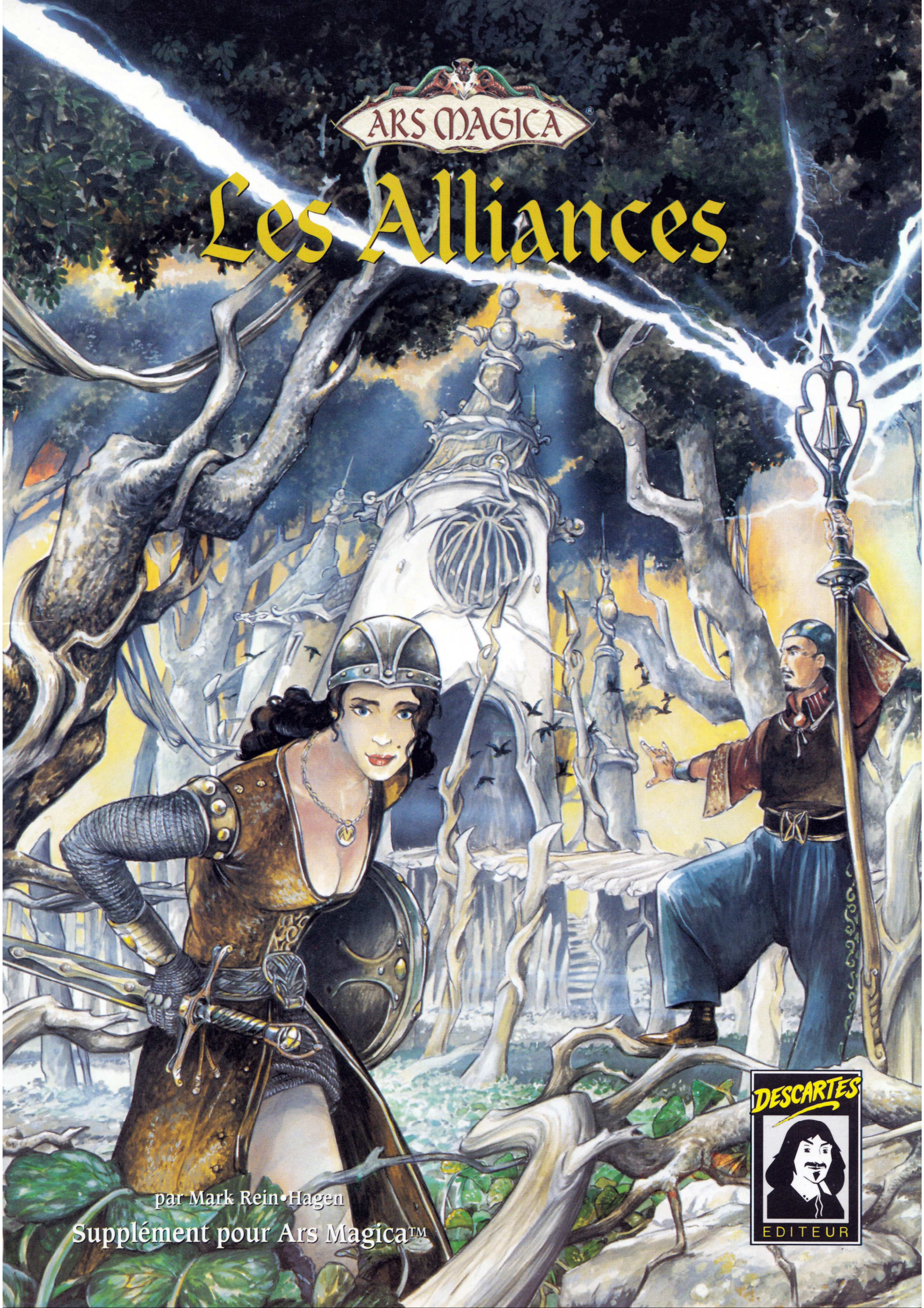


ARS MAGICA®

# Les Alliances



par Mark Rein•Hagen

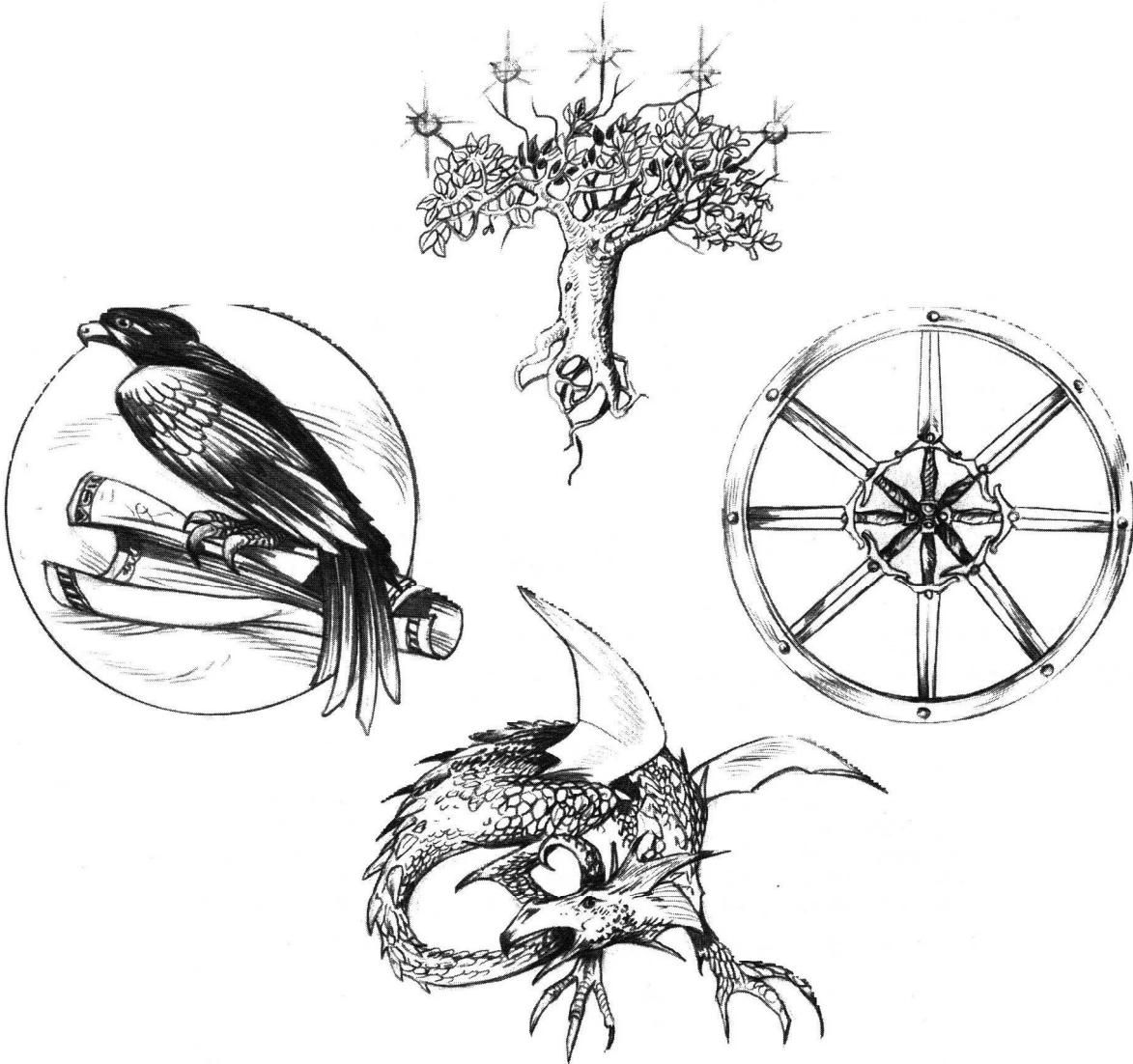
Supplément pour Ars Magica™







# Les Alliances



WIZARDS  
of the  
COAST  
COAST

A Paul Kirchner :  
Merci de ton dévouement,  
car tu m'as tant et tant appris.



Règles pour créer une Alliance mystique de magiciens  
Par Mark Rein • Hagen

## Collaborateurs

**Conception** : Mark Rein • Hagen

**Assisté de** : Lisa Stevens

**Coordination artistique** : Nicole Lindroos

**Idée originale** : Jonathan Tweet et Mark Rein • Hagen

**Développement** : Nicole Lindroos et Lisa Stevens

**Rédaction** : Lisa Stevens, John Nephew, John Brandt

**Coordination des tests en jeu** : Lisa Stevens

**Illustration de couverture** : Doug Shuler

**Logo du titre** : Richard Thomas

**Illustrations intérieures** : Charles Dougherty, Eric Hotz, Doug Shuler, Richard Thomas, David Zenz

**Testé en jeu par** : Randy Armour, Chaka Benson, Brad Butts, Tim Carroll, Karen Cousino, Mark Dettinger, Karl Forman, Deej Heath, Martha Lauer, Dave Martin, Sandy Mayeda, Jodie Parker, Mike Pilaitis, Bob Shirley, Robert G. Schroeder, Doug Shuler, Mickey Thomas, Rich Thomas et Dave Welsch.

**Remerciements particuliers** à : Eric Aasland, John Brandt, Marty Dennis, Woody Eblom, Glenn Elliott, Natalie Falla, Jim Flanders, Matthew Gress, Mark et Kristen Hagen, Kurt Hartwig, Nicole Lindroos, Dar Lund, John Nephew, Lisa Paulson, Victor Raymond, Rich Rydberg, Lisa Stevens, John Sunderland, Kirsten Swingle, Roser Trepas, Jonathan Tweet, Charles Wright et, bien sûr, au *Grand Poo-Bah of Wigwampumpkin*.

**Nous tenons aussi à remercier les personnes suivantes pour leur contribution à ce supplément :**

**Mark** « le Cyclone » **Rein • Hagen**, pour son impétueuse créativité.

**Lisa** « la Peste » **Stevens**, pour avoir joué les disc-jockeys des nuits entières et nous avoir apporté son aide morale, créatrice et artistique.

**Jonathan** « Je refuse absolument de corriger tout ça, mais je veux bien y jeter un coup d'œil » **Tweet**, pour avoir remarqué ces détails que seul un concepteur de jeux peut remarquer.

**Nicole** « Une heure de sommeil et un pack de douze Pepsi Light par nuit, c'est tout ce qu'il me faut » **Lindroos**, pour les six nuits de marathon qu'elle a passées à mener ce projet à son terme.

**Kirsten** « Je serai ici samedi... ? » **Swingle**, pour être restée professionnelle avec l'imprimeur.

**Darin** « Je ne me mêle pas de la politique de Lion Rampant » **Eblom**, pour avoir préparé le terrain à la vente éventuelle de ce supplément.

**John** « Est-ce que ça pourra partir à l'imprimerie demain matin ? » **Nephew**, pour son optimisme obstiné relativement à la sortie de ce produit.

**Cara** « Vous êtes encore à ce (&#xAE!?) de bureau ! ? » **Moberly**, pour avoir appelé à certains membres de l'équipe que le bureau n'est pas le monde entier.

**John** « Je passais juste dire bonjour, mais puisque vous dites qu'il faut que je travaille jusqu'à une heure du matin... » **Brandt**, pour ses mises en forme de dernière minute et ses tours en ville quand il n'y avait plus de chips.

Copyright © 1994 Wizards of the Coast, Inc.

Tous droits réservés. Toute reproduction sans la permission écrite de l'éditeur est strictement interdite, à part pour de courts extraits repris aux fins de critiques. **Ars Magica**, **Mythic Europe**, **Saga Pack**, **The Order of Hermes**, **The Broken Covenant of Calebais** et **The Stormrider** sont des marques déposées de Wizards of the Coast. **The Grand Poo-Bah of Wigwampumpkin** est une marque déposée de John Nephew. **Lupus Mortus** et **the Golden Ship** sont des marques déposées de Lisa Stevens.

Version française éditée sous licence de Wizards of the Coast par :  
Jeux Descartes

1 rue du colonel Pierre Avia  
75503 PARIS Cedex 15

Imprimé au Portugal par S.I.G. 2685 Camarate. ISBN : 2-7408-0069-X

Édition et dépôt légal Avril 1994

Traduction : Michèle Charrier

Directeur de collection : Henri Balczesak

Relecture et correction : Jean-Jacques Bobineau, Dominique Balczesak

Réalisation, maquette : Guillaume Rohmer et In Édité

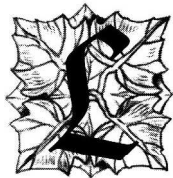
# Table des matières

Introduction.....	5	Relations avec les vulgaires.....	32
Les Alliances.....	5	Hommes liges.....	33
Comment utiliser ce supplément.....	6	Ennemis.....	33
Si vous avez déjà une Alliance.....	6	Amis et alliés.....	34
Les dix étapes de la création d'une Alliance.....	6	Réputation.....	34
Table de conversion.....	6		
 		<b>Les Attributs mystiques.....</b>	<b>35</b>
<b>Les quatre saisons.....</b>	<b>7</b>	Bibliothèque de magie.....	35
Printemps.....	7	Laboratoires de magie.....	35
Rite d'admission.....	8	Artefacts magiques.....	36
Été.....	9	Exemples.....	36
Automne.....	10	Sources de virtus brut.....	38
Hiver.....	12	Virtus protégé.....	38
		Virtus contesté.....	38
		Ægis du Foyer.....	39
		Autres détails.....	39
 		<b>Les ressources matérielles.....</b>	<b>39</b>
<b>Les Attributs.....</b>	<b>13</b>	Bibliothèque classique.....	40
Caractéristiques.....	14	Table des Bibliothèques Classiques.....	40
Nombre de points standard.....	14	Équipement.....	40
Défense.....	14	Une Alliance a régulièrement besoin de.....	40
Surveillance.....	14	Sources de revenus.....	41
Contacts.....	15	Montures.....	41
Moral.....	15	Vaisseaux.....	42
Le serment d'Alliance.....	15		
 		<b>Les obligations.....</b>	<b>43</b>
<b>La localisation.....</b>	<b>16</b>	Temps.....	43
Emplacement.....	16	Virtus brut.....	43
Aura magique.....	17	Autres détails.....	44
Autres détails.....	17		
 		<b>Autres particularités.....</b>	<b>44</b>
<b>La forteresse.....</b>	<b>19</b>	<b>L'Alliance dans le jeu.....</b>	<b>45</b>
Agencement.....	19	Améliorer l'Alliance.....	45
Taille.....	19	Incidents.....	46
L'intérieur d'une Alliance.....	20	Incidents politiques.....	46
Protection.....	23	Incidents mystiques.....	46
État.....	24	Incidents Hermétiques.....	47
Autres détails.....	24	Charte de l'Alliance de la Crête des Brumes.....	48
 		<b>Lariandre.....</b>	<b>50</b>
<b>Les habitants.....</b>	<b>25</b>	<b>Bellaquin.....</b>	<b>55</b>
Mages.....	25	<b>Doisseteppe.....</b>	<b>61</b>
Apprentis.....	26	<b>Val-negra.....</b>	<b>69</b>
Servants.....	26	<b>Œiche d'Alliance.....</b>	<b>77-78</b>
Nombre.....	27		
Armement.....	27		
Discipline.....	27		
Table de l'armement des Servants.....	27		
Loyauté et Moral.....	27		
Entraînement.....	28		
Autres mortels.....	29		
<b>Le monde extérieur.....</b>	<b>30</b>		
Contacts.....	31		
Statut Hermétique.....	32		




# Introduction



a vie ne se résume pas à explorer des ruines, résoudre des mystères et courir le monde. Il y a aussi le foyer où l'on revient toujours. Mais pour les Mages de l'Ordre d'Hermès, le foyer est bien différent de ce qu'il est pour nous aujourd'hui. Il représente le havre mystique où ces érudits trouvent sécurité et solitude, loin du bruit et de la fureur du monde — où ils peuvent étudier en paix l'antique savoir et les Arts magiques. C'est une forteresse et une université, aussi bien qu'un abri et, parfois, un lieu étrange empli de mystères. Le foyer d'un enchanteur est son Alliance, un des endroits les plus bizarres qui soient.

L'Alliance est à la base de l'organisation des Mages. Ce n'était à l'origine que le pacte passé entre eux, grâce auquel ils s'aidaient et se protégeaient mutuellement. Ce terme désignait alors simplement la charte qui les liait. Mais à mesure que le temps passait, il a fini par s'appliquer également au groupe des alliés lui-même, ainsi qu'à la place-forte où ils vivent. C'est à présent le nom de ce qu'a créé le premier contrat : un centre de savoir mystique.

Une Alliance peut être un immense château, un complexe souterrain ou un simple hameau de huttes. Elle peut compter trente membres, comme cinq, voire un seul, se dissimuler au cœur des Alpes ou s'étendre dans les catacombes de Rome. Mais quelles que soient sa structure et son organisation, c'est un endroit où les magiciens se réunissent pour partager leurs ressources — et où ils vivent, avec leurs Compagnons, leurs Servants et leurs serviteurs. Ce foyer des Mages est un élément essentiel d'**Ars Magica**, et toutes les histoires y débute.

Avant de commencer quelque Saga d'**Ars Magica** que ce soit, vous devez créer votre propre Alliance. Ce supplément contient les règles et idées qui vous permettront de la construire et de la visualiser, ainsi que de développer les aventures dont elle sera le centre. Il servira non seulement aux joueurs d'**Ars Magica**, mais aussi à ceux qui pratiquent d'autres jeux de fantasy et qui pourront y emprunter des idées pour améliorer leurs propres scénarios. On trouve des académies de magiciens dans beaucoup de jeux de rôle, et ce livret permettra d'ajouter un luxe de détails à plus d'une campagne.

Son rôle est de vous aider à créer le « Q. G. » le plus réaliste possible pour vos personnages. En effet, plus leur Alliance sera crédible et détaillée, plus les joueurs en seront fiers et voudront la faire progresser, la protéger et, d'une manière générale, s'en occuper, ce qui rendra le jeu plus intéressant. Vous allez donc définir précisément sa structure, ses habitants (Mages, turbula, etc.), sa politique journalière, ses ressources magiques et matérielles et ses relations avec le monde extérieur.

## Les Alliances

---

Les Mages se rassemblent en Alliances afin de pouvoir se défendre en cas d'attaque, ne pas être constamment dérangés et partager les ressources, telles que bibliothèque ou équipement de laboratoire. L'Alliance est pour eux un refuge, au sein d'un monde traître et dangereux où un enchanteur isolé ne serait jamais en sûreté. Ce n'est qu'en s'associant ainsi qu'ils peuvent consacrer toute leur attention à leurs études et penser un peu moins à leur sécurité.

L'Alliance est le pivot de la Saga. C'est la base des aventuriers, où commencent la plupart des histoires et où elles s'achèvent, au retour des voyageurs. Elle fournit un point d'ancrage à la campagne, permettant aux joueurs de focaliser leurs désirs et ambitions sur quelque chose d'autre que leurs propres personnages et devenant ainsi un élément central du jeu. Tout dans la Saga tourne autour d'elle, exactement comme le soleil (dans le paradigme médiéval) tourne autour de la Terre, et les événements extérieurs n'ont d'importance que par l'influence qu'ils peuvent exercer sur elle. Vous verrez que la volonté d'améliorer votre Alliance et sa réputation au sein de l'Ordre d'Hermès deviendra la motivation principale des aventuriers, dominant leurs ambitions personnelles. Ce désir de construire sa puissance encouragera les joueurs à travailler ensemble dans un but commun, plutôt que les uns contre les autres, et fera sans doute l'unité du groupe. C'est finalement l'Alliance le personnage le plus important de la Saga — si votre Mage favori meurt, elle subsistera.

Elle ne sera pas seulement le fondement de votre campagne, elle vous fournira en outre d'innombrables histoires aussi intéressantes que réalistes, ainsi que la possibilité pour les joueurs de faire vraiment vivre leurs héros : ils pourront tous s'y exprimer — en même temps si nécessaire — y compris ceux qui ne participeront pas à l'histoire proprement dite de la séance de jeu. Ainsi, si votre thaumaturge ne se joint pas à l'expédition, vous pourrez cependant le jouer lors du conseil des Mages, et exposer votre avis sur la marche à suivre.

L'Alliance donne un sens aux aventures, apportant des raisons précises de les entreprendre et les plaçant presque toutes « en situation ». Elle est si bien intégrée au monde qu'elle interagit avec lui et fait de ses membres des éléments de la société. Les gens viennent y demander de l'aide, ses membres peuvent se trouver impliqués dans quelque intrigue de cour, elle peut même être attaquée ; mais quoi qu'il arrive, la Saga sera d'autant plus intéressante et captivante que les personnages seront plus impliqués dans le monde qui les entoure.

Alors que certains Mages vivent et travaillent seuls, craignant qu'on ne vole les secrets qu'ils ont eu tant de mal à percer, trop paranoïaques pour accepter des pairs auprès d'eux, d'autres font partie d'énormes Alliances où sont



concentrés tant de pouvoir et de connaissances qu'ils en deviennent redoutables, mais où une hiérarchie complexe limite leur liberté individuelle. Les Alliances peuvent donc être de n'importe quelle taille, mais les plus petites perdurent généralement moins longtemps et sont moins sûres. La vôtre peut ne compter que les Mages des joueurs, ou être beaucoup plus grande et comporter également des thaumaturges plus âgés.

L'Alliance est comparable à une institution médiévale bien connue : le monastère. Quoique le rapprochement semble blasphématoire à ceux qui s'opposent à l'Ordre, comprendre le second aide à comprendre la première. Dans les deux, des personnes intelligentes se réunissent pour étudier à l'écart des distractions du monde, libres de se consacrer tout entières aux mystères qu'elles explorent. En fait, certains Mages voient leur art comme une partie d'un chemin spirituel et se sentent extrêmement proches des moines. Ils ont à tout le moins en commun l'amour du savoir, le respect d'une antique sagesse et une certaine manière de vivre (en marge de la société). Il arrive que ces ressemblances comblerent le gouffre qu'ont creusé des doctrines différentes. S'il est dans l'Église quelqu'un vers qui l'enchanteur puisse se tourner en espérant être compris, c'est le moine. Il n'est du reste pas inhabituel qu'un Mage et un de ces religieux échangent une copieuse correspondance.

Si l'Ordre d'Hermès est le seul corps social dont un thaumaturge fasse réellement partie, son Alliance est l'unique clan auquel il appartienne ; sa famille, en quelque sorte. C'est beaucoup plus qu'une simple citadelle : c'est son foyer. Elle compte pour lui comme notre nation ou notre communauté pour nous. Il est donc très rare qu'il la trahisse, et non par peur d'une possible vengeance. Les magiciens n'ont souvent ni parentèle, ni proches, ni le sentiment d'être intégrés à un village ou un clan particulier — ils n'ont que leur Alliance. Elle leur tient lieu de famille (mais la plupart ne l'admettraient jamais), et même eux peuvent s'attacher à une famille. S'il arrive que les membres d'une Alliance discutent et se querellent, ils n'en ont pas moins le sentiment d'être liés, et la trahison ne fait pas partie de leur credo.

## Comment utiliser ce supplément

Créer votre Alliance n'est pas une tâche des plus simples car vous devez faire de nombreux choix. Vous pouvez procéder de deux manières : soit tous les joueurs se rassemblent et déterminent en groupe quelle sera leur base ; soit un seul d'entre eux, peut-être celui qui démarre la Saga, en prend toute la responsabilité. Les Mages vivent longtemps et vous allez être lié à votre création plus longtemps encore, aussi évitez d'être ennuyeux. Une Alliance est un lieu de merveilles et de splendeurs ; apportez assez de soin à la genèse de la vôtre pour qu'elle ne fasse pas exception.

La définir ne vous prendra pas très longtemps : vous n'avez qu'à parcourir ce livret et sélectionner un certain nombre d'Attributs (déterminés par la saison dans laquelle se trouve votre communauté). Une fois que vous avez choisi assez d'Attributs positifs et négatifs, vous en avez terminé ou presque. Il ne vous reste plus qu'à régler quelques détails, ce qui peut attendre. Créer une Alliance demande rarement plus

d'une heure, et souvent la moitié seulement de ce laps de temps. A condition toutefois que les joueurs aient lu ce livret et aient une bonne idée de ce qu'il contient. Je vous conseille donc de le parcourir dès maintenant, afin de voir ce qui vous y est proposé : vous allez vivre avec votre Alliance pendant très, très longtemps. Si vous voulez la définir rapidement, décidez simplement de la saison qu'elle a atteinte puis déduisez de cela ses particularités. Vous n'aurez pas tous les détails conférés par les Attributs mais pourrez déterminer plus librement à quoi elle ressemble : il vous suffira pour ce faire de jeter vos idées sur le papier.

Pourquoi se donner tout ce mal ? vous demandez-vous peut-être. Parce que, comme je l'ai déjà dit, une Alliance apportera une base solide à vos histoires. Elle focalisera en outre les ambitions de toute votre équipe, comme un « super-personnage » auquel chacun pourra s'identifier. Cela vous aidera énormément à garder le groupe soudé et expliquera le fait même qu'il cherche l'aventure.

## Si vous avez déjà une Alliance


Même si vous avez déjà créé une Alliance ou utilisez la Crête des Brumes (voir **Le Maître des Nuées**) comme base, ce supplément ne vous en sera pas moins fort utile. Il vous servira à ajouter des détails au foyer de vos personnages ou, si cela ne vous intéresse pas, vous fournira des idées pour déterminer à quoi ressemblent les Alliances des autres Mages. Leurs interactions sont passionnantes, qu'il s'agisse de diplomatie, de rivalité ou de guerre. Et si vous êtes en plein travail pour

### Les dix étapes de la création d'une Alliance

1. Déterminez sa saison (p.7 à 13).
2. Notez combien d'Attributs négatifs et positifs vous avez à choisir (p.13).
3. Décidez de sa localisation.
4. Dessinez la forteresse ; tracez ses plans.
5. Détaillez ses habitants.
6. Déterminez ses relations avec l'extérieur.
7. Choisissez ses Attributs mystiques.
8. Choisissez ses ressources matérielles.
9. Notez quelles sont ses obligations.
10. Définissez l'emblème de l'Alliance, son histoire et son statut actuel.

### Table de conversion

1 lieue	=	4,5 km
1 pas	=	1 m
1 pied	=	30 cm (3 pieds = 1 m)
1 paume	=	9 cm
1 pouce	=	25 mm
1 arpent	=	5 000 m <sup>2</sup>



développer et détailler une création antérieure, ce livret sera sans le moindre doute une mine d'idées.

Faites alors comme si vous partiez de zéro, en choisissant toutes les caractéristiques que votre Alliance possède déjà,

puis déterminez ses Attributs supplémentaires. Vous pouvez même changer certaines choses, et ainsi redéfinir votre création, mais si vous prenez simplement des Attributs qui rentrent dans le schéma normal, cela n'est nullement nécessaire.



# Les Quatre Saisons

*Voici un extrait du célèbre ouvrage « Le Passage des saisons d'une Alliance », qui explore une nouvelle manière d'appréhender cette vénérable institution, par le biais des quatre saisons de l'année. Ce tome, dû à la plume du Mage Dionasius, de la Maison Bonisagus, est une étude détaillée des processus de croissance et de pourrissement que suit toute Alliance durant son existence.*



mesure que le temps s'écoule, une Alliance passe par diverses étapes, qui lui confèrent la plus grande part de son caractère et de son originalité. J'appelle ces étapes les quatre saisons de l'Alliance.

Celle-ci naît au printemps, période de sa fondation et de la lutte qu'elle mène pour s'imposer. Lorsqu'elle est parvenue à acquérir un certain pouvoir et une relative stabilité, l'été s'ouvre devant elle, et elle croît en force et en vitalité. L'automne marque le début de son déclin, bien qu'elle ait alors une grande influence politique et atteigne son plus haut statut. Elle conserve le pouvoir gagné durant l'été et commence à utiliser pleinement sa puissance, mais décadence et paresse s'y installent. Finalement, elle sombre dans l'hiver, dépouillée de son pouvoir, de sa réputation et de son crédit, s'accrochant à une ombre de vie. A ce stade, la forteresse est parfois en ruine ; ses derniers occupants, Mages comme mortels, marqués par son aura, sont devenus étranges.

Certaines Alliances hivernales peuvent revivre, commençant un autre cycle dans un nouveau printemps, mais il leur faut pour cela des chefs décidés et dévoués ou un bon apport de sang neuf. Et même dans ces conditions, le déclin est souvent trop avancé pour être réversible. La plupart s'éteignent, tout simplement, après la longue obscurité de l'hiver, tandis que quelques-unes sont brutalement détruites aux derniers jours de l'automne.

Ce cycle est très semblable à celui que suivent nombre d'institutions humaines, bien que la longueur et les particularités des saisons varient d'une institution à une autre, d'une Alliance à une autre. Certaines cités-états, telle Sparte, ont conservé leur pouvoir durant des siècles ; d'autres, comme Athènes, n'ont eu que quelques brèves décennies de gloire — mais quelle gloire ! L'automne de Rome s'est incroyablement prolongé, à cause de la puissance de l'empire qu'elle avait forgé durant son splendide été. Certaines Alliances ne connaissent que quelques années de printemps, alors que d'autres semblent incapables de s'établir fermement et restent

dans un état de changement continu et d'instabilité pendant des siècles. Chacune suit sa propre course à travers le temps ; mais quelque chemin qu'elle emprunte, elle ne peut échapper à l'inexorable passage des saisons.

## Printemps

Nous vous conseillons de créer votre première Alliance dans son printemps, ce qui vous permettra d'explorer le jeu et son monde en toute liberté, sans les interventions de Mages plus expérimentés.

Dans une Alliance printanière, les Mages des joueurs sortent tout juste d'apprentissage et viennent de fonder leur communauté, qu'ils administrent à leur gré et où ils vivent comme ils l'entendent. Vous n'êtes nullement contraint de jouer la création proprement dite de l'Alliance (nettoyage du site, obtention des fournitures nécessaires et des Servants, construction des premières huttes), mais faites-le si vous en avez envie. Il est parfois amusant de partir de zéro. Cette entreprise n'est pas de tout repos : il vous faut établir des relations correctes avec les autochtones, trouver des sources de *virtus* brut, augmenter votre maigre bibliothèque, gagner une bonne réputation au sein de l'Ordre, etc. Vos Mages sont entièrement responsables de l'évolution de leur Alliance, ce qui promet des heures de jeu passionnantes où ils devront tirer le meilleur parti de leur maigre savoir pour surmonter d'incroyables difficultés. Les autres personnages sont aussi inexpérimentés et perdus que leurs chefs. La turbula se modère durant cette période, si bien que la force ou la faiblesse de son capitaine laissera peut-être des marques qui persisteront tout au long de l'existence de l'Alliance. Des coutumes peuvent naître, qui en affecteront profondément l'évolution.

Les défis sont nombreux, et on n'a guère le temps de s'ennuyer. Seuls les plus aventureux choisissent de fonder une nouvelle Alliance plutôt que de s'installer dans une communauté déjà établie, mais s'ils survivent aux aléas et aux épreuves, ils en sont bien récompensés. Ils façonnent leur création à leur image, et lorsqu'elle atteint une certaine puissance, les Mages qui l'ont menée à de tels sommets sont ceux qui en tirent toutes les ficelles. Ils peuvent, en outre, se targuer d'avoir créé une institution qui leur survivra et perpétuera leur souvenir. Pour un joueur, une Alliance dans son printemps représente également beaucoup d'amusement : les défis se succèdent sans arrêt, et



## Rite d'admission

Lorsqu'un enchanteur devient membre d'une Alliance, une longue cérémonie marque l'événement, durant laquelle il prête le serment requis, signe la charte et se lie ainsi à la communauté. Quoiqu'assez simple eu égard aux coutumes médiévales, et même au rite de passage qui fait d'un apprenti un Mage, ce cérémonial n'en recèle pas moins une certaine solennité — du moins à son début. Il varie suivant les Alliances, la plupart lui apportant au moins une ou deux enjolivures, mais voici en gros ce qui se passe.

Le postulant présente sa requête à un des magiciens de l'Alliance, faisant une démonstration complète de ses pouvoirs et expliquant pourquoi il désire se joindre au groupe. Son interlocuteur, s'il décide de l'appuyer, devient alors son *mentor*. C'est lui qui guide le requérant à travers tout le processus et qui lui sert d'avocat lors des conseils privés. Le mentor appartient souvent à la même Maison que le postulant, dont il peut aussi être l'ami, mais il est quelquefois désigné par l'Alliance. Si un candidat se présente tout simplement sur les lieux, l'annonce en est faite lors d'une séance du conseil. Bien que les autres Mages sachent généralement à quoi s'en tenir au sujet du demandeur, les étapes initiales ne sont jamais formelles. Il est très rare que le postulant aille plus loin s'il n'a pas de grandes chances d'être admis au sein de l'Alliance.

