



Le Maître des Nuées



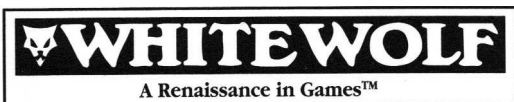
par Mark Rein•Hagen

Scénario d'introduction rapide





Le Maître des Nuées



par Mark Rein•Hagen

Collaborateurs

Conception de la 1ère édition : Mark Rein•Hagen
Développement de la 1ère édition : Jonathan Tweet et Lisa Stevens

Conception des personnages : Jonathan Tweet
Conception de la 2ème édition : Mark Rein•Hagen
Coordination de la 2ème édition : Lisa Stevens
Illustration de couverture : Jeff Menges
Logo de couverture : Richard Thomas
Illustrations Intérieures : Eric Hotz et Cheryl Mandus
Cartes : Chris McDonough
Coordination artistique : Mark Rein•Hagen et Lisa Stevens
Les règles d'Ars Magica ont été créées par : Jonathan Tweet et Mark Rein•Hagen

Tous nos remerciements à

Mark «Rambo junior» Rein•Hagen, qui a permis la fusion de Lion Rampant et White Wolf Publishing.

Stewart «ausgezeichnet» Wieck, son associé dans cette fusion.

Lisa «Le logo est-il prêt ? Quand recevrons-nous les illustrations ? Vous êtes-vous attaqués à la maquette ?» Stevens, parce qu'elle s'est donné tant de mal pour ce produit qu'elle ne saurait tarder à avoir un ulcère.

La légendaire **Nicole «Je suis un Servennivré.» Lindroos**, qui ne s'est pas trop plainte quand nous avons divisé ses délais de production par deux, par quatre, par huit...

John «Il faut encore payer !» Brandt, pour avoir traité avec les banques et les percepteurs plus souvent qu'on ne devrait jamais avoir à le faire.

Richard «Est-ce que j'ai vraiment dessiné Marge Simpson sur la cuisse de Nicole ?» Thomas, qui a patiemment écouté les travailleurs débordés devenus hystériques.

Chris «Hé, qu'est-ce qui se passe ?» McDonough, pour son aide dans le domaine graphique.

Ann «Allez, les filles, on va faire les courses !» Nappo, parce que c'est une amie et qu'elle nous a laissés ennuyer Chris de temps en temps.

Jeff «Alors, à quoi ressemble la Crête des Brumes ?» Menges, pour une couverture magnifique de plus.

Jonathan «En Votre Aimable Règlement» Tweet, qui a participé à la conception de l'édition originale du *Maître des Nuées* et a accepté de ne toucher que tardivement ses droits pour les deux dernières années.

© 1993 White Wolf. 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 est une marque déposée par White Wolf.

Version française éditée par :

Jeux Descartes
1 rue du colonel Pierre Avia
75503 PARIS Cedex 15

Traduction :

Michèle Charrier

Directeur de collection :

Henri Balczesak

Relecture et correction :

Michel Pagel, Dominique Balczesak

Réalisation, maquette :

Guillaume Rohmer et In Édit

Sommaire

L'histoire de Pol.....	4
A lire d'abord.....	5
Informations sur ce supplément.....	5
Note à l'intention des joueurs.....	5
Conseils au Conteur.....	5
Le Maître des Nuées.....	6
Introduction.....	6
Résumé de l'intrigue.....	6
Thème.....	6
Explications destinées aux joueurs.....	7
Comment faire avancer les choses.....	8
Les deux camps.....	8
A l'Alliance.....	8
La garde.....	8
Les deux apprentis.....	10
Félix.....	11
Sur la piste de feu.....	13
Les préparatifs.....	13
Informations sur le Maître des Nuées.....	13
Les visions de Thomas.....	13
Le départ.....	14
La traversée de la rivière.....	14
L'autre rive.....	15
Le gué.....	15
L'arbre en feu.....	15
Javielle.....	17
La vieille femme.....	20
L'attaque du Maître des Nuées.....	21
Le château du baron.....	23
Le combat contre le Maître des Nuées.....	23
La rivière, à nouveau.....	25
Le baron d'Uverre.....	25
Les trolls de la rivière.....	25
Un dernier effort.....	26
Sainte Fabia.....	26
L'ultime combat du Maître des Nuées.....	27
Dénouement.....	28
L'histoire sans fin.....	29
Appendice : les élémentaux.....	30

L'histoire de Pol

Les nuages d'orage roulaient à l'horizon. Torlen scrutait intensément la piste, en contrebas, se balançant d'une jambe sur l'autre, inquiet. Léonore et Pol auraient dû revenir du spectacle de jonglerie des heures plus tôt, et ç'allait être une mauvaise nuit pour voyager. Déjà, les premières gouttes de pluie s'abattaient, traçant de frais sillons sur son visage. Pourvu que rien ne leur fût arrivé... Alors il les aperçut. Ils se hâtaient sur le chemin, riant très haut, la tête baissée dans l'espoir d'éviter la pluie.

Mais il y avait quelque chose derrière eux, une noire menace tapie à l'ombre des arbres. Torlen en eut le souffle coupé. Là-bas, jaillissant de la forêt, un cavalier se lançait au galop vers Léonore et Paul. Vêtu d'une armure complète noire ciselée, monté sur un destrier de jais, il se ruait vers les jeunes gens. La foudre qui crépitait sans répit sur la hampe de sa lance lui conférait un éclat impie.

"Le Maître des Nuées," pensa Torlen. Les villages de l'est retentissaient des récits de ses méfaits. Avec un cri d'alarme pour les arrivants, le vieux Servant dévala la colline afin d'intercepter la créature.

Pol, poussant Léonore de côté, pivota pour faire face au démon qui le chargeait. Mais la lance du Maître des Nuées le cueillit à la gorge avant même qu'il ne tire son épée, le projetant à terre tel un tas de chiffons. Le guerrier noir fit aussitôt volter sa monture vers Léonore, maintenant tremblante. Torlen, au désespoir, lança son épieu ; puis, emporté par son élan, il tomba et roula le long de la pente. Toutefois, un cri terrifiant lui apprit qu'il avait fait mouche. Bondissant sur ses pieds, il fixa son adversaire d'un air de défi. Ils se jaugèrent un instant du regard, puis le maléfique cavalier fit demi-tour et repartit au galop, arrachant de son bras l'épieu sanglant et le jetant à terre.

Léonore s'accroupit près du corps de Pol. Torlen l'entendit sangloter alors qu'il s'approchait lentement. Il lui posa une main sur l'épaule ; les paroles de réconfort qui lui montèrent aux lèvres lui parurent bien creuses — elle était jeune, elle ne comprenait pas encore la mort.

«Pol savait qu'il mourrait peut-être en défendant l'Alliance. Il aurait voulu...»

«Un jour, je finirai ce que tu as commencé,» coupa Léonore d'un ton farouche. «Il paiera pour ce qu'il a fait.»



A lire d'abord

Informations sur ce supplément

L'aventure que vous avez entre les mains est, sans doute, bien différente de celles auxquelles vous êtes accoutumé. Ce n'est pas simplement un scénario conçu pour **Ars Magica** mais aussi une nouvelle approche du jeu de rôle. Le thème et l'intrigue y sont beaucoup plus importants que le côté aventure ; les personnages, les résumés des règles et les explications détaillées à l'intention du Conteur la rendent unique. Grâce à ce supplément, vous allez pouvoir commencer à jouer dans la demi-heure suivant l'arrivée des joueurs. Entamer votre première histoire sera, en effet, d'une grande simplicité, avec les personnages prêts à jouer et les résumés des règles contenus dans ce livret. Vous pourrez bien sûr créer vos propres personnages avant l'histoire suivante, mais du moins aurez-vous le bénéfice de l'expérience.

Note à l'intention des joueurs

Si vous ne voulez pas être le Conteur de cette histoire, ne lisez que les documents que le Conteur vous fournira. Sinon, vous vous priverez tout simplement du plaisir qu'aurait pu vous apporter l'aventure. Voilà qui est pire encore que de lire la dernière page d'un roman à énigme avant de l'avoir terminé, car ici, vous risquez de gâcher également le plaisir des autres joueurs.

Conseils au Conteur

Essayez de mener cette histoire à un rythme rapide, en évitant les temps morts et en veillant à ce que personne ne s'ennuie. Si l'allure commence à ralentir, intervenez afin de maintenir la tension et l'excitation que vous aurez instaurées. La force dramatique de l'aventure sera d'autant plus grande que vous maintiendrez un rythme plus hâtant et éviterez les moments d'apathie. Quand les joueurs hésiteront sur la marche à suivre, faites survenir une nouvelle rencontre ; quand ils seront inoccupés, occupez-les. Passez tout simplement à la partie suivante du supplément, et que ce qui doit arriver arrive. Si les joueurs, tranquillement installés, discutent entre eux au lieu de se concentrer sur le jeu, demandez aux Mages : "Alors, que faites-vous ?" Ce sont les chefs de l'expédition ; si vous attendez d'eux qu'ils prennent les décisions et le leur montrez, ils le feront.

A certains moments, vous voudrez sans doute créer une atmosphère particulière ou faire réagir les joueurs d'une manière donnée. Les aider à s'impliquer dans l'histoire et entretenir la tension sont, en effet, deux facettes de votre travail de Conteur. Comme vous ne pourrez pas leur

demander tout crûment de faire telle ou telle chose, il faudra vous montrer plus subtil et manipulateur. Faites appel à leurs émotions, la colère notamment, puisque leurs personnages devraient la ressentir, et avec raison ; elle s'exprimera ensuite tout naturellement comme le sentiment le plus fort desdits personnages. Pour la soulever, il vous suffira probablement de montrer aux joueurs leur impuissance, en mettant en évidence la force et l'invulnérabilité du Maître des Nuées. Brocardez-les comme le fera le guerrier noir. Les joueurs ont toujours horreur de ne rien pouvoir faire ; cela les exaspère vraiment et, paradoxalement, l'exaspération peut être très amusante à jouer. Si vous êtes encore plus vicieux et cruel, faites-leur remarquer leur sottise, en passant, et moquez-vous d'eux (là, c'est l'efficacité assurée).

Bref, amusez-vous bien et restez ouvert à toutes les possibilités. Nous avons fait la moitié du travail pour vous, mais le meilleur est encore à venir. Grâce à votre imagination et à votre énergie, cette histoire va devenir réalité. Les Conteurs aussi peuvent être des héros.



Le Maître des Nuées

Introduction

Ce supplément est conçu pour que vous puissiez commencer immédiatement à jouer à **Ars Magica**. Créer des personnages et mettre au point une aventure est très long, mais nous avons rempli cette tâche pour vous, si bien que votre première histoire se déroulera sans heurts ni hésitations de votre part. Vous y trouverez, en effet, huit personnages tout préparés et un scénario détaillé spécialement écrit pour eux. Avec ce matériel, un groupe de novices peut commencer une aventure satisfaisante d'**Ars Magica** après une demi-heure à peine de préparation. Nous espérons que vous apprécierez ce supplément, qui va vous permettre de vous plonger rapidement dans le monde médiéval magique d'**Ars Magica**.

Il va aussi vous apprendre en grande partie à "conter" une histoire. Nous nous sommes souvent trouvés dans la difficile obligation d'expliquer comment guider un groupe de joueurs à travers une aventure. Mais ce n'est pas une chose qu'on puisse réellement enseigner, car elle demande plus de talent que d'habileté, un don plus que de la technique. Dans ce livret, nous vous exposons en détail la manière de présenter les diverses scènes aux joueurs ; nous vous **montrons** comment nous contons une histoire, pas à pas, au lieu d'essayer de vous l'expliquer. Vous ne le ferez sans doute pas de la même façon que nous, mais nous espérons que vous trouverez dans ces pages un aperçu et quelques idées nouvelles sur l'art subtil du conteur... quand bien même vous ne conteriez jamais cette histoire-ci.

Si vous voulez le faire, cependant, lisez au moins quelques chapitres d'**Ars Magica**™ d'abord, et parcourez les autres. Vous devez notamment bien connaître l'introduction (qui donne une idée du système de jeu et du monde d'**Ars Magica**), ainsi que les parties consacrées à la magie et au combat, dont les règles interviendront souvent. Enfin, lisez également le chapitre sur les Alliances, qui vous permettra de vous représenter la Crête des Brumes, près de laquelle se déroule cette histoire (dans le Val des Bois).

Avant d'essayer de la conter, familiarisez-vous aussi avec ce supplément tout entier ; mais ne passez pas directement à la suite de ce texte : allez vous documenter sur les huit personnages ci-inclus et sur le Maître des Nuées. Lorsque vous saurez tout sur eux, revenez ici pour lire la suite de l'histoire.

Résumé de l'intrigue

Alors que la plupart des Mages de la Crête des Brumes sont absents, les Servants, Compagnons et apprentis qui s'y trouvent toujours découvrent que l'infâme Maître des

Nuées écume à nouveau le Val des Bois. Ils prennent l'initiative de partir à sa recherche afin de le détruire. Plusieurs personnages ont des raisons personnelles de tuer la créature et veulent en fait se venger d'elle. Quoi qu'il en soit, ils suivent tous la piste de feu que sa monture laisse derrière elle, découvrant les ravages que cause le guerrier noir partout où il passe. Durant ce voyage à travers la vallée, le Compagnon Thomas a régulièrement des visions de l'origine et de la vie de leur proie, qui donnent des indices sur sa nature. Puis tous les aventuriers en ont une de sainte Fabia (la sainte patronne du Val des Bois) à l'un de ses sanctuaires, en montagne, et en apprennent davantage encore sur le cavalier noir. Enfin, lors de la confrontation finale avec la créature, ils doivent choisir entre l'attaquer et la tuer haineusement ou essayer de lui parler et de la raisonner.

Cette histoire se complique, en outre, des interactions entre les personnages. Les deux apprentis, Cæron et Léonore, sont rivaux, et chacun a ses amis dans la petite troupe, dès lors divisée en deux camps. Les deux jeunes gens n'iront pas jusqu'à se battre l'un contre l'autre, mais leur antagonisme sera fort intéressant à jouer et appuiera, en outre, le thème de l'aventure.

Thème

Comme vous l'avez peut-être déjà deviné, cette histoire est axée sur le thème de la fureur. Elle traite de la futilité de la colère et du mal que les gens vindicatifs peuvent faire, à eux-mêmes, à ceux qu'ils aiment et aux autres en général. Essayez de rendre ce motif présent tout au long de l'aventure, dont il est d'ailleurs un des composants principaux, et d'encourager les joueurs à l'exprimer à travers leurs personnages. Déterminez aussi ce qu'est la colère pour **vous** et interprétez l'histoire à votre manière, mais laissez les divers membres du groupe décider de ce qu'elle est pour eux. Pensez aussi au rôle que ce sentiment a joué dans votre vie, que ce soit vous ou d'autres personnes qui l'avez éprouvé. Inutile toutefois de prendre position à ce sujet : il vous suffit d'y réfléchir et d'intégrer le fruit de vos cogitations au scénario, ne serait-ce qu'en ajoutant à une scène un détail tiré de votre propre expérience.

Vous verrez que les histoires surpassent la réalité lorsqu'elles ne sont pas seulement une lutte mais aussi une leçon. Les auteurs des contes de fées, des mythes et même de **Star Trek**™ le savent bien, qui utilisent cette technique pour rendre leurs récits plus vivants et passionnants. Les histoires contiennent presque toujours une leçon ; mais dans les **bonnes** histoires, elle peut varier suivant le conteur.

L'aventure que vous allez entamer est excessivement linéaire, puisque ses protagonistes sont menés presque



d'un bout à l'autre par le bout du nez et ont peu de chances d'y suivre leur propre chemin. C'est une faiblesse, que vous ne souhaitez certainement pas répéter dans vos propres scénarios mais qui est nécessaire dans celui-ci : nous l'avons construit très simplement, afin de pouvoir détailler les descriptions au maximum malgré le manque de place et de le rendre aussi facile à conter que possible. Les personnages suivent la piste enflammée du Maître des Nuées jusqu'au dénouement. Si vous vous sentez assez sûr de vous, cependant, vous n'êtes pas obligé de pousser vos joueurs à agir ainsi ; vous pouvez inventer d'autres moyens par lesquels ils parviendront au terme de l'histoire. Dans ce cas, utilisez simplement le matériel fourni ici comme support à vos propres créations. Mais, s'il s'agit là de votre toute première aventure d'**Ars Magica**, vous préférerez sans doute être prudent. N'en oubliez pas pour autant que pour vraiment jouer à **Ars Magica**, il faut vous servir de votre imagination.

Explications destinées aux joueurs

Afin de familiariser les joueurs avec les règles, donnez-leur d'abord les feuilles de personnage. Attribuez chacun des protagonistes de l'histoire à la personne qui, selon vous, en est la plus proche ou aura le plus de plaisir à le faire vivre. Vous pouvez aussi laisser les joueurs faire leur choix eux-mêmes. Essayez de confier les magiciens à ceux qui sauront diriger le groupe et faire avancer les choses, mais aussi comprendre les règles le plus vite. Il vaut sans doute mieux que ce soit vous qui décidiez qui jouera qui, afin d'être sûr que les personnages seront convenablement répartis et de pouvoir commencer à les distribuer sans attendre que tout le monde soit arrivé.

Donnez également les récapitulatifs des règles, pour que les joueurs en prennent connaissance. Puis, lorsqu'ils seront tous réunis, lisez-leur le Résumé de la Situation, avant de le leur remettre. Quand ils se sentiront à peu près à l'aise avec leurs personnages et les diverses explications, vous pourrez commencer l'histoire. Il est plus important pour eux de bien comprendre les aventuriers et leur environnement que les détails des règles, aussi encouragez-les à se mettre à jouer même s'ils sont un peu incertains sur ce dernier point. Tout cela ne devrait pas prendre plus d'une demi-heure. Après quoi, il est vivement conseillé de se lancer dans le scénario quoi qu'il arrive, afin que personne n'ait le temps de sombrer dans l'apathie.

Les passages en italiques qui se trouvent dans ce supplément sont destinés à être lus aux joueurs, qu'il s'agisse de descriptions ou des propos des personnages non joueurs. Si les répéter mot pour mot ne vous dérange pas, tant mieux. Toutefois, certains Conteurs estiment que lire ainsi des textes vide les scènes concernées de leur émotion et de leur naturel, ce qui fait paraître l'intrigue statique et étouffe la spontanéité des joueurs. Si vous êtes dans ce cas, servez-vous simplement des notes en italiques pour bâtir vos propres explications, et improvisez les actions et dialogues des figurants. Nous voulons que ce livret vous aide à mieux jouer, pas qu'il vous entraîne, vous et votre équipe, dans une visite guidée.

Voici comment distribuer les personnages si vous avez moins de huit joueurs (il vous faudra peut-être modifier les premières scènes de l'histoire, si tous les protagonistes n'en sont pas utilisés) :

7 - Tous les personnages. Attribuez Jérémie à quelqu'un qui joue, en outre, un Compagnon (Thomas, par exemple).

6 - Tous les personnages. Donnez Jérémie et Laurine à des joueurs qui ont déjà un Compagnon.

5 - Tous les personnages. Confiez les Servants aux membres du groupe qui tiennent les Compagnons. Dites-leur de surtout jouer ces derniers.

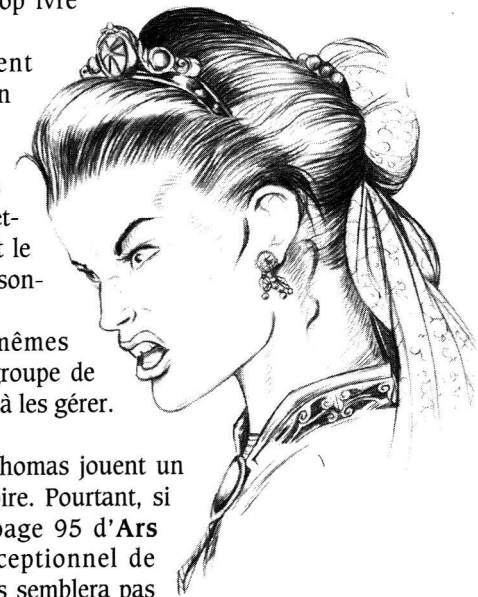
4 - Tous les personnages, sauf Clobi et Jérémie. Torlen et Laurine sont attribués aux joueurs qui détiennent les deux Compagnons restants. C'est vous qui jouez Jérémie, dans la tour, mais il est trop ivre pour partir avec les autres.

3 - Un des joueurs tient Léonore, le deuxième Ramon et Torlen, le troisième Thomas et Laurine. Laissez de côté tout ce qui concerne les deux camps rivaux, mais mettez en valeur l'agressivité et le désir de vengeance des personnages féminins.

1 ou 2 - Utilisez les mêmes personnages que pour un groupe de trois, mais aidez les joueurs à les gérer.

Note : Les visions de Thomas jouent un rôle crucial dans cette histoire. Pourtant, si vous vous reportez à la page 95 d'**Ars Magica**, où le Talent Exceptionnel de Visions est décrit, il ne vous semblera pas d'une telle importance. Nous lui avons donné une place bien plus grande que la normale afin de servir l'aventure. Plus tard, en créant vos propres scénarios, vous verrez que certains traits des personnages (Vices et Vertus, Traits de Caractère, Compétences particulières) influent sur la progression des intrigues. N'hésitez jamais à vous en servir lorsqu'ils peuvent raisonnablement ajouter quelque chose à l'histoire ou à sa trame, même si l'usage que vous voulez en faire n'est pas décrit dans les règles. Thomas a bon nombre de visions dans cette aventure, ce qui est tout à fait logique compte tenu du contexte, et elles s'intègrent admirablement à l'intrigue. Dans la prochaine histoire, ce Talent jouera sans doute un rôle moins important — contrairement à un des traits de quelqu'un d'autre.

Si vous voulez lancer dans cette aventure vos propres personnages, au lieu de ceux qui vous sont fournis ici, débrouillez-vous pour que l'un d'eux ait les visions normalement destinées à Thomas. Même chose si vous utilisez ces personnages-ci mais pas Thomas. Le mieux dans ce cas est que l'un d'eux possède une croix autrefois portée par sainte Fabia (vous pouvez la lui donner dans une autre histoire), ce qui lui permet d'avoir les visions. Le joueur





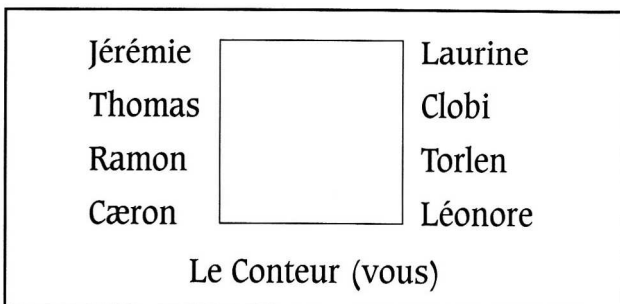
doit réussir un tirage de tension de 5+ (5 ou mieux) pour s'en voir accorder une, puis un jet d'Intelligence. de 6+ pour l'interpréter. Ce détail réglé, vous pouvez faire entrer dans cette histoire n'importe quels aventuriers ; il vous suffit de laisser de côté certains exemples et commentaires qui font spécifiquement référence à ceux pour lesquels elle a été écrite.

Comment faire avancer les choses

Demandez aux joueurs de présenter rapidement leurs personnages au reste du groupe, en expliquant ce que les autres en savent. Ils se connaissent déjà, puisque tous sauf Ramon vivent à l'Alliance. Il serait bon que les membres de l'équipe jouent leur rôle durant ces préliminaires, avec des déclarations comme : «Moi, c'est Léonore. Je ne m'en laisse pas compter par personne, surtout pas par Cæron.» Ne les laissez pas s'étendre trop longuement, mais permettez-leur quelques détails. Encouragez-les aussi à ironiser et à échanger des commentaires perfides («Ah oui, Thomas, le rat de bibliothèque qui pense qu'il a quelque chose de spécial.»). C'est à ce moment-là qu'ils doivent commencer à entrer dans la peau de leurs personnages.

Les deux camps

Les protagonistes de cette histoire sont divisés en deux camps, suivant l'apprenti qu'ils soutiennent le plus. Cæron et Léonore ne se sont jamais vraiment bien entendus, mais ils ont étudié à l'Alliance assez longtemps pour se faire de bons amis parmi ses autres habitants. Et ces amis ont formé deux factions rivales, qui se donnent mutuellement autant de motifs de mécontentement que possible. Expliquez la chose aux joueurs, puis installez-les de manière appropriée - un camp de chaque côté de la table ou de la pièce - avant de les pousser à extérioriser leur antagonisme. Vous voyez ci-dessous une disposition possible du groupe. Les Mages sont assis près de vous (statut !) et les Servants se trouvent à l'autre bout de la table, où ils se sentiront plus libres de se chamailler.



A l'Alliance

Dans cette section, les aventuriers s'aperçoivent que le Maître des Nuées est de retour et se lancent à sa recherche. Cette partie de l'histoire se déroulant entièrement à

l'Alliance, ils ne courent aucun danger, aussi les joueurs peuvent-ils rentrer plus facilement dans la peau de leurs personnages et découvrir qui et ce qu'ils sont. De plus, l'Alliance est un élément essentiel de toute Saga, et y commencer la séance ouvre le scénario d'une manière à la fois élégante et intéressante.

Favorisez le plus possible les interactions ; laissez les joueurs s'exprimer à outrance et tester les limites de leurs personnages. Ces premières scènes sont faites pour qu'ils s'habituent à ces derniers, commencent à tisser leurs relations, découvrent l'Alliance et en apprennent un peu plus, par la pratique, sur les règles d'**Ars Magica**. N'oubliez pas, cependant, que ces incidents sont un prélude à l'histoire et que vous ne devez pas laisser les choses aller trop loin.

La garde

Tout commence en pleine nuit, alors que Jérémie et Laurine montent la garde au sommet de la tour.

• *Jérémie et Laurine, vous êtes de garde au sommet de la tour. Torlen vous y a envoyés pour vous punir de vous être bagarrés dans les baraquements. Il est à peu près quatre heures du matin, et la nuit porte encore les dernières traces d'une grande tempête. Il y a moins d'une heure, la construction tout entière tremblait, et le vent soufflait si fort que vous deviez hurler pour vous entendre. Vous vous tenez sur la trappe qui mène à l'intérieur du bâtiment, serrés entre les crêneaux et l'étrange hutte de bois de la magicienne Vulcris. Heureusement qu'elle n'était pas là tout à l'heure. La nuit a été affreuse et vous êtes maintenant gelés, trempés jusqu'aux os et d'une humeur de chien.*

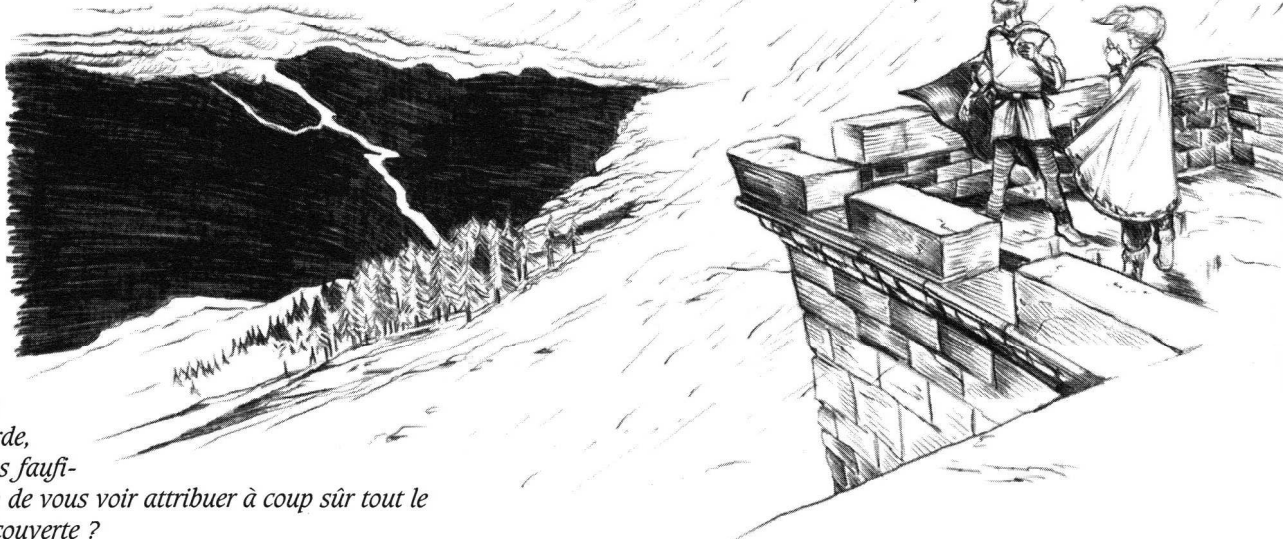
Demandez d'abord à Jérémie s'il a bu ou non. Si le joueur n'arrive pas à se décider, proposez-lui d'effectuer un tirage simple (sur un dé à 10 faces normal) sur l'Intempérance du personnage. Un résultat de 6+ (6 ou mieux), une fois ajouté au dé le score d'Intempérance de +3 de Jérémie, signifie qu'il a effectivement passé la plus grande partie de la nuit à s'enivrer. Dans ce cas, signalez-lui qu'il a un ajustement de -2 à tous ses jets, jusqu'à ce qu'il en réussisse un de Fatigue de 10+ au cours de l'histoire. Laurine n'est pas allée signaler sa conduite, préférant attendre qu'il soit vraiment saoul pour le faire, afin que les conséquences n'en soient que plus dramatiques. Si la personne qui joue la jeune Servante trouve à sa conduite une autre explication qui lui plaise davantage, libre à elle de l'invoquer.

Quand vous savez si Jérémie a bu ou non, demandez aux deux joueurs d'effectuer un tirage de **Perception + Vigilance**. Il faut pour cela qu'ils consultent leurs feuilles de personnage, où ils trouveront leurs scores de Perception (une caractéristique) et de Vigilance (une compétence). Si celui qui joue Laurine ne remarque pas sa spécialité «de garde», laquelle signifie qu'elle a en ces circonstances un bonus de +1 à son jet, signalez-la lui. Que chacun effectue alors un tirage simple et ajoute ces deux



scores à son dé (Laurine a +2 pour sa Perception, +1 pour sa Vigilance et +1 pour sa spécialité ; Jérémie -2 pour sa Perception, +2 pour sa Vigilance et -2 encore s'il a bu). Si l'un d'eux obtient un total de 6+, il remarque quelque chose de particulier dans la vallée en contrebas. Lisez en ce cas la description ci-dessous ; faites-le de manière que tous les joueurs l'entendent, même si leurs personnages ne sont encore au courant de rien. Cela leur permettra de s'impliquer immédiatement dans l'histoire. Si aucun des deux gardes ne remarque quoi que ce soit, laissez-les recommencer à se chamailler — cette fois pour savoir qui prendra la couverture quand il se remettra à pleuvoir — puis demandez-leur un autre tirage de **Perception + Vigilance**.

• *Le ciel s'éclaircit brusquement alors que vous scrutez la vallée. Mais au-dessus du village de Javielle subsiste un nuage noir bien distinct, menaçant ; soudain, un éclair jaillit de la petite bourgade pour se perdre dans le ciel. Cette vue vous secoue, car Torlen, le capitaine des Servants, vous a demandé d'être particulièrement attentif à un tel événement. Du reste, vous savez que cet extraordinaire phénomène ne peut avoir qu'une seule origine : l'infâme Maître des Nuées. Mais qu'allez-vous faire ? Descendre une volée de marches seulement pour prévenir Clobi, le capitaine de la garde, ou essayer de vous faufiler derrière lui afin de vous voir attribuer à coup sûr tout le mérite de votre découverte ?*



C'est, en effet, une nouvelle vraiment importante, qui va sans le moindre doute intéresser beaucoup de monde. Laissez les joueurs concernés s'exprimer, en notant bien s'ils avertissent ou pas leur coéquipier.

Si Jérémie a vu l'éclair, dites-lui :

• *Tu sais que Cæron serait ravi d'être le premier à apprendre la nouvelle. Il faut prévenir Torlen, bien sûr ; c'est ton devoir. Mais la chambre de Cæron est sur le chemin de la cour où se trouve Torlen, et passer avertir ton ami ne te prendrait qu'un instant. Tu sais aussi que Cæron serait encore plus content si Léonore n'entendait jamais parler de tout cela.*

Si Laurine a vu l'éclair, dites-lui :

• *C'est à Torlen que tu devrais faire ton rapport, mais Clobi est lui aussi un ami. Quant à poursuivre le cavalier noir, ce qui te donnerait une chance de te venger de lui,*

Léonore serait certainement la personne la plus désireuse de le faire, mais elle est plongée dans ses études. D'ailleurs, Torlen la prévient sans doute si tu lui apportes la nouvelle.

Si l'un des Servants seulement a vu l'éclair et s'il veut aller en avertir quelqu'un, il lui faut trouver une excuse à fournir à son coéquipier. Abandonner sa garde sans une bonne raison est, en effet, un sérieux manquement au devoir, aussi faites jouer la scène aux deux personnes concernées. En admettant que les deux Servants aient remarqué le phénomène et veuillent quitter leur poste, ils vont devoir en discuter, car abandonner totalement la garde est une faute des plus graves, surtout lorsque le Maître des Nuées rôde aux alentours. Ils en seraient très durement punis ; seul l'un d'eux devrait partir.

• *Vous savez que Torlen considère l'abandon de poste comme une chose grave.*

Quoi qu'il arrive, seul l'un d'entre vous devrait s'éclipser, l'autre continuant sa surveillance.

Encouragez les deux joueurs à extérioriser leur désaccord à travers une dispute, voire une bagarre : la scène qu'ils entament à présent va faire travailler l'imagination de leurs compagnons et éveiller en eux le désir de les rejoindre dans l'aventure. Mieux ils la joueront, plus ce désir sera fort.

Si l'un des Servants quitte son poste, demandez-lui quelles sont ses intentions vis-à-vis de Clobi, qui se trouve dans la salle de garde de l'étage en dessous. Le personnage peut avertir son supérieur et, peut-être, obtenir de lui la permission d'aller informer d'autres gens, ou essayer de se faufiler dans son dos.

S'il prévient Clobi, laissez le joueur de ce dernier décider de ce qu'il fait, mais rappelez-lui qu'il doit toujours y avoir quelqu'un de garde sur le toit. Clobi sait aussi qu'il faut immédiatement signaler la présence du Maître des

L'art de la narration

Tandis que les deux Servants se hâtent d'aller avertir leurs amis respectifs de ce qu'ils ont vu, vous allez devoir employer la narration et la manipulation pour que tout se passe comme vous le voulez. Dans les histoires suivantes, quand vous aurez les choses bien en main, vous pourrez laisser les joueurs déterminer où ils se trouvent dans l'Alliance et ce qu'ils désirent faire. Mais cette fois-ci, c'est à vous de leur dire où ils sont et à quoi ils s'occupent, puis de leur suggérer les actions à entreprendre. Essayez de leur laisser autant de liberté que possible, même si cela dérange un peu vos plans, mais ayez soin de tout, pour que les choses se déroulent comme prévu. Si quelqu'un s'irrite des contraintes imposées dans ces premières scènes, dites-lui que cela ne durera que jusqu'au départ de l'Alliance.

Si les événements font que l'un seulement des apprentis est averti de la présence du Maître des Nuées, ce qui signifie que la moitié des personnages vont être laissés en dehors de l'histoire, voici quelques moyens d'informer son rival de ce qui se passe :

- Une femme de ménage surprend une conversation sur le guerrier noir et répand la nouvelle à travers toute la forteresse, ce qui provoque une telle agitation que Félix, lui-même, apprend de quoi il retourne.

- Un des membres du clan malchanceux voit, lui aussi, un des fameux éclairs partir de la terre vers le ciel.

- Félix refuse de laisser l'apprenti qui le lui demande (quelle que soit son identité) partir seul à la poursuite du Maître des Nuées.

Nuées à Torlen et que Léonore sera sans doute contente d'en être avertie.

Si le Servant tente de passer inaperçu de Clobi, demandez-lui un jet de **Dextérité + Discrétion**, et à Clobi un de **Perception + Vigilance**. Si le garde bat son supérieur, il se faufile sans être vu dans l'escalier en spirale qui occupe le centre de la tour ; de là, il peut aller n'importe où à l'intérieur de l'Alliance (sans doute deux niveaux plus bas, à la chambre de Cæron, quatre niveaux plus bas, à la bibliothèque, pour voir Léonore, ou dans la cour, où se trouve Torlen). Si Clobi obtient un résultat au moins égal à celui du Servant, il le prend sur le fait. A son joueur de décider ce qu'il fait du petit soursnois. Dites-lui :

- *Tu es très mécontent que ce garde déserte son poste sous prétexte qu'il y a eu une bonne petite tempête. Quelle poule mouillée ! Il vaudrait mieux que tu emmènes cette femmelette voir Torlen.*

Les deux apprentis

Lisez ceci à Léonore si quelqu'un va la prévenir, à la bibliothèque :

- *Tu es coincée à la bibliothèque, où tu étudies avec acharnement afin de pouvoir relever le gant qui va bientôt t'être jeté pour marquer la fin de ton apprentissage. Il s'agit d'une série d'examens difficiles portant sur les théories Hermétiques relatives à la magie, l'histoire de l'Ordre et tes capacités magiques ; cela ne laisse pas de t'inquiéter. La tempête t'a distraite de tes livres à plusieurs reprises et tu as, en outre, été fréquemment dérangée. Maintenant encore, l'un des érudits de l'Alliance s'agite au fond de la salle, à la recherche d'un volume quelconque, et tu commences à en avoir assez. Soudain, tu es à nouveau interrompue, cette fois par un coup à la porte.*

Une fois Léonore avertie de la présence dans la vallée du guerrier noir, poursuivez :

- *La nouvelle te stupéfie. Il y a si longtemps que le Maître des Nuées n'a pas chevauché les vents que tu le croyais parti pour toujours. Tu es bien décidée à le poursuivre, mais il te faut pour cela la permission d'un Mage. Et le seul qui soit resté à l'Alliance est Félix, un homme très étrange vivant dans les souterrains.*

Laissez les personnages exprimer leurs réactions pendant un moment. Si Léonore regarde par une des fenêtres de la bibliothèque pour observer elle-même la vallée, elle voit, en effet, un éclair en jaillir et se perdre dans les cieux.

