout ce qui pour eux peut s'apparenter à de la «sorcellerie».

Gern a une valeur de Terre Chrétienne de 3, l'église et ses proches alentours de 6 et même près du manoir de Sir Hanson la valeur est de 2. Ces chiffres au-dessus de la moyenne traduisent la foi des habitants de Gern.

Le village est fier de son moulin que les jumeaux Carew font tourner pour le compte de leur Seigneur. Le seul autre établissement est le pressoir qui se trouve près du réservoir du moulin et qui sert de taverne et de lieu public pour le village. La *Clé de Cuivre* a aussi un petit dortoir à l'étage suffisant pour accueillir six hommes normalement constitués (en plus du tenancier de l'auberge) sans beaucoup d'inconfort. Bien sûr, le plancher de la salle commune est aussi disponible (si vous aimez dormir dans la paille

défraîchie et les ossements de poulet). La porte de la taverne est fermée tous les soirs autour de minuit, moment où le tavernier se sent finalement à l'abri du dragon.

Peter Coffin, le propriétaire de la *Clé de Cuivre*, est un homme lettré qui était destiné à la prêtrise avant de tomber amoureux. Il connaît ses classiques et il a même rédigé un court essai philosophique sur la vie de Thomas d'Aquin qui a retenu l'attention des hommes de lettres - sur un jet de Intelligence + Philosophie de 13+, le personnage en a entendu parler. Il a peu de patience avec les colporteurs qui profitent de ses lits, mais il accueillera avec enthousiasme un Mage amical. Cependant, il ne voudra rien entendre à propos de magie, afin de ne pas mettre en danger son âme immortelle. Peter a aussi un petit cellier bien achalandé qu'il ouvrira contre espèces sonnantes et trébuchantes à ses clients, mais qu'il partagera avec ceux qui auront avec lui des discussions se situant au moins à son niveau intellectuel.

## LES VILLAGEOIS

La loyauté des villageois frisait jadis le fanatisme, mais depuis que le dragon écume la région, les serfs ont peur de quitter le village pour aller travailler dans les champs. Seul un petit groupe s'aventure dans les terres afin d'essayer d'empêcher la famine qui surviendra si les sols continuent à rester en friche. Ils demandent à être escortés par des hommes d'armes, mais Sir Hanson est trop vieux pour les mener et ceux-ci sont trop démoralisés pour y aller tous seuls.

Les gens accueillent avec embarras l'arrivée des Mages. Ils peuvent même interpréter l'arrivée des personnages comme un nouveau signe du châtiment qui est infligé au village pour un tort commis dans le passé. Cependant, ils ne chercheront pas à bannir les Mages de leurs maisons et les accepteront avec résignation comme une expiation de leurs péchés. Si les Mages restent plusieurs jours dans les parages, quelques-uns pourront même les approcher pour leur demander de châtier rapidement ceux qui ont le plus péché. Actuellement, ils recherchent activement les pécheurs qui ont apporté toute cette misère dans ce village pacifique et ils seront prompts à porter des accusations sur ceux qu'ils soupçonnent le plus. Un état d'esprit sinistre et malsain est en train de croître dans le village et il est probable que bientôt quelques bûchers rédempteurs s'élèveront pour punir ceux qu'ils estiment être les principaux responsables de leurs maux. Selon eux, les Mages sont censés s'occuper des châtiments, mais s'ils ne le font pas, les villageois prendront les choses en main.

## LE MANOIR DE SIR HANSON

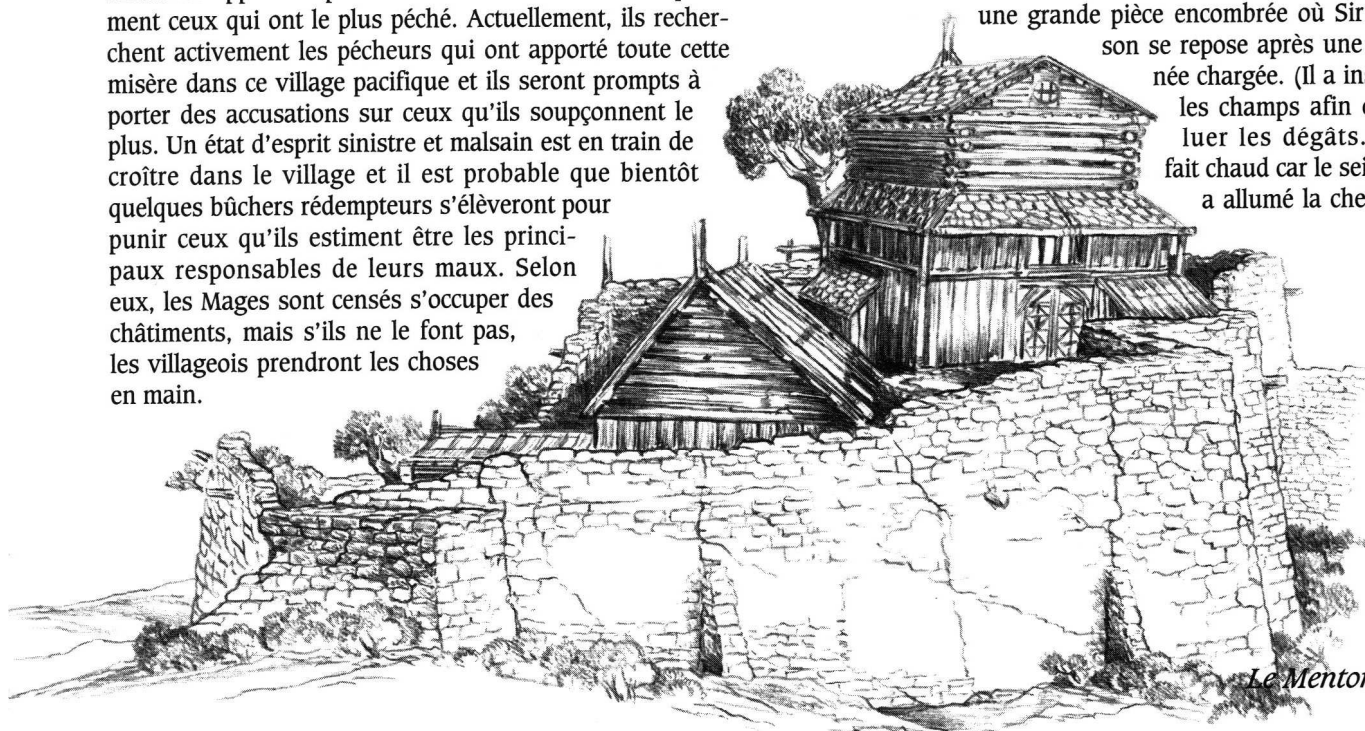
Le manoir de Sir Hanson est à une demi-lieue du village et l'église se trouve à mi-chemin entre les deux. Cette petite fortification est un peu délabrée. Ses habitants sont peu nombreux, vieux et désabusés. La maisonnée est composée de Sir Hanson, l'intendant Grendleby, une cuisinière d'un certain âge, un jeune garçon d'écurie et une vieille femme de ménage. En plus, une demi-douzaine de mercenaires vieillissants sont censés assurer la défense du château. En se dirigeant vers le manoir, les personnages remarqueront que les champs des alentours ont été désertés. Avec un jet de Perception de 8+ ils remarqueront qu'une ou deux grandes zones au milieu des champs sont noircies.

Le manoir est en bois et cerné d'une muraille de dix pieds de haut. Dans l'enceinte se trouvent une grosse grange et une modeste étable. À l'arrivée des personnages, Pip, le garçon d'écurie, se précipitera pour venir les accueillir. C'est un jeune homme enthousiaste et amical, spécialement curieux vis-à-vis des chevaliers et qui peut devenir tout de suite l'ami d'un des Servants.

Pip aidera ceux-ci à soigner les chevaux tandis que les Compagnons et les Mages se prépareront à rencontrer Sir Hanson.

Peu de temps après l'entrée des personnages dans l'enceinte, Grendleby sortira du manoir afin de les accueillir. Très froid et réservé, après s'être présenté il leur demandera juste leurs noms afin qu'il puisse les annoncer à Sir Hanson. Il sera surpris s'ils ne se présentent pas comme des chevaliers mais ne fera aucun commentaire. Grendleby sera la première personne inamicale que les personnages rencontreront dans Gern et vous voudrez peut-être mettre l'accent sur sa conduite froide et distante vis-à-vis du groupe.

À l'intérieur du manoir, Grendleby les conduira dans une grande pièce encombrée où Sir Hanson se repose après une matinée chargée. (Il a inspecté les champs afin d'évaluer les dégâts.) Il y fait chaud car le seigneur a allumé la cheminée





malgré le beau temps qu'il fait dehors. Ses vieux os sont gelés et il fera savoir aux personnages qu'il n'a plus la vigueur de la jeunesse.

Sous un jet de connaissance des gens de 8+, les personnages remarqueront tout de suite que Sir Hanson est un homme compatissant, sincèrement préoccupé par les dangers engendrés par la bête qui ravage ses terres. Il adressera son discours directement aux personnages qui sont, à ses yeux, les mieux équipés pour combattre le dragon - les Compagnons avec la meilleure armure et les armes les plus «chevaleresques». Si les personnages insistent pour désigner un des Mages comme le meneur du groupe, Sir Hanson dira avec dérision, «Je suis certain que les érudits de votre Suzerain seront d'un certain conseil pour déterminer les faiblesses du dragon, mais penser qu'un ventre mou comme celui-ci puisse commander...».

Même si les Mages font connaître leur statut magique et leur savoir faire, Sir Hanson ne parlera d'égal à égal qu'au Compagnon choisi, bien qu'il puisse demander de temps en temps leur opinion aux autres. Il ignorera puis oubliera toute mention au fait qu'ils sont des Mages et non des chevaliers, car il cherche désespérément un moyen de protéger son peuple.

Avec beaucoup de détours, les personnages apprendront de Sir Hanson que le dragon a attaqué plusieurs de ses champs dans les derniers mois. Sans aucune logique ou raison apparente, le serpent ailé brûle des parties de la cueillette et s'envole immédiatement. Le vieux chevalier divague, raconte beaucoup d'anecdotes sur sa terre et ses gens, mais la plupart de ses propos bien que émouvants donnent peu de précisions sur les faits.

Un seul serf a été tué, mais Sir Hanson craint que, bientôt, d'autres périssent sous les flammes du dragon. Même si celui-ci évite de les tuer, ils mourront tous de faim si la récolte n'est pas rentrée avant que les morsures mortelles de l'hiver ne se fassent sentir. Le peu de mercenaires que Sir Hanson emploie ont accepté de rester et de protéger le château et son seigneur. Une partie des hommes d'armes se trouvaient en expédition quand le dragon a attaqué pour la première fois et ils purent ainsi le surprendre. Cependant, les vieux guerriers ne veulent plus l'affronter face à face. Ils sont sa bande de guerre des anciens jours et quelques-uns sont aussi vieux que leur seigneur.

Après dix minutes de discussion, (jouez en temps réel si vous le souhaitez), Sir Hanson s'endormira. Grendleby fournira aigrement les informations que son maître n'a pas eu le temps de leur transmettre. L'intendant admettra avoir vu personnellement la bête, mais à cause de la fumée qui se dégageait des champs brûlés, il ne peut pas fournir de détails.

Avant que les personnages ne partent, Grendleby réveillera Sir Hanson. Le chevalier donnera alors son chien de meute le plus féroce, son meilleur destrier et même son titre nobiliaire (au moment de sa mort) au «Chevalier» qu'il estime être le chef du groupe, s'ils réussissent leur quête. Tout ceci, il l'offre avec une grande fierté et non moins de tristesse. La dernière récompense, son titre, implique qu'il adopte le «chevalier» en question.

Après ce premier rendez-vous, Grendleby invitera tous ceux qui, à ses yeux, ont le rang de chevalier à dormir

dans les chambres d'hôtes du château. Il n'y a pas de place pour héberger des Mages ou des Servants, Grendleby suggérera donc qu'ils s'adressent à la *Clé de Cuivre* au village, bien qu'ils soient également les bienvenus dans les paillasses de l'étable où dort Pip. Si les Mages protestent en arguant qu'ils sont les chefs de l'expédition, l'intendant s'excusera mais admettra en plissant les yeux, que seuls les «chevaliers» sont les invités de Sir Hanson. En fait, Grendleby insiste pour que tout «chevalier» soit l'invité de Sir Hanson. Refuser serait un affront à l'hospitalité du banneret. Le «chevalier» qui semble commander aura sa propre chambre et se verra offrir un bain chaud, ce qui ne sera pas le cas des autres «chevaliers».

## SIR HANSON, CHEVALIER BANNERET, SEIGNEUR DE GERN

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

### Caractéristiques personnelles :

Confiance : 2	Âge : 59 ans
---------------	--------------

### Traits de caractère :

Têtu	+2
Esprit ouvert	+1
Compatissant	+3

### Compétences importantes

Équitation (en bataille)	3
Épée (à cheval)	5
Connaissance des gens (paysans)	5
Latin	4
Connaissance de l'église (bible)	4
Connaissance de la région (France du sud-ouest)	3
Parler provençal (vocabulaire)	6
Parler normand (noblesse)	4

### Réputations :

Religieux / Gern	(3)
Compatissant / Gern	(2)
Incompétent / Grendleby	(1)

---

## Sir Hanson comme personnage non joueur

---

Sir Hanson est un chevalier feudataire déjà assez âgé, qui a été récompensé par la vie mais qui n'a jamais goûté à ses plaisirs. Sa femme est morte en accouchant et l'enfant ne lui a pas survécu. Malgré cela ou peut-être justement à cause de ce fait, Sir Hanson s'est tourné vers le réconfort de l'église à la fin de sa vie. Ses serfs sont très fiers d'avoir comme Seigneur Sir Hanson, renommé pour son courage pendant sa jeunesse. Il y a longtemps, il s'est battu pour la chrétienté en Terre sainte et, maintenant, il mène une vie sincèrement vouée à Dieu. Il est cependant plus qu'un peu gâteux et peut s'avérer difficile à manœuvrer dans certaines circonstances.

## GRENDLEBY, INTENDANT DE GERN

---

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

### Caratéristiques personnelles :

---

Confiance : 3      Âge : 36 ans

### Traits de caractère

---

Mélancolique	+2
Amical	-2



### Compétences importantes

---

Lire sur les lèvres (murmures)	3
Connaissance des Gens (nobles)	4
Jouer de la Harpe (solos)	4
Commandement (paysans)	5
Évaluation (cueillettes)	4

### Réputations

---

Bien renseigné / Gern	(3)
Secret / Gern	(1)

## GRENDLEBY comme personnage non joueur

---

Grendleby a été envoyé à Gern il y a dix ans par le Duc quand Sir Hanson eut une apoplexie, afin de l'aider à gérer son domaine. Grendleby a accompli un excellent travail mais il n'est qu'un gérant. Sir Hanson prend toutes les décisions importantes et Grendleby doit les appliquer. La santé déclinante de Sir Hanson et l'apparition du dragon l'ont complètement découragé. Il a perdu toute la motivation et l'enthousiasme qu'il avait à bien faire son travail. Son état d'âme a engendré des rumeurs selon lesquelles il en saurait plus sur le dragon qu'il ne veut en dire. Ce sont, bien sûr, de faux bruits. La pression à laquelle il a été soumis a été trop forte pour lui, mais les personnages n'ont pas besoin de le savoir d'emblée.

## PIP, GARÇON D'ÉTABLE

---

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

### Caratéristiques personnelles :

---

Confiance : 1      Âge : 13 ans

### Traits de caractère

---

Curieux	+3
Courageux	-1

### Compétences importantes

---

Vigilance (sons)	2
Recherches (dans l'obscurité)	4
Ruse (explications improvisées)	3
Discrétion (se cacher)	2
Écrire le latin (passages de la Bible)	1

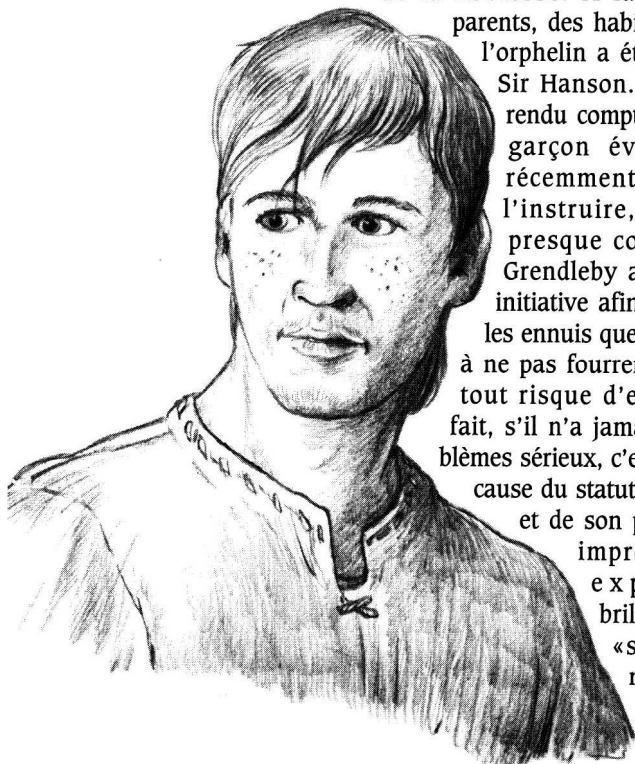


## Réputations

Fauteur de troubles / Gern	(1)
Fauteur de troubles / Grendleby	(2)
Religieux / Sir Hanson	(1)

## Pip comme personnage non joueur

Pip est un jeune qui a eu de la chance dans la vie, car il jouit d'une liberté qui est généralement l'apanage exclusif de la noblesse. À la mort de ses parents, des habitants de Gern, l'orphelin a été recueilli par Sir Hanson. Celui-ci s'est rendu compte que c'est un garçon éveillé et il a récemment commencé à l'instruire, le traitant presque comme un fils. Grendleby a appuyé cette initiative afin d'éviter à Pip les ennuis que son incapacité à ne pas fourrer son nez partout risque d'engendrer. En fait, s'il n'a jamais eu de problèmes sérieux, c'est avant tout à cause du statut de Sir Hanson et de son propre talent à improviser des explications brillantes pour de «si évidents» malentendus.



## LA PREMIERE NUIT

Il y a des chances pour que les personnages aient des moments de jeu de rôle séparés, car le groupe est susceptible de dormir en trois lieux distincts : les Compagnons dans le manoir, les Mages à la *Clé de Cuivre* et au moins un des Servants à l'écurie. (Il risque d'avoir une nuit d'aventures mouvementées avec Pip.)

## Les Servants

Pip cherchera à convaincre le Servant avec qui il s'est lié d'amitié de rester avec lui dans la grange. Il ne sait pas que les Servants ont juré de protéger les Mages. Si son nouvel ami refuse la proposition, Pip fera tout pour le faire changer d'avis. Il veut absolument s'amuser (c'est-à-dire causer des troubles) avec quelqu'un de son âge. Il recourra même à de petits mensonges afin de convaincre son ami de rester. «Je pense que je sais où est le repaire du dragon mais j'ai trop peur d'aller vérifier tout seul. Non ! Tu ne

dois pas le dire à ton maître parce que je ne suis pas du tout sûr d'avoir raison et je ne veux pas mettre mon suzerain dans l'embarras. Allons vérifier ce soir.»

La nuit, Pip marchera en tête dans les bois mais à un moment se plaindra de ne plus très bien savoir quel chemin emprunter. Il proposera alors d'aller boire un coup. «Je connais un secret, un trou qui permet d'accéder à la cave qui se trouve sous le cellier de la *Clé de Cuivre*.» Si le Servant refuse, Pip objectera que les Mages s'y trouvent et qu'il n'a donc qu'à venir avec lui pour vérifier que tout va bien.

Effectivement, Pip connaît un passage secret pour accéder au cellier. Une planche disjointe à l'arrière de la taverne lui permet de passer en dessous du plancher puis, en retirant une autre latte qu'il a désajustée, de glisser sur l'escalier en terre battue qui conduit au cellier.

Il y a au moins une quarantaine de bouteilles à la cave et Pip sait quelles sont les meilleures (en tout cas selon lui). Il peut aussi prélever un fond du vin le plus cher afin que son ami puisse en goûter. Il a un petit outil ressemblant à un pic à glace et qu'il utilise pour percer la bouteille et un bout de cire, qu'il tend au Servant pour qu'il le réchauffe, dont il se sert pour sceller la bouteille à la fin de l'opération.

Tous les deux doivent faire un jet de Discrétion de 7+ toutes les dix minutes qu'ils passent dans la cave. Après deux échecs, Peter Coffin se lèvera pour aller vérifier ce qui se passe en bas.

S'il est pris dans le cellier, Pip trouvera immédiatement un mensonge à moins que le Servant ne soit plus rapide que lui. «Ah... Cet homme voulait dormir ici avec son maître et comme la porte était fermée, je lui ai montré une façon de se faufiler dans le cellier et d'ailleurs on était justement en train de remonter». Si ça tourne mal et que personne ne le croit, Pip s'excusera en rejetant toutes les fautes sur le Servant. Plus tard, cependant, il se fera pardonner en lui apportant une bouteille de Porto fin (volé dans le cellier de son maître).

## Les Compagnons

Comme Sir Hanson se retire après s'être endormi pendant les présentations, ses invités «chevaleresques» seront livrés à eux-mêmes. Ils peuvent accompagner les Mages à Gern ou, s'ils le désirent, vaquer à toute autre occupation, mais Grendleby leur précisera clairement qu'il attend à ce qu'ils soient de retour à la tombée de la nuit pour le dîner qui sera servi à la table de son Seigneur.

Mme Hoby, la cuisinière, aura préparé un repas copieux. Grendleby ne se joindra pas à eux, car il ne dîne pas à la table du maître. Les Compagnons pourront donc disposer entièrement du manoir. Les mets ne sont pas princiers, mais ils sont au-dessus de tout ce que les invités peuvent manger à l'Alliance. Sir Hanson et ses hommes d'armes les régaleront avec leurs récits de jeunesse tout en ingurgitant de grandes quantités d'alcool, ce qui les rendra plutôt guillerets.

Le matin suivant, Sir Hanson les invitera à se joindre à lui pour le petit déjeuner. Pendant un repas composé de



vin et de gâteaux aux fruits (et des restes du repas de la veille si les personnages le souhaitent), il leur demandera quels sont leurs plans. Il veut savoir aussi s'ils viennent de loin, qui est leur seigneur et quelles sont leurs armoiries. Il trouvera franchement comique l'idée que les «érudits» puissent commander le groupe, mais comprendra que les personnages ne veuillent pas échafauder de plans tant qu'ils n'ont parlé avec les «érudits». En fait, Sir Hanson s'accordera à penser que leurs conseils doivent certainement être sages et avisés. Il a plein d'idées sur la bonne façon de procéder, quelques-unes bonnes, d'autres mauvaises : «Vous devriez porter un collier de marguerites, car tant que vous l'avez sur vous, les flammes du dragon ne peuvent vous brûler».

## Les Mages

---

Les Mages sont partis pour passer une soirée paisible et intellectuellement stimulante s'ils décident de rester à la *Clé de Cuivre*. Peter Coffin n'hésitera pas à ouvrir quelques bouteilles de vin et à prendre le même plaisir à la discussion. Si un débat s'engage, il s'enflammera et participera à la discussion tant qu'elle restera dans l'ordre de l'abstrait. Il interviendra même sur la question de savoir si les sorciers vont au ciel ou pas. Si les Mages restent éveillés tard dans la nuit, Pip et son ami courent le risque de s'introduire dans la cave un peu trop tôt, surtout si Peter a besoin d'aller chercher plus de vin. Si la discussion est bruyante, Pip et le Servant n'ont besoin que de jets de Discrétion de 5+.

## JETER DE L'HUILE SUR LE FEU

---

En fonction de la quantité de jeu de rôle que vous et vos joueurs aimez pratiquer, vous pouvez arranger une intrigue qui impliquerait en apparence Grendleby et Sir Hanson et/ou le dragon. Les personnages pourraient avoir vent des bruits qui courent dans Gern au sujet de Grendleby et même remarquer la frustration à peine voilée qu'il éprouve vis-à-vis de l'état mental de Sir Hanson. Tenant compte du fait que la seule personne qui déclare avoir vu le dragon est Sir Hanson, (les paysans n'ont vu que du feu, de la fumée et une vague forme serpentine), les personnages peuvent aboutir à la conclusion erronée que Grendleby est derrière toute cette affaire.

Des événements mal interprétés peuvent renforcer les soupçons infondés des personnages. Au moment de se retirer dans leurs chambres, ils pourraient passer par une porte entrebâillée et voir Grendleby compter des piles de pièces tout en mettant une partie dans ses poches. Tout sauf un voleur, Grendleby a de multiples raisons d'empêcher cet argent : le mettre de côté pour payer un marchand qu'il veut visiter demain ; payer les gages des hommes d'armes ; ou même le donner aux personnages afin de

couvrir leurs éventuelles dépenses selon des ordres données par Sir Hanson. Quand les vraies raisons de l'action de Grendleby viendront au grand jour, faites en sorte que les personnages se sentent vraiment embarrassés. Si vous voulez être encore plus sinistre, arrangez-vous pour que les personnages voient Grendleby en train de donner à Sir Hanson un médicament quelconque avant qu'il aille se coucher.

## L'HISTOIRE DERRIERE LES ATTAQUES

---

Il y a effectivement un dragon derrière les attaques des champs, mais son seul mobile est d'attirer l'attention sur le Mage Marlowe avec qui il partage la caverne. Marlowe a recruté un jeune dragon avec la promesse de le récompenser avec des objets magiques s'ils vivaient dans le même refuge. Le monstre accepta et Marlowe fut sûr qu'il possédait un gardien capable de prouesses inégalées. Malheureusement, le dragon a avalé le premier cadeau que Marlowe lui a donné, la Pierre des Fées, et celle-ci a handicapé sa croissance. Bien qu'elle lui ait donné certains pouvoirs magiques elle l'a empêché d'atteindre sa taille et sa puissance normale.

Amer de se rendre compte que sa croissance serait définitivement atrophiée, le dragon a cherché d'autres formes de compensation. Au début, il exigea de Marlowe qu'il lui donne plus de magie. Le vieux Mage lui fournit ce qu'il put mais, à la fin, épuisa tout le stock de ce qu'il pouvait lui offrir. Le dragon croit que Marlowe ment et qu'il a sciemment complété pour qu'il avale la Pierre des Fées. Il s'est donc promis à lui-même qu'il attirerait l'attention sur la cachette de Marlowe en attaquant la terre de Sir Hanson. Il ne peut pas affronter directement le Mage à cause des enchantements qui le protègent.

Le dragon espère, en fin de compte, conduire une partie des hommes de Sir Hanson directement dans la caverne afin d'assouvir sa vengeance contre Marlowe. Lorsque les chevaliers arriveront, le dragon a l'intention de s'enfuir rapidement et de laisser ses poursuivants découvrir Marlowe. Cependant, le vieux magicien réserve une surprise au dragon. Avant de commencer ses ravages, la bête a mis son trésor dans un endroit sûr, mais Marlowe l'a magiquement retransporté dans le repaire. En conséquence, le dragon devra le protéger des éventuels attaquants qu'il conduira à la caverne s'il veut le garder (ce qu'il désire très fort).

## L'ATTAQUE

---

Quelques jours après l'arrivée des personnages à Gern, le dragon ravagera de nouveau les champs. Vous pouvez déterminer au hasard le jour de son attaque ou, plus simplement, juger du moment où vous vous êtes suffisamment

amusé avec le jeu de rôle entre les personnages et les personnalités de Gern.

Les personnages auront certainement posté des sentinelles autour des champs et l'une d'elles apercevra le dragon. S'il n'y a pas de vigies, alors les serfs donneront l'alerte au manoir en voyant la fumée et le feu dégagés par les premiers souffles du dragon.

Celui-ci continuera à brûler les récoltes jusqu'à ce que des adversaires potentiels s'approchent. Il s'arrêtera alors et les engagera brièvement en se contentant de leur souffler une flamme dessus avant de s'enfuir dans les bois. Il fera attention à adopter une allure qui ne distance pas trop les personnages. Il restera au sol afin qu'ils puissent suivre ses traces une fois qu'ils l'auront perdu de vue. Les personnages rejoindront la caverne après une demi journée de marche à pied.

## DANS LA CAVERNE

Si les personnages réussissent à suivre la piste du dragon, ils aboutiront directement à la caverne qui lui sert de repaire. Il a laissé intentionnellement une trace facile à suivre et seul un jet de pistage désastreux sera un échec. Avec un jet de 13+ en pistage le poursuivant remarquera que les empreintes ont été faites ostensiblement.

Quelques instants après que les personnages ont commencé à suivre les traces du dragon, une faible pluie se mettra à effacer la piste. La réussite de deux jets de pistage supplémentaires sera nécessaire pour que les personnages atteignent la caverne. Cette fois, les difficultés seront de 4+ puis de 7+, ce qui simule les traces qui s'effacent peu à peu. Si les personnages s'abritent de la pluie au lieu de continuer la poursuite, le pisteur devra ensuite faire des jets de 9+ pour chaque jet non encore exécuté.

Remarquez que cette pluie est le résultat de la magie de Marlowe et qu'elle est protégée par l'**Égide de sort**. (voir **La protection de la caverne** pour plus de détails sur ce nouveau sort, pages 33 et 63.

La piste mène à une surface de terre plate, enchâssée entre deux montagnes rocailleuses. La caverne se trouve à l'arrière de ce plateau. Un jet réussi de perception de 8+

## Le Dragon à la Pierre des Fées

Force Magique 33

Taille +3

Intelligence -2

### SCORES DE COMBAT

**Morsure** : Initiative +3\*, Attaque +4, Dégâts +28

**Griffe** : Initiative +4\*, Attaque +6, Dégâts +24

**Souffle** : Initiative +10\*, Attaque +12\*\*, Dégâts +15

Fatigue 0, Défense 0 (6), Encaissement 36 (42)\*\*\*

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

\* Peut attaquer soit avec un souffle ou deux griffes ou une griffe et une morsure.