Les magiciens qui la composent se rassemblent pour un conseil spécial afin d'étudier sa requête. S'ils ne sont pas tous présents, le sujet ne peut être discuté. Ce n'est pas une simple question de nombre de personnes nécessaire au débat ; le problème est trop important pour qu'il en soit autrement. La demande est lue à voix haute, puis son auteur est interrogé par les membres de l'Alliance, en général longuement. Ceux-ci cherchent le plus souvent des gens poursuivant les mêmes buts qu'eux et ayant une vision des choses similaire mais des connaissances particulières différentes. Un candidat très doué en Animal a beaucoup moins de chances d'être accepté si l'Alliance compte déjà un Mage de ce type, par exemple.

Le requérant est ensuite escorté hors de la salle du conseil et la discussion commence. Les trois quarts des thaumaturges doivent se prononcer en sa faveur pour qu'il soit admis. Une fois les débats terminés, soit on lui demande poliment de partir, soit on l'invite cérémonieusement à réintégrer la salle du conseil.

On lit alors la charte à haute voix, et même si ceux qui la connaissent déjà s'ennuient quelque peu, cela montre combien elle est importante pour l'Alliance. C'est généralement le membre de plus longue date qui lit le document, et nul n'est autorisé à l'interrompre.

Puis l'un des Mages fait un petit discours sur l'Alliance, son histoire et ses titres de gloire d'hier aussi bien que ses espoirs de demain ; il peut aussi mentionner son état

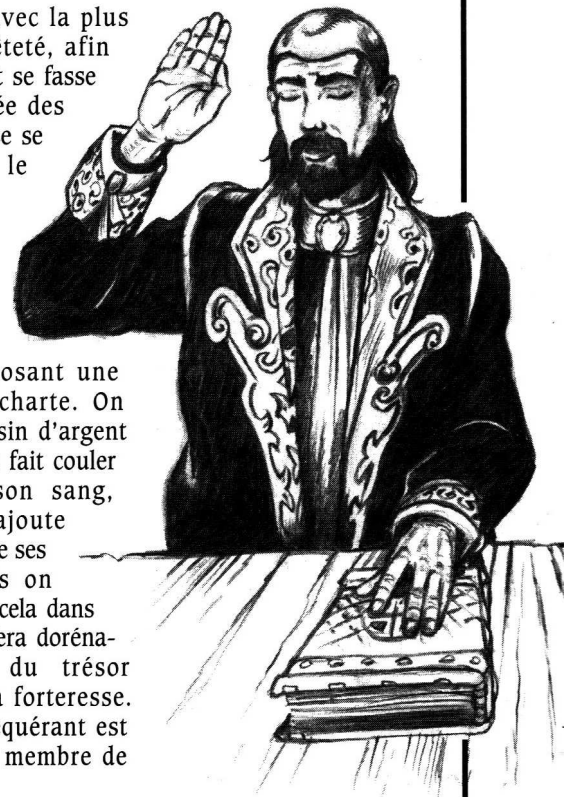
actuel. Cela avec la plus grande honnêteté, afin que le candidat se fasse une bonne idée des choses et puisse se rétracter s'il le désire.

Enfin, le postulant prête le serment de l'Alliance, souvent en posant une main sur la charte. On amène un bassin d'argent dans lequel on fait couler un peu de son sang, auquel on ajoute quelques-uns de ses cheveux, puis on transvase tout cela dans une fiole qui fera dorénavant partie du trésor magique de la forteresse. Ceci fait, le requérant est désormais un membre de l'Alliance.

Tous les autres thaumaturges s'adressent à lui à tour de rôle pour lui souhaiter la bienvenue. Ces petits discours peuvent être très chaleureux ou extrêmement guindés.

Ce rite d'admission s'achève généralement par un grand festin auquel participe toute l'Alliance. C'est souvent à cette occasion que les mortels du lieu rencontrent ou même voient pour la première fois le nouveau membre, qui est aussi dès lors leur supérieur. La coutume veut cependant que cette nuit-là, ils aient le droit de le traiter en égal et de lui dire n'importe quoi. Le Mage termine quelquefois la soirée en se faisant jeter dans une mare, coucher par une fille de cuisine ou saouler à l'eau de vie (de force, s'il n'est pas d'accord). Telle est la tradition, nul n'y peut rien changer. Le nouveau venu ne doit pas user de magie durant cette nuit et est censé oublier tout ce qui s'y passe. La plupart du temps, il profite de cette fête pour se faire une idée de l'ambiance qui règne à l'Alliance et des sentiments que les mortels y éprouvent envers les magiciens.

À l'aube du jour suivant, son mentor fait visiter les lieux au jeune enchanteur, le précède dans son laboratoire (qu'il devra peut-être partager avec un autre nouveau) et d'une manière générale l'initie au quotidien de l'Alliance.



n'importe quelle victoire signifie qu'ils ont triomphé de l'adversité.

Ils peuvent avoir un mentor, une Alliance plus ancienne qui leur fournit l'équipement nécessaire à leur installation. Mais dans ce cas, ils doivent être prêts à payer ces « cadeaux »

plusieurs fois leur prix, tandis que la croissance de leur création leur apporte richesse et puissance. Il est cependant peu probable qu'un Mage plus âgé demeure longtemps sous leur toit, car la vie y est trop agitée, la bibliothèque trop peu fournie et le *virtus* trop rare.



Le printemps est souvent court, une décennie ou deux, car ceux qui n'atteignent pas assez vite la stabilité de l'été périssent généralement à la tâche.

**Localisation :** La plupart des Alliances printanières se trouvent dans les forêts de l'intérieur ou autres endroits peu appropriés (les meilleurs emplacements sont occupés depuis longtemps, d'autant que les Terres Chrétiennes s'étendent continûment). Votre site devrait présenter un inconvénient, mais d'une nature telle que les Mages puissent espérer l'éliminer plus tard.

**Forteresse :** A moins que les enchanteurs n'aient pris ou réquisitionné une place-forte préexistante, ils n'ont sans doute pas grand-chose en matière de bâtiments et de murailles. Ils sont donc probablement à l'étroit et ne bénéficient que d'un confort très relatif. Il se peut même que des pièces importantes, telles que la bibliothèque, la salle du conseil, voire les laboratoires, ne soient pas achevées. Auquel cas les Mages peuvent être contraints (ô horreur !) de partager lesdits laboratoires.

**Habitants :** Les seuls magiciens du lieu sont ceux des joueurs (tout juste sortis d'apprentissage) qui suivent les règles de vie qu'ils ont établies. Généralement, chacun d'eux doit consacrer une saison par an à augmenter la bibliothèque. Ils peuvent avoir quelques Servants (sans doute mal armés) et un ou deux Compagnons (tous des personnages joueurs). Les Servants sont probablement peu disciplinés et ne savent pas trop ce qu'on attend d'eux. Cette turbula n'a pas de tradition de bravoure et de loyauté à soutenir, et elle est souvent mal organisée. Pourtant, des liens très forts se nouent parfois durant cette période entre Servants, Mages et Compagnons, car il leur faut pouvoir compter totalement les uns sur les autres, ne serait-ce que pour survivre. L'Alliance peut disposer de quelques hommes à tout faire ; sinon, ce sont les Servants qui se chargent des tâches manuelles. La plupart des Alliances printanières ne comptent pas plus de 5 à 7 thaumaturges.

**Relations extérieures :** Si les Mages n'ont à ce stade guère d'ennemis, ils n'ont pas non plus beaucoup d'amis. Les autres Alliances les testent, tout comme la noblesse, le clergé et les puissants locaux. Au bout de quelques années, néanmoins, les nouveaux venus savent à peu près où ils en sont. Peut-être se sont-ils installés à un endroit où d'autres enchanteurs avaient coutume de collecter du *virtus* — auquel cas ces derniers peuvent essayer de continuer à y pratiquer leur récolte annuelle. Les débutants ne reçoivent pratiquement aucune nouvelle, les autres magiciens de la région clabaudent sur eux et les Toques Rouges ne leur rendent jamais visite ni, bien sûr, leur demandent l'hospitalité. Bref, tout est à faire, et ils peinent pour se glisser sur la scène socio-politique locale.

**Attributs mystiques :** L'Alliance naissante a sans doute une aura magique de +3 au moins, sinon, pourquoi ses fondateurs se seraient-ils installés là ? Pour le reste, leurs laboratoires sont mal équipés, et s'ils disposent de quoi que ce soit de particulier, ils ont vraiment beaucoup de chance. En fait, ils n'ont ni les ressources, ni le temps nécessaires pour se procurer des extra.

**Ressources matérielles :** Ils n'ont vraisemblablement pas de bibliothèque classique, pas d'argent et sont mal installés. Ils vivent au jour le jour. Mais leurs efforts leur permettront de changer tout cela.

**Obligations :** Les Alliances printanières ont toujours beaucoup d'obligations ; les dépenses liées à l'installation sont inévitables. De même, lorsque vous fondez une société (pour éditer des jeux de rôle, par exemple), vous risquez fort de devoir de l'argent à votre banque pendant des années et d'être lié à ceux qui daignent vous aider.

## Été

---

Une Alliance estivale est dans la fleur de sa force et de ses ambitions, bien qu'elle n'ait pas encore atteint sa gloire et son influence maximales. Les personnages joueurs sont importants dans un tel contexte, mais l'organisation est toujours dirigée par les Mages plus âgés qui l'ont fondée. Leurs cadets, sous leur autorité, doivent consacrer leurs efforts à la croissance et la prospérité de la communauté, afin qu'elle acquière tout ce qu'elle peut avant l'inévitable fin des derniers beaux jours de l'été.

Elle est à présent une force énergique et dynamique, qui fait sentir le poids de son autorité dans toute la contrée et l'Ordre d'Hermès. Quand les capacités de ses plus jeunes membres sont assez importantes, on leur confie de dangereuses missions qui leur permettent de conserver sa puissance. Sa croissance constante et ses besoins sans cesse accrus en *virtus* et en savoir l'entraînent à s'opposer à d'autres membres de l'Ordre et à des mortels. Parvenir à la maturité est toujours difficile, pénible et douloureux. Comme elle continue à se développer et à affronter de multiples défis, ses chefs attendent beaucoup des personnages joueurs. Des différends entre les anciens conduisant à des luttes d'influence, cachées ou ouvertes, les cadets peuvent être contraints de s'impliquer dans la trame mouvante des ententes. Si les personnages joueurs servent bien l'Alliance pendant plusieurs décennies, ils y arriveront au pouvoir alors qu'elle sera au summum de sa puissance et de son prestige, avant que l'hiver ne s'installe. Ce serait une récompense fabuleuse, sans prix.

N'allez pas croire que les Alliances sont en lutte constante les unes contre les autres ; la plupart du temps, seules celles qui sont dans leur été, progressant vers leur plein épanouissement, posent des problèmes à l'Ordre. Leurs querelles ne portent pas sur des sujets que les mortels et leurs gouvernements trouveraient importants. Le monde est grand, et les Mages ne s'intéressent pas aux artifices du pouvoir (du moins le plus souvent). Les Alliances se battent pour le savoir, le contrôle de l'Ordre et, plus que tout, le *virtus*. La propriété et le pouvoir temporel n'ont aucune importance pour elles.

L'été marque le plein épanouissement de leur énergie et de leur expansionnisme, mais dure rarement plus d'un siècle : les luttes intestines, la diminution de leurs ressources et l'inévitable baisse de leur vitalité les entraînent dans l'automne.

Si les personnages choisissent une Alliance estivale, ils bénéficient de l'énergie d'une organisation en pleine croissance sans pour autant prendre sur leurs jeunes épaules tout le poids des décisions.



**Localisation :** L'Alliance ayant survécu au printemps, son environnement doit être relativement sûr et stable (peut-être grâce à ses efforts). Des communautés de serfs ont pu prospérer aux alentours, à moins que les Mages n'aient rejeté ces mortels. Comme elle est tout de même relativement récente, il est peu probable qu'elle soit installée sur un site de premier ordre.

**Forteresse :** Elle s'est étendue depuis ses débuts et est à présent assez vaste. Sans doute comprend-elle plusieurs tours, remparts et grandes salles. Chaque Mage y dispose de quartiers privés, et la plupart des aînés ont également des laboratoires personnels ; leurs cadets, eux, doivent peut-être encore les partager. Il y a presque assez de place pour tout le monde, bien que l'Alliance fasse craquer ses coutures tant elle se gonfle de gens et d'activités. Sa croissance est telle qu'il ne s'y trouve jamais de place disponible, et ce n'est qu'à l'arrivée de la régression automnale que les constructeurs rattraperont leur retard.

**Habitants :** Les fondateurs de l'Alliance sont sans doute encore en pleine possession de leurs moyens et dirigent activement leur création. Les cadets doivent, si nécessaire, laisser de côté leurs propres buts afin d'aider leurs aînés à réaliser leurs plans. Si des différends sont apparus entre leurs chefs, ils peuvent néanmoins essayer de les exploiter à des fins personnelles. Jouer un ancien contre un autre est risqué mais peut s'avérer payant. Mettre l'Alliance en danger ou négliger de l'aider est une faute grave, car l'ensemble est encore vulnérable, mais l'audace est encouragée et récompensée. Si un Mage met l'Alliance en péril mais lui permet d'en tirer de grands avantages, son imprudence lui sera sans doute pardonnée. Les Alliances estivales comptent généralement une dizaine de thaumaturges.

Les Servants qui y vivent ont souvent un bon Moral à cause de leur réussite. Il arrive cependant qu'ils pensent que les Mages, trop occupés, les sous-estiment et ne les emploient pas selon leurs mérites.

**Relations extérieures :** Dans sa lutte pour survivre, l'Alliance s'est fait plus que sa part d'ennemis et d'amis parmi les mortels. Elle n'a d'ailleurs que des amis et des ennemis, n'étant neutre avec personne : elle n'a aucune patience avec ceux qui se tiennent prudemment à l'écart des conflits. Si vous n'êtes pas un ami, vous êtes donc sans doute un ennemi. Bien qu'elle dispose à présent d'espions et de contacts qui lui fournissent des informations, elle est encore dans le noir pour beaucoup de choses ; aussi est-elle souvent prise de court lorsque surviennent des événements imprévus. Ses relations avec l'Ordre d'Hermès sont neutres, voire fraîches, ses aînés n'appréciant guère les « blancs becs » dont l'influence augmente si rapidement.

**Attributs mystiques :** Les Mages ont eu le temps de façonner quelques objets magiques mineurs qui les aident à défendre et entretenir l'Alliance. Comme c'était probablement une de leurs priorités, il doit y avoir un certain nombre de ces « babioles », destinées à divers usages, mais elles n'en sont pas pour autant omniprésentes. La bibliothèque, maintenant bien fournie, renferme des ouvrages sur tous les Arts.

La plupart des thaumaturges disposent d'un laboratoire privé contigu à leurs quartiers personnels.

**Ressources matérielles :** L'Alliance possède le nécessaire pour les explorations : mules, poulies, lampes et sacs robustes, etc. Peut-être comprend-elle également certains aménagements utiles, comme une forge et un atelier de charpentier.

**Obligations :** Les magiciens en ont peu, mais les urgences sont fréquentes et ils sont toujours impliqués dans quelque lutte d'influence ou intrigue avec d'autres Alliances ou des mortels influents. Ils doivent consacrer une saison par an à superviser les affaires matérielles de leur communauté, et peut-être une tous les trois ans à augmenter sa bibliothèque. De plus, des expéditions viennent constamment bousculer leur vie de tous les jours. En fait, ils ne peuvent consacrer autant de temps qu'ils le voudraient au repos et à l'étude.

## Automne

---

C'est l'époque la plus stable d'une Alliance. Celle-ci, tout en conservant le pouvoir acquis durant l'été, a rejoint les rangs de ses sœurs âgées, puissantes et respectées. Mais en même temps, elle stagne. Son prestige et son influence sont intacts (sa puissance s'est peut-être même accrue, comme elle apprenait à mieux utiliser ses ressources), mais elle ne croît plus et commence à pourrir de l'intérieur. Ses aînés, se reposant sur leurs lauriers, jouissent des fruits d'un long, périlleux et laborieux été.

Une Alliance faible peut être détruite en une décennie d'automne, mais certaines gardent l'influence et la position nécessaires pour conserver leur pouvoir durant des années et des années, bien qu'elles ne prospèrent plus. Les plus fortes ont des automnes extrêmement longs, car leurs ressources leur permettent de se soutenir très longtemps. Leur déclin, comme celui de Rome, peut s'étendre sur des siècles.

A n'importe quel moment, cependant, une crise soudaine risque de les précipiter dans l'hiver. Le principal souci des membres d'une Alliance automnale est de maintenir le statu quo, de lui conserver son pouvoir et de retarder son entrée dans l'hiver. Il est désormais quasi impossible d'augmenter sa puissance ; le faite a été atteint, et elle ne peut plus que déchoir. L'audace, désapprouvée, est en outre sévèrement punie si elle met en danger la communauté entière (qu'elle s'avère payante ou non), et les tentatives pour augmenter le pouvoir de celle-ci rencontrent un accueil défavorable. Les anciens ont tout ce dont ils ont besoin, ils tiennent à le garder, et faire des vagues dans le monde extérieur est le meilleur moyen de récolter des ennuis. Leur volonté s'est effritée — le signe le plus sûr de la décadence automnale. Voilà ce qu'il faut surveiller.

Dans ces conditions, les jeunes Mages sont chargés de toutes les tâches désagréables, difficiles et dangereuses, leurs supérieurs se refusant dorénavant à les accomplir — c'est le prix à payer pour être admis au sein d'une Alliance aussi glorieuse alors qu'on n'est qu'un misérable ver de terre. Les principales menaces qui pèsent sur eux sont dues aux ennemis de ladite Alliance, qui peuvent s'attaquer à eux comme aux



maillons les plus faibles de l'ensemble, et aux luttes intestines acharnées, parfois ouvertes, toujours latentes. La plupart d'entre eux (sinon tous) étant d'anciens apprentis de leurs aînés, ils ont pu faire leurs griefs de ces derniers. S'ils parviennent à survivre à ces jeux pour le pouvoir et aux lourdes tâches qu'on leur impose, ils apprendront beaucoup de leurs supérieurs, notamment de leurs erreurs. De plus, à part choisir leur camp dans les querelles internes et servir l'Alliance comme on le leur demande, ils sont libres de faire ce qu'ils veulent. Et les vertigineuses ressources de l'organisation leur permettent de progresser aussi rapidement que sûrement dans les Arts magiques. Il y a donc beaucoup à gagner à appartenir à une Alliance automnale ; pourtant, le futur ne recèle que la sinistre promesse de l'hiver.

Ce cadre n'en offre pas moins des possibilités de grandeur, d'intrigues, de pouvoir et de paranoïa qui séduisent nombre de joueurs. Mais les Mages y perdent leur liberté et leur indépendance, au sein d'une hiérarchie compliquée qui réprime l'initiative (néanmoins, se battre contre une hiérarchie immuable peut former la base d'une Saga passionnante).

**Localisation :** Elle varie beaucoup d'une Alliance automnale à l'autre, mais comme la communauté a été fondée il y a déjà bien longtemps, elle se trouve logiquement implantée sur un bon site. Il se peut que la société l'ait rejointe, au point parfois de la placer au sein des Terres Chrétiennes. Mais il est également possible qu'elle soit située loin dans une contrée vierge. Quoi qu'il en soit, elle est là depuis si longtemps qu'elle fait quasiment partie du paysage.

**Forteresse :** L'Alliance s'est beaucoup agrandie, si bien qu'on a ajouté aux constructions originelles des extensions de plus en plus nombreuses. Il est probable, cependant, qu'elle se soit peu étendue en apparence, afin de ne pas être trop remarquée.

**Habitants :** Il y a là plusieurs Mages âgés, bien que les fondateurs soient sans doute morts à présent. Beaucoup d'Alliances automnales comptent une quinzaine de thaumaturges, voire plus. L'ensemble est davantage gouverné par l'habitude et la tradition que par une autorité reconnue, et les différends personnels se sont mués en d'âpres et inextinguibles inimitiés. Les Mages les plus jeunes peuvent être contraints de choisir un camp, mais au moins, ils échappent à l'attention de leurs aînés lorsqu'ils partent en expédition.

Les serviteurs, dont la famille s'est installée là des générations plus tôt, sont fiers de leurs maîtres. Malheureusement, leur exposition continuelle à l'aura magique et aux diverses vapeurs des laboratoires les a quelque peu affectés, et ils ne sont pas aussi banals qu'ils en ont l'air (beaucoup ont des Vices et Vertus surnaturels). Ces anomalies, ou tout autre nom que vous leur donnerez, ne les rendent que plus dévoués aux magiciens. Il y a là nombre de vieux savants, chirurgiens, astrologues, historiens et autres experts qui s'occupent de l'incroyable

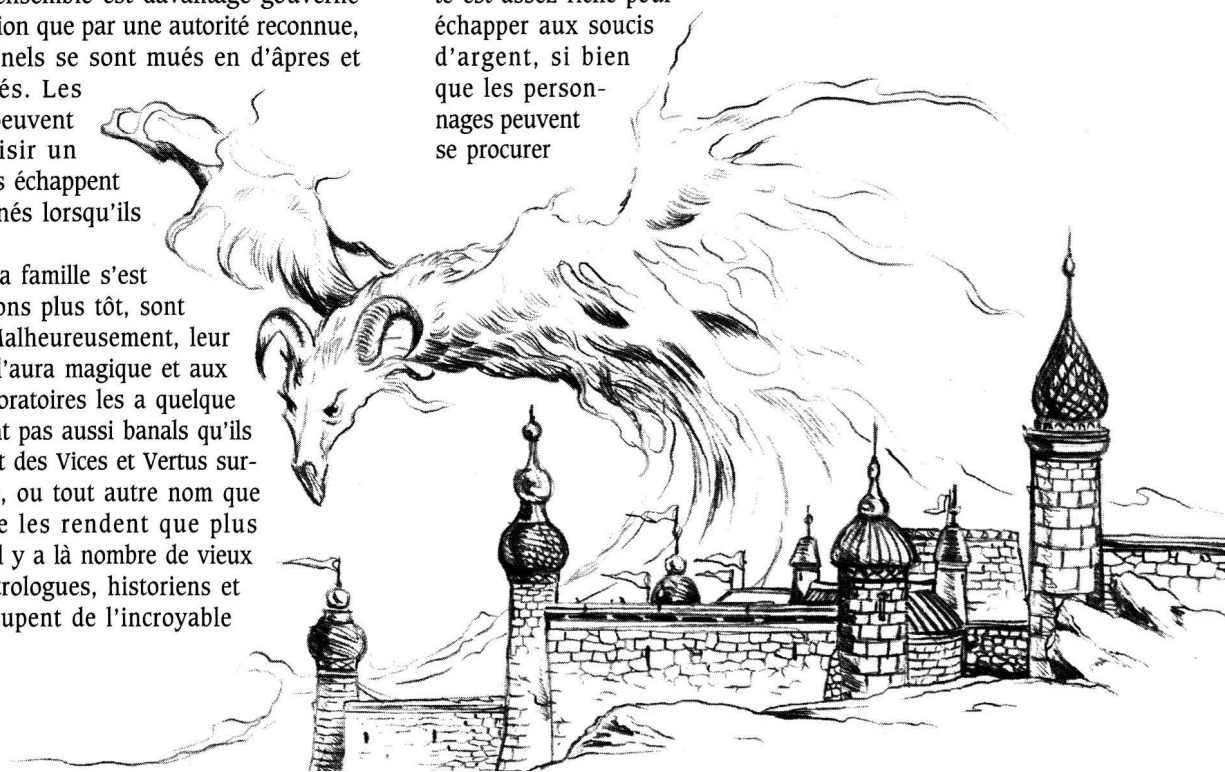
quantité de documents spécialisés rassemblés entre ces murs. Des visiteurs viennent de très loin pour consulter la bibliothèque et parler aux thaumaturges ou aux érudits des lieux.

Les Servants sont eux aussi extrêmement fiers d'appartenir à l'Alliance et travaillent très dur pour maintenir la réputation de leur turbula. Ils sont probablement encadrés par une hiérarchie figée et toute-puissante et suivent des règles de conduite très strictes.

**Relations extérieures :** L'Alliance ne grandissant plus, elle est arrivée à des compromis acceptables avec la plupart des puissants locaux ; peut-être même est-elle désormais une légende parmi les mortels. Les Mages extérieurs, eux, ne la voient pas tous d'un bon œil tant elle a de pouvoir, mais ils n'osent s'opposer à elle ouvertement. Elle doit cependant être prudente car ils profiteront sans hésiter de sa moindre faiblesse (et elle finira forcément par en avoir). Ses ennemis travaillent certainement contre elle, mais sans prendre de risque : elle est bien trop puissante. Ils se contentent de comploter et d'intriguer, tous ensemble, afin de lui attirer des ennuis et de précipiter sa chute. Mieux ses membres arriveront à déjouer ces plans, plus longtemps elle survivra.

**Attributs mystiques :** L'Alliance a eu le temps d'amasser d'importantes réserves de *virtus* et de s'assurer une récolte annuelle confortable. Elle possède aussi un vaste choix d'objets magiques destinés à la protéger, à assurer le bien-être de ses occupants et à les distraire. Sans doute dispose-t-elle également de quelques gardiens magiques.

**Ressources matérielles :** La forteresse contient en quantité du matériel d'excellente qualité, dont pratiquement tout ce qu'on peut désirer emmener en expédition. On y trouve aussi bon nombre d'ateliers et d'artisans. Quant à la bibliothèque, elle est immense, bien que l'accès puisse en être restreint par d'étranges coutumes ou un bibliothécaire veillant jalousement sur son domaine (on a entendu des nouveaux membres s'émerveiller : « A elle seule, la bibliothèque est plus grande que toute l'Alliance de mon ancien maître ! »). La communauté est assez riche pour échapper aux soucis d'argent, si bien que les personnages peuvent se procurer





tout ce qui leur fait envie ou presque. Toutefois, s'ils s'offrent un navire ou une grande maison en ville, leurs supérieurs risquent de s'en étonner...

**Obligations :** Les jeunes étant chargés de toutes les corvées, ils doivent consacrer une saison par an (ou plus) à s'occuper de la routine de l'Alliance, sans compter les expéditions et les travaux obligatoires à la bibliothèque (après tout, ce n'est pas cher payer pour tout ce qui est à leur disposition). L'Alliance proprement dite, elle, a peu d'obligations : d'autres *lui* doivent leur temps, leur argent et leurs soins.

## Hiver

L'Alliance, qui fut autrefois puissante, a succombé aux forces de l'entropie et du déclin. Elle est très près de la destruction complète, mais quelques Mages âgés, ne sachant où aller, se cramponnent aux restes de leur gloire passée. Ces survivants attendent avec une résignation fatiguée l'inévitable dénouement.

La plupart ont payé de leurs esprits (ou au moins d'une bonne partie) leurs longues années d'études magiques. Le plus souvent, ces vieillards ne sont même pas les héros qui avaient élevé la communauté au pouvoir ; n'étant que leurs anciens apprentis, ils n'ont eu aucune part dans sa construction. Ils sont les héritiers prudents et dénués d'imagination d'une grande fortune, qu'ils ont dissipée dans leurs efforts pour la sauvegarder. Les vieux magiciens sont souvent très étranges, et une Alliance dirigée par ces êtres décadents et décrépits est plus étrange encore. On y trouve parfois des restes de ses anciens membres, tels des fantômes ou les familiers devenus fous de Mages disparus.

Les personnages joueurs peuvent être les apprentis de leurs aînés, contaminés par leur décadence. A moins qu'un de ces anciens, plus perspicace que les autres, n'ait demandé à ces

jeunes de se joindre à l'Alliance dans une tentative désespérée pour lui rendre sa puissance d'antan. Quoi qu'il en soit, ils n'y sont pas à leur place, mais malgré les traditions, les haines et les règlements maintenant immuables, ils découvriront peut-être

un moyen de retrouver la prospérité et la verdure du printemps. S'ils parviennent à éviter les plus étranges et dangereux de leurs supérieurs, à tirer le maximum de cet endroit décadent, ils pourront partir établir leur propre communauté lorsqu'ils se sentiront assez forts. Les plus audacieux tenteront peut-être de renverser leurs maîtres, qui n'ont plus la détermination et l'imagination requises pour bien diriger leur organisation. Les deux alternatives sont risquées, car les vieux magiciens sont généralement très puissants et punissent la rébellion à l'ancienne — par la mort. Le mieux en fait, pour ceux qui sont dévoués à ces vieillards et décidés à rester, est d'entreprendre la tâche ingrate et quasiment vouée à l'échec qui consiste à rebâtir l'ancienne Alliance. Quelle extraordinaire fierté ils en retireraient s'ils réussissaient — alors que toutes les chances sont contre eux (pour changer, puisque d'habitude, dans le jeu, les chances sont *pour* les personnages). Avec beaucoup d'habileté, de persévérance et de chance, ils feront renaître l'Alliance au printemps. Mais ce sera un dur labeur, les anciens alliés ne fournissant plus qu'une aide misérable, les ennemis de longue date n'ayant rien oublié, les ressources fiables étant fort rares et les vieux Mages grincheux se mettant sans arrêt en travers du chemin de leurs cadets. Néanmoins, si ceux-ci poussent les anciens à se reprendre la poursuite de leurs buts pervers et très particuliers, ils seront beaucoup plus libres de leurs actions.

Depuis que les Tribunaux se réunissent chez leur participant le plus âgé, des Alliances hivernales en sont traditionnellement le cadre ; de sorte que même si vos personnages n'en choisissent pas une pour base, vous aurez tout de même la possibilité de les faire jouer de temps à autre dans un tel endroit. Voyez Val-negra (p.69-76) ; n'est-ce pas un lieu fort intéressant à visiter (car, bien sûr, personne ne voudrait y vivre !) ?

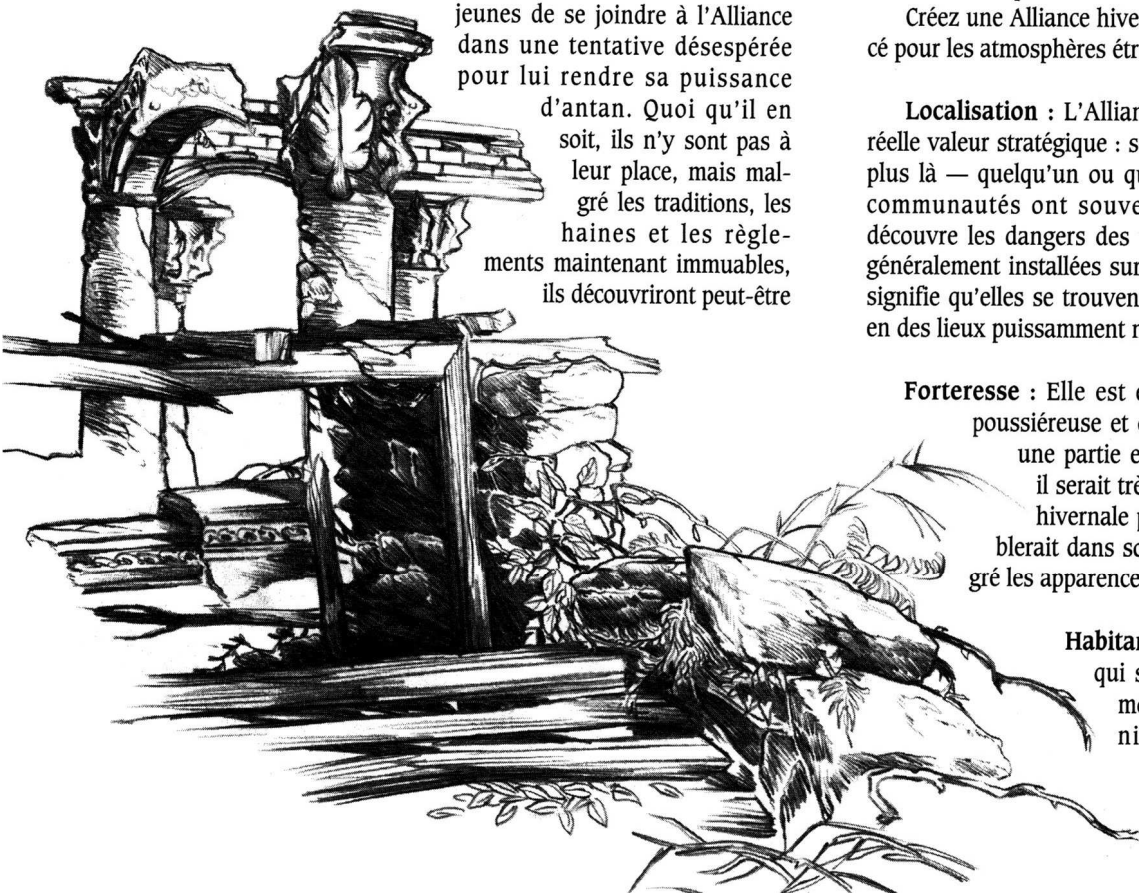
L'hiver ne dure en général que quelques décennies, pendant lesquelles l'Alliance s'affaiblit graduellement. Puis elle s'éteint, ou disparaît dans une soudaine flambée de violence.