Dès qu'elle quitte la pièce, dites à Thomas qu'il a tout entendu :

- *Pendant que tu cherchais un livre, quelqu'un est entré dans la bibliothèque et a raconté à l'apprentie Léonore que le Maître des Nuées est de retour. Tu as entendu parler de cette étrange créature ; sa légende est assez connue dans la région et tu as même rêvé d'elle récemment. Hmm... Cæron serait sans doute intéressé par cette information. Il doit se trouver dans sa chambre...*

Cæron peut ainsi apprendre la nouvelle, s'il ne la connaît pas déjà. S'il a été prévenu peu de temps avant, Thomas tombe sur lui dans le hall, alors que le jeune homme se rend chez Félix. L'érudit peut ainsi l'accompagner.

Lisez ceci à Cæron quand quelqu'un se rend à sa chambre :

- *Cæron, tu es dans ta petite chambre, en train de travailler sur une potion car tu n'arrives pas à trouver le sommeil avec cette terrible tempête, lorsque tu entends des pas dans l'escalier puis un coup à ta porte.*

Une fois Cæron informé, dites-lui qu'il aimerait bien se lancer à la poursuite du Maître des Nuées, histoire de s'amuser un peu avant de devenir un Mage et de quitter



cette Alliance pour toujours, mais qu'il lui faut pour cela la permission de son maître, Félix. Celui-ci est, en effet, l'unique magicien présent à l'Alliance, et seul un magicien peut autoriser une mission dangereuse. Vous pouvez aussi signaler à Cæron que, s'il parvenait à prouver que le guerrier noir n'est pas un élémentaire et que Grimgroth s'est trompé dans son célèbre traité, il y gagnerait un grand renom. En d'autres termes, cet événement est la chance de sa vie, il ne doit pas la laisser passer.

Félix

Il n'y a actuellement qu'un seul Mage à l'Alliance, l'inquiétant Félix Necromius. Si les apprentis veulent se lancer à la recherche du Maître des Nuées, ils vont donc devoir lui en demander la permission, aussi pénible qu'il puisse être de discuter avec cet homme étrange, à l'esprit tortueux.

Ce thaumaturge, un des plus bizarres de la Crête des Brumes, vit dans son laboratoire, profondément enterré sous l'Alliance. L'idée de la mort l'obsède et il semble incapable de penser en des termes qui n'y soient pas liés. D'ailleurs, la plupart des propos qu'il énonce de son étrange voix chevrotante contiennent au moins une référence (si détournée soit-elle) à la mort.

Si tout se passe bien, Cæron et Léonore vont se ruer chez Félix afin qu'il les auto-

rise à se lancer à la poursuite du cavalier noir (débrouillez-vous pour qu'ils apprennent tous les deux que la créature est de retour). L'un d'eux peut, néanmoins, arriver au laboratoire avant que l'autre ait seulement été prévenu. Essayez de faire en sorte que d'autres personnages, Servants ou Compagnons, suivent les apprentis chez Félix, afin de ne pas «gaspiller» ce beau décor en le posant pour un ou deux joueurs à peine. Quelques-uns peuvent y aller poussés par une curiosité morbide, qu'ils regretteront certainement. Cæron a vécu de pénibles expériences avec son maître, aussi trouvera-t-il sans doute difficile de lui demander une faveur. N'oubliez pas la malédiction qu'il endure : il perçoit les plaintes des morts ; il sera donc très mal à l'aise dans le laboratoire. C'est d'ailleurs pourquoi il ne vit plus chez Félix.

Lorsqu'un des personnages gagne les quartiers du magicien, au niveau inférieur de l'Alliance, il trouve porte close.

• Une fois au bas de l'escalier en spirale, dont les dernières marches sont creusées au sein même de la colline,

vous descendez le petit tunnel qui mène au laboratoire de Félix. Des gouttes d'eau roulent sur la pierre du passage. Vous parvenez enfin devant une énorme porte de chêne, renforcée de larges bandes de bronze qui vont s'ancrer profondément dans les murs de granit. Chaque pouce du métal est couvert d'étranges inscriptions, et un gros heurtoir en forme de main s'inscrit au centre du battant.

Le premier coup frappé ne provoque aucune réaction. Ce n'est qu'après le second qu'une voix grêle et chevrotante interroge :

• «Êtes-vous vivant ou mort ?»

Si l'apprenti répond «Vivant,» Félix riposte aussitôt : «Allez-vous en.» L'arrivant doit alors plaider sa cause un petit moment avant que la porte s'ouvre. S'il répond «Mort,» le magicien réplique : «Va-t-en avec tes amis, petit menteur, ou tu vas bientôt être dans le vrai.» Si le personnage persiste à vouloir entrer, cependant, le battant pivote finalement (mû par un sortilège) et Félix déclare :

• «Entre, jeune homme (fille). Bienvenue dans mon petit caveau.»

Les curieux qui pénètrent dans le laboratoire vont y découvrir des choses pour le moins surprenantes.

• Le laboratoire de Félix est une vaste caverne grossièrement taillée, où sont dispersées des tables couvertes de monceaux d'objets divers et de livres. Il y a là des boules de verre, des tuyaux de cuivre, de petits braseros et des centaines de pots et de fioles remplis de toutes sortes d'herbes et d'ingrédients magiques. Des corps d'animaux séchés, accrochés à des chaînes, pendent le long des murs. Mais l'élément essentiel des recherches du thaumaturge est une grande cuve pleine de boue posée au centre de la salle. Félix est debout près d'un lutrin, aussi pâle et figé qu'un mort, perdu dans son ample robe blanche.

Si Cæron est là, ajoutez à son adresse :

• Il y a au moins une douzaine de cadavres dans cette grotte, et bien d'autres encore dans les catacombes au-delà. Tu ne perçois tout d'abord qu'un murmure à peine audible, mais qui s'enfle peu à peu, et tu comprends qu'il s'agit de la plainte des morts. Leurs gémissements se mêlent, montent puis s'affaiblissent un temps tels ceux du vent dans les arbres. Et cela ne va qu'empirer jusqu'à ce que tu t'en ailles. Les trépassés ont enfin trouvé une oreille compatissante ; ils vont te déchirer de leurs cris si tu ne les fuis pas rapidement. Et, ce qui est peut-être pire, tu penses que Félix les entend, lui aussi, mais qu'il y prend plaisir.

Si les visiteurs ne questionnent pas le magicien au sujet de ses expériences, son hôte les salue ainsi :

• «Encore en vie, à ce que je vois, et même en bon état. Alors, que voulez-vous ?»



Lorsque l'apprenti et ses amis lui expliquent qu'ils désirent partir à la poursuite du Maître des Nuées, le thaumaturge essaie de les en dissuader, en leur disant qu'ils sont précieux pour l'Alliance et ne doivent pas risquer leur vie dans une aventure aussi dangereuse. Ses arguments restent naturellement sans effet. C'est alors que le deuxième apprenti devrait arriver, afin de retarder l'accord du magicien. Celui-ci ne se soucie cependant guère de la sécurité des deux jeunes gens, et comme il ne veut pas perdre son temps, il capitule assez vite :

- *«Très bien, vous pouvez donner la chasse à ce guerrier. Mais d'abord, vous allez promettre de me rapporter les dernières paroles de tous ceux que vous verrez mourir au cours de votre petite expédition. Je tiens un journal de ce genre de choses.»*

Si les personnages refusent cette condition, Félix, qui n'éprouve pas le moindre intérêt pour le Maître des Nuées, ne leur accorde pas son autorisation. Un point, c'est tout.

- *«Alors, nous sommes d'accord ?»*

Lorsque le départ des apprentis est décidé, le Mage les avertit :

- *«Attention, il ne faut pas que les gens de la vallée croient que vous êtes des alliés du guerrier noir. Ces rustres putrides nous ont déjà reproché des choses de ce genre, les sots ! La renommée de la Crête des Brumes est entre vos mains, ne la laissez pas perdre son éclat. Me fais-je bien comprendre ? Bon, je vais donner des ordres pour qu'on prépare votre départ qui ne saurait tarder, c'est évident. Et maintenant, allez-vous en. J'ai à faire.»*

Le laboratoire de Félix

Cette salle recèle nombre de choses étranges que les personnages peuvent remarquer, surtout s'ils ne s'absorbent pas dans une discussion avec le magicien. Demandez aux joueurs qui ne sont pas directement impliqués dans cette partie de l'histoire d'inventer des détails de la caverne, afin d'ajouter à l'atmosphère de la scène. Voici quelques idées de ce qui peut les frapper s'ils examinent les alentours.

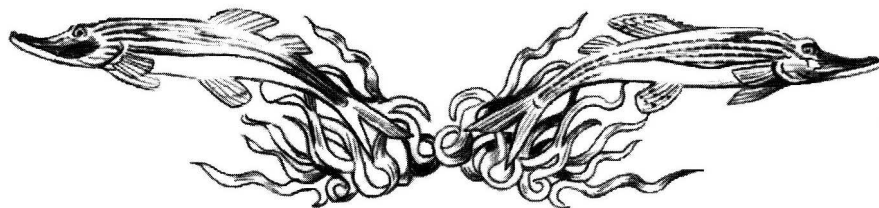
- Un cadavre de chat, accroché à des cordes, pend au-dessus d'une table. Il a été rasé, ses pattes sont liées avec du fil de bronze et ses paupières cousues. C'est une des expériences les moins réussies de Félix.

- Un livre est ouvert sur le lutrin près duquel se tient le thaumaturge. On peut y voir un schéma qui montre apparemment comment retirer les ligaments d'une jambe sans les déchirer.

- Une main parfaitement formée s'élève hors de la cuve de boue qui occupe le centre de la grotte. Félix, suivant le regard du personnage, s'empresse de jeter un sort qui rend la chose, quelle qu'elle ait pu être, à la boue.

Si les deux apprentis disputent pour savoir lequel d'entre eux va poursuivre le cavalier, Félix tranche :

- *«Assez de chamailleries. Vous partez tous les deux. Peut-être compenserez-vous ainsi vos erreurs réciproques.»*



Sur la Piste de Feu

Les préparatifs

Les personnages vont maintenant se préparer à partir.

• *Ayant obtenu la permission de Félix Necromius, vous lancez dans les préparatifs de votre expédition. Les Servants enfilent leur armure, emballent leur équipement et fourbissent leurs armes, mais à quoi s'occupe le reste de votre groupe ? L'un d'entre vous désire-t-il faire quelque chose de particulier ?*

Ne poussez pas les joueurs à faire quoi que ce soit de spécial ou à retarder le départ, mais s'ils pensent à quelque chose de précis, aidez-les à l'obtenir.

Informations sur le Maître des Nuées

Les personnages disposent de certains renseignements sur leur adversaire. Avant qu'ils ne quittent la Crête des Brumes, signalez-leur la description qui en est donnée dans le «Résumé de la Situation». Vous pouvez même la leur lire à voix haute.

Ceux d'entre eux qui réussissent un tirage d'**Intelligence + Connaissance des Légendes** de 7+ savent aussi que :

• *D'aucuns prétendent que le Maître des Nuées est un démon, dont l'apparition annonce une épidémie, une famine ou une guerre. D'autres pensent qu'il est un des Cavaliers de l'Apocalypse. Quoi qu'il en soit, c'est un guerrier puissant, que les armes normales peuvent toutefois blesser. Il contrôle les vents, jette des éclairs de la pointe de sa lance et peut faire naître des trolls d'une eau courante. Quant à sa monture, elle peut souffler du feu mais est incapable de voler à volonté.*

Si les personnages y pensent, permettez-leur de chercher des informations sur le Maître des Nuées à la bibliothèque. Ils n'ont, néanmoins, guère de temps avant que les Servants aient rassemblé leur équipement et soient prêts à partir : une demi-heure tout au plus. Aussi vont-ils devoir réussir un jet d'**Intelligence + Lecture/Écriture du Latin** de 8+ pour apprendre quelque chose.

La principale source d'informations qu'ils puissent trouver est le traité que Grimgroth a écrit sur les élémentaux, ouvrage qui renferme de précieux renseignements. D'après Grimgroth, le guerrier noir est un élémental, l'essence même de la rage de la tempête. Lorsque celle-ci atteint son summum, sa composante magique prend la forme d'un coursier noir et de son cavalier, qui viennent apporter sur terre davantage encore de destruction et de

désolation. Cette forme physique peut certes être détruite, mais l'élémental n'en reprendra pas moins corps à la tempête suivante. Ce traité a servi de base à la plupart des considérations relatives à la nature des élémentaux, et nombre de Mages ont utilisé son contenu pour bâtir leurs propres théories. Le thaumaturge Vancasitum affirme même dans son célèbre ouvrage sur les théories magiques que l'Ordre a tiré de l'œuvre de Grimgroth l'essentiel de sa compréhension des élémentaux.

Si les personnages réussissent un jet de **Perception + Observation** de 10+, ils découvrent une vieille lettre jaunie oubliée entre les pages du traité. Cette missive, signée de Grimgroth et adressée à Miriena, de l'Alliance de Lariandre, n'a visiblement jamais été envoyée. Grimgroth y explique que l'étude de certaines légendes locales consacrées à un jeune chevalier l'a amené à douter de sa théorie sur le Maître des Nuées. Il ajoute que le guerrier pourrait, en fait, être un humain qui portait en lui une telle rage qu'elle lui donnait des pouvoirs magiques. Le Mage conclut en affirmant qu'il compte se renseigner à ce sujet dès que l'occasion s'en présentera.

Il a effectivement enquêté sur le Maître des Nuées, pour découvrir que ce dernier était humain bien que sa monture soit un élémental. Mais il aurait été si embarrassant pour Grimgroth que son célèbre traité s'avère inexact, même en partie, qu'il s'est empressé de «perdre» sa missive et d'oublier tout ce qui concernait le guerrier noir, dans l'espoir que personne d'autre ne s'intéresserait jamais au sujet et que la vérité ne se ferait pas jour. Il n'est pas fier de ce qu'il a fait, mais il l'a fait, et voilà tout.

Les visions de Thomas

Alors que les personnages sont encore à l'Alliance, faites jeter un dé à Thomas pour savoir s'il a une vision. Dites-lui d'abord où il se trouve exactement ; cela se passe alors qu'il est en plein préparatifs, peut-être dans sa chambre, en train de jeter un coup d'œil vers la vallée par sa fenêtre. Ces précisions aident à créer une ambiance autour des visions, qui sont tout de même choses fort inhabituelles. Thomas ajoute +3 (à cause de l'aura magique de l'Alliance) à son score de Visions de +5, ce qui lui donne donc un bonus total de +8. Si, avec cet ajustement, il obtient un résultat de 12+, il a la vision de «La Belle Jeune Fille» ; dans ce cas, donnez-lui le texte qui la relate. Toutes les visions sont décrites à la fin du cahier intérieur de ce supplément ; il vous suffit d'en détacher la dernière feuille et de la découper suivant les pointillés pour pouvoir remettre à Thomas le récit de ses visions, au fur et à mesure qu'il les a. Veillez, cependant, à ce que le joueur **ne retourne pas** ces papiers : leur autre face donne l'interprétation des visions, que Thomas ne doit pas connaître immédiatement.



Encouragez le joueur à s'exprimer en tant que Thomas durant les visions. L'érudit a, en effet, pris l'habitude de raconter tout haut ce que lui montre son don, afin de ne pas l'oublier. «Je vois une femme, une belle jeune fille. Elle est en train de manger des baies...» Si le joueur entre dans la peau de son rôle, l'histoire y gagnera beaucoup de profondeur, et ses compagnons seront, en outre, informés de ses révélations.

Si le jet de dé du personnage indique qu'il n'a pas une vision complète, lisez-lui en les trois premières lignes ; il en a tout de même un embryon. Toutefois, dans ce cas, ne lui donnez pas le texte.

En revanche, si Thomas a la vision entière, il cherche ensuite à l'interpréter : un **dé de tension + Intelligence + Visions**. Avec un résultat de 9+, le joueur peut retourner le papier et lire l'interprétation de la scène. Si vous permettez à l'équipe de garder ces documents, il lui sera plus facile de se rappeler des visions et d'y trouver des indices. Mais si vous voulez lui donner du fil à retordre, demandez-lui de vous rendre les papiers dès que les visions s'achèvent. Reprenez en tout cas ceux concernant les scènes que Thomas n'a pas réussi à interpréter, afin que les joueurs ne les retournent pas accidentellement plus tard.

Le départ

Bien que le gros de la tempête soit passé, il bruine toujours. Lorsque les personnages se rapprocheront du guerrier noir, la pluie se fera plus forte, le vent se lèvera et ils entreront à nouveau au cœur de la tourmente. Bref, il fait mauvais et cela ne va pas faciliter les choses pour les aventuriers.

Alors qu'ils se préparent à quitter la Crête des Brumes, dites à Ramon qu'il pense que pour gagner Javielle en un temps raisonnable, ils vont devoir franchir la rivière directement entre l'Alliance et le village. S'ils décident de pousser jusqu'au gué (trois heures de marche supplémentaires), la traversée sera certes moins dangereuse (quoique toujours malaisée), mais ils se trouveront beaucoup plus loin du Maître des Nuées.

Pour mener l'équipe à un bon endroit où passer le cours d'eau, Ramon doit réussir un tirage de tension de **Connaissance du Val des Bois + Perception de 8+**. Sa spécialité de «configuration du terrain» lui donne là un bonus de +1, ce qui fait au total un ajustement de +6. Il est donc si doué dans sa partie qu'il n'échoue que s'il obtient 0 sur son dé (puisque on ne peut tirer 1 sur un dé de tension). Si cela se produit, il emmène le groupe à une boucle de la rivière où le courant est plus rapide, ce qui augmente de 2 par rapport à la description ci-après tous les facteurs de Difficulté pour quiconque se trouve dans l'eau (en train de nager, par exemple).

La traversée de la rivière

Après avoir enfin quitté l'Alliance, les personnages doivent passer la rivière, qui est pour l'heure en crue. Ils vont donc avoir besoin de leurs sorts ou de leur cervelle, voire des deux. Cette scène va être pour les joueurs un excellent exercice de réflexion. Parviendront-ils à trouver un moyen sûr, rapide et efficace de traverser le cours d'eau ? Le mieux serait que Cæron utilise son sort de **Sculpture de l'Arbre Vivant**, mais il y a bien sûr d'autres méthodes. Ne laissez pas le rythme retomber ni votre équipe s'interroger pendant des heures. Si elle se trouve dans une impasse, donnez-lui un petit coup de pouce. Cet épisode du voyage ne doit pas lui prendre trop de temps.

Voici de quoi nourrir ses réflexions :

• *Vous franchissez le tronc d'un arbre abattu et sortez du bois sur la berge de la rivière. Devant vous roule un torrent furieux, boueux, large de dix pas. Des branches arrachées y affleurent et, alors que vous contemplez ce spectacle inhabituel, un grand orme arrive en tournoyant au milieu du cours d'eau. Il passe devant vous, sa ramure emmêlée étendue telles des mains avides, puis disparaît rapidement en aval, toujours tourbillonnant.*

Les personnages doivent donc trouver un moyen de traverser. Si le plan qu'ils arrêtent est vraiment stupide, faites-le comprendre à Torlen ; cette aide représente ses longues années d'expérience (et sa Vertu de Bon Sens). Vous trouverez ci-après quelques-unes des méthodes qu'ils peuvent employer. Ne vous étonnez pas s'ils inventent tout autre chose.

Cæron peut faire appel à son sort de **Sculpture de l'Arbre Vivant** pour incliner l'un vers l'autre deux arbres, un sur chaque berge, et mêler leurs branches au-dessus de la rivière. Demandez-lui quel est son score de **Perception + Précision**, et servez-vous en pour un jet secret qui déterminera le degré de réussite de son ouvrage. Si vous





tirez un Désastre, l'entrelacs présente un défaut majeur et la première personne à emprunter ce pont improvisé tombe à l'eau. Si, au contraire, vous obtenez 12+, le jeune homme a fait du si bon travail que tout le monde a un bonus de +2 aux tirages d'Escalade de la traversée. L'un des personnages, au moins, va devoir passer sans aide (un jet de **Dextérité + Escalade** de 6+, pour éviter de glisser et tomber), mais s'il tend une corde d'un bord à l'autre, les autres n'auront aucun mal à le suivre.

Cæron peut aussi attacher une corde à une branche et lancer sur celle-ci son sort de **Lance Perforante** afin qu'elle aille se planter dans un arbre de l'autre rive (mais il doit réussir un jet de Visée de 8+). Passer à l'aide de la corde nécessite un tirage de **Force + Escalade**, de 6+ si elle est assez haute pour que le personnage soit hors de l'eau, de 9+ dans le cas contraire. Quiconque rate son jet tombe à l'eau et doit faire appel à la natation (voir ci-dessous). De plus, la rivière charrie des arbres entiers, et si l'un d'eux arrive pendant cette tentative, nul doute qu'il se prendra dans la corde puis la cassera ou l'arrachera. Bonne chance à celui qui sera en train de traverser à ce moment-là !

Les personnages peuvent aussi construire un radeau, à l'aide d'arbres abattus, en utilisant par exemple des sorts spontanés Muto Herbam. Cæron ne peut, en effet, se servir de la Sculpture de l'Arbre Vivant, puisque cet enchantement ne fonctionne pas sur les arbres déracinés. L'embarcation sera ensuite propulsée à travers le torrent grâce à d'autres sorts spontanés, du type Rego Herbam notamment.

La rivière est profonde de plus de 15 pieds, à cet endroit, aussi est-il impossible de la passer à gué. Pour la franchir à la nage, il faut réussir un jet de **Force + Natation** de 9+ (le personnage se voyant infliger une pénalité correspondant au double de sa Charge). Un échec signifie que le nageur perd un Niveau de Fatigue par point d'Encombrement porté et qu'il est entraîné par le courant de dix pas en aval ; s'il s'évanouit, il coule immédiatement. Un personnage lourdement chargé a donc toutes les chances de couler rapidement. Un nageur doit faire des tirages jusqu'à ce qu'il en ait réussi deux, après quoi on considère qu'il a atteint la rive opposée.

Thomas peut avoir une deuxième vision durant cette scène, si possible dans des circonstances mouvementées. S'il obtient 12+ à son tirage de **Visions**, il voit «Le Bosquet de Pins». Dans le cas contraire, lisez-lui juste les premières lignes de la description correspondante. Comme toujours, il doit réussir un jet de **Intelligence + Visions** de 9+ pour pouvoir bénéficier de l'interprétation donnée de l'autre côté du papier.

L'autre rive

Lorsque les personnages atteignent l'autre bord de la rivière, ils doivent escalader un petit raidillon boueux pour parvenir au niveau du sol, où ils se retrouvent dans la bande d'arbres qui longe le cours d'eau. Demandez-leur un tirage de Fatigue durant la traversée, ou dites-leur quand ils arrivent en haut de la berge :

• *L'excitation du départ retombée, la fatigue commence à se faire sentir. Vous êtes tous restés debout la plus grande partie de la nuit, ne réussissant à grappiller que quelques brefs instants de sommeil au milieu de la férocité de la tempête. Tout le monde tire un dé de Fatigue.*

Les joueurs doivent chercher leur Total de Fatigue sur leurs feuilles de personnage. S'ils font 12+, ne perdant pas de Niveau de Fatigue, ils se sentent frais et dispos ; de 3 à 11, ils sont un peu las, à cause du manque de repos et de la nervosité, et perdent un Niveau de Fatigue à Long Terme ; avec 2 ou moins, ils en perdent deux. Ils ne peuvent les regagner qu'en dormant.

A présent, sautez la section ci-dessous consacrée au gué et rendez-vous à «L'Arbre en Feu».

Le gué

Si les personnages franchissent la rivière au gué, ils la passeront en toute sécurité, mais ils seront trempés. De plus, durant tout le reste de l'histoire, ils auront deux heures environ de retard sur l'horaire prévu (valable au cas où ils traverseraient à l'endroit conseillé par Ramon), ce qui nécessitera quelques modifications — l'arbre aura presque entièrement brûlé, les villageois auront quitté l'église, et bien que le Maître des Nuées se trouve toujours au château, celui-ci sera en partie détruit et ses habitants seront à demi fous de rage à cause des multiples cercles que le guerrier noir aura tracés autour d'eux. Si les aventuriers sauvent ce qui pourra encore l'être, ces gens ne le remarqueront même pas et le baron ne viendra pas leur parler.

Une fois passé le gué, ils doivent effectuer un long trajet, d'abord dans une forêt clairsemée, ensuite à travers des terres cultivées. Ils ne voient l'arbre en feu que si l'un d'eux réussit un tirage de **Perception + Vigilance** de 10+, ce qui leur permet de distinguer au loin, mais toujours près de la rivière, une étrange lueur rouge.

L'arbre en feu

Après avoir franchi le cours d'eau, les personnages aperçoivent au loin un arbre en feu. Ils découvrent, en dessous, un écuyer mortellement blessé par le Maître des Nuées. Les chiens du jeune homme, toujours à ses côtés, attaqueront quiconque les approchera. Les aventuriers vont apprendre ici où le guerrier noir a commencé ses ravages, trouver leurs premiers indices et subir l'épreuve du feu : comment vont-ils se sortir de cette situation inhabituelle et potentiellement dangereuse ? A partir de là, ils pourront, en outre, suivre les traces de leur proie jusqu'à Javielle. La magie élémentaire ayant été à l'œuvre près de l'arbre est si puissante que cette zone n'est plus sous l'influence de l'Église et a acquis (temporairement) une aura magique de +2. Les apprentis bénéficient donc d'un bonus de +2 sur tous leurs tirages de magie.

• *Alors que vous escaladez la berge de la rivière, vous remarquez au loin un arbre enveloppé d'un feu écarlate.*



Dans la brume, on dirait la flamme d'une bougie géante. Tout le monde fait un jet de Perception + Attention.

Les personnages voient des choses différentes suivant le résultat obtenu : meilleur il est, plus ils distinguent de détails. Ceux-ci sont fournis ci-après, avec le minimum requis pour être observés. Le reste de la scène devient apparent au fur et à mesure que les aventuriers se rapprochent.

Automatique : Un arbre en feu, au loin.

5+ : Un anneau de flammes d'un pied de haut, autour de l'arbre.

8+ : Des silhouettes canines bondissant à l'intérieur de l'anneau.

11+ : Un corps humain, immobile, allongé au pied de l'arbre.

14+ : Toutes les plantes autour de l'arbre, dans un rayon de cinq pas, aplaties à terre, sem-

blent vouloir le fuir.

Désastre : Les personnages voient les silhouettes de chiens démoniaques danser dans la lumière vacillante des flammes, en dépeçant une belle jeune fille.

Le cercle de feu provient des marques de sabots laissées par la monture du Maître des Nuées, qui a galopé autour de l'arbre encore et encore, avant de se ruer vers Javielle. Les empreintes semblent être apparues là spontanément, car si une piste part de l'anneau (menant au village), aucune n'y arrive.

Ramon peut découvrir beaucoup de choses en examinant ces traces. Un simple coup d'œil, s'il réussit un jet de **Perception + Pistage** de 4+, lui permet d'affirmer que ce sont celles d'un cheval. S'il parcourt tout l'anneau en les observant attentivement et obtient 8+ à un deuxième tirage, il trouve, en outre, l'endroit où elles commencent ; elles y sont beaucoup plus profondes que partout ailleurs, ce qui indique que l'animal a atterri là après un bond d'une grande hauteur.

Il est impossible d'éteindre les flammes jaillies de ces empreintes en les piétinant ou même en y versant de la terre. Elles ne mourront que lorsque la monture du Maître des Nuées quittera le sol pour regagner les cieux et y perdre sa forme matérielle.

A l'intérieur de l'anneau de feu se trouvent cinq chiens, qui portent tous un collier (ce que, tout d'abord, les personnages ne verront pas). Vous pouvez les décrire comme

d'horribles bêtes démoniaques pendant que les aventuriers s'en approchent, bien qu'ils appartiennent en fait à l'écuyer agonisant et soient tout simplement fous de terreur. Leur peur du feu les empêche de quitter le cercle de flammes, lequel ne fait qu'intensifier leur panique (pour plus de détails sur ses effets, se reporter à la description du Maître des Nuées ; d'une manière générale, il double la force des sentiments de tout animal ou personne qui s'y trouve). Si quelqu'un entre dans l'anneau, les chiens l'attaqueront afin de défendre leur maître.

Une lutte devrait s'ensuivre, mais assez brève — une bonne introduction au système de combat. Comme les bêtes se refusent à traverser les flammes, les personnages pourront toujours faire retraite à l'extérieur du cercle s'ils veulent se reposer ou dresser des plans ; il leur sera également possible de tuer les chiens avec des projectiles, sans prendre le moindre risque. Toutefois, les animaux étant quasi enragés, ils attaqueront avec féroce tous ceux qui entreront dans l'anneau. N'oubliez pas de faire jeter des dés de Fatigue aux aventuriers, alors qu'ils passent d'une activité exténuante à une autre, puis à la fin du combat. Si quelqu'un se sent fatigué, cependant, il s'agira d'une Fatigue à Court Terme, dont on récupère beaucoup plus vite que de celle à Long Terme.

Répétez aussi à Ramon qu'il ne supporte pas de voir souffrir des animaux et que donc, s'il faut tuer les chiens, il voudra que ce soit fait aussi vite et « humainement » que possible.

Au pied du grand arbre, qu'on appelle dans la région le Chêne de l'Amour, gît un jeune homme expirant. Il porte plusieurs blessures, apparemment dues à une épée, et une affreuse brûlure au visage et à la poitrine ; les personnages croiront peut-être tout d'abord qu'il est mort. Sa tunique jaune et bleu indique qu'il appartient à la maison du baron d'Uverre, une épée large se trouve à côté de lui, mais il ne porte pas d'armure. Il tient dans sa main droite crispée un lambeau de tissu noir. Ce malheureux, Brian, est le fils d'un nobliau local, le seigneur Guifré, et s'entraînait au château du baron pour devenir chevalier. Le cadavre de son cheval, marqué d'une profonde brûlure, gît dans l'herbe à cinq pas de l'arbre.

Quand quelqu'un vient jusqu'à lui et essaie de lui parler, l'écuyer murmure le nom de son aimée :

• « Marie, ma pauvre Marie... »

Puis il s'évanouit dans un gémissement. Si Torlen ou Jérémie ne le soigne pas rapidement, en réussissant un tirage de **Chirurgie + Vivacité** de 14+ (Torlen a un bonus de +1, à cause de sa spécialité), le jeune homme meurt très vite.

Aussitôt après, Cæron (à cause de sa malédiction) entend le corps commencer à geindre douloureusement. Il sera mal à l'aise tant qu'il ne s'en éloignera pas de plus de quatre pas. Léonore peut, quant à elle, utiliser le sortilège **Murmures au Seuil des Ténèbres** pour converser avec le défunt, mais celui-ci souffre tant qu'il ne sera pas très cohérent. Marmonnez et embrouillez ce que vous dites aux joueurs de façon qu'ils aient du mal à vous comprendre. Du reste, vivant ou non, Brian racontera la même chose :



Les Chiens

Taille -2 Ruse 0
 Perception +4 Énergie +1
 Loyaux +6
 Morsure : Initiative +3 Attaque +3 Dégâts +3
 Fatigue +1 Défense +3 (9) Encaissement -1 (5)

Description :

Ces chiens de chasse ne devraient pas poser de réel problème aux personnages (du moins si ceux-ci sont bien armés). Toutefois, si les joueurs se montrent imprudents, ils pourraient être blessés durant le combat — blessures qui risqueraient de les handicaper plus tard.

Niveaux de Santé :

Le vieux borgne	-1	-5	Incapacité
Le grand gris	-1	-5	Incapacité
Le bâtard	-1	-5	Incapacité
Oreilles déchiquetées	-1	-5	Incapacité
Le jeune féroce	-1	-5	Incapacité

• *«Il était là, sur son destrier noir, et il m'a dit 'Si je ne peux pas l'avoir, personne ne l'aura. C'est l'unique chose que tu ne puisses prendre, mon frère.' Cela m'a surpris. Je ne suis pas son frère ! Je me suis avancé, pour protéger ma Marie et défendre son honneur, mais la foudre a jailli de sa lance et m'a jeté à terre. Ensuite, du haut de sa monture, ce lâche coquin m'a facilement fait retomber chaque fois que j'ai voulu me relever. Puis, lorsque mes forces m'ont abandonné, il a attrapé ma pauvre Marie et il l'a enlevée. Il me semble que j'entends encore ses cris... Je vous en prie, retrouvez-la ; et si ce démon a touché à un seul cheveu de sa tête, poursuivez-le et faites-le lui payer !»*

Le lambeau de tissu noir que Brian tient dans la main droite provient de la cape du Maître des Nuées. N'oubliez pas de le signaler, car il joue un rôle important dans la suite de l'histoire. Si l'écuyer meurt, les personnages devront penser à le prendre dans son poing serré. Si c'est Thomas qui s'en empare, il sent un flot de rage monter en lui. Tant qu'il garde ce morceau de tissu, il a un bonus de +5 pour toutes les visions liées au guerrier noir. Manipulez au besoin le joueur de Thomas pour qu'il prenne ce lambeau, en lui suggérant, par exemple, que son personnage est le plus à même de déterminer de quoi il s'agit, car il aura besoin du bonus de déterminer de quoi il s'agit, car il aura besoin du bonus et le groupe, lui, aura besoin de ses visions.

Si Cæron lance **Langage des Plantes et des Arbres** pour parler avec le chêne en feu, il n'entend que les «cris» de douleur du grand végétal à l'agonie. Toutefois, s'il réussit un tirage de **Perception + Attention** de 5+, il perçoit ce murmure :

• *«Pourquoi me torture-t-il ainsi, moi qui ai vu tant d'amour ? Cela n'est pas dans ma nature ! Je suis celui qui abrite l'amour...»*

Cet arbre est important pour le Maître des Nuées car c'est là qu'il a rencontré pour la première fois la belle

Fabia, la jeune fille qu'il devait aimer plus que tout. Or, cette nuit, il a vu à son pied un écuyer déclarer sa flamme à son amante. Cela a fait remonter en lui de douloureux souvenirs qui l'ont mis en rage. Bientôt, pour lui, le jeune homme est devenu son frère, et sa compagne Fabia. Aussi est-il descendu des nuages, a-t-il abattu l'écuyer et emmené son amie à Javielle (où les personnages la trouveront plus tard). Il est possible, quoiqu'improbable, que Cæron arrive à obtenir toutes ces informations au cours d'une longue et habile conversation avec le chêne, mais comme les autres personnages s'ennuieraient très certainement pendant ce temps-là, essayez de l'éviter.

Thomas pourrait avoir une vision durant cette scène, à condition qu'il fasse quelque chose pour en apprendre davantage, toucher l'écuyer ou pénétrer dans le cercle de feu, par exemple. S'il adopte, en outre, une attitude particulière (comme regarder le blessé droit dans les yeux), vous pouvez lui accorder un bonus à son jet. Et, bien sûr, s'il détient le lambeau de cape, il y ajoute de toute manière +5. Avec un résultat de 12+ (n'oubliez pas non plus le +2 dû à l'aura magique de la zone), il a la vision de "La Fureur".

Au bout d'un moment, les aventuriers vont sans doute décider de suivre les empreintes qui mènent à Javielle. Cela ne nécessitera aucun tirage de Pistage, la piste de feu étant parfaitement visible.

S'ils s'écartent du scénario prévu, à cet endroit ou un autre du récit, vous pouvez improviser quelques rencontres pour occuper le reste de la séance et continuer l'histoire décrite ici la prochaine fois que vous jouerez.

Javielle

Les aventuriers découvrent le village ravagé par le Maître des Nuées et aident l'amante de l'écuyer, blessée par le guerrier noir.

Terre Chrétienne : C'est un jour saint pour la bourgade (on y fête sainte Fabia), qui est donc une Terre Chrétienne +3. Les Mages **soustraient 3 points** à tous leurs tirages de magie et effectuent trois jets de désastre supplémentaires chaque fois qu'ils y obtiennent un résultat de zéro (voir **Ars Magica**, pages 334-339).