\*\* Ne peut être paré, seulement esquivé.

\*\*\* 20 proviennent de la Pierre des Fées.

### POUVOIRS

**Souffle de Feu**, (CrIg 20), 3 points - voir scores de combat

### DESCRIPTION

Bien qu'ayant deux fois l'envergure d'un ours, ce dragon est petit pour son âge à cause des effets de la Pierre des Fées qu'il a avalée et qui a inhibé sa croissance. Il est très massif et a la texture et la couleur de la pierre. Le dragon ne peut être soigné que par des sorts (CrTe) en raison des mutations engendrées par la Pierre des Fées.

permettra au personnage de voir la tête du dragon surgir brièvement de sa tanière.

Comme le dragon est arrivé cinq minutes avant les personnages, Marlowe a eu le temps de lancer un sort CrTe à partir d'un texte et de guérir toute éventuelle blessure dont il a pu souffrir pendant l'escarmouche dans les champs de Sir Hanson. Le dragon combatta à partir de l'embouchure de la caverne de façon à limiter le nombre d'opposants qu'il doit affronter à la fois.





Au moment où ces faits se déroulent, Marlowe a déjà dit au monstre ce qui est arrivé à son trésor, ce qui a profondément choqué et consterné cette «noble» créature. Pendant toute la bataille il marmonnera contre ce «sorcier fourbe» et ajoutera «Maudits idiots», «Il m'a encore roulé», «Mais c'est à moi rien qu'à moi», et «a, ça me met vraiment en colère». Si les personnages font attention à ses paroles, ils seront peut-être capables de comprendre quelque chose à ce qui se passe et si vous les distillez avec un bon tempo, elles donneront une note d'humour à la rencontre.

## LA PROTECTION DE LA CAVERNE

---

Marlowe a placé un grand nombre de protections magiques autour de la caverne afin de la protéger des intrus. Bien que son seul désir soit d'être laissé tranquille, Marlowe a prévu la plupart des éventualités pouvant se produire et est prêt à recourir à de la puissante magie destructive pour se débarrasser des importuns. La plupart des protections sont contrôlées par les rituels **Sort d'Attente** et **Effet Retardé**. Ce dernier contient des sorts de protection pour le dragon. Voici les protections et les différentes éventualités qui peuvent se présenter :

1. La pluie qui est tombée depuis que les personnages ont commencé à pister le dragon a été créée par un sort CrAu qui s'est déclenché quand celui-ci a quitté la caverne. Marlowe a rajouté ce sort à son système de défense afin d'effacer les traces du monstre quand il rentre au bercail. Rappelez-vous que la pluie est protégée par un **Égide de Sort**. Cependant trois étapes encore ont été rajoutées à ce sort et aucune n'a été protégée par l'**Égide de Sort**. Elles peuvent donc être manipulées normalement.

En premier lieu, dès que les personnages franchissent le terrain plat, une version du 30ème Niveau du sort MuAu **Nuages d'Orage Tonitruant** est activée. Cette tempête magnifiée durera une heure. Après cela la pluie tombera.

En deuxième lieu, si les intrus cherchent à rejoindre l'entrée de la caverne, le sort (MuAu) **Pluie de Pierres** les lapidera. Chaque personne du groupe encaissera des dégâts de 15+.

Si tout ceci ne suffit pas à les décourager, le sort (MuAu) **Pluie d'Huile** sera déclenché si les visiteurs se trouvent encore sur le terrain plat devant l'entrée de la caverne trois minutes après l'activation de **Pluie de Pierres**. Ce sort sera également activé si le même groupe de personnages sort de la zone et revient avant que le sort **Nuages d'Orage Tonitruant** soit terminé. Une fois la pluie transformée en huile, le dragon rappellera aux intrus qu'il peut aussi souffler du feu et qu'une petite flamme d'entraînement suffirait à enflammer la pluie d'huile. S'ils ne battent pas en retraite immédiatement

après cet avertissement, le dragon projettera un puissant jet de feu. Tout personnage n'ayant pas de protection contre le feu brûlera jusqu'à être complètement rôti (bien que vous puissiez aussi décider de faire survivre à la pluie de feu les plus résistants avant qu'ils ne soient soumis à de nouvelles souffrances plus terribles encore que des brûlures qui les défigurent déjà, spécialement s'ils sont protégés par des armures).

2. S'il ne pleut pas et que les intrus cherchent à pénétrer dans la caverne (ce qui peut arriver si les personnages sont mis en déroute une première fois et refont un autre essai), alors la séquence de sorts suivants est déclenchée :

En premier lieu, le sort (PeIg) **Éclipse de Magicien** sera lancé et la zone comprise entre les deux montagnes jumelles sera plongée dans le noir. Au même moment, le sort (InAu) **Sens de Chauve-Souris** sera lancé sur le dragon ce qui lui ôtera tout handicap dû à l'obscurité. De plus, toutes les sources de lumière magiques ou non, qui se trouveront près de la caverne seront contrées avec le sort (PeIg) **Puits sans Lumière** qui sera centré sur la source lumineuse. Il y a quatre de ces sorts prêts à être lancés sur des torches, des lumières magiques, etc. Le **Sens de Chauve-Souris** du dragon fonctionne même dans l'obscurité totale créée par **Puits sans Lumière**.

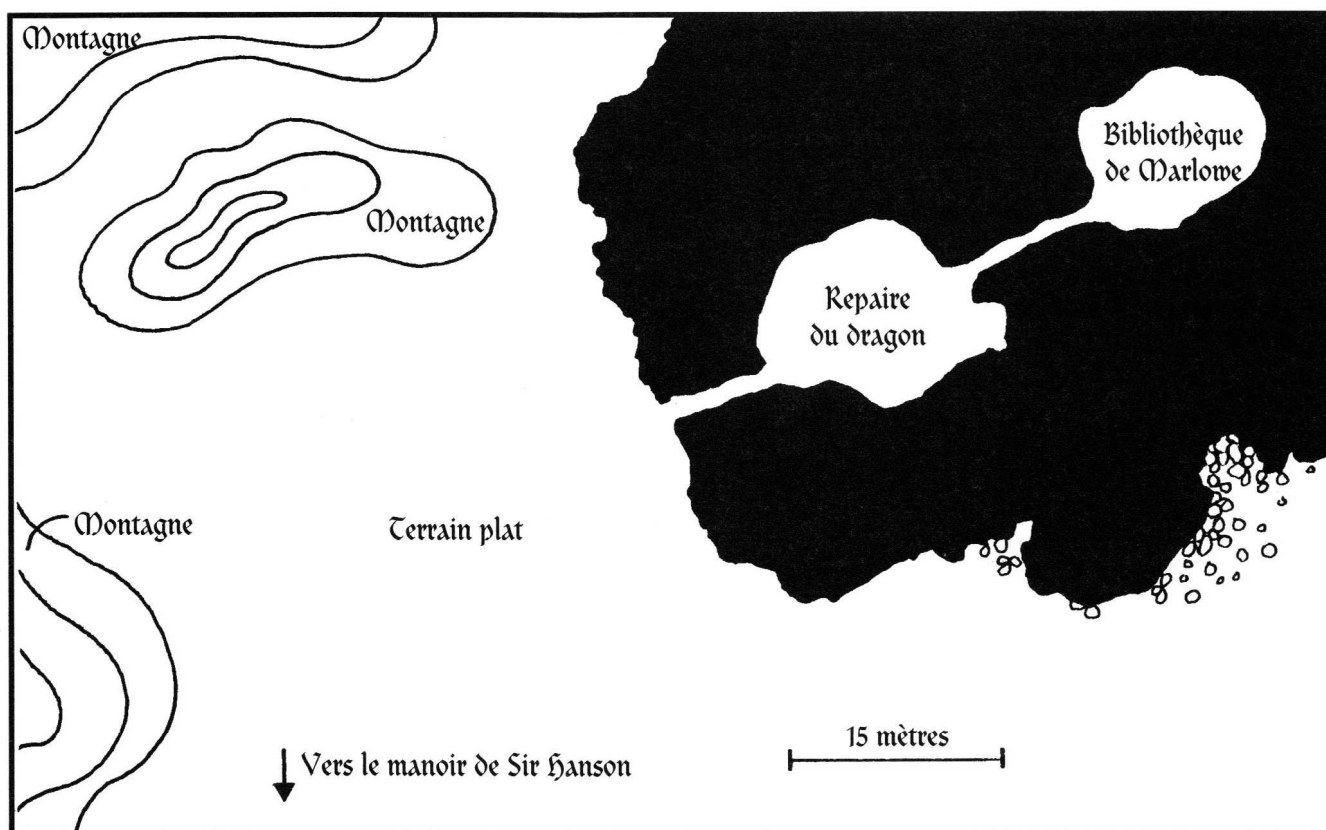
3. Un certain nombre de sorts PeCo et ReCo attendent aussi d'être activés.

- a) **Torsion de la Langue** (PeCo20) sur le premier intrus qui lance un sort.
- b) Incantation des Yeux Laiteux (PeCo20) sur le premier guerrier qui attaque le Dragon à la Pierre des Fées.
- c) À la fois **Spasmes Incontrôlables des Mains** (ReCo5) et **Danse de Saint-Guy** (ReCo10) sur le premier guerrier qui blesse le dragon.
- d) **Plaie Ouverte** (PeCo15) affectera les premières coupures causées par les deux griffes du dragon.

4. Marlowe a aussi préparé des **Effets Retardés** afin de protéger le dragon. À cause de son comportement récent, Marlowe les a altéré de façon à ce qu'ils n'agissent qu'à 500 pas du repaire. Les **Effets Retardés** suivants feront effet :

Premièrement, **Apaisement de la douleur des Animaux** (CrAn20) sera activé la première fois que le dragon subira chacune des blessures suivantes : Légère, Moyenne et Grave. Cependant le sort n'aura d'effet que pour les deux premières : à cause de la Pierre des Fées que le dragon a avalée, une blessure grave endommagera ses artères de pierre, ce qu'un sort de ce Niveau ne peut pas guérir.

Deuxièmement, deux sorts de niveau 25 dans leur version Animal de **Délivrance du Maudit** (CrCo Gén.) aideront à protéger le dragon. Ils seront activés la première et la deuxième fois qu'il sera affecté par un sort qui altère son intégrité physique ou qui lui procure une affliction



(vue endommagée, etc.). N'oubliez pas de rajouter un dé au niveau de protection (25). Il y a donc une forte chance que le sort puisse neutraliser les afflictions les plus coriaces.

Enfin, après la première attaque du dragon, le nouveau sort **Griffes effilées comme un rasoir** (MuAn) qui est décrit à la fin de ce supplément modifiera le dragon.

5. Finalement, si le dragon meurt, un dernier sort sera déclenché. À mi-chemin de la caverne un **Sort d'Attente** lancera **Muraille de Pierre** (CrTe25) afin de bloquer le tunnel.

## LE REPAIRE DU DRAGON

Les personnages persisteront sans doute et trouveront un moyen de passer toutes les défenses magiques. Si cela devait arriver, Marlowe ne se risquera pas à les affronter et se fiera à son habileté pour proposer aux magiciens un arrangement trop tentant pour qu'ils puissent refuser.

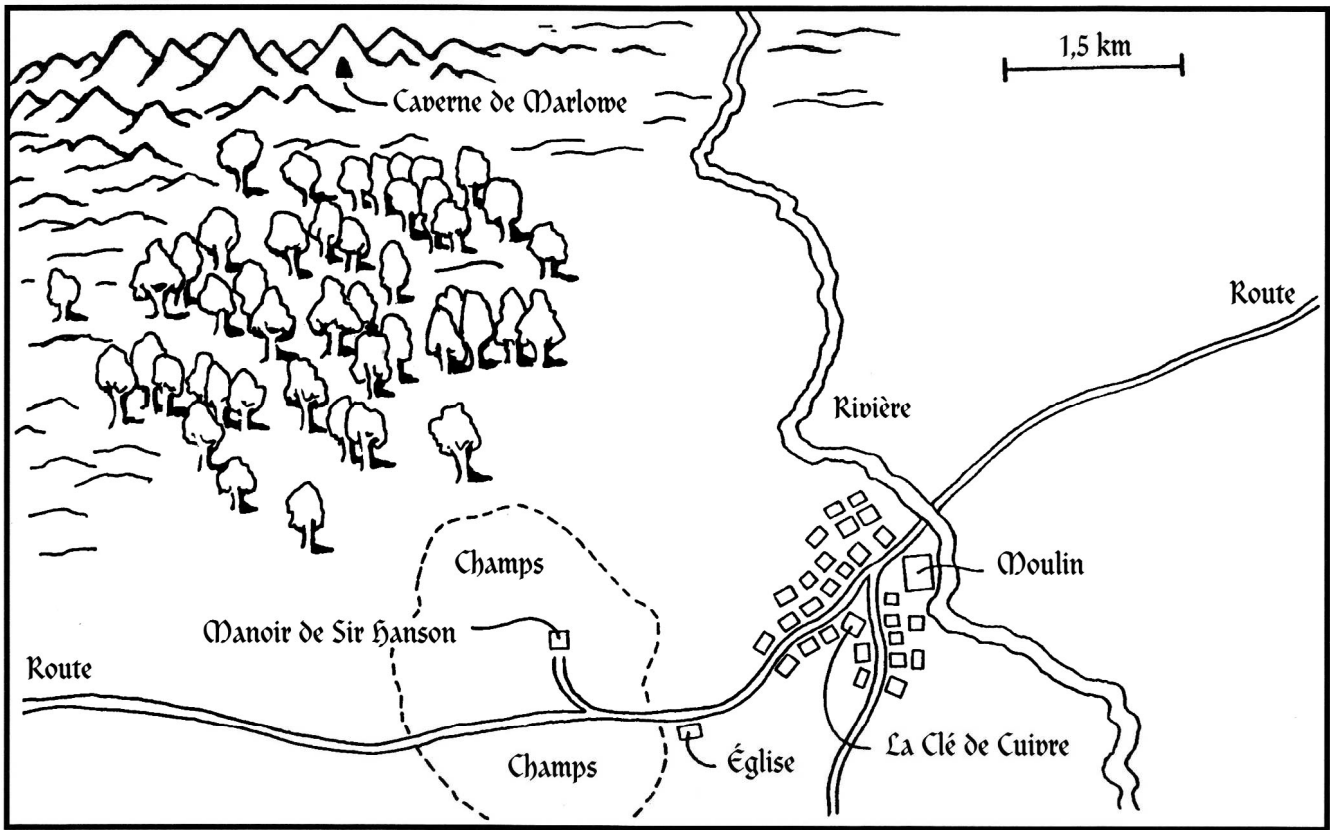
Marlowe rencontrera les personnages dans la salle du dragon. Il sera assis par terre au milieu de la pièce. Dès qu'un intrus pénétrera dans la caverne le sort **Pièce à l'Air Vicié** (PeAu15) sera déclenché par un **Sort d'Attente**. Marlowe n'en sentira pas les effets (son puissant sort d'immortalité le protège aisément de ce genre d'effets).

Le sorcier mercuriel essaiera de tenir des arguments sensés et raisonnables à l'adresse des personnages. Il

expliquera qu'il ne veut pas être dérangé. Pourraient-ils avoir l'obligeance de quitter ces lieux ? Ils peuvent garder le trésor du dragon s'ils le souhaitent. Marlowe a déjà récupéré la plupart des objets magiques qu'il avait donnés au dragon en échange de sa protection avant leur entrée dans la place. Il fera tout pour décourager les personnages de pénétrer dans le tunnel qui s'ouvre au fond de la caverne du dragon. S'il pense que l'un d'eux est tenté de le faire, il le prévendra de la mort atroce qui l'attend.

Si l'un des personnages insiste et s'apprête à franchir le pas, Marlowe demandera à s'entretenir avec le chef des personnages. Une fois seul avec celui-ci, il lui demandera de lancer un sort spontané qui puisse empêcher des oreilles indiscrettes de suivre le reste de la conversation. Si le personnage acquiesce et s'exécute, Marlowe lui proposera de devenir son tuteur magique exclusif en échange de l'assurance que le groupe ne cherchera pas à forcer l'entrée du tunnel.

Si un personnage magicien défie Marlowe en certamen pour le droit d'entrer dans le tunnel sans danger, Ce dernier, perplexe, lui répondra qu'il n'est pas armé. N'étant pas familiarisé avec la tradition de l'Ordre d'Hermès qui autorise à régler tout différend entre Mages par un duel magique, il pense que le personnage est en train de lui proposer un affrontement en corps à corps. (En sa qualité de Mage de la Maison Flambeau et de membre de l'école mercuriale, Marlowe n'a pas perdu de temps à apprendre des compétences à usage purement politique et sans application véritable dans le domaine de la magie. Avant la guerre du schisme le certamen était vu comme une activité magique futile et inutile par pratiquement tous les



magiciens, exceptés les membres de la Maison Tremere et les politiciens hermétiques). En tout état de cause, Marlowe refusera tout arrangement qui donne une chance au personnage de pénétrer dans le tunnel sain et sauf.

Le Mage mercuriel mettra en garde de façon répétée ceux qui veulent l'attaquer. S'ils le font, un nouveau **Sort d'Attente** sera activé. «Attaquer» dans le contexte de ce sort, c'est verser le sang de Marlowe. Après la première attaque, le sort **Mains de la Terre** (MuTe) sera lancé et immobilisera le personnage qui l'a agressé. Marlowe se mettra alors à l'abri et les avertira une fois de plus. S'il est attaqué de nouveau, il y a de fortes chances pour que tous ceux qui se trouvent dans la caverne meurent. (Voilà le résultat que l'on obtient à force de vouloir trop défier un Mage aussi puissant que Marlowe.) Le tunnel qui conduit à l'extérieur sera obstrué cette fois-ci avec un **Cercle de Pierre Féérique** (CrTe30) tandis qu'un trou béant s'ouvrira dans le sol du repaire du dragon grâce à un **Jaillissement des Entrailles de la Terre** (CrTe40). Toute la cave se remplira de lave et de gaz nocifs tuant aisément tous ceux qui se trouvent à l'intérieur (et détruisant aussi tout ce qui se trouve devant l'entrée du tunnel gardé par Marlowe).

Cependant, si le personnage magicien accepte de devenir son disciple, Marlowe lui demandera aussi à ce que tout le reste des personnages subissent un rituel qui leur fera oublier cette rencontre. Il lui suggérera d'y prendre part également afin que les autres ne le soupçonnent pas de participer à un piège. Il promettra toutefois que le cérémoniel n'aura pas le même effet sur le Mage que sur les autres. Marlowe lui laissera le soin d'expliquer aux autres la raison de ce rituel.

Si tout peut s'arranger, Marlowe procédera au rituel. Ayant prévu qu'un jour il passerait par un arrangement de la sorte, Marlowe possède déjà tout le nécessaire pour l'exécuter. Dans les premières étapes du rituel, il aspergera le Mage «protégé» de quelques poudres supplémentaires et lui oindra le front d'huile de myrrhe. Le Mage sera effectivement protégé de la perte immédiate de la mémoire mais s'il cherche à révéler à tout autre être sentant, l'existence de Marlowe, il commencera à souffrir de la même perte de mémoire. S'il persévère, il oubliera ce qu'il était en train de dire. Ce rituel risque de poser un vrai problème au Mage s'il a une propension à la vantardise et deviendra sûrement une source d'ennuis quand les autres Mages s'apercevront que son savoir dépasse peu à peu le leur.

À la fin du rituel, tous les personnages se sentiront étourdis sauf le Mage «protégé». Cet état durera cinq minutes, pendant lesquelles ils accepteront des ordres de la part de toute personne à qui ils sont susceptibles d'obéir habituellement. Le Mage peut donc les chasser dehors avant qu'ils se réveillent et revoient Marlowe. Les personnages oublieront tout ce qui concerne Marlowe, mais se souviendront de tout le reste, y compris d'avoir pris le trésor du dragon. Des personnages avec une forte perception (une valeur positive dans cette caractéristique) feront inlassablement le même cauchemar : un homme qui ressemble à Marlowe accomplit des rituels de magie noire sur eux. Avertissez vos joueurs que vous ne tolérerez pas qu'ils utilisent des informations auxquelles les personnages n'ont pas accès, mais dites-leur aussi que leurs rêves continueront et qu'un jour ils pourront les mener à se souvenir d'événements «oubliés».



## LE SANCTUAIRE DISSIMULÉ

L'autre tunnel partant du repaire du dragon mène à la zone où Marlowe étudie. Dans cette caverne assez vaste, il entrepose tous ses ouvrages ainsi que quelques objets magiques puissants. Pour les livres, partez simplement du principe qu'il possède tous les sorts Aquam, Auram, Ignem, Terram et Vim qui sont donnés dans le manuel des règles de *Ars Magica*, ainsi que les nouveaux sorts livrés avec ce supplément, plus tout autre sort du livre des règles que vous désirez inclure à la liste.

Le tunnel qui conduit à ce sanctuaire est très bien protégé. Pas moins de 10 sorts **Cœur Broyé** (PeCo40) sont activés un par un tant qu'un intrus continue de s'y diriger. Il n'y a, par contre, aucun danger à revenir en arrière vers le

refuge du dragon. Si quelqu'un d'autre que Marlowe arrive à pénétrer dans le sanctuaire intérieur, il aura juste le temps de contempler avec émerveillement les trésors qui s'offrent à ses yeux avant que le sort **Cascade de Rochers** (PeTe40) ne se déchaîne sur le sanctum et le tunnel, broyant jusqu'à ce que mort s'ensuive tous les personnages qui s'y trouvent et ensevelissant les biens magiques sous des tonnes de roches.

De toute évidence, Marlowe est très sérieux quand il pense que ces trésors ne doivent pas tomber dans d'autres mains que les siennes, vous devriez l'être aussi. Après tout ce n'est pas très malin de vouloir voler des magiciens...

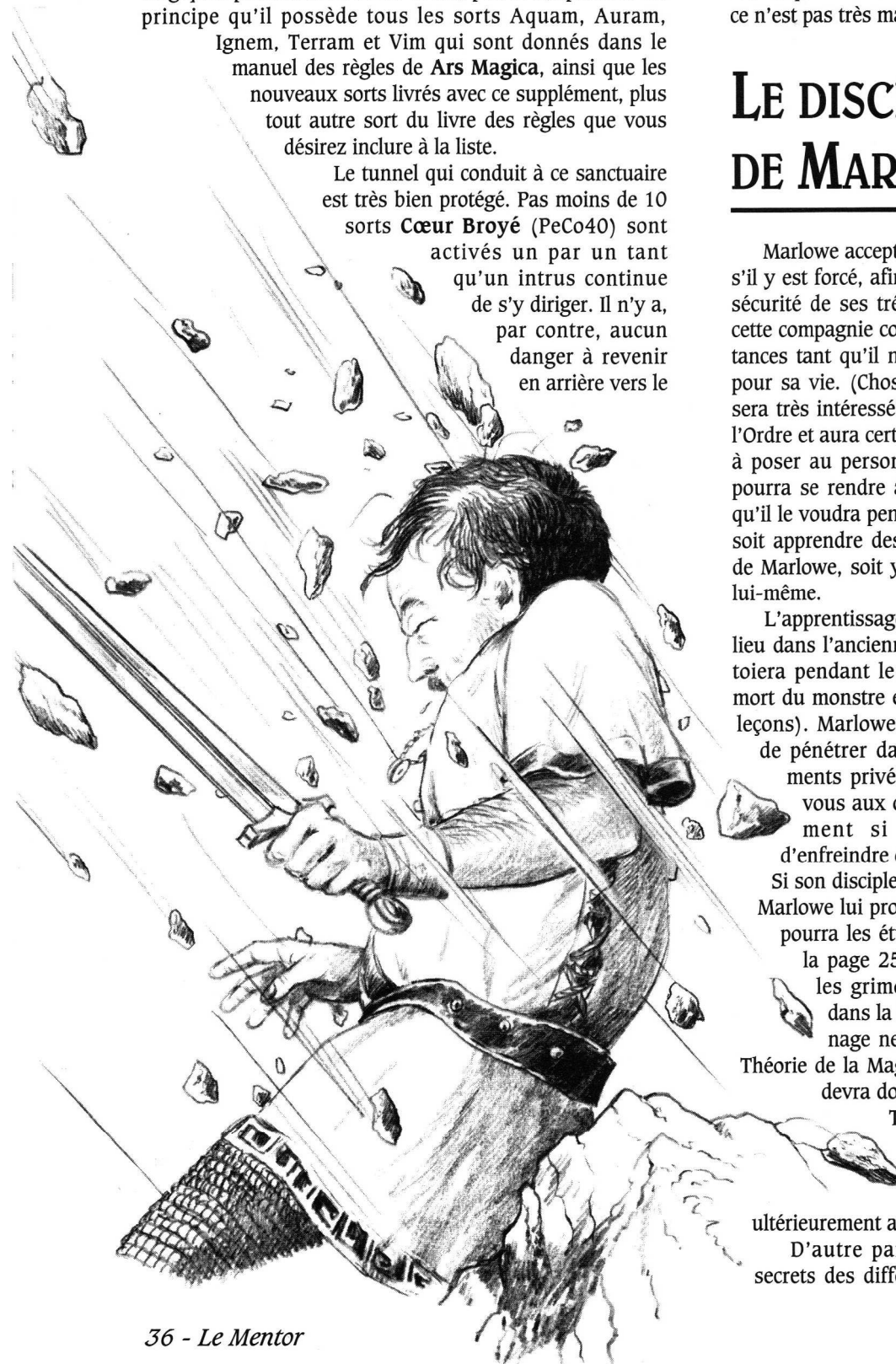
## LE DISCIPLE DE MARLOWE

Marlowe acceptera un des personnages comme apprenti s'il y est forcé, afin de pouvoir préserver son intimité et la sécurité de ses trésors magiques. En fait il ne verra pas cette compagnie comme un fardeau imposé par les circonstances tant qu'il n'aura pas, à chaque instant, à craindre pour sa vie. (Chose à laquelle il tient par-dessus tout). Il sera très intéressé d'apprendre quel est le statut actuel de l'Ordre et aura certainement un grand nombre de questions à poser au personnage. Si celui-ci accepte cet accord, il pourra se rendre à la caverne de Marlowe aussi souvent qu'il le voudra pendant toutes les autres saisons. Il pourra, soit apprendre des sorts de la monumentale bibliothèque de Marlowe, soit y recevoir des leçons du Mage mercuriel lui-même.

L'apprentissage ainsi que toutes les recherches auront lieu dans l'ancienne caverne du dragon. (Marlowe la nettoiera pendant le laps de temps qui s'écoulera entre la mort du monstre et le retour du Mage pour ses premières leçons). Marlowe interdira formellement au personnage de pénétrer dans le tunnel qui mène à ses appartements privés et à ses trésors magiques. Reportez-vous aux défenses du sanctum décrites précédemment si le personnage tente néanmoins d'enfreindre cette règle.

Si son disciple cherche à tirer profit de sa bibliothèque, Marlowe lui procurera les ouvrages dont il a besoin et il pourra les étudier en conséquence. (Reportez-vous à la page 251 et suivantes des règles). Cependant, les grimoires étant conçus pour être employés dans la tradition mercuriale de magie, le personnage ne pourra pas ajouter sa connaissance en Théorie de la Magie à son Total de Laboratoire. Marlowe devra donc lui enseigner d'abord la connaissance Théorie de la Magie mercuriale qu'il devra posséder à au moins un niveau avant de pouvoir étudier sur les livres. Cette connaissance peut être rajoutée ultérieurement au Total de Laboratoire.

D'autre part, Marlowe pourra lui enseigner les secrets des différentes techniques et formes de magie.





Grâce à sa compréhension étendue des phénomènes magiques, il lui inculquera à un rythme soutenu les formes et les techniques des arts magiques que les Mages *mercuriels* privilégient (Aquam, Auram, Corporem, Ignem, Terram, Vim et Perdo). Il pourra aussi lui apprendre les autres formes et techniques à un rythme normal.

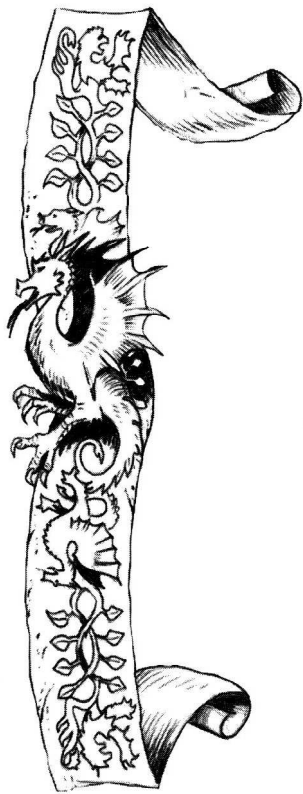
«Rythme soutenu» se traduit en termes de règles par le gain d'un point supplémentaire dans la technique ou forme étudiée par rapport au gain normal que rapporte l'étude d'un texte (voir **Étude des Arts** page 252 du livre des règles). Le «score d'ouvrage» utilisé est le niveau dans l'art magique de Marlowe.

La limite de progression de l'apprentissage dans chaque technique et forme est le niveau de Marlowe lui-même. De plus, comme la tradition mercurielle de magie met en corrélation les quatre éléments (Aquam, Auram, Ignem, Terram), Marlowe ne peut pas enseigner à son élève une de ces formes si son niveau de maîtrise est supérieur de plus de cinq points à un autre des quatre éléments.

Il y a un effet secondaire à cette progression fantastique de la connaissance. Parce que la magie mercuriale insiste sur un emploi prudent et lent de la magie,

ces restrictions déteindront sur la magie du personnage. À partir de là, toutes les formes et techniques qu'il augmentera grâce aux connaissances de Marlowe seront sujettes à des restrictions lors de l'emploi de la magie spontanée. Il devra dépenser automatiquement un niveau de fatigue lors du lancer d'un sort de magie spontanée qui utilise un des Arts développés grâce à Marlowe et effectuer une division par cinq et non par deux. Pour ces raisons, le personnage devrait être prudent avec le nombre d'Arts qu'il apprendra de Marlowe car si cet apprentissage n'est pas développé avec sagesse, cela peut restreindre sévèrement ses actions futures.