Créez une Alliance hivernale si vous avez un goût prononcé pour les atmosphères étranges ou les pires difficultés.

**Localisation :** L'Alliance occupe un endroit retiré, sans réelle valeur stratégique : s'il en était autrement, elle ne serait plus là — quelqu'un ou quelque chose l'aurait envahie. Ces communautés ont souvent été fondées avant qu'on ne découvre les dangers des très fortes auras, aussi sont-elles généralement installées sur des sites d'aura 6 ou plus (ce qui signifie qu'elles se trouvent dans des contrées très sauvages, en des lieux puissamment magiques).

**Forteresse :** Elle est extrêmement délabrée, moussue, poussiéreuse et emplie de toiles d'araignées. Seule une partie en est encore occupée (néanmoins, il serait très intéressant de créer une Alliance hivernale propre et bien entretenue qui semblerait dans son automne mais qui, en fait, malgré les apparences, aurait sombré dans l'hiver).

**Habitants :** Il reste quelques vieux Mages, qui se soucient peu de leurs cadets du moment que ces derniers leur fournissent du *virtus* et acceptent à





l'occasion de mener à bien leurs étranges projets. Les personnages joueurs bénéficient de l'expérience des anciens, mais les tâches à exécuter en échange peuvent être pénibles. Étant donnée la puissance des vieux thaumaturges, cependant, il est dangereux de leur refuser ce qu'ils demandent. Ils sont bizarres, certains ayant frôlé la catastrophe magique et ne s'en étant jamais remis. Les Alliances hivernales comptent rarement plus de 10 membres.

Les Servants, trop conscients de la déchéance de leur foyer, ont un très mauvais Moral. Mais ils descendent sans le moindre doute de générations de serviteurs de l'Alliance, ils sont nés là et y ont toujours vécu, aussi n'ont-ils nulle part où aller. De plus, au fil du temps, avec l'isolement, la langue qu'ils parlent a pu substantiellement s'altérer, si bien qu'ils ont à présent du mal à communiquer avec les paysans des alentours.

Les anomalies des mortels des lieux sont maintenant plus marquées et très apparentes. Ils ne *sont* pas seulement étranges, ils le *paraissent* également. Beaucoup sont partis ou morts, mais quelques-uns, incapables de seulement imaginer qu'ils pourraient faire autre chose, restent pour prendre soin des magiciens. L'Alliance est leur univers tout entier. Ils se consolent en évoquant sa brillante histoire, qui est aussi la leur, mais sont douloureusement conscients de ne plus être à la hauteur d'une telle gloire. Tous, désespérés, attendent l'inévitable fin. Ils sont réellement pathétiques (il peut être très amusant de jouer des Compagnons pathétiques ; essayez, vous verrez).

Presque personne, à quelque niveau que ce soit, ne vient de l'extérieur ; la communauté est un monde clos. Mais vous pouvez, dans votre Saga, inventer une raison quelconque à un soudain afflux d'arrivants qui lui apporteront un sang neuf et un regain d'ambition. Ces « sauveurs » rencontreront une sérieuse opposition de la part des habitants des lieux, habitués à leur mode de vie. Il peut aussi être passionnant, pour un groupe de personnages nés et élevés à l'Alliance, qui ne

réalisent pas tout d'abord qu'elle est dans son hiver et qui ne savent quasiment rien du monde extérieur (« A quelle Maison appartient le roi ? Est-ce un Archimage ? »), de ressusciter la gloire passée de leur foyer.

**Relations extérieures :** Repliés dans leur forteresse, les Mages ne se soucient guère de ce qui se passe au-delà de leurs murs — même la politique de l'Ordre les intéresse peu. En fait, l'Alliance est si diminuée que nul ne désire apprendre jusqu'où elle est tombée, si bien que la plupart de ses occupants évitent autant que possible de la quitter. Quant au monde extérieur, c'est tout juste s'il sait qu'elle existe encore.

**Attributs mystiques :** Les réserves de *virtus*, autrefois impressionnantes, s'amenuisent rapidement. Certaines de ses sources, asséchées, font simplement défaut, d'autres ont été prises par la force ou la diplomatie. Il reste encore quelque chose de la bibliothèque, naguère immense, mais les personnages joueurs doivent probablement se contenter des restes bizarres, usés, voire cassés, des laboratoires de leurs prédécesseurs, puisqu'ils n'ont guère les moyens de se procurer un meilleur équipement. Divers vestiges et objets magiques des thaumaturges disparus sont dispersés à travers la forteresse, certains brisés, d'autres hors d'usage, quelques-uns dont les pouvoirs ont été oubliés. C'est vraiment un endroit étrange, aux vastes pièces poussiéreuses parsemées d'objets magiques.

**Ressources matérielles :** La plus grande partie de l'équipement, datant de jours meilleurs, est dans un état épouvantable. Il n'y a quasiment que des fournitures de base, mais peut-être quelques objets très coûteux ont-ils été laissés là on ne sait pourquoi.

**Obligations :** L'Alliance n'a d'obligations connues envers personne de l'extérieur (bien qu'elle puisse en avoir de secrètes dont les vieux magiciens n'aiment pas parler).

## Les Attributs



Après avoir choisi la saison de votre Alliance, il vous faut déterminer ses particularités. Où se trouve-t-elle ? A quoi ressemble-t-elle ? Quelles sont ses forces et ses faiblesses ? Les règles suivantes vont vous aider à répondre à ces questions et à d'autres encore. Elles décrivent en détail les sept aspects différents d'une Alliance.

La vôtre va être représentée par les Attributs appropriés, que vous tirerez de la liste bien fournie que nous vous donnons dans ce supplément. Afin de vous aider à la particulariser, sans pour autant la rendre trop ou pas assez puissante, nous avons associé à chaque Attribut une valeur chiffrée. Après avoir choisi votre saison, regardez sur la table ci-après

à combien de points positifs et négatifs vous avez droit. Il ne vous restera plus ensuite qu'à sélectionner vos Attributs, de manière à atteindre ce nombre de points en positif et en négatif (deux simples petites additions à effectuer).

Vous êtes libre d'ajouter à votre création autant de défauts (Attributs à la cote négative) que vous le désirez. En revanche, si vous voulez à toute force qu'elle ait davantage de qualités, vous pouvez aller jusqu'au double du score indiqué, mais en accompagnant chacun des points positifs supplémentaires de *deux* autres points négatifs.

Il est possible de choisir plusieurs Attributs par section, à condition bien sûr qu'ils ne s'excluent pas mutuellement. Certains ne peuvent tout simplement pas coexister (votre Alliance ne peut, par exemple, se trouver en même temps au sommet



### Exempli Gratia

Lorsque nous avons créé l'Alliance de la Crête des Brumes (voir **Le Maître des Nuées**) pour notre propre Saga, nous avons beaucoup de choses en tête. Tout d'abord, nous ne voulions pas d'un lieu trop extrême ; nous en avons déjà exploré un avec Doisseteppe, aussi désirions-nous à présent quelque chose de plus calme et plus normal. Ensuite, nous souhaitions ne pas être trop à l'écart de la société humaine ; notre forteresse serait donc construite tout près des fermes des paysans, ce qui permettrait des relations suivies avec le monde extérieur. Enfin, elle devait ne pas être trop organisée, afin que les Mages s'y trouvent libres d'agir comme bon leur semblerait et que nous puissions nous amuser en y jouant sans contrainte nos rivalités. Pour toutes ces raisons, la Crête des Brumes serait une Alliance de printemps tardif ou d'été — assez solide pour que nous n'ayons pas à lutter constamment pour notre survie, mais assez jeune pour que nos personnages y soient libres. Nous considérerons ici qu'il s'agit d'une Alliance d'été. Ayant quelques autres idées en tête, nous avons commencé à choisir nos Attributs. Avec seulement 13 points positifs autorisés, il nous fallait être prudents, d'autant que venir à bout des 11 points négatifs sans nous imposer un ennemi puissant ne serait pas facile...

d'une montagne et en plein milieu d'une plaine), mais cela se voit au premier coup d'œil — fiez-vous à votre jugement. Il s'agit de *vo*tre Alliance, faites-en ce qui passionnera le plus votre équipe.

Il vous faudra connaître quelques caractéristiques auxquelles les Attributs sont liés — telles que la politique, les moyens de défense et de surveillance des alentours de la forteresse — mais tout cela est expliqué ci-après.

## CARACTÉRISTIQUES

Afin de vous aider à utiliser les forces et les faiblesses de votre Alliance et à les manipuler, nous avons déterminé quatre Caractéristiques qui vous aideront à intégrer ses Attributs aux règles du jeu : la Défense, la Surveillance, les Contacts et le Moral. Chacune jouera un rôle dans la Saga et dépend de plusieurs Attributs, aussi faites attention à ces derniers au moment de leur sélection. Lorsque vous les aurez choisis, additionnez tous les modificateurs qu'ils apportent aux Caractéristiques, puis notez ces renseignements sur la fiche de l'Alliance. Les Caractéristiques peuvent évoluer au cours de la Saga, si le Conteur le juge bon, mais jamais de plus d'un point par histoire (pour l'ensemble des quatre).

Elles disent en gros au Conteur de quelle force est l'Alliance dans le domaine considéré. S'il veut que quelqu'un pénètre les défenses d'une forteresse, au diable les dés ! Que l'intrus réussisse (de toute manière, si la Surveillance est vraiment mauvaise, c'est parfaitement logique). Mais tirer les dés dans une telle occasion permet de rendre l'histoire plus réaliste

### Nombre de points standard

**Printemps** : 13 négatifs, 9 positifs  
**Été** : 11 négatifs, 13 positifs  
**Automne** : 9 négatifs, 21 positifs  
**Hiver** : 21 négatifs, 17 positifs

pour les joueurs, moins dépendante des caprices et désirs du Conteur. Les Caractéristiques donnent à l'Alliance de véritables forces et faiblesses, qui ne proviennent plus seulement de l'imagination de ce dernier. Elles font de la communauté une institution qui peut résister aux outrages du temps (du moins un moment).

### Défense

Il est possible que votre Alliance soit un jour assiégée. C'est pourquoi vous devez savoir si elle est bien protégée et défendue. Consultez la liste de ses Attributs et faites le total de tous les modificateurs concernant la Défense (qu'ils soient positifs ou négatifs), puis reportez-le sur votre fiche à l'endroit indiqué ; il représente le potentiel défensif de votre forteresse, que vous utiliserez pour ajuster vos jets de dés comme n'importe quel autre score dans **Ars Magica** : lorsque vous aurez à effectuer des tirages pour défendre votre Alliance contre une attaque quelconque, ce chiffre sera l'un des modificateurs appliqués à leurs résultats. C'est au Conteur de décider exactement comment vous en userez (de même que pour toutes les autres Caractéristiques), mais voici des suggestions qui pourront vous aider.

Si vous ne voulez pas jouer de véritables batailles (certains aiment à le faire), il suffit que le Conteur détermine la force des attaquants (fonction de leur nombre, des capacités de leur chef, de leur équipement et de l'aide magique dont ils disposent), lui attribue une valeur chiffrée (généralement de 1 à 10), puis lance les dés pour les assaillants et pour la Défense de l'Alliance. Si les premiers obtiennent le meilleur résultat, ils pénètrent les défenses et le combat au sein même de l'Alliance commence. Dans ce cas, les personnages luttent pour expulser les intrus. D'autres jets de dés peuvent alors s'avérer nécessaires, pour déterminer quelle est la suite des événements.

En revanche, si vous voulez jouer les batailles en détail, il vous faudra créer votre propre système de règles. Nous ne pouvons en effet en détailler un ici, par manque de place, mais vous verrez qu'en faire un soi-même est très amusant. Utilisez le score de Défense de l'Alliance comme n'importe quelle Caractéristique d'**Ars Magica**, en tant que modificateur appliqué aux jets de dés appropriés, et considérez chaque dizaine de combattants comme une unité (c'est-à-dire un unique personnage, dans le système de combat normal). Consultez le système de bataille, ou de *certamen*, d'**Ars Magica**, vous y trouverez des idées.

### Surveillance

Il est vital pour la sécurité de l'Alliance d'empêcher les espions, assassins et autres hôtes indésirables d'y pénétrer.



Car on trouve toujours quelqu'un qui a des raisons de vouloir tuer un magicien, et les moyens de le faire. Le score de Surveillance montre si l'Alliance est bien gardée et s'il est difficile de s'y introduire. Il indique aussi dans quelle mesure ses habitants sont avertis en cas d'attaque ou de simple visite. Quelques minutes supplémentaires pour se préparer peuvent faire toute la différence quand un Quæsitör arrive à l'improviste (« Vite ! Cachez la bannière du baron ! »). La moyenne de la Surveillance, et de la Vigilance et la Perception du Servant particulier qui monte la garde (choisi par le Conteür), permet de faire intervenir le facteur humain dans la sécurité de l'Alliance.

Un Désastre au tirage subséquent signifie que l'arrivant a tranquillement franchi la porte (qui était ouverte) et apparaît soudain devant un des magiciens, dans son laboratoire (« Oh, bonjour, Protantus. Mais dis-moi, les gardes t'ont laissé passer ? »).

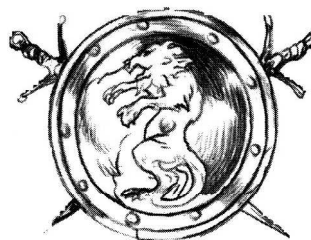
## Contacts

Être informée est d'une importance vitale pour une Alliance, et manquer de renseignements peut avoir pour elle les pires conséquences. La place qu'occupe Intellego parmi les cinq Techniques prouve, d'ailleurs, à quel point le savoir, quel qu'il soit, est prisé par les Mages. Ceux-ci obtiennent des informations d'« amis » de toutes sortes qu'ils ont aux alentours de leur Alliance. Un des plus grands avantages de ces réseaux d'espions est, bien évidemment, qu'ils avertissent les thaumaturges des attaques futures, mais il est aussi fort utile d'être prévenu lorsque se présente une possibilité de gain magique ou politique. Un jet de Contacts est nécessaire pour obtenir l'information politique recherchée (pour un renseignement savant, un jet de Lecture/Écriture) ; en cas de réussite, elle parvient à son demandeur au bout d'environ une

semaine. Le score de Contacts s'emploie très simplement, avec les autres modificateurs appropriés aux divers jets de dés, suivant les règles normales d'Ars Magica. Si, par exemple, un Mage veut se renseigner sur la vie secrète du comte de Foix, il additionne sa Perception, sa Connaissance de la Région et les Contacts de son Alliance. On peut aussi n'utiliser que les Contacts. Quoi qu'il en soit, c'est le Conteür qui détermine les circonstances exactes et la difficulté de la collecte des renseignements. On peut avoir des Contacts au sein de l'Ordre comme parmi les mortels.

## Moral

Le Conteür est souvent en droit, au cours d'une histoire, de s'interroger sur le dévouement et la bravoure des Servants. Après tout, ces guerriers ne sont pas forcément très courageux ni d'une loyauté fanatique ; ils sont trop humains pour cela (c'est d'ailleurs ce qui fait leur charme). Le Moral de la turbula, qui varie suivant les circonstances, s'ajoute à chaque tirage de Bravoure ou de Loyauté des Servants. Si ces derniers sont mal traités ou ont subi une série de défaites, leur Moral peut commencer à faiblir — ce qui affecte, entre autres, leur Loyauté. Leur Moral évolue suivant les mêmes règles que leur réputation. Des efforts concertés de la part des Mages peuvent l'augmenter graduellement, tandis qu'une suite de revers, une mauvaise direction ou des abus le font dégringoler.



## Le serment d'Alliance

Quand un Mage se joint à une Alliance, il doit jurer qu'il l'aidera et la soutiendra en toutes circonstances. Le nom même d'« Alliance » est dû à ce serment, dont la rupture est chose très sérieuse dans l'Ordre d'Hermès. On connaît des cas où un Tribunal a accordé à une Alliance bafouée l'autorisation de lancer une Marche des Magiciens contre celui qui avait sciemment renié sa parole. Une Alliance inflige souvent des jugements et punitions traditionnels à ceux de ses membres qui transgressent ses lois. Et si ces derniers refusent le châtement choisi par le conseil, ils sont généralement chassés de la forteresse (sans leur équipement de laboratoire ni le moindre petit livre de la bibliothèque). Cette menace suffit d'habitude à convaincre le plus borné des thaumaturges de coopérer. Les Alliances sont essentiellement des clans de magiciens, et ceux-ci sont pour la plupart loyaux et secourables envers leur « parentèle » ; bien que, évidemment, nulle famille ne soit jamais totalement en paix avec elle-même.

Le serment d'une Alliance est quelque chose comme :

*« Moi, Celere, de la Maison Jerbiton, promets mon soutien et ma loyauté éternels à l'Alliance du Carrefour des Vents. Je jure de l'appuyer et de la protéger quel qu'en soit le prix. Jamais, de toute ma vie, que ce soit durant mes études ou mes voyages, je ne la trahirai ni n'aiderai ses ennemis. Et dans les temps de besoin, je l'assisterai de toutes les manières possibles et me consacrerai à son service. J'obéirai aux décisions que ses membres prendront à la majorité et les considérerai comme miennes. Je serai honnête avec mes pairs et les respecterai, et ne tenterai jamais de leur nuire d'aucune manière. Leur sang est mon sang. Telle est ma parole, que je donne sur l'honneur de ma Maison et de son fondateur. »*

Comme la plupart des serments, celui-ci n'est pas toujours respecté à la lettre et on peut l'interpréter différemment. L'esprit en est cependant clair, et rarement ignoré ou bafoué. Donner sa parole est chose sérieuse pour un Mage.

(Note : Nul n'accorde sa confiance à ceux qui rompent leur serment, lesquels sont même souvent tenus à l'écart des affaires de l'Ordre.)



# 1 - La Localisation



Les Alliances sont pour la plupart établies loin des Terres Chrétiennes, où les pouvoirs de l'Église affaiblissent la magie. Lorsque les thaumaturges choisissent un site, un de leurs premiers soins est d'ailleurs de s'assurer qu'il est magique car, plus tard, cela les aidera beaucoup dans leurs travaux. Les endroits étranges comme les épaisses forêts obscures, les marais brumeux, les montagnes venteuses, etc. le sont souvent. Tous ont en outre des propriétés particulières qui, bien que n'étant pas assez importantes pour être un Attribut, ajoutent au réalisme et au romanesque de leurs Alliances.

Celles-ci se trouvent généralement à l'écart des régions habitées, afin que leurs membres n'aient pas trop à se soucier des mortels. Les Terres Chrétiennes, outre que la magie y perd de son efficacité, comprennent beaucoup de zones humainement occupées et y user de sortilèges est extrêmement risqué, si bien que les enchanteurs les évitent. Malgré leur désir de ne pas trop s'éloigner de la civilisation (les villes sont bien pratiques pour se procurer provisions et moyens de locomotion), ils s'installent donc rarement à moins d'une demi-journée de marche d'une cité. Certains préfèrent toutefois s'établir un peu plus près des grands centres afin de recruter aisément leurs Servants, de bénéficier de bonnes routes, d'acheter facilement du matériel sophistiqué (pour fabriquer des livres, notamment), etc. Les Alliances assez importantes pour être réellement autosuffisantes peuvent se fixer aussi loin de la civilisation que leurs membres le désirent, mais elles doivent abriter une véritable armée de serviteurs chargés de les fournir en nourriture, peaux de mouton (pour les parchemins) et tout ce dont elles ont besoin.

Considérez les choses de cette façon. Les Alliances sont généralement construites à la limite du monde civilisé, tout près de contrées sauvages encore inexplorées. Elles se trouvent à mi-chemin entre la société humaine et les mystiques terres vierges, deux univers auxquels les Mages appartiennent également. Bien sûr, quelques-unes se dressent au sein d'une cité ou au cœur d'une forêt féerique, mais la plupart sont situées entre les deux. Les thaumaturges ne sont pas aussi banals que les gens des villes (dont certains ne croient pas aux fées), mais ils ne sont pas non plus aussi exotiques que lesdites fées des forêts féeriques ; en fait, ils ont un peu des deux. Ils vivent et respirent dans les deux mondes, et passent régulièrement de l'un à l'autre.

Déterminez quel type de terrain entoure votre Alliance et comment elle s'y intègre. Où est-elle construite ? Au sommet d'une colline, sur une île, tout en haut d'une falaise ou dans une forêt ? Ce paramètre est très important pour son potentiel défensif. Bon nombre d'exemples vous sont fournis un peu plus loin.

Choisissez aussi la partie du monde où se trouve votre création. Il s'agit normalement de l'Europe ; décidez alors du

pays, puis de la région, où vont vivre vos personnages. Le Sud de la France est tout indiqué, car il sert de cadre à plusieurs aventures et suppléments. Mais si vous avez accès à une bonne bibliothèque, vous pouvez sélectionner à peu près n'importe quelle contrée. Quoi qu'il en soit, ne vous embarrassez pas de détails pour l'instant ; décidez approximativement de l'endroit où vous allez établir votre communauté et faites-vous une idée de ce à quoi il ressemble (il n'y a pas de désert en Irlande, par exemple, à moins que quelqu'un en ait créé un par magie — ce qui est très improbable).

Votre Alliance ne se dresse pas au beau milieu d'un vaste néant. Lorsque vous savez où elle se situe, commencez immédiatement à en esquisser les alentours : villes, villages, forêts, montagnes, lacs, rivières, routes principales, bois féeriques, etc. Avoir clairement conscience de cet endroit rendra le monde du jeu incomparablement plus réel. Dessinez une carte grossière de la région, sans oublier que l'échelle ne doit pas en être moderne — 7 lieues représentent une longue journée de marche. Votre œuvre ne va donc pas montrer une portion de pays de plus de 15 lieues de côté. Plus tard, vous pourrez tracer une carte plus exacte et détaillée qui couvrira un plus vaste territoire. Si vous voulez vous faire une idée générale de la géographie de la contrée que vous avez choisie (mais ne vous en souciez pas trop), aidez-vous d'une carte récente de l'Europe ; il vous suffit d'y ajouter beaucoup de forêts (entre les cités et les cours d'eau, dans les zones peu habitées) et de diviser par 50 ou 100 la taille des agglomérations.

Vous serez ensuite prêt à détailler la politique de la région où se trouve votre Alliance. Est-elle gouvernée par un baron, un comte, un évêque ou juste une poignée de chevaliers querelleurs ? L'Église y est-elle représentée par un ramassis de prêtres rapaces et fainéants, ou un pieux évêque veille-t-il à ce que pareille engeance n'envahisse pas le clergé ? Vous déterminerez cela plus tard, après avoir lu la section consacrée au monde extérieur, mais pensez-y dès maintenant. Ces détails peuvent marquer profondément votre création : si la région est politiquement instable, des fortifications solides seront certainement de rigueur.

*Voici quelques questions auxquelles vos joueurs devraient maintenant pouvoir répondre : où se trouve l'Alliance ? À quoi ressemblent ses alentours ? Comment y est le climat ?*

## Emplacement

**Ravine -3 :** L'Alliance est blottie au fond d'une petite vallée rocailleuse aux parois escarpées. On ne peut y pénétrer aisément qu'en un unique point, mais depuis les bords de la ravine, il est facile d'y lancer des rochers et autres projectiles, voire de descendre sur ses toits à l'aide de cordes. Défense -1, Surveillance -2.



**Marais -2** : L'Alliance est construite au cœur d'un marécage. Si elle est ainsi bien dissimulée, cette situation n'en suscite pas moins d'innombrables difficultés. L'atmosphère, par exemple, y est malsaine (-2 à tous les tirages de Récupération). +1 à la Défense, mais -2 à la Surveillance.

**Désert -1** : La forteresse se dresse en plein désert, c'est-à-dire très à l'écart de la société humaine — exactement ce dont rêvent la plupart des magiciens. Elle ne sera que rarement attaquée, traverser le désert n'étant pas chose facile. En revanche, elle paiera la plupart de ses fournitures le double de leur prix normal et aura toutes les peines du monde à se procurer assez de nourriture. De plus, le désert étant un endroit dangereux, quitter l'Alliance ou y revenir sera toujours une véritable aventure. Bien que l'Europe ne comporte pas de véritable désert, certaines parties de l'Espagne, vraiment désolées, peuvent y être assimilées ; et rien n'empêche vos personnages de s'installer dans le Nord de l'Afrique. Défense +1, Surveillance +1, mais Moral -2.

**Vallée -1** : Une vallée quelconque, alpine par exemple, creusée dans les flancs des montagnes ou tout simplement fluviale, abrite l'Alliance. Ses ennemis peuvent l'examiner d'en haut, voire y lancer des sorts ou des projectiles. De plus, si ses occupants tentent une sortie, leurs adversaires ont l'avantage de la position (ils les dominent). Défense -1.

**Forêt -1** : La forteresse est entourée d'une forêt épaisse assez étendue. Bien que les arbres ne surplombent pas forcément ses murailles, ils affectent sa sécurité. En revanche, elle est assez peu visible et sans doute guère connue des mortels. -2 à la Surveillance.

**Terrain dégagé 0** : Les Mages se sont installés en terrain plat et découvert.

**Collines 0** : L'Alliance est située dans des collines, mais pas au sommet de l'une d'elles.

**Sommet d'une colline +1** : La forteresse se dresse au sommet d'une petite éminence. +1 à la Défense, +1 à la Surveillance.

**Rivière +1** : L'Alliance se trouve sur une rivière, ce qui la rend plus facile à défendre et à approvisionner en



fournitures de toutes sortes. Sans doute possède-t-elle ses propres bateaux et les utilise-t-elle pour la plupart de ses expéditions : les villes de la région sont presque toutes bâties sur le cours d'eau. S'il s'agit en outre d'une route commerciale importante, les taxes subséquentes sont peut-être la source de revenus principale des magiciens. +1 à la Défense.

**Affleurement rocheux +2** : L'Alliance occupe le sommet d'un grand affleurement rocheux qui jaillit de terre. +1 à la Défense, +2 à la Surveillance.

**Falaise +3** : Les thaumaturges se sont établis au sommet (ou peut-être dans le flanc, s'ils occupent des cavernes — voir plus loin) d'une falaise. Défense +2, Surveillance +1.

**Île +4** : L'Alliance se trouve sur un petit îlot, donc à l'écart du commun des mortels. Défense +3, Surveillance +1.

**Sommet d'une montagne +6** : La forteresse est bâtie au sommet ou sur le flanc d'une montagne ou d'une colline très imposante. Il est extrêmement ardu de grimper jusque-là, à moins d'emprunter une des pistes existantes (qui sont normalement gardées). Revers de la médaille, les Mages se trouvent ainsi très à l'écart des routes commerciales, et leur amener des fournitures ou même leur rendre visite peut être fort difficile, surtout en hiver. +4 à la Défense, +2 à la Surveillance.

## Aura magique

La plupart des Alliances sont établies sur des sites magiques (voir la section consacrée à la dimension magique du chapitre dix, dans *Ars Magica*) ou féériques (les deux se ressemblent fort). Le bonus de l'aura s'ajoute à tous les sorts jetés dans la forteresse (et même, en fait, à l'intérieur de l'aura) ainsi qu'à la majorité des tirages de laboratoire, d'où son importance pour les magiciens. Il est toutefois rare de trouver une Alliance dans une zone d'aura magique supérieure à +5, à cause des effets gênants qu'une telle force exerce sur les Servants, les Compagnons et les thaumaturges eux-mêmes.

## Autres détails

Vous pouvez si vous le désirez situer votre Alliance dans une aura autre que magique.

**Aura infernale, variable** : Une Alliance sise dans une aura infernale est un endroit où il est aussi désagréable de vivre que de travailler, aussi est-ce extrêmement rare. Coût : -1 par point de l'aura.

**Aura rationnelle, variable** : Les auras rationnelles sont fort rares et surtout présentes dans les villes, si bien qu'il est très peu probable qu'une Alliance soit bâtie en leur



## L'aura magique

Aura de 0	:	Coût -5
Aura de +1	:	Coût -4
Aura de +2	:	Coût -2
Aura de +3	:	Coût 0
Aura de +4	:	Coût +3
Aura de +5	:	Coût +6
Aura de +6	:	Coût +8
Aura de +7	:	Coût +10
Aura de +8	:	Coût +13
Aura de +9	:	Coût +16
Aura de +10	:	Coût +18

Des choses bizarres arrivent aux gens qui vivent dans une aura de +6 ou davantage pendant plus d'une année. Ils changent et se transforment, devenant de moins en moins humains et de plus en plus magiques — ce qui peut les rendre monstrueux ou quasi féeriques.

Un Mage établi dans une aura de +10 doit réussir chaque année un tirage de Résistance de 5 + pour éviter d'entrer dans son Crépuscule (une sorte de folie magique — voir *Ars Magica*, p.360-365, et *L'Ordre d'Hermès*, à paraître, pour plus de détails). S'il le rate, il a droit à un jet de Résistance de 10 + par saison pour retrouver ses esprits.

sein. Si cela se produit néanmoins, les Mages auront du mal à y vivre et y travailler. Coût : -1 par point de l'aura.

**Forêt féerique, variable** : L'Alliance, construite au sein d'une forêt féerique, se trouve en plein cœur d'un monde étrange. Bien que la magie y soit favorisée, la présence des êtres féeriques influe sur le moindre aspect de sa vie, ce qui peut s'avérer très frustrant. L'aura féerique s'ajoute aux jets concernant la magie, mais quand il s'agit de tirages de tension (y compris tous ceux de laboratoire), il faut lancer un dé de Désastre supplémentaire par point de cette aura. Coût : comme pour une aura magique de même valeur -4. Effectuez un tirage simple par saison ; un résultat de 10 signifie qu'il se produit un incident mystique (pour savoir lequel, créez votre propre Table des Incidents Mystiques, en fonction de la région concernée et de ses habitants féeriques).

**Terre Chrétienne, variable** : L'Alliance se dresse parmi les fermes et les villages des vulgaires, et non à l'écart de leur agitation. A l'origine, peut-être se trouvait-elle au cœur d'une forêt, mais la civilisation s'est lentement étendue jusqu'à elle. Sans doute a-t-elle encore quelque aura magique, durant la nuit ; le jour, l'aura des Terres Chrétiennes envahit tout. Vous pouvez donc choisir un score d'aura magique, comme d'habitude, mais il ne sera effectif qu'une fois passé le crépuscule ; ce qui tendra à faire de vos Mages de véritables oiseaux de nuit. Il est très rare qu'une Alliance reste installée en Terre Chrétienne, mais si elle a de bonnes relations avec la noblesse et le clergé locaux, sa situation est moins dangereuse. Coût : -1 par point de l'aura chrétienne.

**Ville -5** : L'Alliance se trouve en pleine ville. Presque tous les centres urbains sont Terre Chrétienne +3, cette aura étant

## Exempli Gratia

Décider de la localisation de la Crête des Brumes a été rapide car je m'intéressais depuis longtemps au Sud de la France et qu'il m'a été facile de persuader les autres que c'était l'endroit idéal. Je disposais même d'informations sur la région, sous la forme d'un livre consacré au Languedoc, aussi étions-nous bien préparés. Nous avons choisi d'établir notre Alliance dans une vallée des contreforts pyrénéens. Nous ignorions à quoi ressemblaient les Pyrénées au Moyen Âge, mais c'était de toute façon une contrée parfaite : elle séparait la France de l'Espagne, et ses terres élevées et accidentées serviraient de refuge à nombre de créatures magiques.

Le Sud de la France avait en outre à l'époque une culture aussi intéressante que colorée, et la croisade contre les Albigeois qui devait un peu plus tard mettre la région à feu et à sang fournirait matière à un solide arrière-plan politique.