• *Le soleil s'est levé, mais les nuages d'orage le dissimulent, rendant la matinée sinistre. Le village de Javielle apparaît devant vous, sombre et désolé sous la fine pluie froide. En avançant entre les premières maisons, vous remarquez combien la bourgade a souffert de la tourmente. Trois des chaumières, écroulées, ont répandu à terre la charpente brisée de leurs murs, et deux autres ont perdu leur toit de chaume. Les traces du guerrier noir suivent toujours la route. Faites-vous de même ?*

Ne poussez pas les personnages à fouiller les maisons ; ils n'y trouveraient rien d'intéressant. S'ils examinent les alentours, cependant, dites-leur qu'ils voient des chaumières de serfs tout à fait ordinaires, aux murs de bois et de boue séchée, qui ne renferment que les objets les plus simples : la plupart sont meublées de bancs et d'escabeaux ;



les chaises sont un véritable luxe. Il y a des cadavres dans l'une des demeures, et pas le moindre signe de vie dans le village ; ni bêtes ni gens. La tempête, puis le cavalier noir, les ont mis en fuite.

• *Au milieu du bourg se dressent trois chênes, sous lesquels vous voyez plusieurs bancs et tables à tréteaux renversés. C'est là que les anciens de Javielle viennent passer leurs soirées, à la «taverne» du village. Des écuelles, des nappes et des gobelets y sont éparpillés un peu partout, ce qui indique que l'endroit a été très animé la veille au soir. A droite de ces arbres se trouve une petite église de pierre dont les doubles-portes sont fermées. Des psalmodies vous en parviennent.*

Comme les personnages se rapprochent du centre du bourg, donnez-leur d'autres précisions :

• *Des fleurs et diverses décorations sont dispersées parmi les meubles et la vaisselle. De toute évidence, les villageois ont été interrompus alors qu'ils célébraient quelque fête. Plusieurs bannières blanches, auxquelles sont cousues des roses rouges, et d'innombrables guirlandes de fleurs*

gisent dans la boue. On voit aussi un grand panneau de bois, qui porte l'image grossièrement gravée et peinte d'une femme. Des empreintes enflammées courent sur sa surface.

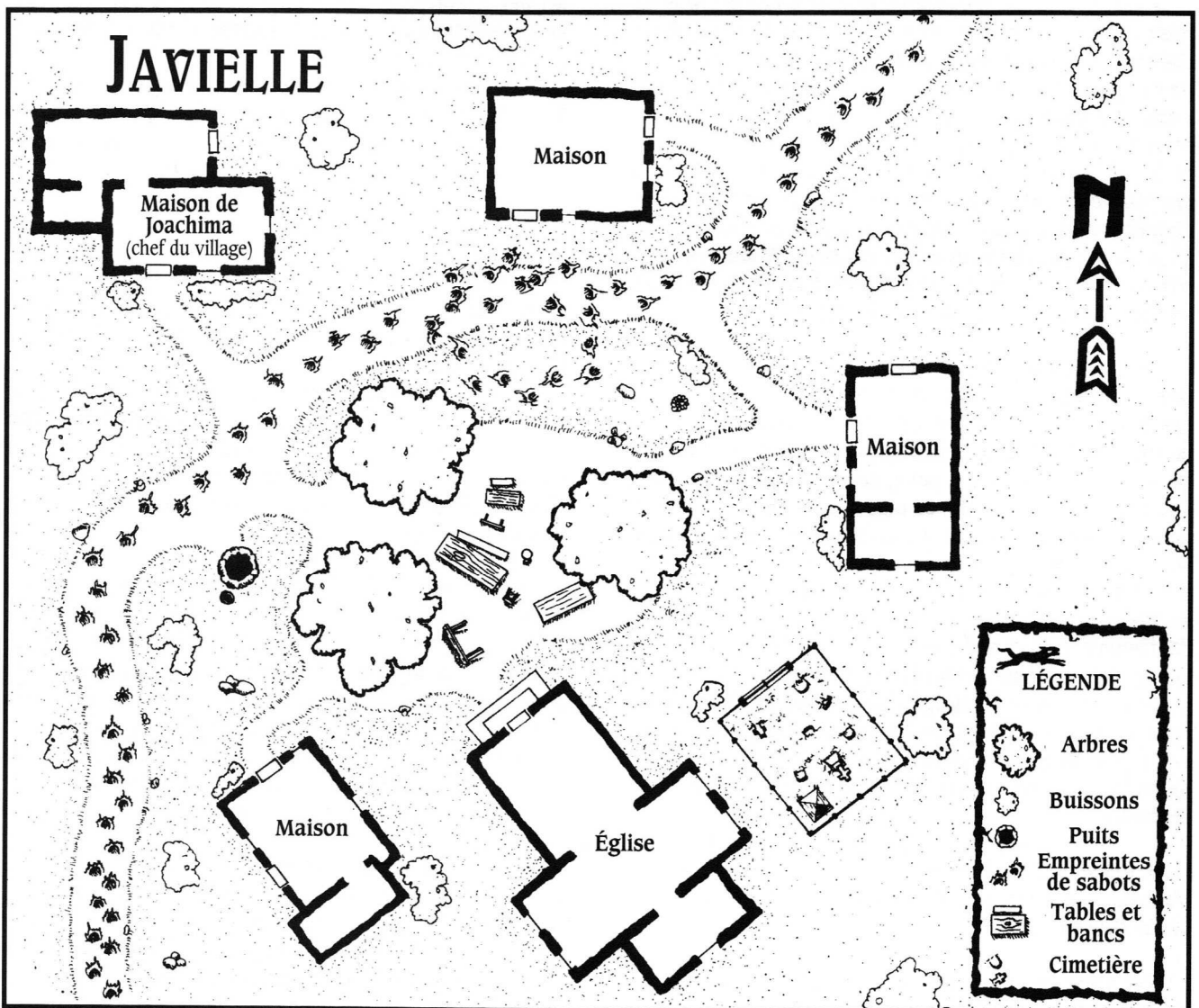
Si les aventuriers examinent ce panneau d'un peu plus près, ils remarquent quelques détails :

• *La femme, vêtue d'une longue robe blanche, a une auréole et tient trois roses rouges dans la main droite.*

Ceux qui observent cette représentation ont droit à un tirage de **Perception + Connaissance des Légendes du Val des Bois**. S'ils obtiennent 5+, ils en apprennent encore davantage :

• *Vous reconnaissez sainte Fabia, la patronne de la vallée.*

Là non plus, il n'y a personne. La plupart des tables sont renversées, mais il reste un pichet rempli de vin sur l'une des deux qui sont encore debout. Les chênes ont perdu beaucoup de branches durant la tempête, et on trouve des rameaux verdoyants un peu partout.





L'église est un modeste bâtiment chaulé, doté d'un petit clocher. Ses portes sont barrées à l'intérieur, de même que les volets qui ferment ses fenêtres. Une cinquantaine de villageois y sont enfermés, priant et psalmodiant ; ils n'en sortiront pas. Les personnages qui tendent l'oreille ont droit à un tirage de **Perception + Attention**. S'ils obtiennent 6+, ils distinguent la voix d'un garçonnet chantant en latin, puis celle d'un homme déclamant un sermon relatif au feu, aux quatre Cavaliers de l'Apocalypse et à la fin du monde. Il prépare apparemment ses ouailles pour ce jour qui, selon lui, ne saurait tarder. Les traces du guerrier noir ne s'approchent jamais à moins de trois pas de l'église, car cette petite zone est Terre Chrétienne +4. Rappelez à Ramon qu'il a peur des bâtiments importants...

Si quelqu'un se trouve à un moment quelconque en mesure de voir ce qu'il y a de l'autre côté des arbres, dites-lui ceci :

• *Une jeune fille, visiblement blessée, gît dans une flaque d'eau de l'autre côté des trois chênes, au centre d'un anneau de feu. Elle est couverte de boue et pleure amèrement.*

Les personnages vont devoir décider de leur conduite vis-à-vis de la malheureuse. C'est l'amante de l'écuyer, Marie, qui vient de traverser une cruelle épreuve. Elle a le visage brûlé et il faudrait la soigner, mais avant de pouvoir s'occuper de cela, les aventuriers vont devoir la calmer. Si c'est un homme qui essaie de la reconforter, la jeune fille devient hystérique et se met à hurler, bien qu'elle ne soit pas en état de repousser qui que ce soit. Elle ne réagit positivement que si la personne qui veut s'occuper d'elle réussit un jet de **Présence + Connaissance des Gens** de 10+. Léonore et Laurine effectuent ce tirage à +4 car, étant des femmes, elles semblent moins menaçantes à Marie. Si quelqu'un obtient un résultat de 3 ou moins en tentant de l'apaiser, elle pousse des cris de terreur — n'oubliez pas qu'elle a passé des heures au centre d'un cercle d'empreintes enflammées. Quant à Ramon, s'il veut s'approcher d'elle, elle reconnaît «le sauvage» et sa peur ne fait que croître (-2 à toutes les tentatives postérieures pour la calmer).

Rappelez-vous que les sentiments des personnages qui entrent dans l'anneau de feu s'exacerbent : les résultats de leurs jets relatifs à des traits de caractère sont doublés. Les gens sont, en général, vraiment furieux/terrifiés/désespérés lorsqu'ils se trouvent dans un de ces cercles d'empreintes.

Si quelqu'un essaie de soigner les brûlures de Marie, il s'aperçoit qu'elles forment une paume et des doigts ; on dirait que la jeune fille a été giflée par une main de feu. Ces blessures ne guériront jamais tout à fait si elles ne sont traitées que par des méthodes naturelles, ce qui est fort dommage car on voit bien que leur victime était auparavant très belle. Ceux qui réussissent un tirage de **Perception + Connaissance du Val des Bois** de 8+ se souviennent qu'elle

est la fille du charpentier et qu'elle a été sacrée Reine de Mai l'année précédente.

Quand un des aventuriers en qui elle a confiance la questionne, elle lui raconte ceci, d'une voix entrecoupée de sanglots :

• *«Il a attaqué mon aimé... J'ai peur qu'il ne soit mort... Mon pauvre Brian... L'avez-vous vu ?»*

Si celui qui lui parle insiste, et effectue un tirage de **Communication** de 7+, elle donne davantage de détails (Clobi a +1 à ce jet à cause de sa **Douceur**, Léonore +3 parce qu'elle est **Émue par la Souffrance**). Au cas où plusieurs personnes tenteraient de discuter avec Marie en même temps, vous pourriez demander un tirage à chacune et considérer qu'aucune ne le réussit si toutes ne le réussissent pas.

• *«Je voyais en cachette le gentil Brian Guifré, un des écuyers du château. Hier, nous avions rendez-vous sous l'Arbre de l'Amour, mais à peine y étions-nous depuis quelques instants qu'une tempête s'est brusquement levée. Puis un cavalier noir est soudain descendu des nuages, monté sur un destrier qui répandait le feu et la terreur.*

«Il a abattu Brian, mon pauvre Brian, avant de m'enlever.

«Ensuite, je ne me souviens plus de rien, jusqu'au moment où il m'a jetée dans cette flaque en criant : 'Ce n'est pas elle ! ' Alors il a galopé autour de moi, encore et encore, en se rapprochant de plus en plus. Il voulait me tuer et il paraissait heureux de me faire peur. Il a saccagé toutes les décorations du village et même profané l'image de sainte Fabia !»

Si on lui demande pourquoi elle est encore en vie, alors que le guerrier avait visiblement l'intention de la tuer, Marie répond :

• *«Je me croyais perdue, alors j'ai ramassé quelques fleurs dans la boue pour prier sainte Fabia. Il m'a regardée un instant, il a poussé une*





sorte de grognement, comme un cri ou un éclat de rire, et puis il est parti.»

Les habitants du village qui n'ont pas fui la bourgade se sont tous réfugiés dans l'église. Si les personnages effraient Marie et qu'elle crie, trois jeunes hommes courageux en ouvriront les doubles-portes pour regarder au-dehors ce qui se passe. Ils penseront sûrement que les magiciens avaient quelque chose à voir avec l'attaque du cavalier et décriront ce qu'ils voient à leurs compagnons. Ils crieront aussi aux aventuriers de laisser la jeune fille tranquille et de s'en aller, mais ne sortiront de l'église pour rien au monde.

Le père Laurent, lui, quittera finalement cet abri pour dire aux intrus :

• *«Allez-vous en, démons, et laissez cette malheureuse en paix. L'heure du Royaume de Dieu est arrivée et, bientôt, Ses humbles serviteurs chasseront ceux de votre race.»*

Il n'écouterait absolument pas ce qu'ils pourraient lui répondre et, s'ils ne partent pas aussitôt, leur répètera de s'en aller. S'ils persistent malgré cela à rester, il s'avancera même bravement vers eux afin d'emmener la jeune fille dans l'église. Toutefois, au moindre mouvement menaçant des voyageurs, il s'y réfugierait vivement, comme un souris dans son trou.

Les personnages feraient de toute manière mieux de continuer leur route sans se mettre en colère contre les villageois. A moins de se montrer extrêmement persuasifs (c'est-à-dire de réussir des jets de **Communication + Charisme** de 12+), en effet, ils ne feront qu'empirer les choses en essayant de discuter. Les paysans penseront qu'ils sont alliés au Maître des Nuées, ce qui nuira à la réputation de leur Alliance. Avertissez les apprentis que les Mages plus âgés seront très mécontents si, à cause d'eux, les relations de la Crête des Brumes avec le commun des mortels se dégradent sérieusement.

Quand les aventuriers recommencent à suivre les traces, ils découvrent qu'elles indiquent une course erratique à travers le village avant de piquer droit vers le nord et le château d'Uverre. Alors qu'ils repartent à la poursuite du guerrier noir, lisez-leur ceci :

• *Ce que vous avez vu et entendu à Javielle vous a affectés. Certains d'entre vous sont bouleversés et furieux, d'autres veulent simplement en finir au plus vite avec cette tâche. Faites le tirage de caractère approprié sur un dé de tension, et ajoutez-en le résultat au premier trait de caractère de votre feuille.*

Reportez-vous à l'encadré consacré aux **Tirages de Caractère** (page 22) pour savoir quelle est l'humeur des aventuriers. Quand ils vous donnent le résultat de leur jet de dé, dites-leur quels sont leurs sentiments. Et à partir de maintenant, soyez très attentif à la façon dont les joueurs expriment leur état émotionnel ; plus tard, vous déterminerez d'après leur jeu comment se sentent leurs personnages.

La vieille femme

Les aventuriers suivent la piste de feu, qui tourne et vire sur la route, jusqu'à un calvaire consacré à sainte Fabia. Devant une hutte toute proche est assise une très vieille femme — une sage malgré ses discours embrouillés — qui a voué sa vie à la sainte et peut leur apprendre des choses importantes. Le calvaire est un lieu saint : ses environs immédiats sont **Terre Chrétienne +3**.

Alors que les personnages s'en approchent, décrivez-leur :

• *Tandis que vous suivez les traces du cavalier vers le nord et le château d'Uverre, vous arrivez à un petit calvaire de pierre dressé au bord de la route. Il n'est formé que d'une grande croix surmontant un gros bloc de rocher, mais des centaines de fleurs tapissent le sol devant lui. Une vieille femme est assise sur le seuil d'une hutte toute proche, marmonnant vaguement et se balançant d'avant en arrière. Les empreintes de feu du guerrier noir font plusieurs fois le tour du calvaire, et la lumière surnaturelle de leurs flammes jette des ombres étranges sur le visage de l'ancienne.*

La vieillesse semble imperméable au pouvoir du cercle de feu, ni menée ni même influencée par ses sentiments ; elle est de glace. En fait, bien qu'il s'agisse d'une sainte femme, elle a été protégée par la proximité du lieu saint, qui réduit à néant l'effet des empreintes sur les émotions. D'ailleurs, les personnages entrant dans l'anneau de flammes n'en seront pas, eux non plus, plus passionnés.

Tous ceux qui réussissent un tirage d'**Intelligence + Connaissance des Légendes** de 6+ se rappelle que ce calvaire est consacré à la sainte patronne de la vallée, Fabia, qui a réalisé son premier miracle en ce lieu. Ceux qui obtiennent un résultat de 9+ se souviennent, en outre, qu'elle y a ressuscité, trois roses à la main, un chevalier tué là par son frère jaloux.

Si quelqu'un accorde un minimum d'attention à la vieille femme, il remarque qu'elle est vraiment très âgée, vêtue de haillons, et que sa jambe droite a été tranchée au genou. En observant bien le calvaire proprement dit, on note qu'un bouquet de roses rouges est posé sur un petit autel, devant la croix. C'est la vieillesse qui a amené les fleurs.

Elle ignore les personnages, à moins qu'ils ne fassent montre de **colère** ou de tout autre **sentiment violent**, auquel cas elle se tourne vers eux et déclare :

• *«Votre colère est identique à la sienne. En vérité, le mal est en vous autant qu'en ce démon qui a osé lever la main sur une servante de Dieu.»*

Puis elle redevient silencieuse et le reste, quoi qu'ils répondent. Elle ne reprend la parole que s'ils entrent dans le cercle de feu :

• *«Pauvres fous querelleurs... je sais qui vous êtes. Les habitants des brumes. Dites-moi donc une chose : cela vous rend-il semblables au cavalier des brumes ?»*



Ensuite, si les aventuriers la traitent avec quelque civilité, elle commence à discuter avec eux. Improvisez ses répliques, mais laissez ses interlocuteurs se charger du plus gros de la conversation — vous risquerez moins de commettre une erreur et, de plus, cela correspond au caractère de la vieille femme. Sainte Fabia représente pour elle l'idéal humain, et comme les personnages ne correspondent pas du tout à cet exemple divin, elle ne voit guère de différence entre leur colère et celle du Maître des Nuées. Les sottises bravades ou l'autosatisfaction la laissent de marbre. Si la discussion s'enlise, elle peut ajouter :

- *«La colère est vraiment en vous, comme en celui que vous poursuivez. Mais vous devez abandonner votre propre bête furieuse avant qu'elle ne vous dévore. Tant que vous ne l'aurez pas fait, vous ne trouverez pas celui que vous cherchez — ne commettez pas la même erreur que lui. Les feux de l'Enfer vous consumeront si vous n'êtes pas capables de trouver la paix.»*

Au cas où les personnages lui demanderaient spécifiquement qui est le Maître des Nuées, elle répondrait :

- *«Elle était son amie, mais lui n'était pas un saint homme, ni même un homme de quelque vertu, et il y avait en lui une telle colère... Il l'aimait ; oh oui, il l'aimait, d'une passion sauvage et dévorante, mais il ne pouvait comprendre son don d'elle-même. Il l'aimait pour ce qu'il voyait en elle, pas pour ce qu'elle était.»*

S'ils veulent savoir comment vaincre leur adversaire, elle déclare :

- *«Si vous ne pouvez maîtriser la tempête, vous ne pourrez l'atteindre. Toutefois, ne vous souciez pas de la tempête qui est au-dehors mais de celle qui est au-dedans.»*

Enfin, si on la questionne au sujet du calvaire, elle dit :

- *«Ce sanctuaire a été élevé à cause d'une haine fratricide. Là, un frère a tué son frère, un terrible péché. Mais êtes-vous vraiment si différents ? Vous êtes de la même maison et, pourtant, vous vous querellez tels des ennemis. Vous n'êtes nullement meilleurs que le démon que vous poursuivez.»*

Cette remarque devrait faire mouche, à condition bien sûr que les personnages se soient vraiment pris de bec (comme ils sont censés le faire). La vieille femme les laisse parler un moment, secouant la tête, puis les interrompt :

- *«C'est ici que Fabia a accompli son premier miracle ; elle a guéri les blessures du malheureux frère et l'a rappelé à la vie, car le temps n'était pas encore venu pour lui de mourir. J'ai élevé plusieurs calvaires à ma vierge bénie, toujours en des lieux sacrés pour elle.»*

Dans l'espoir que les gens comme vous trouvent la paix. Elle me remercie quelquefois, lorsque je lui amène des roses, et elle me parle de lui.»

Cette femme est une servante dévouée de sainte Fabia, dont elle a perpétué la mémoire durant presque toute sa vie. Bien qu'habitait tout près de ce calvaire et subsistant grâce aux offrandes des voyageurs, elle a sillonné la vallée entière afin d'y édifier de petits autels dédiés à Fabia. Par quelque miracle, elle les a toujours dressés en des lieux importants pour la sainte. Elle est maintenant si vieille et faible qu'un unique coup pourrait la tuer, mais elle n'a pas peur de la mort ; quoi qu'il arrive, elle ne cédera pas devant les aventuriers, ni ne leur en dira davantage au sujet du Maître des Nuées.

Si Thomas entre dans le cercle de flammes, accordez-lui automatiquement la vision du «Miracle» (dans le cas contraire, il ne l'aura pas). Il lui faut cependant effectuer un tirage pour réussir à l'interpréter.

L'attaque du Maître des Nuées

Alors que les personnages traversent un bois, toujours suivant la piste de feu, le guerrier noir arrive soudain au galop, frappe au passage un des membres du groupe puis disparaît. Cette scène permet aux aventuriers d'affronter leur adversaire et de mesurer sa puissance sans pour autant les contraindre à une véritable bataille. Elle augmente, en outre, leur colère contre l'ennemi. Rendez-les plus furieux encore en riant d'eux et en les brocardant, en tant que Maître des Nuées, puis en leur faisant remarquer combien ils se sont mal débrouillés lors de cette attaque (si réellement ils ont été lamentables). Les joueurs détestent qu'on se moque d'eux, surtout quand c'est mérité. Vous tenez là votre chance de les mettre en colère, si leurs personnages ne vous semblent pas encore assez furibonds.

- *Vous avancez tranquillement quand vous entendez soudain, sur votre gauche, un furieux coup de vent et un bruit de pluie qui se rapproche. A travers la brume vous apparaît la silhouette d'un guerrier en armure, monté sur un cheval noir. Jaillissant du couvert, il se rue vers vous. Vite, que faites-vous ?*





Demandez aux joueurs à tour de rôle ce que font leurs personnages, sans trop leur laisser le temps de s'interroger. Les aventuriers n'ont droit qu'à une unique action, qui doit, en outre, être rapide, car le cavalier arrive sur eux presque aussitôt. Ceux qui hésitent réagissent trop tard pour faire quoi que ce soit.

Le guerrier noir les frôle au galop, assénant au passage un coup d'épée à l'un d'eux, si possible Clobi (s'il ne se tient pas au centre du groupe), qui a le plus de chances de survivre à cette attaque. Leur assaillant a un bonus de +2 à ses dés d'Attaque et de Dégâts à cause de sa situation privilégiée (il se trouve plus haut et a de l'élan), de sorte que même si sa cible pare le coup, elle se trouvera projetée à terre par la force de l'impact. Seuls la victime du Maître des Nuées et ceux de ses camarades qui l'entourent peuvent frapper leur adversaire avec des armes de mêlée, et toutes ces tentatives se font à -2 car il est lancé au galop. Il rit méchamment durant tout cet épisode et peut même les narguer :

- «Rends-toi, petit frère. Je suis trop fort pour toi.»

Puis, sans la moindre pause, il s'enfonce dans les bois sur la droite des personnages et disparaît : il ne leur en veut pas particulièrement et ne se soucie donc pas de les tuer. En fait, il se contente de causer des dégâts de-ci, de-là, sur la route erratique qui le mène au château d'Uverre. Il est possible de lui tirer dessus à l'arc durant le premier round de sa fuite, mais le vent et les arbres rendent la chose difficile. Ceux qui visent le guerrier doivent obtenir 15+ à leur tirage pour l'atteindre ; ceux qui visent sa monture la touchent avec 13+ ; et ceux qui prennent l'ensemble pour cible n'ont besoin que de 12+ (en cas de réussite, jetez alors un autre dé : 1-6, c'est le cheval qui est blessé ; 7-10 le cavalier). Quant aux sorts, leur facteur de Difficulté varie de 6 à 12 : la course d'une **Lance Perforante** sera gênée par le vent et les arbres (facteur de Difficulté de 12), alors que ce ne sera pas le cas d'une **Éruption Rocheuse** qui aura, en outre, une large cible — le destrier (facteur de Difficulté de 6).

Thomas pourrait avoir une vision à l'instant même où le guerrier attaque. Expliquez-lui qu'il sent une transe arriver, mais qu'il sait pertinemment que s'il y tombe, il sera bon à rien. Il peut essayer de la repousser ou, au contraire, l'accepter. Quoi qu'il en soit, jetez un dé pour savoir si elle le submerge ou pas ; il a -5 à ce jet s'il résiste, +3 dans le cas contraire, à cause de la présence du Maître des Nuées. S'il obtient 12+, donnez-lui le papier racontant "La Tempête" ; ses chances d'interpréter cette vision sont normales.

Il se peut que les personnages parviennent (par quelque miracle) à venir à bout de leur adversaire durant cette scène. Faites-leur alors apparaître sainte Fabia, qui leur raconte l'histoire du guerrier noir, puis reportez-vous à la fin de ce livret pour conclure l'aventure. Il vaudrait toutefois mieux que vous faussiez les tirages, afin que le Maître des Nuées s'échappe et que le reste de l'histoire puisse se dérouler comme prévu.

Vous pouvez rappeler à Torlen de soigner le blessé, si blessé il y a. Il lui suffit alors de réussir un jet de **Chirurgie + Intelligence** de 9+ (soustrayez-en la pénalité due à la blessure) pour faire regagner à son patient un Niveau de

Les tirages de Caractère

La fureur et l'influence dévastatrice qu'elle peut exercer sur ceux qui lui cèdent sont au cœur de cette histoire. Le Maître des Nuées est, certes, dévoré par la colère et la rage, mais c'est aussi le cas de certains des personnages. Ceux-ci sont dotés de Traits de Caractère, ce qui devrait aider les joueurs à cerner leurs émotions. Dans certaines circonstances, s'ils n'expriment pas d'eux-mêmes les sentiments qui agitent leurs héros, vous leur ferez donc tirer les réactions de ces derniers face aux événements. Léonore, Laurine et d'autres peuvent, par exemple, réagir violemment à l'énoncé de certains «exploits» du guerrier noir. D'ailleurs, si tous les aventuriers ne se sont pas mis en colère avant la scène principale, l'histoire ne fonctionnera pas aussi bien. Vous constaterez que plus les joueurs extériorisent les émotions de leurs personnages, plus ils les jouent bien. Ces émotions sont peut-être en fait à la base de tout bon jeu, aussi encouragez vos joueurs à les faire ressortir.

Vous trouverez dans la table ci-dessous l'intensité des sentiments qu'un personnage ressent suivant le résultat de son jet de dé. Servez-vous en pour expliquer aux joueurs ce qu'éprouvent leurs aventuriers, mais précisez-leur bien qu'il s'agit d'indications et non d'une loi immuable.

Désastre : Le personnage éprouve un sentiment violent opposé au Trait de Caractère concerné par ce tirage ; il a du mal à se contrôler.

Jusqu'à 4 : Il reste très calme.

5 à 7 : Il n'est certes pas indifférent mais se maîtrise bien ; s'il trouve une excuse pour le faire, cependant, il sera ravi de céder à son impulsion.

8 à 14 : L'aventurier est sous l'empire d'une violente émotion, contre laquelle il ne lutte que s'il a pour cela des raisons impérieuses (si suivre son impulsion le met en danger ou le fait manquer à un devoir très important).

15 à 19 : Le personnage, en proie à une émotion dévorante, ne peut se retenir d'y céder que si quelqu'un d'important pour lui l'affronte et l'empêche d'entrer en action.

20+ : L'aventurier, complètement dominé par ses sentiments, ne se contrôle plus ; seules de sévères mesures de rétorsion ou une réelle menace contre son existence peuvent l'arrêter.

Il serait bon que vous récompensiez ceux qui jouent à fond leurs passions. Vous pouvez, par exemple, leur accorder un point de Confiance supplémentaire pour la durée de cette histoire (raison : suivre ses impulsions, c'est-à-dire obéir à ses passions, permet d'avoir un but évident et donne une grande force morale). Sinon, complimentez-les d'un sourire et accordez-leur une attention spéciale.



Santé. Si les personnages étaient mal organisés durant l'attaque, signalez-lui aussi qu'il se considère comme responsable de la tactique à adopter face à l'ennemi et qu'il serait bon d'en établir une (il est normal que vous l'aidiez un peu, puisqu'il a pour Vertu le Bon Sens). Les aventuriers ne peuvent guère que continuer à suivre les empreintes enflammées, mais ils doivent avoir en revanche pas mal de choses à discuter, ne seraient-ce que leurs opinions sur l'identité et la nature de leur adversaire. Encouragez-les à tenir un conseil de guerre qui leur permettra de déterminer leur conduite future vis-à-vis du cavalier noir.

Cette rencontre a été trop rapide pour qu'ils puissent se mettre en colère : le guerrier n'a fait que passer. Il n'en sera pas de même dans la scène suivante, où leur état d'esprit influera sur le dénouement de la bataille : le Maître des Nuées a, en effet, une capacité d'Encaissement double de la normale face à des ennemis furieux. Si certains des aventuriers perdent leur calme, ils lui infligeront donc moins de dégâts. Ils devront apprendre à maîtriser leur propre colère pour espérer le vaincre.

Avant de continuer, jugez de l'état émotionnel de chaque personnage suivant la manière dont il a été joué. Les joueurs ont dû tenir compte du tirage de caractère antérieur, mais peut-être ont-ils été marqués par cette rencontre avec la légende. Ne vous occupez pas de leurs sentiments à eux ; basez-vous sur la façon dont ils ont fait réagir leurs personnages pour déterminer si ceux-ci sont ou non en colère. Soyez attentif, car selon votre décision, ils seront plus tard consumés ou non par la fureur.

Le château du baron

Les personnages affrontent à nouveau le Maître des Nuées, cette fois alors qu'il attaque le château d'Uverre. Il s'enfuit en franchissant la rivière, appelant en même temps des élémentaux qui retarderont ses poursuivants.

Terre Chrétienne : +2

Voici ce que découvrent les marcheurs lorsqu'ils atteignent enfin le château :

• *La puissante forteresse du baron d'Uverre apparaît sur son affleurement rocheux, surplombant la rivière. Le toit d'un des bâtiments enfermés dans ses murailles est en feu, et des cris frénétiques vous parviennent de la place-forte. Le Maître des Nuées galope autour du château, sombre silhouette encapuchonnée montée sur un destrier noir, vêtue d'une armure d'un style ancien et portant une lance que la foudre parcourt sans arrêt, d'une extrémité à l'autre. Son étrange cheval couleur de nuit ne se contente pas de laisser derrière lui des empreintes de feu, il souffle aussi des flammes, dont la lumière fait briller ses deux cornes spiralées. Il a visiblement fait plusieurs fois déjà le tour de la forteresse.*

Quiconque réussit un jet de **Perception + Attention** de **8+** en observant le coursier constate que :

• *Le destrier sert merveilleusement son cavalier, obéissant avec grâce au moindre de ses gestes, mais il semble extrêmement vicieux.*

Alors que les personnages, debout au sommet de la colline, regardent le château, faites jeter un dé à Thomas pour déterminer s'il a une vision. Il souffre d'une pénalité de -2 à ce jet, puisqu'il se trouve en Terre Chrétienne (mais il peut aussi avoir des bonus, s'il fait quelque chose de particulier ou détient le lambeau de la cape du guerrier). S'il entre en transe, il a la vision d'«*Œdipe*».

Le combat contre le Maître des Nuées

Pendant qu'ils contemplent le château en feu, du haut de leur colline, les aventuriers disposent d'un round ou deux pour analyser la situation. Si Thomas a une vision, il passe ce temps à regarder droit devant lui, parfaitement immobile. Ils ont alors la possibilité de redescendre légèrement la pente du côté opposé à la forteresse, de manière à être invisibles quand leur adversaire aura fini d'en faire le tour. Dans ce cas, ils auront tout le temps nécessaire pour se préparer à l'action, tandis que s'ils restent bien en vue, le Maître des Nuées les chargera dès qu'il les apercevra, faisant jaillir la foudre de sa lance (il se rue de toute manière aussitôt que les arrivants se montrent).

Les personnages peuvent lancer des projectiles sur le guerrier noir pendant son approche, bien que la violence du vent rende la chose difficile. S'ils se sont cachés et le prennent par surprise, ils ont droit à un tir supplémentaire (et peuvent prendre un round pour viser, ce qui leur donne un bonus de +3).

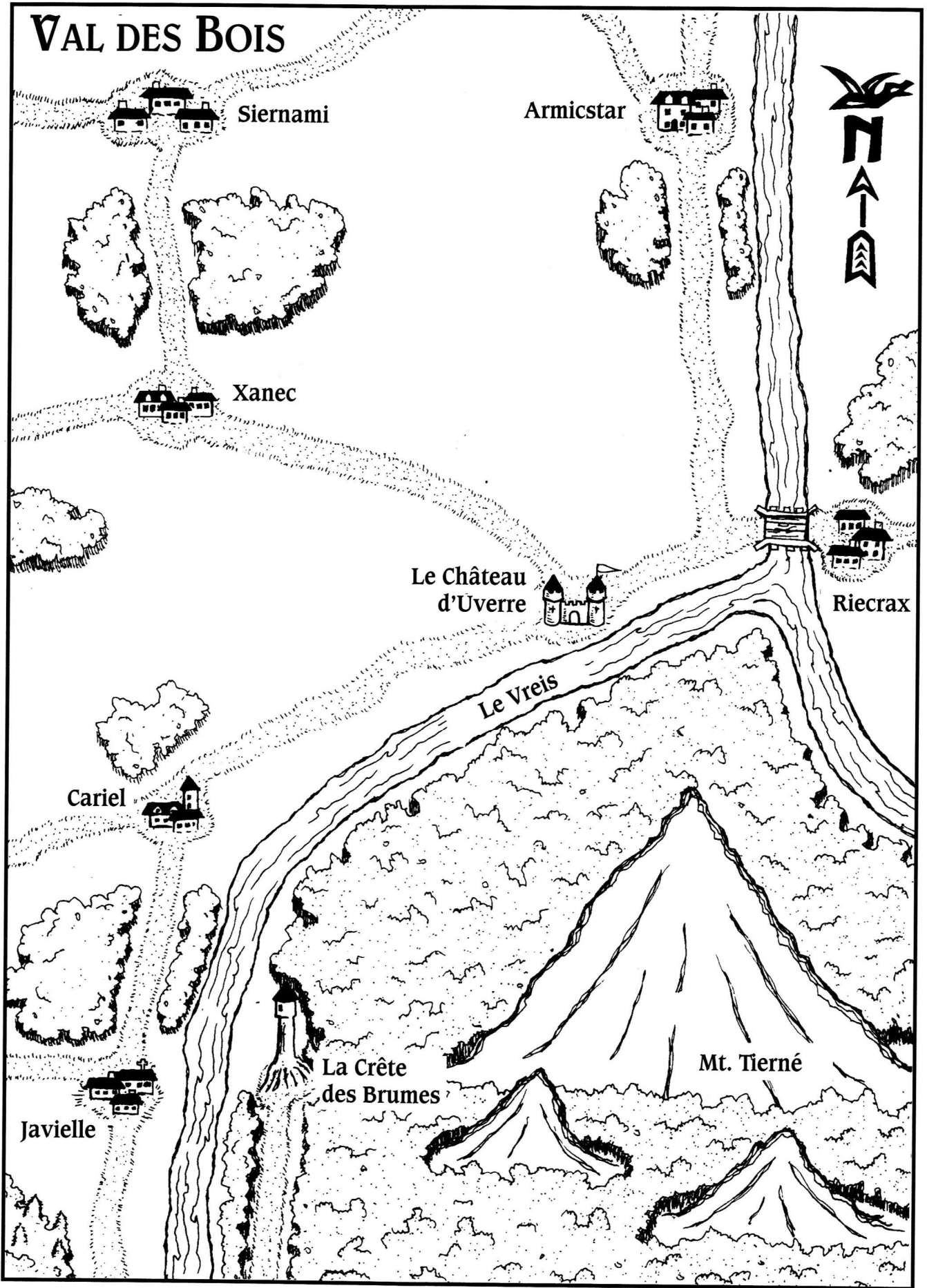
Le cavalier **s'enfuit immédiatement s'il est blessé** durant cette scène, faisant voler sa monture et fonçant vers la rivière.

Durant le **premier round** de sa charge (et pour le tir-surprise), ses adversaires le touchent avec **18+** ; accordez toujours un bonus de 2 à ceux qui visent sa monture, de 3 à ceux qui s'en prennent à l'ensemble homme-cheval (dans ce cas, jetez un autre dé si le projectile atteint sa cible : 1-6, le cheval ; 7-10, l'homme). Quant aux sorts, ils ont un facteur de Difficulté de **9 à 15**, suivant leur cible (la bête, son maître ou les deux) et l'influence que l'environnement peut exercer sur leurs effets.

Lors du **deuxième round**, les personnages doivent obtenir **12+** avec leurs armes, **6+** à **9+** avec leurs sorts. Puis leur opposant libère un **éclair** sur l'un d'eux, sans doute sur un archer. A cette distance, il lui faut **9+** pour toucher (le vent n'affecte pas le trajet de la foudre).

Pour le **troisième round**, les aventuriers ont besoin de **9+** avec leurs armes, **3+** à **6+** avec leurs sorts.

Le cavalier est alors presque sur eux. Si quelqu'un s'est précipité à sa rencontre, les deux adversaires peuvent engager le combat ce round-ci. Puis sainte Fabia apparaît derrière les personnages, bien visible pour le guerrier noir. Incapable de soutenir sa vue, celui-ci fait cabrer son cheval, volte puis repart au triple galop vers le sud-est et la rivière. Il est peu probable que ses ennemis remarquent aussitôt l'apparition, leur attention étant concentrée sur le fuyard, mais chacun a droit à un tirage de **Perception + Attention** ; un résultat de **6+** indique que le personnage concerné s'aperçoit qu'une vague lueur provient de derrière lui. Ceux qui font cette découverte se retournent à temps





pour voir sainte Fabia, une femme d'un âge indéterminé vêtue de blanc, tenant trois roses à la main droite et dont la tête est ornée d'une auréole. A peine l'ont-ils aperçue qu'elle disparaît.