# Le sorcier parallèle



Alexandre Tiberius monta lentement les escaliers qui menaient aux étages supérieurs de l'Alliance. Sa musculature, autrefois légère, était en train de se développer et de se raffermir. L'entraînement aux armes avec les Servants le laissait toujours fatigué. Il était encore sur le coup de l'amusement qu'il avait ressenti d'avoir défait l'un d'eux avec les armes d'entraînement. Voir un Mage exercé dans le maniement des armes ne collait pas avec l'image que les Servants se faisaient de leurs maîtres.

Quand il passa par la porte de la bibliothèque, il remarqua que celle-ci était entrebâillée. À la fois curieux de savoir qui était en train de travailler et quel était le sujet de l'étude, Alexandre entra dans la pièce. La vision de toutes ces étagères vides le déprimèrent, mais il se dit qu'avec du travail elles seraient bientôt garnies.

Quand il aperçut l'industriel scribe, Alexandre se dit que la bibliothèque se remplirait plus vite que prévu.

L'homme qui était assis à la table ressemblait bien peu à un Mage, mais il avait prouvé posséder un haut degré de connaissances. Il portait une nouvelle robe qui avait été coupée à sa mesure, mais continuait à négliger l'aspect de ses longs cheveux en bataille. Alexandre ne put s'empêcher de sourire en se rappelant que cet homme était arrivé à l'Alliance quelques mois plutôt, en implorant qu'on l'accepte en son sein afin d'apprendre à contrôler sa magie - un sorcier parallèle convaincu que l'Ordre pouvait lui apporter quelque chose.

En tout cas cet ex-sorcier parallèle avait, lui, quelque chose à offrir à l'Alliance. En échange de son admission, le sorcier, appelé Herrick, s'était porté volontaire pour consacrer toutes ses saisons restantes au travail en bibliothèque, afin que les textes qui l'aidaient puissent être aussi profitables aux autres.

Herrick était plongé dans ses pensées, Alexandre décida alors de ne pas le déranger.

Dès le Mage sorti, Herrick leva la tête. Avec un sourire narquois il fit un mouvement bref avec sa plume et entacha malicieusement d'une nouvelle erreur le texte du sort qu'il était en train de copier.

## RÉSUMÉ

---

Quelques années après son arrivée à Hapton et sa disparition dans la forêt, Herrick vint à l'Alliance afin d'acquérir les connaissances dont il a besoin pour assouvir sa vengeance. À cause des promesses qu'il fait à l'Alliance, les personnages l'accepteront certainement. Pendant son séjour, Herrick donnera l'impression de travailler dur et de tenir ses engagements. Quand il a finalement acquis toutes les connaissances de son cahier des charges secret et se sent prêt à exécuter le rituel magique qu'il s'est fixé, il disparaît dans la nuit, emportant, si possible, toute la réserve de Virtus brut de l'Alliance.

## LA REQUETE

---

Cette partie de l'histoire commence avec l'arrivée d'Herrick à l'Alliance et sa demande d'admission au sein de l'Ordre d'Hermès. Trois ans au moins se sont passés depuis son réveil à Hapton. (La durée exacte dépend de ce que vous jugez préférable pour le déroulement de votre campagne.) Il a beaucoup appris depuis son réveil et se présentera sous la couverture d'un sorcier parallèle, un lanceur de sorts qui, au mieux, est un membre de la Maison Ex-Miscellanea, mais qui probablement n'appartient pas du tout à l'Ordre. Son aspect est vraisemblable avec ce qu'il prétend être - cheveux filandreux et en bataille,



frusques en loques, regard absent aux pupilles dilatées... Il n'y a absolument aucun air de ressemblance entre Herrick maintenant et le monstre décoloré qui émergea des eaux de Hapton - Moquez-vous ouvertement des joueurs qui cherchent à faire un quelconque rapprochement.

Il se présente tard dans la soirée au portail d'entrée et demande à parler au conseil des sorciers. Dès qu'il a l'occasion de s'adresser au conseil ou à un des Mages, il demande la permission de rester à l'Alliance et d'apprendre sous leur direction les voies de l'Ordre. Si on le sollicite, Herrick exécutera de la magie, mais se contentera de faire quelque chose de simple. Il ne veut pas indiquer aux Mages de l'Alliance la véritable étendue de ses connaissances.

Si on l'interroge sur son passé, il racontera qu'il a vécu dans la forêt depuis la mort de son maître. Cette femme était un membre de l'Ordre et lui dit qu'un jour il devrait le contacter. Il prétend avoir appris tout ce que la forêt pouvait lui révéler. Maintenant il veut étudier la magie de la civilisation et c'est pourquoi il demande à être recueilli au sein de l'Alliance et de l'Ordre. Herrick s'est bien entraîné à jouer son rôle. Il a vécu dans les dernières années comme un sorcier parallèle, mangeant des baies sauvages et des écureuils. Si on désire l'interroger avec un sort qui détecte la vérité, il acceptera et cherchera à formuler ses réponses de façon à ne jamais commettre de mensonge. Si on l'accule, il leur révélera la vraie nature de ses projets en ce qui les concerne tout en lançant un puissant enchantement autour de lui. Il cherchera alors à s'enfuir de l'Alliance, une tâche grandement facilitée par ses compétences magiques impressionnantes, peut-être en blessant ou en envoyant dans un monde meilleur ceux qui se mettront en travers de sa route. Même si les Mages arrivent à le capturer, ce qui est fortement improbable, ils ne pourront pas le retenir longtemps - Herrick est vraiment très puissant.

Que les Mages refusent ou non sa requête, Herrick leur proposera de passer le reste des autres saisons dans leur bibliothèque à copier des sorts pour les Mages futurs de l'Alliance, en échange d'un peu de direction dans ses recherches. (Il a appris, il y a longtemps, le latin quand il est rentré dans la Maison Diedne.) S'ils ne semblent pas intéressés par son offre, il leur proposera de les initier aux méthodes secrètes remontant à plusieurs siècles dans la manipulation des Arts Animal et Herbam et dont il a hérité.

Il expliquera qu'il est surtout intéressé par l'apprentissage des subtilités de la magie rituelle, car c'est très différent de tout ce qu'il a appris jusque-là. Il est prêt à s'initier à tout ce qu'ils peuvent lui enseigner. Si les personnages n'acceptent pas Herrick, il s'adressera à d'autres Alliances jusqu'à trouver un endroit qui l'accueille. Dans ce cas, une Toque Rouge pourra, un an et demi plus tard donner des nouvelles sur les événements décrits plus bas.

Présentez cette scène comme un cadeau que vous faites à vos joueurs, comme si vous admettiez de les avoir traités trop durement au cours des dernières parties et comme une façon de les aider un peu. Herrick est un présent. Vous devez endormir leur sensibilité d'une façon analogue à la manière dont Herrick utilise sa magie, en se servant de ses pouvoirs pour apaiser tous les soupçons que les Mages peuvent avoir. Parce que sa magie est si forte et cependant si naturelle et fluide, sa force de conviction sera très efficace,

essayez donc d'être à la hauteur de la sienne. C'est une suggestion pour aller jusqu'au bout et tromper totalement vos joueurs et leur jouer un tour - Amusez-vous bien.

Si vous voulez complètement les bernier, introduisez Herrick comme votre personnage magicien (si vous n'en avez pas déjà un) et dites-leur que vous êtes juste en train de rejoindre l'Alliance comme leurs personnages l'ont fait avant vous. Ils seront à mille lieux de se douter de quoi que ce soit quand le grand vol aura lieu et tomberont encore plus des nues. Cette tactique est la plus cruelle, mais c'est aussi la plus efficace - elle est fortement recommandée.

## LE PLAN D'HERRICK

---

Herrick est totalement sincère avec les personnages ou presque. Il veut effectivement apprendre à utiliser la magie rituelle mais pas seulement par curiosité. La vraie raison de son intérêt est que la magie druidique n'offre rien qui se rapproche des voies complexes de la magie rituelle. Herrick doit donc apprendre à l'utiliser. Il sait que seul un puissant sort rituel est capable de générer l'énergie dont il a besoin pour effectuer son **Rituel de réanimation** (voir **La terre qui saigne**, page 41).

Il apprendra ce dont il a besoin grâce à un autre Mage et conduira quelques recherches de son côté pendant les longues heures qu'il passe dans la bibliothèque (si celle-ci est suffisamment étoffée pour permettre un tel luxe). Le temps qu'il prend à faire des recherches pour son propre compte ralentira son travail de copiste, mais il se justifiera en disant qu'il souhaite aller lentement afin d'être sûr de ne pas commettre d'erreurs de retranscription. Il ajoutera qu'il espère augmenter sa vitesse jusqu'à des niveaux normaux dès qu'il se sentira à l'aise avec sa tâche. Ceux qui chercheront à faire sa connaissance découvriront un sorcier timide mais intelligent, toujours en train de s'excuser abondamment et prêt à travailler nuit et jour pour que tout se passe bien. Herrick prouvera sa loyauté à l'Alliance par tous les moyens à sa portée, par exemple en démasquant un espion ou en détruisant une menace qui plane sur elle.

En transcrivant les sorts, il plantera ce qui pourra s'avérer un des germes de la future déchéance de l'Alliance. Il fera intentionnellement des erreurs de retranscription dans certains sorts. Les futurs Mages de l'Alliance en apprendront ainsi des versions moins efficaces. Les effets de ses modifications peuvent varier ; tout ce qui est cité dans la liste ci-dessous fera l'affaire : la résistance au sort est automatique, trois jets de désastre doivent être pratiqués, il fatigue toujours son lanceur, son effet est renvoyé sur le lanceur. Notez quels sont les Mages qui apprennent ces sorts dans la bibliothèque. Après leur lancement, décrivez l'effet néfaste qui en découle, mais ne leur expliquez pas quel en est le motif. Laissez-leur trouver la raison par erreurs et tâtonnements. Ces effets secondaires sont irrémédiables et se produiront toujours quand le sort sera lancé.

Herrick projette de passer six saisons à l'Alliance. S'il rencontre des difficultés, il y séjournera volontiers le temps supplémentaire nécessaire. Il voudra être sûr de posséder les connaissances requises avant de partir. D'autre part, s'il



est démasqué, il s'enfuira rapidement et disparaîtra dans la nature.

Au-delà de son intérêt pour la magie, Herrick est très curieux de tout ce qui concerne l'Ordre lui-même. Il posera des questions aux Mages sur l'Ordre et son histoire, et les sondera tout en soulevant des interrogations pertinentes évoquant des problèmes embarrassants (par exemple : la guerre du schisme ou le manque de justice). Il est probable qu'un des Mages se liera d'amitié avec lui et il saisira cette opportunité pour le sonder encore plus, peut-être même, en remettant en question l'Ordre lui-même. Vous devriez vous servir de cette occasion pour commencer à faire réfléchir les Mages sur le pourquoi de leur appartenance à l'Ordre, leur maintien en son sein et sur leurs véritables sentiments sur ces questions. Incitez-les à remettre en question l'Ordre et à en venir à de nouvelles conclusions sur l'essence même de cette organisation. Forcez-les à se remettre en cause eux aussi - plus tard, cette nouvelle vision de l'Ordre sera essentielle.

Vous pouvez arriver à cet effet en laissant Herrick poser des questions sur tout ce qui a trait à l'Ordre. Elles ne seront pas négatives, mais profondes et pertinentes. Dans une réunion du conseil, faites-le demander pourquoi ils doivent prêter allégeance au tribunal, pourquoi ils ne peuvent pas s'occuper du Père Fulke de façon expéditive et pourquoi les Quaesitoris détiennent un tel pouvoir sur leurs vies. Il est simplement curieux de savoir, mais ces questions sèmeront le doute parmi les Mages sur l'Ordre lui-même.

Herrick heurtera les personnages car ceux-ci sont polis, considérés, policés et modérés. Ils devraient commencer à apprécier peu à peu les qualités qui se cachent sous son apparente rudesse et ses manières abruptes. Ces questions incessantes pourront irriter certains des Mages mais nous espérons qu'elles ouvriront les yeux des autres. Si Herrick est bien traité, il pourra commencer à remettre en cause une partie de ses motivations, mais en dernier ressort rien ne le détournera du but qu'il s'est fixé.

## PRIS LA MAIN DANS LE SAC

Vous pouvez introduire une brève rencontre de jeu de rôle au cours de votre saga en donnant l'occasion à l'un des Servants ou des Compagnons de surprendre Herrick en

train de commettre un acte répréhensible aux yeux de l'Alliance : s'introduire subrepticement dans le laboratoire d'un autre Mage, compter les réserves de virtus brut de l'Alliance, transcrire un sort dans un journal personnel, etc. Révélez l'information exclusivement au joueur qui incarne ce personnage puis, prenez-le à part afin de lui faire jouer le reste de l'épisode.

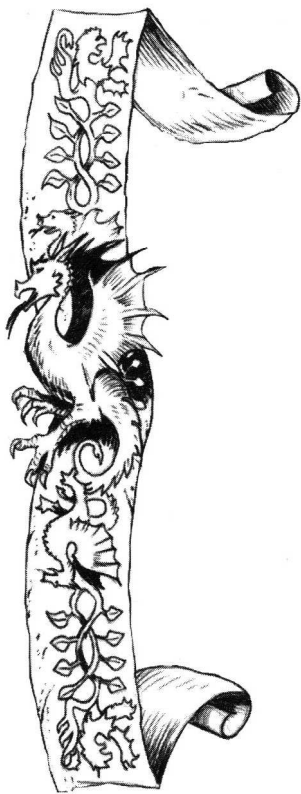
Si un tel événement se produit, Herrick utilisera un sort *Mentem* afin de le transformer en un fidèle suivant. Le personnage a droit à un jet de résistance de 15+, mais s'il le rate il aura besoin d'un jet d'Intelligence de 15+ pour briser le contrôle du Druide. À la suite de cet événement, le personnage deviendra le meilleur ami d'Herrick et ils passeront beaucoup de temps ensemble. Prévenez le joueur que dire ou même donner une petite indication sur ce qui s'est passé déchaînera les foudres de votre terrible colère. Quand Herrick s'enfuira, le personnage refusera de croire que le Druide a trahi l'Alliance et seul un sort *Perdo Vim* de niveau 25 minimum pourra supprimer le charme. Ce sort demandera du virtus afin de rendre la cure permanente.

## LA FUITE

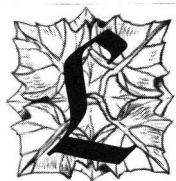
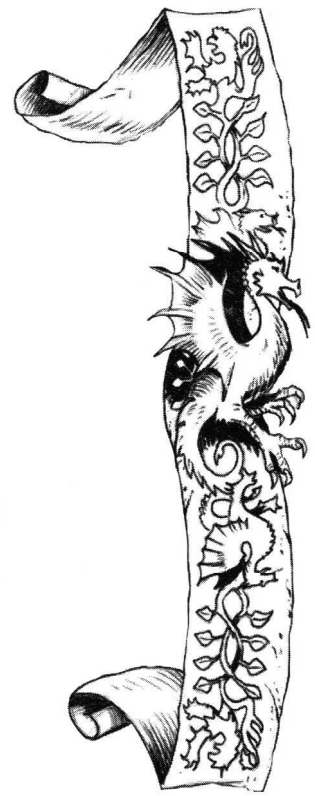
Après six saisons de travail à l'Alliance, Herrick partira au milieu de la nuit. Il emportera avec lui le plus de trésors possédés par l'Alliance qu'il pourra - virtus brut, objets magiques ou uniques, livres, etc. Il a surtout besoin de toute substance magique ou objet lui permettant de donner la puissance voulue au rituel qu'il veut lancer.

En fonction du déroulement de son séjour à l'Alliance, (s'il éprouve de la rancune contre un autre Mage par exemple) il pourra devenir insouciant et exercer une première petite vengeance en tuant un Familier, ruinant une saison de travail de laboratoire... S'il s'est fait des ennemis, il le fera sûrement. Si, par contre, il a eu quelques amis, il leur laissera une lettre leur expliquant ce qu'il va faire tout en donnant des pistes sur ses intentions.

Dans tous les cas, vous pouvez organiser une aventure courte autour de la fuite d'Herrick en laissant les personnages jouer des Servants. Le Druide pourra se trouver en difficulté en essayant de passer à travers la garde des Servants, chargé de son butin. Cependant, il préférera disparaître dans la nature plutôt que de livrer bataille. Tout Servant ou personnage qui le poursuivra constatera qu'une fois la forêt atteinte, Herrick s'est évanoui comme par enchantement. Cette façon de s'éclipser sans laisser de traces dans les bois pourrait rappeler à un Mage un incident survenu il y a quelques années. Laissez, en tout cas, les personnages faire eux-mêmes le rapprochement. S'il sent que la poursuite est acharnée, il laissera tomber les objets de son butin un par un (un pour chaque jet de pistage réussi). Cependant, après trois jets de pistage ratés d'affilée, il leur échappera. Un jet de poursuite sera en fonction des circonstances, un jet de course (s'il est en vue), un jet de pistage (s'ils cherchent à trouver sa piste ou un jet d'attention (s'ils cherchent à le repérer).



# La terre qui saigne



Le fil conducteur de cette campagne est axé sur un important événement à long terme qui relie l'introduction sur Herrick et Marlowe avec le final de l'histoire. Après avoir complété ses connaissances sur la magie formelle (et plus spécialement la magie rituelle), à l'Alliance des personnages ou ailleurs, Herrick entreprend sa vengeance. La magie formelle lui permet de ressusciter les puissantes bêtes magiques qui furent tuées lors de la féroce bataille qui se déroula, il y a des centaines d'années, à l'endroit où a été bâtie l'Alliance des personnages. La Tempête se déchaîne à nouveau.

L'idée de base est la suivante : au fur et à mesure que le rituel d'Herrick monte en puissance, les bêtes magiques mortes au cours de la Tempête reviennent à la vie peu à peu. C'est comme si le temps s'inversait et que les débris décomposés et épars des anciennes créatures se ressoudaient jusqu'à leur résurrection complète. À la fin, le processus s'accélère et des créatures détenant un grand pouvoir surgiront de la terre. Quand et si cela adviendra, Herrick sera présent pour les mener à la bataille contre l'Alliance.

Au fur et à mesure que le rituel se déroule, l'Aura magique de l'Alliance diminue, car elle tire sa source de la décomposition des cadavres magiques. Pendant que leurs énergies magiques et leurs vestiges terrestres se recomposent, l'Aura s'affaiblit. Il faudrait des recherches très poussées de la part des magiciens pour pouvoir établir un lien entre les deux événements.

(Remarquez que les différentes étapes du processus peuvent être modifiées afin de les intégrer au déroulement de votre campagne).

De la même façon, les ossements, le sang, les plumes, etc. qui se reforment ne sont que des manifestations physiques du processus magique, donc, si par exemple les

ossements sont découverts et déterrés cela n'arrêtera pas la résurrection des bêtes. Elles apparaîtront quelques années plus tard avec des squelettes intacts.

## LES ÉTAPES DE LA RÉANIMATION

1. Avant d'entamer son puissant rituel, Herrick veut mettre en pratique ses nouvelles connaissances avec un

rituel qui lui servira d'entraînement. À cet effet, il lancera donc le sort **Brumes du Changement**, (MuCo30) (un sort qui tire ses origines d'une cérémonie druidique et mis au point pour la première fois par la Maison Diedne), sur un village ou une ville situé dans la région des personnages. Cet événement pourrait donner lieu à une petite aventure surtout si





les personnages se trouvent dans les environs lors du lancement du sort. Herrick pourra même trouver une ruse pour les attirer dans la ville afin de leur causer des torts supplémentaires, surtout s'il a des raisons de les haïr après son séjour à l'Alliance.

2. Herrick prendra en compte les résultats de cette expérience et procédera à des petites corrections sur son **rituel de réanimation**. Deux saisons plus tard, il exécutera le **rituel de réanimation** et enclenchera la succession d'événements qui doivent asseoir sa vengeance. Les Servants de garde remarqueront peut-être que quelque chose d'anormal est en train de se produire cette nuit-là. (Jets de perception de 11+) mais l'épais brouillard qui s'est levé les empêchera de trouver le Druide.

3. Comme il a été précisé plus haut, le processus démarre lentement mais se développe exponentiellement. Après cinq saisons, les ossements des bêtes se seront reformés. Cependant, comme ils gisent profondément enfouis dans la terre, les habitants de l'Alliance ne les remarqueront pas. À ce stade, l'Aura magique de l'Alliance ne sera pas affectée.

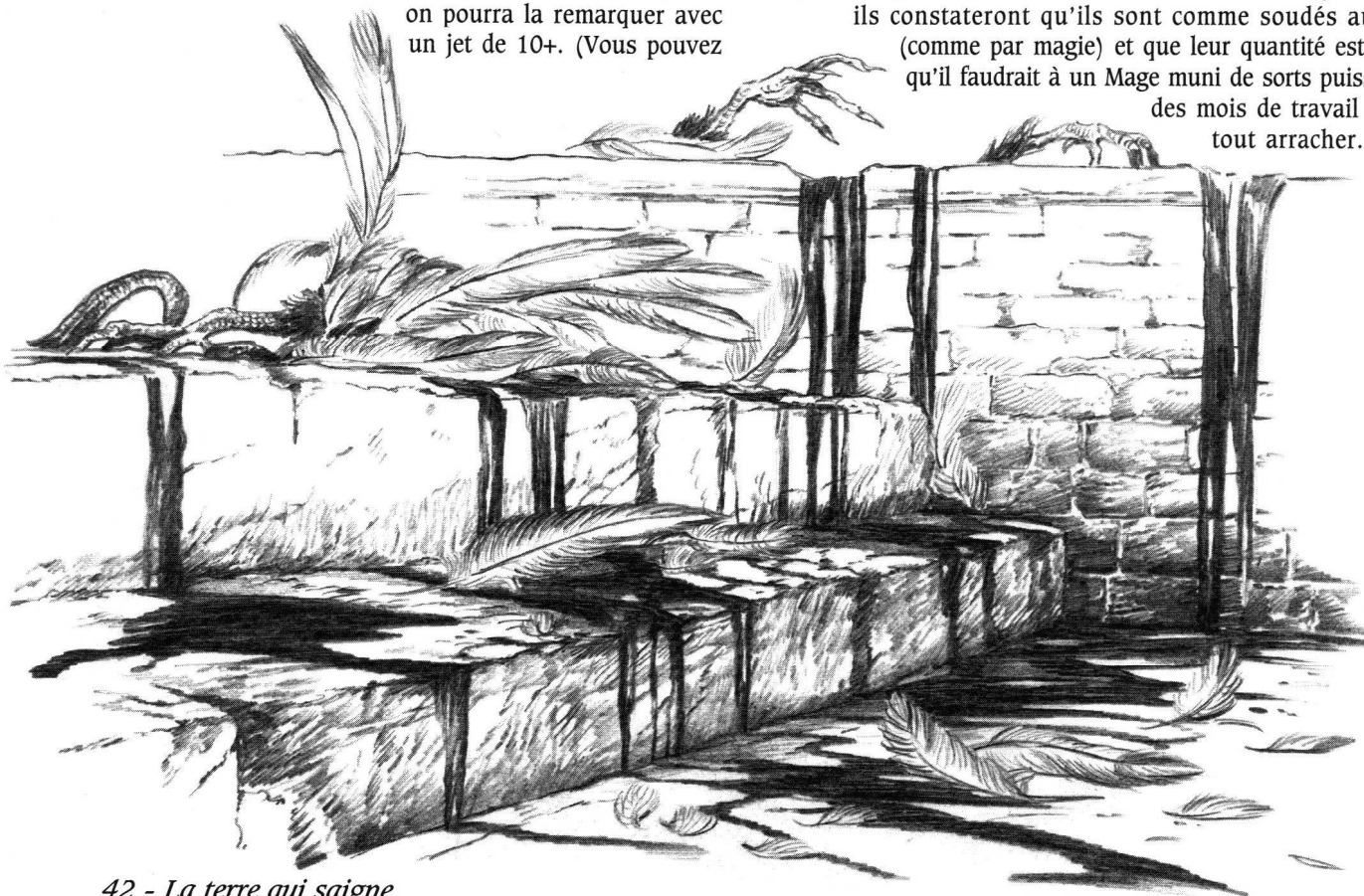
4. Quatre saisons plus tard, une petite tache de sang apparaîtra quelque part, soit à l'intérieur de l'Alliance, soit dans un endroit dissimulé proche de son enceinte (si un tel lieu existe). Un jet de perception peut être fait pour chaque Servant de tour de garde pendant la journée. Un résultat de 20+ signifie qu'il a remarqué le sang. Malgré tout, les Mages sauront que quelque chose est en train d'arriver à l'Alliance, car l'Aura magique descend d'un point.

Après trois saisons cette tache deviendra une flaque et on pourra la remarquer avec un jet de 10+. (Vous pouvez

restreindre les jets de perception des personnages à leurs entrées et sorties de l'Alliance.) Après deux saisons supplémentaires, de multiples petites taches surgiront autour de l'Alliance. Si, jusque là, le sang n'a toujours pas été remarqué, alors un Servant tombera dessus à coup sûr. (Vous pouvez jouer la scène). L'Aura magique descendra alors d'un point supplémentaire.

Après encore deux saisons, toutes les petites taches auront pris la taille de flaques identiques à la première. Finalement, après que onze saisons se sont écoulées depuis l'apparition de la première tache, tous les environs de l'Alliance tremperont dans le sang. Il sera impossible d'entrer ou de sortir de l'Alliance sans avoir des éclaboussures de sang sur les bottes et les pantalons - ce sera vraiment dégoûtant. Vous aurez peut-être envie de faire une courte séance de jeu de rôle avec des Servants sur leurs réactions face à cette situation répugnante - celle-ci peut avoir des répercussions sur leur moral (qui peut baisser d'au moins deux points, se référer alors au supplément **Les Alliances**, édité par *Jeux Descartes*, pour plus de précisions). À ce stade, l'Aura magique de l'Alliance est trois points plus bas que son niveau normal ou au minimum égale à un.

5. Un an et demi plus tard (six saisons), des manifestations plus voyantes du **rituel de réanimation** commenceront à surgir. Des poils se mêleront au sang. Des écailles et des plumes remonteront à la surface. Des poignées de poils, des plumes plus grandes et des morceaux de peau squameuse viendront ensuite. Après quatre saisons, l'Aura magique de l'Alliance disparaîtra complètement car tout le pouvoir qui l'a créée aura pratiquement été utilisé pour reformer les os, le sang et les plumes des bêtes tuées pendant la Tempête. Si les personnages cherchent à recueillir ces éléments organiques, ils constateront qu'ils sont comme soudés au sol (comme par magie) et que leur quantité est telle qu'il faudrait à un Mage muni de sorts puissants des mois de travail pour tout arracher. Ceci





peut quand même être tenté, mais ça ne servira à rien, car le rituel ne peut pas être arrêté de cette façon, les animaux se reformant de toute façon à la fin du rituel.

6. Finalement, pendant la saison qui suit la formation des morceaux de peau écailleuse et de tous les autres composants organiques, les bêtes se seront entièrement reformées et surgiront du sol comme une seule, pour monter à l'assaut de l'Alliance sous le commandement d'Herrick. Ceci ne peut être évité que si le voyage des personnages à l'île engloutie de Cimbrinsula a été couronné de succès. Le moment où les bêtes se matérialiseront devrait avoir lieu au lever de soleil d'un jour important de la saison, comme le solstice d'été ou l'équinoxe d'automne.

## TOUT N'EST PAS QUE SUEUR, SANG ET LARMES

Bien que cela ne compense pas la perte de l'Aura magique de l'Alliance, le sang et les autres vestiges organiques seront d'une certaine utilité pour les Mages car ils renforcent du Virtus Animal.

Le montant total de Virtus qui est contenu dans le sang est de 40 points, les écailles, plumes et poils valent 15 points et les ossements, s'ils sont découverts, 25 points.

Seule une petite quantité de ces montants sera disponible à la fois. Par exemple, si un des habitants de l'Alliance découvre la première tache de sang, un Mage pourra extraire du liquide 1 point de Virtus. Quand les flaques s'étendent, il sera temps d'envoyer les Servants dans les champs avec des gobelets et des bassines recueillir ce fétide liquide rouge foncé. Cependant ceux qui passeront plus d'une journée à récolter le fluide deviendront très malades et ne pourront pas travailler ou combattre pendant environ une semaine. Pour les mêmes raisons, la plupart du Virtus venu des plumes ne pourra être entièrement collecté qu'après plusieurs saisons. Vous pouvez décréter qu'il y aura un supplément de Virtus disponible si les Mages acceptent de l'extraire du sang qui a imbibé la terre. On ne pourra disposer en tout que de 10 pions de Virtus supplémentaires et 1 seul point peut être extrait pour chaque tranche de 8 points que le Mage possède en Creo + Vim + Théorie Magique + Aura Magique (s'il y en a encore).

## IDÉES D'AVENTURES

Le sang qui surgit autour de l'Alliance peut être le point de départ de plusieurs aventures intéressantes. Quelques-unes décrites ci-dessous ont été développées au cours des parties de test de la campagne, mais il est certainement possible de les étoffer afin de fournir un soir de jeu de rôle.

- Si l'Alliance se situe près d'un village, ses habitants se sentiront certainement très mal à l'aise en contemplant

un paysage trempé de sang. Ils se plaindront au Shérif du Roi ou toute autorité similaire (ceci dépend du pays et de la région où se déroule votre campagne), et une enquête s'ensuivra. Les relations que l'Alliance entretient avec les nobles des alentours seront déterminantes pour le déroulement de l'investigation et elles pourront se détériorer si les Mages «refusent» de donner une explication plausible sur l'apparition de ce phénomène.