Nous avons décidé que la Crête des Brumes se dresserait au *sommet d'une colline* (coût : +1), au bord d'une falaise, et dominerait une vallée — le Val des Bois. Cela nous donnerait +1 à la Défense et la Surveillance, si bien que nous commencerions avec des valeurs correctes pour ces deux Attributs. Nous n'avons pris qu'une *aura magique de +3* (coût : 0), car Lisa pensait que nous étions trop proches des Terres Chrétiennes pour en avoir une plus élevée. Nous installer dans une forêt féerique nous avait un instant tentés, mais nous avons finalement conclu que notre concept originel, faire autant que possible partie du monde vulgaire, nous convenait davantage. Nicole a exécuté un rapide croquis de l'Alliance, pendant que John dressait une carte du Val des Bois et que nous passions à la question des fortifications.

comptabilisée à part (et non dans les -5 donnés plus haut, uniquement dus à l'environnement citadin). Il est possible que la communauté bénéficie toujours d'une aura magique, mais uniquement de nuit et dans ses souterrains, si elle en a — ajoutez +2 à leur coût. Les gens du voisinage trouvent ses membres très bizarres, même s'ils ignorent qu'il s'agit de magiciens, et sa stabilité est sans arrêt remise en question du fait de la nature très politique des cités. Elle pourrait un jour être envahie par une foule en furie, qui découvrirait alors (trop tard) la bêtise de sa conduite mais n'en mettrait pas moins un terme à son existence. En résumé, une Alliance citadine est un endroit intrigant, fortement politisé, plein de secrets et de mystères, mais aussi dangereux et à l'avenir incertain. Effectuez un tirage simple par saison ; un résultat de 10 signifie qu'il se produit un incident politique (pour savoir lequel, créez votre propre Table des Incidents Politiques, en fonction de l'histoire et de la structure de la ville concernée).

**Sous terre (+1)** : Votre Alliance peut également se trouver sous terre, dans une caverne ou un complexe de grottes et de tunnels. Si elle est entièrement souterraine, n'utilisez pas les



descriptions des protections et de leur état, données dans le chapitre suivant. Prenez seulement les modificateurs qui s'appliquent à la Défense et à la Surveillance et interprétez-les en fonction de cet environnement particulier — une pénalité à la Défense et la Surveillance signifiera que le complexe a des

dizaines d'ouvertures et que de nombreux tunnels mènent au cœur de l'Alliance, tandis qu'un bonus voudra par exemple dire que les grottes ont une entrée unique, bien cachée de surcroît. La taille vous donnera l'étendue de votre royaume souterrain.

## 2 - La Forteresse



ien qu'ils affrontent fréquemment le surnaturel, les Mages ne doivent pas moins se préoccuper de dangers plus classiques. C'est pourquoi les Alliances, tout comme les châteaux, sont souvent fortifiées. Si tel est le cas, il vous faut donc décider des défenses de la vôtre, et arriver à avoir une idée générale de ce à quoi elle ressemble.

Il peut aussi bien s'agir d'un réseau tentaculaire de bâtiments fortifiés que d'un petit groupe de misérables huttes posé sur un pauvre îlot rocheux, d'une tour isolée, de ruines croulantes ou de remparts taillés à même une falaise. Il peut aussi ne pas y avoir de forteresse du tout, l'Alliance étant composée de cavaliers qui emmènent avec eux toutes leurs possessions (y compris leurs laboratoires). Néanmoins, les Alliances sont souvent dotées d'un vaste complexe de cavernes ou tunnels souterrains — qui n'a pas toujours été totalement exploré.

Lorsque vous essayez de vous représenter votre Alliance, gardez à l'esprit le thème central que vous aimeriez donner à votre Saga ; son aspect soulignera ce thème ou, au contraire, vous en éloignera. Une communauté installée au sein d'antiques ruines hantées conviendra parfaitement à des histoires pleines de mystères sinistres et basées sur une vision pessimiste du Moyen Âge, tandis qu'une autre vivant au flanc d'un immense bloc de marbre sera plus adaptée à une Saga romantique et colorée.

*Voici quelques questions que la Troupe devrait se poser : A quoi ressemble la forteresse ? Est-elle en bon état ? Est-elle vaste ? Combien de gens peuvent-ils y vivre ? S'y trouve-t-il une véritable salle de réunion ?*

### Agencement

Une Alliance est formée de divers types de salles et de bâtiments. Pour la détailler convenablement, vous devez avoir une idée de sa disposition interne aussi bien que de l'aspect de ses différentes parties. Combien de tours a-t-elle — si elle en a ? Les constructions sont-elles faites d'une pierre grossièrement taillée, de granit poli ou de verre ? Si elle ne comprend ni tours ni murailles, à quoi ressemble-t-elle ? S'agit-il d'un unique et énorme bâtiment fortifié ?

Décidez de l'aspect et de la composition de votre Alliance, en vous montrant inventif. Les Mages vivent très vieux, et votre création va vous accompagner longtemps, alors évitez d'être ennuyeux. Faites-en un croquis rapide, afin de bien voir de quoi elle a l'air et de vérifier que tout le monde est d'accord à ce sujet, puis dessinez-en un plan approximatif qui vous servira de référence. Plus tard, vous pourrez en faire un plus détaillé, mais contentez-vous du premier tant que vous n'êtes pas sûr d'être arrivé exactement à ce que vous vouliez.

### Taille

La taille de votre Alliance ne détermine pas seulement combien de magiciens, de Servants et autres personnes peuvent y vivre, mais aussi le nombre de guerriers requis pour la défendre efficacement. Veillez à ce qu'elle soit assez vaste pour accueillir tous les habitants dont vous voulez la doter. Si elle est très grande mais abrite moins de 1/4 de sa population maximale, vous devriez adjoindre à ses occupants quelques aides — tels que bêtes féroces ou êtres féériques.

**Pas de structure -7 :** L'Alliance n'a tout simplement pas de base fixe : les Mages sont (pour l'instant) toujours sur la route. Peut-être vont-ils de ville en ville, louant une maison partout où ils passent, ou peut-être plantent-ils leurs tentes dans les forêts féériques, y restant le plus longtemps possible. Pourquoi n'ont-ils pas de véritable demeure ? Est-ce parce qu'ils n'ont pas encore trouvé d'endroit qui leur convienne, ou parce qu'ils sont poursuivis par quelqu'un ou quelque chose ?

**Exiguë -5 :** La forteresse est de très petite taille (une tour à un étage, de 5 pas de diamètre, par exemple), si bien que seuls les magiciens peuvent y loger. Tous les autres gens de l'Alliance vivent à l'extérieur, les Servants dans des cabanes ou des tentes. Diverses maladies sévissent parmi la turbula, à cause de ses mauvaises conditions de vie, et son Moral est à -2 tant qu'elle ne dispose pas de quartiers plus appropriés. Si vous avez moins de 20 Servants, pour chaque paire manquante, ôtez 1 point à votre Défense et votre Surveillance. Les enchanteurs partagent tous le même laboratoire, ce qui se traduit par une pénalité de -3 à leurs tirages de laboratoire et met leurs nerfs à rude épreuve (or il n'y a rien de pire qu'un Mage prêt à exploser).



## L'intérieur d'une Alliance

Voici une liste de quelques pièces ou bâtiments dont vous voudrez peut-être doter votre Alliance.

- Une **salle du conseil**, où les Mages se rencontreront pour discuter et mettre au point leur politique commune. Un tel lieu comprend généralement une grande table autour de laquelle tous les thaumaturges peuvent prendre place. Il arrive aussi qu'on y trouve des chaises alignées le long des murs ; elles sont alors destinées aux hôtes, aux Compagnons et aux Servants de haut rang. Hormis dans les Alliances les moins rigides, Compagnons et Servants ne sont cependant autorisés à prendre la parole que si les Mages leur en donnent la permission. Cette salle est souvent une des plus belles et ornées de toute la forteresse.

- Des **tours de garde**, où se tiennent les Servants chargés de surveiller les alentours. Ils disposent parfois d'objets magiques adaptés à leur tâche, lesquels sont à choisir dans la section *Attributs mystiques*...

- Une grande **bibliothèque** est le centre véritable de toute Alliance et une des raisons principales pour lesquelles les Mages décident de vivre ensemble. Sans bibliothèque, ils n'auraient pas le dixième des connaissances et des pouvoirs dont ils disposent.

C'est donc pour eux un des endroits les plus importants de l'Alliance — celui où ils rencontrent le plus fréquemment leurs pairs, alors qu'ils étudient d'antiques grimoires. La plupart d'entre eux possèdent certes une bibliothèque privée, où ils conservent des notes incompréhensibles pour autrui, mais toutes les Alliances ou presque disposent d'une bibliothèque centrale, où leurs membres peuvent facilement partager leur savoir. On trouve quasiment toujours en ce lieu une copie du Code Hermétique, l'ensemble des lois qui régissent la conduite des magiciens, et une autre du Code Périphérique qui interprète et complète le premier.

Une bibliothèque renferme trois types principaux de livres et autres documents. Elle comprend des parchemins contenant des copies de sortilèges (voir *Ars Magica* pour avoir la liste des plus connus dans l'Ordre d'Hermès), des ouvrages traitant d'un Art particulier et expliquant comment mieux le maîtriser, et des travaux savants concernant des sujets surnaturels ou banals, tels que la féerie ou l'histoire de la Grèce antique. Tout cela est sans prix pour un enchanteur.

- Nombre d'Alliances disposent d'une **zone réservée à la manufacture de parchemin et la reliure des livres**, attenante à la bibliothèque. Les Mages produisant généralement moult écrits, ils

ont en effet grand besoin de cet artisanat, et s'ils n'en bénéficient pas sur place, il font venir tous les ans de grandes quantités de parchemin et de livres de la ville la plus proche.

- Des **baraquements** pour les Servants — il faut bien qu'ils vivent quelque part. Sont-ils bien logés, chacun disposant pour lui-même (et éventuellement sa famille) d'un petit chez-lui, ou les oblige-t-on à s'entasser dans des hangars et à occuper à plusieurs de misérables paillasses ? Ces détails influenceront sur leur Loyauté...

- Des **quartiers d'habitation** pour les autres occupants de l'Alliance. Certains partageront peut-être les baraquements des Servants, mais les Compagnons réclameront sans doute davantage de confort.

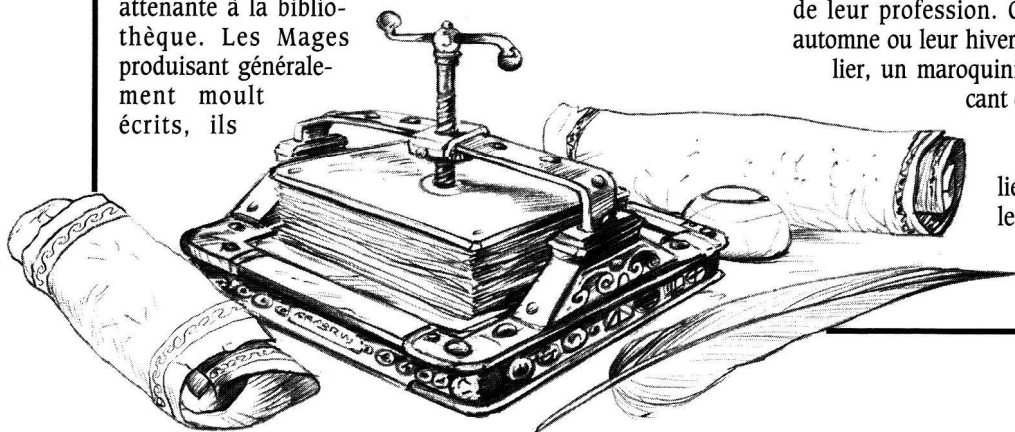
- La plupart des Alliances comprennent une **grande salle de banquet**, où tous leurs occupants peuvent se rassembler pour festoyer, mais il arrive que les Mages soient si asociaux qu'ils ne jugent pas utile de disposer d'une telle pièce.

- Même les magiciens ont besoin de se nourrir, aussi une **cuisine** est-elle nécessaire. Les thaumaturges peuvent être servis dans leur laboratoire, ce qui leur évite d'interrompre leurs savantes études, mais dans certaines Alliances, ils se réunissent tous lors des repas. Les Servants et autres habitants des lieux doivent eux aussi manger quelque part, ce qu'ils font en général, pour des raisons pratiques, dans des **réfectoires**. Les réfectoires des Servants font parfois aussi office de **tavernes**, où les guerriers se délassent après leur rude labeur quotidien. Ce peuvent être d'excellents théâtres de *roleplaying*, surtout si un Mage daigne s'y rendre pour « boire un verre ou deux ».

La qualité de la nourriture influe sur le Moral des troupes, et les magiciens eux-mêmes apprécient un bon repas. Si elle vient à baisser, pensez à réduire en conséquence le Moral de la turbula. Certaines Alliances sont célèbres pour leurs immenses cuisines et leurs excellents maîtres coqs, tandis que d'autres servent un infâme brouet verdâtre universellement redouté.

- Toutes les Alliances, exceptées les plus petites, emploient des artisans qui y ont des **ateliers**. On y trouve presque toujours un forgeron, un charpentier, et souvent aussi un maçon, un tailleur et un souffleur de verre, tous disposant du matériel et des locaux nécessaires à l'exercice de leur profession. Certaines sont si vastes (dans leur automne ou leur hiver) qu'elles abritent en outre un tonnelier, un maroquinier, un armurier heaumier, un fabricant d'armes et un comptable.

- La **forge** est un atelier particulier, car si elle sert à maintenir en état les armes, armures et outils divers de l'Alliance, il arrive aussi qu'elle soit faiblement enchantée, ce





qui permet aux Mages de l'utiliser comme une extension de leur laboratoire pour y confectionner des objets magiques. Du reste, même si ce n'est pas le cas, ils s'en servent pour la fabrication des éléments de base desdits objets.

- Les **laboratoires** des thaumaturges, vastes pièces emplies d'objets magiques complexes, d'un équipement étrange et de composants de sorts exotiques provenant du monde entier. Les tables en sont souvent couvertes d'ouvrages empruntés à la bibliothèque (parfois pour des mois), surtout si le Mage concerné a un apprenti. Ces salles sont les mieux entretenues, et leurs usagers tirent une grande fierté de leur matériel pléthorique, de leurs nouveautés curieuses et de leur agencement élaboré. Déterminez à quel endroit de l'Alliance se trouve le laboratoire de chacun des magiciens puis, à un moment quelconque de la Saga, faites-le décrire en détail par le joueur de son propriétaire. Les enchanteurs les plus jeunes ou membres d'Alliances désargentées sont parfois contraints de se partager un laboratoire. Bien que ce soit ennuyeux et puisse susciter des dissensions, cela n'affecte en rien leurs travaux. On raconte d'ailleurs nombre d'histoires sur des Mages qui, ayant occupé le même laboratoire durant leur jeunesse, sont devenus amis pour la vie, s'accompagnant mutuellement lors de leurs expéditions et etc.

- Les **quartiers personnels d'un magicien** sont contigus, voire intégrés, à son laboratoire : les thaumaturges aiment combiner les deux car ils ne vivent guère que pour leurs travaux, mais ils les séparent fréquemment par souci de sécurité. Certaines expériences se poursuivent en effet une nuit entière, et une barrière solide entre leur paillasse et leur laboratoire a épargné à bien des Mages les effets d'un Désastre. L'aménagement de ces quartiers dépend des goûts de leur occupant et de la richesse de la communauté. A Doisseteppe, certains des Archimages vivent dans des appartements dont le luxe n'a rien à envier à ceux des potentats orientaux, alors que nombre de leurs collègues sont si détachés des choses de ce monde qu'il ne leur faut qu'un grabat où dormir et quelques meubles de bois brut.

- Un **cachot**. Les magiciens ont rarement besoin d'une prison où enfermer les simples mortels, mais une geôle quelconque peut parfois s'avérer utile. Il n'est pas nécessaire qu'elle soit souterraine — il peut s'agir de huttes de pierre, de salles dans une tour ou de pièces au luxe digne d'un roi. Les enchanteurs préfèrent, en général, qu'elle soit aussi éloignée que possible de leurs quartiers, afin que les cris de ceux qui y sont enfermés ne troublent pas leurs études.

Quand un Servant est ivre, soit on le porte jusqu'à son baraquement, soit on le jette dans une cellule pour qu'il y recouvre ses esprits. Il peut aussi arriver, exceptionnellement, que les Mages s'estiment contraints de réellement emprisonner quelqu'un, parfois pour des années. On dit que l'Alliance de Circulus Ruber, en Hibernie (Irlande), retient captifs dans des cellules de son labyrinthe magique des malheureux qui ont oublié jusqu'à leur nom. Une Alliance peut même disposer d'une geôle adaptée aux magiciens ou autres créatures dotées de pouvoirs magiques. Elle doit

néanmoins pour ce faire posséder un objet magique très puissant (à acquérir séparément).

- Une **salle de torture**. Les thaumaturges n'ont normalement nul besoin de recourir à la torture pour obtenir des informations — la magie étant beaucoup plus fiable. Hélas, ils sont assez mortels pour rester totalement humains, et certains sont des sadiques qui aiment à infliger des tourments atroces sans la moindre raison. Quelques-uns (très peu) disposent donc d'une salle de torture privée adjacente à leurs quartiers : il est rare qu'une Alliance entière soit assez malade pour se doter d'une telle chambre des horreurs. Ces Mages sadiques sont d'ailleurs souvent jugés par l'Ordre d'Hermès et contraints d'abandonner leurs terribles pratiques, tout comme les nécromants.

- Des **tombes**. Lorsqu'un Mage meurt, on l'enterre habituellement dans une crypte creusée sous l'Alliance et réservée à ses pareils. On célèbre alors un rituel qui empêchera son âme de se transformer en fantôme, mais on ne peut malheureusement pas faire grand-chose d'autre. Beaucoup de thaumaturges désirent être inhumés chrétiennement, mais rares sont ceux qui obtiennent ce privilège, à cause des édits papaux contre la sorcellerie. Pourtant, seule une sépulture chrétienne peut réellement protéger une âme. Les restes d'un corps non béni étant utiles pour certains types de magie (comme appeler le fantôme d'un mort afin de lui poser des questions), ces tombes sont en général scellées avec soin et même parfois gardées (dans les Alliances les plus importantes).

- Y a-t-il des **cachettes secrètes** dans l'Alliance ? Cela peut être d'une importance vitale si elle vient à tomber et que ses occupants n'ont pas la possibilité de s'enfuir. Les magiciens construisent souvent des pièces secrètes, ne serait-ce que pour avoir un endroit tranquille où personne ne viendra les déranger, dissimuler leurs grimoires les plus précieux ou célébrer des rituels étranges que leurs pairs — ou autres témoins fortuits — ne leur pardonneraient pas. Certaines Alliances, comme Doisseteppe par exemple, sont célèbres pour leur complexe réseau secret de couloirs, salles et postes d'espionnage. On raconte qu'il y existait autrefois un passage secret qui prolongeait un autre passage secret qui courait le long d'une pièce secrète qui prolongeait elle-même un passage secret ; un magicien connaissait uniquement l'existence du premier passage, un autre connaissait le premier et le deuxième, un autre encore le deuxième et le troisième, etc. Vous pouvez si vous le désirez rendre les choses très compliquées.

- La plupart des communautés disposent d'une réserve d'argent pour faire face aux urgences — et même si ce n'est pas le cas, elles doivent bien ranger quelque part les fonds que requiert leur vie quotidienne. C'est pourquoi, elles possèdent une **salle du trésor**, le plus souvent installée dans la partie la plus sûre des bâtiments et parfois protégée magiquement.

*suite page suivante*

- Outre des espèces sonnantes et trébuchantes, une Alliance recèle parfois un **trésor magique**, qui ne se trouvera pas forcément dans la même salle. Il comprend ses réserves de *virtus* et ceux de ses objets magiques qu'on n'utilise pas en permanence.

- Un **puits** ou autre source d'eau. On peut employer des moyens magiques pour fournir quotidiennement à une Alliance toute l'eau potable dont elle a besoin, mais on a en général recours à des méthodes plus classiques, comme le creusement d'un puits artésien : les Mages ne gaspillent pas leur temps ou leur *virtus* quand il est possible d'obtenir plus simplement le même résultat.

- Une **salle des trophées**. Les thaumaturges sont toujours fiers de leurs réussites. Dans certaines Alliances, il s'agit des nouveaux sorts qu'ils ont inventés ou des ouvrages qu'ils ont écrits ; dans d'autres, plus aventureuses, des bêtes et des monstres qu'ils ont tués. Ces dernières disposent en général d'une salle pleine des peaux et des têtes empaillées des différentes créatures que ses membres ont abattues depuis sa fondation. Cette pièce est souvent ornée de peintures murales qui retracent son histoire et, parfois, de diverses antiquités. Quelques Mages aiment à y flâner, s'y réunissant chaque soir pour boire un verre et compatir aux malheurs de leurs pairs.

- Toutes les Alliances comprennent une **infirmerie**. Il y a souvent des blessés à la fin des diverses missions, et les magiciens savent parfaitement que rendre la santé à un compagnon d'armes exige des soins particuliers.



- Des **toilettes**. Il est amusant de constater que les gens oublient très souvent de tenir compte dans leurs plans de bâtiments d'une des nécessités humaines (et autres) les plus impérieuses. Réfléchissez à la manière dont votre Alliance se débarrasse de ces déchets : un petit conduit les déverse-t-il au pied des bâtiments (à l'extérieur de l'enceinte), ou faut-il vider des seaux régulièrement, et dans ce cas, qui s'en charge ?

- Des **habitations pour les vétérans**. Les Servants survivent parfois assez longtemps pour abandonner le service actif, et les Alliances les plus vastes font construire des habitations spéciales pour ces vétérans et les Compagnons âgés. Ils ne participent plus aux combats, mais cela ne les empêche pas de continuer à servir leurs maîtres d'autres façons (en tant que serveurs, conseillers, etc.). Les Mages respectent fort la sagesse de ces vieillards. Il est rare qu'un Servant continue à mener une existence aventureuse passés les 50 ans.

- Des **étables** sont nécessaires si vous avez des chevaux. Elles sont divisées en stalles de 5 pieds sur 10, chaque bête en occupant une, et surplombées par un grenier à foin où sont rangés les râteliers dont on se sert pour remplir les mangeoires. Les palefreniers et autres petites gens de l'Alliance y dorment souvent.


- Des **cages et enclos** pour les divers animaux (faucons, chiens, dracos et autres étranges créatures).

- Des **jardins** et des **champs**. Il est bon pour la santé de manger des légumes frais, et nombre de Mages sont friands d'une sorte ou d'une autre de ces végétaux. La plupart des Alliances disposent donc d'une source de produits frais, ce qui peut s'avérer vital en ces temps difficiles.

**Réduite -3** : La forteresse est tout juste assez grande pour abriter les quartiers des magiciens et leurs laboratoires (de taille réduite) ainsi qu'une dizaine de personnes supplémentaires. Toutes les autres doivent vivre à l'extérieur, si bien qu'elles subissent les mêmes pénalités que dans le cas d'une Alliance exigüe. Si vous avez moins de 10 Servants, réduisez

de 1 votre Défense et votre Surveillance par individu manquant.

**Petite -1** : Les bâtiments sont assez spacieux pour que les Mages et jusqu'à 30 autres personnes puissent s'y installer à l'étroit. Si vous avez moins de 20 Servants, réduisez de 1



vosre Défense et vosre Surveillance pour chaque paire d'individus manquant.

**Moyenne 0** : Il y a assez de place dans la forteresse pour que magiciens et Compagnons y soient confortablement installés, et 50 Servants peuvent en outre y loger, quoiqu'ils s'y trouvent à l'étroit (s'ils ne sont pas plus de 30, ils s'y trouvent bien). L'Alliance comprend une grande salle de festin, une cuisine, des baraquements, une salle du conseil, une petite bibliothèque, et un laboratoire spacieux par thaumaturge. Si vous avez moins de 30 Servants, réduisez de 1 vosre Défense par groupe de cinq individus manquant.

**Vaste +1** : Les bâtiments peuvent abriter, outre les Mages et Compagnons, jusqu'à 100 Servants et nombre de domestiques ou artisans divers. Les laboratoires sont de belle taille, de même que la bibliothèque. Si vous avez moins de 50 Servants, réduisez vosre Défense de 1 par groupe de 10 individus manquant.

**Grande +3** : L'Alliance est suffisamment grande pour héberger, outre les magiciens, Compagnons, domestiques et artisans divers, jusqu'à 200 Servants. Si vous en avez moins de 100, réduisez vosre Défense de 1 par groupe de 10 individus manquant.

**Très grande +4** : La forteresse, très vaste, couvre au moins 5 arpents et peut abriter jusqu'à 300 Servants. Si vous en avez moins de 200, réduisez vosre Défense et vosre Surveillance de 1 par groupe de 20 individus manquant.

**Immense +6** : L'Alliance est trop grande pour que ses occupants la connaissent entièrement, trop complexe pour qu'on puisse en dresser les plans. Sa construction a forcément été le fruit de circonstances exceptionnelles : c'est, littéralement, une ville. Il y a là assez de place pour autant de Servants et autres personnes que vous le désirez (dans les limites du raisonnable : pas plus de 5.000 habitants). Si vous avez moins de 300 Servants, réduisez vosre Défense et vosre Surveillance de 1 par groupe de 30 individus manquant.

## Protection

Une Alliance peut bénéficier de toutes les défenses normales des places fortes moyenâgeuses — murailles, tours, ponts-levis, etc. — à condition d'avoir assez d'argent pour se les offrir. Toutefois, les connaissances et pouvoirs des magiciens leur donnent des possibilités supplémentaires. On trouve des pièges sophistiqués et des passages secrets un peu partout dans Doisseteppe, et la plupart des Alliances recèlent elles aussi quelques pièges magiques. Les plus simples utilisent le *Sort d'Attente*, qui retient un enchantement destructeur jusqu'à ce que des intrus entrent dans une zone donnée. Les systèmes d'alarme sont eux aussi banals (gongs, cloches ou cornes à utiliser pour signaler le danger) ou magiques ; dans ce dernier cas, ils détectent les indésirables et donnent l'alerte par eux-mêmes (pour plus de détails, consultez la section relative aux Attributs mystiques).

### Exempli Gratia

Il ne s'est pas non plus avéré très difficile de décider de quel type était la forteresse de la Crête des Brumes. Nous la voulions à la fois simple et poétique, aussi avons-nous choisi une tour — une très grande tour, bâtie au sommet d'une petite falaise, surmontant un complexe souterrain. Certains des Mages installeraient leur laboratoire dans la construction, d'autres dans les salles inférieures. Lisa voulait que les Servants disposent d'un endroit à part où ils puissent vivre, se rassembler avant les expéditions, s'entraîner au combat et papoter — nous avons donc décidé que plusieurs tunnels aboutiraient au pied de l'à-pic, derrière une enceinte, et que les Servants habiteraient là tandis que les magiciens occuperaient la tour. L'idée plaisait à tout le monde. Les souterrains serviraient d'entrepôts, de refuge et de demeure aux plus étranges des thaumaturges. Nous avons ainsi choisi une forteresse de *taille moyenne* (coût : 0) et *impressionnante* (coût : +2), ce qui nous a donné un bonus de +2 à la Défense comme à la Surveillance. Nous avons aussi voulu qu'elle soit *bien entretenue* (coût : 0) et avons, évidemment, pris l'option des *souterrains* (coût : +1).

Le score de Défense de vosre Alliance, qui dépendra de son emplacement et de sa structure, est important car il déterminera à son tour les effets de toute attaque portée contre elle. Il sera fonction de détails tels que la présence ou l'absence de douves, l'épaisseur, la hauteur et l'architecture des murailles et remparts, le nombre des tours, celui des lignes de défenses, etc. Tout cela est expliqué ci-après d'une manière particulière, mais vous pouvez faire de vosre Alliance quelque chose de très différent : ces descriptions sont seulement destinées à vous permettre de visualiser les structures auxquelles elles font allusion. Une forteresse puissante n'aura pas forcément une haute enceinte crénelée ; ce ne sera peut-être qu'une très grande tour, à moins que sa force tienne au simple fait qu'elle est souterraine et dotée d'une unique entrée. A vous d'en décider.

**Pas de défenses -4** : Quels que soient les bâtiments qui composent vosre Alliance, ils ne sont pas protégés du tout et nulle enceinte ne les entoure. Soustrayez 7 de vosre Défense et 5 de vosre Surveillance (mais le site et la localisation des constructions peuvent, quant à eux, y ajouter des bonus).

**Défenses dérisoires -2** : Vosre création ne bénéficie que de défenses rudimentaires et guère efficaces, peut-être un fossé peu profond et un rempart de terre, ou des murs de bois dressés entre les constructions. Soustrayez 3 de vosre Défense et 2 de vosre Surveillance.

**Défenses médiocres -1** : Vosre Alliance n'est pas très bien protégée. Elle est tout au plus entourée d'une palissade ou dominée par une tour trapue. Soustrayez 1 de vosre Défense et de vosre Surveillance.



**Muraille 0** : Vous habitez un vaste donjon, qu'encercle un banal mur de pierre (dénué de créneaux et chemin de ronde). En gros, une petite place forte médiévale toute simple.

**Forteresse respectable +1** : Outre le donjon central, l'Alliance comporte plusieurs tours d'enceinte. Ajoutez +1 à la Défense et la Surveillance.

**Forteresse impressionnante +2** : L'Alliance est fort bien conçue et le donjon central formidable. La muraille comprend plusieurs tours ainsi qu'un chemin de ronde, et un corps-de-garde imposant protège l'entrée de la place. Ajoutez +2 à la Défense et la Surveillance.

**Forteresse puissante +3** : Le donjon central est entouré par deux lignes de défenses que renforcent plusieurs tours et un fossé. Ainsi, même si l'enceinte extérieure tombe, la deuxième muraille permet de repousser la plupart des envahisseurs. Ajoutez +3 à la Défense et la Surveillance.

**Forteresse imprenable +6** : L'Alliance est quasi inexpugnable. Elle est dotée d'immenses murailles, d'au moins quarante pieds de haut sur vingt d'épaisseur, et de plusieurs tours d'enceinte qui autorisent à ses défenseurs un tir croisé. Ses bâtiments intérieurs sont eux aussi puissamment fortifiés et de plus fort élevés, si bien que leurs occupants peuvent lancer traits et sorts sur les assaillants par-dessus ceux de leurs compagnons qui luttent sur les murailles. Il peut y avoir jusqu'à trois lignes de défenses, la première étant relativement fine mais la dernière (la plus proche du cœur du complexe) s'avérant très large et très élevée. On trouve en outre certainement un fossé, voire plusieurs. La tour la plus imposante, le donjon, est le dernier refuge des habitants et constitue à elle seule un petit château fort. La forteresse a été bâtie en une pierre solide, dont les blocs ont ensuite pu être scellés à coups de sortilèges de manière à ne plus former qu'une seule masse, à moins qu'elle n'ait été dès l'origine taillée dans un unique massif. Une Alliance imprenable peut aussi n'être qu'une très haute tour construite par magie — à charge pour vous de déterminer ce qui la rend inexpugnable. Ajoutez +7 à votre Défense et +5 à votre Surveillance.

## État

La qualité des matériaux de construction a souvent une grande influence sur l'état des défenses ainsi que des quartiers d'habitation. En effet, une Alliance décrépite sera non seulement plus difficile à défendre, mais encore triste et peu agréable à habiter.

**Dévastée -7** : Il ne reste rien des bâtiments que des ruines. Les Mages vivent dans des huttes bâties avec les décombres, tandis que les mortels occupent les nombreux trous qui parsèment ces pauvres restes. L'endroit peut être hanté de bêtes magiques et autres créatures. Soustrayez 4 de votre Défense et 3 de votre Surveillance à cause du lamentable état de vos murailles et autres fortifications (Note : cette option implique que vous ayez autrefois possédé une forteresse).

**Croulante -4** : Des parties entières de l'Alliance sont en ruine. Il y a des trous dans les murs, certaines portes (sinon toutes) sont brisées et plusieurs tours écroulées. Il reste encore assez d'ouvrages debout pour ralentir un éventuel assaillant, mais pas de beaucoup. -2 à la Défense et la Surveillance.