Les aventuriers peuvent s'acharner sur le Maître des Nuées alors qu'il s'éloigne, mais il appelle à la rescousse un **vent tourbillonnant** (on voit la brume bouillonner derrière lui), si bien qu'il faut **18+** pour le toucher avec des projectiles, **12+ à 15+** avec des sorts.

Puis il atteint la rivière.

La rivière, à nouveau

Le fuyard n'a aucun mal à franchir la rivière, sa monture galopant sur les eaux. Les sabots de la bête laissent derrière eux de gros nuages de vapeur qui donnent naissance à des éléments de l'eau. Les personnages vont devoir les affronter avant de regagner l'autre rive.

- *Le Maître des Nuées a semblé hésiter un instant, mais il fouaille son cheval et s'élançe vers la rivière en crue. Puis il guide le coursier sur la berge, avant de le pousser tout simplement vers les eaux — que l'animal traverse sans s'y enfoncer le moins du monde ! Il laisse cependant derrière lui, là où se sont posés ses sabots, d'épais nuages de vapeur... dont la dissipation révèle d'étranges bras verts déformés pointant hors de l'onde.*

Les aventuriers ont alors une dernière chance de faire quelque chose — tirer des flèches (qui touchent avec **17+**, le vent tourbillonnant étant retombé) ou lancer des sorts (qui atteignent leur but de **11+ à 14+**). Ils peuvent aussi attaquer les créatures dissimulées dans l'eau, touchant sur **19+** pour les projectiles et **12+ à 16+** pour les sorts, avec **-3** aux Dégâts pour les uns et les autres (l'eau amortit les chocs).

- *Le guerrier noir disparaît dans les bois qui couvrent les contreforts du mont Tierné, et les bras verts s'enfoncent lentement sous les eaux.*

Le baron d'Uverre

Alors que les personnages coupent à travers champs pour se rapprocher de l'endroit où leur gibier a traversé la rivière, un cavalier immense, portant cotte de mailles et heaume empanaché, franchit les portes du château, accompagné de trois chevaliers en armes. Il s'avance vers eux et ôte son casque, révélant une crinière blanche et un bandeau brodé sur un œil qui le désignent comme le baron d'Uverre. Le seigneur des lieux les remercie, puis leur demande qui ils sont et d'où ils viennent.

- *«Je vous remercie d'avoir écarté de nous ce dément, mais c'est grand dommage qu'il se soit enfui ! Je pense qu'ensemble, nous aurions pu nous en débarrasser une fois pour toutes. Vraiment, je ne comprends pas pourquoi il est venu ici une fois de plus, ni ce qu'il me veut.»*

Si on lui demande ce qu'il sait du Maître des Nuées, le baron répond sans hésiter :

- *«C'est une créature de noires passions. Nous l'avons déjà vue au château, bien sûr. Mon aïeul me racontait souvent comment le guerrier noir était un jour descendu des nuages pour tuer son aïeul à lui devant les portes de notre forteresse. Il est revenu sous nos murs trois fois, depuis, nous lancer défis et menaces...»*

Lorsque ses visiteurs le pressent de continuer, il reprend :

- *«Il m'a dit : 'C'est ton tour, maintenant, petit frère, viens te battre ! Tu n'avais pas le droit de me la voler ; je n'avais qu'elle au monde. Tu m'avais déjà tout pris, tout !' Il est fou, c'est évident. Comment une telle créature pourrait-elle appartenir à la famille d'Uverre !»*

Si les personnages demandent de l'aide pour traverser la rivière, le baron leur explique qu'il y a des bateaux attachés à un quai, près du château, et qu'ils peuvent bien sûr les utiliser. S'ils veulent des renforts pour traquer leur adversaire, en revanche, il leur répond qu'il a besoin de tous ses hommes pour combattre les incendies que le guerrier noir a allumés. Ses interlocuteurs lui ayant dit tout ce qu'ils avaient à lui dire, il s'en retourne d'ailleurs rapidement lutter contre le feu et estimer les dégâts.

Lorsque les aventuriers s'approchent du cours d'eau pour le franchir, les trolls de rivière les attaquent.

Les trolls de la rivière

Quand plus de trois personnes s'approchent à moins de trois pas du cours d'eau, les trolls de la rivière (dont les aventuriers ont vu les bras un peu plus tôt) se portent à leur rencontre pour les attaquer. Ce qui signifie que les personnages seront obligés de s'occuper de ces créatures avant de traverser en bateau, parce qu'elles les assailliront sur le quai, si elles ne l'ont pas fait avant.

- *Des têtes bulbeuses, couronnées de touffes d'algues au lieu de cheveux et assez semblables à celles de trolls, crèvent la surface de l'eau. Puis leurs propriétaires se traînent lentement hors de la rivière pour venir vers vous, de grosses pierres dans les mains.*

Malgré leur aspect effrayant, ces monstres ne devraient pas poser trop de problèmes aux personnages, puisqu'ils éclatent et se retransforment en eau dès qu'ils sont atteints par une arme coupante.

Les aventuriers disposent d'un round pour leur tirer dessus ou leur lancer des sorts, après quoi les premières créatures arrivent sur eux et le combat commence pour de bon. Ils sont assaillis par huit trolls lors du premier round, puis huit de plus lors du suivant. S'ils se débrouillent exceptionnellement bien durant ces deux rounds, vous pouvez envoyer une troisième vague de monstres à l'assaut, mais soyez prudent : les personnages devront être



Les trolls de rivière

Force Magique 12
Taille -2 Ruse -3
Acharnés +1
Griffes : Initiative +4 Attaque +4
Dégâts +8
Fatigue - Défense +5 (11) Encaissement *

* Ces créatures n'ont pas de capacité d'Encaissement. Si on les frappe avec une arme coupante, ou une arme contondante qui leur inflige plus de 10 points de Dégâts, elles éclatent ; les autres armes passent tout simplement à travers leur corps aqueux. Lorsqu'un troll «éclate», les personnages qui réussissent un jet de **Perception + Attention** de **8+** remarquent que son essence indicible retourne à la rivière en même temps que l'eau qui le composait. Si cette essence est capturée (dans un récipient quelconque, avec un tirage de **Dextérité** de **8+**), sachez qu'elle représente deux points de *virtus* Aquam.

Description :

Ces trolls sont, en fait, des élémentaux de l'eau, des esprits magiques qui animent un élément physique. Leur corps est formé d'eau cohésive, leurs cheveux de plantes aquatiques et leurs armes sont des cailloux et rochers du lit de la rivière. Les aventuriers les affronteront probablement sur la terre ferme, où ils sont faibles ; mais comme les esprits qui les animent sont immortels, ils se soucient peu des formes matérielles endossées et sont tout prêts à les sacrifier.

Les esprits élémentaux adoptent rarement une enveloppe physique, à moins d'y être contraints par la magie. Dans le cas présent, c'est le Maître des Nuées qui les a évoqués en traversant la rivière, et ils ont pour tâche d'empêcher tout mortel de le suivre.

en bonne forme pour affronter le Maître des Nuées dans la grande bataille finale.

Les trolls éclatant et se liquéfiant sous les coups, la berge ne va pas tarder à être inondée ; annoncez alors aux joueurs que le terrain est devenu si glissant qu'ils doivent lancer un dé de Désastre supplémentaire chaque fois qu'ils obtiennent 0. Les créatures sont très nombreuses au début, si bien qu'ils vont devoir se montrer rapides pour ramener l'adversaire à une taille raisonnable.

Un dernier effort

Pour franchir la rivière, les personnages peuvent prendre un des bateaux qui se trouvent à quai près du château (espérons qu'ils sont venus à bout des trolls) ; à moins que Cæron n'utilise son sort de Sculpture de l'Arbre Vivant pour former un pont grâce aux deux arbres se dressant de part et d'autre du cours d'eau, à cinquante pas en aval. Rendez cette traversée rapide et aisée (à moins que les trolls ne soient toujours là) : à partir de maintenant, le rythme de

l'histoire est rapide, et ralentir les choses avec des détails sans importance risque de refroidir l'ardeur des joueurs.

Lorsque les aventuriers atteignent l'autre rive, il est possible que Thomas ait une vision. S'il obtient 12+ à son tirage, donnez-lui le papier décrivant celle de «L'Enfant».

Ensuite, demandez aux personnages s'ils continuent à suivre la piste de feu, auquel cas ils s'enfoncent dans les contreforts du mont Tierné :

• *Vous progressez lentement le long de la tortueuse ligne de flammes, jusqu'à atteindre un endroit d'où vous pouvez contempler la vallée qui s'étend à vos pieds. La tempête s'y est quelque peu apaisée, et vous distinguez même la Crête des Brumes, au sud-ouest. Devant vous, pourtant, sur les hautes pentes du mont Tierné, l'orage est toujours là. En fait, il semble plus violent que jamais dans les collines qui moutonnent sur votre droite.*

Sainte Fabia

Alors qu'ils gravissent le mont Tierné, comme le Maître des Nuées avant eux, les aventuriers rencontrent la prétendue amante du guerrier noir (la jeune fille des visions de Thomas), qui s'avère être sainte Fabia en personne.

Terre Chrétienne : +5

Au cours de son ascension, le groupe découvre un petit bosquet de pins :

• *Vous voyez à votre gauche un petit bosquet de pins, qui serait tout à fait semblable aux autres si les rayons du soleil ne venaient y jouer, passant par une déchirure des lourds nuages noirs. Cette clarté dorée danse sur les vertes ramures, en un contraste saisissant avec la grisaille répandue alentour.*

Faites jeter un dé de **Perception** à Thomas. S'il obtient 7+, il reconnaît parfaitement le bosquet de ses visions (s'il a vu «Le Bosquet de Pins» ou «La Fureur»).

Lorsque les personnages pénètrent sous le couvert, ils y trouvent un refuge bienvenu contre les éléments déchaînés.

• *Il pleut aussi dans le bosquet, mais d'une fine pluie tiède, tout imprégnée semble-t-il de la bonne odeur des pins qui emplît l'air. Au milieu des arbres s'ouvre une petite clairière, où se dresse un humble autel de pierre entouré de rosiers. L'autel, constitué de roches des montagnes posées les unes sur les autres, est beau dans sa simplicité. Une croix de bois le domine, entourée de trois roses.*

Dans la clairière, Thomas sent qu'il est tout proche de la jeune fille de ses visions et qu'il pourrait lui parler, si seulement il trouvait comment l'atteindre — il faut d'abord faire quelque chose de particulier.

Quand les personnages ont eu le temps de bien regarder autour d'eux, dites-leur qu'ils voient de l'autre côté de la trouée herbeuse les ruines d'une maisonnette de pierre.

Si l'un d'eux pose trois roses au sommet du petit autel, sainte Fabia leur apparaît.



• Une jeune femme se tient devant vous, là où un instant plus tôt il n'y avait rien. Elle est vêtue d'une longue robe blanche, tient trois roses rouges à la main et a la joue gauche marquée de plusieurs cicatrices. Une auréole flotte au-dessus de sa tête. Vous êtes immédiatement frappés par le regard, doux mais déterminé, qu'elle pose sur vous.

Thomas reconnaît immédiatement l'apparition comme la jeune fille de ses visions, «son» amie. Clobi, lui, voit en elle sainte Fabia, à qui il voue un culte particulier. Lorsqu'elle prend la parole, elle s'adresse à tout le groupe, ne s'occupant davantage ni des deux magiciens ni de Thomas ni de Clobi.

• «Tout cela a duré trop longtemps. Le garçon que j'ai connu jadis n'est plus, je ne vois à sa place qu'une bête sauvage. La rage qui

l'habite est telle qu'elle l'a détruit. Il répand terreur et désolation autour de lui, et malgré la colère qui vous hante, vous aussi, vous devez l'arrêter. Il n'y a rien d'autre à faire que mettre fin à sa lutte. Je vous prie à présent d'aller à lui et de me l'envoyer. J'attendrai.

«Quand vous le verrez, dites-lui ceci : ce n'est pas lui qui m'a tuée, c'est la tempête. Et bien que ce soit sa colère qui l'a suscitée, ce n'est pas lui qui a agi. Il est innocent, et ses mains sont propres.»

Après quoi la sainte disparaît.

Tous les membres du groupe récupèrent alors un Niveau de Fatigue, à Long ou à Court Terme. Ceux qui ont prié dans le bosquet ou au calvaire de la vallée, ou qui ont montré de quelque manière que ce soit une dévotion spéciale à sainte Fabia, sont au mieux de leur forme (toutes leurs blessures sont complètement guéries et ils retrouvent tous leurs Niveaux de Fatigue et de Santé).

Si Thomas a manqué auparavant une ou deux visions, il en a une automatiquement ; il doit cependant réussir un jet pour l'interpréter.

Le reste de l'ascension se déroule sans incident.

• Vous reprenez votre route. Après avoir grimpé pendant une demi-heure supplémentaire, vous atteignez le pied de la colline au-dessus de laquelle s'attarde l'orage —

le but de votre voyage. Comme vous levez les yeux vers le sommet de l'éminence, un éclair en jaillit qui file vers le ciel. Vous avez trouvé votre proie ; bientôt, elle sera devant vous.

L'ultime combat du Maître des Nuées

Vous arrivez à la scène la plus importante de l'histoire, durant laquelle les personnages affrontent enfin le guerrier noir. Selon leur état d'esprit, ils voudront le tuer dans un combat sauvage, mettre fin à ses jours en un acte de pitié ou le persuader d'abandonner sa monture pour les accompagner auprès de sainte Fabia.

• En atteignant le sommet de la colline, vous découvrez le Maître des Nuées dressé sur sa monture, en train d'insulter le ciel. Le sol autour de lui est jonché de morceaux d'arbres, certains déracinés, d'autres fendus tels des brindilles. La terre est couverte de branches brisées et de feuilles. L'ensemble respire la désolation.

Il y a trois issues possibles à cette scène, qui dépendent de la conduite des aventuriers.

1) Les personnages, toujours furieux, attaquent le guerrier noir, qui devient en deux rounds le Maître des Nuées. Grande bataille en perspective ! Leur adversaire usera de tous ses pouvoirs pour les éliminer, les entourant probablement de plusieurs cercles de flammes afin qu'ils ne puissent retrouver leur calme et redevenir complètement rationnels. Si certains de ses attaquants sont en colère, ne leur laissez pas le temps de réfléchir et de prendre des décisions — forcez-les à agir dès que vous leur demandez ce qu'ils font. Ceux qui restent détachés, en revanche, peuvent discuter entre eux et dresser des plans. Le Maître des Nuées ne descendra pas de cette colline, mais si les aventuriers sont tous tués ou s'enfuient, il regagnera les airs avec sa monture maléfique — pour revenir un autre jour. Si, au contraire, c'est lui qui est tué, son cheval s'envolera et retournera se fondre aux nuages. Une minute plus tard, une terrible tempête se déchaînera au sommet de l'éminence — les personnages n'auront que peu de temps pour la quitter avant que la foudre ne s'y abatte à coups redoublés.

2) Les arrivants attaquent le guerrier noir, mais de sang-froid, sans colère ni désir de vengeance. Les choses sont alors plus faciles pour eux car ils n'affrontent pas le Maître des Nuées mais son alter ego humain, Fallémon. Quoique celui-ci emploie contre eux ses étranges pouvoirs, le cœur n'y est pas et il ne dispose ni de la force ni de l'énergie du Maître des Nuées. Au moment où ses adversaires vont lui porter le coup fatal, il ôte son heaume et leur dit :

• «L'heure est venue ; faites.»

Ce sont ses dernières paroles. Si ses vainqueurs hésitent à le frapper, il essaie de se jeter sur leurs épées ou



d'attraper une dague pour s'achever lui-même. A peine est-il mort que sa monture s'envole vers les nuages. Une tempête terrifiante commence alors, et les aventuriers sont bientôt trempés et environnés d'éclairs — s'ils ne quittent pas très vite la colline, ils y périront.

3) Si les personnages tentent de discuter avec Fallémon, ils peuvent le persuader de descendre de cheval. Ils doivent cependant faire quelques efforts pour l'amener à écouter ce qu'ils ont à dire. Tout d'abord, s'ils veulent qu'il garde sa forme humaine (ce qui est nécessaire pour qu'ils puissent ensuite le convaincre d'abandonner sa rancœur), ils ne doivent faire montre d'aucune agressivité. Ensuite, il faut lui dire qu'il n'a pas tué Fabia, ce qui l'aidera à résoudre certains de ses conflits intérieurs et à trouver un semblant de calme. Enfin, il est nécessaire de le persuader qu'il est temps d'oublier tout cela, que sa colère est à présent sans objet. Laissez les aventuriers s'exprimer librement : tant qu'ils sont francs et directs, tout ce qu'ils essaient a de grandes chances de marcher. Mais s'ils tentent trop visiblement de mener Fallémon par le bout du nez, cela le mettra sans doute en colère...

Lorsque le guerrier noir commence à écouter les arrivants, sa monture se met à piaffer et à souffler des flammes. S'il descend de cheval, la bête le pousse de côté (après tout, c'est un vieillard) et attaque les visiteurs. Il s'ensuit donc un combat avec le Coursier des Nuées.

Quand les personnages tuent ce maléfique animal, il redevient une ombre, qui s'élève en dansant vers les nuages d'orage, accompagnée de roulements de tonnerre. Il laisse toutefois derrière lui ses deux cornes spiralées — qui valent chacune 10 points de *virtus* Auram (récompense destinée à ceux qui, ayant compris l'histoire, ont combattu leur véritable ennemi et non une malheureuse victime de la colère).

Les aventuriers doivent ensuite guider Fallémon jusqu'au petit sanctuaire montagnard de sainte Fabia (reportez-vous au **Dénouement**, ci-après). Dans le

cas contraire, il ne tarde pas à mourir, soit de ses blessures, soit de vieillesse, car il n'a vécu si longtemps que parce que sa fureur le soutenait.

Vous êtes libre de mener ce combat à votre façon, en vous servant des idées que contient ce supplément et de celles qu'il vous a inspirées. Il vous appartient de le rendre intéressant. Avant de vous engager dans cette scène, lisez donc très attentivement la description du Maître des Nuées et, surtout, des pouvoirs dont il dispose lorsqu'il n'est plus que Fallémon, puis réfléchissez aux manières dont vous pourrez épicer cette rencontre. Voici quelques suggestions :

- Le terrain (semé d'arbres tombés) et le temps peuvent entraîner des jets de Désastre supplémentaires.
- Si les personnages mettent Fallémon en colère pour une raison quelconque, il redeviendra en deux rounds le Maître des Nuées. Ils ne l'affronteront sous sa forme humaine qu'en parvenant à maîtriser leur moindre emportement.
- Si les joueurs désirent vraiment résoudre le problème sans faire appel à la violence, facilitez-leur la tâche : Fallémon sera alors plus facile à persuader de descendre de cheval et d'aller voir sainte Fabia. Sa monture attaquera bien sûr dès qu'il aura mis pied à terre, mais lui aussi la combattra, si bien que la victoire devrait être rapide.
- Si Laurine brûle toujours de venger son père et utilise contre le Maître des Nuées l'épée dont elle a hérité, elle a +1 aux Attaques et +2 aux Dégâts, parce qu'il s'agit alors de justice poétique et que sa lutte a quelque chose de mystique (ce monde est par essence magique, ne l'oubliez pas). Mais lorsque le guerrier noir meurt, l'épée se brise.

Dénouement

Si les personnages emmènent Fallémon, vivant ou mort, jusqu'au sanctuaire montagnard de sainte Fabia, cette dernière apparaît à nouveau. Elle les remercie puis se penche vers le vieil homme. Tout en s'occupant de lui, elle explique à ses autres visiteurs qui il est, pourquoi ils sont tous deux liés, et répond à toutes leurs questions à ce sujet.

De son point de vue, le Maître des Nuées était à l'origine un malheureux garçon à l'esprit confus, doté de pouvoirs qu'il n'était ni assez sage ni assez fort pour utiliser sans se blesser lui-même. Lorsque la colère l'envahissait, il ne se maîtrisait plus, et de sa rage naissait sa magie. C'est une de ces fureurs surnaturelles qui le détruit, et sainte Fabia le regrette douloureusement car elle en fut la cause. Elle ne voulait ni lui mentir ni lui laisser croire qu'elle éprouvait pour lui autre chose que la plus chaste des affections. Elle pense à présent que les Mages ont le même problème que Fallémon : ils n'ont pas la sagesse requise pour contrôler leurs pouvoirs magiques. Elle les plaint pour cela, comme elle plaint le vieillard qui gît entre ses bras.





Si Fallémon était encore en vie, il meurt, de vieillesse ou à cause de ses blessures, dans la petite clairière — l'endroit où pour la première fois il s'emporta contre Fabia. Vous pouvez décrire ce qui se passe alors, si vous vous sentez en veine de poésie :

• *Le vieil homme ouvre les yeux et sourit à Fabia. « Je n'ai plus de colère, » murmure-t-il. Ses traits se détendent tandis qu'un râle sourd s'échappe de sa gorge — il est mort. Son ombre se dresse lentement hors de son corps immobile et touche la paume offerte de Fabia. Puis, main dans la main, sans un regard en arrière, tous deux s'élèvent vers le ciel, de plus en plus haut, enveloppés d'une chaude lumière dorée. Ils disparaissent finalement par une brèche entre les nuages, tache brillante dans la grisaille céleste qui évoque les portes du Paradis lui-même. Il se remet alors à bruiner, mais vous remarquez que là où sont passées les deux âmes, un arc-en-ciel commence à prendre forme.*

Les personnages vont maintenant retourner à la Crête des Brumes, où ils célébreront leur victoire (ou lécheront leurs plaies, s'ils ont échoué). Ne vous attardez pas sur ce retour ; décrivez simplement les Servants perchés sur les murailles de l'Alliance, qui saluent chaleureusement les arrivants tandis qu'ils franchissent les portes, les rejoignent dans la cour et les aident à se débarrasser de leurs paquetages et de leurs armures.

Les aventuriers doivent prendre une décision au sujet de Grimgroth, qui a affirmé dans son célèbre traité que le Maître des Nuées était un élémentaire alors qu'ils s'agissait, en fait, d'un humain magique. Vont-ils l'embarrasser en révélant la vérité ou préféreront-ils se taire ? Si Cæron tient sa langue, il y gagnera l'indéfectible amitié de Grimgroth, voire de Léonore. Ils doivent aussi faire leur rapport à Félix, puisqu'ils ont promis de lui transmettre les ultimes paroles des mourants qu'ils verraient. L'étrange thaumaturge sera ravi s'ils lui répètent les derniers mots du Maître des Nuées.

Si vous voulez utiliser ces personnages dans votre Saga ou simplement expérimenter quelques règles de plus, prenez le temps de discuter de leur Réputation (voir **Ars Magica** pages 46-47). Parlez-en avec les joueurs : que pensent leurs personnages des autres protagonistes de l'histoire ? Ont-ils trouvé Cæron « hautain » ou Laurine « emportée » ? S'ils arrivent à des consensus, attribuez ces Réputations aux membres du groupe concernés. Ils peuvent être ainsi connus « parmi les Mages », « parmi les Servants » ou « à la Crête des Brumes ». Évoquez ensuite les rencontres avec les personnages non joueurs importants, et donnez là encore aux personnages joueurs la Réputation qu'ils ont pu se faire. Par exemple, celui des apprentis qui a le plus conversé avec le baron d'Uverre a peut-être à présent une certaine Réputation à son château.

Enfin, expliquez et attribuez l'expérience : 3 points par personnage. Les joueurs ne peuvent s'en servir que pour améliorer les Compétences dont ils ont usé durant l'histoire (même si cela n'a pas nécessité de jet de dé). Quant aux magiciens, rappelez-leur qu'ils peuvent par ce moyen augmenter leurs scores en Arts (voir **Ars Magica** page 359).

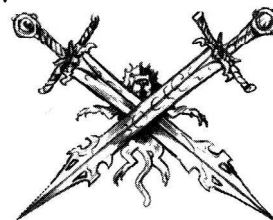
L'histoire sans fin

Vous pouvez faire jouer les personnages de ce supplément dans votre Saga si vous décidez d'utiliser la Crête des Brumes. Léonore et Cæron seront tous deux des Mages reconnus lors de la prochaine aventure, et si vous les attribuez à quelqu'un du groupe, cela signifiera qu'ils seront devenus membres de l'Alliance. Il se peut aussi que vous préférerez peupler la Crête des Brumes de vos propres créations, auquel cas Léonore et Cæron en seront partis, peut-être avec les autres protagonistes de cette histoire.

Si ces deux magiciens débutants restent à l'Alliance, veillez à ce que la rivalité née dans l'aventure ne mette pas leur foyer en danger, ni ne divise sérieusement ses autres habitants. Encouragez les joueurs à oublier leurs différends et à faire évoluer les sentiments de leurs personnages vers un semblant d'amitié. Après tout, ils ont survécu ensemble à la rencontre avec le Maître des Nuées. S'ils s'opposent toujours autant au bout de deux histoires supplémentaires, faites intervenir les Mages plus âgés ; que leurs jeunes collègues s'empoiennent à la moindre occasion ne les arrange pas du tout ! Ils iront, s'il le faut, jusqu'à bannir les deux fauteurs de troubles.

Cette histoire est centrée sur des événements importants, et les personnages y rencontrent plusieurs des figures de premier plan de la vallée — le baron d'Uverre, sainte Fabia et le Maître des Nuées en chair et en os. Vous serez peut-être tenté de rendre les scénarios suivants aussi grandioses, mais n'oubliez pas que celui-ci est le premier d'une Saga, ce pourquoi il fait démarrer les joueurs en fanfare. Ils s'y frottent ainsi à quelques-uns des mythes et des individus les plus marquants de la région. Vous devriez diminuer autant que possible les retentissements potentiels de l'histoire suivante et lui donner un cadre beaucoup plus conventionnel. Cela vous permettra ensuite d'entamer un lent crescendo, grâce auquel vous obtiendrez finalement une Saga dont les résonances mythiques et les puissances magiques vous conviendront, à vous comme à vos joueurs. Alors que si vous la laissez vous échapper dès le début, vous ne parviendrez jamais à en reprendre le contrôle. Rappelez-vous que c'est le banal qui donne toute son importance au magnifique.

Nous espérons que vous avez trouvé autant de plaisir à lire cette histoire que nous à l'écrire — ce fut pour nous une aventure vraiment différente de toutes les autres. Nous serions également heureux si elle était pour vous source d'idées et d'inspiration, mais ne vous contentez pas de la lire, contez-la. On peut trouver dans une histoire plus de choses que nous ne l'avons jamais imaginé. N'hésitez pas à nous envoyer tous les commentaires et critiques que ce livret vous a inspirés ; nous serons heureux de les découvrir. PAX !



Appendice : les élémentaux

Les élémentaux

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

Étant eux-mêmes d'essence magique, ils ont des bonus et des pénalités, comme les Mages, lorsqu'ils se trouvent dans des zones sous influence surnaturelle. Il leur est, en outre, très difficile de se déplacer, et tout simplement de survivre, hors de leur élément.

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

DESTRUCTION D'UN ESPRIT DE L'ÉLÉMENT :

Pe (Aq, Au, Ig, Te) ; Gén.

Portée : A proximité

Durée : Instantané

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

ASSERVISSEMENT D'UN ESPRIT DE L'ÉLÉMENT :

Re (Aq, Au, Ig, Te) ; Gén.

Portée : A proximité/Spécial

Durée : Aube-Crépuscule

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

maîtriser à nouveau un élémental lorsque son premier asservissement disparaît doit lancer un dé de Désastre supplémentaire par jour où la créature l'a servi.

CONJURATION D'UN ESPRIT DE L'ÉLÉMENT :

Re (Aq, Au, Ig, Te) ; Gén.

Portée : A portée

Durée : Spécial

Rituel

Complément : Virtum

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

PROTECTION CONTRE LES ESPRITS DE L'ÉLÉMENT :

Re (Aq, Au, Ig, Te) ; Gén.

Portée : Spécial

Durée : Cercle

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

PIÈGE À ESPRITS DE L'ÉLÉMENT :

Mu Vi ; Gén.

Portée : A portée

Durée : Permanent

Rituel

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

Vous trouverez ci-après quelques-uns des élémentaux les plus communément conjurés, mais il en existe bien d'autres, qui ont été découverts par divers magiciens. Chacun possède une Force Magique dont dépend le Niveau des sorts nécessaires pour le conjurer et l'asservir (voir les sorts Rego appropriés).



échapper est de se cacher ou de lui parler, mais dans ce dernier cas, la prudence est de rigueur : le dragon-tempête est imprévisible et souvent violent. Les armes normales ne l'affectent pas. Son attaque par la foudre doit être gérée comme celles par armes de jet.

Taille +6 Intelligence +1
Foudre : Attaque +10 Dégâts +30
Engouffre : Dégâts +40

Ignus-Élémentaux

FLAMMÈCHE FOLLE : Force Magique 15

Petit feu d'1 pied de long sur 1/2 de large environ, cet élémental s'éteint immédiatement s'il se pose par terre ou dans l'eau. C'est pourquoi bien qu'étant capable d'accomplir des bonds de près de deux pas, il ne se déplace ainsi que quand il peut arriver sur quelque objet, personne ou animal. S'il repart immédiatement, il ne fait qu'embraser les parties très inflammables de son support provisoire (les cheveux, les parchemins, etc.). Mais s'il reste un round entier sur sa cible, dans l'intention de la brûler, il lui inflige des Dégâts dus au feu de +15. Une flammèche folle ne survit à un seau d'eau que si elle réussit un tirage d'Énergie de 9+.

Taille -3 Ruse -3
Brûle : Dégâts +15 (feu)

SERPENT DE FUMÉE : Force Magique 18

Il est composé de fumée mais aussi de cendres, et ses yeux sont formés de deux petites flammes. Bien que devant toujours garder la queue dans le feu qui lui a donné naissance, il peut s'étirer de cinq pas pour frapper les gens alentour. Il donne alors des coups de tête, afin de brûler ses adversaires avec ses yeux. Cet élémental étant constitué de cendre et de fumée, il est difficile de le blesser. Pour en venir à bout, le mieux est d'éteindre son brazier d'origine ou de désintégrer son corps. Malheureusement, il peut se reformer en moins d'une heure et même réapparaître dans tout autre feu allumé à proximité. Son attaque favorite consiste à s'enrouler autour de son opposant en lui couvrant la tête, afin de l'étouffer autant que de le brûler.

Taille 0 Ruse -1
Initiative +4 Attaque +6 Dégâts +12 (chaleur)

HOMME DE FEU : Force Magique 25

Cet élémental, de taille et de forme humaines, ne peut naître que d'un grand feu. Il lui est possible de marcher, à la même vitesse qu'un humain, incinérant ce qu'il engloutit dans son corps. Toutefois, il s'affaiblit alors, de même que lorsqu'on lui jette dessus de l'eau ou de la poussière : cela lui inflige un «coup» par round. Les Dégâts qu'il fait dépendent du nombre de «coups» qu'il a encaissés, mais il lui suffit de passer un round dans un grand feu pour récupérer d'un de ces «coups».

Coups	Dégâts
0	+16
1	+12
2	+9
3	+6
4	éteint
Taille 0	Ruse 0

Terra-Élémentaux

LOUP DE TERRE : Force Magique 15

Cet élémental est semblable à un loup ordinaire mais est essentiellement constitué de poussière. Ses griffes et ses crocs sont en silex, ses yeux en quartz fumé. Il se désintègre lorsqu'il rate un tirage d'Encaissement.

Taille -1 Ruse +1
Initiative +5 Attaque +5 Dégâts +10
Fatigue n. a. Défense +3 Encaissement +13
Lutte : Attaque +5, Plaquage +5
Niveaux de Santé : O.K., Désintégré

ROCHER VIVANT : Force Magique 25

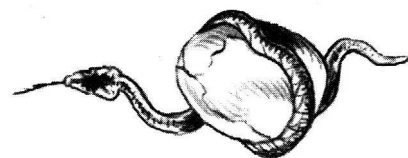
Un rocher vivant est tout simplement une grosse pierre ronde de plus de trois pieds de diamètre, capable de rouler de par sa propre volonté. S'il dispose de cinq pas ou plus pour prendre de l'élan, il peut renverser les gens se trouvant ensuite sur son passage (un jet de Vivacité - Encombrement de 9+ leur permet de garder leur équilibre) ; avec dix pas ou plus, il peut défoncer de lourdes portes de bois. Comme la plupart des pierres, il est insensible aux armes. Il a cependant une faiblesse : il ne peut grimper que des pentes légères ; les raidillons lui sont inaccessibles.

Taille 0 Ruse -3
Initiative 0 Attaque +6 Dégâts +10

HOMME DE PIERRE : Force Magique 30

Cet élémental d'allure humanoïde est composé de pierres de toutes sortes, tailles et formes. Il peut se battre à coups de poings, mais sa conformation lui permet aussi d'accomplir de multiples tâches. S'il rate un tirage d'Encaissement, il se désagrège.

Taille 0 Intelligence -2
Force +6 Perception -4
Initiative +2 Attaque +4 Dégâts +14
Fatigue n. a. Défense +1 (6) Encaissement +18 (24)



Histoire du Maître des Nuées

Il y a de cela cent vingt ans, deux fils naquirent au baron d'Uverre, dont un qu'on nomma Fallémon. Leur enfance s'écoula au château, jusqu'à ce que leur père remarque les pouvoirs magiques balbutiants de Fallémon et l'envoie vivre dans son pavillon de chasse montagnard, afin d'éviter qu'il ne ternisse le renom de la famille. Seul dans cette contrée sauvage, n'ayant pour toute compagnie que des serviteurs, Fallémon développa sa capacité à contrôler les éléments ; mais en même temps, il brûlait de prendre sa place dans la société — alors qu'elle l'aurait sans nul doute rejeté. Il jalousait son jumeau, qui avait puissance, célébrité et plaisant entourage, tandis que lui-même vivait dans l'austérité, loin de la chaleur des hommes. Sa solitude était immense, et bien qu'il ne fût certes pas censé le faire, il se mit à expérimenter ses pouvoirs sur l'air, l'eau et le feu.

Lorsqu'il fut devenu un jeune homme, il commença à visiter les villages du Val des Bois, se faisant passer pour son frère. Puis, un jour, dans un hameau proche de Javielle, il rencontra une ravissante bergère dont il s'éprit aussitôt. Elle s'appelait Fabia.

L'amour était une force que ses pouvoirs ne pouvaient égaler, et cette nouveauté le ravit. Soudain, il n'était plus seul. Il courtoisa la jeune fille durant des mois, venant la voir aussi souvent qu'il le pouvait, et lui révéla même qui il était réellement. C'était un homme étrange et tourmenté, mais elle le prit en pitié et lui accorda son amitié. Puis, au cours d'une promenade, il l'emmena dans un bosquet de pins, sur le mont Tierné, afin de lui jurer un amour éternel.

Hélas, Fabia avait reçu bien longtemps auparavant une révélation divine qui l'avait convaincue de consacrer sa vie à l'Église ; aussi, quand Fallémon lui demanda de devenir sa femme, elle lui répondit que c'était là chose impossible car elle avait voué sa vie à un autre — elle voulait dire à Dieu. Mais Fallémon crut qu'elle songeait à un autre homme, plus précisément à son jumeau, aussi entra-t-il dans une colère terrible. Il la frappa, la projetant dans des rosiers sauvages et la blessant à la joue, puis partit à grands pas, fou de rage, la tête bouillonnante de pensées étranges. Il se persuada que son frère avait parlé à Fabia de sa nature magique et avait averti la jeune fille qu'il était dangereux. Alors, tout en marchant dans les bois qui s'assombrissaient, indifférent à la pluie qui se mettait à tomber, il commença à préparer la mort de son jumeau.

Dans la tempête au-dessus de lui tourbillonnait un élémentaire d'air, un de ceux qui se nourrissent de colère. La créature prit la forme d'un puissant coursier et descendit des nuages auprès de Fallémon. Celui-ci crut qu'il s'agissait d'une monture magique venue à lui pour l'assister, mais à peine eut-il touché l'encolure luisante de la bête qu'il sentit un pouvoir immense déferler en lui ; il se métamorphosa en Maître des Nuées. Son association avec le cheval élémentaire lui conféra une puissance inouïe mais accrut aussi incroyablement la rage qui l'habitait — si bien qu'il perdit pour un temps tout contrôle de lui-même et toute modération. Il devint fureur.

Sa colère était telle qu'il ne pouvait se maîtriser. Il ravagea la contrée au hasard, pendant des heures, avant de

partir à la recherche de son frère. Enfin, il attaqua le château d'Uverre, et là, il tua son père. Retrouvant alors quelque peu ses esprits, il se retira sur le mont Tierné et dans les nuages qui le surplombaient.

Quelque temps plus tard, il fondit sur son jumeau et l'abattit. Mais Fabia, qui arrivait, releva le mort, accomplissant ainsi son premier miracle. Des mois s'écoulèrent encore, puis un jour, alors qu'enragé il battait la campagne, il revit Fabia. Il voulut l'enlever, mais les villageois qui accompagnaient la jeune nonne l'en empêchèrent. Il massacra ainsi bon nombre d'entre eux, jusqu'à ce qu'un éclair frappe son ancienne amie et la tue. Il ne fut donc pas directement responsable de cette mort, quoique la légende prétende qu'il assassina la malheureuse et que lui-même le croie.