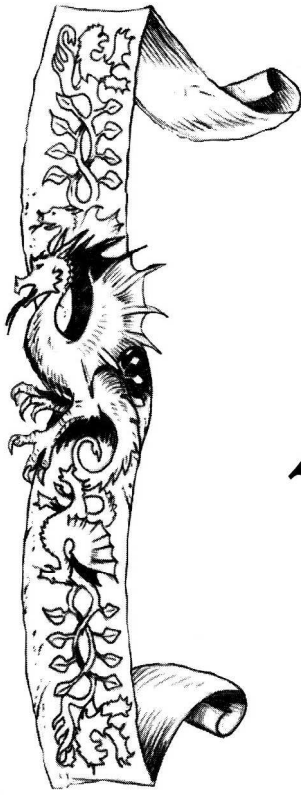
- L'église, elle aussi, s'intéressera de près à cette situation. Le clergé peut se joindre aux demandes des nobles qui ne sont pas satisfaits des explications fournies par les Mages. Une fois de plus, les relations entre l'Église et l'Alliance sont ici de la plus grande importance. Si vous voulez vraiment atteindre le sommet de la cruauté, vous pouvez charger le Père Fulke de mener l'investigation (voir **La résurrection du Druide**, page 19). Celui-ci peut vouloir chercher habilement à revenir dans les bonnes grâces de la Mère Église en condamnant les Mages comme hérétiques et adorateurs du démon si les personnages ont réussi à dénoncer ses agissements et ses détournements de fonds à ses supérieurs. Ce problème ne pourra être résolu qu'avec beaucoup de tact et de diplomatie.

- Les Mages d'autres Alliances demanderont à venir visiter les lieux et recueillir des échantillons de sang. C'est une bonne occasion pour introduire des personnages non joueurs majeurs de l'Ordre d'Hermès qui pourront se mettre plus tard en travers du chemin des personnages. (Surtout si l'Alliance survit à cette campagne et rentre en phase d'automne.) Les Quaesitoris seront susceptibles d'envoyer aussi des enquêteurs et ils n'oublieront certainement pas ce qui s'est produit un jour en ce lieu. Ils peuvent, soit essayer de forcer les personnages à quitter l'Alliance, soit au contraire les obliger à rester - juste pour que les Quaesitoris puissent observer ce qui va arriver à l'Alliance.

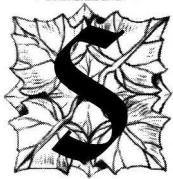
- Cette dernière idée d'aventure inclut un moyen amusant de découvrir la première tache de sang au cours de la campagne. Un garçon d'une des fermes avoisinantes, très curieux de tout ce qui concerne l'Alliance et les Mages qui y habitent, se faufile à l'intérieur de celle-ci afin de la voir de plus près. Il emporte avec lui son petit chien. Pendant que le garçon regarde l'Alliance, son petit compagnon s'éclipse et commence à boire le sang de la flaque. Un Servant de garde assiste à la scène.

En s'approchant pour enquêter, le Servant aperçoit la flaque rouge qui surgit du sol. Une fois que les Mages ont compris que le sang est du Virtus brut, ils voudront certainement regarder de près le petit chien, qui entre-temps est tombé très malade. Cependant toute l'histoire va se compliquer quand on découvrira que le garçon est le fils d'un noble des alentours.

Le chien a des chances d'être imprégné de magie et pourrait se révéler, une fois guéri, un excellent Familier, si le Mage arrive à mettre la main dessus. Vous pourriez aussi simplifier les choses en transformant l'enfant en un garçon précoce qui porte déjà un véritable intérêt pour tout ce qui concerne l'Ordre d'Hermès. Un Apprenti et un Familier d'un seul coup - Si ce n'était le père...



# Le drakkar



Si tout s'était bien passé, le navire serait bientôt visible du haut de la falaise. Mais Alexandre Tiberius était très prudent. Prévoyant l'éventualité où le navire aurait changé sa position à cause des siècles passés à subir la force des courants, il avait placé des Servants à différents endroits des falaises du Jutland du Nord.

William Gill avait aidé à l'organisation du réseau de surveillance. Il avait été nommé lieutenant des Servants et il sentait le poids de ses nouvelles responsabilités. William espérait ne pas avoir négligé un des innombrables fjords de la zone. Si le navire viking n'était pas repéré à cause de son incompetence, il serait certainement démis de ses nouvelles fonctions par Tiberius et reviendrait au statut qu'il avait occupé pendant de si nombreuses années : Servant de base.

William se chargea personnellement d'un des postes de guet qu'il avait spécialement choisi pour son point de vue sur le lieu présumé du naufrage du drakkar.

Il regarda la pointe de la falaise où Tiberius allait exécuter la cérémonie qui était supposée faire surgir le vaisseau de sa tombe aquatique. William ne pouvait pas voir Tiberius, mais une partie des Compagnons des Mages tournaient le dos à la mer. Le rituel n'était évidemment pas terminé.

Il continua à les regarder pendant quelque temps et soudain Alcott Stuart se retourna et observa l'étendue d'eau. William fit de même. Il scruta patiemment, pendant plus d'une minute, mais comme il ne se passait toujours rien, il regarda à nouveau en haut de la falaise. Cette fois-ci, il vit la silhouette de Tiberius. Le Mage paraissait épuisé. Alcott et un autre semblaient s'entretenir avec lui. William remarqua le haussement d'épaules de Tiberius. Visiblement le Mage lui-même ne savait pas ce qui n'avait pas fonctionné.

Torlen, qui se trouvait aussi en haut de la falaise, discuta un moment avec Tiberius avant de faire un geste en direction de William. Le nouveau lieutenant savait ce qu'on attendait de lui. Il devait entamer une inspection de la zone. Il savait également que les courants avaient pu entraîner le navire en dehors de l'aire de portée du rituel, comme Tiberius l'avait envisagé. L'inspection était donc nécessaire mais pouvait être aussi une perte de temps. William commença à se diriger à travers le terrain semé d'embûches, vers le lieu où se trouvait le vieux Thark. Juste au moment où il allait tourner l'angle, il entendit un jaillissement d'eau et tourna la tête rapidement.


Plus de cinq minutes après la fin de la cérémonie de Tiberius, le drakkar viking émergeait lentement des eaux. Il avait souffert mais il n'avait pas pourri et William le trouva merveilleux. La proue était en mauvais état, mais il pouvait se représenter ce qui avait été jadis une fière tête de dragon en bois. Il frissonna en imaginant une centaine de ces monstruosité débarquer aux abords d'un village de pêcheurs ou d'un monastère.

La mer redevint calme autour du vaisseau branlant et William vit que Tiberius et son entourage pénétraient dans l'eau. De son observatoire, William aperçut quelque chose qu'il savait que les autres ne pouvaient pas voir : un tentacule épais comme son torse glissait le long du flanc du navire.

Quelque chose d'aussi ancien que le drakkar viking s'était également réveillé.

## L'HISTOIRE DÉVOILÉE

À un certain point de la campagne, alors que le sol de l'Alliance continue à saigner, les personnages doivent découvrir des renseignements sur la Tempête et le lien qui



la relie à Herrick, Marlowe et leur Alliance. Sans ce savoir, ils seront complètement à la merci d'Herrick, une fois que son **Rituel de réanimation** aura parachevé son cycle - et malheureusement le Druide n'a plus beaucoup de propension à la miséricorde.

Les moyens d'acquérir ces connaissances sont multiples, mais le plus sûr est de leur donner une grande quantité d'informations éparses (une fois qu'ils ont fait l'effort de les trouver) et de les laisser rassembler le tout de façon cohérente. Ceci part du principe que les personnages veulent enquêter sur ce qui arrive à leur Alliance, s'ils ne le font pas, le mieux que vous ayez à faire est d'abandonner et de trouver une autre équipe de joueurs. Que ce soit en interrogeant Marlowe, en menant une recherche approfondie par eux-mêmes ou en s'informant auprès d'une autre Alliance, les personnages devraient apprendre très vite que leur Alliance est bâtie sur les lieux de la bataille surnommée la Tempête.

À partir de cet élément de réponse incomplet, plusieurs pistes devraient s'offrir à eux. Encouragez-les à enquêter sur ce mystère et échafaudez une histoire pétrie de recherches patientes et d'incroyables découvertes.

## LA RÉACTION DE MARLOWE

Si le disciple de Marlowe pose à son maître des questions sur le champ ensanglanté qui entoure l'Alliance et, surtout, s'il a cherché des indices ailleurs et lui demande ce qu'il sait sur la Tempête, le vieux Mage deviendra très inquiet. Il lui posera quelques questions et arrivera à la conclusion qu'un Druide ou un autre Mage a réussi, d'une façon ou d'une autre, à drainer le pouvoir des cavernes de Cimbrinsula afin de réanimer les bêtes massacrées il y a des siècles par les Mages de Mercure.

Si le disciple persiste à questionner Marlowe, il apprendra le sens du sang et, si elles ont déjà fait surface, celui des écailles et des plumes. À moins que les personnages ne soient extrêmement puissants, Marlowe admettra que les bêtes qui seront ressuscitées écraseront l'Alliance, à moins qu'elles n'aient été appelées dans un autre but. À ce moment, il commencera à se demander si ce n'est pas lui l'objet de la vengeance.

Si Marlowe et son disciple ont eu des relations étroites au cours des dernières années, le vieux Mage sera certainement au courant de l'épisode du Druide parallèle et il aidera le personnage à comprendre que le Druide qui a habité dans l'Alliance des personnages est à la source de la malédiction du sang. Marlowe conclura que celui-ci veut continuer l'ancien affrontement sur le même champ de bataille. Malheureusement, l'Alliance des personnages se trouve sur son chemin.

Marlowe admettra enfin qu'il a pris part à la lutte et qu'il connaissait Herrick personnellement. Il n'a jamais connu un homme capable d'autant de barbarie et de villainie. Si Marlowe n'a pas encore révélé ce fait à son disciple, celui-ci apprendra qu'il ne peut pas quitter sa caverne, sinon son rituel s'effondrera et le temps le rattrapera en quelques heures. Il ajoutera cependant que les Mages auront besoin de son pouvoir et de son savoir s'ils veulent avoir une chance de vaincre Herrick. En raison de cette nouvelle situation, il lève l'interdit qui pèse sur

le Mage et lui empêche de révéler l'existence de Marlowe. Comme toute l'Alliance est en grand danger et qu'il est loin d'éprouver la moindre indulgence à l'égard d'Herrick, le Mage mercuriel accorde toute son assistance aux personnages. Cependant, il ne peut instruire qu'un seul étudiant par saison (voir **Le Mentor**, page 25, pour plus de détails) et ne le fera qu'au cours des saisons restantes. Si un des étudiants lui déplaît, il refusera de continuer à lui délivrer son enseignement, par contre il donnera des cours supplémentaires à ses «préférés».





## LA SOURCE DU POUVOIR

Marlowe prévient les personnages qu'à moins de tuer le Druides, la seule façon d'empêcher la magie d'Herrick de réanimer les bêtes décimées pendant la Tempête, est de détruire sa source de pouvoir. Il révèle que lui et ses compagnons Mages ne découvrirent que trop tard la manière dont les Druides pouvaient contrôler magiquement ces créatures sans recourir à des rituels compliqués - ils emprisonnaient une partie de l'essence de la bête dans un objet matériel.

Ceci, continue Marlowe, est le principe de base de la magie druidique et ces manipulations ont longtemps été exécutées sans que les Mages qui les accomplissaient y apportent une explication rationnelle. Les ancêtres des Druides venaient de l'ancienne Bretagne et avaient le pouvoir de capturer l'essence des animaux et des bêtes qu'ils peignaient. Ce talent naturel évolua vers un contrôle magique de ces bêtes, mais avec la disparition de Cimbrinsula, engloutie par l'océan, les Druides perdirent leur capacité innée à en capturer l'essence. Cependant, ils sont encore capables d'utiliser les bêtes qu'ils avaient déjà capturées, car d'une façon ou d'une autre ces images survécurent à la disparition de l'île mystique. Avant la Tempête, en se servant d'une carcasse de bête qui avait été envoyée en reconnaissance dans leur camp, la Maison Tremere se servit de puissants sorts Intellego afin d'enquêter sur l'île de Cimbrinsula. Tous ne virent que les ombres floues de jattes et d'urnes gravées

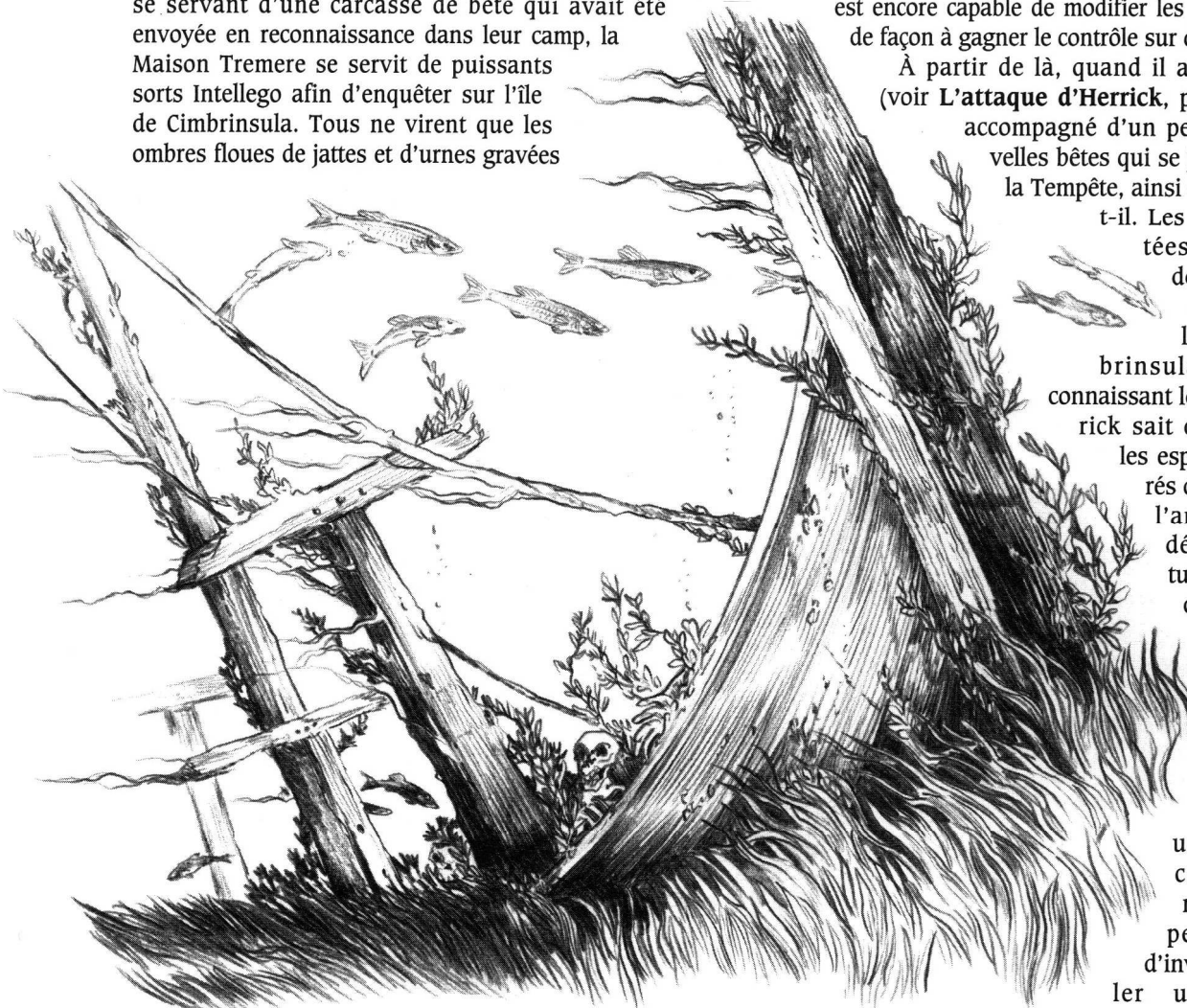
avec des motifs d'animaux qui reposaient sous la mer. Si ces urnes sont détruites, la malédiction du sang peut être arrêtée et Herrick sera impuissant à faire revenir les créatures mortes.


Si la source de l'emprise du Druides sur les bêtes qu'il est en train de réanimer est détruite, il sera incapable de les contrôler même si le processus a été terminé. Cependant, les urnes sont cachées dans les cavernes de l'île engloutie de Cimbrinsula et personne vivant à l'heure actuelle, à part Herrick, ne connaît leur emplacement. La seule façon de l'arrêter est de trouver Cimbrinsula et de détruire les urnes - il y a donc du travail de recherche en bibliothèque à la clef.

## LA VÉRITÉ SUR LE PLAN D'HERRICK

Marlowe a deviné assez justement où se trouve la source de contrôle d'Herrick sur les créatures qui renaissent à travers le rituel de réanimation. Cependant, bien que les Druides aient effectivement perdu le pouvoir de capturer de nouvelles bêtes à travers la peinture, Herrick est encore capable de modifier les peintures existantes de façon à gagner le contrôle sur de nouvelles bêtes.

À partir de là, quand il attaquera l'Alliance (voir **L'attaque d'Herrick**, page 59), il viendra accompagné d'un petit groupe de nouvelles bêtes qui se joindront à celles de la Tempête, ainsi en tout cas l'espère-t-il. Les créatures ressuscitées sont gravées sur des urnes de bronze entreposées dans les cavernes de Cimbrinsula. Cependant, connaissant les bons rituels, Herrick sait comment invoquer les esprits qui sont capturés dans ces images. Or, l'année dernière, il a découvert des peintures rupestres sur la côte rocailleuse du nord de la péninsule ibérique. Ces fresques primitives ont été créées par ses ancêtres et ont capturé quelques-uns des esprits des créatures qu'elles représentent. Ceci a permis à Herrick d'invoquer et de contrôler une poignée de





nouvelles bêtes. Ses efforts ayant été récompensés, il pense pouvoir bientôt être en mesure d'attaquer l'Ordre - et cette fois d'en sortir victorieux.

## LA RECHERCHE

---

À moins que les personnages ne possèdent des sorts (InIm) d'une puissance invraisemblable (niveau 100+), ils devront recourir à des méthodes non magiques pour retrouver la localisation de Cimbrinsula. Il y a certainement plusieurs façons d'obtenir ce renseignement, mais cette campagne suggère une série d'idées et d'événements que vous êtes encouragé à développer. Les recherches exhaustives des Mages peuvent aboutir à une succession d'aventures dans des contrées lointaines.

La meilleure façon de conduire cette recherche est d'inciter les personnages à entreprendre de longs voyages afin de se rendre dans des bibliothèques riches de textes anciens permettant d'obtenir la localisation de Cimbrinsula et l'histoire de la Tempête elle-même. Toute information recueillie risque de se révéler précieuse et, d'autre part, c'est la seule chose à faire pour combattre la menace qui pèse sur l'Alliance. La destination de ces voyages consacrés à la recherche dépend de l'année où vous situez votre saga. La bibliothèque idéale, capable de receler un tel savoir à l'intérieur de ses murs, est celle de la fameuse Alliance de Doisseteppe. (Consultez le supplément *Les Alliances*, édité par *Jeux Descartes*, pour de plus amples renseignements.) Cependant, vous pouvez aussi choisir n'importe quelle ville, monastère ou lieu cachant un trésor ignoré que vous désirez détailler. Placez donc le décor, développez l'aventure et mettez en place la partie de jeu de rôle qui décrira cette quête du savoir.

Les Mages feront sans doute un long et peut-être risqué voyage jusqu'à une bibliothèque reculée (à travers des montagnes traîtresses), ils marchanderont avec ses possesseurs pour y accéder (payer en Virtus brut ou en pièces d'argent), puis travailleront pendant au moins une saison. Faites faire à chaque personnage des jets de Perception + Lecture/Écriture. Un jet de 10+ sera une réussite moyenne et un jet de 15+ une très bonne réussite qui leur donnera des informations détaillées. Obligez-les cependant à vous indiquer précisément le genre d'information recherchée et adaptez le résultat de leurs jets en conséquence.

Une référence romaine concernant Cimbrinsula et intitulée «Au-delà d'Albion» leur révèle qu'elle se trouvait au-delà de la Bretagne et probablement dans l'océan Atlantique. Ils pourront même apprendre qu'elle se situait entre la Bretagne et l'Irlande, mais il est très difficile d'en savoir plus et sa localisation exacte leur échappera certainement. S'ils font voile avec ce seul renseignement, il leur sera presque impossible de découvrir le continent perdu, bien qu'un sort (InIm) de 40+ pourra les y conduire. Un (InIm) de 30+ seulement leur sera nécessaire s'ils ont accès à un objet provenant de Cimbrinsula, mais ce genre de chose est extrêmement rare car peu déjà sont reconnus comme venant de la civilisation de l'ancienne Bretagne.

Toutefois, cette recherche les conduira certainement à un «quêteur» (un Mage obsédé par la recherche des origines de la magie, voir le supplément *L'Ordre d'Hermès*, édité par *Jeux Descartes*) qui a cherché la localisation de Cimbrinsula pendant des années et qui prétend avoir trouvé quelque chose digne d'intérêt dans le Nord lointain. Il peut être retrouvé facilement, car il étudie aussi à Doisseteppe (ou dans l'endroit où les personnages effectuent leurs recherches). Ce Mage germanique, nommé Johannes Reynolds, compile des légendes et des histoires sur les Vikings norvégiens, qu'il a réunies lors d'une expédition récente en Scandinavie. Une de ces légendes concerne le propriétaire d'un drakkar qui mit cap sur Cimbrinsula afin de la piller, en dépit des avertissements des anciens du village et des présages de mauvais augure. Le Viking aurait dû effectivement les écouter, car la légende dit que le drakkar coula avant d'atteindre Cimbrinsula. Reynolds ajoute qu'il se trouvait dans ce village il y a moins d'une saison et qu'il est sûr que le navire a coulé à l'endroit où le fjord rejoint la mer.

## LA VÉRITÉ SUR LA LÉGENDE

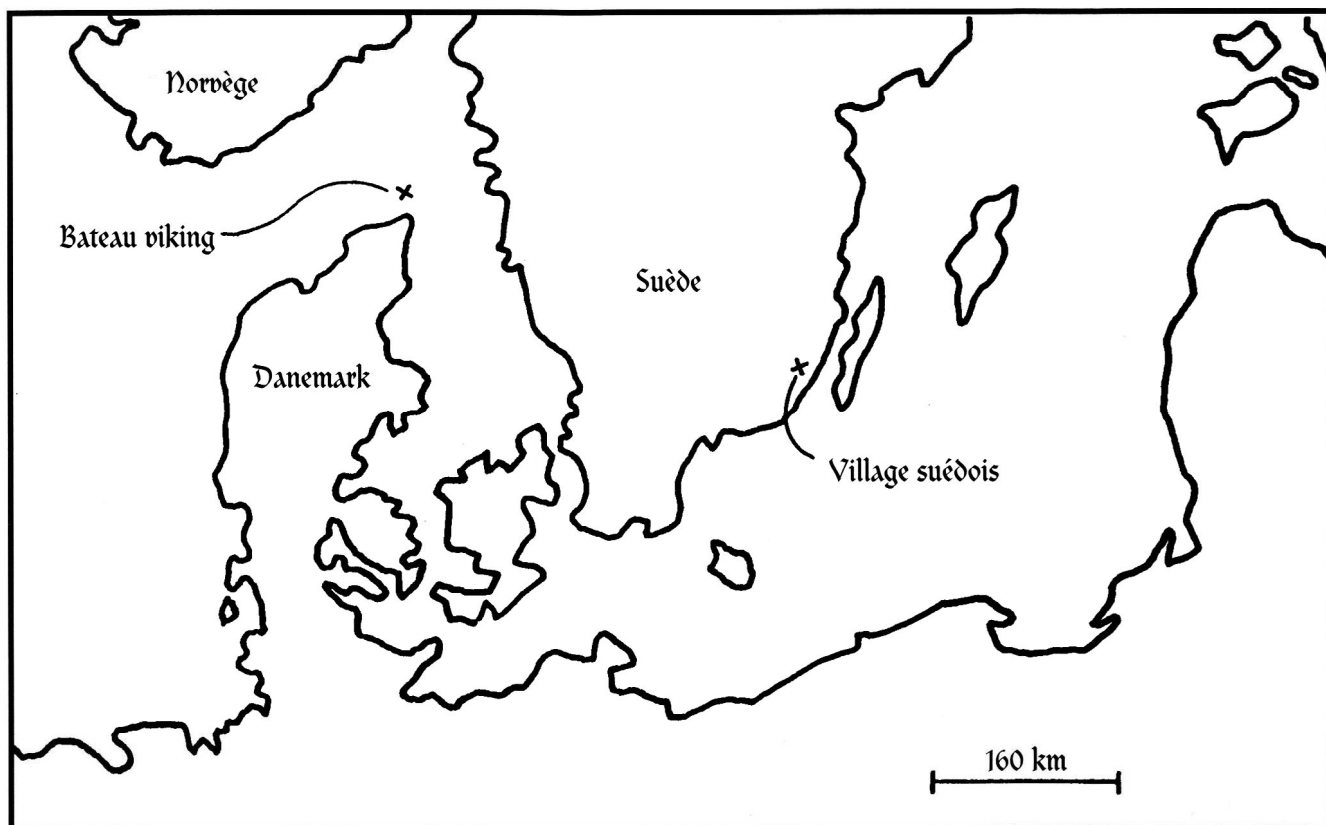
---

Reynolds a cependant un problème avec la légende du drakkar. Il est certain de réunir suffisamment de renseignements sur la position exacte du navire en faisant un voyage de plus au village. S'il pouvait parler magiquement avec le propriétaire du bateau, ce viking pourrait lui indiquer la localisation précise de Cimbrinsula, mais Reynolds n'a aucun moyen de rejoindre l'équipage mort qui gît à des centaines de brasses sous la mer. Il dit qu'il a des projets concernant la poursuite de ces recherches pour l'année en cours et si les personnages se montrent intéressés, il s'enthousiasme et leur demande de les rencontrer plus tard dans un endroit où «ils auront un peu plus d'intimité».

Le personnage qui a étudié avec Marlowe se rappelle alors que son maître lui a souvent parlé de rituels mercuriels utilisés pour sauver des artefacts magiques perdus au cours d'anciennes batailles navales. Si les personnages rencontrent Reynolds dans ses appartements privés (peut-être même dans son sanctum, s'ils se trouvent à Doisseteppe) et lui parlent du rituel, il leur proposera de les conduire sur le lieu du naufrage afin qu'ils puissent remettre le navire à flot.

Il veut que les personnages le suivent dans son village en Norvège afin de découvrir tout ce qu'ils peuvent sur le bateau et ensuite récupérer le drakkar. Son but est de trouver la localisation de Cimbrinsula, d'y récupérer un objet afin de pouvoir, plus tard, explorer les lieux grâce à de la magie Intellego et peut-être même y revenir. Il a son propre navire et son propre équipage et il est disposé à partir tout de suite en expédition.

Si les personnages lui parlent du sort, il se montrera très désireux de rencontrer un magicien capable de



l'aider avec un enchantement aussi puissant. S'ils veulent avoir une chance d'obtenir le sort, les personnages devront rencontrer à nouveau Marlowe qui les cuisinera aussitôt pour savoir s'ils ont fait des progrès concernant Cimbrinsula. Quand les personnages lui parleront de Reynolds et de ses idées, le vieux Mage mercuriel sera impatient de connaître un «Quêteur» qui s'intéresse de près aux anciens Bretons. Rien ne pourrait apaiser plus l'âme de Marlowe que de découvrir les vraies racines de ses adversaires druidiques. Au fil du temps, il a fini par croire qu'ils n'étaient pas les barbares sauvages que le culte de Mercure prétendait, mais les descendants d'une race aussi civilisée que celle des anciens Grecs, sinon plus.

Sachant que les deux Mages sont impatients de se connaître, les personnages pourront certainement arranger une rencontre. Marlowe voudra parler en privé avec Reynolds et tous ceux qui chercheront à écouter aux portes, même avec des moyens magiques recevront une dure réprimande à travers un des **Sorts d'Attente** issu du répertoire de Marlowe. Reynolds sortira du rendez-vous avec une boîte de parchemin tout en manifestant un enthousiasme renouvelé pour sa quête.

Le village est situé la long d'une rivière, à six lieues à l'intérieur des terres, en partant du fjord. Celui-ci se trouve sur le bord sud-ouest de la côte norvégienne. Les personnages devront voyager par mer pour se rendre au village, mais Reynolds leur fournira son bateau. Le voyage se déroulera sans anicroches grâce à un temps extraordinairement clément et durera un peu moins d'un mois. (En supposant un départ du sud de la France, là où Reynolds a son bateau.)

## LE VILLAGE ASSIÉGÉ

Plus ils s'éloignent vers le Nord et plus l'eau se glace. Aux abords proches de la côte de Scandinavie, le brouillard devient si épais que la navigation est rendue presque impossible. Cependant, le savoir faire de l'équipage leur permet d'atteindre finalement le fjord du village de Nerstrand.

La situation du village de Nerstrand dépendra précisément du moment de l'arrivée des personnages. À moins qu'ils n'aient un autre plan en tête, partez du principe qu'ils arriveront à la tombée de la nuit.

Dans ce cas, ils trouveront le village complètement encerclé par des dizaines de torches. Au moment où ils jetteront l'ancre, ils se rendront compte que, manifestement, quelque chose d'étrange est en train de se passer. Un énorme feu a été allumé au centre de la place du village avec ses longues maisons en rondins, mais il n'y a personne autour. Demandez aux personnages des jets de Perception. Avec une réussite de 12+ ils pourront voir une paire d'hommes bien dissimulés sur le toit de certaines des maisons. Tous les autres villageois se trouvent calfeutrés chez eux car ils sont assiégés de nuit par un démon sorti d'un tertre.