**Délabrée -2** : Vous avez certes une forteresse, mais délabrée, avec certaines zones inoccupées et laissées à l'abandon. -1 à la Défense et la Surveillance. (Printemps, hiver)

**Bien entretenue 0** : L'Alliance est en bon état. Pas d'ajustement à la Défense ou la Surveillance.

**Améliorée +1** : La forteresse est très bien entretenue, et les faiblesses dues à sa conception initiale ont été supprimées avec le temps. Les Mages en ont, par exemple, épaissi les murailles, ajouté des tours pour nourrir d'éventuels feux croisés et aménagé l'extérieur de l'enceinte (pièges, etc.). Bref, avec le temps, les fortifications ont été perfectionnées. Ajoutez +1 à votre Défense.

**Neuve +2** : Votre Alliance est à la pointe du progrès en ce qui concerne les défenses. Soit elle a été totalement reconstruite il y a peu, soit ses protections ont été entièrement remaniées. Vous n'avez besoin que des 3/4 des guerriers normalement requis pour la défendre. Ajoutez +2 à votre Défense.

## Autres détails

**Souterrains +1** : Votre forteresse surmonte un complexe de tunnels et de pièces taillés dans la roche, qui peut faire en tout jusqu'à 550 pas carrés (ne vous fatiguez pas à en calculer la surface exacte, à moins que vous n'aimiez ce genre de travail) et qui se trouve exactement sous les bâtiments.

**Labyrinthe souterrain +2** : Sous l'Alliance s'étend un réseau complexe de corridors et de salles creusés dans la pierre, l'ensemble pouvant atteindre 2.200 pas carrés et certains boyaux s'étirant jusqu'à près d'une demi-lieue des fortifications.

**Cavernes +1** : Les bâtiments surmontent des cavernes dont beaucoup n'ont pas encore été visitées. On ne peut pas vraiment les utiliser, car ce sont des grottes naturelles à la roche très irrégulière, mais elles feront un excellent refuge en cas de besoin et fourniront matière à des explorations palpitantes. Qui sait ce que dissimulent ces profondeurs traîtresses ?

**Tour de guet +1** : L'Alliance comprend une très haute tour qui permet d'examiner en permanence ses abords ainsi que la région alentour. +2 à la Surveillance.

**Douve +1** : Un fossé entoure toute la forteresse ou du moins sa plus grande partie. +2 à la Défense.

## 3 - Les Habitants



Le plus important dans une Alliance, ce sont ceux qui la composent. Leur nombre et leurs caractéristiques déterminent plusieurs des aspects de la communauté, dont l'espace qu'elle occupe, sa puissance probable, etc.

Toute Alliance a plus que sa part de gens bizarres. Les thaumaturges, qui ont étudié leur art surnaturel pendant des décennies, voire des siècles, sont toujours très étranges. Et, souvent, les mortels désireux de s'associer à eux ne le sont pas moins. La société les rejetant, ils s'en viennent trouver les Mages qui en sont, eux aussi, exclus. Et s'ils sont déjà bizarres en arrivant, ils le deviennent de plus en plus : non seulement l'atmosphère particulière qui règne dans une Alliance permet à chacun de développer sans contrainte sa personnalité, mais il peut en outre toujours se produire des accidents magiques.

Il existe quelques grandes questions auxquelles vous devez répondre, comme par exemple : Qui compose l'Alliance ? Celle-ci ne comporte-t-elle que des personnages joueurs ? Dans ce cas, pourquoi tous ces jeunes magiciens se sont-ils réunis ? Et dans le cas contraire, qui sont les autres enchanteurs et pourquoi vivent-ils là ?

*Voici quelques questions que la Troupe devrait étudier : Y a-t-il des Mages plus âgés à l'Alliance ? Quelles relations les thaumaturges entretiennent-ils entre eux ? Les Servants sont-ils nombreux ? Quel est leur Moral ? L'Alliance emploie-t-elle des domestiques ? S'y trouve-t-il beaucoup de lettrés ?*

### Mages

Ce sont les plus importants des habitants de l'Alliance, ses seuls véritables membres, et eux seuls ont officiellement voix au chapitre en ce qui concerne sa direction : elle est leur création et ne continue à exister que par eux. De ce fait essentiel découle toute sa hiérarchie, dont le sommet est bien évidemment occupé par les thaumaturges.

Certaines Alliances comptent de nombreux magiciens, parfois jusqu'à 30, mais la plupart en rassemblent nettement moins. Vous n'êtes pas obligé de détailler complètement les Mages plus âgés, mais faites-vous au moins une idée de leur caractère et de leurs pouvoirs. Ils joueront leur rôle dans la Saga, bien qu'ils soient en général si absorbés par leurs travaux personnels qu'ils ne s'occupent guère du quotidien de la communauté ou de sa protection. Suivant la plus pure tradition Hermétique, c'est invariablement à leurs cadets de se débrouiller pour que tout se passe bien — eux ont des choses autrement plus importantes à faire.

En principe, plus il y a de Mages dans une Alliance, mieux c'est. En effet, plus les enchanteurs sont nombreux, plus ils ont de connaissances à partager, et plus ils écrivent de textes sur la compréhension et la maîtrise des divers Arts magiques. Peut-être même les personnages pourront-ils persuader l'un ou l'autre de leurs aînés de devenir leur mentor.

Dans une Alliance de trois membres, pendant que l'un couche sur le papier son savoir relatif à un des Arts, afin d'en faire bénéficier ses pairs, ces derniers ont le temps d'acquérir ces connaissances par leurs propres études, tant la tâche est longue. Mais si douze Mages se sont associés, ces écrits serviront aux onze autres, si bien que les efforts requis seront pleinement justifiés.



D'un autre côté, une région ne peut fournir qu'une quantité limitée de *virtus* brut (le pouvoir magique emprisonné sous une forme physique requis pour les travaux de laboratoire, et notamment la fabrication des potions de longévité). Si une grande Alliance est installée dans une zone relativement pauvre en *virtus*, ses membres sont contraints de s'aventurer au loin pour trouver les réserves magiques dont ils ont besoin, et il peut devenir plus avantageux pour certains de s'en aller que d'y consacrer tout ce temps et ces efforts.

De plus, beaucoup de Mages se sentent mal à l'aise dans une communauté trop nombreuse, car ils n'exercent qu'un contrôle réduit sur ses affaires : la plupart des décisions dépendant d'un vote, plus il y a de membres, moins chaque voix a d'importance.

Ces considérations aboutissent à un équilibre, donc à un nombre de magiciens, différent d'une Alliance à l'autre. Lorsqu'elles abritent déjà trop de thaumaturges, elles ne gardent généralement pas dans leurs rangs ceux qui viennent d'y vivre leur apprentissage, lesquels doivent chercher un autre endroit où poursuivre leurs études magiques.

En inventant votre propre Alliance, créez autant d'enchanteurs non joueurs que vous le désirez. A moins que la communauté n'ait une histoire particulière, si elle est dans son été, son automne ou son hiver, elle comptera des membres plus âgés que les personnages des joueurs.

Les Attributs suivants peuvent s'appliquer aux habitants de votre Alliance.



**Divisés -2** : Les Mages s'opposent vivement sur quelque sujet moral d'ordre général. Quelle qu'en soit la raison, ils sont divisés en deux camps antagonistes dont les membres ne coopèrent que rarement, à moins que la communauté tout entière ne soit menacée. Si les magiciens des joueurs se sont rangés de côtés différents, cela fournira matière à un *role-playing* permanent et intense mais finira peut-être par s'avérer lassant. Je vous suggère donc de les placer tous dans le même camp, sauf si vous êtes prêt à affronter le chaos total.

**Comploteurs -1** : Les divers enchanteurs de l'Alliance intriguent sans cesse et n'ont guère confiance les uns dans les autres, si bien que les affaires internes sont quelque peu embrouillées et que rien ne s'arrangera avant qu'ils ne recommencent à vraiment coopérer. Chacun d'eux reste autant que possible sur son quant-à-soi et a ses favoris parmi les Servants et autres habitants des lieux, ceux-ci lui étant plus loyaux et dévoués qu'à l'Alliance en tant que telle. Vous êtes le Conteur ; veillez à ce que vos histoires soient favorables à cette ambiance de complots, afin de compliquer encore les choses.

**Hiérarchisés -1** : La communauté est extrêmement hiérarchisée, et les nouveaux venus (les personnages des joueurs) se trouvent tout au bas de l'échelle. Il leur faut travailler dur pour gagner le moindre privilège, tel que le droit de profiter de la bibliothèque, par exemple. C'est un très bon environnement si certains des participants ne sont pas familiarisés avec la manière de jouer du reste de la Troupe, car il permet au Conteur d'introduire facilement ses histoires (et de bien en maîtriser le rythme comme le déroulement).

**Contrôlés -1** : Un des Mages de l'Alliance en est définitivement le chef. C'est sans doute son fondateur, et plusieurs des autres membres ont probablement été ses apprentis. Nul ne peut faire quoi que ce soit sans son autorisation, et il risque d'y avoir des heurts violents entre lui et ses jeunes collègues.

**Normaux 0** : Les magiciens travaillent de concert pour le bien de l'Alliance, mais cela n'empêche pas certaines rivalités, voire de solides inimitiés. Ces problèmes restent cependant secondaires, et si les réunions du conseil sont parfois houleuses, ses membres, à tout prendre, se tolèrent et se respectent mutuellement.

**Peu organisés 0** : Les Mages coopèrent volontiers les uns avec les autres, mais on leur demande peu de choses et ils font à peu près ce qu'ils veulent. D'ailleurs, le reste de la communauté vague à ses occupations sans qu'ils s'en mêlent beaucoup. Aucun d'eux n'est jamais chargé d'une mission pour l'Alliance, et le conseil lui-même n'attend guère de ses membres qu'une obéissance approximative. Ils ne se voient imposer que quelques règles, et encore peuvent-ils les violer sans qu'il leur en coûte beaucoup.

**Coopératifs +1** : On se croirait dans une université, car les Mages se témoignent mutuellement beaucoup de respect et de courtoisie. Ils leur est possible d'exprimer leurs colères et leurs rancœurs par les canaux appropriés, et tous les problèmes

sont passés en revue durant les réunions du conseil. Les aînés continuent à s'intéresser à la vie de l'Alliance, s'efforçant de perpétuer les traditions — donnant même, à l'occasion, quelques cours : ainsi, toutes les saisons, il se peut qu'une classe soit initiée par l'un d'eux à un des Arts magiques. Les enchanteurs s'aventurent rarement dans le monde de leur propre chef, mais partent en mission par groupes de 2 à 4 (avec, bien sûr, Servants et Compagnons). Les plus jeunes n'ont guère à se soucier des affaires de la communauté, tout simplement parce que leurs aînés s'en occupent le mieux du monde.

## Apprentis

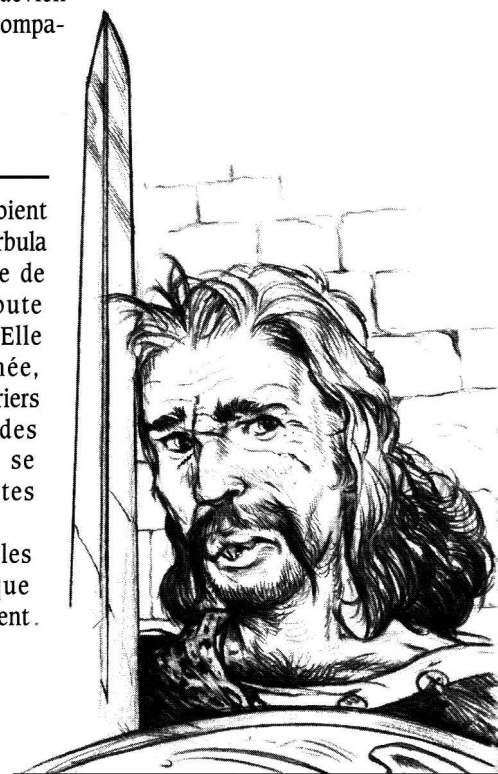
Les apprentis viennent juste après les Mages dans la hiérarchie de l'Alliance. Leur maître a le devoir de prendre soin d'eux. Quand la communauté en compte plusieurs, ils se rencontrent parfois pour partager leur savoir. Mais le plus souvent, ils sont rivaux : c'est à celui qui servira le mieux son mentor et lui fournira le plus d'informations sur les faits et gestes des autres magiciens. Doisseteppe est bien connue pour la violence de ses conflits entre apprentis — ces jeunes étudiants savent trop bien que leur unique chance d'être admis dans cette illustre Alliance au terme de leur entraînement est de se faire un nom le plus tôt possible.

**Apprentissage organisé +1** : L'Alliance se charge de localiser et rassembler des enfants doués de capacités magiques latentes, puis de commencer leur éducation. Ses Mages n'ont donc nul besoin de partir eux-mêmes à la recherche d'apprentis, non plus que de s'occuper des trois premières années de leur entraînement (ils n'ont donc à consacrer que 12 saisons). Lorsqu'ils désirent en avoir un, ils choisissent un des petits élèves de l'école spéciale entretenue par la communauté. Celui-ci a alors un score de 3 au moins en Lecture/Écriture et en Latin. Les enfants que les thaumaturges ne distinguent pas sont emmenés par les membres d'autres Alliances (non sans que ces derniers offrent une compensation appropriée) ou deviennent plus tard des Compagnons.

## Servants

Les Mages emploient généralement une turbula de Servants chargée de les protéger de toute menace physique. Elle peut être disciplinée, dirigée par des guerriers professionnels (des Compagnons), ou se composer de brutes hautes en couleurs.

Presque toutes les Alliances, quelle que soit leur taille, abritent.





des Servants, dont elles louent les épées afin qu'ils se dressent entre les magiciens et le danger physique. Outre leur devoir quotidien de gardes des lieux, ils ont aussi celui d'accompagner leurs maîtres quand ces derniers vont au-devant du péril dans leur quête de mystères et de savoir. Les Servants peuvent être organisés de plusieurs façons.

### NOMBRE

Le nombre de Servants dont vous disposez est surtout important lorsqu'il s'agit de défendre l'Alliance lors d'une attaque. La communauté perdra des combattants au cours de son histoire, mais il vous sera possible d'en recruter pour compenser ces pertes, afin qu'il y en ait toujours à peu près autant. Toutefois, s'il y a beaucoup de morts en un temps trop court, vous aurez peut-être du mal à les remplacer ; c'est pourquoi le nombre initial de vos Servants peut s'avérer essentiel.

Vous pouvez faire jouer la recherche de nouveaux Servants à la fin de chaque histoire. Bien qu'il soit possible que les Mages en trouvent et en embauchent assez pour ramener la turbula à sa taille normale, l'augmenter ne pourra se faire que grâce au *roleplaying*, car il faudra alors que les enchanteurs rencontrent un groupe important de mercenaires et convainquent ses membres de travailler pour eux. Les joueurs devront en outre compter avec les règles relatives à l'amélioration de l'Alliance (voir p.45).

### ARMEMENT

Si l'Alliance ne dispose que d'un *pauvre* armement, cela signifie que les Servants n'ont que des armes et armures *bon marché*. Avec un armement *standard*, ils ont droit à un équipement de combat *standard* et *bon marché*. Un *bon* armement leur permet en outre de posséder un objet *cher*, tandis qu'un armement *supérieur* représente pour eux la possibilité de choisir ce qu'ils veulent en la matière. Ceci est également valable pour les Compagnons. Si vous n'avez pas de Servants, les ressources de la communauté en la matière n'en restent pas moins importantes, car d'elles dépendra le matériel dont jouiront ceux que vous embaucherez dans le futur.

### DISCIPLINE

Une turbula a toujours des problèmes de discipline — c'est dans la nature même des guerriers et des mercenaires. L'importance de ces problèmes varie néanmoins beaucoup d'une Alliance à une autre.

**Désorganisée -2** : Les Servants sont indisciplinés et mal commandés, quoique peut-être loyaux. Donnez à chacun un score négatif dans le Trait de Caractère Discipliné (vous pouvez lui attribuer le score de votre choix, qu'il aurait dans des circonstances normales, puis lui soustraire 5 pour symboliser le chaos ambiant).

**Organisée 0** : Les Servants sont bien organisés mais pas spécialement zélés, loyaux mais pas vraiment enthousiastes.

**Très disciplinée +1** : La turbula est fort bien dirigée et extrêmement disciplinée. Ses membres en sont fiers, aussi travaillent-ils dur pour préserver leurs grandes traditions. Ils obéissent aux ordres des Mages dans l'instant et n'hésitent

## Table de l'armement des Servants

Servants	Pauvre	Standard	Bon	Supérieur
0	-7	-6	-5	-3
5	-5	-4	-3	-1
10	-4	-3	-2	0
15	-3	-2	-1	+1
20	-2	-1	0	+2
30	-1	0	+1	+3
40	0	+1	+2	+4
50	+1	+2	+3	+5
75	+2	+3	+4	+6
100	+3	+4	+5	+7
150	+4	+5	+6	+8
200	+5	+6	+7	+9
300	+6	+7	+8	+10
400	+7	+8	+9	+11
500	+8	+9	+10	+12

- Armement pauvre : armes et armures bon marché exclusivement.
- Standard : équipement guerrier standard et bon marché.
- Bon : comme standard, mais avec en plus un objet cher par Servant.
- Supérieur : les Servants disposent du matériel de leur choix, et l'armurerie de l'Alliance renferme en outre un stock conséquent d'armes et armures diverses.

que très rarement à suivre les instructions qu'on leur donne. Chacun a un score positif pour le Trait de Caractère Discipliné. (Une telle situation risque toutefois de priver de leur liberté et d'une partie de leur plaisir ceux qui jouent des Servants ; réfléchissez-y avant de prendre cet Attribut.)

Les Alliances emploient le nombre de Servants qui leur convient, mais elles ne louent généralement pas les services de toute une armée — malgré quelques exceptions. C'est simplement qu'elles n'en ont pas besoin ; du reste, au Moyen Âge, les armées étaient de taille réduite.

Si vous ne voulez pas détailler davantage votre turbula, ne vous préoccupez pas de ce qui suit. Cela ne fera pas grande différence dans la plupart des histoires : les précisions données ici servent surtout à approfondir les relations Servants-Mages et pourront en outre intervenir plus tard dans la Saga, lorsque vous déciderez d'améliorer l'Alliance (voir p.45).

### LOYAUTÉ ET MORAL

La Loyauté et le Moral de la turbula sont importants, car le succès des expéditions dépend souvent de sa fiabilité et de sa stricte obéissance. Ses membres peuvent former une troupe organisée et disciplinée mais aussi un ramassis de bandits surnois, prêts à tout. Quoi qu'il en soit, leur efficacité au combat dépend en grande partie de leur Moral, qui joue donc un rôle essentiel dans la réussite des missions à l'extérieur. Leur Loyauté, elle, est indispensable à la sécurité de l'Alliance. Des Servants déloyaux peuvent signifier la chute pour les plus



puissants des Mages et des communautés. Plus d'une a sombré dans l'hiver à cause de la trahison de certains d'entre eux.

**Rebelles -6** : La turbula, ouvertement rebelle, déteste la plupart des magiciens (mais sans doute pas tous ceux des joueurs), les méprise et ne se soucie pas de l'Alliance. C'est là un Attribut terrible, et regagner la confiance des Servants sera au centre des préoccupations des Mages (et donc de plusieurs histoires). Si vous le choisissez, les choses seront tout sauf faciles. La turbula a au départ une Loyauté de -5. Soustrayez 3 de votre Défense et de votre Surveillance.

**Déprimés -3** : Les Servants ont un très mauvais Moral, sans doute à cause d'une série de défaites et d'une longue tradition de mépris indifférent de la part de leurs maîtres. Soustrayez 5 de leur Moral.

**Déloyaux -2** : La turbula ne se soucie pas du tout des thaumaturges et préférerait en être débarrassée, plutôt que de les voir traîner autour d'elle avec leur air hautain. Au départ, sa Loyauté est de -3.

**Résignés -1** : Les Servants font leur travail honnêtement, mais le cœur n'y est pas. Donnez-leur un score positif dans le Trait de Caractère Apathique. La turbula a un Moral de -2.

**Divisés -1** : Les Servants sont divisés en clans distincts, chacun ayant son propre chef auquel il est plus loyal qu'à l'Alliance dans son ensemble. Ces petits groupes sont bien organisés, mais si on en mélange les membres, ils souffrent d'une pénalité de -3 à la Loyauté et au Moral.

**Loyaux 0** : Les Servants ont suivi divers chemins pour en arriver à leur situation actuelle et considèrent ce qu'ils font à l'Alliance tout simplement comme un métier. Le monde extérieur n'ayant pas grand-chose à leur offrir, ils estiment avoir choisi la meilleure alternative. Ils ont au départ une Loyauté de 0.

**Dévoués +1** : La turbula se dévoue pour la survie et la prospérité de l'Alliance. Loyauté de +3 au départ.

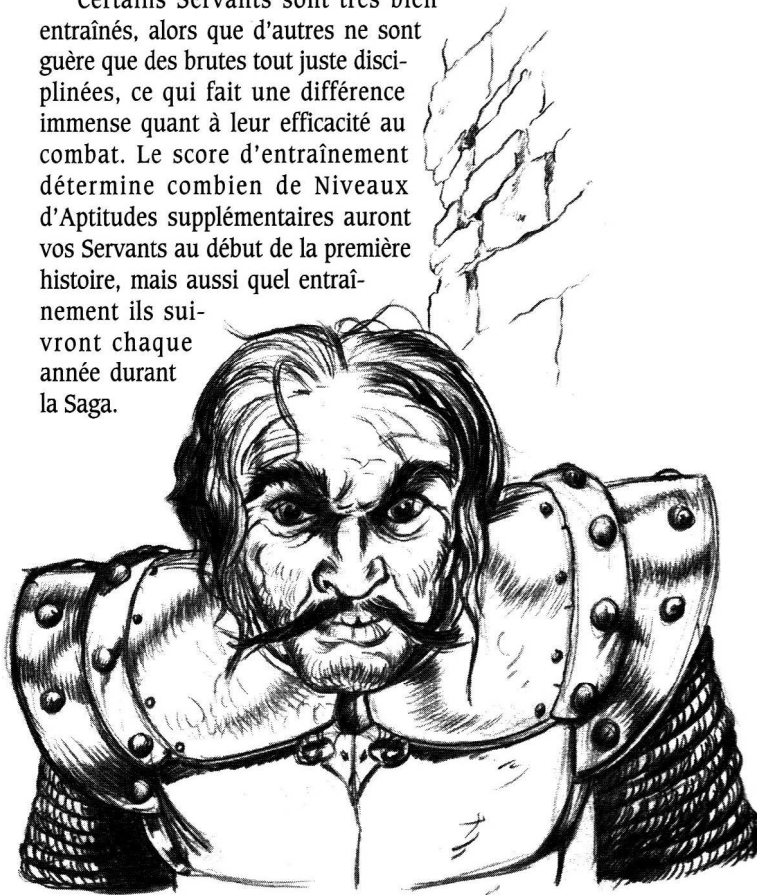
**Confiants +2** : Les Servants ont le sentiment d'appartenir à une force puissante et sont fiers de leur travail. Scores de Loyauté positifs. Ajoutez +2 au Moral.

**Fanatiques +3** : Un chef charismatique a fait atteindre à la Loyauté et au Moral des troupes des sommets sans précédents (peut-être s'agit-il d'un Compagnon ?). Ses hommes sont prêts à mourir pour l'Alliance. Ce dévouement extrême peut même avoir des connotations religieuses ou métaphysiques. Loyauté de départ : +6. Ajoutez +3 au Moral. (Été)

**Intrépides +4** : Les Servants sont si sûrs et fiers d'eux-mêmes, ainsi que de leur Alliance, qu'on ne voit guère comment ils pourraient l'être davantage. Ajoutez +4 à leur Moral. Leur Loyauté est également forte (autour de +3, en général). Bonus de +1 à la Défense et la Surveillance.

## ENTRAÎNEMENT

Certains Servants sont très bien entraînés, alors que d'autres ne sont guère que des brutes tout juste disciplinées, ce qui fait une différence immense quant à leur efficacité au combat. Le score d'entraînement détermine combien de Niveaux d'Aptitudes supplémentaires auront vos Servants au début de la première histoire, mais aussi quel entraînement ils suivront chaque année durant la Saga.



**Non entraînés -3** : Lorsque vous recrutez des Servants, vous n'avez que 7 points à distribuer entre leurs diverses Aptitudes Martiales. Ces hommes n'ont pas encore vécu de véritable combat, aussi ont-ils un score positif en Poltron.

**Peu entraînés -1** : Vos Servants n'ont au départ qu'un nombre de points égal à leur âge +5 à répartir entre leurs différentes Compétences. Ils n'ont pas encore reçu le baptême du feu et n'ont donc aucune expérience en la matière.

**Normalement entraînés 0** : Suivez les règles normales pour la détermination de la turbula.

**Remplaçants compétents +1** : Quelle qu'en soit la raison (à vous de la découvrir), l'Alliance a la chance de pouvoir recruter des gens ayant déjà une certaine expérience du combat. Ajoutez 5 ans à l'âge de vos Servants (ce qui leur donne 5 points d'Expérience supplémentaires).

**Experts +2** : Lancez un dé de tension chaque fois que vous prenez un nouveau Servant. Le résultat obtenu représente le nombre de points d'Expérience supplémentaires dont il dispose grâce à son entraînement (un Désastre signifie une pénalité de -7). Cet entraînement peut lui avoir été dispensé dans le monde extérieur (dans un château ou au sein d'une bande de mercenaires, par exemple) ou, plus probablement, à l'Alliance. Auquel cas, on considère qu'il s'y trouve depuis un an ou plus.



**Entraînement continu +3 :** Les Servants de votre Alliance gagnent chaque année un point d'Expérience dans toutes les Aptitudes Martiales pour lesquelles ils disposent d'un instructeur (un Compagnon spécialisé, sans doute), car ils s'entraînent en permanence. Ceux des Compagnons qui *vivent* à l'Alliance peuvent d'ailleurs, eux aussi, bénéficier de ces exceptionnelles conditions. Il est très rare au Moyen Âge de se voir offrir un tel entraînement, surtout quand on appartient à une classe sociale aussi basse que celle des Servants ; habituellement, seuls les chevaliers en profitent.

## Autres mortels

Outre les Servants, l'Alliance abrite nombre de vulgaires qui y effectuent diverses tâches quotidiennes et que vous ne devez pas oublier. C'est grâce à eux qu'elle fonctionne, qu'ils soient cuisiniers, jardiniers, charpentiers, marins, chevriers, bonnes, intendants, dresseurs, entraîneurs, hommes de peine ou quoi que ce soit d'autre dont la communauté puisse avoir besoin. Bien qu'ils tiennent rarement une place essentielle dans les histoires, les situer dans l'Alliance, et donc dans la Saga, enrichit le jeu et stimule le *roleplaying*. La tour puissante des Mages sera plus réelle pour les joueurs s'il s'y trouve un vieux serviteur marmonnant, toujours occupé à y frotter ou y épousseter quelque chose (et qui entre dans les laboratoires sans frapper quand il estime venu le moment de les nettoyer).

Une Alliance reçoit beaucoup de visites, la plupart d'amis qui n'y vivent pas. Une portion des bâtiments leur est généralement réservée. Nombre de Compagnons sont ainsi considérés comme des hôtes, car ils passent le plus clair de leur temps dans le monde extérieur.

Beaucoup d'Alliances emploient à présent un autocrate ; ce poste a été inventé à Val-negra, dans le Sud des Pyrénées, puis pleinement développé par Doisseteppe. L'autocrate est une personne chargée de diriger la communauté au quotidien et de tout organiser de manière à ce que les Mages n'aient pas à se soucier des détails d'ordre matériel. C'est en quelque sorte un directeur du personnel amélioré, et il est habituellement tout aussi apprécié. Cette fonction s'est révélée extrêmement utile (sauf à Calebais, mais la personne qui l'occupait venait de Doisseteppe), et les gens capables de la remplir sont très prisés. On leur donne d'ailleurs souvent des droits égaux à ceux des magiciens. Un autocrate fait fréquemment un excellent Compagnon, étant donné son pouvoir, ses responsabilités et sa personnalité (généralement complexe).

Les érudits sont parmi les visiteurs les plus fréquents et les plus respectés d'une Alliance — il n'est pas rare que les thaumaturges invitent les plus brillants et savants d'entre les mortels à venir s'installer auprès d'eux pour un temps. La plupart acceptent, à cause des livres rares et antiques qu'ils trouveront chez leurs hôtes, mais aussi pour bénéficier de leur stimulante compagnie. Certains trouvent du reste l'atmosphère de l'Alliance si agréable et la liberté intellectuelle qui y règne si plaisante qu'ils y passent le reste de leur vie. Divers prêtres et moines ont aussi effectué dans plusieurs Alliances des retraites prolongées, qui ont indéniablement beaucoup contribué à maintenir la « compréhension » existant entre l'Église et l'Ordre d'Hermès.

Scribes, astrologues, médecins, mystiques et trésoriers occupent souvent une place à part dans les Alliances car leur travail les met en relation étroite avec les magiciens. Plus une Alliance est importante, plus sont grandes les chances qu'il s'y trouve des mortels bénéficiant d'une situation particulière. Votre Troupe peut choisir certains spécialistes PNJ (suivant les Attributs de votre communauté) qui lui seront très utiles.

Voici quelques-uns de ceux qui vivent parfois dans une Alliance : armurier heaumier, astrologue, maître charpentier, forgeron, boucher, scribe, fabricant d'armes, fauconnier/dresseur, bibliothécaire, érudit (sélectionnez un domaine de connaissances), médecin, trésorier, enseignant (sélectionnez l'Aptitude ou la Compétence qu'il enseigne) et autocrate.

Ce personnel est :

**Insuffisant -2 :** L'Alliance ne dispose que de quelques serviteurs banals (tout à fait insipides) et pas du moindre spécialiste. Ce personnel ne lui est pas exagérément loyal, même s'il ne la trahirait pas trop facilement. Décidez de ce qu'il est et essayez de le rendre aussi intéressant que possible (les gens insipides sont toujours intéressants). Aucun des Compagnons ne réside à l'Alliance en permanence.

**Modifié -1 :** L'aura magique des lieux a eu des effets certains sur leurs habitants (Servants, domestiques, etc.), ce qui

### Exempli Gratia

Nous désirions que les habitants de la Crête des Brumes soient typiques de ce qu'on trouve dans une Alliance. Les Mages des joueurs seraient les plus bizarres, aussi n'en ressortiraient-ils que mieux. Nous ne voulions pas que des aînés leur disent sans arrêt quoi faire, si bien que nous avons décidé qu'ils vivaient là depuis plusieurs années et que la fondatrice était partie peu de temps auparavant. Ainsi, les choses restaient simples, puisque nous n'avions pas parmi nous de thaumaturges plus âgés. Mark a créé le jeune magicien Grimgroth, Nicole a inventé Oculo et Lisa Vulcris.

Ils étaient *peu organisés* (coût : 0) et se querelaient assez souvent. La communauté n'ayant pas de chef réel, presque toutes les décisions y étaient prises par votes, lors des conseils, si bien que nombre de choses n'étaient tout simplement pas faites.

Nous avons pris *cinquante Servants* dotés d'un *bon armement* (coût : +3). Les bâtiments seraient pleins comme des œufs, mais cela restait logique puisque nous étions une Alliance d'été en pleine croissance. Comme nous désirions que les Servants jouent un rôle important dans notre Saga (leur vie en serait un des thèmes principaux, et nous voulions même jouer des histoires auxquelles eux seuls participeraient), nous les avons déclarés *très disciplinés* (coût : +1) et *dévoués* (coût : +1). Le simple personnel serait *fonctionnel* (coût : 0), nous avons choisi un scribe dans la liste des spécialistes et avons décidé que nos Compagnons seraient eux aussi des experts : un capitaine des Servants, un érudit et un médecin.



les a rendus aussi bizarres sinon plus que les Mages — ils sont vraiment très étranges, si bien que l'Alliance elle-même l'est également. Reprenez une des caractéristiques de cette liste afin de déterminer le nombre du personnel, mais n'oubliez pas de décider de quelles manières l'aura l'a affecté — ses membres devraient presque tous avoir changé d'une façon ou d'une autre.

**Peu nombreux -1** : La communauté ne dispose que de quelques serviteurs, qui lui sont loyaux mais ne peuvent guère remplir que les tâches de base. Il ne s'y trouve aucun spécialiste, exception faite de ceux qu'incarneront éventuellement les joueurs.

**Fonctionnel 0** : Outre le personnel de base, vous avez chez vous quelques experts tels que philosophes, scribes, artisans talentueux, etc. Faites un choix dans la liste des spécialistes fournie.

**Nombreux +1** : L'Alliance abrite un personnel important, jusqu'à plusieurs centaines d'individus — bien plus qu'il n'en faut réellement. Les spécialistes y sont cependant rares. Choisissez-en trois dans la liste fournie.