Le Maître des Nuées possède, en fait, trois formes. Dans ses moments de calme, il est Fallémon, un très vieil homme à présent, mais encore maître de lui et de la plupart de ses pouvoirs. Il erre sur la montagne et dans les nuages, vivant au sein d'un monde irréel où il rêve toujours de se venger de son frère et d'épouser Fabia. Quand la colère l'envahit, il enfourche sa monture et parcourt les airs, appelant la tempête. Plusieurs habitants de la vallée l'ont déjà vu ainsi, volant parmi les nuages. La bête, alors immatérielle, peut cependant le porter par magie. Mais dans les rares occasions où sa colère devient rage folle, son cheval adopte une forme solide et descend à terre, où le Maître des Nuées sème la destruction. S'il garde en lui une étincelle de raison, il peut se rappeler d'attaquer le château d'Uverre, mais même dans ce cas, il est si plein de fureur qu'il oublie que son jumeau est mort depuis longtemps.

On a formulé nombre d'hypothèses sur l'identité et la nature du Maître des Nuées. Grimgroth lui-même a écrit un traité fort connu à ce sujet, où il déclare qu'il s'agit d'un élémentaire. Peut-être d'ailleurs a-t-il raison : la véritable essence de cette créature est après tout son coursier, dont nul ne sait jusqu'à quel point il la contrôle.

Si cet animal est tué, son cavalier redeviendra Fallémon. Sa colère retombera en grande partie, mais il ne s'en défendra pas moins si on l'attaque.

Même si le Maître des Nuées meurt dans cette histoire, rien ne vous empêche de le ressusciter par la suite. N'importe quelle personne d'essence magique peut le devenir sous certaines conditions : il suffit qu'elle entre en rage alors qu'une tempête violente secoue la vallée, permettant ainsi au cheval-élémentaire de la transformer comme il l'a fait pour Fallémon. Aussi cette histoire n'a-t-elle pas nécessairement de fin.

Toutefois, si vous réutilisez le Maître des Nuées dans votre Saga, donnez-lui de nouvelles capacités et limitations, puis créez-lui des origines intéressantes. Vous pouvez aussi modifier le sentiment qui l'anime ; dans ce scénario, il est fou de jalousie ; dans le vôtre, il pourrait l'être de peur ou de n'importe quoi d'autre. N'oubliez pas que c'est essentiellement une créature d'émotion ; cette émotion doit donc être au centre de l'histoire que vous bâtirez, laquelle devra en apprendre quelque chose aux personnages.



Le Maître des Nuées

Force Magique 15

Taille 0 Intelligence -4

Furieux +7

Lance : Initiative +16 Attaque +14 Dégâts +19

Épée : Initiative +10 Attaque +13 Dégâts +16

Foudre : 1 éclair/round Attaque +6 Dégâts +25

Fatigue +8 Défense +5 (11)

Encaissement +15 (21)*

* passe à +30 (+42) contre quiconque est en colère.

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

Si aucun de ses adversaires n'est vraiment en colère, Fallémon ne peut devenir le Maître des Nuées. Dans la dernière scène de cette histoire, il faudra même que deux des personnages soient toujours furieux pour qu'il se métamorphose.

POUVOIR

Cercle des Passions : Lorsque la monture du Maître des Nuées referme autour de quelqu'un l'anneau de feu de ses empreintes, toute personne qui s'y trouve enfermée sent ses émotions s'exacerber ; elle n'est plus que passion dénuée de pensée. Quels que soient ses sentiments, ils sont deux fois plus violents qu'ils ne devraient l'être : elle double alors les résultats de ses tirages de Caractère. Cet effet ne se remarque donc en général que quand les aventuriers doivent effectuer de tels jets, mais le Conteur est en droit de leur en demander à la moindre occasion. Consultez la Table qui se trouve page 22 de ce supplément pour juger de leurs réactions à ce pouvoir.

Le Coursier des Nuées

Force Magique 15

Taille +2 Ruse -1

Enragé +4

Cornes : Initiative +5 Attaque +7 Dégâts +17

Fatigue — Défense +2 (8)

Encaissement +20 (26)

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

POUVOIR

Vents Distrayants : Durant les combats, le Coursier des Nuées appelle des vents violents qui se mettent à tournoyer autour de lui, chargés de pluie, de brume et de débris divers, distrayant ses adversaires. Ceux qui se trouvent à moins de trois pas de lui soustraient 3 à tous leurs tirages (sauf ceux d'Encaissement) et lancent un dé de Désastre supplémentaire ; les Mages doivent, en outre, réussir un tirage d'**Intelligence + Concentration** de 6+ pour parvenir à lancer un sort.

DESCRIPTION

Ce coursier n'a, en fait, rien d'animal ; c'est un élément d'air et, plus précisément, de tempête. Comme elle, il est féroce, destructeur, extrêmement puissant et violent. Il reste

en général au sein même de l'orage, dont il est la partie animée et consciente, mais parfois, lorsqu'il a accumulé assez de fureur, il prend corps afin de venir ravager la contrée mieux qu'il ne peut le faire du haut des nuages. Il a cependant besoin pour cela d'un humain plein de colère qui le monte tant qu'il est à terre. L'esprit des tempêtes peut alors répandre la destruction, car il donne à son compagnon de grands pouvoirs (y compris ceux évoqués dans la description du Maître des Nuées, bien que vous puissiez en attribuer d'autres à un cavalier différent). Nous vous fournissons cette description séparée du coursier parce que lors de la dernière scène de cette histoire, il est possible que les personnages l'affrontent seul.

Chacune des cornes spiralées de la créature vaut 10 points de *virtus* Auram.

Fallémon

Force Magique 13

Taille 0 Intelligence +2

Amer +5

Épée : Initiative +3 Attaque +6 Dégâts +10

Fatigue -5 Défense +5 (11)

Encaissement +13 (19)

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

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

POUVOIRS

Si Fallémon utilise ses capacités magiques deux rounds de suite, il perd un Niveau de Fatigue, mais c'est là sa seule limite à ce sujet — il est extrêmement puissant. Néanmoins, ayant passé la nuit à parcourir la vallée, il sera déjà Las au moment de commencer le combat (-1).

Voie des Vents : Il peut lancer l'équivalent de sorts spontanés Auram jusqu'au Niveau 35. Ses enchantements préférés sont : Charge des Vents Furieux (Cr Au 30), pour ralentir ses adversaires, et Conjuration de la Foudre (Cr Au 35), pour tuer ses opposants un à un. S'il se sent vraiment menacé, il peut fuir grâce aux Ailes du Vent (Re Au 25).

Voie du Feu : Il dispose aussi de l'équivalent de sorts spontanés Ignem jusqu'au Niveau 20. Ses effets favoris sont ceux de : Pilum de Feu (Cr Ig 20), Feu Bondissant (Re Ig 15) et Frelons de Flammes (Mu Ig 15).

Voie de l'Eau : Enfin, il peut jeter l'équivalent de sorts spontanés Aquam jusqu'au Niveau 10. Il a un faible pour : Huile Rampante (Cr Aq 10) et Vent Desséchant (Pe Aq 10).

DESCRIPTION

Fallémon est la forme calme du Maître des Nuées, celle qu'il a lorsqu'il n'est pas enragé. Bien qu'il n'ait pas alors les capacités de la créature, il n'en dispose pas moins de grands pouvoirs sur les éléments, la plupart gagnés après sa première métamorphose.

Étant vieux et fatigué, il n'est plus capable d'user de la magie autant qu'il le faisait naguère, mais il reste pourtant un puissant enchanteur.

Sainte Fabia

Sainte patronne des affligés, de la guérison et des contrées sauvages.

Fabia, jeune beauté naïve, fille de berger, vécut il y a un peu plus d'un siècle. Elle fut l'amie de Fallémon, qu'elle croyait un des nobles du château d'Uverre et qui s'éprit follement d'elle. Il ignorait que pour être heureuse, elle avait besoin d'une dévotion et d'un amour plus grands, ce qui l'avait décidée à consacrer sa vie à Dieu.

Lorsqu'elle lui déclara qu'elle avait voué son existence à un autre (elle pensait au Très Haut), il entra en rage, la projeta violemment dans un rosier et partit, furieux. La joue de la jeune fille garda les traces de cette colère, mais elle entra cependant au couvent et commença une vie de sainteté. Bientôt, elle accomplit son premier miracle. Alors que son frère était en voyage, Fallémon — le Maître des Nuées — l'attaqua et le tua. La jeune nonne rappela le cadavre à la vie après avoir cueilli trois roses tout près de là. A l'endroit où cela se produisit, non loin de Javielle, se dresse à présent un calvaire.

Fabia soigna et guérit d'autres gens, jusqu'au jour où elle fut la martyre du Maître des Nuées et de sa fureur. Après sa mort, la population du Val des Bois demanda à ce qu'elle fût canonisée, ce qui lui fut accordé. Un couvent fut même fondé en son honneur.

Sainte Fabia est généralement représentée comme une jeune femme à la joue gauche marquée de cicatrices tenant trois roses à la main droite : l'art figuratif ne s'étant pas encore développé, nul ne sait comment elle était réellement, et les artistes la désignent par des symboles.

Elle n'apparaîtra après cette histoire que dans des circonstances très particulières. A vous alors de décider de ses pouvoirs, mais il est probable qu'elle soigne, guérisse, reconforte, etc. Si les personnages en arrivent un jour à menacer le bien-être des habitants de la vallée, il se peut qu'elle vienne en aide à ceux qui défendront la contrée.





Caeron

Vous ne méritez pas les affronts que vous avez subis durant votre apprentissage. Tout d'abord, votre maître, Félix Necromius le fou, vous a estimé indigne de ses plus grands secrets. Il vous a enseigné la magie et vous l'avez aidé dans ses recherches, mais jamais il ne vous a fait part de ses découvertes. Après tout, vous n'étiez pas si désireux de connaître «les trois états de la mort»... Félix a néanmoins partagé avec vous certaines de ses connaissances les moins importantes. Il vous a appris, par exemple, à percevoir les plaintes des morts ; malheureusement, il ne vous a pas révélé ensuite comment faire pour *ne pas* les entendre. A présent, les voix des défunts vous hantent, si bien que vous êtes contraint d'étudier à l'écart du laboratoire de votre maître, dans la petite chambre qu'on vous a attribuée.

Un jour que vous vous sentiez particulièrement misérable, vous avez demandé à Grimgroth de vous prendre comme deuxième apprenti, Léonore étudiant déjà sous ses ordres. Vous aviez de l'avance sur elle, aussi pensiez-vous qu'il accepterait votre offre, mais il n'a fait qu'en rire. Et Léonore a eu la même réaction plus tard, en apprenant votre démarche.

Cela vous a blessé (mais vous ne l'admettriez pour rien au monde) : vos chamailleries avec cette gamine des rues ont été les seules joies d'un apprentissage sinistre. Ayant davantage d'érudition et d'intelligence, vous la battiez généralement au cours des innombrables joutes verbales qui vous opposaient. Pourtant, elle vous a vaincu lors de la principale passe d'armes : c'est elle qui a eu pour maître le célèbre Grimgroth.

Mais rira bien qui rira le dernier. Un jour, Grimgroth regrettera d'avoir laissé passer l'occasion de devenir pour la postérité «le Mage avec lequel le grand Caeron a voulu étudier». Quant à Léonore... Peut-être l'accepterez-vous comme assistante de laboratoire.

Votre apprentissage a été si lent qu'elle vous a rattrapé et est maintenant à peu près de votre niveau. Mais bientôt, enfin débarrassé de Félix, vous montrerez ce que vous valez vraiment.

Pourtant, vous ne pouvez vous défendre de penser que Léonore vous manquera un tant soit peu quand vous aurez quitté la Crête des Brumes. C'est l'unique personne digne de vos jeux et attrapes, la seule qui parvienne presque à en

apprécier la subtilité. Si vous avez un ami, ce ne peut être qu'elle.

Au début de l'histoire, vous veillez tard dans la nuit pour préparer une potion puante qui vous permettra de converser avec les arbres. Une tempête terrible secoue la tour de l'Alliance, vous distrayant constamment de votre ouvrage.

VOTRE RÔLE

En tant qu'aîné de Léonore, vous êtes le chef de l'expédition. Rabaissez votre consœur et, si possible, Grimgroth. Il a écrit un traité célèbre dans lequel il dit que le Maître des Nuées est un élémental. Si vous parvenez à prouver qu'il n'en est rien, vous commencerez votre glorieuse carrière en humiliant publiquement le grand Grimgroth.

VOTRE ATTITUDE

Ayez en permanence l'air supérieur qui convient à quelqu'un de vos talents et de votre position. Ne vous laissez jamais déconcerter.



Nom : Caeron

Age : 29

Sexe : M

Joueur : _____

Né en : 1167

Taille : 0

Nous sommes en : 1196

Confiance : 4

Alliance : La Crête des Brumes

Décrépitude : 0

Confiance provisoire : _____

Intelligence **+3**

Force **0**

Présence **+2**

Dextérité **0**

Perception **0**

Energie **0**

Communication **+3**

Vivacité **-1**

Compétences : spécialités

	Score	Exp.
Langue maternelle (4)	4	
Langage (latin) (5)	5	
Lecture/Ecriture du latin (3) : sans heurt	3	
Théorie de la magie (5) : les esprits	5	
Connaissance de l'Ordre (2) : Doïsseteppe	2	
Histoire de l'Ordre (2) : le satanisme	2	
<i>Parma Magica</i> (2) : contre Mentem	3	
Finesse : tâches complexes	3	
<i>Certamen</i> : Rego	2	

Concentration : ignorer les servants	1	
Affinité : Herbam		
Mensonge : passer d'un mensonge à un autre	2	
Charme : premières impressions	1	
Manipulation : deviner les faiblesses d'autrui	1	
Diplomatie : entre Maisons		
Parade bâton : défense désespérée	2	
Attaque bâton : tenir en respect	1	

Arts Magiques

Techniques	Formes		
Creo 1	Animal 6	Ignem	0
Intellego 3	Aquam 0	Imagonem	0
Muto 4	Auram 2	Mentem	2
Perdo 0	Corporem 2	Terram	2
Rego 7	Herbam 11	Virtum	3

Vertus & Vices

Caractéristique supérieure : intelligence
 Affinité magique : Herbam
 Confiance en soi
 Volonté de fer
 Absence de maîtrise : vous ne maîtrisez pas toujours vos sorts
 Effets secondaires : les gens affectés par vos sorts se sentent mal à l'aise
 Haï des être féériques
 Compulsion : à vous mettre en avant
 Déficience magique : Ignem
 Maudit : vous entendez les plaintes des morts (près d'eux)
 Circonstances défavorables : - 5 en magie quand vous êtes décontenancé

Traits de caractère

Courageux	+1	Content de lui	+2
Irritable	+1		
Hautain	+3		

Réputation

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

Défense

Parade **+8**
 Bâton :
 (Aptitude + Bonus à la Parade - Taille) (Action +6) (Duel +1 dé)

Esquive **-1**
 (Talent + Viv. - Enc. - Taille) (Action +6) (Duel +1 dé)

Armure

Type **Aucune**
 Protection **0**
 Charge **0**

Armes

	Init.	Atq	Dgt
Bâton	+5	+3	+5

Niveaux de Santé

Total d'encaissement	0 (Action +6) (Duel +1 dé)		Total de fatigue	+0
Indemne	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	Dispos
Touché	0	0		Essoufflé
Blessures légères	-1	-1		Las
Blessures moyennes	-3	-3		Fatigué
Blessures graves	-5	-5		Épuisé
Incapacité	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Inconscient

Equipement

Charge **0** (For. **0**) Enc. **0**

Esprit vif, manières hautaines, réflexes lents, beau parleur

Le Grimoire de Caeron

SCULPTURE DE L'ARBRE VIVANT

Muto Herbam Niveau 15

(vous ne disposez pas du Focus approprié : une perle)

Bonus au Lancer : +18

Portée : A proximité/En Vue

Durée : Aube-Crépuscule/Année

Permet de tordre à volonté un arbre vivant afin d'en faire une cage, un abri, un mur, une échelle, etc. Ses feuilles elles-mêmes peuvent être modelées pour composer un toit imperméable semblable à une tente. L'enchantement s'accomplit en une à dix minutes (suivant la complexité de la nouvelle forme), durant lesquelles vous devez rester concentré.

COLÈRE DE JUPITER

Rego Auram Niveau 10

(vous ne disposez pas du Focus approprié : une améthyste violette)

Bonus au Lancer : +9

Total de Visée : +3

Durée : A proximité/En Vue

Durée : Instantané

Un grand coup de tonnerre retentit. Quiconque se trouve directement en dessous doit réussir un tirage d'Énergie de 9+ pour ne pas être assourdi. S'il n'y parvient pas, il a ensuite droit à un jet d'Énergie par minute ; il recouvre l'ouïe sur 8+.

ÉRUPTION ROCHEUSE

Rego Terram Niveau 15

(vous ne disposez pas du Focus approprié : une petite stalactite)

Bonus au Lancer : +6

Total de Visée : +4

Portée : A proximité/En Vue

Durée : Instantané

Transforme le terrain, juste sous la surface, en rocs déchiquetés qui jaillissent soudain à l'air libre. Quiconque se trouve dans la zone d'effet (un disque d'un pas de diamètre) est projeté dans les airs, frappé par les pierres en retombant puis à demi enseveli sous elles. Dégâts de +10.

Note : Ce sort a une composante (un Complément) Muto car il transforme la terre autant qu'il la contrôle. Cela signifie que lorsque vous le lancez, votre score en Rego est considéré comme égal à celui en Muto.

LANCE PERFORANTE

Muto Herbam Niveau 20

(vous disposez du Focus approprié : une pointe de flèche)

Bonus au Lancer : +19

Total de Visée : +5

Portée : Au contact/A proximité

Durée : Instantané

Transforme un morceau de bois en un solide projectile barbelé qui s'envole vers sa cible. Les Dégâts qu'il inflige dépendent de sa taille : s'il a été créé avec un grand bâton (limite de taille supérieure), +20 ; avec une branche de 2 pieds de long, +15 ; avec un bâtonnet, +10. Toute créature touchée doit réussir un tirage d'Énergie de 7+ quand on retire le projectile de la plaie (le score en Chirurgie de la personne qui procède à l'extraction lui est compté comme bonus) ou perdre un Niveau de Santé supplémentaire.

Note : Ce sort a une composante (un Complément) Rego, mais votre score en Rego étant meilleur que celui en Muto, cela ne fait aucune différence.

MURAILLE D'ÉPINES

Creo Herbam Niveau 20

(vous disposez du Focus approprié : une épine)

Bonus au Lancer : +18

Portée : A proximité/En vue

Durée : Aube-Crépuscule/Instantané

Crée une muraille rectiligne d'épineux ligneux pouvant mesurer jusqu'à 20 pas de long, 1 pas d'épaisseur et 12 pieds de haut. Ces végétaux, d'une élasticité surnaturelle, ont une capacité d'Encaissement de +15 et 4 «Niveaux de Santé» : il faut employer des armes tranchantes pour s'y ouvrir un passage. Quant à s'y frayer un chemin, cela nécessite la réussite d'un tirage de Force de 9+ et signifie pour l'imprudent des Dégâts de +15, qu'il parvienne ou non à traverser. Ce mur peut naître aussi bien d'un sol fertile nu que d'épineux préexistants. Il est possible de passer par-dessus, avec un jet d'Escalade de 9+, mais au prix de Dégâts de +10.

ENCHEVÊTREMENT VÉGÉTAL

Rego Herbam Niveau 20

(vous disposez du Focus approprié : un petit filet d'herbes tressées)

Bonus au Lancer : +22

Portée : A proximité/En vue

Durée : Spécial

Anime toutes les plantes de taille inférieure à celle d'un arbre adulte occupant une zone englobée par vos bras étendus et s'étendant face à vous sur quinze pas maximum. Les végétaux attrapent les gens les plus proches d'eux, autour desquels ils s'entortillent (jets de Force de 7+ à 10+ pour se dégager). Vous pouvez libérer un individu par round tant que vous restez concentré.

MALÉDICTION DU BOIS VERMOULU

Perdo Herbam Niveau 5

(vous disposez du Focus approprié : une pincée de sciure)

Bonus au Lancer : +17

Portée : A proximité/En vue

Durée : Instantané

Fait pourrir et tomber en miettes un objet de bois qui peut atteindre la taille d'une porte (dans le cas d'un tel volume, néanmoins, le processus prend jusqu'à deux rounds).

LANGAGE DES PLANTES ET DES ARBRES

Intellego Herbam Niveau 25

(vous disposez du Focus approprié : une feuille d'arbre, que vous devez mâcher en jetant le sort)

Bonus au Lancer : +18

Portée : A portée/A Proximité

Durée : Concentration

Vous permet avec les plantes une unique conversation, dont le niveau dépend des végétaux concernés : plus ceux-ci sont «nobles» et vieux, plus ils peuvent en dire. Un simple échange (question + réponse) demande dix à trente minutes, les plantes à croissance lente s'exprimant plus lentement. Vos interlocutrices peuvent, entre autres, vous renseigner sur le terrain et les végétaux alentour mais n'ont que peu conscience de ce qui se passe assez rapidement, les déplacements des humains par exemple. Les témoins de cette conversation n'y comprennent rien.

BÉGALEMENT

Rego Corporem Niveau 5

(vous disposez du Focus approprié : une branche de houx)

Bonus au Lancement : +12

Portée : A proximité/En vue

Durée : Concentration/Aube-Crépuscule

Votre victime se met à bégayer et à avaler ses mots. Elle fait tous ses tirages de Communication à -4 et lance ses sorts parlés à -6, avec un dé de Désastre supplémentaire.

DÉGUISEMENT DE REMUGLES

Rego Animal Niveau 5

(vous disposez du Focus approprié : une bouteille bouchée)

Bonus au Lancement : +16

Portée : A portée/A proximité

Durée : Concentration/Aube-Crépuscule

L'animal affecté ne vous prête aucune attention, à moins que vous ne le menaciez. S'il est carnivore, il vous considère tout simplement comme quelque chose d'impropre à la consommation. Cela ne l'empêche cependant pas de s'intéresser à vos compagnons.

PORTÉE

Quand un sort peut avoir deux Portées, la seconde (la plus longue) ne s'applique que si vous dépensez du *virtus* brut à raison d'un point pour 5 Niveaux dudit sort. Le *virtus* brut est tout simplement du pouvoir magique sous forme matérielle.

Au contact : vous devez toucher votre cible.

A portée : elle doit se trouver dans les deux pas.

A proximité : dans les quinze pas.

En vue : en vue.

DURÉE

Quand un sort peut avoir deux Durées, reportez-vous aux explications relatives à ce qui se passe quand il peut avoir deux Portées.

Concentration : Le sort persiste aussi longtemps que vous vous concentrez dessus. Si vous en êtes distrait ou voulez faire autre chose en même temps, vous devez effectuer des jets de Concentration.

Aube-Crépuscule : Il se maintient jusqu'au lever ou au coucher du soleil, celui des deux qui survient le premier.

Année : il subsiste durant un an.

Instantané : Il agit aussitôt, puis la nature reprend son cours.

Spécial : Sa durée, bien particulière, est donnée dans sa description.

Magie

Le système de magie d'**Ars Magica** est complexe, mais pour cette première histoire, il vous suffira de savoir comment on lance les sorts. Ces derniers entrent dans deux catégories : les **sorts formels**, qui sont fiables mais fonctionnent de manière spécifique, et les **sorts spontanés**, plus faibles mais de nature moins rigide.

LES ARTS MAGIQUES (pages 165-168 du livre de règles)

Les différents aspects de la magie sont représentés par quinze Arts :

Techniques	(signification)	Formes	(signification)
Creo	(je crée)	Animal	(l'animal)
Intellego	(je perçois)	Aquam	(l'eau)
Muto	(je transforme)	Auram	(l'air)
Perdo	(je détruis)	Corporem	(le corps)
Rego	(je contrôle)	Herbam	(le végétal)
		Ignem	(le feu)
		Imagonem	(l'image)
		Mentem	(l'esprit)
		Terram	(la terre)
		Virtum	(la magie)

Un sort appartient normalement à deux Arts, une Technique et une Forme. La Technique décrit ce qu'il fait, la Forme ce qu'il affecte. Le sort formel de Cæron **Sculpture de l'Arbre Vivant**, par exemple, est dit Muto Herbam car il **transforme un arbre**.

Chaque Forme protège également le Mage des dangers normaux liés à son domaine : sur ses jets pour leur échapper, il a un bonus de +1 par cinq points alloués à cet Art. Ainsi, Léonore ayant un score de 7 en Auram, son tirage pour éviter d'être renversée par une bourrasque se fait à +1.

LES SORTS FORMELS (pages 170-171 du livre de règles)

Les sorts formels que vous avez étudiés et appris sont décrits dans vos grimoires. Vous pouvez les utiliser à volonté. Leur Niveau représente la difficulté qu'il y a à les lancer.

Lorsque vous voulez en jeter un, **jetez un dé et ajoutez-y votre bonus au lancer**. Si le résultat obtenu est **supérieur ou égal au Niveau du sort**, vous réussissez sans vous fatiguer ; s'il est **inférieur de moins de 10 points au Niveau du sort**, vous réussissez encore, mais en perdant un Niveau de Fatigue ; s'il est **inférieur de plus de 10 points au Niveau du sort**, votre tentative est un échec et vous perdez un Niveau de Fatigue.

- Si vous devez atteindre une cible précise, reportez-vous à la section «Cibler».
- Si votre cible dispose d'une Résistance Magique, reportez-vous à la section «la Résistance Magique».

Exempli Gratia : Cæron veut jeter Langage des Plantes et des Arbres (Niveau 25). Il obtient 4 à son dé et y ajoute 18 (son bonus au lancer), ce qui donne 21, c'est-à-dire 3 points de moins que le Niveau du sort. Il réussit donc mais perd un Niveau de Fatigue.

LES SORTS SPONTANÉS (pages 171-172 du livre de règles)

Il existe une forme plus souple quoique moins puissante de magie, la **magie spontanée**, avec laquelle vous pouvez faire à peu près n'importe quoi du moment que vous êtes assez doué. Pour vous en servir, décidez d'abord de l'effet que vous voulez obtenir, ce qui vous aidera à déterminer la Technique et la Forme de votre sort improvisé. Vous pouvez choisir n'importe quelle combinaison, même si vous ne disposez pas de sorts formels de ce type.

Lancer d'un sort spontané :

- 1) Définissez l'effet recherché, puis les Technique et Forme appropriées.
- 2) Décidez si vous allez ou non vous donner beaucoup de mal pour réussir.
- 3) Jetez un dé puis ajoutez-y vos scores en Intelligence, Technique et Forme concernées. Si vous vous donnez vraiment de la peine, divisez ce total par 2 ; sinon, par 5. Le résultat représente le Niveau de votre

sort, d'après lequel le Conteur détermine l'effet que vous obtenez réellement.

4) Si vous vous êtes donné beaucoup de mal, retirez-vous un Niveau de Fatigue.

- Si vous devez atteindre une cible précise (suivant la décision du Conteur), reportez-vous à la section «Cibler».

- Si votre cible dispose d'une Résistance Magique, reportez-vous à la section «la Résistance Magique».

Les sorts spontanés qui n'appartiennent pas aux Arts dans lesquels se spécialise leur lanceur sont rarement efficaces, et même les autres ne produisent guère que des effets mineurs. C'est pourquoi il vaut mieux ne pas en abuser, d'autant que les Mages débutants les réussissent encore moins bien.

Exempli Gratia : Léonore désire effacer de la mémoire d'un villageois le souvenir de leur discussion. Le Conteur décide qu'elle a donc besoin d'un sort Perdo Mentem. Elle annonce qu'elle va vraiment se donner du mal pour arriver à ses fins, lance un dé et obtient 7. Son sort est donc de Niveau $(7 + 1 \text{ de Perdo} + 8 \text{ de Mentem} + 3 \text{ d'Intelligence})/2 = 19/2 = 9,5$, qu'on arrondit à 10. Le Conteur remarque que l'effet désiré est très proche de celui de Perte d'un Souvenir Ponctuel (Perdo Mentem Niveau 20), aussi, puisque Léonore n'a obtenu qu'un sort de Niveau 10, décide-t-il que le villageois se rappellera leur rencontre, mais avec quelques «blancs».

LES FOCI (page 184 du livre de règles)

Disposer d'un objet particulier peut aider à lancer un sort, si l'objet en question est par nature lié à ce sort d'une manière ou d'une autre. On l'appelle alors un Focus. Le Focus correspondant à chacun de vos sortilèges est cité dans votre grimoire, qui indique aussi si vous pouvez vous le procurer. Le bonus qu'il vous donne dans ce cas au lancer a déjà été pris en compte. L'objet n'est pas détruit dans le processus, à moins que cela ne soit spécifié dans la description du sort.

CIBLER (pages 174-175 du livre de règles)

Certains sorts, qui doivent atteindre une cible bien précise, sont accompagnés d'un Total de Visée. Quand vous les lancez, jetez un dé et ajoutez-y ce total ; si le résultat obtenu est supérieur ou égal au facteur de Difficulté déterminé par le Conteur (en fonction de la facilité que vous avez à les cibler), vous touchez le point désiré.

Exempli Gratia : Le Conteur décide que Cæron a besoin d'un 8 pour atteindre sa cible avec sa Lance Perforante. Cæron lance un dé, obtient 2 et y ajoute 5 (son Total de Visée), ce qui fait 7. Il manque son but.

LA RÉSISTANCE MAGIQUE (pages 175-177 du livre de règles)

Les créatures magiques résistent parfois aux sortilèges qu'on leur lance. Pour parvenir à les affecter, vous devez réussir un jet de Pénétration (**1 dé + Pénétration**) supérieur ou égal à leur Résistance Magique.

Il en va de même pour vous : tous les magiciens ont le pouvoir de se créer une défense magique appelée *parma magica*, qui leur donne un bonus pour résister à la magie de **5 fois son score**. Il leur suffit d'accomplir le rituel approprié à l'aube (ils sont alors protégés jusqu'au crépuscule) et au crépuscule (ils sont alors protégés jusqu'à l'aube).

LES DIMENSIONS (pages 315-345 du livre de règles)

Votre magie est affectée par la nature de l'endroit où vous vous trouvez. Si vous êtes dans un lieu saint, voire simplement dans une zone habitée par des croyants comme le village de Javielle, vous êtes pénalisé sur tous vos tirages de magie. Dans des contrées sauvages, ces jets sont normaux, et à la Crête des Brumes, vous avez un bonus de +3 dû à l'aura magique de l'Alliance.

LES AFFINITÉS MAGIQUES (page 57 du livre de règles)

Votre personnage est spécialisé dans certains types de magie, comme le montrent les Affinités notées sur sa feuille. Vous pouvez ajouter son score dans ces Affinités aux tirages concernés. Léonore a ainsi un bonus de +4 pour tous les sorts Muto. Cæron un de +3 pour tous les sorts Herbam (ils ont déjà été pris en compte dans les Bonus de Lancer).

Clobi

La vie peut être cruelle pour un homme trop fort mais trop peu maître de lui : vous effrayez assez les gens pour qu'ils ne vous aiment pas mais trop peu pour qu'ils vous laissent tranquille. Vous avez essayé de vivre comme tout le monde, d'être un simple paysan, mais votre seigneur, messire William (un ancien croisé d'origine anglaise), vous a pris à son service en tant qu'homme d'armes. Il vous a appris à manier la hache et vous a inculqué quelque discipline, mais sa brutalité vous le faisait détester. Puis il vous a nommé bourreau — et sa méchanceté vous fournissait beaucoup de travail. Après avoir exécuté sur son ordre une malheureuse jeune femme terrifiée, vous avez tenté de vous enfuir, mais ses hommes vous ont rattrapé. Pendant qu'ils vous battaient impitoyablement, lui se moquait de vous, vous traitant de lâche et d'idiot. Puis, alors que vous aviez presque perdu conscience, il vous a fait jeter dans la rivière. Vous avez failli vous noyer, mais finalement, le magicien Grimgroth et son apprentie Léonore vous ont tiré de l'eau : Léonore vous avait vu dériver dans le courant. Vous les avez suivis à l'Alliance et y vivez depuis.

Léonore vous ayant expliqué que vous devez user de votre grande force avec précaution, vous n'attaquez jamais quelqu'un de désarmé, ne tuez pas les prisonniers, ne débâissez pas aux ordres et vous battez toujours loyalement. Pourtant, quand on vous traite d'idiot ou de lâche, comme l'a fait messire William, il vous arrive d'entrer dans une rage folle. Vous essayez d'apprendre à vous maîtriser, mais ce n'est pas facile.

Vous révérez avec ferveur sainte Fabia, la patronne du Val des Bois (la vallée où vous êtes né), dont vous avez toujours une petite image sur vous : c'est une jeune femme à la joue gauche marquée de cicatrices et qui tient trois roses à la main droite. Elle a vécu voici un siècle et est célèbre pour ses guérisons miraculeuses.

Cette histoire commence au milieu d'une nuit de tempête, alors que vous aigüisez votre hache, seul dans une petite pièce. Deux Servants montent la garde au sommet de la tour de l'Alliance.

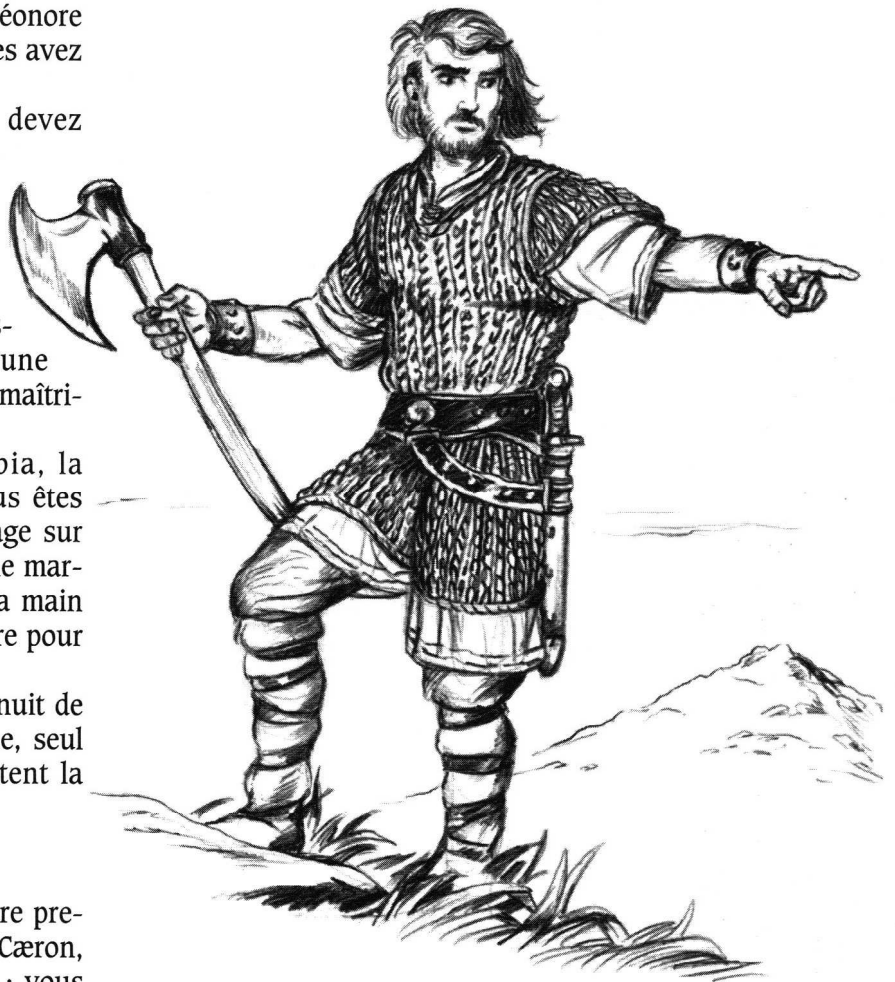
VOTRE RÔLE

Vous accompagnez Léonore, qui a été votre première amie, et suivez les ordres de Torlen. Cæron, lui, s'est parfois montré méchant avec vous ; vous

devez certes lui obéir, mais vous n'avez pas à l'apprécier, ni à vous ranger à ses avis. Vous êtes de loin le meilleur combattant du groupe : usez donc de vos capacités à bon escient. Au cours de l'année passée, vous êtes devenu le protecteur attiré de Léonore, ce dont vous êtes très heureux. Si vous pouviez tuer le Maître des Nuées pour elle, nul doute qu'elle vous en serait extrêmement reconnaissante.

VOTRE ATTITUDE

Alternez suivant la situation les types «bon gros géant» et «fou violent».



Nom : Clobi

Age : 21

Sexe : M

Joueur : _____

Né en : 1175

Taille : +1

Nous sommes en : 1196

Confiance : 2

Alliance : La Crête des Brumes

Décrépitude : 0

Confiance provisoire : _____

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

Compétences : spécialités Score Exp.