Reynolds, décidera à ce moment de ne pas entrer dans le village, mais encouragera les personnages qui le désirent, à le faire. Il ne dira rien sur les raisons de son comportement mais précisera que l'ambiance du village n'était pas la même la dernière fois qu'il y était venu. Au moment où les personnages accosteront avec le canot, un des villageois



descendra du toit de sa maison pour venir les aider en leur lançant une corde. En posant peu de questions et sans fournir de réponses, il les pressera d'entrer dans le bâtiment où il se trouvait. Il frappera à la porte qui s'ouvrira immédiatement, échangera quelques mots avec sa femme, les poussera à l'intérieur et grimpera à nouveau sur le toit pour reprendre le guet.

Dans la maison, l'épouse et les deux vieilles grand-mères mettront rapidement à réchauffer un peu de ragoût. C'est une habitation longue et douillette avec un foyer au centre et des niches servant d'étable et de dortoir sur les côtés - deux moutons et trois cochons se les partagent avec les humains. Les cinq enfants de la famille se réveilleront à leur tour en demandant à manger, ce qui leur sera sèchement refusé. Lorsque la barrière de la langue sera brisée (la magie les choquera mais ne les effrayera pas - un des hommes d'équipage de Reynolds connaît le dialecte local), les personnages se rendront compte qu'ils sont très amicaux et posent au moins autant de questions que les personnages. Un des enfants en fera un jeu et insistera pour que chacun en pose une à son tour.

En interrogeant la femme et les enfants, les personnages pourront rassembler les éléments de cette histoire : il y a plusieurs mois, un visiteur a creusé sous la tombe du guerrier Thorgrim et a volé ses trésors. Thorgrim s'est levé afin de récupérer ses biens et punir les intrus par la même occasion, mais comme les trésors ont été dérobés, les villageois sont incapables de les rendre et d'arrêter ses incursions nocturnes. Personne ne sort la nuit, car c'est le moment où Thorgrim attaque. Il y a un mois que ça dure. Toutes les tentatives pour tuer Thorgrim ont échoué et entraîné la mort de plusieurs jeunes hommes du village. Les habitants optèrent lors pour la tactique actuelle. Cependant, ils chercheront à minimiser les dangers de leur sort en assurant les personnages que «c'est pas si catastrophique que ça en a l'air». D'une façon générale, ces villageois ne demanderont jamais de l'aide, ne reconnaîtront pas devant eux la gravité de la situation et chercheront à minimiser la portée de la crise tout le long.

Dès que les mois passeront et que les journées rallongeront, les personnages auront plus de temps pour faire leurs corvées, mais pour le moment ils s'arrangent du mieux qu'ils peuvent. Le manque de provisions dans le garde-manger devrait leur indiquer que les choses ne vont pas si bien que les villageois le prétendent. Les journées courtes de la saison leur laissent peu de temps disponible pour les travaux qu'ils doivent faire, surtout avec le nombre d'hommes qui sont mobilisés pour garder le village de nuit.

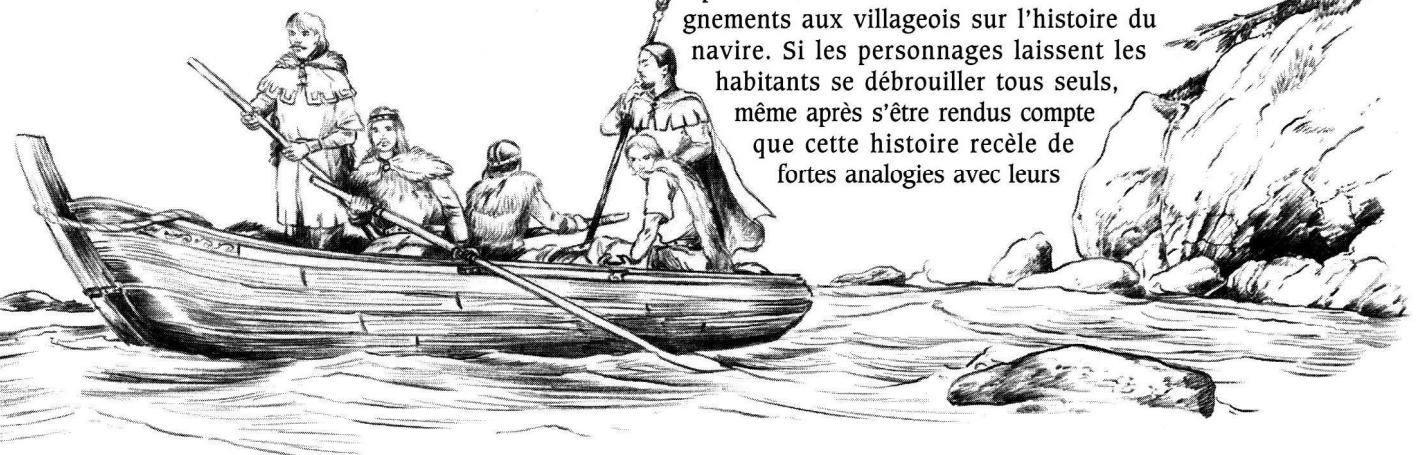
Pendant la journée, l'atmosphère sera un peu plus détendue, mais guère plus. À cause des tours de garde nocturnes, les hommes du village dorment le jour. Cependant, chaque nuit, un homme différent est dispensé de tour de garde afin de diriger les garçons qui travaillent dans les champs. Un jet facile de Intelligence de 6+ permettra à tout personnage de se rendre compte qu'il n'y a qu'un homme dans les alentours. Des jeunes garçons exécutent toutes les tâches lourdes sous sa direction.

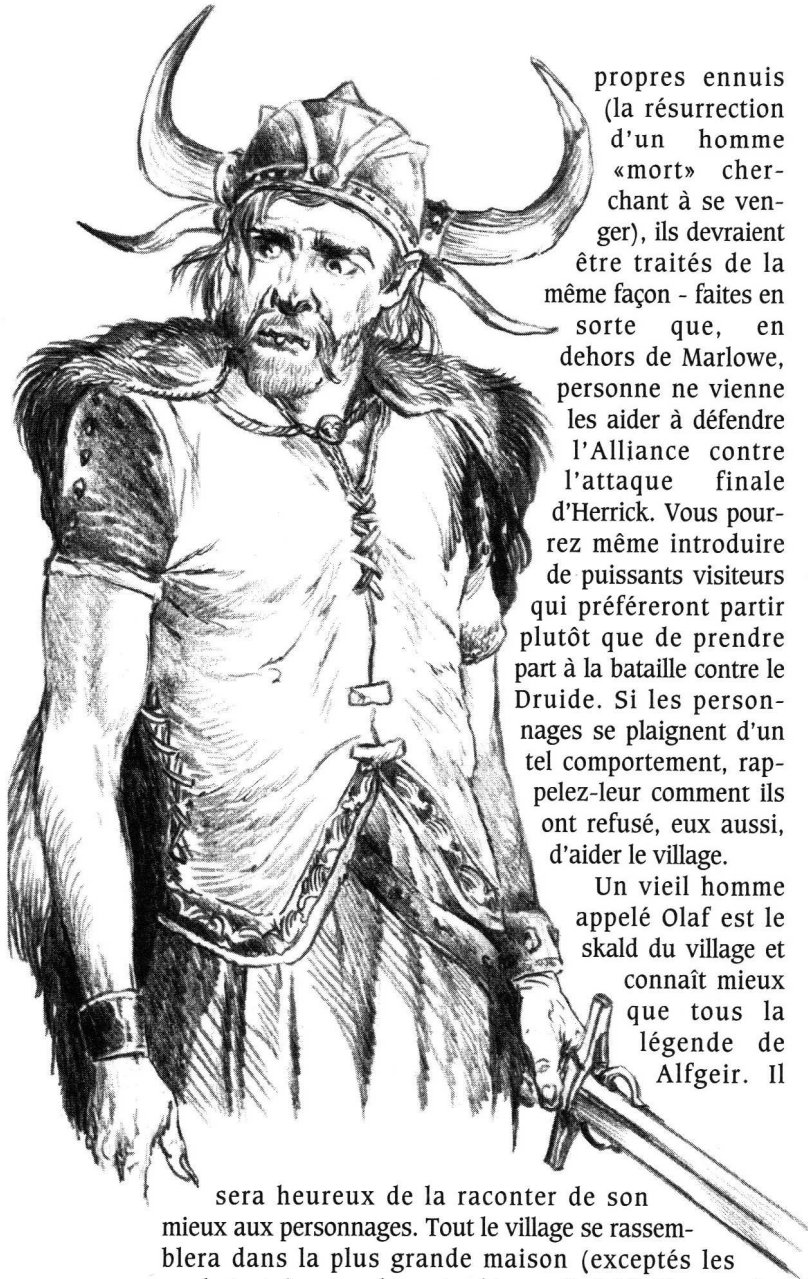
Au lever du jour, les personnages recevront un accueil chaleureux de la part de l'ensemble des villageois qui leur poseront des questions sans détour, car ils ont reconnu le navire qui a jeté l'ancre dans le fjord. De toute évidence, Reynolds a emporté plus que des histoires du village lors de son dernier départ. Ils voudront savoir s'ils sont revenus pour rendre les trésors, et si non, pourquoi. Cependant, ils perdront peu de temps avec des questions alors que tant d'heures de travail d'homme sont gâchées chaque nuit pour garder le village au lieu d'être employées à cultiver la terre. Ce sont des gens stoïques et durs à la tâche, affables avec les visiteurs et ils se rendront vite compte que les personnages ne sont pas du même genre que ceux qui sont venus la dernière fois et qui ont profané la tombe de Thorgrim.

Lorsque les personnages interrogeront Reynolds, celui-ci le prendra de haut et admettra aisément avoir ouvert la tombe et emporté son contenu, «mais cela fait partie de la grande quête pour le savoir». Curieux de vérifier si les Vikings enterraient vraiment leurs morts avec leurs possessions dans leurs tertres, il creusa sous la tombe de Thorgrim le soir avant de partir. Il fut stupéfait par les trésors qu'il trouva et qu'il chargea dans son navire afin de les examiner plus tard. Il n'en a aucun sur lui à l'heure actuelle (et de toute façon il veut les garder), de plus il n'est pas très concerné par le sort des villageois, non plus. Il pense pouvoir localiser la position du drakkar même sans l'aide des villageois et veut découvrir le navire et le faire remonter à la surface le plus vite possible.

Cette conduite devrait, espérons-le, mettre en évidence un des thèmes de ce supplément, à savoir, que l'Ordre d'Hermès est impliqué dans des activités très discutables et immorales. Les Mages ont un grand pouvoir entre les mains et en abusent souvent, faisant ainsi du mal à des innocents dans leur recherche de connaissance et de puissance.

Les personnages décident, soit de se sentir concernés par la menace qui pèse sur le village et de se mêler à leur histoire, soit de s'occuper tout simplement de leurs affaires et demander des renseignements aux villageois sur l'histoire du navire. Si les personnages laissent les habitants se débrouiller tous seuls, même après s'être rendus compte que cette histoire recèle de fortes analogies avec leurs





propres ennuis (la résurrection d'un homme «mort» cherchant à se venger), ils devraient être traités de la même façon - faites en sorte que, en dehors de Marlowe, personne ne vienne les aider à défendre l'Alliance contre l'attaque finale d'Herrick. Vous pourrez même introduire de puissants visiteurs qui préféreront partir plutôt que de prendre part à la bataille contre le Druide. Si les personnages se plaignent d'un tel comportement, rappelez-leur comment ils ont refusé, eux aussi, d'aider le village.

Un vieil homme appelé Olaf est le skald du village et connaît mieux que tous la légende de Alfgeir. Il

sera heureux de la raconter de son mieux aux personnages. Tout le village se rassemblera dans la plus grande maison (exceptés les gardes) et écoutera le conte, bien qu'indubitablement ils l'aient entendu plusieurs fois déjà. Même si les personnages n'aident pas les villageois, ceux-ci continueront à se comporter courtoisement à leur égard, bien qu'à un moment un vieil homme pourra leur crier de dire au «copain de Loki» de rendre ce qu'il a volé.

## LE DÉMON DU TUMULUS

Un fameux chef de guerre viking, Thorgrim, fut enterré dans un grand tertre. Les légendes viking sont remplies de ces histoires de guerriers qui continuent à vivre dans leurs tumulus après leur mort, attendant le Ragnarok, le dernier jour du monde, moment où à nouveau on aura besoin de leur épée. Thorgrim se contentait de rester mort dans son tertre, jusqu'au jour où ses trésors furent volés. Il se réveilla alors, décidé à écumer le village et massacrer ses habitants jusqu'à la restitution de ses biens.

Les villageois furent des proies faciles jusqu'au moment où ils comprirent ce qui était en train d'arriver et qui en était responsable. Thorgrim échappa facilement aux assauts des hommes du village. On changea alors de tactique : on érigea des grands feux et installa des guets. À cause de l'horreur qu'il éprouve pour la lumière, Thorgrim n'a pas encore envahi le village, mais sa patience est à bout. Il risque de l'attaquer quand les personnages seront présents.

## LA LÉGENDE D'ALFGEIR

Une fois conjurée la menace que représente Thorgrim, ou dès que les personnages rencontreront Olaf, celui-ci leur racontera la légende d'Alfgeir qui, selon lui, était un Viking cherchant à accomplir de hauts faits et à se couvrir de gloire et qui aura toujours une place dans le cœur des villageois. Si Thorgrim rôde encore autour du village, Olaf regrettera qu'Alfgeir ne soit pas là. Celui-ci échoua dans sa tentative de piller Cimbrinsula ce qui causa un grand embarras aux ancêtres des villageois, mais son action héroïque donna au nom d'Alfgeir une telle renommée qu'il est le seul héros du village dont le nom perdure encore. (Thorgrim venait de Suède et ne se servait de ce fjord que comme une base pour ses raids).

Donc, il y a quelques siècles, un guerrier du nom d'Alfgeir, propriétaire d'un drakkar, demanda aux hommes du village de l'accompagner dans son expédition à destination des côtes de Cimbrinsula afin de les piller. En un premier temps, les villageois se moquèrent de lui et évoquèrent les histoires qu'ils avaient entendues quand ils avaient pillé les côtes irlandaises et britanniques, selon lesquelles Cimbrinsula avait sombré dans l'océan quelques années plus tôt. Mais Alfgeir rétorqua qu'il était impossible pour une île de couler comme un bateau et assura les villageois que ces affabulations inventées par les habitants de Cimbrinsula n'avaient pour but que d'éloigner les intrus de leurs côtes sans défense. Les arguments d'Alfgeir avaient une telle logique dans sa bouche qu'il convainquit trente guerriers de se joindre à lui.

Le Godi (le chaman) du village, dont le nom a été oublié, mit en garde Alfgeir sur les sombres augures qui planaient sur l'expédition, mais celui-ci confiant, fort des trente guerriers qui le suivaient ne put être dissuadé de tenter l'aventure.

Le bateau fit voile après un grand festin offert par Alfgeir, mais des mois plus tard, des nouvelles de la grande tragédie annoncée arrivèrent au village, portées par un des Vikings qui accompagnait Alfgeir. Il prétendit être le seul survivant du naufrage du navire qui n'arriva même pas à atteindre le Skagerrak avant le désastre. Après le drame, il accepta une place dans un autre drakkar et revint chargé de butin acquis lors de raids sur les côtes anglaises.

Si les personnages demandent une localisation exacte du lieu du naufrage, Olaf leur dira, confiant, qu'il s'est produit à la lisière du Skagerrak, à la pointe du nord du Jutland, dans les eaux de la côte est.

## Thorgrim, Le démon du tumulus

Force infernale 25\*

Statistiques de base : Taille +2, Intelligence 0, Force +4, Énergie +3

Trait de caractère : Obstiné +2

### SCORES DE COMBAT

Griffes : Initiative +5, Attaque +8, Dégâts +15

Fatigue (non applicable), Défense 0 (6), Encaissement 20 (26)\*\*

Niveaux de santé : Indemne, 0/0/0, -1, -3, -5, détruit

\* Immunisé contre les sorts Mentem.

\*\* Immunisé contre les dommages faits par des armes perforantes.

### COMPÉTENCES

Discrétion 5

Pistage 4

### VIRTUS

Le corps de Thorgrim contient 5 pions de Virtus Perdo.

### POUVOIRS

**Brouillard d'hiver**, (CrAu 20), 1 point infernal - Thorgrim laisse derrière lui une vapeur blanche dont la température est trente degrés plus basse que son environnement. S'il reste plus ou moins dans la même zone, il draine la chaleur autour de lui. Les créatures à sang chaud qui se trouvent dans le brouillard doivent faire des jets de fatigue de 10+ tous les (5 + Énergie) rounds.

**Vapeurs délétères** (PeAu 35) 5 points infernaux - Ces vapeurs pourpres suffoquent ceux qui les respirent. Tous ceux qui sont à portée de mêlée et qui ne passent pas leur round à esquiver la vapeur (Esquiver 8+) doivent faire des jets d'Énergie de 10+ ou perdre un niveau de santé et commencer à étouffer jusqu'à réussir un jet d'Énergie de 8+. Un autre niveau de santé est perdu pour chaque échec.

### DESCRIPTION

Thorgrim est une créature corpulente, de grande envergure, à l'allure humanoïde. Il mesure 2 mètres et son estomac est monstrueusement dilaté. Sa peau est flétrie et dégage une odeur nauséabonde de décomposition. Bien qu'imposant, il est extrêmement discret. Dans les froides nuits norvégiennes, un brouillard blanc le recouvre entièrement et le dissimule aux regards les plus attentifs.



## AVANT LE RITUEL

Dès que Reynolds apprend où se trouve le navire, il montrera aux personnages le sort ancien que Marlowe lui a donné. Il ouvre un coffre de métal et en extrait un parchemin noirci d'une écriture serrée, le déroule entièrement et l'expose fièrement aux personnages. Écrit dans un latin classique on peut lire «**L'enchantement du vaisseau remis à flot**». Tout Mage ayant un total de Rego + Mentem + Théorie de la Magie Mercurielle de 12+ sera capable de comprendre le rituel. Reynolds explique que celui-ci servait au culte de Mercure à faire revenir à la surface des flots des navires romains coulés, afin qu'ils puissent resservir à nouveau. Comme les hommes qui se trouvaient à bord étaient devenus des fantômes, ils ne pouvaient pas faire grand chose contre l'ennemi, excepté quand ils avaient acquis des pouvoirs surnaturels. Cependant, lorsque ces vaisseaux fantômes s'approchaient des navires ennemis, ils les terrifiaient. De plus, ils grossissaient les effectifs de la marine romaine aux yeux des espions hostiles à l'Empire.

Reynolds espère que le propriétaire du navire pourra être abusé et qu'il continuera ainsi sa quête. Sinon, il pense pouvoir utiliser un quelconque sort qui oblige l'esprit à se plier à sa volonté.

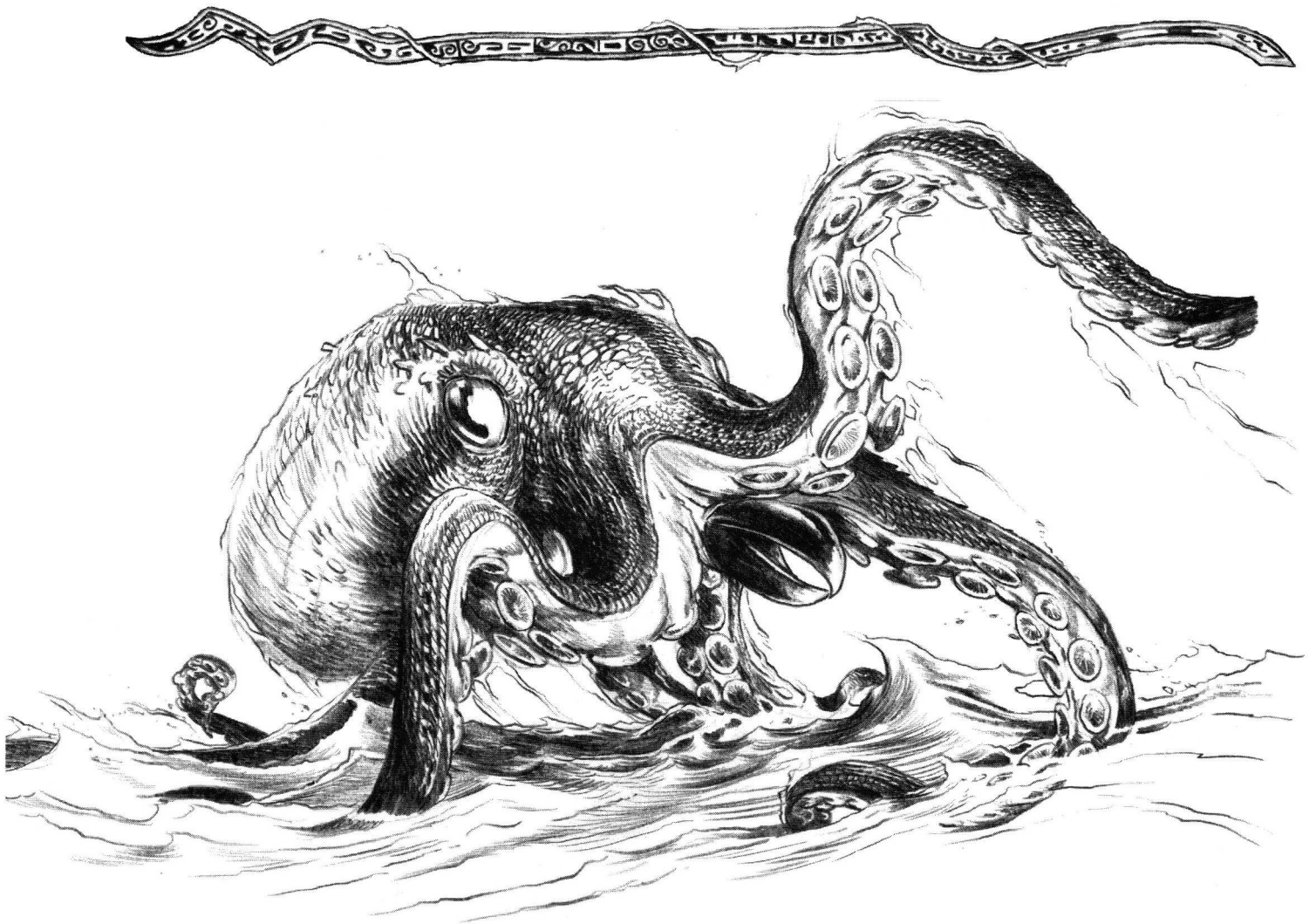
## LA CÉRÉMONIE RITUELLE

Les personnages n'auront aucune difficulté majeure à retrouver le drakkar naufragé. En se servant du texte du parchemin, un groupe de trois Mages pourra automatiquement lancer le rituel. Toutefois les risques de s'écrouler d'épuisement sont grands et les personnages devront réussir un jet d'Énergie de 7+ afin d'éviter l'évanouissement.

L'endroit le plus propice à l'exécution du rituel est une falaise de cinq mètres de haut, qui surplombe le lieu présumé du naufrage. Les personnages voudront peut-être d'abord s'assurer que le navire se trouve bien à cet endroit avant de pratiquer le rituel. Un sort spontané (InHe) de niveau 15 localisera la coque en bois à trente mètres de profondeur. De la même façon, **Respiration du**

**Poisson** (MuAq20) pourra être lancé sur un des Servants, ce qui lui permettra alors plonger pour faire une vérification in visu. Des précautions contre le froid devront être prises. Il vaut mieux dans ce dernier cas de figure ne pas laisser le personnage repérer le Kraken (voir plus bas). Sinon, un puissant opposant sera tué trop facilement. Les œufs pourront cependant être vus avec un jet de Perception de 9+.

Rien ne se passera immédiatement après la fin du rituel, bien que le Mage chargé de sa direction doive garder une intense concentration.



L'eau glacée restera relativement lisse. Après quelques instants, demandez des jets de Perception. Avec un résultat de 6+ (modifié par un trait de caractère personnel comme la patience), les personnages verront une forme noire remontant à la surface. Une minute plus tard, un drakkar émergera des flots.

L'immersion dans les eaux glacées a préservé le navire. Il n'y a pas de trous visibles dans la coque qui semble de construction solide. Seule la fière tête de dragon qui se dressait à la proue du navire a particulièrement souffert et n'est plus qu'un monceau de bois. Le drakkar mesure vingt mètres de long. Son mât central de quinze mètres est brisé et il tombera quelques secondes après, n'étant plus soutenu par l'eau. Il reste peu de choses de la voile ; juste quelques débris accrochés au mât.

Beaucoup de squelettes aux os larges, les restes de l'équipage viking d'il y a une centaine d'années, habillés de fourrures en mauvais état et d'armures décolorées, gisent dans des flaques d'eaux. Certains ont encore à la main une épée et une hache rouillées.

Après la remontée du bateau et l'écroulement du mât, les personnages qui réussiront un jet de Perception de 14+, verront des grands œufs verdâtres à l'avant du navire. Ils ont facilement 60 cm de large et un mètre de haut. Ils pourraient être la continuation de la lignée du gigantesque Kraken qui a mis une fin rapide au voyage du drakkar. Un des descendants, la mère des œufs, se reposait dans les profondeurs glacées et son seul but sera de récupérer sa progéniture.

52 - *Le drakkar*

## LE COMBAT CONTRE LE KRAKEN

---

Le Kraken n'attaque que parce que il a été dérangé et dans son agitation, il agressera toute chose en mouvement. Grâce à sa vue phénoménale, il peut repérer des cibles potentielles où qu'elles se cachent et les agripper. Enfin, en raison de sa monstrueuse envergure et de la portée qu'elle lui procure, les personnages en haut de la falaise ne sont pas à l'abri de ses tentacules.

Il existe une façon très simple d'écarter cette menace : lancer les œufs par-dessus bord. Le monstre marin plongera immédiatement pour les transporter en un lieu sûr. Il y a trois œufs, mais le Kraken, qui ne brille pas par son intelligence, se contentera d'en récupérer deux. Ce qu'un Mage peut faire du troisième (ou de tous les trois si les personnages tuent la créature), est entièrement de votre ressort. Même s'il ne lui est d'aucune utilité, un autre Mage sera disposé à offrir 15 pions de Virtus pour le posséder.

## DEVENIR DES VIKINGS

---

Pendant la bataille contre le monstre, les Vikings commenceront à se «réveiller». Beaucoup seront dans un état



## Le Kraken

Force Magique 15\*

Statistiques de base : Taille +10, Intelligence -2

Trait de caractère : Courageux +5

### SCORES DE COMBAT

Tentacules : Initiative 0, Attaque +6\*\*, Dégâts +5

Bec : Initiative 0, Attaque auto, Dégâts +20

Fatigue n/a, Défense \*\*\*, Encaissement \*\*\*

Niveaux de santé : Indemne, aveugle, mort

\* Contre les sorts Auram et Aquam uniquement.

\*\* Peut être seulement esquivé.

\*\*\* Voir description plus bas.

### COMPÉTENCES

Attention 10

### VIRTUS

Le corps du Kraken contient 8 pions de Virtus Aquam.

### DESCRIPTION

Un Kraken est une sorte de croisement entre un poulpe et un calmar. Ils peuvent atteindre jusqu'à 100 mètres de long et celui-ci en mesure 70. Il utilise huit épais tentacules pour attraper des proies de la taille d'un homme, qu'il entraîne au fond de l'eau vers son bec qui les dévore. La créature a une telle taille que la plupart des attaques avec des armes courantes ne lui feront pas de mal. Vous pouvez décider que plusieurs attaques puissantes, spécialement magiques, mettront hors de combat un tentacule. Cependant ce n'est pas la bonne solution pour tuer la bête.

Le seul moyen d'y parvenir est de la frapper au moins à deux reprises dans un de ses yeux. Celui-ci ne peut être visé que par une victime entraînée vers le bec et même dans ce cas seule une arme ayant un espace de 2 (voir la table des Armes de Mêlée, page 162 du livre de règles) peut atteindre l'œil. Lancer une arme sous l'eau est pratiquement impossible. Le premier succès de 10+ aveugle la créature et l'empêche d'attraper de nouvelles victimes. Ceci entraînera aussi un accès de fureur de la part du monstre dont les tentacules produiront des mouvements convulsifs (dégâts +10) avant de relâcher un peu leur étreinte. (Une victime capturée pourra alors chercher à se dégager avec un jet de Force de 9+.) Un deuxième coup porté à l'œil tuera le monstre.

Bien que ce procédé semble somme toute assez simple, il y a toujours le risque de se noyer avant que le Kraken ne décide de dévorer le personnage. Dès que la victime est saisie par un tentacule, elle encaissera 5+ dommages tous les rounds. Au cours du round suivant la capture, le personnage sera entraîné sous l'eau. De un à dix rounds plus tard et jamais dans le même qu'un autre personnage, la victime sera entraînée vers le bec. À chaque round passé sous l'eau, les personnages doivent faire un jet d'Énergie de 8+ ou perdre un niveau de santé (puis un niveau de fatigue). Si la victime est inconsciente ou morte quand le Kraken la rapproche de son bec, tant mieux pour la bête.

de confusion, mais une partie se saisira de ses armes et commencera à se battre contre le Kraken. Leurs coups auront peu d'effet, mais si les personnages sont en mauvaise posture, ils détourneront des tentacules qui se chargeront de les happer. (Excepté le propriétaire du navire, qui doit survivre afin de guider les personnages à Cimbrinsula.)

Une fois le Kraken vaincu, un Viking à la forte carrure remerciera les personnages de les avoir aidés dans leur bataille contre le «serpent de mer». À moins qu'un des personnages puisse communiquer avec eux, un sort (InMe) sera ici le bienvenu.