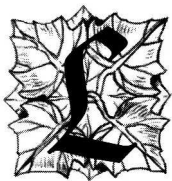
**Spécialisé +1** : Beaucoup d'érudits habitent entre ces murs et se rendent très utiles en faisant des recherches pour les Mages ou en répondant à certaines questions pour eux.

Faites quatre choix supplémentaires dans la liste des spécialistes fournie (en sus des Compagnons ou autres experts dont vous disposez déjà).

**Établi +1** : Le personnel sert l'Alliance de père en fils et par tradition. Bien que ses membres ne soient pas toujours très efficaces, ils savent tous ce qu'on attend d'eux et quelle est leur place — ils ne sont jamais encombrants. Il est fort peu probable qu'il se trouve des traîtres parmi eux. De nombreux érudits se sont installés entre ces murs au fil des ans, et un autocrate gère le quotidien afin que tout tourne rond. Effectuez trois choix dans la liste des spécialistes.

**Innombrable +2** : L'Alliance occupe tant de gens que vous ne savez même pas combien — elle est aussi peuplée qu'une petite ville, et d'ailleurs, nombre de ces mortels sont peut-être installés dans une bourgade située juste à l'extérieur de son enceinte. On y trouve tous les artisans ou spécialistes qu'un Mage peut désirer employer, pour quelque projet dont il rêve. Ces hommes considèrent l'Alliance comme leur foyer et n'envisagent pas de la quitter. La plupart des Servants et beaucoup de Compagnons y sont nés, eux aussi, et y sont plus loyaux qu'ils ne le seraient autrement (même si cette fidélité ne s'étend pas forcément aux magiciens). Ajoutez +1 à tous les tirages de Loyauté des habitants des lieux qui y ont été élevés. Effectuez sept choix dans la liste des spécialistes ou créez vos propres experts.

## 4 - Le Monde Extérieur



L'Alliance n'existe pas au sein d'un grand vide. Elle a une histoire et des relations avec ce qui l'entoure. Il se peut qu'elle vive totalement à l'écart ou presque des communautés environnantes, mais la plupart du temps, elle réalise au moins avec elles des échanges commerciaux.

Les Mages ont deux moyens d'obtenir ce qu'ils veulent des vulgaires : l'amitié ou l'extorsion. Ceux qui se montrent amicaux usent de leur savoir et de leur magie pour aider les gens, les autres punissent tout simplement quiconque refuse de coopérer. Dans le passé, toutefois, l'extorsion s'est avérée déstabilisatrice pour les Alliances qui la pratiquaient mais aussi pour l'Ordre tout entier, qui la désapprouve à présent (notamment les Quæsitori). Ceux qui la favorisent toujours sont donc surveillés de près, et punis à leur tour, aussi sûrement que rapidement, quand ils vont trop loin.

Le clergé ou la noblesse peuvent être pour une Alliance des ennemis redoutables. Le pouvoir de l'Église annule parfois celui des Mages, et les nobles disposent de troupes nombreuses, bien armées et entraînées. Que ces deux forces s'unissent ou non, si elles sont assez importantes, elles sont capables d'abattre n'importe quelle Alliance. Et

quand bien même les thaumaturges remporteraient la victoire dans un tel combat, cela impliquerait un effort et des risques qu'ils ne désirent nullement, et dresserait pour toujours la société contre l'Ordre. Des relations paisibles, quoique tendues, sont donc de mise. Tant que l'Alliance n'empiète pas sur les terres des fœdaux et ne se préoccupe pas des âmes des mortels, la noblesse et le clergé l'ignorent généralement. Ceux qui enfreignent la règle d'or de la non-intervention, et qui osent briser cette paix, sont sévèrement punis.

Mais la société est en perpétuelle évolution ; malgré la prudence de l'Ordre, de grands changements s'annoncent, qui pourraient bien mettre fin à la paix. Les dominicains deviennent de plus en plus puissants au cours du 13<sup>e</sup> siècle, et leur intolérance va susciter des frictions sans cesse plus nombreuses entre les Mages et l'Église. Quant à l'Inquisition, bien qu'elle ne vise pas directement les thaumaturges, elle s'en prendra certainement aussi à eux, et voyager parmi les simples mortels risque de leur devenir difficile. Il semble que l'ère de la tolérance s'achève. Les Alliances les plus proches de régions peuplées ou qui ont de mauvaises relations avec ceux qui les entourent seront sans doute celles qui souffriront le plus.



La coopération ou la mésentente avec les gens de « l'extérieur » peut occuper une place importante dans une Saga, et la manière dont l'Alliance se tient informée de ce qui se passe hors de ses murs est parfois vitale. Ne prenez pas que des Attributs avantageux ; ce sont souvent les haines et les désaccords qui donnent lieu aux histoires les plus intéressantes.

*Voici quelques questions à vous poser au sujet de votre Alliance. Comment les Mages s'entendent-ils avec la noblesse et le clergé ? Les paysans les tolèrent-ils ? Les enchanteurs sont-ils absolument ignorants de ce qui se produit dans le monde extérieur ou ont-ils des espions un peu partout ? Comment leurs collègues des autres Alliances considèrent-ils la leur ?*

## Contacts

La quantité d'informations politiques, sociales et magiques auxquelles l'Alliance a accès peut s'avérer importante. Si les Mages entendent dire qu'il y a une licorne dans la forêt voisine (chacun sait combien la corne de cette bête fabuleuse est précieuse !) alors que personne d'autre n'en a où parler, ce renseignement est sans prix. Les Alliances disposent donc souvent d'espions d'une sorte ou d'une autre, et comme nous sommes dans le monde médiéval, cet emploi est rarement bien défini — même si on raconte que le Carrefour des Vents entretient un réseau très performant de courriers et informateurs.

Une chose est sûre, c'est que les Toques Rouges et les Quæsitores disposent ensemble d'un tel réseau, afin d'être renseignés sur tout ce qui se passe dans le monde. Les Mages sont priés d'avertir les Toques Rouges de tous les événements, rumeurs ou activités bizarres dont ils pourraient avoir connaissance durant leurs voyages. Les membres de la Maison Jerbiton sont, eux aussi, réputés se tenir informés des faits et gestes des vulgaires et partager les connaissances ainsi acquises. Leur Domus Magnus, Valnastium, situé dans le Sud des Alpes, est bien connu pour centraliser tous ces renseignements (un Domus Magnus est l'Alliance originelle d'une Maison et en abrite le Primus, c'est-à-dire le chef — voir l'Ordre d'Hermès, à paraître, pour plus de détails).

Si vous désirez vous lancer dans une Saga riche en intrigues et politique, il serait bon que vous preniez l'un des Attributs positifs de cette section. Rappelez-vous que l'information ne permet pas seulement de l'emporter dans un conflit, mais aussi de résoudre tous les problèmes.

**Dans le noir -3 :** Vous n'avez absolument aucune source de renseignements fiable et régulière, et les Toques Rouges ne vous rendent que très rarement visite — peut-être ne savent-elles pas que votre Alliance existe. Celle-ci, complètement coupée du reste du monde, est le type même de l'organisation squelettique. Il peut s'écouler des années avant que vous n'appreniez qu'il y a eu une guerre ou qu'un

Tribunal s'est réuni. Soustrayez 5 de votre score de Contacts.

**Informations de base -1 :** Bien que vous appreniez les nouvelles les plus importantes (lorsqu'elles datent déjà un peu), vous n'avez guère les moyens de traquer l'information. Les Toques Rouges vous rendent parfois visite, mais seulement lorsque des raisons graves les y obligent. Soustrayez 2 de votre score de Contacts.

**Contacts normaux 0 :** Vous disposez des contacts (voire des espions) requis pour obtenir les renseignements qui vous intéressent, mais vous aimeriez en avoir davantage. (Été)

**Bonnes sources +1 :** Outre que vous êtes bien informés, vous entretenez plusieurs espions et contacts qui peuvent traquer le détail vous passionnant. Ajoutez +2 à votre score de Contacts.

**Excellentes sources +2 :** Vous connaissez plusieurs sources vers lesquelles vous tourner lorsque vous désirez savoir quelque chose. Vos amis et contacts sont dispersés aussi bien dans l'Ordre d'Hermès que parmi les simples mortels. Ajoutez +4 à votre score de Contacts.

**Sources exceptionnelles +3 :** Il parvient à l'Alliance tant d'informations grâce aux voyageurs, troubadours, espions, contacts bien placés, sorts d'observation, etc., que des subordonnés sont chargés de les trier avant de les transmettre aux maîtres des lieux. La communauté est une sorte de centre de renseignements. Non seulement vous obtenez les informations que vous désirez, mais encore l'information vous tombe-t-elle souvent du ciel. Ajoutez +6 à votre score de Contacts.



## Statut Hermétique

Il est possible que votre Alliance ait de bonnes relations avec les autres Alliances de la région, mais vous pouvez aussi être considérés comme des parvenus, des rivaux, des imbéciles, etc. Suivant l'opinion que vos collègues de l'Ordre ont de vous, ils vous aideront quand vous en aurez besoin, ignoreront vos appels à l'aide ou même se liguèrent contre vous. Le statut est aussi très important dans les Tribunaux, où il détermine en grande partie l'attention qu'on accorde à vos interventions.

**Combattue -3** : Vous essayez de croître en puissance, ce qui provoque des remous. Une fois que vous aurez atteint votre but, les conflits s'apaiseront, mais pour l'heure, vous êtes en pleine lutte avec les autres membres de l'Ordre, qui ne veulent tout simplement pas vous abandonner une once de pouvoir.

**Contestée -2** : Votre Alliance n'a pas encore fait ses preuves, et comme elle pourrait mettre en péril l'équilibre politique de la région, on ne vous fait pas confiance. Vous allez devoir démontrer vos capacités, et peut-être choisir votre camp dans des conflits en cours pour montrer envers qui vous êtes loyaux.

**Respectée mais impuissante -1** : Vous êtes connus et respectés de l'Ordre, mais vous vous êtes laissés distancer. Actions et décisions importantes ne dépendent nullement de vous.

**Normale 0** : Vous avez un statut moyen au sein de l'Ordre d'Hermès. On vous respecte assez, mais vous n'êtes pas très connus.

**De confiance +1** : L'Ordre respecte votre Alliance et lui accorde sa confiance, bien qu'il ne lui prête pas une attention particulière. Prenez une réputation De Confiance à +3.

**Dominatrice +2** : Votre influence politique dans la région est grande, plus à cause de votre énergie et de votre puissance que grâce à un quelconque prestige. Il vous faut travailler dur pour conserver cette position, mais les autres thaumaturges y réfléchissent à deux fois avant de se mettre en travers de votre chemin. Plusieurs, toutefois, prendraient volontiers votre place et ne pleureraient pas votre chute. Dans les Tribunaux, vous êtes une force avec laquelle il faut compter, et beaucoup de Mages votent comme vous, par peur et par respect tout à la fois. Votre Alliance a la réputation d'être Énergique à +5.

**Révérée +3** : Vous avez un tel prestige et tant d'influence au sein de l'Ordre que vous pouvez tourner pratiquement n'importe quel conflit politique à votre avantage. Quand d'aucuns s'opposent à vous, ils le font avec le plus grand respect et en prenant soin de ne pas vous plonger dans l'embarras. Si quelqu'un essaie de rabaisser votre Alliance ou vous contredit sans l'humilité requise, la majeure partie de l'Ordre se retourne contre lui. Prenez la réputation de votre choix à +7.

### Exempli Gratia

Pour nous, le monde extérieur était important, car nous voulions faire participer la société médiévale à la plupart de nos histoires. Nous souhaitions donc être en relatifs bons termes avec la noblesse et le clergé locaux, d'autant que nous vivions près d'eux et n'étions guère désireux de devoir sans arrêt nous préoccuper de voisins hostiles. Nous avons alors décidé d'être *tolérés* (coût : +1), ce qui signifiait en gros qu'on nous laisserait tranquilles. Kira voulait avoir un *ami marchand* (coût : +1), afin que nous disposions d'une bonne base d'opérations pour nos histoires dans la cité. Après une courte discussion, nous étions tous convaincus, mais elle avait promis en retour de concevoir la ville de Foix pour la Saga. Désireux d'avoir un ennemi sur lequel focaliser notre énergie, quelqu'un qui essaierait de nous empêcher de gagner en puissance, nous avons convenu qu'il s'agirait d'une *Alliance adverse* (coût : -3), ce qui nous a en outre permis de nous débarrasser de plusieurs de nos points négatifs. Lisa s'est rapidement fait une idée du Carrefour des Vents (ainsi avons-nous appelé notre rivale) et s'est mise à y travailler, pendant que le reste de l'équipe passait aux Attributs mystiques.

## Relations avec les vulgaires

La manière dont une Alliance interagit avec la société extérieure est très importante. Si la noblesse ou le clergé la persécute, cela risque d'empêcher ses Mages de voyager et donc de poursuivre leurs propres buts, mais aussi de menacer sa sécurité dans son ensemble. En revanche, des gens coopératifs aideront les magiciens de bien des manières, y compris en leur fournissant des informations sur ce qui se passe dans la région. N'oubliez pas d'expliquer pourquoi la situation est telle que vous l'avez choisie. Vous devez déterminer comment votre Alliance s'entend avec les paysans, la noblesse et le clergé. Si une partie de la population de la contrée vous est plus qu'hostile, considérez-la comme un ennemi et prenez l'Attribut approprié (voir page suivante).

**Clergé hostile -3** : Le clergé, hostile à l'Alliance, aimerait la voir rejetée de la région et détruite. Il n'agit pas contre elle, car elle représente une puissance non négligeable, mais si un jour l'occasion s'en présente, il prendra des mesures pour lui nuire. Les Mages n'ont aucune aide à en attendre, ne recevront pas de sépulture chrétienne et ne seront pas remis de leurs péchés. Ceux qui travaillent pour eux sont menacés d'excommunication, menace qui pourrait bien un jour être mise à exécution.

**Noblesse hostile -2** : La noblesse locale n'apprécie pas du tout l'Alliance, déteste et méprise les enchanteurs, dont elle souhaite la mort. Si elle peut faire quoi que ce soit pour hâter celle-ci, elle ne s'en privera pas. Cette situation peut donner



lieu à de petites escarmouches, mais en général, l'Alliance n'a guère à affronter qu'un mépris hautain.

**Paysans apeurés -1** : Les besoins de l'Alliance se sont à plusieurs reprises révélés incompatibles avec ceux de la communauté paysanne, ainsi qu'avec sa sensibilité, aussi le bas peuple ne l'aime-t-il pas. Il est plus apeuré qu'hostile, mais fait son possible pour être désagréable aux magiciens. Ses membres, s'ils peuvent l'éviter, ne leur parlent pas et refusent de leur vendre de la nourriture (de même qu'à ceux qui les accompagnent). Si quelqu'un, qui que ce soit, attaque un jour l'Alliance, les paysans l'aideront.

**Peu d'interactions 0** : Les Mages n'ont guère de contacts avec le monde extérieur, bien qu'ils soient peut-être connus des mortels les plus cultivés ou fournissent éventuellement matière à diverses histoires. Le clergé et la noblesse ne sont certes pas amicaux envers eux, mais du moins ne se montrent-ils pas ouvertement hostiles. Quant aux paysans, ils évitent les enchanteurs, eux aussi.

**Tolérée +1** : Pour leur bien mutuel, l'Alliance et les pouvoirs en place passent outre leurs différences aussi longtemps qu'aucune des parties ne franchit certaines limites implicitement établies. Vous avez des relations neutres avec l'Église, la noblesse et les paysans, tous vous tolérant plutôt bien. Nul ou presque ne vous témoigne d'hostilité ou de crainte, mais vous devez vous montrer prudents pour ne pas faire tourner le vent. Vous êtes pour l'heure considérés comme appartenant à la société (bien que vous puissiez à certains moments déranger).

**Inconnue +1** : Nul dans le monde des mortels n'a entendu parler de vous, aussi personne ne vous ennuie-t-il — mais si vous commencez soudain à vous faire connaître, vous serez peut-être perçus comme une menace. Choisissez d'autres Attributs qui expliqueront pourquoi votre existence est secrète (l'Alliance est-elle entièrement souterraine ? Se trouve-t-elle dans une contrée sauvage ?). Ajoutez +3 à votre Surveillance.

**Paysans amicaux +1** : Les paysans de la région se montrent bien disposés envers l'Alliance. Ils considèrent les Mages avec respect, peut-être un peu comme des nobles particuliers, mais peuvent en attendre quelque chose en retour, qu'ils leur servent de juges ou de protecteurs par exemple (prenez les Attributs appropriés). Ajoutez +1 à la Surveillance.

**Noblesse amicale +2** : Certains des nobles (pas tous) de la région se montrent amicaux envers vous. Ils ne se sentent visiblement pas menacés par votre communauté, dont ils invitent fréquemment les membres à des mariages, tournois et autres festivités. Ils traitent les Mages comme des curiosités, des étrangers venus d'un pays très lointain, et il arrive parfois que se noue une véritable amitié. Cet Attribut est particulièrement conseillé si votre Alliance, comme la Crête des Brumes, se trouve dans le Languedoc : la culture provençale, très libérale, permet et même encourage de telles interactions.

**Clergé amical +3** : Le clergé, ou du moins certains de ses membres, est en très bons termes avec l'Alliance. Vous

échangez des connaissances avec les moines d'un monastère, faites des visites à l'évêque et assistez à certains des services de la cathédrale. Les religieux et vous vous comprenez très bien et vous rencontrez pour de longues discussions chaque fois que les intérêts de l'Église et de l'Alliance sont également en jeu. (Vous ne pouvez prendre cet Attribut que si vos Mages sont favorables à l'Église et bons chrétiens — ou du moins le paraissent.)

## Hommes liges

Certaines Alliances sont si impliquées dans la société qu'elles s'intègrent au système féodal. Elles peuvent alors avoir des vassaux, tout comme un seigneur.

**Domaine +1** : L'Alliance possède des terres, ainsi que les serfs qui y sont associés, et a pour vassal un chevalier (lequel ferait un excellent Compagnon). Sans doute tire-t-elle la majeure partie de ses revenus de ce domaine.

**Baronnie +4** : Non seulement l'Alliance est intégrée au système féodal, mais elle en est hautement respectée. Elle possède l'équivalent d'une baronnie et fait partie intégrante du monde médiéval. Une baronnie se compose en général d'une quarantaine de domaines, dont une dizaine sont directement dirigés par le seigneur, les autres étant gérés par une quinzaine de chevaliers (ses vassaux).

## Ennemis

Votre Alliance peut avoir des ennemis, individus isolés ou groupes qui la détestent et cherchent à la détruire. Ils complotent contre elle en permanence, fournissant ainsi une aide précieuse au Conteur, lequel doit les jouer comme des menaces réelles.

**Persécutée par l'Enfer -5** : Satan ou un autre diable très puissant a pris l'Alliance en haine et persécute sans relâche ses habitants, qui se trouvent plongés dans un conflit éternuel avec les forces infernales. Si les joueurs choisissent cet Attribut, n'oubliez pas, en tant que Conteur, de rendre les démons aussi terrifiants et redoutables qu'ils doivent l'être : il s'agit de **persécution**, pas de tracasseries. Cela vous fournira un thème central pour la Saga tout entière.

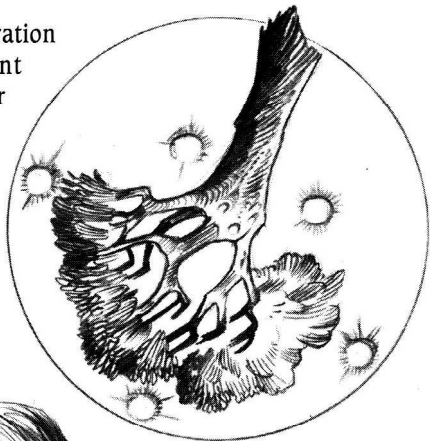
**Alliance ennemie -3** : Une autre Alliance s'oppose activement à la vôtre, cherchant à saper sa puissance de toutes les manières possibles.

**Conflit ouvert -2** : Vous avez plusieurs ennemis acharnés, tous négligeables pris séparément et que vous parvenez aisément à tenir en laisse la plupart du temps. L'idée pourrait cependant leur venir d'unir leurs forces pour vous détruire...

**Conspiration -2** : Vous êtes assez puissants pour avoir des ennemis, trop même pour qu'ils osent s'en prendre à vous ouvertement. Cela ne les empêche certes pas de travailler contre vous dans l'ombre, lentement mais sûrement. Ils ont



formé une conspiration et se rencontrent régulièrement pour comploter contre vous. Mais bien sûr, tandis que leur force croît doucement, ils font mine de rien.



**Ennemi puissant -2 :** Vous avez un ennemi puissant, peut-être un évêque, un comte ou un roi féérique, qui désire nuire à votre Alliance, soit pour se venger de vous, soit parce qu'elle le gêne. Et quelles que soient ses raisons, il n'est pas prêt de renoncer. Il n'est pas seulement ennuyeux, mais aussi capable de

problèmes à votre communauté. Vous pouvez, si vous prenez cet Attribut, laisser cet ennemi apparaître durant la Saga.

**Rancœurs -1 :** Les flammes des haines passées se sont réduites à des braises luisantes. Vos ennemis ne cherchent pas activement à vous nuire, mais nombre de gens s'en prendraient à vous si la chose était sans danger ou profitable.

**Aucun 0 :** Vous n'avez pas (encore) d'ennemis.

## Amis et alliés

Beaucoup d'Alliances ont noué des liens d'amitié avec d'autres organisations, un peu partout dans le monde ; certaines ont même signé des pactes ou des traités. Vous pouvez prendre les Attributs décrits ci-dessous plus d'une fois (par exemple être amis avec plusieurs autres Alliances).

**Alliance amie +1 :** Vous êtes en très bons termes avec une autre Alliance. Si jamais vous en avez besoin, elle vous enverra probablement de l'aide et des vivres, mais elle attend sans doute de vous que vous fassiez de même pour elle.

**Allié mystique +1 :** Une créature de grands pouvoirs a accordé son amitié à l'Alliance. Ce peut être un géant, un ver

ou une licorne très intelligente, mais quoi qu'il en soit, son aide est précieuse à la communauté.

**Alliés féériques +1 :** Les êtres féériques d'un bois ou d'un tertre avoisinant sont vos amis. Ils vous invitent à leurs fêtes et vous avez passé un pacte avec eux. Peut-être même vous autorisent-ils parfois à collecter du *virtus* sur leur territoire — sans doute en échange d'un service.

**Marchand ami +1 :** L'Alliance emploie, dans l'une des principales cités de la région, un marchand qui lui sert d'agent dans toutes les transactions commerciales. Il s'occupe notamment, lors de la foire d'été, de rassembler ce dont elle a besoin puis de le lui faire porter. Les Mages logent en outre chez lui lorsqu'ils se rendent en ville. Ajoutez +1 à votre score de Contacts, à cause des relations de cet homme.

**Alliance mentor +2 :** Cette Alliance n'est pas seulement votre amie, c'est aussi votre mentor, et elle vous offre plus d'aide et de conseils que n'en implique la simple amitié. Si vous avez un jour de graves problèmes, elle viendra sûrement à votre secours. Vous devriez prendre une obligation qui expliquerait pourquoi elle vous soutient tellement.

## Réputation

Toutes les Alliances ont une identité, une atmosphère, quelque chose qui leur est propre. Bien qu'elles survivent souvent à leurs membres, leur réputation reste d'ailleurs constante : des Mages d'un genre donné en attirent d'autres du même genre, si bien que lorsque les fondateurs meurent, leurs successeurs leur ressemblent. En revanche, si votre Alliance est toute récente, sa réputation est peut-être encore à faire.

Celle-ci peut n'être valable que parmi un groupe donné : il est possible d'avoir des Réputations différentes au sein de divers ensembles de gens. Vous pouvez par exemple souhaiter en avoir une dans l'Ordre d'Hermès, une autre parmi les gens du commun ou le clergé de votre région, etc.

**Déplorable réputation -1 :** L'Alliance est très connue, mais pas sous un jour favorable. Lorsque ses membres partent en voyage, ils sont le plus souvent accueillis par la crainte, la colère ou le mépris. Prenez trois Réputations négatives différentes à +3 parmi trois groupes de gens.

**Réputation neutre 0 :** On parle peut-être de votre Alliance, en bien et en mal, mais elle n'a pas encore de Réputation définie (cela peut venir).

**Excellente réputation +1 :** L'Alliance est très connue et tenue en haute estime par certains groupes de gens. Lorsque ses membres partent en voyage, ils sont le plus souvent reçus très courtoisement et peuvent même se voir offrir une hospitalité particulière. Prenez trois Réputations positives à +3 parmi trois groupes de gens. Si vous voulez que l'une d'elle soit plus étendue (qu'elle ait cours dans tout le Languedoc, par exemple), vous n'en aurez que deux. Et si elle s'est transmise dans toute l'Europe, une seule.

# 5 - Les Attributs Mystiques



La plupart des Alliances ont des Attributs mystiques. Après tout, ce sont les demeures des Mages, et ceux-ci détiennent de grands pouvoirs magiques ; certains d'ailleurs sont liés à l'influence de l'Alliance elle-même. Quelques-uns des Attributs mystiques peuvent dépendre du site proprement dit, mais la plupart sont dus aux enchantements des thaumaturges.

*Voici des questions auxquelles la Troupe devrait répondre. La bibliothèque de magie est-elle importante ? Dans quel état sont les laboratoires ? L'Alliance possède-t-elle des artefacts magiques, et si oui, de quelle sorte ?*

## Bibliothèque de magie

Elle est essentielle pour les Mages débutants, car elle leur permettra de progresser plus vite. Mais, surtout dans les Alliances les plus anciennes, l'accès peut en être restreint. Pour choisir les sorts que contient votre bibliothèque, additionnez les Niveaux de ceux que vous désirez ; le total ne doit pas dépasser ce que vous permet l'Attribut que vous avez sélectionné. Quand celui-ci implique des jets de dés, il s'agit de tirages simples, destinés à vous donner le niveau de votre bibliothèque dans les Arts magiques.

**Aucune -5** : Votre Alliance ne comporte pas de bibliothèque de magie (ce qui est très rare — peut-être a-t-elle été récemment détruite ?).

**Pathétique -3** : Trois Arts à 1 dé chacun. 20 Niveaux de sorts.

**Pauvre -1** : 1 dé par Art. 50 Niveaux de sorts.

**Standard 0** : 1 dé + 5 dans trois Arts, 1 dé dans les autres. 100 Niveaux de sorts.

**Bonne +1** : 1 dé + 7 dans trois Arts, 1 dé + 2 dans les autres. 200 Niveaux de sorts.

**Réservée +2** : L'Alliance a une *excellente* bibliothèque, mais l'accès en est réservé aux aînés. Pour être autorisés à y étudier, les jeunes Mages doivent rendre divers services aux plus âgés (et encore ne peuvent-ils y travailler que quelques saisons à chaque fois).

**Remarquable +3** : 1 dé + 10 dans trois Arts, 1 dé + 5 dans les autres. 300 Niveaux de sorts.

**Excellente +5** : 1 dé +12 dans trois Arts, 1 dé +8 dans les autres. 500 Niveaux de sorts.

**Exceptionnelle +7** : 1 dé + 14 dans trois Arts, 1 dé + 11 dans les autres. 600 Niveaux de sorts.

## Laboratoires de magie

La qualité de son équipement affecte grandement les résultats qu'obtient un Mage dans son laboratoire. Mais améliorer ce dernier peut nécessiter une véritable expédition — le matériel ne pousse tout simplement pas dans les arbres !

**Dangereux -5** : Votre équipement de laboratoire est si vieux et si fragile qu'il est dangereux de s'en servir — les laboratoires de l'Alliance sont des endroits terribles pour qui veut y travailler. Vous êtes toujours considérés comme étant en train d'expérimenter. Soustrayez 5 de vos Totaux de Laboratoire et lancez deux dés de Désastre supplémentaires.

**Inadéquats -2** : Pénalité de -3 à tous vos Totaux de Laboratoire. L'inadéquation est souvent due au partage des

### Exempli Gratia

Nous ne nous sommes guère penchés sur les ressources magiques — non qu'elles ne nous aient pas intéressés, au contraire, mais il ne nous restait presque plus de points positifs (nous n'en avons plus que deux). Aussi nous sommes-nous montrés très économes dans cette section et avons-nous prêté une grande attention aux Attributs que nous avons choisis. Nous avons failli revenir en arrière pour modifier nos options précédentes, avant de décider finalement de n'en rien faire.

Pour nous débarrasser de quelques-uns de nos points négatifs, nous avons accepté d'avoir des laboratoires *inadéquats* (coût : -2). Ce ne serait pas drôle et cela permettrait à nos ennemis du Carrefour des Vents de progresser dans les Arts plus vite que nous, mais nous devons placer ces points quelque part. Notre bibliothèque de magie serait *pathétique* (coût : -3), ce qui nous nuirait également beaucoup dans le futur, et nous ne pouvions nous offrir d'artefacts magiques, au grand désappointement de beaucoup d'entre nous. Il ne nous restait qu'à espérer en gagner d'une manière ou d'une autre au cours de la Saga. Enfin, nous nous sommes contentés d'un *Agis du Foyer moyen*, de +15 seulement (coût : 0). Ce n'est pas sans inquiétude que nous sommes passés à la section des ressources matérielles.



laboratoires : deux Mages travaillent au même endroit, mais ils s'occupent de choses différentes.

**Partagés -2** : Le matériel est si rare que quatre magiciens au moins se partagent chaque laboratoire. Mais ils n'y travaillent pas tous en même temps, deux d'entre eux seulement pouvant s'y activer à la fois, aussi les joueurs doivent-ils décider qui les occupe pour chaque saison. Un thaumaturge qui n'a pas accès à son laboratoire peut étudier à la bibliothèque, faire toutes sortes de travaux d'écriture, chercher ou entraîner un apprenti ou (bien sûr) partir en expédition.

**Supérieurs/Inadéquats -1** : C'est-à-dire que les aînés disposent de laboratoires *supérieurs*, alors que leurs cadets doivent se contenter d'un équipement *inadéquat*. Vous allez devoir progresser énormément en statut et en influence avant d'avoir droit vous aussi à un laboratoire supérieur — jusque-là, le vôtre restera inadéquat. Cet Attribut n'est applicable que si l'Alliance compte d'autres Mages que ceux des joueurs.

**Standard 0** : Les laboratoires de votre Alliance fonctionnent normalement.

**Bien équipés +1** : Votre laboratoire étant très bien équipé, vous gagnez +1 à vos Totaux de Laboratoire.

**Supérieurs +3** : Votre matériel étant de grande qualité, abondant et varié, vous ajoutez +3 à vos Totaux de Laboratoire.

**Extraordinaires +5** : Votre équipement est de la meilleure qualité qui se puisse trouver et comporte nombre d'éléments ne figurant que dans vos laboratoires (peut-être ont-ils été inventés par un des membres de l'Alliance). Aussi avez-vous un bonus de +5 à tous vos Totaux de Laboratoire et lancez-vous un dé de Désastre de moins que vous ne devriez le faire (mais vous en jetez toujours au moins un).

## Artefacts magiques

Ils englobent les objets magiques dont dispose l'Alliance aussi bien que les divers effets magiques qui s'y appliquent ; ils sont donc très précieux. Nous ne pouvons dresser la liste de toutes les caractéristiques magiques possibles, mais nous vous donnons assez d'exemples pour que vous soyez en mesure grâce à eux de calculer leur coût.

**Aucune 0** : Votre Alliance ne possède ni objet magique ni enchantement.

**Enchantement naturel ou mineur +1** : L'Alliance est sous l'effet d'un enchantement naturel quelconque, sur lequel les Mages n'exercent aucun contrôle mais qui s'avère bénéfique lorsqu'on s'en sert correctement (ainsi, un vent magique soufflant vers le haut d'une falaise soulèvera un « ascenseur » si on fabrique un objet approprié). Pour le même coût, on peut préférer un enchantement mineur.