Langue maternelle (5)	4			
Attaque Hache d'Armes : coup de grâce	5			
Parade Hache d'Armes : bloquer les épées	3			
Bagarre : plaquage en pleine course	3			
Vigilance : bruits légers	2			
Attention : à distance	1			
Intimidation : des guerriers	2			
Athlétisme : roulades	2			
Boisson : grandes quantités	2			
Attaque Dague : faire reculer	1			

Vertus & Vices

Colosse : 1 Niveau supplémentaire en Touché et Essoufflé
Bon armement
Résistance à la douleur
Réserves de force : une fois par jour, bonus de +4 à un jet de Force
Endurant
Maladroit : un dé de désastre supplémentaire par jet de DEX. (y compris ceux d'Atq)
Sens du devoir
Emporté : doit réussir un tirage de tension de 9+ quand Courage ou Int. sont mis en doute ; sinon entre en rage : +3 aux Dgt, -1 à tous les autres jets. Se calme quand réussit un tirage de 9+ (1/round, de tension).
Médiocre capacité d'attention

Traits de caractère

Courageux	<input type="checkbox"/> +3	Doux	<input type="checkbox"/> +1
Loyal/ La Crête des Brumes	<input type="checkbox"/> +2	Brutal	<input type="checkbox"/> +2
Soupe au lait	<input type="checkbox"/> +2		<input type="checkbox"/>

Réputation Endroit Score

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

Défense

Parade Hache : +4 Esquive

(Aptitude + Bonus à la Parade - Taille) (Action +6) (Duel +1 dé) (Talent + Viv. - Enc. - Taille) (Action +6) (Duel + 1 dé)

Armure

Type Hauber de Mailles

Protection +12 Charge 5

Armes

	Init.	Atq	Dgt
Hache d'armes à 2 mains	+4	+5	+22
Dague	-2	+4	+9

Niveaux de Santé

Niveaux de Fatigue

Total d'encaissement	<input type="checkbox"/> 19 (Action +6) (Duel + 1 dé)	Total de fatigue	<input type="checkbox"/> +3
Indemne	<input checked="" type="checkbox"/>	Dispos	<input checked="" type="checkbox"/>
Touché	<input type="checkbox"/> 0	Essoufflé	<input type="checkbox"/> 0
Blessures légères	<input type="checkbox"/> -1	Las	<input type="checkbox"/> -1
Blessures moyennes	<input type="checkbox"/> -3	Fatigué	<input type="checkbox"/> -3
Blessures graves	<input type="checkbox"/> -5	Épuisé	<input type="checkbox"/> -5
Incapacité	<input type="checkbox"/>	Inconscient	<input type="checkbox"/>

Equipement

Charge 8 (For. +5) Enc. 3

Lourd, maladroit, esprit lent, inattentif, carrure imposante, constitution robuste, sans prétention

Jérémie

Vous êtes un Servant bouclier : votre travail consiste à protéger les magiciens, en vous interposant entre eux et tout danger éventuel. Ce n'est pas un mauvais métier ; vous avez déjà servi trois fois d'escorte à des thaumaturges, et il ne s'est produit que des échauffourées sans importance avec des loups ou des bandits. Et puis, on ne vous envoie pas seul au-devant du danger, comme les éclaireurs : votre devoir est de rester auprès des Mages. Ceux-ci vous ont appris à soigner les blessés, afin que vous puissiez les aider en cas de besoin... ce qui vous sera fort utile le jour où vous-même prendrez un mauvais coup.

Dès le premier jour de votre entraînement, Torlen a été plus dur avec vous qu'avec les autres Servants. Vous lui en avez d'abord voulu, mais vous pensez maintenant connaître ses raisons : il vous teste, ayant compris que vous pourriez, plus tard, devenir le capitaine des Servants. Il vous a personnellement appris à vous servir d'une masse et d'un bouclier et vante régulièrement vos qualités.

«Vantait» serait plus exact. Depuis que Laurine a dédaigneusement repoussé votre amour (alors qu'elle s'était montrée si amicale auparavant), vous buvez un peu trop, ce qui ne plaît guère à Torlen. Mais après tout, pour qui cette Laurine se prend-elle ? Elle se croit au-dessus des autres Servants parce qu'elle est amie avec Léonore, l'apprentie... Il n'empêche que Léonore quittera la Crête des Brumes dans l'année ; que fera Laurine alors ? Quand vous serez capitaine, elle regrettera de vous avoir repoussé.

Le problème est que si vous continuez à boire, Torlen ne va pas persister dans ses vues à votre sujet. Mais vous êtes si malheureux que vous êtes incapable d'arrêter : la vie vous paraît un peu plus rose quand vous avez pris un verre.

Cette histoire commence au milieu d'une nuit de tempête, alors que vous êtes de garde au sommet de la tour de l'Alliance. Vous êtes trempé, gelé et misérable, d'autant que Laurine (qui est de garde avec vous) ne s'est pas montrée aimable...

VOTRE RÔLE

Protégez Cæron. Il respecte votre loyauté et votre fiabilité comme vous respectez sa volonté de fer. Vous pensez qu'il fera un bon chef. Essayez d'impressionner Torlen par votre calme et votre assurance : cette expédition vous offre la chance de

lui prouver que vous avez toujours les qualités requises pour être un bon Servant et un bon capitaine des Servants.

Si l'occasion s'en présente, rabaissez Laurine. Elle est dure avec vous depuis quelque temps, il faut lui montrer que vous êtes meilleur guerrier qu'elle ne le sera jamais. Si vous êtes en veine d'audace (ou ivre), moquez-vous de son épée large : c'est une arme trop grande pour elle, mais à laquelle elle tient beaucoup car son père la dégainait au moment où le Maître des Nuées l'a tué.

VOTRE ATTITUDE

Si vous avez bu, mettez en lumière le conflit qui oppose votre intempérance à votre désir de paraître fort et fiable. Montrez-vous toujours fier d'être un Servant et avide de servir la Crête des Brumes, surtout quand on vous confie la noble tâche de protéger les magiciens.



Nom : Jérémie

Age : 24

Sexe : M

Joueur : _____

Né en : 1172

Taille : 0

Nous sommes en : 1196

Confiance : 1

Alliance : La Crête des Brumes

Décrépidité : 0

Confiance provisoire : _____

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

Compétences : spécialités Score Exp.

Langue maternelle (4)	4	
Bagarre (1) : croche-pieds	2	
Attaque Masse d'Armes à 1 main : tenir sa position	3	
Parade Ecu : armes de jet	4	
Arbalète lourde : cibles volantes	2	
Attaque Dague : tenir en respect	1	

Vigilance : en défense	2	
Chirurgie : extraire les flèches	2	
Connaissance du Val des Bois : Javielle	2	
Boisson : se conduire bizarrement	2	

Vertus & Vices

Chic : boucliers +2

Compulsion : à boire (incapable de résister quand une occasion se présente)

Traits de caractère

Courageux +1	Versatile +2
Loyal/ La Crête des Brumes +2	Intempérant +3
Fiable +3	Accommodant -2

Réputation	Endroit	Score
_____	_____	<input type="text"/>
_____	_____	<input type="text"/>
_____	_____	<input type="text"/>

Défense

Parade **+10** Esquive **-4**
 Bouclier :
 (Aptitude + Bonus à la Parade - Taille) (Action +6) (Duel +1 dé)
 (Talent + Viv. - Enc. - Taille) (Action +6) (Duel +1 dé)

Armure

Type Haubert de Cuir Lourd
 Protection **+5** Charge **2,5**

Armes

Armes	Init.	Atq	Dgt
Arbalète lourde	-17	+1	+15
Masse d'armes à 1 main	+1	+7	+8
Dague	-2	+6	+3

Niveaux de Santé

Niveaux de Fatigue

Total d'encaissement +6 (Action +6) (Duel +1 dé)	Total de fatigue -5
Indemne <input checked="" type="checkbox"/>	Dispos <input checked="" type="checkbox"/>
Touché <input type="checkbox"/> 0	Essoufflé <input type="checkbox"/> 0
Blessures légères <input type="checkbox"/> -1	Las <input type="checkbox"/> -1
Blessures moyennes <input type="checkbox"/> -3	Fatigué <input type="checkbox"/> -3
Blessures graves <input type="checkbox"/> -5	Épuisé <input type="checkbox"/> -5
Incapacité <input type="checkbox"/>	Inconscient <input type="checkbox"/>

Équipement

Charge **6,5** (For. 0) Enc. **6**
 Équipement supplémentaire : Bandages et instruments pour extraire les flèches.

Init. = Vit. + Aptitude + Viv. - Enc.
 Ecs = Protection + Ene. + Taille
 Atq = B. Atq + Aptitude + Dex.
 Fatigue = Ene. - Enc.
 Dgt = Dgt de l'arme + Aptitude + For.

Dénué d'imagination, peu observateur, obstiné, cheveux gras, mouvements fluides, réflexes rapides

Laurine

Vous portez à la ceinture une vieille épée large, à peine trop grande pour vous, glissée dans un fourreau usé. Les autres Servants s'amuse de votre attachement à cette arme, mais plus pour longtemps. Cette épée est celle que votre père dégainait au moment où le Maître des Nuées l'a tué, il y a dix ans, et vous avez appris à vous en servir dans un but bien précis : lui faire remplir la tâche que lui avait assignée le mort — envoyer le guerrier noir tout droit en enfer.

Malheureusement, Torlen, le capitaine des Servants, ne vous a pas permis de beaucoup vous entraîner avec cette arme, parce que vous êtes bien meilleure à l'arc. Et comme vous êtes une jeune Servante inexpérimentée, vous devez faire vos preuves.

Pol, votre père, est mort en protégeant Léonore du Maître des Nuées. Léonore est l'apprentie de Grimgroth (le maître de l'Alliance) et ne tardera plus à devenir une véritable magicienne. Pol disparu, votre mère et vous vous êtes installées à l'Alliance ; votre mère remplit diverses besognes ménagères, raccommodant les vêtements et aidant à la cuisine, notamment, et souhaitait vous voir suivre le même chemin. Mais Torlen, ayant remarqué votre combativité, vous a acceptée comme Servante. Pourtant, si vous êtes à présent bien entraînée, vous n'avez jamais pris part à un vrai combat.

Vous ne savez donc pas comment vous vous comporterez le moment venu. On raconte beaucoup d'histoires sur la première bataille d'un guerrier, et les autres Servants affirment que nul ne peut prédire les réactions d'un débutant qui entend enfin parler les armes. Vous priez pour avoir le courage de tuer le Maître des Nuées.

VOTRE RÔLE

Protégez Léonore. C'est votre amie depuis votre arrivée à l'Alliance, bien que ses études et votre entraînement vous aient quelque peu éloignées l'une de l'autre ces dernières années. Peut-être, d'ailleurs, maintenant que son apprentissage est presque terminé et que vous êtes prête à l'accompagner dans ses voyages, allez-vous redevenir aussi intimes que par le passé.

Obéissez à Torlen. C'est votre capitaine et il a beaucoup d'expérience, en tant que tel comme en tant que Servant.

Évitez Jérémie. Vous avez été amis, mais il vous a demandé autre chose, alors que tout ce qui vous

intéresse, c'est de tuer le guerrier noir. Il a mal pris votre refus et, depuis, est souvent morose, ivre et agressif envers vous.

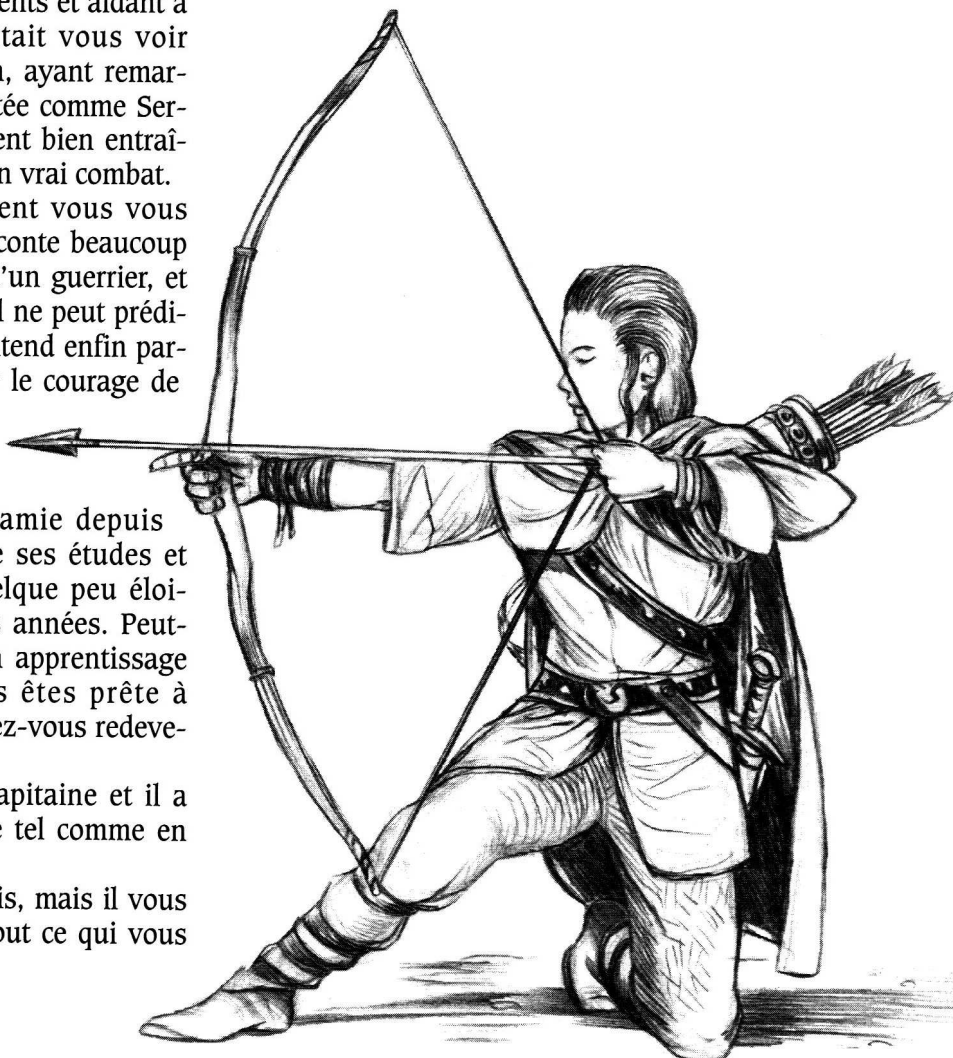
Léonore vous en a assez dit sur Cæron pour que vous n'ayez pas non plus envie de vous trouver à ses côtés. Veillez à ce qu'il ne puisse pas vous manipuler.

Cette expédition est votre première mission dangereuse, montrez-vous à la hauteur. D'autant que si les autres Servants apprennent que vous avez gardé les deux pieds dans le même sabot ou que vous avez eu peur, vous n'avez pas fini d'en entendre.

Et si vous en avez l'occasion, tuez le Maître des Nuées. Abattez-le. Qu'il ne puisse pas s'enfuir, cette fois-ci.

VOTRE ATTITUDE

Exprimez-vous avec énergie et laissez filtrer dans votre voix une haine mal contrôlée lorsque vous parlez du guerrier noir.



Nom : Laurine

Age : 16

Sexe : F

Joueur : _____

Née en : 1180

Taille : 0

Nous sommes en : 1196

Confiance : 1

Alliance : La Crête des Brumes

Décrépitude : 0

Confiance provisoire : _____

Intelligence **+1**

Force **0**

Présence **0**

Dextérité **0**

Perception **+2**

Energie **-1**

Communication **-1**

Vivacité **+1**

Compétences : spécialités Score Exp.

Langue maternelle (4)	4	
Bagarre (1) : charge	2	
Arc court : tournoi	4	
Atq Epée Large : quand furieuse	2	
Esquive : rompt l'affrontement	3	
Attention : de garde		1

Connaissance des légendes :		
le Maître des Nuées	2	
Chant : ballades	1	

Vertus & Vices

Chic : arc (+2 à tous les tirages concernés)

Nouvelle recrue : n'a jamais participé à un vrai combat

Traits de caractère

Courageuse	<input type="text" value="0"/>	Vindicative	<input type="text" value="+3"/>
Loyale/ La Crête des Brumes	<input type="text" value="+2"/>	Sarcastique	<input type="text" value="+1"/>
Fiable	<input type="text" value="+2"/>	A l'aise avec les paysans	<input type="text" value="+2"/>

Réputation Endroit Score

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

Défense

Parade
Épée large :

(Aptitude + Bonus à la Parade - Taille)
(Action +6) (Duel +1 dé)

Esquive

(Talent + Viv. - Enc. - Taille)
(Action +6) (Duel +1 dé)

Armure

Type Haubert de Cuir

Protection

Charge

Armes

Armes	Init.	Atq	Dgt
Épée large	+2	+6	+8
Arc court	+6	+8	+8

Niveaux de Santé

Niveaux de Fatigue

Total d'encaissement

Total de fatigue

Indemne	<input checked="" type="checkbox"/>		Dispose
Touchée		0 0	Essoufflée
Blessures légères		-1 -1	Lasse
Blessures moyennes		-3 -3	Fatiguée
Blessures graves		-5 -5	Épuisée
Incapacité			Inconsciente

Equipement

Charge 4

(For. 0)

Enc. 4

Init. = Vit. + Aptitude + Viv.-Enc.

Ecs = Protection + Enc. + Taille

Atq = B. Atq + Aptitude + Dex.

Fatigue = Enc. - Enc.

Dgt = Dgt de l'arme + Aptitude + For.

Esprit vif, intelligente, mince, élocution lente, pied léger

Léonore

Voici quinze ans, Grimgroth vous a tirée des rues de Foix pour vous emmener dans le vaste monde du savoir et de la magie. Il ne vous a pas seulement enseigné les Arts mystiques mais vous a aussi fait découvrir les délices de la culture humaine : épopées romaines, ballades locales, philosophie grecque, etc. Vous lui en êtes très reconnaissante et êtes bien décidée à le payer de retour un jour. Qu'il puisse être fier de vous est d'autant plus important que son premier apprenti, Lupus Mortus, est devenu un thaumaturge aussi haïssable que destructeur. Grimgroth ne s'est toujours pas pardonné d'avoir appris la magie à un tel être.

Il y a dix ans, alors que vous regagniez la Crête des Brumes après une fête, le Maître des Nuées s'en est pris à vous. Un Servant que vous aimiez beaucoup, Pol, est mort en vous défendant, et le cavalier noir allait vous tuer à votre tour quand Torlen, le capitaine des Servants, l'a blessé et mis en fuite. Vous avez juré, sur le cadavre de Pol, qu'un jour, vous feriez payer son assassin. La fille du malheureux, Laurine, a ensuite été élevée à l'Alliance. Elle est devenue votre amie puis s'est entraînée pour être Servante.

La majeure partie de votre apprentissage a été marquée par de constantes escarmouches avec Cæron, un autre apprenti, plus âgé. Il avait généralement le dessus dans vos joutes verbales et vous a joué plus d'un tour, mais une fois au moins, vous l'avez écrasé : dégoûté de son propre maître, Cæron avait demandé à Grimgroth de le prendre comme apprenti en même temps que vous... et Grimgroth n'a fait qu'en rire. Vous en voulez encore un peu à Cæron de tout ce qu'il vous a fait subir quand vous étiez enfant.

Bientôt, vous serez une magicienne à part entière et vous devrez suivre votre propre chemin. Grimgroth ne vous a guère donné de conseils à ce sujet, préférant vous laisser totalement libre de vos choix.

Si vous haïssez tant le Maître des Nuées, c'est parce qu'il vous a rappelé combien vous êtes vulnérable, votre magie elle-même ne pouvant vous protéger de tout. Alors qu'il fondait sur vous, vous êtes redevenue une misérable gamine des rues. A présent, vous voulez le vaincre, afin de vous prouver que vous êtes assez forte pour venir à bout de tout ce que le destin peut vous réserver.

Au début de cette histoire, vous vous trouvez à la bibliothèque, en train d'étudier : pour devenir

véritablement Mage, vous allez devoir passer un examen imposé par les collègues de Grimgroth, de la Maison Jerbiton, et vous avez pris possession des lieux afin de vous préparer à ce «gant de l'apprenti» (voir **L'Ordre d'Hermès**, pour plus de détails). Vous pâlissez en ce moment sur un ouvrage particulièrement long et aride, *Biographie historique abrégée de la Prima de la Maison Jerbiton*, par Veritanis.

VOTRE RÔLE

Vous êtes le chef. Cette expédition est incontestablement la vôtre et vous êtes à tout le moins l'égale de Cæron, même s'il est votre aîné. Vous allez enfin pouvoir tenir parole et tuer le Maître des Nuées.

Suivez cependant les conseils de Torlen : il est comme un père pour vous, il a beaucoup d'expérience et ne pense qu'à vous aider.

VOTRE ATTITUDE

Montrez-vous vive et impatiente, pleine d'une juste colère difficilement refoulée qui explosera à la moindre occasion.



Nom : Léonore

Age : 27

Sexe : F

Joueur : _____

Née en : 1169

Taille : 0

Nous sommes en : 1196

Confiance : 3

Alliance : La Crête des Brumes

Décépitude : 0

Confiance provisoire : _____

Intelligence +3

Force -1

Présence 0

Dextérité 0

Perception +2

Energie 0

Communication +1

Vivacité +2

Compétences : spécialités

	Score	Exp.
Langue maternelle (4)	4	
Langage (latin) (5)	5	
Lecture/Écriture du latin (3)	3	
Théorie de la magie (5) : non hermétique	5	
Connaissance de l'Ordre (2) : conflit avec la société	2	
Histoire de l'Ordre (2) : la Crête des Brumes	2	
Parma Magica (2) : contre Ignem	3	
Finesse : transformations	1	

Certamen : Ignem	1	
Concentration : prolongée	1	
Affinité : Muto	4	
Connaissance de la Féerie : Forêt murmurante	2	
Mensonge : aux autorités	2	
Tromperie : feindre la faiblesse	2	
Esquivé : armes de jet	1	
Érudition : philosophie	1	

Arts Magiques

Techniques	Formes		
Creo <input type="text" value="1"/>	Animal <input type="text" value="1"/>	Ignem	<input type="text" value="2"/>
Intellego <input type="text" value="1"/>	Aquam <input type="text" value="1"/>	Imagonem	<input type="text" value="1"/>
Muto <input type="text" value="10"/>	Auram <input type="text" value="7"/>	Mentem	<input type="text" value="8"/>
Perdo <input type="text" value="1"/>	Corporem <input type="text" value="1"/>	Terram	<input type="text" value="0"/>
Rego <input type="text" value="4"/>	Herbam <input type="text" value="1"/>	Virtum	<input type="text" value="4"/>

Vertus & Vices

Bonne caractéristique : vivacité
Prestige hermétique : apprentie de Grimgroth
Affinité magique : Muto
Don de velours : votre magie ne dérange pas autrui
Déficiences magiques mineures : Terram
Restriction : votre magie ne fonctionne pas contre des gens sans défense et qui ont peur de vous
Circonstances défavorables : tous les tirages de magie à 1/2 quand contact avec de l'acier
Cœur tendre
Orpheline : difficultés à travailler avec et à vous fier à autrui

Traits de caractère

Courageuse	<input type="text" value="+1"/>	Railleuse	<input type="text" value="+3"/>
Émue par la souffrance	<input type="text" value="+3"/>		<input type="text" value=""/>
Vindicative	<input type="text" value="+2"/>		<input type="text" value=""/>

Réputation

Endroit	Score
_____	<input type="text" value=""/>
_____	<input type="text" value=""/>
_____	<input type="text" value=""/>

Défense

Parade	<input type="text" value=""/>	Type	<u>Aucune</u>
(Aptitude + Bonus à la Parade - Taille) (Action +6) (Duel +1 dé)		Protection	<input type="text" value="0"/>
Esquive	<input type="text" value="+3"/>	Charge	<input type="text" value="0"/>
(Talent + Viv. - Enc. - Taille) (Action +6) (Duel +1 dé)			

Armure

Niveaux de Santé

Total d'encassement	<input type="text" value="0"/> (Action +6) (Duel +1 dé)	Total de fatigue	<input type="text" value="+0"/>
Indemne	<input checked="" type="checkbox"/>	Dispose	<input checked="" type="checkbox"/>
Touchée	<input type="text" value="0"/>	Essoufflée	<input type="text" value="0"/>
Blessures légères	<input type="text" value="-1"/>	Lasse	<input type="text" value="-1"/>
Blessures moyennes	<input type="text" value="-3"/>	Fatiguée	<input type="text" value="-3"/>
Blessures graves	<input type="text" value="-5"/>	Épuisée	<input type="text" value="-5"/>
Incapacité	<input type="text" value=""/>	Inconsciente	<input type="text" value=""/>

Niveaux de Fatigue

Arme	Init.	Atq	Dgt

Équipement

Charge 0

(For. 0)

Enc. 0

Créative, perspicace, frêle, conversation agréable, réflexes rapides

Le Grimoire de Léonore

PLUIE DE PIERRES

Muto Auram Niveau 15
(vous ne disposez pas du Focus approprié : un grêlon)
Bonus au Lancer : +14
Total de Visée : +3
Portée : En vue
Durée : Concentration

Les gouttes de pluie se transforment en pierres juste avant de toucher votre cible, cette averse spéciale infligeant des Dégâts de +15 par round.

Note : Ce sort a une composante (un Complément) Terram, parce qu'il concerne les pierres aussi bien que l'air. C'est pourquoi, en cette matière, vos scores en Auram et Terram sont considérés comme égaux, bien que le premier soit supérieur au second.

FRELONS DE FLAMMES

Muto Ignem Niveau 15
(vous disposez de 3 exemplaires du Focus approprié — un insecte muni d'un dard — en l'occurrence des guêpes, que vous avez tuées et fait sécher)
Bonus au Lancer : +17
Portée : A proximité/En vue
Durée : Concentration

Transforme un feu en un essaim de billes de flammes de la taille de gros insectes, qui s'envolent pour assaillir vos victimes jusqu'à 7 pas du brasier leur ayant donné naissance. Leurs cibles souffrent d'une pénalité de -2 à tous leurs jets et doivent lancer deux dés de Désastre supplémentaires par tirage. Le Focus doit être jeté dans les flammes durant l'incantation.

BOURRASQUE

Rego Auram Niveau 15
(vous disposez du Focus approprié : un éclat de bois prélevé sur un balai)
Bonus au Lancer : +12
Portée : A proximité/En vue
Durée : Instantané

Fait lever de violents vents tourbillonnants autour de votre cible, qui doit réussir un jet de Taille de 10+ pour ne pas être balayée, à moins qu'elle puisse se retenir à quelque chose de solide grâce à un tirage de Force de 9+. Si ces deux jets sont ratés, elle est projetée dans une direction à déterminer ; lancez un dé : 1, vers le bas ; 2-3, sur la gauche ; 4-5, en avant ; 6-7, sur la droite ; 8-9, en arrière ; 10, jusqu'à 4 pas de haut, avant de retomber. Les Dégâts qu'elle subit dépendent des obstacles qu'elle heurte.

VENTS DE PROTECTION TOURNOYANTS

Rego Auram Niveau 20
(vous ne disposez pas du Focus approprié : une fiole du souffle d'un zéphyr)
Bonus au Lancer : +11
Portée : A portée
Durée : Spécial

Vous enveloppe de vents qui tournoient à grande vitesse. Comme ils soulèvent de la poussière, vous pouvez vous retrouver dissimulée dans l'œil de ce «cyclone». Quiconque assez proche de vous pour vous attaquer directement doit réussir un jet de Taille de 9+ au début de chaque round pour ne pas être rejeté en arrière et a une pénalité de -2 à ses Attaques, tandis que les adversaires qui vous lancent des projectiles en ont une de -10. Les vents persistent durant 5 rounds lorsque vous cessez de vous concentrer.

LÉVITATION

Rego Corporem Niveau 10
(vous disposez du Focus approprié : une plume d'aigle)
Bonus au Lancer : +8
Portée : Soi-même/Au contact
Durée : Concentration/Lune

Vous permet de monter et descendre dans les airs à volonté, mais pas de progresser horizontalement. Vos déplacements se font à la vitesse à laquelle s'élève la fumée, à moins que vous ne portiez une charge, ce qui vous ralentit (vous avez droit à 50 livres maximum).

INTENTIONS CONTRAIRES

Muto Mentem Niveau 20
(vous ne disposez pas du Focus approprié : un rubis)
Bonus au Lancer : +22
Portée : Regards
Durée : Aube-Crépuscule/Lune

Remplace dans la minute l'émotion que ressent le plus fortement la personne visée par celle qui lui est la plus opposée. Ce nouveau sentiment est aussi puissant que l'original mais, manquant de justifications, peut être combattu par des arguments. Un jet d'Intelligence de 8+ permet de résister à ce sort.

VOLONTÉ ENGOURDIE

Rego Mentem Niveau 15
(vous disposez du Focus approprié : une goutte d'alcool)
Bonus au Lancer : +13
Portée : A proximité/En vue
Durée : Aube-Crépuscule/Lune

Embrouille complètement votre cible, qui doit effectuer un jet d'Intelligence pour entreprendre quoi que ce soit. Un résultat de 13+ met fin au sort ; de 8+ lui permet d'agir selon sa volonté, mais en gardant l'esprit confus ; de 7 ou moins signifie qu'elle agit tout autrement qu'elle le désirait (lorsqu'il est absolument impératif qu'elle accomplisse quelque chose, cependant, le Conteur peut lui accorder un bonus approprié). Quiconque se trouve sous l'influence de cet enchantement frappe en dernier et souffre d'une pénalité de -1 au moins à tous ses tirages.

MURMURES AU SEUIL DES TÉNÈBRES

Intellego Corporem Niveau 15
(vous ne disposez pas du Focus approprié : une turquoise verte)
Bonus au Lancer : +2
Portée : A portée/A proximité
Durée : Concentration

Vous permet de parler à travers la porte (si on peut dire) qui sépare la vie de la mort et donc de converser avec un cadavre, à condition qu'il ne soit pas encore devenu squelette et n'ait pas eu une sépulture chrétienne. Ceux qui vous entourent entendent aussi bien que vous la voix de votre interlocuteur.

Note : Ce sort a une composante (un Complément) Mentem, mais votre score en Mentem étant plus élevé que celui en Corporem, cela ne fait aucune différence.

BRAS INVISIBLE

Rego Terram Niveau 5
(vous ne disposez pas du Focus approprié : un copeau d'argent prélevé sur un plateau de service)
Bonus au Lancer : +4
Portée : A proximité/En vue
Durée : Concentration

Permet de déplacer lentement de menus objets (de vider une cornue ou tourner les pages d'un livre, par exemple) mais pas d'opposer une quelconque résistance. Bien que les Mages utilisent ce sort pour manipuler du matériel à distance, il ne peut servir à arracher quelque chose des mains de quelqu'un ou à faire bouger ce qui est maintenu en place.

ACIER SOUPLE ET CORDE RIGIDE

Muto Terram Niveau 10
(vous disposez du Focus approprié : un petit morceau de corde)
Bonus au Lancement : +17
Portée : Au contact
Durée : Aube-Crépuscule/Instantané

Rigidifie un objet souple et assouplit un objet rigide, à condition qu'on puisse facilement les tenir à deux mains.

PORTÉE

Quand un sort peut avoir deux Portées, la seconde (la plus longue) ne s'applique que si vous dépensez du *virtus* brut à raison d'un point pour 5 Niveaux dudit sort. Le *virtus* brut est tout simplement du pouvoir magique sous forme matérielle.

Soi-même : affecte votre corps et votre esprit, plus éventuellement vos vêtements et autres équipements.

Au contact : vous devez toucher votre cible.

A portée : elle doit se trouver dans les deux pas.

Regards : vous devez la regarder dans les yeux.

A proximité : elle doit se trouver dans les 15 pas.

En vue : en vue.

DURÉE

Quand un sort peut avoir deux Durées, reportez-vous aux explications relatives à ce qui se passe quand il peut avoir deux Portées.

Concentration : Le sort persiste aussi longtemps que vous vous concentrez dessus. Si vous en êtes distraite ou voulez faire autre chose en même temps, vous devez effectuer des jets de Concentration.

Aube-Crépuscule : Il se maintient jusqu'au lever ou au coucher du soleil, celui des deux qui survient le premier.

Lune : Il subsiste jusqu'à ce que la nouvelle lune et la pleine lune soient passées.

Instantané : Il agit aussitôt, puis la nature reprend son cours.

Spécial : Sa durée, bien particulière, est donnée dans sa description.

Magie

Le système de magie d'**Ars Magica** est complexe, mais pour cette première histoire, il vous suffira de savoir comment on lance les sorts. Ces derniers entrent dans deux catégories : les **sorts formels**, qui sont fiables mais fonctionnent de manière spécifique, et les **sorts spontanés**, plus faibles mais de nature moins rigide.

LES ARTS MAGIQUES (pages 165-168 du livre de règles)

Les différents aspects de la magie sont représentés par quinze Arts :

Techniques	(signification)	Formes	(signification)
Creo	(je crée)	Animal	(l'animal)
Intellego	(je perçois)	Aquam	(l'eau)
Muto	(je transforme)	Auram	(l'air)
Perdo	(je détruis)	Corporem	(le corps)
Rego	(je contrôle)	Herbam	(le végétal)
		Ignem	(le feu)
		Imagonem	(l'image)
		Mentem	(l'esprit)
		Terram	(la terre)
		Virtum	(la magie)

Un sort appartient normalement à deux Arts, une Technique et une Forme. La Technique décrit ce qu'il fait, la Forme ce qu'il affecte. Le sort formel de Cæron **Sculpture de l'Arbre Vivant**, par exemple, est dit Muto Herbam car il **transforme un arbre**.

Chaque Forme protège également le Mage des dangers normaux liés à son domaine : sur ses jets pour leur échapper, il a un bonus de +1 par cinq points alloués à cet Art. Ainsi, Léonore ayant un score de 7 en Auram, son tirage pour éviter d'être renversée par une bourrasque se fait à +1.

LES SORTS FORMELS (pages 170-171 du livre de règles)

Les sorts formels que vous avez étudiés et appris sont décrits dans vos grimoires. Vous pouvez les utiliser à volonté. Leur Niveau représente la difficulté qu'il y a à les lancer.

Lorsque vous voulez en jeter un, **jetez un dé et ajoutez-y votre bonus au lancer**. Si le résultat obtenu est **supérieur ou égal au Niveau du sort**, vous réussissez sans vous fatiguer ; s'il est **inférieur de moins de 10 points au Niveau du sort**, vous réussissez encore, mais en perdant un Niveau de Fatigue ; s'il est **inférieur de plus de 10 points au Niveau du sort**, votre tentative est un échec et vous perdez un Niveau de Fatigue.

- Si vous devez atteindre une cible précise, reportez-vous à la section «Cibler».

- Si votre cible dispose d'une Résistance Magique, reportez-vous à la section «la Résistance Magique».

Exempli Gratia : Cæron veut jeter Langage des Plantes et des Arbres (Niveau 25). Il obtient 4 à son dé et y ajoute 18 (son bonus au lancer), ce qui donne 21, c'est-à-dire 3 points de moins que le Niveau du sort. Il réussit donc mais perd un Niveau de Fatigue.

LES SORTS SPONTANÉS (pages 171-172 du livre de règles)

Il existe une forme plus souple quoique moins puissante de magie, la **magie spontanée**, avec laquelle vous pouvez faire à peu près n'importe quoi du moment que vous êtes assez doué. Pour vous en servir, décidez d'abord de l'effet que vous voulez obtenir, ce qui vous aidera à déterminer la Technique et la Forme de votre sort improvisé. Vous pouvez choisir n'importe quelle combinaison, même si vous ne disposez pas de sorts formels de ce type.

Lancer d'un sort spontané :

- 1) Définissez l'effet recherché, puis les Technique et Forme appropriées.

- 2) Décidez si vous allez ou non vous donner beaucoup de mal pour réussir.

- 3) Jetez un dé puis ajoutez-y vos scores en Intelligence, Technique et Forme concernées. Si vous vous donnez vraiment de la peine, divisez ce total par 2 ; sinon, par 5. Le résultat représente le Niveau de votre

sort, d'après lequel le Conteur détermine l'effet que vous obtenez réellement.

- 4) Si vous vous êtes donné beaucoup de mal, retirez-vous un Niveau de Fatigue.

- Si vous devez atteindre une cible précise (suivant la décision du Conteur), reportez-vous à la section «Cibler».

- Si votre cible dispose d'une Résistance Magique, reportez-vous à la section «la Résistance Magique».

Les sorts spontanés qui n'appartiennent pas aux Arts dans lesquels se spécialise leur lanceur sont rarement efficaces, et même les autres ne produisent guère que des effets mineurs. C'est pourquoi il vaut mieux ne pas en abuser, d'autant que les Mages débutants les réussissent encore moins bien.

Exempli Gratia : Léonore désire effacer de la mémoire d'un villageois le souvenir de leur discussion. Le Conteur décide qu'elle a donc besoin d'un sort Perdo Mentem. Elle annonce qu'elle va vraiment se donner du mal pour arriver à ses fins, lance un dé et obtient 7. Son sort est donc de Niveau $(7 + 1 \text{ de Perdo} + 8 \text{ de Mentem} + 3 \text{ d'Intelligence})/2 = 19/2 = 9,5$, qu'on arrondit à 10. Le Conteur remarque que l'effet désiré est très proche de celui de Perte d'un Souvenir Ponctuel (Perdo Mentem Niveau 20), aussi, puisque Léonore n'a obtenu qu'un sort de Niveau 10, décide-t-il que le villageois se rappellera leur rencontre, mais avec quelques «blancs».