Il devrait être évident que les Vikings ont confondu «maintenant» et «jadis» et qu'ils ne se rendent pas compte qu'ils ont reposé au fond de l'océan pendant des centaines d'années. Ne sachant pas qu'ils sont morts, ils riront de toute allusion à leurs corps sans chair. Bien que le capitaine ne soit jamais allé à Cimbrinsula, il est sûr de savoir où l'île se trouve. Il se prépare à continuer le voyage et embarquera volontiers les personnages à bord s'ils acceptent de ramer car, de toute évidence, des hommes de son équipage ont été happés par le serpent de mer. (Sinon comment justifier leur disparition ?) Toutefois, il ne veut pas qu'un autre navire le suive, (il le ralentirait et «nuirait au raid») et essaiera de semer tout bâtiment qui tenterait de le faire.





# Sous les ondes



Après un mois passé à sillonner d'innombrables contrées différentes, William appréciait beaucoup le repos qu'il pouvait prendre à bord du navire viking. Au début, ce fut difficile, car le capitaine attendait de chacun qu'il participe à l'effort des rameurs. Mais quand il eut constaté à quel point ils étaient tous inaptes, à l'exception d'Alcott, qui était encore en train de peser de tout son poids sur une rame, il leur permit de profiter du voyage en simples passagers.

Naturellement, il y eut quelques incidents. Le capitaine voulut faire escale sur la côte septentrionale de la France pour s'adonner au pillage, et plus tard, une escadre de vaisseaux de guerre des Cinq Ports les avait encerclés, mais maintenant le navire s'était enfin éloigné de la côte, qu'il avait longée durant tout le trajet, pour se diriger vers la haute mer et l'endroit où Cimbrinsula flottait autrefois sur les ondes.

«Nous devrions bientôt voir l'île,» rugit le capitaine viking. Des dizaines de rames se soulevèrent et retombèrent plus rapidement alors que des visions de pillage envahissaient l'esprit des marins.

William était tendu. Quelques jours auparavant, il avait entendu Tiberius, Alcott et Torlen discuter de ce qui pourrait se produire quand les Vikings ne trouveraient pas Cimbrinsula au moment et à l'endroit prévu. Tiberius lui avait semblé un peu trop préoccupé à son goût.

«La légende des hautes collines de Cimbrinsula se révèle fausse, mes amis,» cria le capitaine en scrutant l'horizon. Le navire continuait à fendre les flots sous sa direction. Le grand Viking devenait visiblement soucieux et releva même quelques hommes de leur poste pour examiner les eaux. Alcott laissa tomber sa rame et fit semblant de les regarder lui aussi.

Après plusieurs minutes de recherche, le capitaine fit mettre le navire en panne. Il vérifia la position du soleil ainsi que quelques instruments d'orientation archaïques, que William ne reconnut pas, afin de s'assurer qu'il était dans la bonne direction.

«Nous devrions déjà l'apercevoir,» dit-il.

William vit Tiberius adresser un hochement de tête à Torlen. Le sergent de la garde rassembla tous les membres de l'Alliance. Dissimulé derrière Alcott, Tiberius se livra à une opération magique et William sentit comme un chaleur le traverser.

Le capitaine viking était gagné par une irritation croissante. «Je suis certain que c'est le bon endroit, par la barbe d'Odin ! En ce moment, nous devrions être au beau milieu de l'île !»

Puis Tiberius sortit de l'arrière du groupe et dit aux Vikings : «Merci de nous avoir transporté jusqu'à Cimbrinsula. Nous sommes arrivés, maintenant.»

En se penchant au-dessus des eaux claires, William aperçut ce que regardait Tiberius. Sous le navire, loin dans les profondeurs, se trouvaient les ruines d'une gigantesque cité sous-marine occupée par une myriade de poissons de toutes les couleurs. Il vit monter vers eux ce qui lui sembla d'abord être une variété de poissons de grande taille avec d'énormes nageoires, jusqu'à ce qu'il remarque leur visage et leur chevelure blonde.

## AU COTÉ DES VIKINGS

Les talents de navigateur du capitaine contraignent le navire à longer la côte au plus près pendant tout le trajet jusqu'à Cimbrinsula. C'est pourquoi le voyage dure au moins un mois, si ce n'est davantage. Le navire ne va pas très loin, de toute façon, tant que le mât n'est pas



réparé - ce qui peut être accompli par un sort *Herbam spontané* (du niveau 15 environ, nécessitant peut-être d'utiliser du virtus brut).

Les personnages connaîtront quelques émotions fortes pendant le périple. Pour commencer, les Vikings seront cruellement tentés de mettre à sac un petit village côtier aperçu le long de la côte septentrionale de la France. Une attaque de ce genre pouvant retarder le voyage vers Cimbrinsula de plusieurs jours, les personnages voudront probablement essayer de les convaincre que l'île leur offrira bien mieux et qu'ils doivent se hâter de la trouver. Une bonne argumentation combinée à un jet de *Subterfuge* de 10+ permettra de les convaincre de renoncer temporairement à ce raid. Toutefois, la tentation restera forte et ils ne se laisseront pas facilement dissuader.

Si les Vikings attaquent le village, les Français apeurés s'enfuiront devant les apparitions fantomatiques qui fondent sur eux. Naturellement, ils attribueront tout le mérite de cette réaction à leurs prouesses guerrières. Ils pilleront et brûleront le village et ramèneront tous les objets de valeur qu'ils pourront emporter jusqu'à leur navire - la nouvelle de ce raid sèmera la panique dans toute la région, peut-être même dans toute la France, tandis que resurgira la crainte d'un nouvel Âge Sombre. Les personnages en entendront certainement parler lors de leurs prochains voyages.

L'autre confrontation délicate se produira alors que le navire traverse la Manche et contourne l'île de Wight : trois bateaux des Cinq Ports (cinq ports britanniques qui fournissent des bâtiments au roi d'Angleterre) le repéreront au loin et le prendront en chasse. Il est douteux que le navire viking puisse leur échapper, considérant son état, et bientôt il sera encerclé par les vaisseaux britanniques.

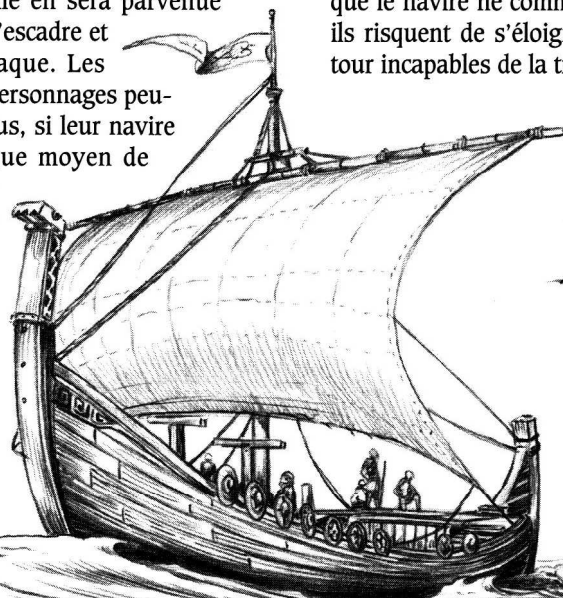
Quand ceux-ci se rapprocheront et que les équipages seront en mesure de mieux détailler l'aspect des Vikings, leur moral commencera à s'effondrer. Cependant, leurs chefs inflexibles les tiendront d'une main ferme et les vaisseaux de guerre garderont leur position. Si les Vikings ont pillé le village français, la nouvelle en sera parvenue aux oreilles des commandants de l'escadre et ils les forceront à passer à l'attaque. Les Vikings ne risquent rien mais les personnages peuvent facilement être blessés. De plus, si leur navire est coulé, ils perdront leur unique moyen de découvrir Cimbrinsula. Si le village a été épargné, les vaisseaux de guerre voudront simplement s'assurer qu'ils ne sont ni des Ibères ni des contrebandiers. Malheureusement, une fois qu'ils auront vu les corps des Vikings, il sera très difficile de les convaincre de l'innocence des personnages.

À n'importe quel moment de cette rencontre, un sort visuel suffisamment puissant permettra de faire craquer les marins et obligera les vaisseaux de guerre à battre en retraite. Il peut s'agir de n'importe quel sort entraînant des conséquences magiques évidentes. Tout sort (*MuCo*) peut convenir, de même qu'un sort comme *Griffes des Vents* (*MuAu20*) du moment que ses effets sont observables.

## AU-DESSUS DE CIMBRINSULA

Enfin, le capitaine viking mènera le navire à l'endroit où se tenait autrefois Cimbrinsula. En approchant du but, il ordonnera d'amener la voile de façon à éviter d'être repéré et décidera d'attendre la nuit pour attaquer. Ensuite, il veillera à ce que tout son équipage procède aux préparatifs de la bataille (qui peuvent être très compliqués, avec notamment un appel aux dieux du combat et une bonne dose d'affûtage des lames). Ensuite, les Vikings bourreront les trous de nage de cuir ou de tissu pour étouffer le bruit des rames et se mettront en route pour le débarquement nocturne. Mais la plage restera introuvable. Le capitaine, déconcerté par son incapacité à trouver l'île, procédera à un balayage de plus en plus large pour tâcher de la localiser. Mais il ne repérera pas davantage les voiles des navires qu'il s'attendait à trouver à proximité de Cimbrinsula, et il commencera à mettre en doute les légendes de ses ancêtres et les récits de ceux qui se sont aventurés dans les parages de l'île. Ces histoires étaient très claires et très précises et il ne parvient pas à comprendre pourquoi l'île ne se trouve pas où elle devrait être.

Pourtant, il a bien amené son vaisseau à l'endroit correct, à mi-chemin environ entre Anglesey et la côte irlandaise. Les personnages devraient agir maintenant, avant que le navire ne commence à ratisser trop large, sans quoi ils risquent de s'éloigner de l'île engloutie et d'être à leur tour incapables de la trouver.





Heureusement, il leur suffira d'attendre l'aube et de se pencher alors par-dessus le bastingage pour distinguer la cité à travers les eaux cristallines. Cependant, ne décrivez rien de ce spectacle avant qu'un joueur n'annonce expressément que son personnage regarde au fond de la mer.

La mer est d'huile et, loin en dessous d'eux, les personnages pourront contempler les vestiges d'une société complexe qui s'élèvent des fonds marins. De grandes bâtisses à différents stades de délabrement se dressent ici et là, ultime témoignage de la haute civilisation sacrifiée par les anciens Bretons pour éviter la persécution de certains guerriers gaéliques. On remarquera également d'énormes cairns de pierre et de nombreux autels brisés.

Dans ces eaux nagent d'innombrables poissons, qui ne font pourtant qu'ajouter au sentiment de calme et de sérénité qui se dégage de cette vision. Le seul mouvement est le balancement des algues qui recouvrent le sol et les parois des anciennes constructions. Cimbrinsula ne correspond peut-être pas aux images spectaculaires et chatoyantes auxquelles s'attendaient les personnages (et les joueurs), mais une partie du plaisir de jouer provient justement de ce genre de surprise.

De cette scène de paix et de tranquillité (que vous pouvez décrire en détails) commencera à apparaître autre chose - une guerre. Loin dans les profondeurs, les personnages à la vue perçante pourront remarquer deux groupes de tritons (des créatures au torse humain avec des nageoires en guise de jambes) s'affrontant avec des tridents, des lances et des filets.

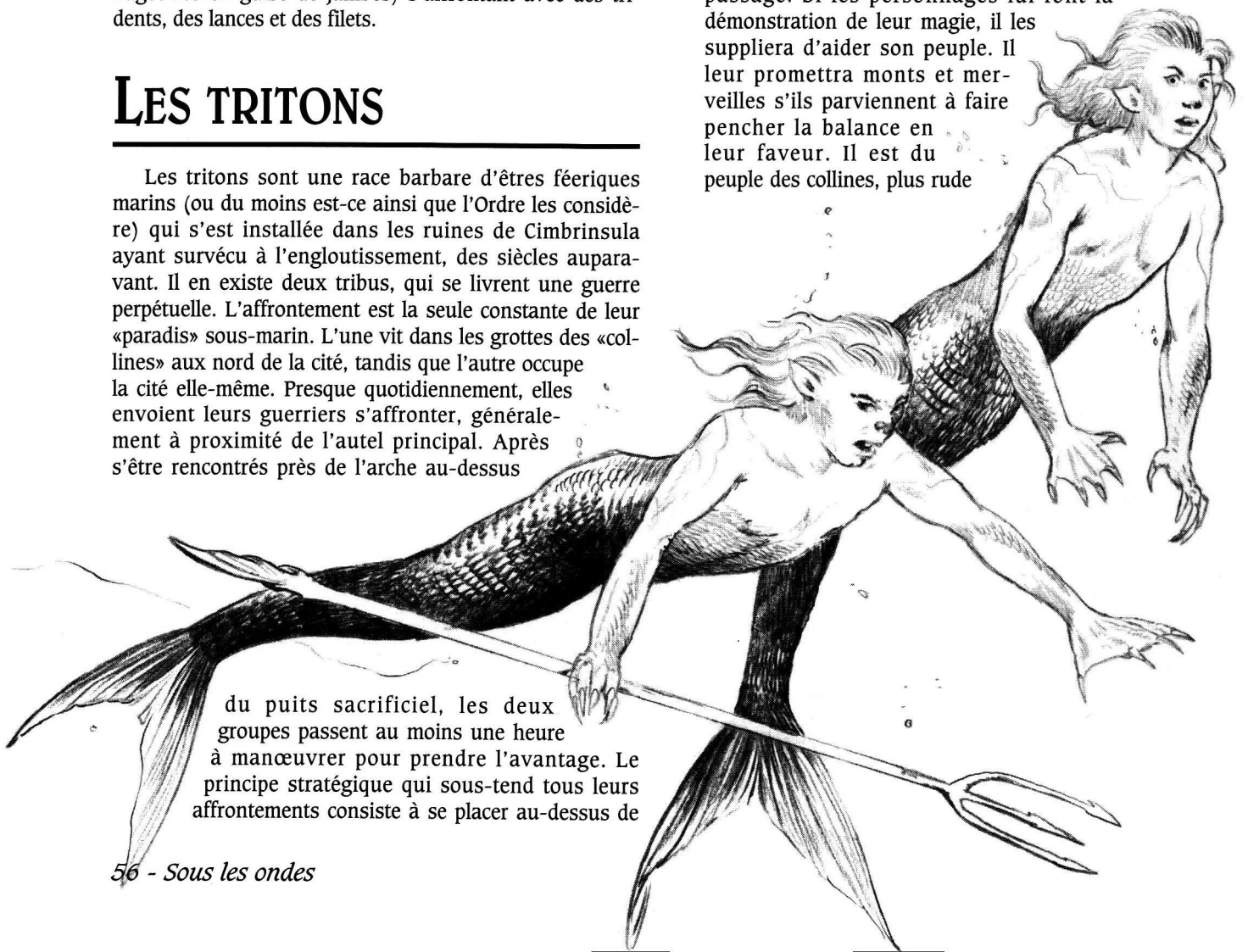
## LES TRITONS

Les tritons sont une race barbare d'êtres féeriques marins (ou du moins est-ce ainsi que l'Ordre les considère) qui s'est installée dans les ruines de Cimbrinsula ayant survécu à l'engloutissement, des siècles auparavant. Il en existe deux tribus, qui se livrent une guerre perpétuelle. L'affrontement est la seule constante de leur «paradis» sous-marin. L'une vit dans les grottes des «collines» aux nord de la cité, tandis que l'autre occupe la cité elle-même. Presque quotidiennement, elles envoient leurs guerriers s'affronter, généralement à proximité de l'autel principal. Après s'être rencontrés près de l'arche au-dessus

l'ennemi de façon à pouvoir laisser descendre sur lui de grands filets lestés. Ainsi, la bataille débute habituellement près de la surface, et certains tritons bondissent même hors de l'eau pour prendre de l'élan et lancer leurs filets dans les airs afin de surprendre l'ennemi (geste impossible à réaliser sous l'eau).

Quand les personnages découvriront les tritons pour la première fois, ils verront les deux groupes se rapprocher graduellement de leur navire. Finalement, les guerriers parviendront directement sous la coque et en pleine vue de l'équipage. Ils utiliseront en fait la masse du bateau comme un obstacle empêchant l'adversaire de se placer au-dessus d'eux, et la bataille déroulera son cortège de sang et de violence en dessous et autour du navire. Décrivez-la en détail, en signalant certaines différences entre les deux groupes, de sorte que les personnages puissent commencer à réfléchir à ce qu'ils vont devoir faire.

Leur première occasion de nouer le contact avec les tritons se présentera lorsqu'un blessé viendra flotter à la surface non loin du navire. S'ils l'attrapent, le hissent à bord et soignent ses blessures, il sera en mesure de discuter. Il pourra leur dépeindre la situation dans le monde sous-marin, mais s'avouera incapable de leur dire quelles sont les raisons de cette guerre (elle dure depuis si longtemps que ses causes sont aujourd'hui oubliées, remontant même jusqu'à l'engloutissement de Cimbrinsula, qui sait). Il leur racontera qu'il vient seulement d'atteindre l'âge adulte et que ce combat constituait pour lui un rite de passage. Si les personnages lui font la démonstration de leur magie, il les suppliera d'aider son peuple. Il leur promettra monts et merveilles s'ils parviennent à faire pencher la balance en leur faveur. Il est du peuple des collines, plus rude



du puits sacrificiel, les deux groupes passent au moins une heure à manœuvrer pour prendre l'avantage. Le principe stratégique qui sous-tend tous leurs affrontements consiste à se placer au-dessus de



## Les tritons

Force Magique 12

**Statistiques de base :** Taille 0, Intelligence +1, Force +1, Dextérité +2, Perception +4 (sous l'eau), Énergie +3, Vivacité +3

**Trait de caractère :** courageux +4

### SCORES DE COMBAT

**Trident :** Initiative +10, Attaque +5, Dégâts +14

**Lance :** Initiative +11, Attaque +7, Dégâts +8

**Filet :** Initiative +2, Attaque +5\*, Dégâts aucun (la victime est prise dans le filet et doit réussir un jet de Dextérité 9+ pour se dégager).

Fatigue n/a Défense 2 (8) Encaissement +26 (32)

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

\* Ajoutez +3 au jet d'attaque quand le triton lance le filet au-dessus de l'eau.

### DESCRIPTION

Les tritons sont un peuple de fées aquatiques. Leur anatomie est assez similaire à celle des hommes mais s'en éloigne en dessous du bassin, où une queue de poisson se substitue aux jambes. Les tritons respirent dans l'eau comme les poissons, étant dotés de branchies immédiatement sous les mâchoires.

Leur société est barbare et les affrontements entre tribus font partie de leur quotidien. Ils adoptent une hiérarchie patriarcale, et un jeune triton n'est un adulte qu'après avoir tué son premier ennemi.

Ils combattent avec toute sorte d'armes d'estoc, la lance et le trident étant les plus courants. Ils utilisent également beaucoup le filet, qui leur permet de capturer leurs adversaires vivants de manière à pouvoir les sacrifier par la suite.

Le corps d'un triton contient 3 points de Virtus Aquam.

et plus sauvage que la tribu de la cité (comme Herrick à l'égard de l'Ordre). Nobles et fiers, les tritons des collines sont moins organisés que ceux de la cité. Leur prêter main-forte sera difficile mais pourra également se révéler très fructueux.

De leur navire, les personnages seront certainement en position de s'assurer les bonnes grâces d'un des clans en lui portant secours dans la bataille, mais de quel côté se ranger ? D'une manière ou d'une autre, ils devront parvenir à se figurer quelle tribu est la plus vertueuse et laquelle est la plus susceptible de pouvoir les aider. Il n'est pas recommandé qu'ils se mettent à l'eau, où ils feraient des proies faciles pour les féroces tritons. Il leur faut choisir un camp, lui prêter assistance et entrer en contact avec ces habitants de Cimbrinsula inattendus pour obtenir leur aide dans la recherche des urnes magiques.

## LES URNES

Après une longue négociation, les tritons finiront par accepter de chercher et de fouiller les grottes pour y trouver les urnes et les remonter à la surface. Si les personnages ont fait alliance avec la tribu des collines, cela ne devra pas poser de problème ; dans le cas contraire, la tribu de la cité va mener une attaque concertée contre les grottes. Les gravures de ces urnes ont capté une partie de l'essence des créatures utilisées par les Druides au cours de la Tempête, et permettent ainsi à Herrick de les contrôler à nouveau une fois son **rituel de réanimation** terminé. Au prix de grandes difficultés, les tritons en rapporteront une à la surface pour la soumettre à l'examen des Mages. S'il s'agit de la bonne urne, ils replongeront chercher les autres (ce qui nécessitera une nouvelle bataille, dans le cas où les personnages ont fait alliance avec la tribu de la cité).

Il ne restera plus alors aux personnages qu'à effacer les gravures des vases, de sorte qu'ils n'aient plus aucune ressemblance avec les créatures réanimées par Herrick. Les gravures étincelantes des neuf urnes de bronze représentent les animaux suivants : une paire de griffons, une manticoire, un coquatrice, un grand ours, un loup, un lion, un sanglier et un énorme serpent. Les personnages pourront prononcer une action de grâce pour s'en être tirés à si bon compte.

## Comment maîtriser cet épisode

Il existe différentes façons de faire jouer la recherche sous-marine à travers les ruines de Cimbrinsula. Elle peut être longue ou très courte, selon l'intérêt que vous portez à la cité engloutie. Comme partout dans cette campagne, il vous faudra fournir un petit travail de préparation afin de donner toute sa dimension à l'épisode. Pimentez l'aventure à votre gré, et allez-y ! La quête des urnes magiques prendra peut-être seulement une heure de jeu ou bien plusieurs années.

## LA BALEINE

Une gigantesque baleine de près de cent mètres de long flotte, immobile, dans les eaux qui recouvrent Cimbrinsula. La fantastique créature ne semblera pas remarquer les personnages, aussi près qu'ils puissent venir et même s'ils posent la main sur elle. Les tritons la traiteront avec le plus grand respect et interdiront qu'on la déränge.

Il s'agit d'une créature magique venue mourir à Cimbrinsula après avoir été harponnée par des Lapons dans l'Océan Arctique. Elle a immédiatement compris que ses blessures lui seraient fatales. Son corps abrite encore une minuscule étincelle de vie et elle peut discuter avec un Mage, s'il lance un sort approprié. Étant de nature magique, son esprit diffère de celui d'un animal et



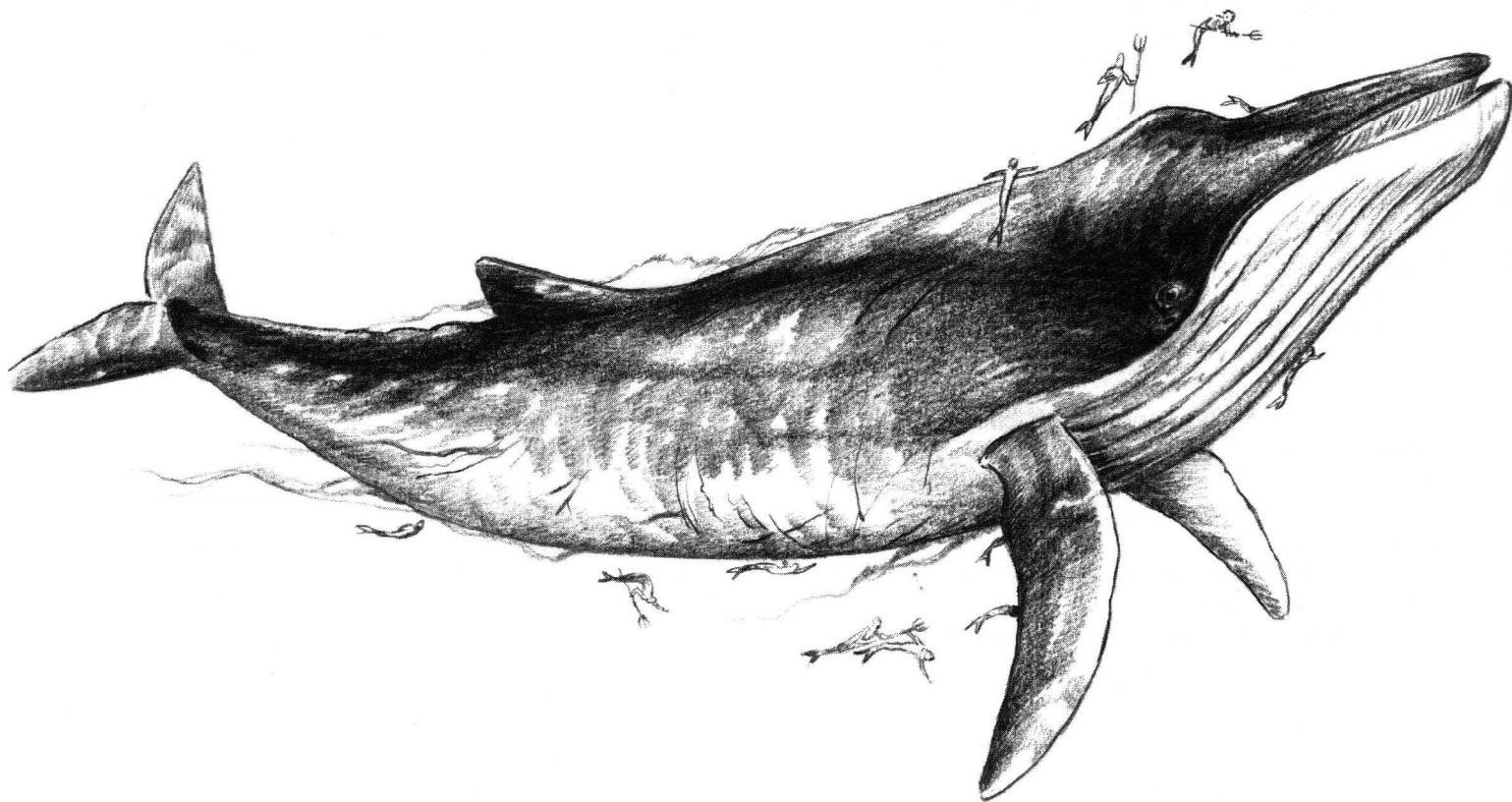
nécessite un sort (InMe) afin d'être compris. Son état lui permet de s'exprimer, mais d'une voix très faible.

En discutant avec la baleine, les personnages pourront entendre la philosophie qui l'a conduite ici. Ses conceptions éveillent l'écho exact de leur conflit avec Herrick et, si elle ne leur apprend rien qui puisse les aider directement, ses paroles leur fourniront au moins un thème de réflexion.

Elle expliquera qu'après l'attaque des Lapons («les hommes»), elle pouvait, soit nager jusqu'à Cimbrinsula, dont elle voulait faire son tombeau depuis longtemps, soit attaquer et détruire ceux qui l'avaient agressée. Cette dernière option la séduisait énormément, mais elle tint le raisonnement que si elle dépensait ses dernières forces pour renverser les embarcations des hommes, elle ne parviendrait jamais jusqu'à Cimbrinsula et ses ultimes instants seraient gaspillés en actes contraires aux valeurs de toute son existence. «Peut-on vraiment se venger d'autrui en se punissant soi-même ?» demandera-t-elle aux personnages. La baleine peut également les aider à choisir entre les deux tribus, leur conseillant plutôt de prêter assistance au peuple des collines dont l'esprit est resté noble et qui n'a

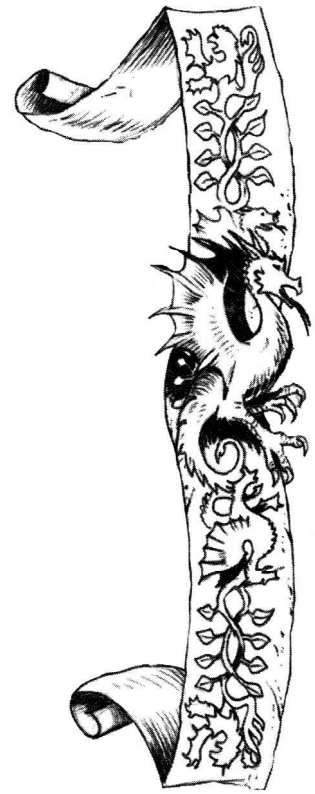
pas perdu son identité ni son honneur dans l'enfantement de l'organisation et de l'évolution.

Si vous le désirez, cette noble créature pourra détenir d'autres secrets susceptibles d'intéresser les personnages. S'ils ont mérité son estime, elle leur dévoilera le mystère de sa vie dans les profondeurs et, s'ils s'en montrent dignes, une partie de l'énigmatique sagesse de sa race. Après sa mort, les tritons célébreront une cérémonie compliquée, dans laquelle interviendra chaque tribu et procéderont, ensuite, à un combat rituel qui impliquera de part et d'autre des douzaines de guerriers. Après une longue bataille, à laquelle les personnages pourront participer (quoiqu'il leur soit déconseillé de se mettre à l'eau, où ils se feraient rapidement embrocher), les vainqueurs gagneront le droit de disposer du corps de la baleine. Si ce sont les alliés des personnages qui l'emportent, ils offriront son cœur aux Mages, quoique ces derniers refuseront probablement d'en faire leur repas dans la mesure où il contient 10 points de Virtus Mentem. De nombreuses baleines se rendent à Cimbrinsula pour y mourir et constituent la source d'alimentation majeure des tritons.





# L'attaque d'Herrick



Grimgroth était assis dans ses appartements, au sommet d'une des tours de l'Alliance. Les nouvelles parvenues cinq jours auparavant avaient grandement apaisé l'inquiétude de l'Archimage. L'examen des champs couleur de sang autour de l'Alliance semblait confirmer le rapport d'Alexandre Tiberius. Le processus paraissait avoir cessé. Mais il restait soucieux - l'aura magique ne revenait toujours pas.

On frappa un coup léger à sa porte. La voix hésitante de l'un des serviteurs s'éleva : «Maître Grimgroth, il y a là, en bas, un paysan qui demande à vous parler.»

«Oui ?» l'encouragea doucement Grimgroth.