**Enchantement moyen +2** : L'Alliance possède un objet ou un enchantement de puissance moyenne.

**Enchantement protecteur +3** : Elle dispose d'une ou deux protections très utiles, comme une alarme automatique ou une bête féroce qui rôde dans les bois alentour, à la recherche des intrus (= repas). (Été)

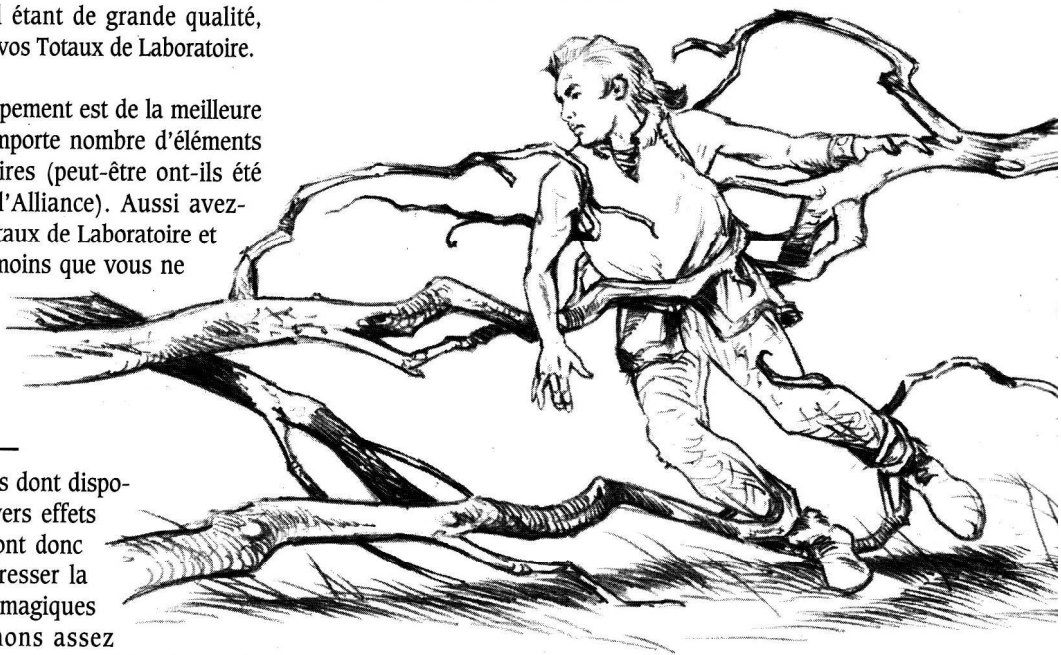
**Enchantement majeur +4** : Elle détient un objet magique ou un enchantement très puissant ou de grande valeur.

**Enchantement extraordinaire +5** : Elle possède un enchantement ou un objet magique doté de très grands pouvoirs.

### EXEMPLES

**Alliance voilée +1** : Le sort *Vallée Voilée* (Re Me 40) protège la communauté en permanence, aussi les visiteurs indésirables sont-ils rares. +1 à la Surveillance.

**Forêt amicale +1** : L'Alliance est entourée d'une petite forêt surnaturellement dense et résistante, qui se resserre lentement autour de l'imprudent s'y arrêtant et modifie sans cesse les chemins la traversant. Toute personne hostile aux Mages qui s'y aventure risque de se retrouver sur un sentier sans fin. +1 à la Surveillance.



**Brouillard +1** : La forteresse est toujours plongée dans la brume, si bien que son entrée est difficile à localiser. Peut-être est-ce pour cela que peu de gens en connaissent l'existence.

**Éclairage magique +1** : Des objets générateurs de lumière sont dispersés à travers toute l'Alliance.

**Fontaine magique +1** : La communauté possède une fontaine magique, grâce à laquelle les thaumaturges peuvent voir ce qui se passe en des lieux éloignés — elle fonctionne comme si on l'avait soumise au sort *Enchantement de la Fontaine Prodigueuse* (In Aq 30).



**Artefacts mineurs +1** : Il y a à l'Alliance quelques (jusqu'à 6) enchantements ou objets magiques très mineurs et d'une utilité douteuse — pièges bizarres, statues parlantes, portes s'ouvrant d'elles-mêmes, etc.

**Alarmes +2** : L'Alliance renferme quelques alarmes qui avertissent ses occupants des intrusions, des gargouilles parlantes ou une cloche qui sonne dès qu'un étranger pénètre en ses murs, par exemple. +2 à la Surveillance.

**Porte de cuivre +2** : La forteresse est dotée d'une porte de cuivre magique, impossible à ouvrir pour qui en ignore le mot de passe secret (ou l'incantation magique/sort spontané). Si des intrus essaient de la défoncer, sa solidité leur rendra la chose difficile. +1 à la Défense.

**Invisibilité +2** : Quoique détectable par des moyens magiques, l'Alliance est totalement invisible. C'est moins utile qu'on ne pourrait le croire, car ce fait inouï suscite d'innombrables histoires qui se répandent vite et loin. Toutefois, en certaines circonstances, l'invisibilité se révèle extrêmement pratique.

**Chaudron +2** : La communauté possède un chaudron magique qui double la quantité de ce qu'on y prépare, quoi que ce puisse être (même des potions). On s'en sert beaucoup dans les cuisines.

**Carte magique +2** : Il y a à l'Alliance une carte magique qui se modifie en même temps que la région qu'elle représente, si bien qu'elle est toujours exacte. Elle peut être tissée dans un tapis, gravée dans un mur ou apparaître au fond d'une fontaine magique et montrer une zone de n'importe quelle taille (depuis une ville à l'Europe entière), mais elle ne fait pas plus de cinq pieds de côté. Si elle reflète une très vaste contrée, on n'y trouve donc aucun détail.

**Gardien +3** : L'Alliance est protégée par un gardien magique impressionnant, doté de grands pouvoirs. Peut-être deux golems de pierre, encadrant la porte principale, ou un groupe de trolls de la forêt proche. Les totaux de combat (Totaux d'Attaque, de Défense, de Dégâts et d'Encaissement) additionnés de ce ou ces gardiens ne devraient cependant pas dépasser les 70. +1 à la Défense.

**Artefacts décrépités +3** : L'Alliance possède plusieurs (jusqu'à 6) enchantements et objets magiques fort utiles, mais tous cassés, affaiblis ou fonctionnant de manière bizarre. Il peut même leur arriver d'avoir des « retours de flammes » et de nuire à ceux qui s'en servent. Elle dispose, en outre, de quelques (pas plus de 6) créations magiques très mineures, de valeur douteuse et toutes décrépités, telles que pièges étranges, statues parlantes et portes s'ouvrant d'elles-mêmes.

**Porte scellée +3** : Une des portes de l'Alliance, scellée, ne peut être ouverte que si trois des Mages de la communauté exécutent ensemble le rituel approprié (un parchemin le décrivant se trouve dans la bibliothèque de magie). Si quelqu'un essaie d'en venir à bout, considérez-le comme un sort Re Te 80.

**Montures magiques +3** : La communauté possède 1-10 montures magiques (et peut-être d'autres, non magiques) qui se laissent chevaucher par les thaumaturges et ont, en outre, un Attribut magique spécial. Pour chacune, lancez un dé de tension et consultez la table ci-dessous.

**Désastre** : Cette bête, un griffon, est capable de voler avec un cavalier, mais elle est difficile à maîtriser, agressive et a de plus toujours très grand faim après une excursion. Il faut une Aptitude d'au moins 3 en Équitation pour simplement l'enfourcher, et rester en selle nécessite des jets d'Équitation réguliers.

**0** : Ce cheval, intelligent mais vicieux, ne se laisse monter que par une personne donnée. Il adore administrer des coups de sabot bien placés aux Servants ou aux personnalités qui le serrent de trop près.

**1-3** : Malgré son allure de poney, ce cheval est aussi fort et capable de porter des charges aussi lourdes qu'une bête de trait.

**4-5** : Cet animal, doté d'une Énergie immense, peut galoper une journée entière sans interruption.

**6-7** : Cette monture est intelligente et douée de parole mais ne s'adresse en principe qu'aux Servants, jamais aux Mages ou aux Compagnons (ces idiots de Servants, qui croient qu'un cheval peut parler !).

**8** : Ce cheval a des crocs et est carnivore. +18 aux Dégâts pour une morsure.

**9** : Ce destrier saute deux fois plus loin qu'un animal normal et est d'une agilité étonnante.

**10** : Ce cheval, très imposant, peut porter un humain de grande taille. Il mesure plus de 17 paumes de haut.

**11 +** : Cette monture, un pégase, est capable de voler, mais son cavalier doit avoir une Aptitude d'au moins 3 en Équitation et réussir des jets d'Équitation réguliers pour rester en selle.

**La Cloche d'Ibyn +4** : Consultez l'histoire *L'Alliance brisée de Calebais* pour plus de détails. La cloche s'accompagne de douze diadèmes (nous ne donnons ce renseignement que pour faire comprendre la valeur de ce célèbre artefact).

**Protection contre les êtres féeriques +4** : Une protection magique étendue à l'ensemble de l'Alliance empêche tous les êtres féeriques, quelle que soit leur puissance, d'y pénétrer. Il faut cependant la renouveler tous les ans, au cours d'une cérémonie rituelle, lors du solstice d'été ; si cette cérémonie vient à être interrompue, la protection s'évanouira.

**Portail +4** : Il se trouve dans la forteresse un portail magique qui mène en un autre lieu (comme une *Porte d'Hermès*, Re Te 75) et permet d'en revenir. Cette option est un excellent moyen de centrer votre campagne sur deux contrées



différentes à la fois (le Languedoc et l'Irlande, par exemple). D'autant que le sort correspondant est quasi introuvable et très difficile à lancer, si bien que cet Attribut est la manière la plus pratique de s'en procurer les effets. (D'une manière générale, les rituels coûtent 1 point d'Attribut par tranche de 20 Niveaux.)

**Vaisseau d'or +5** : L'Alliance abrite un bateau doré, capable de voler aussi bien que de naviguer. L'utiliser dans les airs nécessite cependant l'emploi de sorts Auram spontanés, l'un de Niveau 50 (Re Au) pour le faire décoller, d'autres de Niveau 15 seulement (Re Au) pour en modifier le cap en se servant des courants aériens existants. Une seule des communautés de l'Ordre est réputée posséder un tel vaisseau, qu'elle n'emploie que rarement — du moins dans les airs — afin d'éviter d'être condamnée par l'Église.

**Protection contre les démons +5** : Fonctionne comme la protection contre les êtres féeriques, mais envers les démons, sans pourtant tenir à l'écart ceux des trois catégories supérieures. Heureusement, ces derniers ne viennent presque jamais sur terre.

## Sources de *virtus* brut

Certaines Alliances ont la chance de disposer de sources de *virtus* brut, comme des arbres portant des fruits magiques ou des fontaines aux eaux magiques. Si vous avez envie de jouer nombre d'histoires centrées sur la quête du *virtus* brut, ne vous en attribuez pas une source ; si, au contraire, vous ne voulez pas être sans arrêt contraints de courir après le *virtus* pour pouvoir travailler dans votre laboratoire, prenez-en une source généreuse. Et n'oubliez pas qu'au bout d'un moment, il peut être ennuyeux de toujours soupirer après le *virtus*. Une source de *virtus* ne peut appartenir qu'à une seule catégorie à la fois, mais il vous est parfaitement possible d'en avoir plusieurs.

### VIRTUS PROTÉGÉ

Le *virtus* dont il est question ici est du *virtus* protégé, c'est-à-dire qu'il se trouve sur les terres de l'Alliance ou tout près — à condition qu'il s'agisse d'une zone magique. Il peut prendre quantité de formes, mais n'oubliez pas qu'il découle de la nature mystique des lieux et qu'on n'en verra tout simplement pas n'importe où. Cette source est sûre — elle fournit son quota de *virtus* une fois l'an, en une saison donnée (peut-être une nuit chargée d'une signification particulière). Il est pourtant possible que l'Alliance la perde un jour, à cause de changements qu'elle aura provoqués ou n'aura pas su prévoir. Le *virtus* protégé ne le reste que tant qu'on le protège effectivement.

**Pas de *virtus* 0** : L'Alliance ne dispose pas de source de *virtus* protégé.

**Approvisionnement médiocre +1** : La communauté recueille chaque année 10 points de *virtus*, d'une variété donnée (à choisir au début de la Saga).

**Approvisionnement régulier +2** : Une source sûre vous fournit tous les ans 20 points d'un *virtus* dont vous devez déterminer le type au début de la Saga.

***Virtus* abondant +3** : L'Alliance récolte 30 points d'un *virtus* quelconque (genre à choisir au début de la Saga) par an.

**Grandes quantités +4** : Vous recueillez tous les ans 40 points de *virtus*, d'une variété à choisir au début de la Saga.

***Virtus* à foison +5** : Les thaumaturges récupèrent chaque année 50 points d'un *virtus* dont le genre est à déterminer au début de la Saga.

### VIRTUS CONTESTÉ

Vous pouvez aussi décider d'avoir du *virtus* contesté, lequel n'est en aucune façon protégé et ne vous est nullement garanti. En fait, il est au contraire revendiqué par quelqu'un d'autre que les Mages de l'Alliance, qui ne l'obtiennent pas toujours. Chaque année, ils envoient un de leurs représentants le collecter (ce qui donne généralement lieu à une historiette), et cet émissaire ne le recueille qu'après une chaude lutte (que ce soit un combat, un *certamen* ou un échange d'énigmes). L'issue de ce duel devrait toujours dépendre de l'habileté et de la ruse des participants. Il n'est pas nécessaire que vous fassiez jouer une histoire chaque fois que le *virtus* doit être récolté ; il suffit que vous trouviez une manière rapide de résoudre le conflit. Le *virtus* peut ainsi mener chaque année à un *certamen* contre un Mage d'une Alliance rivale, un concours d'insultes ou de jeux de mots avec le bouffon d'un roi féerique, un combat contre un troll puissant, une aventure en rêve auprès d'une source magique ou une gageure contre un dragon blasé.

**Pas de *virtus* 0** : L'Alliance ne dispose pas de source de *virtus* contesté.



**Approvisionnement médiocre +1** : Les Mages luttent tous les ans pour ces 20 points de *virtus* (d'une variété à déterminer au début de la Saga).

**Bon approvisionnement +2** : L'Alliance a chaque année la possibilité de recueillir 40 points de *virtus* contesté, du genre choisi au début de la Saga.

**Virtus à gogo +3** : Les thaumaturges peuvent récupérer tous les ans 60 points de *virtus*, d'un type donné (à déterminer au début de la Saga).

## Ægis du Foyer

Si vous disposez d'un Ægis, vous n'avez cependant nul besoin de vous préoccuper de collecter chaque année le *virtus* correspondant : on considère en effet que celui-ci est soustrait des réserves rassemblées sur les terres de l'Alliance. Toutefois, si vous désirez vous imposer l'obligation de trouver puis de récolter ce *virtus*, ce n'en sera que mieux. Quoi qu'il en soit, il vous sera possible plus tard d'améliorer votre Ægis, que l'un de vos personnages en trouve et en apprenne une version plus intéressante, que vous l'obteniez d'une autre Alliance ou que vous ayez recours à la procédure normale pour changer cet Attribut (voir p.45).

**Pas d'Ægis -2** : Votre Alliance ne dispose pas d'Ægis du Foyer (du moins ce sort ne figure-t-il pas dans sa

bibliothèque ; l'un des personnages peut l'avoir dans son grimoire personnel).

**Ægis faible -1** : Votre Ægis est de +5.

**Ægis moyen 0** : Votre Ægis est de +15.

**Bon Ægis +1** : Votre Ægis est de +25.

**Très bon Ægis +2** : Votre Ægis est de +35.

**Ægis extraordinaire +3** : Votre Ægis est de +45.

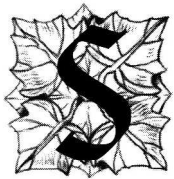
## Autres détails

**Hantée -2** : L'Alliance est hantée par plusieurs étranges fantômes, dont certains étaient autrefois des Mages.

**Infestée de démons -3** : Les démons « visitent » fréquemment l'Alliance, y suscitant disputes et conflits. Les enchanteurs n'en ont peut-être pas conscience, puisque ces indésirables sont capables de se rendre invisibles, mais ils devraient le découvrir assez vite. Plus tard, les infernales créatures pourraient venir en force... Mais quelles sont les raisons de cette persécution ?

**Envahie par les êtres féeriques -3** : Il se trouve toujours dans l'Alliance des êtres féeriques qui y sèment le désordre et rendent, d'une manière générale, la vie des Mages aventureuse. Tous les personnages lancent un dé de Désastre supplémentaire lorsqu'ils obtiennent un 0 à un tirage de tension effectué au sein de l'Alliance (y compris pour les travaux de laboratoire).

# 6 - Les Ressources Matérielles



Si les Mages se préoccupent surtout des Attributs mystiques (comme la bibliothèque de magie, par exemple), certaines choses plus basement matérielles leur sont également nécessaires. Ainsi, l'Alliance a besoin d'un approvisionnement régulier en nourriture et diverses marchandises de base. Les thaumaturges pourraient certes fabriquer tout cela, mais ils devraient y consacrer beaucoup de temps et de *virtus* brut, alors que ce dernier est d'une valeur incalculable pour leurs travaux et leurs études.

La plupart des Alliances se procurent leur nourriture et le tout-venant des fournitures auprès des communautés environnantes, comme le font la noblesse et le clergé, soit qu'elles entretiennent des relations commerciales avec les paysans, soit qu'elles possèdent des terres, à la manière des nobles. Dans les deux cas, il leur faut consentir un minimum d'efforts : pour conserver la faveur des vulgaires ou pour administrer leur bien. Ce sont souvent des amis des Mages qui se chargent de ce genre de détails.

Les magiciens ont quotidiennement besoin d'un matériel plus particulier : encre, outils de précision, parchemins, verrerie,

etc. S'il ne leur est pas possible de se le procurer près de chez eux, ils partent régulièrement en voyage afin d'aller en acheter au loin. Certains passent des accords avec un ou plusieurs marchands, qui conduisent alors à l'Alliance, tous les ans ou toutes les saisons, une caravane chargée des marchandises convenues. N'oubliez pas, toutefois, que nous sommes en plein Moyen Âge, et que les gens ont tendance à vivre en autarcie. Une grande Alliance disposera de ses propres artisans — charpentiers, souffleurs de verre, maçons et armuriers — voire de sa propre mine. Si elle se suffit en outre à elle-même en ce qui concerne la nourriture, elle n'aura guère besoin du monde extérieur.

*Questions que la Troupe devrait se poser : Comment les Mages se procurent-ils la nourriture nécessaire (cultures, bétail, importations, magie) ? D'où viennent les marchandises ? Comment l'Alliance est-elle équipée ? A-t-elle un ami marchand dans la cité la plus proche qui s'occupe de ses affaires ou est-elle quasi autosuffisante ? N'oubliez pas les choix que vous avez déjà faits quant à ses relations et tenez compte de la manière dont ils peuvent affecter ses ressources matérielles.*



## Bibliothèque classique

La bibliothèque classique contient tous les textes qui ne sont pas relatifs à la magie. Enchanteurs et lettrés l'utilisent pour améliorer leurs scores dans ces Connaissances, mais elle permet aussi de chercher des informations spécifiques ; en ce cas, on fait un tirage de Connaissance en employant le score de la bibliothèque au lieu du sien propre (même si on a déjà effectué un jet afin de voir si on connaissait le renseignement désiré). Si on consacre une saison à y étudier, on additionnera les deux scores, avant d'effectuer un tirage qui déterminera ce que l'on saura alors sur le sujet. Les Alliances établies laissent souvent ce genre de travail à des érudits dont elles louent les services.

**Pas de bibliothèque -2** : Vous n'avez pas de bibliothèque classique du tout. Vos étagères sont vides. (Printemps)

**Bibliothèque inadéquate -1** : La bibliothèque n'est pas adaptée à d'éventuelles recherches ; répartissez 10 points entre des Connaissances diverses.

**Bibliothèque modeste 0** : Choisissez 3 Connaissances différentes et faites pour chacune un tirage simple sur la Table des Bibliothèques Classiques afin d'en déterminer le score.

**Salle des cartes +1** : L'Alliance possède un grand choix de cartes du monde et d'autres représentant ses alentours, certaines pouvant même livrer des secrets de grande valeur à qui sait les déchiffrer. Si vous avez besoin d'une carte particulière, lancez un dé simple ; un résultat de 8 + signifie que la salle renferme le document désiré.

**Excellente bibliothèque +2** : Choisissez 10 Connaissances différentes et faites pour chacune un tirage simple sur la Table des Bibliothèques Classiques afin d'en déterminer le score. Vous disposez aussi de bibliothécaires expérimentés, capables de vous aider à employer au mieux cette mine de savoir.

**Bibliothèque à l'abandon +2** : Votre bibliothèque, qui pourrait être une véritable merveille, tombe en poussière à cause de votre négligence. Faites les mêmes tirages que si elle était *excellente*, mais avec un dé de tension au lieu d'un dé simple, un résultat supérieur à 10 indiquant un score de 5 et un 0 signifiant que les documents relatifs à la Connaissance considérée sont dégradés au point d'être illisibles. Avec un

### Table des Bibliothèques Classiques

Dé simple	Score de Connaissance
1-2	1
3-5	2
6-7	3
8-9	4
0	5

peu de travail, pourtant, vous pourriez découvrir sur ces étagères des trésors de savoir bien plus grands. Certains ouvrages sont si vieux et ont été écrits par de telles autorités en la matière qu'ils sont sans prix ; mais ils risquent d'être difficiles à retrouver dans ce capharnaüm.

## Équipement

On considère que toute Alliance possède l'équipement de base qui lui est nécessaire, y compris outils, cordes, matériel pour camper, etc. Vous pouvez néanmoins décider d'en avoir moins ou davantage, ce qui s'avérera surtout important lors des expéditions, où il arrive que la qualité et la quantité de l'équipement disponible décident du succès ou de l'échec.

**Équipement inférieur -1** : L'Alliance ne dispose guère que de l'équipement de base, tel que cordes et torches.

**Équipement standard 0** : La communauté possède pratiquement tout le matériel utile lors d'une expédition : poulies, lampes, sacs solides, etc. On trouve aussi sur les lieux nombre d'aménagements toujours fort pratiques, y compris une forge et un atelier de menuiserie. Peut-être même y a-t-il en réserve quelques petits bateaux (moins de 10 pieds de long).

**Équipement usé 0** : L'Alliance recèle la plupart du matériel dont on peut avoir besoin, ainsi que quelques objets rares et coûteux, mais tout cela est vieux et usé. L'équipement, fragile, tombe en pièces facilement et régulièrement. On ne peut rien se procurer ou fabriquer de neuf, et surtout pas quelque chose dont on a eu l'idée soi-même. (Hiver)

**Excellent équipement +1** : Vous avez sous la main pratiquement tout ce dont vous pourrez jamais avoir envie ou besoin pour une expédition. D'ailleurs, si ce après quoi vous soupirez n'est pas en stock, un des nombreux et talentueux artisans des lieux vous le fabriquera rapidement — même s'il

### Une Alliance a régulièrement besoin de (et donc d'argent pour l'acheter) :

- Nourriture ;
- Peaux de mouton (pour les parchemins) ;
- Armes et armures, à moins de disposer d'un forgeron qualifié ;
- Encre et plumes (dont des plumes spéciales, d'autruche par exemple, pour la rédaction des textes magiques) ;
- Tissu, afin que les serveurs en fassent des vêtements ;
- Cuir (pour la reliure des livres et les vêtements) ;
- Verrerie (pour les laboratoires) ;
- Équipement et outils d'alchimiste (de précision) ;
- Matériel exotique de toutes sortes (pour les rituels et les enchantements), c'est-à-dire pustules de crapaud, plumes d'autruche, agates bavaroises, épines de porc-épic, etc.



s'agit d'une machine de guerre ou d'un moulin à eau. Si l'un des personnages conçoit une nouvelle pièce d'équipement, il pourra la faire construire — mais rappelez-vous que nous sommes au Moyen Âge ; certaines choses, telles des pendules murales, sont tout simplement inconcevables. L'Alliance possède aussi nombre de petits bateaux, dont quelques-uns de 10 pieds de long.

## Sources de revenus

Une Alliance doit de quelque manière se procurer régulièrement de la nourriture, du vin (ou de la bière, suivant la région), des armes et de l'équipement de laboratoire.

D'où vient l'argent avec lequel elle achète tout cela ? De taxes qu'elle collecte dans un village de pêcheurs proche ou qu'elle impose aux marchands qui empruntent la route locale ? D'une mine de métal précieux ? De la vente de diverses potions magiques aux bourgeois et aux nobles de la région ? Ou des trésors que ses membres amassent en explorant d'antiques ruines et en tuant des bêtes féroces ? Les Alliances commercent aussi entre elles, et beaucoup parmi les plus riches seraient heureuses de payer en monnaie sonnante et trébuchante les composants de sorts rares ou le *vir-tus*.

Toutes ont une source de revenus quelconque : avant de s'établir, les Mages s'assurent qu'ils auront de quoi faire vivre la communauté, que ce soit grâce à une mine découverte avec l'aide de leurs sortilèges ou un péage installé dans la passe montagneuse qu'ils ouvrent. Ils n'ont en général guère de mal à se procurer de l'argent, étant donnés leurs pouvoirs magiques, même s'ils n'y attachent le plus souvent que peu d'importance.

À vous de décider comment votre Alliance se procure de l'argent. Elle possède peut-être ses propres fermes, dont les serfs lui donnent assez de nourriture et autres denrées pour qu'elle puisse ensuite les vendre. En ce cas, il est possible que les thaumaturges chargent des magistrats nommés par eux de ces transactions. La source de vos revenus peut fournir matière à plusieurs histoires, notamment si vos ennemis s'en prennent à elle.

Vous pouvez si vous le désirez bâtir une Saga où l'argent ne compte guère, et où on considère que l'Alliance a toujours de quoi subvenir à ses besoins quotidiens et mettre sur pied une expédition. Le Conteur interviendra alors lorsqu'elle se lancera dans des affaires importantes, mais on ne s'occupera pas autrement de ce que recèleront ses coffres. Si pourtant vous aimez toujours savoir où les choses en

sont exactement, rien de plus facile. Déterminez les revenus de la communauté, puis notez ses dépenses courantes et celles qui surviennent durant les histoires.

**Misérableuse -3** : Vous n'avez pas de rentrées d'argent régulières et devez conquérir de haute lutte le moindre sou lorsque vous voulez acheter quelque chose — quoi que ce soit. Il y a assez de nourriture et les réparations indispensables sont effectuées, mais on ne peut rien payer d'autre.

**Pauvre -2** : Vous avez très peu d'argent, si bien que vous n'êtes autorisés à dépenser que 50 deniers par expédition. Trouver une autre source régulière de revenus peut être le but de toute une série d'histoires.

**Réserves -1** : Vous avez encore 10 000 deniers d'argent dans vos coffres, mais ne disposez d'aucun moyen de renouveler ces réserves une fois qu'elles seront épuisées. Un jour, vous n'aurez plus un sou et il vous faudra en trouver, n'importe où et de n'importe quelle manière.

**Source de revenus contestée -1** : Une autre Alliance, un noble, voire une redoutable bête se met en travers de votre chemin et vous empêche de récolter tranquillement votre argent. Chaque année, à l'heure d'entrer en possession de votre revenu, vous êtes contraints de soutenir une âpre lutte — qui devrait être jouée. Si vous échouez, l'année suivante se passe dans la misère, le Moral des Servants baissant de 3 points et les Mages partant en expédition sans un sou vaillant ou presque.

**Aisée 0** : Les thaumaturges s'offrent à peu près ce qu'ils veulent, à condition de ne pas rechercher le grand luxe (comme les tapis persans, par exemple).

**Riche +1** : L'Alliance a pas mal d'argent, et les personnages peuvent acheter pratiquement tout ce qu'ils désirent, dans des limites raisonnables (pas de bijoux hors de prix ou de pavillons de chasse).

**Très riche +3** : Qui se soucie de l'argent ? Les personnages peuvent en dépenser autant qu'ils le veulent et vivre dans le luxe si tel est leur désir (mais les non-Mages auront peut-être des comptes à rendre s'ils se montrent particulièrement extravagants). Lorsqu'ils partent en expédition, les enchanteurs sont libres d'emmener assez d'argent pour s'acheter une maison s'ils veulent s'attarder dans une ville.

## Montures

Certaines Alliances possèdent des étables et des chevaux de selle : bien que la plupart des Mages soient incapables de les monter (à cause de la sensibilité des animaux à la magie), Compagnons et même Servants peuvent quant à eux en bénéficier.

**Pas de montures 0** : Votre communauté, semblable en cela à la majorité de ses

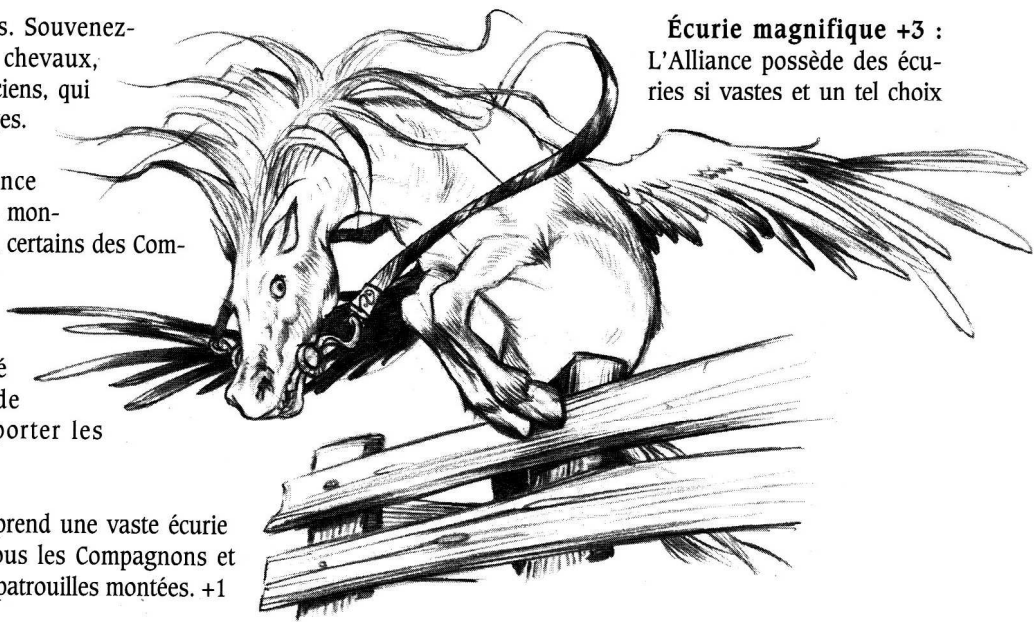


sœurs, ne dispose pas de montures. Souvenez-vous que les animaux, surtout les chevaux, n'aiment généralement pas les magiciens, qui évitent donc d'en avoir dans les parages.

**Peu de montures +1** : L'Alliance possède une petite étable et quelques montures (pas plus de 5), ce qui permet à certains des Compagnons de voyager plus confortablement. Ces animaux ne sont pas tous des chevaux, puisqu'il y a aussi des ânes ou des mules. La communauté dispose d'ailleurs certainement de quelques bêtes de somme pour porter les bagages lors des expéditions.

**Belle écurie +2** : L'Alliance comprend une vaste écurie contenant assez de chevaux pour tous les Compagnons et quelques Servants, ce qui permet des patrouilles montées. +1 à la Surveillance.

**Montures spéciales +2** : Cet Attribut vient en sus d'un autre Attribut concernant les montures. Il signifie simplement que quelques-unes d'entre elles ont été dressées de manière à accepter un cavalier magique, comme un thaumaturge. De tels chevaux sont, eux aussi, de nature plus ou moins magique et très convoités par tous les magiciens (quelqu'un pourrait même tenter de les voler).



**Écurie magnifique +3** : L'Alliance possède des écuries si vastes et un tel choix

de bêtes que tous ses occupants ou presque peuvent monter en même temps (note : y compris les Mages, s'ils ont le Don de Velours — voir la section *Vertus* d'*Ars Magica*). +1 à la Surveillance.

## Vaisseaux

Nombre d'Alliances, étant proches de la mer ou d'une rivière, ont besoin de bateaux. Les véritables vaisseaux étant à l'époque chers et rares, en posséder constitue un Attribut à part entière. Si la communauté en dispose, elle bénéficie également d'un quai construit dans un port abrité, à proximité de l'Alliance (si possible) ou aux environs, peut-être dans une ville proche. Au cas où ses bateaux feraient naufrage, elle pourrait probablement s'en acheter un autre au moins au bout d'un an (à moins que la Saga n'en décide autrement).