LES FOCI (page 184 du livre de règles)

Disposer d'un objet particulier peut aider à lancer un sort, si l'objet en question est par nature lié à ce sort d'une manière ou d'une autre. On l'appelle alors un Focus. Le Focus correspondant à chacun de vos sortilèges est cité dans votre grimoire, qui indique aussi si vous pouvez vous le procurer. Le bonus qu'il vous donne dans ce cas au lancer a déjà été pris en compte. L'objet n'est pas détruit dans le processus, à moins que cela ne soit spécifié dans la description du sort.

CIBLER (pages 174-175 du livre de règles)

Certains sorts, qui doivent atteindre une cible bien précise, sont accompagnés d'un Total de Visée. Quand vous les lancez, jetez un dé et ajoutez-y ce total ; si le résultat obtenu est supérieur ou égal au facteur de Difficulté déterminé par le Conteur (en fonction de la facilité que vous avez à les cibler), vous touchez le point désiré.

Exempli Gratia : Le Conteur décide que Cæron a besoin d'un 8 pour atteindre sa cible avec sa Lance Perforante. Cæron lance un dé, obtient 2 et y ajoute 5 (son Total de Visée), ce qui fait 7. Il manque son but.

LA RÉSISTANCE MAGIQUE (pages 175-177 du livre de règles)

Les créatures magiques résistent parfois aux sortilèges qu'on leur lance. Pour parvenir à les affecter, vous devez réussir un jet de Pénétration (**1 dé + Pénétration**) supérieur ou égal à leur Résistance Magique.

Il en va de même pour vous : tous les magiciens ont le pouvoir de se créer une défense magique appelée *parma magica*, qui leur donne un bonus pour résister à la magie de **5 fois son score**. Il leur suffit d'accomplir le rituel approprié à l'aube (ils sont alors protégés jusqu'au crépuscule) et au crépuscule (ils sont alors protégés jusqu'à l'aube).

LES DIMENSIONS (pages 315-345 du livre de règles)

Votre magie est affectée par la nature de l'endroit où vous vous trouvez. Si vous êtes dans un lieu saint, voire simplement dans une zone habitée par des croyants comme le village de Javielle, vous êtes pénalisé sur tous vos tirages de magie. Dans des contrées sauvages, ces jets sont normaux, et à la Crête des Brumes, vous avez un bonus de +3 dû à l'aura magique de l'Alliance.

LES AFFINITÉS MAGIQUES (page 57 du livre de règles)

Votre personnage est spécialisé dans certains types de magie, comme le montrent les Affinités notées sur sa feuille. Vous pouvez ajouter son score dans ces Affinités aux tirages concernés. Léonore a ainsi un bonus de +4 pour tous les sorts Muto, Cæron un de +3 pour tous les sorts Herbam (ils ont déjà été pris en compte dans les Bonus de Lancer).

Ramon

Vos parents sont morts dans un tragique incendie alors que vous étiez enfant, et plutôt que de vivre avec un oncle que vous méprisiez, vous avez préféré vous enfuir dans la forêt et apprendre à y survivre. Au début, vous alliez souvent dans un village ou un autre mendier ou voler ce dont vous aviez besoin, puis vous vous êtes mis à passer de plus en plus de temps dans les bois, de moins en moins parmi les hommes.

Les habitants de la vallée vous considèrent comme un sauvage, certains allant jusqu'à vous traiter de loup-garou ou à suggérer que vous êtes possédé du démon. Le fait que vous grogniez entre les rares mots que vous prononcez renforce cette odieuse réputation. Vous grognez ainsi sans pouvoir vous en empêcher depuis le jour où vous avez tué un ours féérique pour en manger la viande. Et si vous ne le remarquez même plus, ce n'est certes pas le cas d'autrui.

Durant toutes vos années d'errance, le seul et unique ami qui ne vous ait jamais trahi, c'est votre arc. Si quelqu'un d'autre le touche, cela risque de l'abîmer, et il ne sera plus aussi fiable. Vous pourriez quitter n'importe quand vos nouveaux amis de la Crête des Brumes, mais vous séparer de votre arc, jamais : vous l'emmenez partout et ne laissez personne y toucher.

Vous avez appris à respecter les animaux autant qu'ils ont appris à vous respecter, vous. Lorsque vous chassez, vous essayez toujours de les tuer le plus proprement possible afin qu'ils ne souffrent pas. Voir des animaux souffrir, surtout entre les mains d'humains indifférents, vous peine et vous met en colère.

Il y a de cela un an, vous avez été gravement blessé par un cerf particulièrement rusé. Peu désireux de vous mettre à la merci des gens «normaux», vous avez rassemblé votre courage pour venir à l'Alliance. Là, un jeune homme vous a fait soigner puis vous a permis de récupérer à l'abri des murailles. En retour, vous avez promis de lui rendre service à trois reprises, en lui servant de guide dans les régions sauvages. Vous avez déjà aidé Cæron (tel est son nom) une fois, et vous songez maintenant à travailler régulièrement avec les gens de la Crête des Brumes.

Vous y venez d'ailleurs de temps à autre, pour voir si on y a besoin de vous, mais vous restez alors à bonne distance de l'horrible tour menaçante

et de la grande porte, qui pourrait bien être la gueule d'une bête démoniaque.

Cette nuit, cependant, une tempête terrible vous a conduit entre les murs de la forteresse. Au début de l'histoire, pelotonné dans votre cape contre la palissade d'enceinte, vous essayez en vain de prendre un peu de repos alors que des vents rageurs secouent l'Alliance.

VOTRE RÔLE

Guidez les personnages à travers les régions sauvages et empêchez-les de mettre en pratique leurs idées idiotes. Suivez les ordres de Cæron plutôt que ceux de Léonore ; elle a moins de sens pratique et de perspicacité que lui. Vous n'êtes pas tenu d'obéir à Torlen.

VOTRE ATTITUDE

Montrez-vous prudent, assez réservé et, surtout, grognez. N'oubliez pas : personne ne touche à votre arc !



Nom : Ramon

Age : 28

Sexe : M

Joueur : _____

Né en : 1168

Taille : 0

Nous sommes en : 1196

Confiance : 2

Alliance : La Crête des Brumes

Décrépitude : 0

Confiance provisoire : _____

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

Compétences : spécialités Score Exp.

Langue maternelle (5)	5	
Arc court : viser d'après les bruits	3	
Attaque épieu long : stopper une charge	3	
Attaque Dague : embuscade	1	
Esquive : les sangliers	4	
Pistage : des cerfs	4	
Discrétion : en marchant	3	
Survie : repérer les cachettes	3	
Attention : la nuit	1	
Vigilance : dans le sommeil	2	
Escalade : silencieuse	2	
Natation : en armure	1	

Athlétisme : saut	1	
Connaissance du Val des Bois : géographie	2	

Vertus & Vices

Connaissance de la forêt : +4 à tous les tirages concernant la forêt. Les animaux vous aiment : un dé de désastre en moins
Vue perçante : +3 aux jets de vision
Bonnes caractéristiques : Dextérité, Perception
Mauvaise réputation
Obsession : votre arc (personne ne doit y toucher)
Sensible : à la souffrance des animaux
Orphelin : difficultés à vous fier à autrui
Peur : des constructions importantes
Maudit : vous grognez comme un ours quand vous prononcez plus d'une phrase

Traits de caractère

Courageux	<input type="text" value="+2"/>	Solitaire	<input type="text" value="+2"/>
Loyal/ La Crête des Brumes	<input type="text" value="0"/>	Confiant	<input type="text" value="-3"/>
Prudent	<input type="text" value="+3"/>	_____	<input type="text"/>

Réputation Endroit Score

"Le Sauvage"	la vallée	<input type="text" value="+2"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
_____	_____	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
_____	_____	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Défense

Parade

Esquive

(Aptitude + Bonus à la Parade - Taille)
(Action +6) (Duel +1 dé)

(Talent + Viv. - Enc. - Taille)
(Action +6) (Duel +1 dé)

Armure

Type Haubert de Cuir

Protection

Charge

Armes

Armes	Init.	Atq	Dgt
Arc court	+5	+6	+8
Épieu long	+10	+7	+9
Dague	+1	+7	+3

Niveaux de Santé

Niveaux de Fatigue

Total d'encaissement	<input type="text" value="+4 (Action +6) (Duel +1 dé)"/>	Total de fatigue	<input type="text" value="-1"/>
Indemne	<input checked="" type="checkbox"/>	Dispos	<input checked="" type="checkbox"/>
Touché	0 0	Essoufflé	
Blessures légères	-1 -1	Las	
Blessures moyennes	-3 -3	Fatigué	
Blessures graves	-5 -5	Épuisé	
Incapacité	<input type="text"/>	Inconscient	

Equipement

Charge 2

(For. 0)

Enc. 2

Vigilant, endurent, a le pied sûr, une grâce féline, le visage sévère, des difficultés d'élocution

Thomas

Enfant, lorsque vous jouiez avec d'autres petits garçons, vous étiez heureux de votre force et de votre agilité. Maintenant que vous connaissez les mystères du corps humain, quand vous vous regardez dans une glace, vous ne pouvez plus songer qu'au pus des infections, au souffle fétide de l'agonie et à l'inexorable décrépitude de l'âge. Enfant, vous adoriez les contes de fées. A présent, vous en savez que nul bambin n'a jamais entendus et que des érudits confient au papier parce qu'ils n'osent les relater de vive voix. Enfant, vous voyiez l'Enfer comme une image effrayante. Aujourd'hui, c'est une terrifiante réalité. Et il en est ainsi de tout : l'étude vous a apporté le savoir, et le savoir vous a apporté l'angoisse. Mais vous avez du moins la certitude que votre souffrance est noble, qu'elle vous est inspirée par la vérité et non par l'ignorance.

Votre soif de savoir est née de votre désir de comprendre les étranges visions qui venaient à vous tels des rêves éveillés. Un prêtre, remarquant votre vive intelligence et votre désir d'apprendre, vous a envoyé à l'école. Vous y avez, en effet, beaucoup appris, mais vos tentatives pour interpréter vos visions vous distraient des cours, et comme vous ne pouviez parler à personne de votre don, les autres se demandaient pourquoi vous n'étiez pas meilleur élève.

Vous avez ensuite entamé une passionnante correspondance privée avec un érudit fort réservé du nom de Clavius, qui est un jour apparu dans votre chambre. Tout simplement apparu. Vous avez d'abord cru qu'il s'agissait d'une vision, mais son familier, un crapaud d'une taille inouïe, vous a dit qu'il était Clavius, un Mage de la Crête des Brumes, et que vous étiez invité à vous joindre aux érudits de cette Alliance. A votre grande surprise, vous avez accepté sans hésiter. Maintenant, vous pouvez parler de votre don mystique sans vous attirer des railleries, et votre entourage est attentif aux visions que vous décrivez. Vous avez de plus à votre disposition des livres qui ne se trouvent dans aucune bibliothèque universitaire — des ouvrages étranges, effrayants. Oui, vraiment, vous avez trouvé votre place.

Au début de cette histoire, la tempête fait rage au-dehors, et vous avez gagné la bibliothèque. La nuit est telle que vous n'avez pu vous retenir de vous plonger une fois de plus dans le verbiage tout juste cohérent du Mage Deritus : mal éclairé par

vos bougies, vous vous penchez avec passion sur son traité *De la Nature et des Dangers des Sombres Passions de l'Âme*. Léonore est là, elle aussi, en train d'étudier.

VOTRE RÔLE

Faites profiter les Mages de votre savoir, qu'il soit livresque ou (sait-on jamais) dû à vos visions. Adressez-vous la plupart du temps à Cæron, dont vous respectez la volonté de fer. Il vous semble plus intelligent que son maître, et peut-être vous prendra-t-il avec lui dans sa montée au pouvoir. Il pourrait même concocter pour vous une de ces fantastiques potions de longévité qui retarderait votre fin.

VOTRE ATTITUDE

Soyez toujours solennel et dramatique. Lorsque vous regardez vos compagnons, n'oubliez pas une seconde ce qui les attend : de mauvaises blessures, la maladie, le flétrissement, une mort violente et peut-être enfin d'éternels tourments. Tout en gardant bien cela présent à l'esprit, amusez-vous.

Employez des mots inutilement longs.



Nom : Thomas

Age : 36

Sexe : M

Joueur : _____

Né en : 1160

Taille : 0

Nous sommes en : 1196

Confiance : 2

Alliance : La Crête des Brumes

Décrépitude : 0

Confiance provisoire : _____

Intelligence **+3**

Force **-1**

Présence **-1**

Dextérité **-2**

Perception **+2**

Energie **0**

Communication **+1**

Vivacité **0**

Compétences : spécialités Score Exp.

Langue maternelle (5)	6	
Langage (latin) : vocabulaire de l'occulte	4	
Lecture/Écriture du latin : déchiffrement des lettres de mouches	4	
Visions : horreur et destruction	5	
Connaissance de l'occulte : les démons	4	
Connaissance de la féerie : la Cour d'Ombre	2	
Connaissance des légendes : les morts fameuses	2	
Connaissance des animaux fabuleux : les serpents	1	

Athlétisme	-3	
Religion : l'Enfer	2	
Érudition : les tragédies	3	
Médecine : les maladies	1	
Diplomatie : avec les nobles	2	
Concentration : quand étudie	2	
Esquive : les armes de jet	1	

Vertus & Vices

Éducation

Talent exceptionnel : visions (dé de tension + score en visions de 12+ pour avoir une vision ; dé de tension + Int. de 9+ pour l'interpréter)

Bonne caractéristique : intelligence
Clarté de pensée : +3 contre les mensonges, etc.

Non-combattant : aucune aptitude au combat, -2 aux tirages d'Atq et de Dgt

Sensible : ne supporte pas l'ignorance

Handicap social : abuse d'expressions ampoulées et de références littéraires qui embrouillent ses auditeurs

Dégingandé

Traits de caractère

Courageux	+1	Sombre	+2
Loyal/ La Crête des Brumes	0	Facile à intimider	-3
Exalté	+3	_____	_____

Réputation

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

Défense

Parade **+3**
Bâton :

Esquive **+1**

(Aptitude + Bonus à la Parade - Taille)
(Action +6) (Duel +1 dé)

(Talent + Viv. - Enc. - Taille)
(Action +6) (Duel +1 dé)

Armure

Type _____ **Cuirasse d'Étoffe**

Protection **+1**

Charge **0,5**

Armes

	Init.	Atq	Dgt
Bâton de marche	+2	-5	-2

Niveaux de Santé

Niveaux de Fatigue

Total d'encaissement	+1 (Action +6) (Duel +1 dé)	Total de fatigue	+0
Indemne	<input checked="" type="checkbox"/>	Dispos	<input checked="" type="checkbox"/>
Touché	0 0	Essoufflé	<input type="checkbox"/>
Blessures légères	-1 -1	Las	<input type="checkbox"/>
Blessures moyennes	-3 -3	Fatigué	<input type="checkbox"/>
Blessures graves	-5 -5	Épuisé	<input type="checkbox"/>
Incapacité	<input type="checkbox"/>	Inconscient	<input type="checkbox"/>

Équipement Charge 0,5 (For. 0) Enc. 0

Note : La For. ne peut ajouter à l'Enc. : -1 devient 0 ici.

Esprit aiguisé, attentif emphatique, dégingandé, maladroit, dénué de force

Torlen

Il y a de cela quarante ans, vous avez pour la première fois manié la masse et le bouclier afin de défendre la Crête des Brumes. Vous avez, depuis, perdu la force et l'agilité de la jeunesse, perte largement compensée par l'expérience que vous avez acquise. Le temps n'est plus où vous protégez les magiciens ; à présent, votre travail consiste à tester et entraîner les Servants, tout en maintenant l'ordre parmi eux, et à surveiller les défenses de l'endroit. Mais vous continuez à pratiquer la masse et le bouclier, pour le cas où l'Alliance proprement dite serait une fois encore attaquée.

Alors que vous étiez nouveau à la Crête des Brumes, voici bientôt quarante ans, vous avez accompagné le jeune thaumaturge Grimgroth dans sa première expédition. Vous êtes par la suite resté proche de celui qui est, maintenant, le chef de l'Alliance.

Il y a dix ans, le Maître des Nuées a fondu sur Léonore (l'apprentie de Grimgroth) et Pol (un Servant qu'elle aimait beaucoup) tandis qu'ils s'en revenaient d'une fête. Le cavalier noir a tué Pol, mais vous êtes parvenu à le blesser en lançant votre épieu, ce qui l'a mis en fuite. Ce jour-là, vous avez sauvé la vie de Léonore.

Peu de temps après, Grimgroth vous a emmené avec quelques autres à la recherche de leur assaillant. Quand il l'a trouvé, cependant, il a simplement discuté avec lui, puis vous êtes repartis. Grimgroth vous ayant à tous fait jurer le secret, vous n'avez jamais parlé de cela à personne.

Au début de l'histoire, une tempête nocturne secoue violemment l'Alliance. Vous vous trouvez dans la cour, où vous supervisez les réparations de fortune rendues nécessaires par l'ouragan.

VOTRE RÔLE

A la surprise générale (y compris la vôtre), vous allez reprendre votre masse et votre bouclier. Il faut pour vous y contraindre un événement d'importance... et pour vous, la première expédition «en solitaire» (entendez par là : sans Grimgroth) de Léonore est un événement d'importance. Vous la connaissez depuis son arrivée à l'Alliance, alors qu'elle n'était qu'une enfant, et vous la considérez comme votre fille. Protégez-la à tout prix !

Vous êtes le chef des autres Servants et de Clobi. Il est vital qu'ils soient disciplinés, surtout avec des apprentis inexpérimentés à la tête du groupe. Obligez

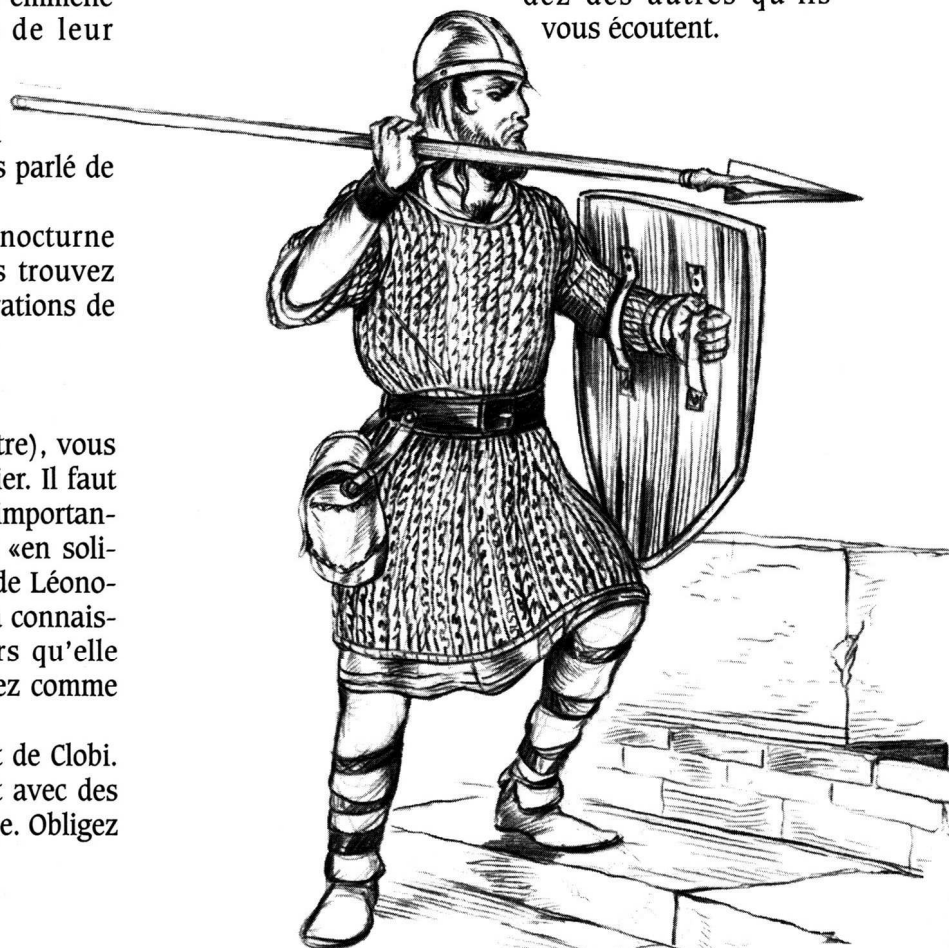
toujours ces deux-là à réfléchir à ce qu'ils font, ainsi qu'aux moyens d'employer leur magie. Quand Grimgroth était jeune et peu accoutumé à ses pouvoirs, il a manqué plus d'une fois de la présence d'esprit nécessaire pour lancer le bon sort au bon moment ; ces novices feront certainement de même. Par ailleurs, vous l'avez constaté au cours de vos années de service, le manque de prévoyance est plus dangereux que n'importe quel adversaire. Veillez donc à ce que chaque membre du groupe sache à l'avance ce qu'on attend de lui, afin que tous puissent agir de concert quand l'occasion en surgira. Si vous ne coordonnez pas l'action, vous risquez d'être responsable de morts inutiles.

Gardez un œil sur Jérémie. Il fera peut-être un jour un bon capitaine des Servants, s'il arrive à renoncer à la boisson.

Votre Bon Sens (une Vertu) vous autorise à demander conseil au Conteur si vous pensez que l'équipe est sur le point de commettre une grave erreur.

VOTRE ATTITUDE

Exprimez-vous avec lenteur mais fermeté. Attendez des autres qu'ils vous écoutent.



Nom : Torlen

Age : 62

Sexe : M

Joueur : _____

Né en : 1134

Taille : 0

Alliance : La Crête des Brumes

Nous sommes en : 1196

Confiance : 5

Décrépitude : 2

Confiance provisoire : _____

Intelligence 0 Force 0 Présence -5 Dextérité -2
 Perception -2 Energie +1 Communication -3 Vivacité -4

Compétences : spécialités Score Exp.

Langue maternelle (4)	4	
Bagarre (1) : clouer à terre	3	
Masse d'armes (1 main) : contre plusieurs adversaires	4	
Écu : garde du corps	5	
Javelot : lancer en courant	3	
Dague : trancher cordes/liens	1	
Commandement : au combat	5	

Intimidation : des inférieurs	2	
Vigilance : de garde	2	
Chirurgie : agir rapidement	4	
Connaissance du Val des Bois : les ennemis de la Crête des Brumes	2	

Vertus & Vices
Bon sens
 Défiguré par d'horribles cicatrices

Traits de caractère

Courageux	+4	Bouillant	+1
Loyal/ <small>La Crête des Brumes</small>	+4	Loyal/Léonore	+5
Fiable	+2	Déteste qu'on le fixe	-2

Réputation Endroit Score

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

Défense

Parade **+9** Esquive **-8**
 Bouclier : _____
 (Aptitude + Bonus à la Parade - Taille) (Talent + Viv. - Enc. - Taille)
 (Action +6) (Duel +1 dé) (Action +6) (Duel + 1 dé)

Armure

Type Haubert d'Anneaux
 Protection **+7** Charge **3**

Armes

	Init.	Atq	Dgt
Masse d'armes (1 main)	-2	+5	+9
Javelot	-10	0	+8
Dague	-6	+3	+3

Niveaux de Santé		Niveaux de Fatigue	
Total d'encaissement	+8 (Action +6) (Duel + 1.dé)	Total de fatigue	-3
Indemne	<input checked="" type="checkbox"/>	Dispos	<input checked="" type="checkbox"/>
Touché	0 0	Essoufflé	<input type="checkbox"/>
Blessures légères	-1 -1	Las	<input type="checkbox"/>
Blessures moyennes	-3 -3	Fatigué	<input type="checkbox"/>
Blessures graves	-5 -5	Épuisé	<input type="checkbox"/>
Incapacité	<input type="checkbox"/>	Inconscient	<input type="checkbox"/>

Equipement

Charge 4 (For. 0) Enc. 4

Init. = Vit. + Aptitude + Viv.-Enc.
 Ecs = Protection + Ene. + Taille
 Atq = B. Atq + Aptitude + Dex.
 Fatigue = Ene. - Enc.
 Dgt = Dgt de l'arme + Aptitude + For.

Perspicace, regard perçant, se fatigue vite, brusque, nerveux

Résumé des Règles

LES DIFFÉRENTS TYPES DE PERSONNAGES (pages 22-23 du livre de règles)

Il existe trois types de personnages dans *Ars Magica* : les **Mages**, les **Compagnons** et les **Servants**. Le jeu est basé sur les Mages qui, comme dans la légende, manient des forces inouïes et sont les plus puissants des êtres humains (sauf rares exceptions). Ceux de cette aventure, cependant, ont tout juste terminé leur apprentissage et n'ont pas seulement le quart des pouvoirs de leurs confrères expérimentés. Les Compagnons, eux, sont des gens exceptionnels qui se mettent au service des magiciens, leur apportant les talents et aptitudes que les thaumaturges n'ont pas eu et n'auront pas le temps de développer. Quant aux Servants, ce sont des mercenaires, chargés de protéger les enchanteurs et de se battre pour eux. Il est de leur devoir de risquer leur vie en défendant celle de leurs maîtres, et il n'y a guère de place pour l'ennui dans leur existence mouvementée.

Ces trois types de personnages sont loin d'être égaux en termes de puissance, mais chacun a son importance dans l'histoire et est intéressant à jouer.

LES CARACTÉRISTIQUES (pages 55-56 du livre de règles)

Elles représentent le potentiel brut de votre personnage comme sa Force, sa Présence ou sa Dextérité. Le score moyen y est de 0. Un score positif pour l'une d'elle indique qu'elle est supérieure à la moyenne, un score négatif qu'elle y est inférieure. Ainsi Clobi, qui a -2 en Dextérité, est plutôt empoté, alors que Ramon, avec +2, est agile et lesté. Les Caractéristiques peuvent normalement avoir des scores de -5 à +5.

Ceux-ci s'ajoutent aux tirages appropriés. Si, par exemple, Ramon veut grimper à un arbre, il additionne son +2 de Dextérité à son dé ; si c'est Clobi qui essaie, en revanche, il en soustrait 2, puisqu'il a -2 en Dextérité.

Vos huit Caractéristiques figurent près du sommet de votre feuille de personnage.

- Intelligence (Int.)** : capacité de raisonnement
- Perception (Per.)** : perception de l'environnement
- Force (For.)** : capacités musculaires
- Énergie (Ene.)** : robustesse & endurance
- Présence (Pré.)** : attrait physique & social
- Communication (Com.)** : capacité à s'exprimer & communiquer
- Dextérité (Dex.)** : coordination des mouvements
- Vivacité (Viv.)** : vitesse de mouvement & de réaction

VERTUS & VICES (pages 57-91 du livre de règles)

Montrant en quoi votre personnage est qualitativement différent des autres, ils aident beaucoup à le définir et interviennent souvent dans le jeu. Vous devez donc bien vous en imprégner. Les effets de la plupart d'entre eux ont déjà été pris en compte dans vos statistiques.

TIRAGES SIMPLES & DE TENSION (pages 13-14 du livre de règles)

Tous les tirages se font avec un **unique** dé à 10 faces, mais il y a deux façons de le lire. Pour les jets effectués **en dehors** des périodes de tension, dits **tirages simples**, le résultat peut aller de 1 à 10 (le 0 représente le 10) et se traduit tout à fait normalement ; pour ceux qui concernent les instants de tension comme, par exemple, les combats, on fait des **tirages de tension**, qui peuvent mener à un succès éclatant comme à un échec terrible. Le 1 signifie alors qu'il faut **doubler** : quand vous tirez un 1, vous jetez le dé une seconde fois et **doubez** le résultat obtenu ; s'il s'agit d'un deuxième 1, vous lancez le dé une troisième fois et **quadruplez** le chiffre qui apparaît alors ; etc. Le 0 a, lui aussi, une signification différente : c'est un 0 (pas un 10, comme dans un tirage simple), et il représente une possibilité de **Désastre** : vous devez jeter un autre dé, et si vous obtenez un **deuxième 0**, c'est la catastrophe. Lorsque vous vous trouvez dans une situation particulièrement hasardeuse, le Conteur peut vous demander plusieurs tirages pour voir si un **Désastre** survient. (Note : pour les jets à effectuer à la suite d'un 1, le 0 est considéré comme un 10).

Que vous effectuiez des tirages normaux ou de tension, vous devez ajouter au nombre obtenu sur le dé tous les modificateurs appropriés.

TIRAGES DE COMPÉTENCE (pages 91-92 du livre de règles)

Vous avez plusieurs Compétences, chacune dotée d'un score que vous devez ajouter aux jets la concernant. Les tirages de Compétence forment la structure de base du jeu, puisqu'ils déterminent la réussite ou l'échec de tentatives aussi diverses que celles de grimper à un arbre, raconter un mensonge convainquant ou se glisser derrière un garde somnolent. Les modificateurs dus à vos Compétences Martiales ont déjà été ajoutés à vos totaux de combat (voir la section «le Combat»).

Lorsque vous tentez une action liée à une de vos Compétences, lancez un dé, puis ajoutez-y vos scores dans cette Compétence et dans la Caractéristique concernée. Comparez le résultat obtenu au **facteur de Difficulté** que vous fournit le Conteur (plus votre entreprise est difficile, plus il est élevé). Si votre total est supérieur ou égal au facteur de Difficulté, vous réussissez.

Vous avez également une **spécialité** dans certaines compétences (notée «sp» sur votre feuille de personnage). Si ce que vous tentez se range dans cette spécialité, vous gagnez un bonus supplémentaire de +1.

Exempli Gratia : Ramon veut grimper à un arbre. Le Conteur décide que le facteur de Difficulté de cette action est de 6, et que Dextérité et Escalade sont, respectivement, la Caractéristique et la Compétence entrant en jeu. Ramon lance un dé et obtient 5. Son total est donc de : 5 + 2 (Dex.) + 2 (Escalade) = 9. Sa Connaissance de la Forêt (une Vertu) lui donnant, en outre, un bonus de +4 pour tout ce qui concerne les bois, son résultat final est donc de 9 + 4 = 13. Il dépasse largement le facteur de Difficulté, et Ramon grimpe à l'arbre sans le moindre problème.

LA CONFIANCE (pages 105-106 du livre de règles)

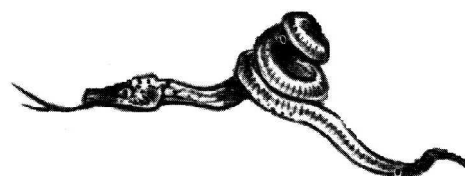
Votre personnage a un score de Confiance (Cnf) qui peut affecter ses jets de Compétence : cette Confiance représente, en effet, sa capacité à se surpasser. Avant un tirage de tension, vous pouvez donc annoncer que vous utilisez un ou plusieurs points de Confiance, que vous ajoutez alors à votre dé comme autant de points de bonus. Si vous réussissez votre jet, vous pouvez vous en resservir plus tard ; mais si vous le ratez, ces points sont définitivement perdus — vous avez perdu une partie de votre confiance en vous-même. Un unique point fait parfois la différence sur un dé à 10 faces, aussi pensez à votre Confiance.

LE CARACTÈRE (pages 106-109 du livre de règles)

Les Traits de Caractère de votre aventurier, tout comme ses Caractéristiques, sont accompagnés d'un score. Là encore, un chiffre positif signifie que le trait concerné est plus prononcé que la moyenne, un négatif qu'il est inhabituellement peu développé. Ainsi, Jérémie est très courageux, ayant +1 à Courageux, mais pas du tout Accommodant (-2). Ces scores sont généralement compris entre -3 et +3. Chaque fois que le Conteur l'estime approprié, vous faites un tirage relatif à un de vos Traits de Caractère : vous lancez un dé et y ajoutez le score concerné. Un total de 6+ signifie que vous exprimez le Trait en question. La plupart du temps, néanmoins, les Traits de Caractère vous aident simplement à mieux jouer votre personnage.

LA TAILLE (page 109 du livre de règles)

Un être humain est normalement de Taille 0, et sinon, toujours ou presque de Taille -1 ou +1. Clobi, qui est un véritable colosse, est de Taille +1. Cela lui donne un Niveau de Santé et un de Fatigue supplémentaires, +1 en Encaissement mais aussi -1 en Défense.



Résumé de la situation

Introduction

Vous vous trouvez tous à l'Alliance de la Crête des Brumes, car vous y vivez ou du moins y venez fréquemment, en Languedoc, en l'an de grâce de Notre Seigneur 1196. C'est une époque d'hérésie, de chevalerie et de tendres ballades colportées par les troubadours. L'Alliance se compose d'une haute tour de pierre, dressée au sommet d'une colline brumeuse que creusent de profondes catacombes. Elle est reliée par un passage souterrain à une enceinte de bois construite un peu plus bas, au pied d'un petit à-pic. Les Servants et la plupart des Compagnons logent dans des bâtiments protégés par cette muraille, tandis que les laboratoires des Mages sont installés dans la tour. La Crête des Brumes, qui surplombe le Val des Bois et ses villages, est elle-même dominée par la masse imposante du mont Tierné.



Elle est à l'heure actuelle en pleine effervescence, et tous ses thaumaturges, excepté Félix Necromius, se sont rendus à un Tribunal de Mages qui se tient dans les montagnes plus au sud, à l'Alliance de Doissette. En effet, la Crête des Brumes et l'Alliance du Carrefour des Vents se disputent âprement une précieuse source magique qui naît sur les pentes du mont Tierné : elle est propriété de la Crête des Brumes, mais le Carrefour des Vents veut s'en emparer. Tout le monde est très énervé, et personne ne sait qui se verra attribuer la source. Cette querelle pourrait bien aboutir à une guerre entre frères en magie...

Le décor

Une tempête terrible s'est abattue sur la vallée durant la nuit, déracinant des arbres, répandant des torrents de neige fondue puis de pluie, secouant longuement la tour. Aucun d'entre vous n'a pu trouver le sommeil, et lorsque le jour se lève enfin, c'est avec soulagement que vous constatez que l'ouragan s'est calmé.

La légende du Maître des Nuées

Vous la connaissez tous. Elle raconte que chaque fois que la tempête fait rage, on peut voir le cavalier noir chevaucher parmi les nuages d'orage, guidant la foudre vers les demeures de ceux qui ont provoqué sa colère. Parfois, lorsque les éléments se sont montrés particulièrement déchaînés, il descend ensuite sur terre pour y causer davantage encore de morts et de destruction. Sa rage est celle de la tempête ; il est la tempête. Nul ne l'a vu depuis des années, mais il a déjà dévasté la vallée à plusieurs reprises. Il a assassiné la grande sainte Fabia, qui devint martyre à la pointe de sa lance, et a attaqué voici dix ans Léonore et un des Servants de l'Alliance (Pol, le père de Laurine). Ce dernier a été tué, et la jeune apprentie n'a dû son salut qu'à Torlen, qui a réussi à blesser son assaillant et à le mettre en fuite. Ce qui prouve que des bras

vaillants peuvent en venir à bout, même s'il reste un adversaire plus que digne de n'importe quel guerrier humain. On prétend pourtant que la simple vue d'une croix le met en déroute...

Mais on raconte tant de choses sur lui ! Certains disent qu'il est un des quatre Cavaliers de l'Apocalypse, d'autres qu'il est en fait un humain, mais aux pouvoirs et à la colère immenses, d'autres encore qu'il est l'incarnation même de la tempête et rien de plus. Grimgroth, quant à lui, a écrit un traité sur les élémentaux de l'air dans lequel il suggère que le guerrier noir est une de ces créatures.

Les personnages

Huit personnages peuvent participer à cette histoire :

- Léonore, magicienne de l'Air Mouvant et de l'Esprit Changeant. Le Maître des Nuées a failli la tuer voici quelques années et elle veut se venger.

- Torlen, un guerrier âgé qui est à présent capitaine des Servants. Cet homme volontaire et plein de bon sens (le Conteur peut à l'occasion lui donner quelques conseils) est comme un père pour Léonore.

- Clobi, un colosse qui manie sa hache à merveille, parfois brutal et agressif, parfois très doux. Il a été le bourreau d'un des nobles locaux ; à présent, sa loyauté va à Léonore.

- Laurine, une jeune fille pleine de sens pratique et de plus fort bon archer. Le Maître des Nuées a sauvagement abattu son père alors qu'elle était encore enfant, et elle veut venger cette mort. Elle et Léonore éprouvent donc une même haine pour leur adversaire.

- Cæron, Mage des Entraves Invisibles et de la Verte Forêt, jeune homme rusé et énergique qui en veut encore au monde entier.

- Thomas, érudit d'excellente éducation mais homme lugubre, ami de Cæron. Parfois, le voile qui sépare le commun des mortels du monde des esprits se déchire pour lui, et il a une vision. Il ne se bat jamais.

- Ramon, guerrier et éclaireur, très prudent. C'est un excellent pisteur, qui comprend intuitivement les régions sauvages. Il a une dette envers Cæron.

- Jérémie, Servant garde du corps de Cæron, homme loyal et courageux qui restera en permanence au côté du jeune magicien. Malheureusement, depuis que Laurine a repoussé ses avances, il boit trop.

Dans cette histoire, vous devriez non seulement jouer les Vices de votre personnage mais aussi essayer, au fil du temps, de résoudre les différends qui l'opposent à ses coéquipiers et de le faire évoluer : ce n'est pas une peinture définitivement figée mais un individu capable de mûrir et de changer. Exprimez d'abord ses émotions avec force, puis tâchez de passer progressivement à une attitude plus adulte — ce sont les progrès des personnages qui rendent les histoires intéressantes.