«Il dit que quelque chose d'étrange est arrivé à un de ses coqs et il voudrait savoir si vous pouvez l'aider.»

Grimgroth n'était pas d'humeur à s'occuper de ce genre de brouilles, mais il décida que cette diversion pourrait lui changer les idées. «Je descends dans un moment.»

Quelques instants plus tard, Grimgroth sortait de l'Alliance proprement dite. Il vit tout de suite le paysan en question. Le vieil homme courbé par les ans argumentait avec Torlen, le sergent de la garde.

Le paysan criait : «Non, je ne montrerai mon coq qu'à un mystique.»

Torlen allait insister mais il se recula en voyant arriver Grimgroth. En s'approchant du paysan, le Mage éprouva une curieuse impression de familiarité. Néanmoins, il demanda simplement : «Comment puis-je vous aider, vieil homme ?»

«Oh, grand Mage, soyez assez bon pour examiner ce que j'ai ici.»

Deux choses se déroulèrent alors simultanément. Un cri s'éleva de la tour de guet et Grimgroth saisit un éclair d'écaillés sur le dos de la créature que dévoilait le paysan.

Dans un geste spontané, Grimgroth disparut, invisible à la vue de tous et particulièrement du coq.

Avec un sentiment d'horreur, il comprit son erreur. Le coquatrice regarda directement à travers lui et tua Torlen sans lui laisser aucune chance.

## L'HEURE DE L'ATTAQUE

Deux circonstances différentes peuvent conduire Herrick à déclencher son ultime assaut contre l'Alliance. La première est naturellement la réussite et l'achèvement de son **rituel de réanimation**. Dans ce cas, le Druide se cachera à proximité de l'Alliance jusqu'à ce que la manticore et les autres animaux jaillissent du sol, après quoi il lancera également ses autres esclaves dans la bataille.

La seconde circonstance, qui l'obligera à attaquer avant l'achèvement du rituel, sera la sensation de la perte de son contrôle sur les créatures réanimées (ce qui se produira lorsque les gravures des urnes de bronze seront effacées). Il croyait les personnages incapables de retrouver Cimbrinsula et se montrera d'abord perplexe, mais une fois son contrôle perdu, il se dépêchera de terminer ses préparatifs et attaquera dans la semaine. Bien sûr, si les personnages qui se sont rendus à Cimbrinsula attendent d'être revenus pour effacer les gravures, ils seront en mesure de participer à la défense de l'Alliance. Dans le cas contraire, ils arriveront après la bataille.

## LE CHAMP DE BATAILLE

La description de l'attaque finale d'Herrick considère que les personnages sont parvenus à Cimbrinsula et ont détruit les urnes. Si ce n'est pas le cas, le déroulement de

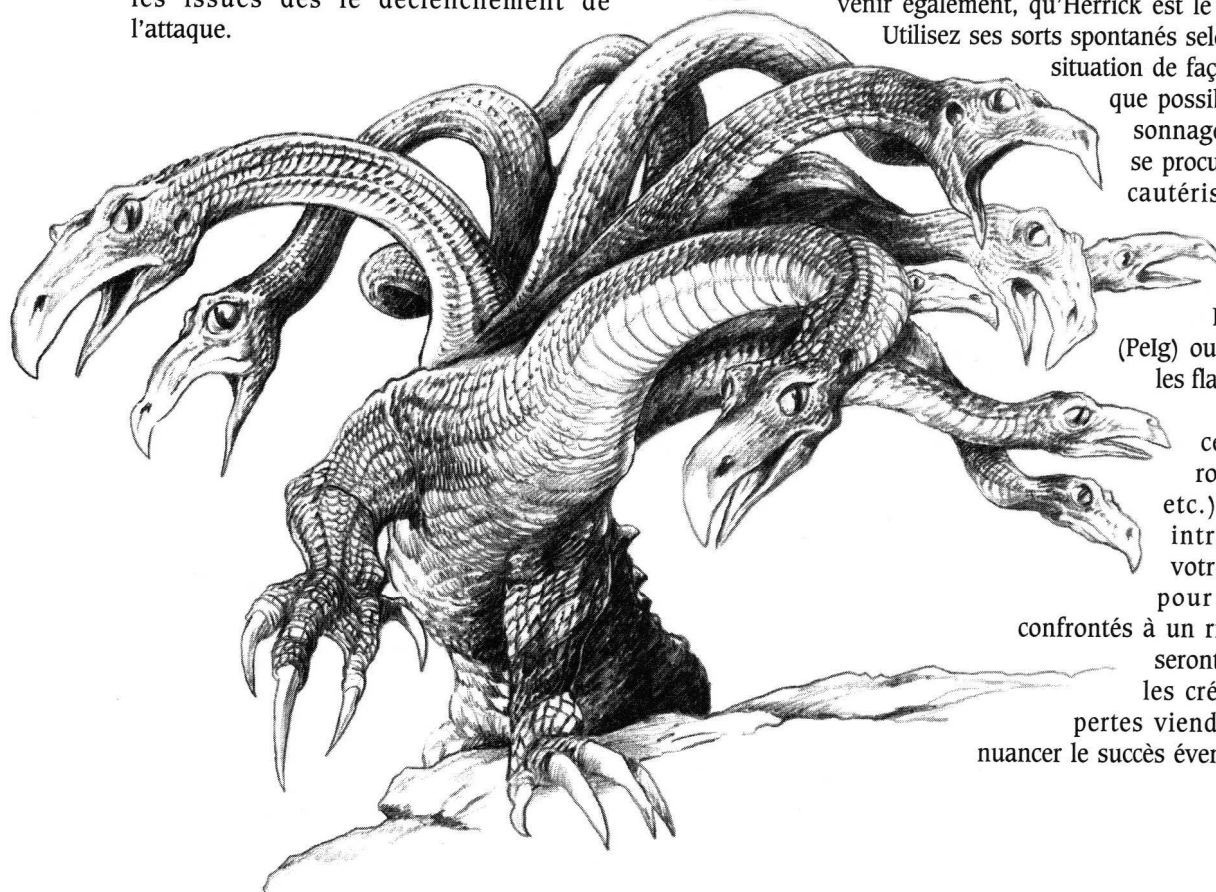


la scène sera complètement modifié. Plus précisément, Herrick renoncera à employer la ruse et lancera une vaste offensive frontale. Prévoyez davantage de créatures magiques de façon à déborder sous le nombre les défenses de l'Alliance. Le mieux que puissent espérer les personnages sera probablement de résister suffisamment longtemps pour emballer les biens les plus précieux de l'Alliance avant de prendre la fuite.

## L'ASSAUT

Afin de pénétrer dans l'Alliance, surtout si elle est défendue par une enceinte, Herrick se déguisera avec quelques haillons et des sorts d'illusion pour prendre l'apparence d'un pauvre paysan. Un coq entre les mains, il demandera à voir un des «mystiques» de l'Alliance. Son coq a quelque chose de bizarre qui pourrait, selon lui, intéresser un Mage. L'animal est, en fait, un coquatrice qu'il contrôle grâce aux peintures découvertes dans les grottes de calcaire de la côte espagnole. Le paysan n'acceptera de le montrer à personne d'autre, et lorsqu'un Mage s'approchera pour l'examiner, il soulèvera brusquement le tissu qui le recouvre. Le coquatrice regardera le Mage droit dans les yeux.

Aussitôt après, un griffon qui cerclait à haute altitude (n'importe quel garde de l'Alliance pourra l'apercevoir en réussissant un jet de Perception 14+) plongera en renfort aux côtés d'Herrick. Le clou de l'attaque sera l'apparition d'une hydre à douze têtes qui jaillira de sa cachette à proximité de l'Alliance et qui se lancera à son tour dans la bataille. Herrick jettera quelques sorts *Perdo Herbam* ou *Terram* sur les portes ou les murailles de l'Alliance pour lui permettre d'entrer, si les gardes ont fermé toutes les issues dès le déclenchement de l'attaque.



## COMMENT MAITRISER LE FINAL

Ce combat constitue la scène finale d'une campagne qui s'est probablement déroulée sur plusieurs années de la vie des personnages. À ce titre, elle mérite une attention toute particulière.

C'est le dénouement tant attendu par les personnages et les joueurs depuis qu'ils ont découvert le schéma dans lequel s'inscrivaient les multiples éléments de la campagne. Herrick représente sans doute l'adversaire le plus déterminé et le plus implacable qu'ils aient jamais affronté. Dire que cette scène est la conclusion d'une dizaine d'années d'aventure est suffisant.

La confrontation ne doit surtout pas être une promenade de santé pour les personnages. Après tout, en triomphant - s'ils y parviennent - d'Herrick et des créatures magiques qui l'assistent, ils font de leur Alliance d'Été une force avec laquelle il faudra désormais compter au sein de l'Ordre d'Hermès ; ils atteignent l'Automne. Cette bataille se livre entre leurs murs : tous les dommages infligés le sont à leurs possessions et peuvent être irréparables. En cas de défaite, ils perdent tout et leur Alliance n'est plus qu'un souvenir. On ne saurait imaginer d'enjeu plus important.

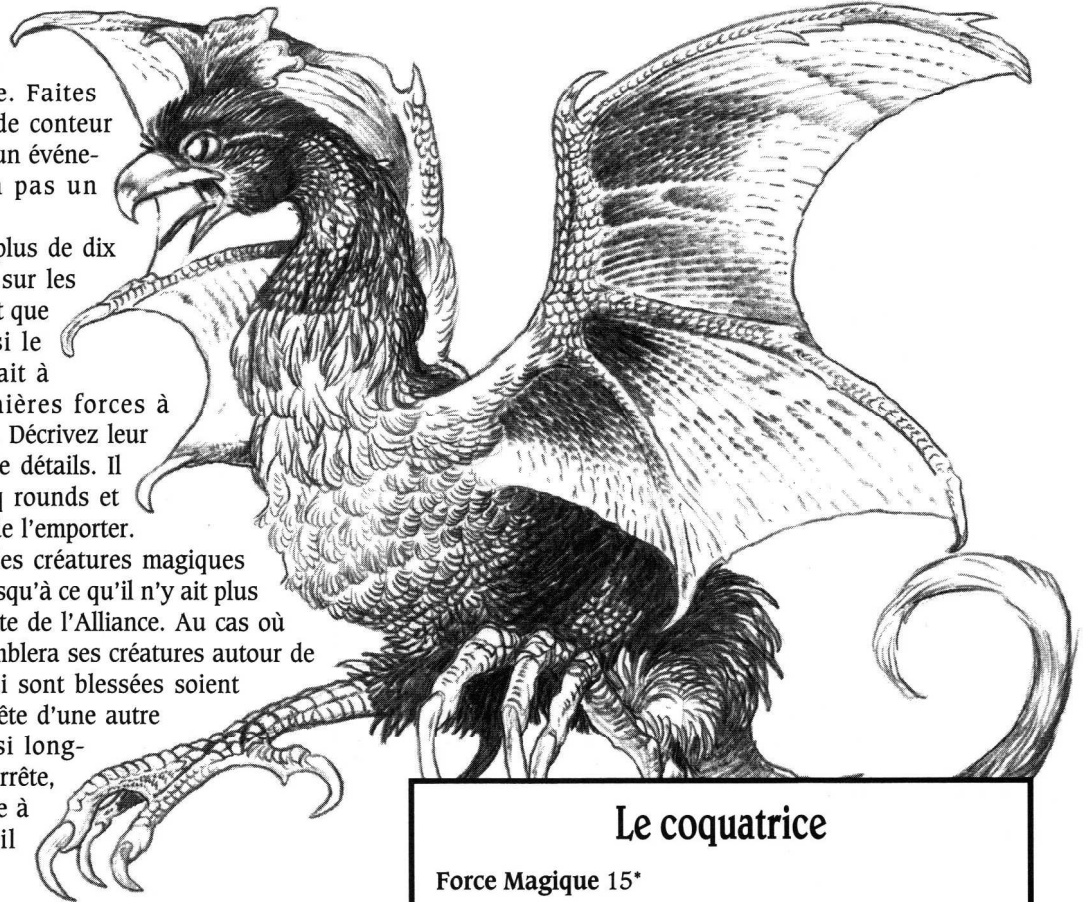
Herrick est un puissant magicien, capable de lancer des sorts de magie spontanée extrêmement efficaces qui ne le fatiguent pas comme les membres de l'Ordre d'Hermès (voir sa fiche de personnage, page 15). L'action doit tourner autour du coquatrice, du griffon et de l'hydre mais n'oubliez pas, et les personnages feraient bien de s'en souvenir également, qu'Herrick est le cerveau de l'histoire.

Utilisez ses sorts spontanés selon les nécessités de la situation de façon à contrarier autant que possible les plans des personnages. Par exemple, s'ils se procurent des torches pour cautériser les moignons de l'hydre à chaque fois qu'une de ses têtes est tranchée, Herrick lance un sort (*PeIg*) ou (*CrAq*) pour éteindre les flammes.

Les gens de l'Alliance (tisserands, forgerons, garçons d'écurie, etc.) que vous avez pu introduire au cours de votre saga se trouveront pour la première fois confrontés à un risque direct. Certains seront sans doute tués par les créatures en furie. Ces pertes viendront, avec d'autres, nuancer le succès éventuel des personnages

et rappeler le prix douloureux qu'il faut parfois acquitter pour la victoire. Faites appel à tout votre talent de conteur pour faire de cette bataille un événement mémorable et non pas un simple combat de plus.

Si l'affrontement dure plus de dix rounds, Marlowe parvient sur les lieux du drame, considérant que sa vie ne vaudrait rien si le Druide maléfique parvenait à ses fins. Il use ses dernières forces à l'anéantissement d'Herrick. Décrivez leur duel avec une profusion de détails. Il se prolonge au moins cinq rounds et Marlowe n'est pas assuré de l'emporter. Quelle qu'en soit l'issue, les créatures magiques poursuivent leur attaque jusqu'à ce qu'il n'y ait plus âme qui vive dans l'enceinte de l'Alliance. Au cas où Herrick survivrait, il rassemblera ses créatures autour de lui, attendra que celles qui sont blessées soient guéries, puis partira en quête d'une autre Alliance à détruire. Aussi longtemps que personne ne l'arrête, il continuera à s'en prendre à toutes les Alliances qu'il pourra trouver.



## UNE JUSTE RÉCOMPENSE

Si les personnages parviennent à sauver leur Alliance malgré les stratagèmes et l'assaut final du Druide Herrick, ils doivent être préparés à relever les nouveaux défis qui se poseront à eux dans un futur proche. Plusieurs récompenses immédiates seront récoltées, mais en raison de l'immense pouvoir obtenu par l'Alliance au cours de ces années de campagne, d'autres Alliances, peut-être plus solidement établies, considéreront les personnages comme des parvenus et les traiteront en conséquence.

Si les personnages ont réussi à atteindre Cimbrinsula et à interrompre le rituel de réanimation avant qu'il n'ait achevé son cycle, les grandes forces magiques mises en œuvres regagnent le sol et non seulement restituent son aura magique à l'Alliance mais encore la renforcent (quelle que soit la somme de Virtus Animal collectée par les personnages). La nouvelle aura est deux fois plus forte que l'ancienne.

De plus, le Mage Marlowe sollicite leur assistance afin de s'échapper de la grotte qu'il a si longtemps occupée. Il cherche à retrouver l'existence d'un Mage de l'Ordre d'Hermès. La potion de longévité qu'il doit créer peut impliquer certains ingrédients extrêmement rares qui peuvent entraîner les personnages dans de nouvelles aventures, mais lorsqu'il s'installe dans l'Alliance, il apporte sa bibliothèque avec lui. Une telle bibliothèque ferait l'envie de n'importe quelle Alliance - peut-être même celle de Doissette, qui sait ?

### Le coquatrice

**Force Magique 15\***

**Statistiques de base :** Taille -3, Rusé -2,

**Trait de caractère :** Miséricordieux -4

#### SCORES DE COMBAT

**Bec :** Initiative +5, Attaque +3, dégâts +1  
**Fatigue +2, Défense 9 (15), Encaissement -2 (4)**

**Niveaux de santé :** Indemne, 0, -1, -3, Incapacité

\*doublé pour les jets de pénétration quand il s'agit de déterminer l'efficacité du Regard Mortel

#### POUVOIRS

Regard Mortel, (PeCo 30/PeAn 30/PeHe 30), 1 point de magie - le regard du coquatrice peut tuer à son gré n'importe quel être vivant. Dans le cas d'un animal ou d'une personne, la victime n'a pas besoin de croiser le regard du coquatrice. Il suffit qu'elle s'inscrive dans son champ de vision. Elle doit alors réussir un jet d'Énergie10+ ou périr instantanément.

#### DESCRIPTION

Le coquatrice ressemble à un gros coq, mais son plumage est plus coloré et ses pupilles en fentes verticales, semblables à celles des serpents, trahissent sa nature maléfique. De même, bien que l'essentiel de son corps soit recouvert de plumes, certaines parties, particulièrement l'échine et le dos, sont écailleuses comme la peau d'un lézard.

Ses plumes procurent 10 points de Virtus Perdo.

## Le griffon

Force Magique 30\*  
Taille +4  
Perception +6  
Énergie +9

Traits de caractère : Rusé 0, Courageux +6

### SCORES DE COMBAT

Griffes : Initiative +6, Attaque +7, Dégâts +28  
Fatigue n/a, Défense 2 (8), Encaissement +26 (32)  
Niveaux de santé : Indemne, 0/0, -1/-1, -3/-3, -5/-5, Incapacité

\* Doublez la résistance magique contre les sorts qui réduisent la force, le courage, les prouesses de chasse, etc.

### DESCRIPTION

Le griffon possède le corps d'un lion à l'arrière-train et le corps d'un aigle sur le devant. Il attaque avec ses serres, réservant son bec pour déchiqeter ses proies et pour se défendre au besoin. Quoiqu'il se montre féroce lorsqu'il est menacé ou affamé, il n'est pas en soi maléfique.

Il symbolise les vertus de la force, de la bravoure et de la chasse. Il résiste avec le double de sa Force Magique ordinaire aux sorts qui s'opposent directement à ces vertus, par exemple ceux qui pourraient entraver ses mouvements ou le calmer.

Son cœur procure 18 points de Virtus Animal.



## L'hydre à douze têtes

Force Magique 40  
Taille +7 (ou davantage)

Traits de caractère : Rusé +1, Patient +3

### SCORES DE COMBAT

Morsure : Initiative +5, Attaque +8, Dégâts +16\*  
Fatigue +8, Défense 0/+9\*\* (6/15)  
Encaissement +40/+5 (46/11\*\*)  
Niveaux de santé :  
Corps : Indemne, 0/0/0, -1/-1/-1, -3/-3/-3, -5/-5  
Incapacité  
Tête : Indemne, 0, morte ou tranchée

\* empoisonnée, nécessite un jet d'Énergie 8+ ou provoque la perte d'un niveau de santé ; un niveau de fatigue est perdu de toute façon, même en cas de réussite

\*\* corps/tête

### POUVOIRS

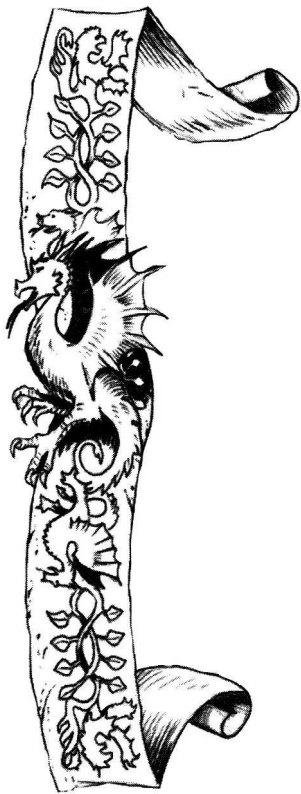
**Régénération Instantanée**, (CrAn 40), coût : aucun - À chaque fois qu'une tête de l'hydre est tranchée, deux autres repoussent sur son moignon à la fin du round, tout aussi puissantes que l'ancienne. Le corps de l'hydre ne peut supporter que 30 têtes ; une fois ce nombre atteint, plus aucune tête ne lui pousse avant qu'une autre ne soit tranchée. Il existe deux façons de circonvenir ce pouvoir effrayant. La première consiste à appliquer une flamme sur le moignon avant la fin du round. Aucune tête ne repousse sur un moignon cautérisé. La seconde consiste à utiliser des armes contondantes, qui peuvent tuer les têtes sans les trancher. Toutefois, ces « poids morts » se détachent d'eux-mêmes du corps de l'hydre au bout d'une heure, après quoi deux nouvelles têtes repoussent à la place.

### DESCRIPTION

L'hydre est un gigantesque reptile polycéphale habile à tirer le meilleur parti de ses pouvoirs. Quand elle affronte un adversaire armé d'une lame tranchante, elle sait réfréner ses assauts pour laisser son adversaire lui couper quelques têtes et servir ainsi ses propres fins.

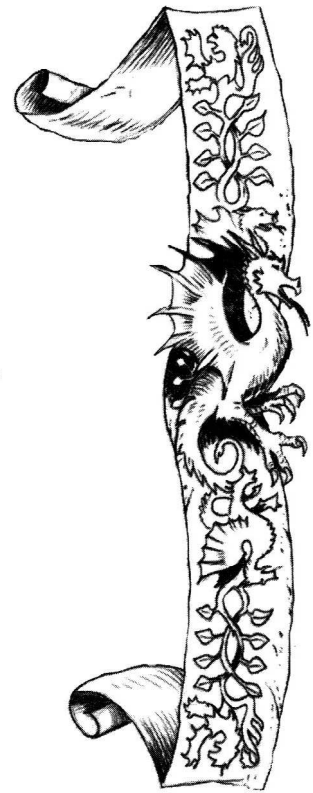
Le combattant qui affronte l'hydre doit choisir d'attaquer une des têtes ou le corps de la bête. S'il se trouve face à elle, il ne peut attaquer que les têtes.

Le corps de l'hydre renferme 30 points de Virtus Creo.



## Appendice un

# Nouveaux sorts



Animal (Muto)

**Griffes Tranchantes** : niveau 10

À proximité, Aube-Crépuscule.

Ce sort est très similaire au sort (MuTe) de niveau 5 Fil du Rasoir Cependant, il affecte l'armement naturel de n'importe quelle sorte de créature. Grâce à lui, les griffes, crocs, queue fourchue, etc., deviennent plus acérés et plus résistants. Les dommages infligés sont de +2.

En substituant le Corporem à l'Animal, ce sort pourrait même être lancé sur un humain. Ses ongles s'allongeraient alors comme des griffes, à moins que ses dents ne deviennent pointues.

Vim (Creo)

**Égide de Sort** : niveau 50

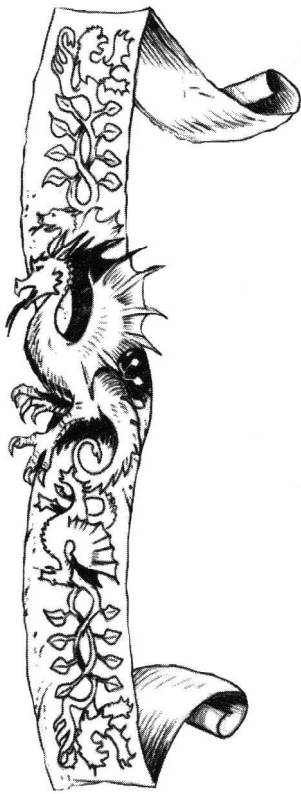
En vue, Spécial, Rituel

Ce puissant rituel était autrefois employé par quelques rares groupes de Mages de l'ancien monde (notamment certaines sectes dédiées au culte romain de Mercure), mais il est tombé dans l'oubli depuis des siècles. Il crée, en fait, une énergie magique qui permet de renforcer les forces internes d'un autre sort, de sorte qu'il devient plus difficile de lui résister ou de l'annuler (au choix du Mage) avec un sort comme **Brise du Silence** (PeViGén.). À l'origine, il était conçu pour renforcer un sort et le protéger contre l'annulation (d'où son nom) mais peu après la formation de l'Ordre d'Hermès et l'avènement de la Parma Magica, les Mages du culte de Mercure développèrent des moyens de faciliter la pénétration d'un sort.

Ce rituel et celui de **Effet Retardé** peuvent être combinés au cours d'une même cérémonie, de façon à ce que l'**Égide de Sort** s'active dès que le Mage lance un sort précis. Par exemple, un Mage souhaite rendre son sort **Esprit de la Bête** (MuMe30) particulièrement efficace ; il utilise donc du Virtus brut pour prolonger sa durée, et, comme il a pris la précaution préalable d'exécuter un **Effet Retardé** et une **Égide de Sort** qui s'activera à chaque fois qu'il lancera un sort *MuMe*, une **Égide de Sort** vient renforcer son **Esprit de la Bête** pour le rendre plus difficile à vaincre (s'il est lancé sur un autre Mage) ou à dissiper (s'il est lancé sur un Compagnon, pour éviter qu'un autre Mage de ses amis ne l'annule trop facilement). Remarquez que l'**Effet Retardé** d'un Mage ne peut pas garder l'**Égide de Sort** d'un autre Mage en suspension ; les deux rituels et le lancer du sort doivent être effectués par une seule et même personne. L'**Effet Retardé** doit également être d'un niveau supérieur à celui du sort final.

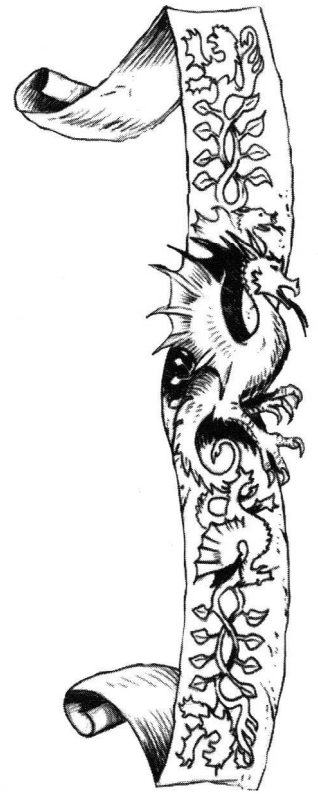
La puissance supplémentaire apportée par l'**Égide de Sort** est facile à calculer : il s'agit simplement du score en (CrVi) du lanceur. Seule la moitié s'ajoute au score de pénétration si le Mage utilise l'**Égide de Sort** pour réduire les chances de résistance de la victime. En revanche, c'est la totalité du score qui s'ajoute au niveau effectif du sort final si l'**Égide** est utilisée pour protéger le sort contre l'annulation.

Si un membre de l'Ordre d'Hermès compétent en Vim pouvait mettre la main sur ce sort, nul doute qu'il parviendrait rapidement à en créer plusieurs variantes (CrVi) utilisant le même concept de création d'énergie, quoique canalisée d'une manière différente.



## Appendice deux

# Nouvelle magie

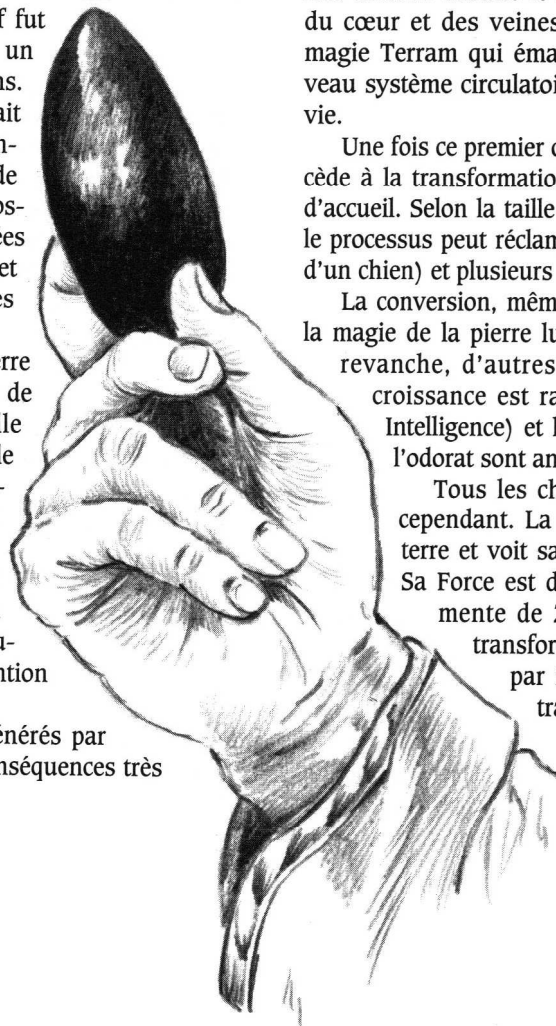


## LA PIERRE DES FÉES

Cette pierre de la taille d'un œuf fut enchantée voici très longtemps par un groupe de fées pour d'obscurcs raisons. On soupçonne toutefois qu'elle devait jouer un rôle dans quelque farce pendable faite aux dépens d'une bande de nains moroses et obstinés qui prospectaient le flanc d'une colline. Les fées étaient loin d'imaginer que leur projet enfantin développerait également des pouvoirs destructeurs.

Utilisée dans le but prévu, la pierre présente le pouvoir très intéressant de doubler la taille de n'importe quelle veine de métal précieux avec laquelle elle entre en contact. Malheureusement, après 10-100 heures, un effet secondaire particulièrement frustrant provoque la disparition pure et simple du métal restant encore à extraire, même pour celui qui se trouvait déjà dans le sol avant l'intervention de la pierre magique.

Les énormes pouvoirs Terram générés par la pierre entraînent également des conséquences très intéressantes si on l'avale.



Dès son ingestion, la pierre commence son œuvre maléfique, se rapprochant progressivement du cœur de la créature qui l'a avalée et se nichant bientôt à l'intérieur. Elle entame ensuite le long processus de transformation du cœur et des veines de son hôte en pierre. Seule la magie Terram qui émane de la pierre permet à ce nouveau système circulatoire de conserver le malheureux en vie.

Une fois ce premier changement accompli, la pierre procède à la transformation graduelle du reste de son corps d'accueil. Selon la taille et la Force Magique de la victime, le processus peut réclamer entre une semaine (dans le cas d'un chien) et plusieurs siècles (pour un dragon).

La conversion, même totale, ne tue pas la victime, car la magie de la pierre lui procure l'énergie nécessaire. En revanche, d'autres modifications apparaissent. La croissance est ralentie, l'intellect diminué (-3 en Intelligence) et les sens du toucher, du goût et de l'odorat sont anéantis.

Tous les changements ne sont pas négatifs, cependant. La personne hérite de la force de la terre et voit sa force et sa résistance augmenter. Sa Force est doublée et son Encaissement augmente de 20. Ces chiffres valent pour une transformation complète. Ils sont obtenus par fraction au fur et à mesure de la transformation.

(Métal précieux : 20, malus si avalée : 30, bonus si avalée : 35)

## Appendice trois



# Connaissance hermétique

Ces extraits sont tirés du supplément *L'Ordre d'Hermès*, édité par *Jeux Descartes*. Vous pouvez vous y reporter pour de plus amples informations.

## LA GUERRE DU SCHISME

---

Dès la fin du premier millénaire, une guerre ouverte se déclara au sein de l'Ordre, une interminable série d'escarmouches, de batailles et d'assassinats qui est parvenue jusqu'à nous sous le nom de Guerre du Schisme. C'était une période de grands ravages et de divisions profondes.

Certaines Maisons et de nombreux Mages influents étaient désireux de restreindre les relations entre les Maisons, de sorte que la corruption de l'une d'elles ne cause pas l'effondrement de toutes les autres. La corruption de la Maison Tytalus fut sans aucun doute l'origine principale de cette paranoïa, mais l'intrigue, la rivalité et les affrontements en général ne faisaient qu'ajouter à cette atmosphère de méfiance. Les Mages refusaient de participer aux Tribunaux ou de reconnaître les décisions qu'ils ratifiaient, arguant qu'ils étaient «sous l'influence du Malin». Les divergences d'opinion provoquaient la multiplication des guerres entre Mages et des raids. Certains groupes de Mages peu scrupuleux profitèrent alors de la confusion pour commencer à attaquer les Alliances et les dépouiller de leurs trésors.

Le trouble finit par créer une situation où chacun ne se souciait que de ses propres affaires et les anciens griefs qui couvaient doucement depuis des années, resurgirent. Les différents partis changeaient de bord constamment et les combats firent de nombreuses victimes. Certaines Maisons

se retranchèrent pour éviter la violence, tandis que d'autres redoublaient d'activité afin de décourager les agresseurs ou uniquement pour vider leurs querelles personnelles au milieu du chaos. Beaucoup d'Alliances se coupèrent du monde et consacrèrent leur énergie à renforcer leurs défenses. À ce jour, il existe une Alliance au Tribunal du Rhin qui refuse de croire que la Guerre du Schisme est terminée et dont les défenses ont atteint des sommets parfaitement ridicules. Les Quaesitoris perdirent une bonne partie de leur influence quand les Mages cessèrent d'obéir à leurs ordres et il sembla que l'Ordre d'Hermès dans son ensemble menaçait de sombrer dans l'anarchie la plus complète. Il aurait suffi d'une vague supplémentaire de désordre et de violence pour qu'il suive le même chemin que Rome 500 ans auparavant.

Puis la Maison Tremere déclara une guerre ouverte et totale à la Maison Díedne. Cette dernière, composée de descendants des Druides, s'était toujours maintenue à l'écart des autres et n'inspirait généralement que peu de confiance. Cercistum, Primus de Tremere, fit appel à la Maison Flambeau pour l'aider à débarrasser l'Ordre de ces fauteurs de troubles qui n'étaient même pas des Latins. Les Mages de Flambeau acceptèrent en se frottant les mains. Les Quaesitoris, voyant là une opportunité de regagner de l'influence en s'alliant avec les deux Maisons les plus puissantes, appuyèrent la position de Tremere et renièrent officiellement la Maison Díedne. La plupart des autres Maisons se retranchèrent derrière une prudente neutralité, mais de nombreux Mages vidèrent des querelles individuelles en participant à la croisade.

Dans la guerre qui s'ensuivit, la Maison Díedne fut entièrement éliminée, ses Alliances détruites et la plupart de ses membres livrés au bûcher - mais ses dirigeants ne furent jamais retrouvés. Ce fut la plus complète et la plus vaste orgie de destruction que l'Ordre a jamais connue. D'immenses forêts furent incendiées, des villes totalement

rasées, des montagnes aplanies et de titaniques batailles furent livrées à travers la campagne. Au moment de mourir, les Mages de la Maison Dïedne utilisèrent la magie de leur propre corps (un secret qu'ils ont emporté dans la tombe) pour lancer un sort terrible qui vint frapper leurs ennemis. Les meneurs du pogrom espéraient que cette magie puissante avait affaibli la Maison Dïedne au point que ses derniers membres périraient bientôt, mais beaucoup pensent que ses chefs se sont retirés dans une forêt enchantée ou se sont enfuis par la mer en bateau. Si c'est le cas, ils pourraient revenir à tout moment, avides de vengeance.

Avec la destruction de la Maison Dïedne, la Guerre du Schisme prit fin et l'ordre fut progressivement rétabli. Les Quaesitoris, avec le nouvel ascendant que leur procuraient leurs alliés puissants mais écœurés de violence, insistèrent pour régler les derniers conflits de manière pacifique. La majeure partie des Mages était toute disposée à mettre un terme aux combats après avoir pu constaté les incroyables dommages que la guerre pouvaient entraîner. Rares étaient ceux qui regrettaient la Maison Dïedne, mais tous avaient dégrisé en voyant qu'une Maison avait été détruite sans que personne ne lève le petit doigt pour prévenir cette injustice - cela pouvait se reproduire.

La chute de la Maison Dïedne fut un tel choc que, pendant les trois années qui suivirent, les autres Mages résolurent pacifiquement leurs différends. Bientôt, le temps des raids et des combats était fini. Peut-être diverses divergences de cette époque sont-elles encore vivaces dans l'esprit de certains, prêtes à réapparaître si l'Ordre devait traverser une nouvelle crise, mais les horreurs de la Guerre du Schisme ne seront jamais oubliées.

## LA MAISON DIEDNE

La Maison Dïedne fut détruite durant la Guerre du Schisme, ses ultimes membres ayant été aperçus pour la dernière fois en l'an de grâce 1012 après J.C. Descendants des Druides celtes, ils constituaient une grande Maison,

puissante et très secrète, principalement représentée en France et en Espagne, mais avec des membres et des Alliances un peu partout. Quand la Guerre du Schisme éclata et que les anciennes querelles refirent surface, la Maison Tremere se tourna contre Dïedne. Avec le soutien de Flambeau et l'aval des Quaesitoris, elle élimina la Maison Dïedne et en massacra tous les représentants qu'elle put trouver. Les membres les plus puissants parvinrent toutefois à s'échapper et ne furent jamais retrouvés. La légende raconte qu'ils auraient découvert le chemin du Pays des Fées, où ils se cacheraient encore de nos jours. Comme une

journee au Pays des Fées correspond souvent à un siècle dans le monde des mortels, ces ennemis de l'Ordre pourraient resurgir à tout instant, l'esprit obscurci par la soif de sang et de vengeance. Une autre légende affirme qu'ils auraient embarqués à bord d'un vaisseau magique et qu'ils navigueraient encore sur les mers, avec un équipage composé de squelettes.

## Histoire

Au cours de ses recherches de nouvelles procédures magiques, Bonisagus s'entretint avec une Druidesse du nom de Dïedne. Elle lui enseigna une autre façon pour un Mage de lancer de petits sorts instantanés. Quand l'Ordre fut constitué, Dïedne se joignit à lui avec sa secte et forma une grande Maison, mais conserva toujours ses distances vis-à-vis de l'Ordre.

Dïedne fut la première véritable Maison au sein de l'Ordre, car les Mages latins voulaient tous fonder leur propre Maison individuelle. Cependant, au fil des siècles, les autres Maisons s'imposèrent rapidement. Au début du XIème siècle, l'Ordre fut accablé de problèmes.



L'exécution du Primus de Tylalus pour diabolisme sema la crainte parmi les Maisons et les vieilles rivalités resurgirent. Toujours distante et secrète, la Maison Dédne devint la cible favorite de la rumeur et du soupçon. Quand les Quaesitoris voulurent enquêter auprès des différentes Maisons afin de chercher des traces de diabolisme, la Maison Dédne s'y opposa, faisant valoir son droit à préserver son intimité.

Les Guerres et les Marches de Magiciens devinrent fréquentes à cette époque, et pas uniquement contre les adeptes de Dédne. Le chaos grandit, la violence se répandit et finalement une guerre ouverte se déclara. La Maison Tremere, refusant désormais de partager l'Ordre avec ceux qui le méprisaient, organisa la chute de la Maison Dédne. Les Quaesitoris, coopérant avec l'inévitable, se rangèrent du côté des vainqueurs probables et renièrent officiellement la Maison Dédne. À la suite d'une longue et sanglante croisade, elle fut anéantie.

Les chefs de la Maison, toutefois, ne furent jamais retrouvés. Peut-être furent-ils tués dans la confusion par les sorts à longue portée lancés par les Mages de Flambeau et de Tremere, peut-être se sont-ils enfuis pour revenir un jour prochain. Au début, les Mages hermétiques restants guettaient le retour de Llewellyn et des autres Mages de Dédne, mais au fil des années ils sont revenus à des préoccupations plus immédiates. Certains Mages de la Maison Tremere restent vigilants et prêts à reprendre la lutte si un survivant de la Maison Dédne devait jamais réapparaître.

## Les Mages de la Maison Dédne

Les particularités des adeptes de Dédne sont inconnues. Héritiers des Druides, ils s'étaient spécialisés dans la magie de la nature. De plus, ils excellaient dans le domaine de la magie spontanée. Leur habileté à élaborer des formulations magiques restait toutefois très limitée. S'ils devaient jamais revenir, les Mages de la Maison Dédne attaqueraient probablement l'Ordre au moyen d'une magie élémentaire et avec des hordes d'animaux contrôlés magiquement. Le fait que les Mages hermétiques ne sachent pas exactement de quoi ils sont capables (particulièrement après toutes ces années) ne les rend que plus effrayants. Les survivants de la Maison Dédne sont les croque-mitaines qui hantent les cauchemars des apprentis de l'Ordre - et aussi ceux de certains Mages !

## LA MAISON FLAMBEAU

Les membres de Flambeau se complaisent dans l'utilisation du feu à des fins violentes. Certains apprécient également l'usage plus « subtil » de la magie destructrice. Au fil des ans, les Quaesitoris ont appris à cette Maison à tourner leurs pouvoirs ravageurs contre les ennemis de l'Ordre, mais ils se laissent encore quelquefois emporter et s'en prennent à leurs ennemis personnels, dans la société

comme au sein de l'Ordre. Les Mages des autres Maisons les tiennent généralement en mépris, les considérant comme immatures et violents. À leur décharge, il faut reconnaître que ceux de Flambeau ne font aucun effort pour améliorer leur réputation - ils adorent se comporter en immatures et en violents.

## Histoire

Flambeau était un sorcier né dans une famille noble d'Iberia. À cette époque, les Musulmans déferlaient du nord de l'Afrique à la conquête des terres chrétiennes. La famille de Flambeau perdit bataille sur bataille et finit par être chassée des terres qu'elle possédait depuis les premiers jours de Rome. Le maître de cette Maison emmena Flambeau loin du carnage dans une grotte des Pyrénées et lui enseigna la magie. Tous deux combattirent les Maures aux côtés de la noblesse chrétienne, mais sans résultat. Le maître de Flambeau avait été un expert dans l'art de la destruction. Pendant un temps, son élève suivit ses traces mais bientôt, il découvrit d'autres méthodes de combat plus à son goût. Il commença à étudier la magie du feu et ne tarda pas à la maîtriser. Sa façon de se battre était souple et brillante : il pouvait aussi bien provoquer une diversion avec une grande colonne de flammes que supprimer ses adversaires et leurs montures sans le moindre bruit. Il conserve la réputation d'être le plus grand sorcier combattant que l'Ordre ait jamais connu.

À la mort de son maître entre les mains des Maures, Flambeau abandonna toutefois la lutte et s'enfuit vers le nord de l'autre côté des Pyrénées, que les Maures ne franchirent jamais définitivement. La guerre se poursuivait et ce n'est qu'au cours des derniers siècles que les Chrétiens purent commencer à repousser les Maures (souvent avec le concours de Mages de Flambeau qui n'avaient pas oublié le passé).

Une fois loin des batailles avec les Maures, Flambeau tourna ses pouvoirs magiques et son goût du combat contre les autres sorciers. Ses attaques meurtrières contre d'autres Mages furent l'un des facteurs qui les décida à constituer l'Ordre. On prétend qu'avant que le Code ait eu réellement une action déterminante, Flambeau avait tué plus d'une cinquantaine de Mages, par simple défi. Quand Trianoma lui proposa d'aider à former l'Ordre d'Hermès, il se montra d'abord sceptique. Il ne voulait pas voir sa liberté restreinte par un quelconque Code. Quand il sembla de plus en plus évident que l'Ordre serait fondé, peut-être sans lui, son attitude se modifia. De plus, il pensait pouvoir organiser l'Ordre comme une force militaire unifiée grâce à laquelle il n'aurait pas à connaître les mêmes défaites que son ancien maître. Il se joignit donc à l'Ordre et veilla à ce que les Guerres des Magiciens soient incluses dans le Code.

Pendant ce temps, Apromor, son premier apprenti, avait développé ses capacités au point de devenir un véritable Archimage. Il comprenait les avantages de la technique de son maître, mais préférait de loin la subtilité offerte par l'art de la destruction. Depuis lors, les Mages



de Flambeau ont généralement suivi une de ces deux voies : le feu ou la destruction, deux moyens différents pour un même but. Deux personnalités distinctes se sont également dessinées, les sorciers du feu tendant à se montrer versatiles et courageux tandis que les sorciers de la destruction sont plus persévérants et rancuniers. Le feu reste malgré tout l'art de prédilection de la majorité des adeptes de Flambeau, et c'est lui qui fait la réputation de la Maison.

## Us et coutumes

Imaginez une bande de meurtriers assis pour débattre des mérites comparés de la hache de bataille et de la dague empoisonnée et vous avez la Maison Flambeau. Très familiers, ils ne peuvent s'empêcher de parler «boutique» à chacune de leurs réunions. Il existe une rivalité incroyable au sein de la Maison, principalement afin de savoir qui inventera le sort le plus puissant, celui qui infligera le plus de dommages, celui qui aura la plus grande aire d'effet, etc. Le Mage qui a développé le sort **Parcours de Cendres** (PeHe30) a remporté un prix auprès de son Primus, mais il a perdu la raison après être tombé quelques mois plus tard entre les mains des fées de la forêt dans laquelle il avait accompli sa démonstration. En plus de cette rivalité concernant les sorts, les Mages de Flambeau se livrent également à un concours tacite du meilleur familial. Le champion actuel est le regretté Mage Pitsdim, qui était parvenu à obtenir un dragon de feu, pour la plus grande jalousie de ses collègues.

Ils consacrent moins de temps à l'étude que les autres Mages, mais ils possèdent pourtant la maîtrise de leur art au même titre que n'importe qui, probablement grâce à la fréquence de leur exercice sur le terrain. Ils ont également la réputation de renforcer leurs sorts avec une généreuse quantité de Virtus brut, passe-temps favori quoique dangereux de certains des Mages les plus déséquilibrés de la Maison. Les adeptes de Flambeau ne sont pas réputés pour leur longévité.

Ils sont animés d'une grande ambition et débordent souvent d'une énergie juvénile. Même les anciens se montrent joviaux et espiègles, appréciant tout autant que leurs cadets une bonne bagarre suivie d'une orgie de boisson. Il n'est pas indifférent de préciser toutefois que, en dépit des apparences, ces Mages ne sont pas stupides. Ils sont au contraire intelligents et astucieux. Simplement, leurs valeurs et leurs buts diffèrent considérablement de ceux de la plupart des sorciers. Ne commettez pas l'erreur, trop fréquente mais particulièrement dangereuse, de les sous-estimer.

La Maison Flambeau possède une forte influence politique qu'elle doit peut-être à sa voix forte et dominante. Sous la direction d'un chef capable, elle est en mesure de présenter un front uni (directement inspiré de sa familiarité avec la tactique militaire) et certains de ses membres, à la surprise générale, se sont révélés d'habiles orateurs. Les Mages de Flambeau sont néanmoins tenus en piètre estime par leurs collègues de l'Ordre en raison de leur surexcitation et de leur relative absence de sophistication.

Leurs tentatives de maintenir des relations acceptables avec les autres Maisons ne sont pas toujours couronnées de succès. Une des doctrines de l'Ordre consiste à ne rien faire qui soit susceptible de lui nuire gravement. Les Mages de Flambeau, à l'inverse, considèrent qu'ils peuvent faire ce qu'ils veulent, merci beaucoup. Appelons cela une divergence idéologique qui les sépare du reste de l'Ordre.

Les adeptes de Flambeau se sont érigés en défenseurs de l'Ordre, quoique sans aucune confirmation officielle. Ils apprécient simplement le défi que cela représente, ainsi que l'opportunité de faire la démonstration de leurs pleins pouvoirs. Quand une Marche des Magiciens est déclarée, ils sont habituellement les premiers à répondre à l'appel et, plus souvent qu'à leur tour, ce sont eux qui éliminent le Mage renégat. La Maison tout entière recherche la bagarre et quand elle n'en trouve pas au sein de l'Ordre, elle se tourne vers le monde extérieur. Elle a fréquemment affronté les Mages d'un autre Ordre plus mystérieux, installé dans le nord et connu des savants hermétiques sous le nom d'Ordre d'Odin. Certains Flambeau participent également à des batailles ordinaires, davantage par amour du sport que pour soutenir un côté plutôt que l'autre. Comme indiqué plus haut, ce sont des voyageurs qui vont parfois très loin pour chercher les ennuis - ils ont un véritable don pour les attirer. Certains ont pris part aux croisades et un petit groupe est actuellement en train de lutter activement contre les Maures en Iberia.

Le gant de l'apprenti comprend généralement son abandon dans une région déserte, sans équipement ni provision, avec l'indication d'un endroit où doit se tenir un conseil de Flambeau. Généralement, l'apprenti est tenu dans l'ignorance du lieu où il se trouve et de la direction qu'il doit suivre ; il ne connaît que le nom de sa destination (celui employé par les Mages). Une fois rendu sur place, il est immédiatement initié, car il a passé le gant de l'apprenti - naturellement, s'il arrive après la fin du conseil, il échoue et doit retourner auprès de son maître par ses propres moyens ; certains n'y parviennent jamais. La plupart du temps, l'apprenti doit traverser la terre chrétienne, quoiqu'il lui faille quelquefois triompher également des pièges d'une forêt enchantée ou d'autres obstacles surnaturels. L'apprenti de Flambeau a généralement la force de survivre au gant, mais ce n'est pas toujours le cas des régions qu'il traverse. C'est en effet devenu une tradition pour les apprentis de voir dans ce rite de passage la première opportunité de donner la pleine mesure de leurs pouvoirs de destruction, et d'accomplir ainsi des actes qui leur seront interdits une fois devenus membres officiels de l'Ordre. Plus ils causent de ravages, plus ils ont le droit de se vanter en parvenant sur le lieu du conseil et plus leur réputation devient grande au sein de la Maison. Cette coutume commence à prendre des proportions inquiétantes, mais la Maison Quaesitor répugne à suggérer un contrôle au Grand Tribunal de crainte de s'aliéner un de ses principaux alliés. Néanmoins, on raconte que la destruction d'une partie de sa ville aurait provoqué la fureur de l'archevêque de Canterbury et qu'il aurait demandé au pape de déclencher une croisade contre l'Ordre. Si cette rumeur se révélait exacte,



les Quaesitoris se verraient contraints de prendre des mesures, ce qui n'irait probablement pas sans difficultés quand on considère à quel point la Maison Flambeau est attachée à ses traditions.

Un Mage d'une autre Maison ne peut intégrer Flambeau qu'en triomphant successivement de sept champions de la Maison. Le certamen est considéré comme valable, du moins contre certains des champions. Le dernier Mage a obtenu le droit d'entrée était un Mage de l'air qui a vaincu ses adversaires à coups d'éclairs.

## Les Mages de la maison Flambeau

Vous avez reçu de grands pouvoirs dans le domaine du feu, de la destruction ou même des deux. Si vous ne les utilisez pas pour votre profit personnel, vous êtes soit un imbécile, soit un faible. Nombreux sont ceux qui redoutent votre force et celle de vos Compagnons. Ils tenteront de vous empêcher d'employer les pouvoirs qui vous reviennent de droit.

## Relations au sein de la Maison

Vous pouvez compter sur les collègues de votre Maison. Ce sont les seuls qui vous comprennent vraiment, vous et l'usage que vous faites de vos pouvoirs. Vous tenterez de les surpasser en inventant le meilleur sort, en obtenant le meilleur familier et en infligeant le plus de dommages à vos ennemis ; mais il s'agit d'une rivalité amicale. Vous pourrez toujours compter sur eux dans la bataille. En retour, il vous sera demandé de leur prêter assistance à chaque fois qu'ils vous le demanderont. Il n'existe pas véritablement de hiérarchie au sein de la Maison, mais vous êtes suffisamment intelligent pour ne pas irriter ceux qui sont meilleurs que vous. Bien sûr, vous pourriez résister à leurs **Pila de Feu** mais qu'en est-il de votre laboratoire et de vos grimoires ?

Les conseils de la Maison Flambeau se réunissent à intervalles irréguliers. À chaque séance, tous les participants fixent ensemble le lieu et la date de la prochaine réunion. Comme il n'existe aucune règle dans ce domaine, le choix du site est largement une question d'humeur. C'est généralement un endroit isolé et dénudé que les Mages peuvent ravager et détruire jusqu'à plus soif (ce qui peut prendre un certain temps) afin de déterminer lequel a concocté le sort le plus redoutable (une fois, Vancasitum a tenu conseil à Val Negra. Une fois. L'endroit en porte encore les traces). Les plus hautes marques de l'estime et du respect vont aux Mages perçus comme étant les plus dangereux et les plus puissants. C'est lors de ces conseils, de préférence aux Tribunaux, que les apprentis sont initiés.



# DESCARTES

## LE SUPPLEMENT

·S·C·É·N·A·R·I·O·

### ARS MAGICA

## Le trésor des Maures

·G·É·A·N·T·

STAR WARS

Le Nouveau visage de la  
Galaxie

BARBE NOIRE

Jouer la vraie vie des  
pirates

**40 F**  
**Dans votre**  
**boutique**  
**habituelle**

JEUX DESCARTES ÉDITEUR ISBN 2-74080079-7

40 F

VOLUME 6

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

# ARS MAGICA

## La magie à votre portée

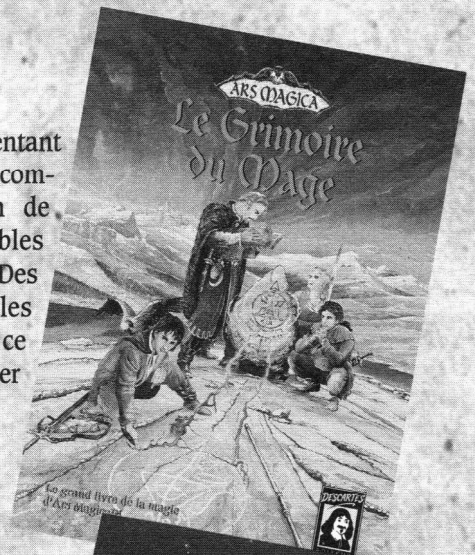
### LES ALLIANCES

Un guide complet pour créer des Alliances. Des règles très simples permettent, par un système de choix d'attributs, de composer des créations aussi détaillées et complètes que les personnages eux-mêmes. Une aide précieuse pour donner une orientation personnelle aux plus belles des sagas.



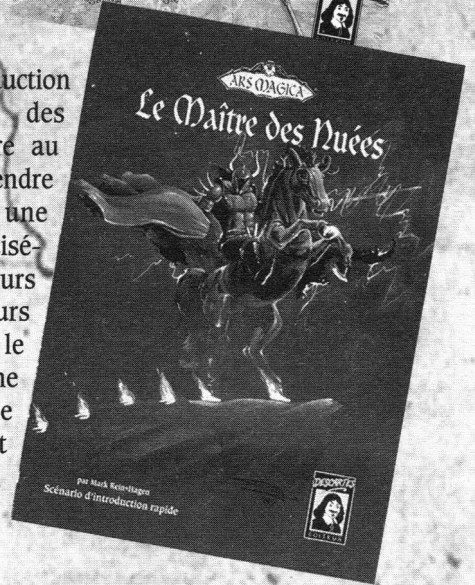
### LE GRIMOIRE DU MAGE

Un supplément présentant de façon logique et complète une collection de sorts indispensables autant qu'étranges. Des règles optionnelles détaillées et tout ce qu'un mage peut rêver d'apprendre encore.



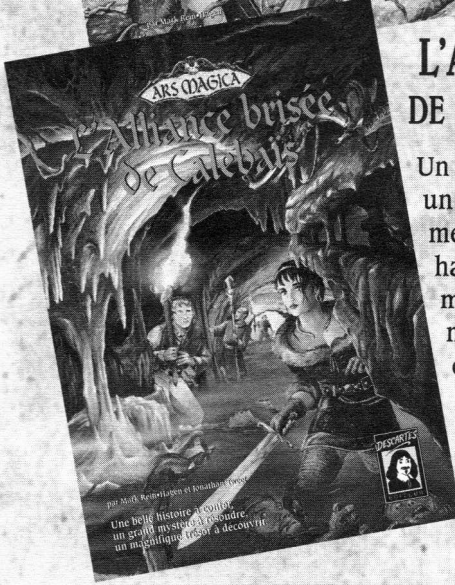
### LE MAÎTRE DES NUÉES

Ce scénario d'introduction et d'apprentissage des règles doit permettre au maître de jeu d'apprendre l'art de conduire une aventure et plus précisément, celle-ci, au cours de laquelle les joueurs doivent affronter le Maître des nuées, une entité qui chevauche les tempêtes et détruit tout sur son passage.



### L'ALLIANCE BRISÉE DE CALEBAÏS

Un scénario présentant un "donjon" logiquement conçu, dont les habitants ont les meilleures raisons du monde de se trouver là où ils sont et de faire ce qu'ils font. En plus, la description d'un couvent médiéval.



### L'ÉCRAN

Écran en quatre volets regroupant toutes les tables nécessaires au bon déroulement d'une partie, accompagné d'un volumineux cahier d'aides de jeu.

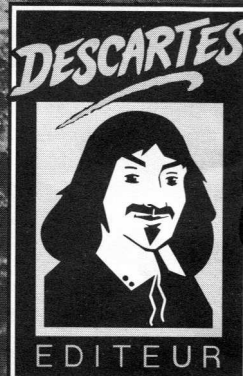


# RALPARTHA<sup>®</sup>

◆ Figurines ◆



**LA FIGURINE DU  
COLLECTIONNEUR**





# La Tempête

*“ Ce sont eux qui ont déclaré la guerre, pas nous. Ils ont refusé d'obéir au code, eux qui ont préféré leurs propres magies barbares aux nôtres, eux qui ont rejeté la civilisation et la loi. Ils ont mérité leur destruction et celle-ci était nécessaire à la sauvegarde de l'Ordre, mais certains ne pourront jamais le comprendre - En conséquence nous ne devons révéler à personne ce qui est arrivé. Cette bataille doit être oubliée, tout comme leur propre tradition tombera également dans l'oubli. C'est la seule issue. ”*

Cercistum  
Primus de la maison Tremere

## \* La guerre du schisme \*

De mystérieuses mares de sang ont commencé à apparaître autour de votre Alliance tandis que son aura magique se dissipe peu à peu. Quelle est la cause de cette malédiction ? Peut-elle être arrêtée avant que l'Alliance ne soit détruite ? Le destin de l'Ordre d'Hermès tout entier est entre les mains des personnages, alors qu'ils doivent affronter un adversaire mystérieux dont ils ne comprennent ni les pouvoirs ni les mobiles. Il n'est pas certain qu'ils réussissent.

## \* Oubliée pour certains - Continué par d'autres \*

Plus qu'un simple “ module d'aventure”, ce supplément d'**Ars Magica™** donne au maître de jeu des informations pour une saga complète, conçue pour déterminer des années et même des dizaines d'années de la vie d'une Alliance. **La Tempête™** fournit une série de scénarios reliés entre eux, qui une fois achevés, permettent à une Alliance de passer de l'été à l'automne.

Les personnages découvriront l'importance de l'Ordre d'Hermès pour leurs vies et celle de l'Alliance. Même s'ils ont des connaissances étendues sur l'histoire “ officielle” de l'Ordre, la vérité sur ses conflits antérieurs, les dangers du présent et les intrigues du futur deviennent un sujet de préoccupation des joueurs. L'héritage de sang de la Guerre du Schisme et la destruction de la Maison de Diedne referont peut-être surface. Néanmoins, tous les torts ne peuvent pas être redressés et les personnages deviendront alors les cibles de l'implacable vengeance d'un adversaire formidable. Tandis que les traditions du culte de Mercure furent déterminantes pour la fondation de l'Ordre d'Hermès, les pierres dressées de Bretagne aidèrent à fournir les bases de ces théories de magie. Cependant, méfiance et jalousie déchaînèrent un furieux affrontement qui resta larvé pendant des années mais qui ne s'éteignit jamais. Si les joueurs sont impuissants à arrêter les forces colossales qui se sont mises en branle, les événements les plus dramatiques pour le futur de la magie depuis la création de l'Ordre vont se déclencher. Le temps de la **Tempête** est arrivé.



123 F - A507



9 782740 800942  
ISBN : 2-7408-0094-0

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