Le paquetage des Servants

Quand ils partent en mission, tous les Servants de la Crête des Brumes emmènent un paquetage contenant 7 pas de corde, six jours de nourriture pour une personne, deux couvertures, deux torches, un ustensile de cuisine quelconque, un briquet à silex et un couteau. La Charge totale de ce matériel, qui n'est que de 2, a déjà été prise en compte sur les feuilles des Servants participant à l'expédition.

Résumé de la situation

Introduction

Vous vous trouvez tous à l'Alliance de la Crête des Brumes, car vous y vivez ou du moins y venez fréquemment, en Languedoc, en l'an de grâce de Notre Seigneur 1196. C'est une époque d'hérésie, de chevalerie et de tendres ballades colportées par les troubadours. L'Alliance se compose d'une haute tour de pierre, dressée au sommet d'une colline brumeuse que creusent de profondes catacombes. Elle est reliée par un passage souterrain à une enceinte de bois construite un peu plus bas, au pied d'un petit à-pic. Les Servants et la plupart des Compagnons logent dans des bâtiments protégés par cette



muraille, tandis que les laboratoires des Mages sont installés dans la tour. La Crête des Brumes, qui surplombe le Val des Bois et ses villages, est elle-même dominée par la masse imposante du mont Tierné.

Elle est à l'heure actuelle en pleine effervescence, et tous ses thaumaturges, excepté Félix Necromius, se sont rendus à un Tribunal de Mages qui se tient dans les montagnes plus au sud, à l'Alliance de Doïseteppe. En effet, la Crête des Brumes et l'Alliance du Carrefour des Vents se disputent âprement une précieuse source magique qui naît sur les pentes du mont Tierné : elle est propriété de la Crête des Brumes, mais le Carrefour des Vents veut s'en emparer. Tout le monde est très énervé, et personne ne sait qui se verra attribuer la source. Cette querelle pourrait bien aboutir à une guerre entre frères en magie...

Le décor

Une tempête terrible s'est abattue sur la vallée durant la nuit, déracinant des arbres, répandant des torrents de neige fondue puis de pluie, secouant longuement la tour. Aucun d'entre vous n'a pu trouver le sommeil, et lorsque le jour se lève enfin, c'est avec soulagement que vous constatez que l'ouragan s'est calmé.

La légende du Maître des Nuées

Vous la connaissez tous. Elle raconte que chaque fois que la tempête fait rage, on peut voir le cavalier noir chevaucher parmi les nuages d'orage, guidant la foudre vers les demeures de ceux qui ont provoqué sa colère. Parfois, lorsque les éléments se sont montrés particulièrement déchaînés, il descend ensuite sur terre pour y causer davantage encore de morts et de destruction. Sa rage est celle de la tempête ; il est la tempête. Nul ne l'a vu depuis des années, mais il a déjà dévasté la vallée à plusieurs reprises. Il a assassiné la grande sainte Fabia, qui devint martyre à la pointe de sa lance, et a attaqué voici dix ans Léonore et un des Servants de l'Alliance (Pol, le père de Laurine). Ce dernier a été tué, et la jeune apprentie n'a dû son salut qu'à Torlen, qui a réussi à blesser son assaillant et à le mettre en fuite. Ce qui prouve que des bras

vallants peuvent en venir à bout, même s'il reste un adversaire plus que digne de n'importe quel guerrier humain. On prétend pourtant que la simple vue d'une croix le met en déroute...

Mais on raconte tant de choses sur lui ! Certains disent qu'il est un des quatre Cavaliers de l'Apocalypse, d'autres qu'il est en fait un humain, mais aux pouvoirs et à la colère immenses, d'autres encore qu'il est l'incarnation même de la tempête et rien de plus. Grimgroth, quant à lui, a écrit un traité sur les éléments de l'air dans lequel il suggère que le guerrier noir est une de ces créatures.

Les personnages

Huit personnages peuvent participer à cette histoire :

- Léonore, magicienne de l'Air Mouvant et de l'Esprit Changeant. Le Maître des Nuées a failli la tuer voici quelques années et elle veut se venger.

- Torlen, un guerrier âgé qui est à présent capitaine des Servants. Cet homme volontaire et plein de bon sens (le Conteur peut à l'occasion lui donner quelques conseils) est comme un père pour Léonore.

- Clobi, un colosse qui manie sa hache à merveille, parfois brutal et agressif, parfois très doux. Il a été le bourreau d'un des nobles locaux ; à présent, sa loyauté va à Léonore.

- Laurine, une jeune fille pleine de sens pratique et de plus fort bon archer. Le Maître des Nuées a sauvagement abattu son père alors qu'elle était encore enfant, et elle veut venger cette mort. Elle et Léonore éprouvent donc une même haine pour leur adversaire.

- Cæron, Mage des Entraves Invisibles et de la Verte Forêt, jeune homme rusé et énergique qui en veut encore au monde entier.

- Thomas, érudit d'excellente éducation mais homme lugubre, ami de Cæron. Parfois, le voile qui sépare le commun des mortels du monde des esprits se déchire pour lui, et il a une vision. Il ne se bat jamais.

- Ramon, guerrier et éclaireur, très prudent. C'est un excellent pisteur, qui comprend intuitivement les régions sauvages. Il a une dette envers Cæron.

- Jérémie, Servant garde du corps de Cæron, homme loyal et courageux qui restera en permanence au côté du jeune magicien. Malheureusement, depuis que Laurine a repoussé ses avances, il boit trop.

Dans cette histoire, vous devriez non seulement jouer les Vices de votre personnage mais aussi essayer, au fil du temps, de résoudre les différends qui l'opposent à ses coéquipiers et de le faire évoluer : ce n'est pas une peinture définitivement figée mais un individu capable de mûrir et de changer. Exprimez d'abord ses émotions avec force, puis tâchez de passer progressivement à une attitude plus adulte — ce sont les progrès des personnages qui rendent les histoires intéressantes.

Le paquetage des Servants

Quand ils partent en mission, tous les Servants de la Crête des Brumes emmènent un paquetage contenant 7 pas de corde, six jours de nourriture pour une personne, deux couvertures, deux torches, un ustensile de cuisine quelconque, un briquet à silex et un couteau. La Charge totale de ce matériel, qui n'est que de 2, a déjà été prise en compte sur les feuilles des Servants participant à l'expédition.

Le Combat

Les règles consacrées au combat restituent les dangers caractéristiques de la guerre médiévale. Soyez toujours prudent : un Désastre lors d'un tirage d'Encaissement peut signifier la mort, même pour un grand guerrier, et les blessures sont choses sérieuses. Montrez-vous courageux s'il le faut, mais pas téméraire. Évitez si possible de vous battre.

LES CINQ TOTAUX DE COMBAT (pages 138, 142 et 146-147 du livre de règles)

Il y a cinq sortes de totaux importants pour les combats, dans *Ars Magica* ; ils sont :

d'**Initiative** (Init.), pour déterminer la vitesse à laquelle vous frappez avec une arme donnée (chaque arme a une Initiative différente, parce que toutes ne se manient pas aussi rapidement et que vous êtes plus habile avec certaines) ;

d'**Attaque** (Atq), pour savoir si vous touchez ou pas ;

de **Dégâts** (Dgt), pour vous indiquer si vous blessez votre ennemi lorsque vous le touchez ;

de **Défense** (Déf.), pour vous permettre d'éviter les coups, soit en les parant, soit en les esquivant ;

d'**Encaissement** (Ecs), pour déterminer les Dégâts que vous subissez (votre capacité d'Encaissement, c'est-à-dire de subir des dégâts physiques sans être sérieusement handicapé, dépend essentiellement de votre armure).

Les trois premiers sont toujours la somme d'un dé et de divers modificateurs que vous trouvez sur votre feuille de personnage. Les deux derniers, en revanche, peuvent être préétablis ou dépendre, eux aussi, d'un jet de dé (de tension). Dans le premier cas (Système Action), le combat est résolu plus rapidement ; dans le second (Système Duel), la procédure est un peu plus lourde mais permet des combats plus réalistes. Le Conteur vous dira à quel système vous référer lors de chaque rencontre.

LA PROCÉDURE DE COMBAT (pages 137-140 du livre de règles)

Vous avez droit à une action par round (environ 6 secondes), qu'il s'agisse de lancer un épieu ou un sort ou d'asséner un coup d'épée.

Qui frappe en premier ? Initiative contre Initiative

Quand deux adversaires arrivent au contact, chacun fait un tirage d'Initiative (un dé de tension + l'Initiative de son arme). Celui qui obtient le résultat le plus élevé frappe le premier, l'autre intervenant ensuite. Ils continueront dans cet ordre jusqu'à la fin de leur combat.

Touchez-vous ? Attaque contre Défense

Lorsqu'arrive votre tour d'essayer de frapper un adversaire, vous lancez un dé de tension puis y ajoutez l'Attaque de votre arme ; votre cible, elle, vous oppose son Total de Défense (jet de dé uniquement dans le cadre du Système Duel). Si votre tirage d'Attaque est supérieur à son Total de Défense, vous l'avez touchée et allez peut-être lui infliger des Dégâts (voir ci-dessous). Dans le cas contraire, votre opposant a paré ou évité votre arme.

Infligez-vous des Dégâts ? Dégâts contre Encaissement

Ce jet n'intervient que si vous avez touché votre adversaire (voir ci-dessus). Opposez votre Total de Dégâts (un dé simple + modificateurs) à celui d'Encaissement de votre cible (jet de dé uniquement dans le cadre du Système Duel). Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal au sien, vous ne lui infligez aucun Dégât. Dans le cas contraire, elle perd un Niveau de Santé pour chaque tranche de 5 points par laquelle votre tirage bat son total (voir ci-après les effets des Dégâts).

LES ARMES DE JET (pages 139-140 et 145-146 du livre de règles)

Les choses se passent différemment pour les projectiles.

1) Il n'y a pas de jet d'Initiative. Ceux qui ont ajusté leur tir lors d'un round donné lancent leurs projectiles au début du suivant. Les autres les libèrent à la fin du round.

2) La cible ne fait pas de tirage de Défense. Le Conteur détermine le facteur de Difficulté que le tireur doit battre pour la toucher.

LES BLESSURES (pages 157-160 du livre de règles)

Toutes les créatures ont un certain nombre de Niveaux de Santé, qu'elles perdent au fur et à mesure qu'on les blesse. Regardez la colonne des Niveaux de Santé figurant sur votre feuille de personnage. Il y a une croix en face de «Indemne», ce qui signifie qu'au début de l'aventure, vous n'avez pas encore pris de mauvais coup. En perdant des Niveaux de Santé (et en cochant des cases de plus en plus basses), vous symbolisez les Dégâts que vous subissez. Chaque Niveau, de Blessures Légères à Blessures Graves, est associé à une pénalité (-1, -3 et -5) qui s'applique à tous les tirages effectués lorsque vous vous y trouvez (sauf ceux d'Encaissement). Quand vous êtes finalement Incapacité, vous ne pouvez plus rien entreprendre, et si vous perdez encore un Niveau de Santé, vous mourez.

Il est difficile de se remettre de ses blessures. Quand vous voulez soigner un blessé, vous devez lancer un dé, auquel vous ajoutez vos scores en Chirurgie (une Aptitude) et en Intelligence. Si vous obtenez un résultat de 9+, votre camarade récupère un Niveau de Santé ; de 3+, vous êtes parvenu à panser ses plaies de telle sorte qu'elles ne s'aggravent pas (Torlen et Jérémie ont tous deux l'Aptitude Chirurgie).

LA FATIGUE (pages 154-157 du livre de règles)

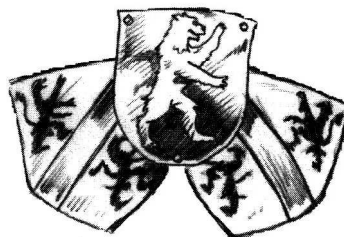
En combat, comme d'ailleurs chaque fois que vous passez d'une activité exténuante à une autre sans vous accorder un round de repos (en l'occurrence, d'un duel à un autre, par exemple), vous devez faire des tirages de Fatigue : 1 dé + Total de Fatigue (qui figure au-dessus des Niveaux de Fatigue). Si vous obtenez un résultat de 6+, vous ne vous fatiguez pas. Dans le cas contraire, vous perdez un Niveau de Fatigue, ce qui vous pénalise de la même manière que la perte d'un Niveau de Santé ; d'ailleurs, les pénalités dues à ces deux sortes d'affaiblissement sont cumulables. On peut néanmoins effacer sa fatigue rapidement, à moins qu'elle ne découle d'un effort prolongé.

LA BAGARRE (pages 141 et 147-149 du livre de règles)

Il est possible de se battre sans arme, en essayant par exemple de désarmer un adversaire, de l'empoigner à bras-le-corps, de l'immobiliser ou de le jeter à terre. Vos chances de parvenir à vos fins dépendent de votre score en Bagarre, ainsi que des Caractéristiques concernées par les actions entreprises. Si les personnages en arrivent aux mains au cours de cette histoire, ils s'affronteront suivant les règles de Bagarre.

LES COMPLICATIONS

Le Conteur dispose de règles qui couvrent toutes sortes de cas particuliers (donnant notamment les Dégâts qu'inflige une chute, les bonus qu'un combattant tire d'une situation privilégiée, etc.), mais nous les laisserons de côté pour l'instant. Vous pouvez à tout moment demander de quelles options vous disposez, mais songez que c'est certainement la première fois que votre Conteur anime une histoire d'*Ars Magica*, aussi ne lui rendez pas la tâche trop difficile.



Le Combat

Les règles consacrées au combat restituent les dangers caractéristiques de la guerre médiévale. Soyez toujours prudent : un Désastre lors d'un tirage d'Encaissement peut signifier la mort, même pour un grand guerrier, et les blessures sont choses sérieuses. Montrez-vous courageux s'il le faut, mais pas téméraire. Évitez si possible de vous battre.

LES CINQ TOTAUX DE COMBAT (pages 138, 142 et 146-147 du livre de règles)

Il y a cinq sortes de totaux importants pour les combats, dans *Ars Magica* ; ils sont :

d'**Initiative** (Init.), pour déterminer la vitesse à laquelle vous frappez avec une arme donnée (chaque arme a une Initiative différente, parce que toutes ne se manient pas aussi rapidement et que vous êtes plus habile avec certaines) ;

d'**Attaque** (Atq), pour savoir si vous touchez ou pas ;

de **Dégâts** (Dgt), pour vous indiquer si vous blessez votre ennemi lorsque vous le touchez ;

de **Défense** (Déf.), pour vous permettre d'éviter les coups, soit en les parant, soit en les esquivant ;

d'**Encaissement** (Ecs), pour déterminer les Dégâts que vous subissez (votre capacité d'Encaissement, c'est-à-dire de subir des dégâts physiques sans être sérieusement handicapé, dépend essentiellement de votre armure).

Les trois premiers sont toujours la somme d'un dé et de divers modificateurs que vous trouverez sur votre feuille de personnage. Les deux derniers, en revanche, peuvent être préétablis ou dépendre, eux aussi, d'un jet de dé (de tension). Dans le premier cas (Système Action), le combat est résolu plus rapidement ; dans le second (Système Duel), la procédure est un peu plus lourde mais permet des combats plus réalistes. Le Conteur vous dira à quel système vous référer lors de chaque rencontre.

LA PROCÉDURE DE COMBAT (pages 137-140 du livre de règles)

Vous avez droit à une action par round (environ 6 secondes), qu'il s'agisse de lancer un épieu ou un sort ou d'asséner un coup d'épée.

Qui frappe en premier ? Initiative contre Initiative

Quand deux adversaires arrivent au contact, chacun fait un tirage d'Initiative (un dé de tension + l'Initiative de son arme). Celui qui obtient le résultat le plus élevé frappe le premier, l'autre intervenant ensuite. Ils continueront dans cet ordre jusqu'à la fin de leur combat.

Touchez-vous ? Attaque contre Défense

Lorsqu'arrive votre tour d'essayer de frapper un adversaire, vous lancez un dé de tension puis y ajoutez l'Attaque de votre arme ; votre cible, elle, vous oppose son Total de Défense (jet de dé uniquement dans le cadre du Système Duel). Si votre tirage d'Attaque est supérieur à son Total de Défense, vous l'avez touchée et allez peut-être lui infliger des Dégâts (voir ci-dessous). Dans le cas contraire, votre opposant a paré ou évité votre arme.

Infligez-vous des Dégâts ? Dégâts contre Encaissement

Ce jet n'intervient que si vous avez touché votre adversaire (voir ci-dessus). Opposez votre Total de Dégâts (un dé simple + modificateurs) à celui d'Encaissement de votre cible (jet de dé uniquement dans le cadre du Système Duel). Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal au sien, vous ne lui infligez aucun Dégât. Dans le cas contraire, elle perd un Niveau de Santé pour chaque tranche de 5 points par laquelle votre tirage bat son total (voir ci-après les effets des Dégâts).

LES ARMES DE JET (pages 139-140 et 145-146 du livre de règles)

Les choses se passent différemment pour les projectiles.

1) Il n'y a pas de jet d'Initiative. Ceux qui ont ajusté leur tir lors d'un round donné lancent leurs projectiles au début du suivant. Les autres les libèrent à la fin du round.

2) La cible ne fait pas de tirage de Défense. Le Conteur détermine le facteur de Difficulté que le tireur doit battre pour la toucher.

LES BLESSURES (pages 157-160 du livre de règles)

Toutes les créatures ont un certain nombre de Niveaux de Santé, qu'elles perdent au fur et à mesure qu'on les blesse. Regardez la colonne des Niveaux de Santé figurant sur votre feuille de personnage. Il y a une croix en face de «Indemne», ce qui signifie qu'au début de l'aventure, vous n'avez pas encore pris de mauvais coup. En perdant des Niveaux de Santé (et en cochant des cases de plus en plus basses), vous symbolisez les Dégâts que vous subissez. Chaque Niveau, de Blessures Légères à Blessures Graves, est associé à une pénalité (-1, -3 et -5) qui s'applique à tous les tirages effectués lorsque vous vous y trouvez (sauf ceux d'Encaissement). Quand vous êtes finalement Incapacité, vous ne pouvez plus rien entreprendre, et si vous perdez encore un Niveau de Santé, vous mourez.

Il est difficile de se remettre de ses blessures. Quand vous voulez soigner un blessé, vous devez lancer un dé, auquel vous ajoutez vos scores en Chirurgie (une Aptitude) et en Intelligence. Si vous obtenez un résultat de 9+, votre camarade récupère un Niveau de Santé ; de 3+, vous êtes parvenu à panser ses plaies de telle sorte qu'elles ne s'aggravent pas (Torlen et Jérémie ont tous deux l'Aptitude Chirurgie).

LA FATIGUE (pages 154-157 du livre de règles)

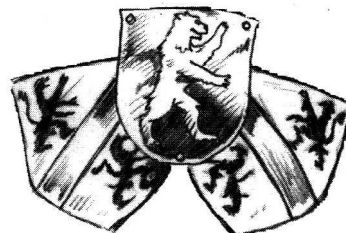
En combat, comme d'ailleurs chaque fois que vous passez d'une activité exténuante à une autre sans vous accorder un round de repos (en l'occurrence, d'un duel à un autre, par exemple), vous devez faire des tirages de Fatigue : 1 dé + Total de Fatigue (qui figure au-dessus des Niveaux de Fatigue). Si vous obtenez un résultat de 6+, vous ne vous fatiguez pas. Dans le cas contraire, vous perdez un Niveau de Fatigue, ce qui vous pénalise de la même manière que la perte d'un Niveau de Santé ; d'ailleurs, les pénalités dues à ces deux sortes d'affaiblissement sont cumulables. On peut néanmoins effacer sa fatigue rapidement, à moins qu'elle ne découle d'un effort prolongé.

LA BAGARRE (pages 141 et 147-149 du livre de règles)

Il est possible de se battre sans arme, en essayant par exemple de désarmer un adversaire, de l'empoigner à bras-le-corps, de l'immobiliser ou de le jeter à terre. Vos chances de parvenir à vos fins dépendent de votre score en Bagarre, ainsi que des Caractéristiques concernées par les actions entreprises. Si les personnages en arrivent aux mains au cours de cette histoire, ils s'affronteront suivant les règles de Bagarre.

LES COMPLICATIONS

Le Conteur dispose de règles qui couvrent toutes sortes de cas particuliers (donnant notamment les Dégâts qu'inflige une chute, les bonus qu'un combattant tire d'une situation privilégiée, etc.), mais nous les laisserons de côté pour l'instant. Vous pouvez à tout moment demander de quelles options vous disposez, mais songez que c'est certainement la première fois que votre Conteur anime une histoire d'*Ars Magica*, aussi ne lui rendez pas la tâche trop difficile.



Résumé des Règles

LES DIFFÉRENTS TYPES DE PERSONNAGES (pages 22-23 du livre de règles)

Il existe trois types de personnages dans *Ars Magica* : les **Mages**, les **Compagnons** et les **Servants**. Le jeu est basé sur les Mages qui, comme dans la légende, manient des forces inouïes et sont les plus puissants des êtres humains (sauf rares exceptions). Ceux de cette aventure, cependant, ont tout juste terminé leur apprentissage et n'ont pas seulement le quart des pouvoirs de leurs confrères expérimentés. Les Compagnons, eux, sont des gens exceptionnels qui se mettent au service des magiciens, leur apportant les talents et aptitudes que les thaumaturges n'ont pas eu et n'auront pas le temps de développer. Quant aux Servants, ce sont des mercenaires, chargés de protéger les enchanteurs et de se battre pour eux. Il est de leur devoir de risquer leur vie en défendant celle de leurs maîtres, et il n'y a guère de place pour l'ennui dans leur existence mouvementée.

Ces trois types de personnages sont loin d'être égaux en termes de puissance, mais chacun a son importance dans l'histoire et est intéressant à jouer.

LES CARACTÉRISTIQUES (pages 55-56 du livre de règles)

Elles représentent le potentiel brut de votre personnage comme sa Force, sa Présence ou sa Dextérité. Le score moyen y est de 0. Un score positif pour l'une d'elle indique qu'elle est supérieure à la moyenne, un score négatif qu'elle y est inférieure. Ainsi Clobi, qui a -2 en Dextérité, est plutôt empoté, alors que Ramon, avec +2, est agile et lesté. Les Caractéristiques peuvent normalement avoir des scores de -5 à +5.

Ceux-ci s'ajoutent aux tirages appropriés. Si, par exemple, Ramon veut grimper à un arbre, il additionne son +2 de Dextérité à son dé ; si c'est Clobi qui essaie, en revanche, il en soustrait 2, puisqu'il a -2 en Dextérité.

Vos huit Caractéristiques figurent près du sommet de votre feuille de personnage.

- Intelligence** (Int.) : capacité de raisonnement
- Perception** (Per.) : perception de l'environnement
- Force** (For.) : capacités musculaires
- Énergie** (Ene.) : robustesse & endurance
- Présence** (Pré.) : attrait physique & social
- Communication** (Com.) : capacité à s'exprimer & communiquer
- Dextérité** (Dex.) : coordination des mouvements
- Vivacité** (Viv.) : vitesse de mouvement & de réaction

VERTUS & VICES (pages 57-91 du livre de règles)

Montrant en quoi votre personnage est qualitativement différent des autres, ils aident beaucoup à le définir et interviennent souvent dans le jeu. Vous devez donc bien vous en imprégner. Les effets de la plupart d'entre eux ont déjà été pris en compte dans vos statistiques.

TIRAGES SIMPLES & DE TENSION (pages 13-14 du livre de règles)

Tous les tirages se font avec un **unique** dé à 10 faces, mais il y a deux façons de le lire. Pour les jets effectués **en dehors** des périodes de tension, dits **tirages simples**, le résultat peut aller de 1 à 10 (le 0 représente le 10) et se traduit tout à fait normalement ; pour ceux qui concernent les instants de tension comme, par exemple, les combats, on fait des **tirages de tension**, qui peuvent mener à un succès éclatant comme à un échec terrible. Le 1 signifie alors qu'il faut **doubler** : quand vous tirez un 1, vous jetez le dé une seconde fois et **doublez** le résultat obtenu ; s'il s'agit d'un deuxième 1, vous lancez le dé une troisième fois et **quadruplez** le chiffre qui apparaît alors ; etc. Le 0 a, lui aussi, une signification différente : c'est un 0 (pas un 10, comme dans un tirage simple), et il représente une possibilité de **Désastre** : vous devez jeter un autre dé, et si vous obtenez un deuxième 0, c'est la catastrophe. Lorsque vous vous trouvez dans une situation particulièrement hasardeuse, le Conteur peut vous demander plusieurs tirages pour voir si un **Désastre** survient. (Note : pour les jets à effectuer à la suite d'un 1, le 0 est considéré comme un 10).

Que vous effectuiez des tirages normaux ou de tension, vous devez ajouter au nombre obtenu sur le dé tous les modificateurs appropriés.

TIRAGES DE COMPÉTENCE (pages 91-92 du livre de règles)

Vous avez plusieurs Compétences, chacune dotée d'un score que vous devez ajouter aux jets la concernant. Les tirages de Compétence forment la structure de base du jeu, puisqu'ils déterminent la réussite ou l'échec de tentatives aussi diverses que celles de grimper à un arbre, raconter un mensonge convainquant ou se glisser derrière un garde somnolent. Les modificateurs dus à vos Compétences Martiales ont déjà été ajoutés à vos totaux de combat (voir la section «le Combat»).

Lorsque vous tentez une action liée à une de vos Compétences, lancez un dé, puis ajoutez-y vos scores dans cette Compétence et dans la Caractéristique concernée. Comparez le résultat obtenu au **facteur de Difficulté** que vous fournit le Conteur (plus votre entreprise est difficile, plus il est élevé). Si votre total est supérieur ou égal au facteur de Difficulté, vous réussissez.

Vous avez également une **spécialité** dans certaines compétences (notée «sp» sur votre feuille de personnage). Si ce que vous tentez se range dans cette spécialité, vous gagnez un bonus supplémentaire de +1.

Exempli Gratia : Ramon veut grimper à un arbre. Le Conteur décide que le facteur de Difficulté de cette action est de 6, et que Dextérité et Escalade sont, respectivement, la Caractéristique et la Compétence entrant en jeu. Ramon lance un dé et obtient 5. Son total est donc de : 5 + 2 (Dex.) + 2 (Escalade) = 9. Sa Connaissance de la Forêt (une Vertu) lui donnant, en outre, un bonus de +4 pour tout ce qui concerne les bois, son résultat final est donc de 9 + 4 = 13. Il dépasse largement le facteur de Difficulté, et Ramon grimpe à l'arbre sans le moindre problème.

LA CONFIANCE (pages 105-106 du livre de règles)

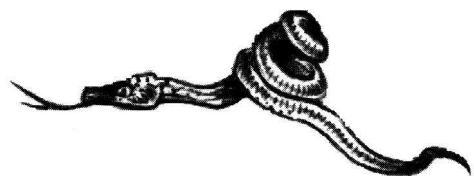
Votre personnage a un score de Confiance (Cnf) qui peut affecter ses jets de Compétence : cette Confiance représente, en effet, sa capacité à se surpasser. Avant un tirage de tension, vous pouvez donc annoncer que vous utilisez un ou plusieurs points de Confiance, que vous ajoutez alors à votre dé comme autant de points de bonus. Si vous réussissez votre jet, vous pouvez vous en resservir plus tard ; mais si vous le ratez, ces points sont définitivement perdus — vous avez perdu une partie de votre confiance en vous-même. Un unique point fait parfois la différence sur un dé à 10 faces, aussi pensez à votre Confiance.

LE CARACTÈRE (pages 106-109 du livre de règles)

Les Traits de Caractère de votre aventurier, tout comme ses Caractéristiques, sont accompagnés d'un score. Là encore, un chiffre positif signifie que le trait concerné est plus prononcé que la moyenne, un négatif qu'il est inhabituellement peu développé. Ainsi, Jérémie est très courageux, ayant +1 à Courageux, mais pas du tout Accommodant (-2). Ces scores sont généralement compris entre -3 et +3. Chaque fois que le Conteur l'estime approprié, vous faites un tirage relatif à un de vos Traits de Caractère : vous lancez un dé et y ajoutez le score concerné. Un total de 6+ signifie que vous exprimez le Trait en question. La plupart du temps, néanmoins, les Traits de Caractère vous aident simplement à mieux jouer votre personnage.

LA TAILLE (page 109 du livre de règles)

Un être humain est normalement de Taille 0, et sinon, toujours un peu de Taille -1 ou +1. Clobi, qui est un véritable colosse, est de Taille +1. Cela lui donne un Niveau de Santé et un de Fatigue supplémentaires, +1 en Encaissement mais aussi -1 en Défense.



Les Visions

«LA BELLE JEUNE FILLE»

C'est une journée magnifique, la chaude lumière du soleil caresse votre peau, mais vous vous sentez terriblement seul et malheureux. Alors que vous errez dans une vaste prairie, vous découvrez soudain une ravissante bergère assise sous un jeune chêne, un agneau blotti dans son giron et quelques moutons paissant auprès d'elle. Fasciné par sa beauté, vous n'osez d'abord révéler votre présence et la contemplez un moment en silence. Puis vous rassemblez enfin assez de courage pour vous approcher d'elle et lui adresser la parole. Elle s'effare d'abord mais retrouve ensuite le sourire, et bientôt, vous discutez ensemble de tout et de rien. Elle est douce, gentille et très belle.

«LA FUREUR»

Vous vous trouvez avec une belle jeune fille dans une petite clairière, au sein d'un bosquet de pins, et lui offrez votre éternel amour, mais elle le repousse : «Je suis navrée,» vous dit-elle, «mais ma vie appartient à un autre, je ne puis la lier à la vôtre.» Vous n'en croyez pas vos oreilles. Lentement, vous vous redressez. Vous essayez de garder votre calme, mais une fureur inouïe monte en vous, irréprouvable. Bondissant en avant, vous attrapez votre compagne et la jetez brutalement à terre, dans un buisson épineux. Puis tout devient noir. Lorsque cette obscurité se dissipe, la jeune fille gît devant vous telle une poupée de chiffons, immobile. Vous vous élancez dans la montagne, toujours poussé par la fureur, sous des nuages menaçants.

«LE BOSQUET DE PINS»

Vous chevauchez sur les pentes inférieures du mont Tierné, vers un bosquet de pins, au côté d'une jeune fille montant une blanche haquenée. C'est une belle journée ensoleillée, malgré les nuages noirs qui se massent autour des pics environnants. Lorsque vous atteignez le petit bois, vous sautez à terre et aidez vivement votre compagne à descendre de cheval, puis, ensemble, vous gagnez une clairière au milieu du bosquet et vous asseyez parmi les fleurs. Un serviteur, surgissant d'une hutte de pierre dissimulée sous un grand sapin, vous apporte bientôt de quoi vous restaurer.

«L'ENFANT»

Vous êtes au bord d'une rivière, dans l'ombre d'un château, prêt à partir en bateau avec le serviteur qui, un peu à l'écart, porte votre manteau. Une femme sanglotante vous serre entre ses bras. Quant à vous, malgré votre tristesse, vous gardez les yeux secs ; l'heure n'est pas aux larmes. Devant vous se tiennent un homme et un jeune garçon richement vêtus, le cadet souriant d'un air fat. «C'est pour ton bien, mon enfant,» vous déclare l'homme. «Le mal est en toi, tu dois apprendre à le maîtriser. Lorsque tu seras capable de contrôler tes pouvoirs, nous serons heureux de te reprendre parmi nous, au château d'Uverre.» Dieu, que vous le haïssez ! Et vous ne pouvez retenir votre cri : «Je reviendrai, père ! Oh oui, je reviendrai ! Mais l'épée à la main !»

«LA TEMPÊTE»

Une tempête terrible ravage la vallée. Au-dessus de vous, dans la nuit noire, se dresse une colline escarpée. Le vent secoue rageusement les arbres, une pluie cinglante dégringole des nuages et d'immenses éclairs déchirent les cieux. Vous luttez contre les éléments pour escalader l'éminence, troublé par un mélange confus de colère, de peine et d'indécision, grimant comme si quelque terrifiant fantôme vous pourchassait. Soudain, la foudre illumine la scène, vous montrant un grand cheval noir qui descend des nuages au-dessus de vous. Vous tendez la main vers son encolure luisante, lentement, et à l'instant où vous la touchez, votre esprit s'éclaircit. Une force immense vous habite, une lance puissante repose entre vos mains et une cotte de mailles d'un noir d'encre vous protège. Il ne reste plus en vous qu'une immense colère — vous êtes bien.

«CEDIPE»

Vous contemplez le château d'Uverre à travers un rideau de pluie, mais un château d'Uverre plus petit que celui que vous connaissez bien et qui ne comporte que le donjon central et des murailles peu élevées. Un chevalier et ses hommes se tiennent à la porte du donjon. Vous héléz le chevalier, vous criez, jurez et tempêtez, puis vous vous lancez au galop autour de l'enceinte, projetant la foudre sur les pierres et les hommes. Ils s'égaillent tels des fourmis effrayées par le feu, mais c'est vous qui êtes le feu et vous riez, heureux. Puis un vieil homme s'avance, seul, hors de l'abri des murailles. «Fallé,» appelle-t-il, «pose ton épée et renonce à ta colère. Elle n'est pas fondée. Je te pardonne ce que tu as fait, car ton esprit est en tumulte. Viens, rejoins-nous.» Mais, sans perdre un instant, vous fondez sur lui et l'abattez. Alors qu'il râle, expirant, une froide satisfaction monte en vous. Vous faites volter votre cheval et repartez vers votre demeure montagnarde.

«LE MIRACLE»

Les villageois vous conspuent et vous insultent, sans même que vous le remarquiez. Votre frère gît à terre, devant vous, la pointe de votre épée sur la gorge, demandant miséricorde. Mais vous n'éprouvez ni pitié ni remords et plongez sans hésiter votre lame dans sa chair en un coup mortel. Pourtant, la joie que vous attendiez ne vient pas ; au contraire, l'amertume qui vous emplit ne fait que croître et votre colère se teinte de désarroi.

Alors une voix douce s'élève derrière vous : «Va-t-en, Fallé, et ne reviens me voir que lorsque tu auras réussi à te pardonner à toi-même.» Vous pivotez pour faire face à votre seul amour. La jeune femme s'avance sans plus se préoccuper de vous, s'agenouille près de votre frère et soulève doucement sa tête. Puis elle murmure quelque chose tout en lui caressant les cheveux. Et l'impossible se produit : il ouvre les yeux, avant de s'asseoir gauchement. Il vit — c'est un miracle !



Interprétation : Il s'agit de votre première métamorphose en Mage. Cette vision vous affecte à un point tel que vous ajoutez +1 à tous vos tirages de caractère jusqu'à la fin de cette histoire.

Interprétation : Vous avez tué votre père (et d'autres membres de votre famille). Peu importe : il méritait la mort, pour avoir fait de votre enfance un enfer.

Interprétation : Votre frère vous a nui autant qu'il l'a pu : il vous a pris tout ce qui comptait pour vous, votre héritage comme votre unique amour, a monté vos parents contre vous et persuadé votre père de vous exiler au loin. Vous le haïssez au-delà de toute expression. Il a ruiné votre vie ; par sa faute, le bonheur vous est refusé à jamais et vous ne connaissez que la souffrance.

Interprétation : De toute évidence, cette jeune fille vous attire irrésistiblement — vous êtes amoureux. Lorsque vous lui avez parlé, l'immense solitude qui jusque-là avait toujours été vôtre s'est enfin dissipée. Cette rencontre a changé votre vie — qui que vous soyez.

Interprétation : La jeune fille n'est pas gravement blessée, elle se remettra.

Interprétation : Vous êtes très épris et heureux, bien que votre compagne paraisse un peu morose, voire soucieuse.

Interprétation : Vous êtes un enfant, que les siens envoient au loin parce qu'ils ont peur de lui. Ils espèrent que vous apprendrez à maîtriser vos pouvoirs et pourrez reprendre votre place parmi eux.

Un être de légende

L'esprit de la tempête vole dans la tourmente sur son maléfique destrier noir. La légende raconte qu'on peut le voir parmi les noirs nuages d'orage, déchaînant les vents jusqu'à l'ouragan. Parfois, sa fureur est telle qu'il descend sur la terre pour y répandre lui-même terreur et désolation, laissant dans son sillage une traînée de flammes.

D'aucuns disent que c'était jadis un homme que ses passions ont dévoré ; d'autres, que c'est un démon abject, un des Cavaliers de l'Apocalypse. Quant à Grimgroth, l'illustre thaumaturge, il estime qu'il s'agit d'un élémental, l'incarnation magique de la tempête elle-même. Quoi qu'il en soit, tous connaissent...

Le Maître des Nuées

Ce livret contient :

- Tout ce que vous devez savoir sur les élémentaux, y compris la description détaillée de 12 de ces créatures magiques (dont le dragon-tempête et le léviathan des nuages).
- Huit personnages prêts à jouer, accompagnés de notes détaillant leur histoire et leur personnalité.
- Des résumés clairs et succincts des règles, suffisants pour permettre aux joueurs de s'engager dans l'aventure.
- Une histoire de 32 pages, spécialement conçue pour les personnages.

— Scénario d'Introduction Rapide à Ars Magica —

Ce supplément vous permet de commencer votre première séance d'Ars Magica en moins d'une demi-heure. Les résumés des règles et les feuilles de personnage sont rassemblés dans un cahier central.

89 F



9 782740 800645
ISBN : 2-7408-0064-9



Sous licence de



© WHITE WOLF 1993
Edition française réalisée par
Jeux Descartes
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15