**Bateau +1** : L'Alliance possède un bateau de 30 pieds de long maximum capable de naviguer en mer (quoique pas spécialement conçu pour cela). Peut-être s'agit-il tout simplement d'une grande péniche — auquel cas on a pu le rendre plus confortable en y aménageant plusieurs cabines (s'il n'en a pas, il est ouvert à tous les vents). Il peut transporter en toute sécurité jusqu'à 10 personnes, pendant 2 semaines. La communauté dispose en outre de plusieurs petites embarcations — des canots à rames, voire une petite barge.

**Vaisseau +2** : L'Alliance possède un grand vaisseau des mers, mesurant entre 50 et 80 pieds de long, doté de mâts et de voiles, et peut-être de rames. Il peut emporter quelques tonnes de cargaison tout en restant relativement rapide, comprend plusieurs cabines et est très solide. Certains Servants, marins chevronnés, sont parfaitement à même de le manœuvrer. D'ailleurs, 35 personnes peuvent s'y installer en toute quiétude pour un mois. Il y a aussi à l'Alliance plusieurs petits ravitailleurs (des bateaux de 10 pieds de long) et tout l'équipement nécessaire à la mise à la mer et l'entretien d'un tel vaisseau.

### Exempli Gratia

Nous ne considérons pas les ressources matérielles de notre Alliance comme une priorité, mais nous ne voulions certes pas être miséreux. Il nous restait d'ailleurs deux points positifs à dépenser, et nous tenions là notre dernière chance de le faire sans avoir à revenir sur nos choix antérieurs. Nous avons décidé d'avoir une bibliothèque classique *inadéquate* (coût : -1), tout simplement parce que cela nous semblait bien aller avec notre bibliothèque de magie *pathétique* ; c'est alors que John a fait remarquer qu'à la Crête des Brumes, la bibliothèque tout entière tenait probablement sur quelques étagères disposées dans la salle du conseil — ce qui nous a paru une bonne idée et a aussitôt été noté par Nicole. Nous nous sommes dotés d'un *excellent* équipement (coût : +1), car nous ne voulions pas avoir de soucis en préparant ce qu'il nous faudrait pour nos expéditions : nous désirions nous consacrer essentiellement au *roleplaying* et non pas nous préoccuper de rassembler du matériel. Pour les mêmes raisons, nous avons choisi d'être *riches* (coût : +1). Mark a émis l'idée que nous possédions une mine d'argent dans la montagne et s'est vu confier la tâche de la décrire en détail pour la Saga. Tandis qu'il jetait quelques notes sur un papier, nous sommes passés à la section suivante, **Les Obligations**. Ce n'est que plus tard dans la Saga que nous découvrirons la fontaine magique du mont Tierné.

# 7 - Les Obligations



Les obligations impliquent une dépense annuelle de temps ou de *virtus* brut. Elles représentent ce que les membres de l'Alliance sont obligés de faire pour qu'elle continue à vivre, qu'il s'agisse de rassembler ses revenus ou de payer une dette souscrite lors de sa fondation. Si elles ne sont pas remplies, il risque d'en résulter pour la communauté des conséquences terribles, et le Conteur doit veiller à punir les Mages s'ils les ignorent. Une Alliance est toujours partie intégrante du monde qui l'entoure, et ses obligations symbolisent la manière dont celui-ci lui impose certaines restrictions. Elles donnent aussi aux joueurs une dernière chance de se débarrasser des points négatifs qu'il leur reste à placer.

*Voici quelques questions que la Troupe devrait se poser : Combien de points négatifs lui reste-t-il à répartir ? Désire-t-elle avoir beaucoup d'obligations ? L'Alliance est-elle grandement redevable de ce qu'elle est au monde extérieur ? Les Mages perdront-ils chaque année une saison en se consacrant à de tels problèmes ?*

## Temps

Les Mages se trouvent parfois obligés, pour des raisons diverses, d'interrompre leurs études, afin d'assister à des conseils de l'Ordre d'Hermès, de travailler pour autrui (un noble, par exemple) ou de gérer les affaires de l'Alliance. Il leur faut toujours consacrer une partie de leur temps (dont il est tenu compte quand on parle de ce qu'ils peuvent faire en une saison) à ces obligations ; celles dont il est question ici ne font pas partie de ces contraintes « normales » : elles viennent s'y ajouter.

**Potions -3** : Tous les ans, chacun des magiciens des joueurs doit fabriquer une « tournée » de potion, dont on vend ensuite les doses aux mortels pour subvenir aux besoins de la communauté. Ils donnent une saison par année à ce travail.

**Dette de temps -3** : Chaque thaumaturge paye son admission à l'Alliance en lui consacrant une saison par an, que ce soit comme scribe, diplomate, administrateur, assistant de laboratoire ou en remplissant une autre fonction du même genre. Il ne lui reste donc que trois saisons à passer en études et recherches.

**Divination -2** : Répondre aux questions des mortels ou chercher à deviner leur futur occupe chaque année une saison des magiciens. En récompense, il arrive qu'ils apprennent des choses intéressantes. +2 au score de Contacts.

**Juges -1** : Les enchanteurs servent de juges à la population de la région. Ces gens simples (paysans, bergers, pêcheurs, etc.) se reposent sur eux pour dispenser la justice, aussi l'Alliance leur abandonne-t-elle en permanence un de ses membres. Les Mages les plus jeunes (c'est-à-dire ceux des joueurs) perdent donc une saison de temps à autre, leurs aînés se dispensant généralement de cette coûteuse obligation.

## Virtus brut

Certaines Alliances sont contraintes de dépenser chaque année du *virtus* brut afin de survivre. Ce peut être une dette envers d'autres Mages, qui lui ont trouvé le site idéal ou quelques-unes de ses ressources, à moins que ses environs ne recèlent une porte vers les Enfers que seul le *virtus* maintient fermement close, etc. Déterminez pourquoi vous devez ainsi sacrifier du *virtus* (si vous devez en sacrifier), afin de savoir ce qui se produira si jamais, un jour, vous ne le faites pas. Le *virtus* à dépenser pour nourrir les rituels de protection normaux, tel l'Ægis du Foyer, s'ajoute à celui de ces obligations. Le besoin de *virtus* brut peut fournir matière à de nombreuses histoires, puisqu'il contraint les Mages à en chercher sans cesse de nouvelles sources, mais il impose aussi certaines restrictions, car les enchanteurs ainsi aiguillonnés, sans cesse par monts et par vaux, n'ont guère le temps de poursuivre d'autres buts. La plupart des Alliances n'ont pas à sacrifier de *virtus* ou, dans le cas contraire, ont en la matière des ressources assez abondantes pour que cela ne les gêne pas. S'il n'en est pas ainsi pour vous, n'oubliez pas de compenser cet inconvénient par quelque avantage.

**Obligation en *virtus* -1** : L'Alliance doit consacrer 10 points de *virtus* par an à un loyer, au maintien d'un enchantement, à l'achat d'une protection, etc. Vous pouvez prendre cet Attribut plusieurs fois, et sacrifier ainsi par exemple 50 points de *virtus* par an pour un coût de -5.

**Si vous voulez tenir vos comptes scrupuleusement, voici (en deniers d'argent) les prix de quelques-uns des services dont on peut avoir besoin durant un voyage :**

Voyage, par personne et par jour	1
Chambre pour deux, dans une auberge, par jour	2
Place sur un bateau, par personne et par jour	3
Paye de Compagnon, par jour	5
Paye de Servant, avec prime de combat, par jour	5
Remplacement d'un Servant tué	100

### Exempli Gratia

Il nous restait encore 2 points négatifs, aussi étions-nous contraints de prendre des obligations. Toutefois, cela ne nous ennuyait pas, car nous pensions qu'elles épicerait notre Saga. Nous avons finalement choisi *protection* (coût : -1), parce que c'était assorti à notre mine d'argent ; Mark avait déjà suggéré qu'il s'y trouvait des gobelins qui ennuyaient les mineurs, si bien que nous avons fait de la *protection* de ces derniers un de nos Attributs. Comme nous n'avions plus qu'un point négatif à placer, nous avons décidé de prendre en outre *faveur* (coût : -1), mais aucun d'entre nous ne parvenait à imaginer à qui nous pouvions bien devoir une faveur. Nous étions coincés... jusqu'à ce que John fasse remarquer que nos personnages ne le savaient peut-être pas non plus. La fondatrice de l'Alliance avait passé lors de sa création un marché avec une entité quelconque, qui viendrait un jour nous demander son dû.

Nous avons à présent les grandes lignes de la Crête des Brumes. Nous avons fait une courte pause, puis nous nous sommes penchés sur divers détails. Kira et Nicole se sont lancées dans la création de Servants, Lisa a commencé à prendre des notes sur le passé de l'Alliance et moi à écrire notre première histoire, « La Malédiction de mai ». Il restait beaucoup de travail à effectuer, mais nous l'avons réparti de manière à ce que personne ne soit surchargé. En outre, nous avons décidé que lors de la séance suivante, chacun de nous aurait jeté sur le papier les grandes lignes relatives au sujet qui lui avait été confié et les présenterait à la troupe. La Saga de la Crête des Brumes commençait.

## Autres détails

**Allié -1** : Vous avez un allié que vous devrez aider si jamais le besoin s'en fait sentir, mais qui sera incapable ou

absolument pas désireux de vous rendre la pareille (dans le cas contraire, ce ne serait pas une obligation).

**Supérieurs -1** : Vous êtes obligés d'obéir à la lettre à vos aînés de l'Alliance, dont les ordres sont parfois d'une simplicité enfantine mais parfois aussi extrêmement bizarres, bien qu'ils concernent le plus souvent la survie et l'administration de la communauté.

**Humiliation -1** : Chaque année, tous les Mages sont forcés de s'humilier de quelque façon, devant une ou plusieurs personnes particulières. Cela a donné à l'Alliance une mauvaise réputation (en en faisant un sujet de risée) au sein de l'Ordre d'Hermès ou de tout autre groupe important. Cette obligation peut être due à la stupidité d'un baron décadent (sur les terres duquel vit la communauté) ou à la victoire en *certamen* d'un thaumaturge rancunier sur le fondateur de l'Alliance.

**Faveur -1** : Vous devez une grande faveur à quelqu'un d'important (ou plusieurs moindres à diverses personnes), qui peut vous la réclamer à tout moment et ne vous demandera sans doute pas quelque chose de facile à accomplir. L'honneur et la réputation de l'Alliance seront néanmoins en jeu, aussi devrez-vous faire tout votre possible pour réussir.

**Missions -1** : Vous avez un tirage simple à effectuer tous les ans. Si vous n'obtenez pas un résultat de 5+, vous êtes obligés de partir en mission pour protéger votre source de revenus ou de *virtus*.

**Protection -1** : L'Alliance se charge de protéger quelque chose ou quelqu'un de toute attaque, que ce soit un village, une créature, une tribu ou même un arbre ; peu importe, les Mages doivent veiller sur lui, et s'ils y manquent, les conséquences en seront terribles. Voilà qui peut donner lieu à de belles histoires. Faites un tirage simple par an ; quelque chose se produit sur un résultat de 8+.

# 8 - Autres Particularités



Outre les Attributs de l'Alliance, vous devez aussi définir nombre de détails : ils lui donneront de l'épaisseur, tout comme des précisions du même genre en confèrent aux personnages. Ainsi, ne désirez-vous pas savoir où vous achetez vos marchandises ? Où les Servants prennent leurs repas ? Quel est leur chant de marche ? Quelle insulte emploient le plus couramment les mortels des lieux (peut-être s'agit-il du nom d'un des magiciens) ? Il serait bon que vous décidiez qui gère le quotidien

de la communauté ; qui dirige les Servants ; qui veille à ce que les marchandises nécessaires soient bien commandées ; et aussi qui est le « chef du personnel » ; comment sont annoncées les réunions du conseil ; quelles relations les Mages entretiennent entre eux et comment ils règlent leurs différends. Voici en outre quelques caractéristiques plus générales qui méritent également votre attention :

**L'histoire de l'Alliance** : Comment l'Alliance est-elle devenue ce qu'elle est aujourd'hui ? Que s'est-il produit dans



son passé qui pourrait affecter son avenir ? A-t-elle jamais occupé d'autres murs que ceux qui l'abritent à présent ? Qui a-t-elle soutenu autrefois lors des Tribunaux ? Quels ont été ses amis et ses ennemis ? Ses occupants se souviennent-ils de « pierres noires », d'événements dont ils se refusent à parler ? Son histoire peut être d'une grande importance dans certaines aventures et donner à toute la Saga une touche bienvenue de réalisme.

**La charte de l'Alliance** : Il serait bon que vous rédigiez la charte de votre Alliance, en vous servant comme exemple de celle fournie dans ce supplément, et que vous la fassiez signer à tous les magiciens. Voilà un texte « officiel » qui rendra votre communauté plus réelle et fournira matière à des arguties sans fin lors des réunions du conseil.

**L'emblème de l'Alliance** : Toutes les Alliances ou presque ont un emblème quelconque — souvent gravé ou porté en écusson sur les armures des Servants. Les thaumaturges les plus âgés l'appellent parfois le « sceau de l'Alliance », mais cette expression tombe en désuétude, lentement supplantée par celle d'« emblème de l'Alliance ».

**La Maison mère** : Nombre d'Alliances sont fortement liées à une des Maisons de l'Ordre d'Hermès (voir p.305-307 d'*Ars Magica* et notre supplément à venir, *L'Ordre d'Hermès™*). Il vous faudrait décider si la vôtre est dans ce cas, et si oui, où va sa faveur. Encouragez alors les joueurs à créer des Mages de cette Maison — vous pouvez même exiger qu'ils le fassent, certaines communautés se composant exclusivement de membres de la même Maison.

## L'Alliance dans le Jeu



es rivalités opposant les Mages risquent de s'avérer destructrices pour l'Alliance, bien qu'elles puissent aussi fournir des histoires passionnantes. Nous vous conseillons donc d'éviter les heurts qui pourraient affaiblir la communauté et de pousser la Troupe (les joueurs comme les personnages) à faire de même. Après tout, l'Alliance est le plus important des personnages, et il serait navrant de l'estropier pour vous amuser. De plus, des rivalités trop fortes entre thaumaturges tendent à gâcher l'amitié que se portent les joueurs et détruisent l'unité de la Troupe. Elles atteignent d'ailleurs parfois une telle intensité qu'il est impossible de poursuivre la Saga. Personnellement, je trouve que ces antagonismes font partie des choses les plus intéressantes à jouer, à condition qu'ils ne dépassent pas certaines limites. Autorisez-les, mais faites clairement comprendre aux divers participants que pour leurs personnages, l'Alliance passe avant tout — ils sont tous dévoués à leur foyer.

### Améliorer l'Alliance

L'Alliance va se développer et s'améliorer au fil du temps et du jeu. Lui « acheter » un point d'Attribut, c'est-à-dire effacer un point négatif ou en ajouter un positif, coûte normalement 1 000 deniers d'argent ou 100 points de *virtus* brut (note : si vos Attributs sont tels que vous disposez de rentrées d'argent ou de *virtus* régulières, ces ressources normales de votre communauté ne peuvent servir à changer ses Attributs). Un tel « achat » n'est pas en fait une simple acquisition : il donne presque toujours lieu à une histoire et implique un investissement quelconque, pas forcément monétaire ou magique — il peut s'agir de rendre un service de « valeur » équivalente à celle du caractère désiré. Veillez à ce que ces changements soient cohérents ; il ne s'agit pas seulement de

modifier quelques chiffres, et la moindre amélioration devrait obliger les personnages à de grands efforts. Un progrès de l'Alliance constituera une excellente récompense, à la fin d'une histoire, puisque tous ses habitants en bénéficieront également — de plus, les vaillants aventuriers seront alors de véritables héros lorsqu'ils regagneront leurs pénates. S'il fait partie intégrante de l'histoire ou résulte d'un excellent *role-playing*, le coût en argent ou en *virtus* de ce progrès sera éventuellement réduit de moitié, voire négligé. Je vous engage personnellement à inclure toutes les améliorations de l'Alliance dans vos aventures, en les considérant comme les conséquences de succès mérités. Les coûts monétaire et magique donnés ci-dessus ne sont là que pour vous permettre de voir combien il est difficile de faire progresser une Alliance.

Comme le temps passe, les saisons font de même. Une des choses les plus difficiles à déterminer, relativement à votre communauté, sera le moment où elle en changera. Les chiffres resteront les mêmes, les Attributs aussi ; rien d'aussi mesurable ne changera, mais il vous faudra pourtant admettre que l'Alliance a évolué et s'est transformée. Quand vous penserez qu'elle est entrée dans une autre saison, dites-le aux joueurs et voyez ce qu'ils en pensent. S'ils sont tous d'accord, alors elle se trouvera en effet au seuil d'une nouvelle saison. Si la plupart d'entre eux protestent, vous n'en aurez pas moins le droit de conserver votre opinion. On débat fréquemment au sein de l'Ordre d'Hermès pour déterminer quelles Alliances sont entrées dans l'automne ou l'hiver. Si les Mages sont incapables de tomber d'accord, pourquoi en irait-il autrement de vous ?





# INCIDENTS

---

Si vous n'avez pas préparé d'histoire et que vous vous ennuyez, sachez qu'il est toujours amusant de faire arriver quelque chose à l'Alliance. De tels « incidents » fournissent des aventures instantanées. Les Alliances sont souvent entraînées dans les affaires du monde, ce qui contraint parfois les Mages à quitter leur sanctuaire pour agir. Vous trouverez ci-après trois Tables d'incidents aléatoires (politiques, mystiques et Hermétiques) pouvant les impliquer. Lancez un dé de tension sur celle qui vous intéresse, et interprétez le résultat obtenu en fonction de votre Saga. Certaines Troupes effectuent un tirage simple par an pour chaque type d'incident, un 0 signifiant qu'il s'en produit un du genre considéré. D'ailleurs, même si vous n'utilisez pas ces Tables de cette façon, lisez-les : elles vous donneront des idées pour vos propres histoires.

## Incidents politiques

---

**Désastre — Épidémie** : Une épidémie ravage la région, abattant ses structures politiques et économiques, mettant l'Alliance en danger. Qui, entre ses murs, tombe malade, et comment les personnages essaient-ils de lutter contre le fléau et de soigner les malheureux ? Voilà qui risque de donner lieu à une histoire aussi effrayante que lourde de conséquences. L'Alliance pourrait en sortir amoindrie, avec nombre de ses Attributs modifiés, probablement pour le pire (peut-être est-ce le début de l'hiver).

**0 — Famine** : A la suite d'une sécheresse de trois ans, la famine s'est abattue sur la contrée, si bien que la communauté a beaucoup de mal à se procurer de la nourriture. Les paysans, affamés, ne savent que faire ; peut-être certains vont-ils se soulever. Cette situation fait des déplacements en Terre Chrétienne une expérience aussi étrange que sinistre.

**1 — Fête** : La population tout entière célèbre un grand événement : la naissance d'un prince, la fin d'une guerre ou l'achèvement d'une cathédrale. Il se peut même que les Mages soient conviés à ces festivités.

**2 — Guerre** : Un noble local s'est pris d'une méchante querelle avec un de ses voisins, et c'est le début d'une longue guerre. Le noble en question vient demander de l'aide à l'Alliance, à moins que le conflit ne gêne fortement les magiciens.

**3 — L'Inquisition** : L'Inquisition est arrivée dans un village proche, où elle « interroge » nombre de gens suspectés d'hérésie ou de sorcellerie et va jusqu'à en brûler certains. Bien des amis des Mages ont été emprisonnés, et l'Alliance est de plus en plus concernée, d'autant qu'elle est bientôt directement impliquée. Ceux des Compagnons qui vivent hors de ses murs sont en danger de mort. Qu'y a-t-il derrière l'Inquisition ? Sans doute des motivations politiques.

Peut-être un monarque ou un noble puissant veut-il à toute force quelque chose — abattre l'Alliance ou un de ses membres, s'emparer de ses richesses, etc.

**4 — Catastrophe** : Un triste événement se produit parmi les mortels. Un roi meurt, un évêque est assassiné, un grand incendie ravage la cité la plus proche, etc. La nouvelle parvient aux oreilles des enchanteurs — quelle est leur réaction, et comment ce bouleversement va-t-il affecter la communauté ?

**5 — Menaces** : Un noble téméraire profère des menaces à l'encontre de l'Alliance, allant peut-être même jusqu'à marcher contre elle à la tête de ses chevaliers. Le Code interdit aux Mages de l'attaquer avant qu'il ne les agresse. De quel côté se range le clergé et comment réagit-il ?

**6 — Rumeurs** : On raconte partout dans la région que les habitants de l'Alliance tuent des bébés pour leur voler leur âme, et en effet, beaucoup de bébés sont morts récemment. Quelqu'un répand-il délibérément ces horribles rumeurs ? Nuiront-elles à la communauté ?

**7 - Assiégée** : Un ermite dément d'une forêt proche a pris la tête d'une foule de paysans, qu'il a menés sous les murs de l'Alliance afin de les y faire prier pour sa destruction. Cet homme a une Foi Exaltée, aussi pourrait-il bien se produire quelque chose. Si les Mages réagissent trop brutalement, peut-être tout cela se terminera-t-il par une guerre.

**8 — Manque d'approvisionnement** : Les marchands qui approvisionnent l'Alliance en denrées de toutes sortes rencontrent des obstacles qui les ont peut-être contraints à cesser toute visite. Pourquoi ? Y a-t-il des bandits sur leur chemin ? Quelqu'un les fait-il chanter ? Ont-ils simplement changé d'avis quant aux Mages ? Comment l'Alliance va-t-elle se procurer tout ce dont elle a besoin ?

**9 — Satanisme** : Les thaumaturges apprennent qu'il se trouve dans la région un culte sataniste, auquel appartiennent des membres du clergé et de la noblesse ! Que font-ils ?

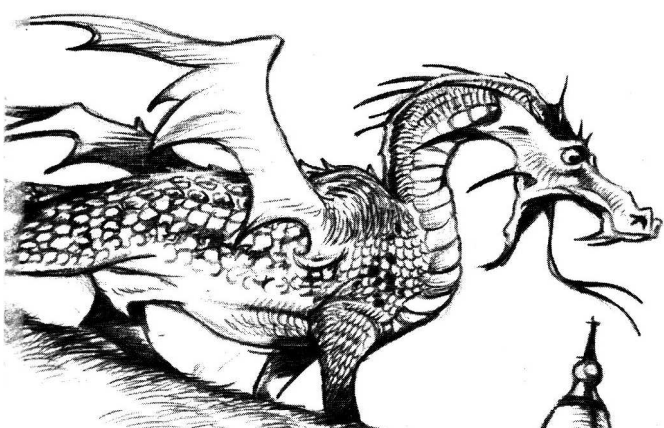
**10 + — Émissaire** : Un envoyé de l'Église arrive à l'Alliance, pour parler en privé avec les magiciens. Quoi qu'il ait à leur dire, cela risque d'être intéressant.

## Incidents mystiques

---

**Désastre — Dragon** : Un dragon jusque-là endormi s'est réveillé et fâché contre l'Alliance. Il lui réclame une rançon énorme, sous forme de nourriture (des mortels vivants) ou de puissants objets magiques qu'il veut faire fabriquer aux enchanteurs. La créature est si immensément puissante qu'elle pourrait bien détruire toute la communauté si ses désirs ne sont pas satisfaits.

**0 — Malédiction** : Une malédiction pèse sur la vie quotidienne de l'Alliance. Quelle est-elle et comment la conjurer ?



### 1 — Surnaturel :

Toutes les créatures mystiques de l'Alliance qui ne disposent pas d'une Parma Magica (y compris donc les Compagnons et Servants possédant des Talents Exceptionnels ou des Vices et Vertus Surnaturels) sont victimes d'une affection gênante quoique bénigne (ils se mettent à bégayer, par exemple). Comment cela se fait-il et que faire pour y remédier ?

2 — **Être féerique** : Un petit être féerique, qui s'est introduit dans l'Alliance, s'est lié d'amitié avec un des Servants et sème le désordre.

3 — **Énigme** : Une plante étrange, dotée de propriétés mystiques, se met soudain à pousser en plein cœur de la forteresse. Il peut s'agir d'un arbre, ou d'un lierre qui finira par tout recouvrir. Les Mages font-ils couper le végétal (si c'est possible), ou espèrent-ils qu'il deviendra une source de *virtus* ?

4 — **Invitation** : Les thaumaturges sont conviés à un festin qui aura lieu dans une forêt féerique. Le roi (ou la reine) de ce lieu magique ne désire pas seulement mieux les connaître mais aussi avoir recours à leurs services.

5 — **Fantôme** : Un fantôme se manifeste à l'Alliance durant certaines nuits mystiquement importantes. Tout d'abord, seuls les Servants le voient, mais il apparaît en fin de compte à tout un chacun. Cette âme errante souhaite être délivrée de la sphère terrestre, ce qui signifie qu'il faut donner à ses restes charnels une sépulture chrétienne. Pendant un moment, la vie à l'Alliance n'est pas facile.

6 — **Le ver dans le fruit** : On découvre que certains des Servants, voire des Compagnons et des Mages (si les joueurs le veulent bien), sont des satanistes. Est-ce bien vrai ou quelqu'un cherche-t-il à diviser la communauté ? Vrai ou pas, à qui vous fiez-vous et contre qui vous dresserez-vous ?

7 — **Rôdeur nocturne** : Une étrange bête d'essence magique se met à rôder autour de l'Alliance, la nuit. Quelle est cette créature et que veut-elle ?

8 — **Étrange visite** : Un vieux sage bizarre arrive un jour à la forteresse, assis sur un nuage. Il s'avère extrêmement secret et distant, mais se montre très curieux de la vie quotidienne des Servants et des Mages. Une fois qu'il a trouvé la personne qui lui convient (le plus chétif des Servants), il lui raconte une étrange histoire.

9 — **Touche de magie** : Une grande fleur se met à croître sur la roche nue, à l'intérieur des murailles de l'Alliance, sans que personne puisse dire pourquoi ou comment, alors que tout le monde est fort intrigué. Bien qu'elle n'ait apparemment aucun pouvoir, son apparition affecte la communauté entière. Cet incident est un excellent prétexte pour faire

jouer aux personnages leur vie de tous les jours.

10 + — **Démon** : Un démon entame une campagne active pour détruire l'Alliance.

## Incidents Hermétiques

Désastre — **Enquête** : Plusieurs Quæsitori (voir p.307 d'*Ars Magica*), accompagnés d'autres Mages de grand renom, arrivent à l'Alliance pour se livrer à une enquête serrée, dont ils refusent de révéler les raisons. Ils avertissent les thaumaturges des lieux que s'ils ne coopèrent pas, un Tribunal se réunira pour débattre de leur cas et les punira durement. Que peut-il bien se passer ?

0 — **Toque Rouge** : Une Toque Rouge passe à l'Alliance, apportant des nouvelles fort intéressantes.

1 — **Message** : Les Mages d'une communauté proche vous envoient une missive, car ils ont quelque chose à vous proposer...

2 — **Pétition** : Un magicien porteur d'une pétition arrive à l'Alliance. Que demande le document (la réunion d'un Tribunal, la guerre avec les vulgaires, etc.) et les hôtes acceptent-ils de le signer ?

3 — **Étudiant** : Un Mage désireux d'utiliser votre bibliothèque pendant une saison ou deux se présente à votre porte. Il n'a à offrir en retour qu'une carte, ou quelque information intéressante...

4 — **Quæsitor** : Un Quæsitor fait halte à l'Alliance, afin d'ajouter à la bibliothèque un livre empli d'additions au



## Charte de l'Alliance de la Crête des Brumes

Voici un exemple de charte d'Alliance. Il s'agit d'ailleurs de la charte de la Crête des Brumes, telle qu'elle était en 1197. Vous pouvez photocopier ces pages, pour un usage personnel uniquement.

Voici la charte de l'Alliance de la Crête des Brumes, fondée en l'an de grâce 1067 dans le Val des Bois, au sein du grand-duché du Languedoc. Ce document a été écrit et signé sous les yeux de la vénérable magicienne Ventarial, bien connue pour sa sagesse, de la Maison Quæditor.

### Objectifs

Dès aujourd'hui, cette Alliance se consacre à l'acquisition et à l'échange des connaissances, au développement et à la maîtrise des Arts magiques et au maintien de la paix au sein de l'Ordre d'Hermès. Cette affirmation n'est pas vaine, mais servira au contraire de ligne directrice à tous les Mages rassemblés sous ce toit. Puissent l'Ordre d'Hermès se perpétuer et nos faibles efforts participer à sa force et son extension.

### Conditions requises pour être membre

Tous les membres de cette Alliance doivent appartenir de plein droit à l'Ordre d'Hermès. Si l'un d'eux était exclu de ce dernier, il serait aussitôt également exclu de la Crête des Brumes. Tout Mage désireux de la rejoindre se doit d'être parrainé par un de ses thaumaturges, qui le présentera au conseil tout entier. Si les trois quarts au moins des présents se prononcent en faveur de son admission, il sera le bienvenu dans notre foyer et se verra immédiatement octroyer le statut de membre de plein droit. Au cas où le conseil voudrait poser comme condition à l'admission du postulant qu'il rende un quelconque service ou fasse don à la communauté d'une certaine quantité de *virtus*, la chose serait décidée par un vote majoritaire du grand conseil.

### Droits et privilèges

Aussi longtemps qu'ils appartiennent bien à l'Alliance, ses membres ont les droits et privilèges ci-après décrits. Toutefois, si un des mortels à qui on a confié la gestion des finances, de l'équipement, de la turbula ou de la bibliothèque a des raisons de penser que les réserves en la matière sont dangereusement basses, il lui est loisible d'en refuser la jouissance à un Mage jusqu'à la réunion du conseil qui s'ensuivra.

Tous les membres de l'Alliance de la Crête des Brumes bénéficient des droits de base suivants : manger à leur faim, c'est-à-dire assez pour rester en bonne santé ; disposer des ressources matérielles nécessaires à la poursuite de leurs études ; assister aux conseils et s'y exprimer. Ce dernier droit ne peut leur être dénié, quelles que soient les circonstances, même par un vote du grand conseil.

Un membre de plein droit a par ailleurs accès à tous les équipements et réserves de l'Alliance qu'il estime

nécessaires au bon fonctionnement de son laboratoire ou à la réussite d'une expédition, à moins qu'un vote du grand conseil n'en décide autrement.

Un membre de plein droit qui va entreprendre une expédition hors les murs de l'Alliance est autorisé à puiser dans les coffres de celle-ci pour y prendre jusqu'à un vingtième de l'argent qu'ils contiennent.

Un membre de plein droit est habilité à faire appel aux talents et aptitudes de toutes les personnes qui vivent et travaillent à l'Alliance, ou qui lui doivent leur temps et leurs services, s'il en a besoin pour une expédition dans le monde extérieur, à moins qu'un vote du grand conseil n'en décide autrement.

Un membre de plein droit a accès à tous les documents de la bibliothèque (qu'ils soient ou non consacrés à la magie), y compris ceux qui se trouvent momentanément entre les mains de ses pairs. Il ne peut conserver par devers lui un ouvrage, quel qu'il soit, plus d'une saison, avant de le remettre à un éventuel autre membre ayant exprimé le désir de l'étudier. Tout Mage peut se voir refuser l'accès à un document quelconque par un vote du grand conseil.

Un membre de plein droit est non seulement autorisé à participer à toutes les réunions du conseil mais doit encore être averti de ces réunions. Il peut en outre demander qu'on rassemble le grand conseil.

### Devoirs et responsabilités

Les membres de l'Alliance s'engagent à respecter les restrictions suivantes :

Chacun d'eux doit sans délai faire don de la moitié du *virtus* récolté en expédition à la communauté et le placer dans ses réserves.

Il doit procéder de même avec l'argent ou autre bien matériel.

Il doit consacrer autant de temps que décidé par le vote du conseil à la gestion de la communauté et la supervision des mortels s'occupant de sa vie matérielle. De plus, et indépendamment de cela, il est de son devoir de veiller à ce que l'Alliance fonctionne sans heurt et reste forte et saine.

Il doit donner à l'Alliance tout ce dont lui-même ne peut raisonnablement se servir. S'il découvre quelque objet dont il n'a pas l'usage, il lui faut le remettre à la communauté. Un Mage de la Crête des Brumes ne peut vendre ce qu'il n'utilise pas — seule l'Alliance a le droit de vendre. Bien que cet article paraisse dénué de sens à beaucoup, il est extrêmement sérieux et doit être respecté. Si le conseil a de bonnes raisons de croire qu'un des thaumaturges conserve par devers lui quelque chose dont il ne peut se servir ou a vendu une de ses possessions, il peut priver le coupable de son statut de membre de plein droit.

### Réunions du conseil

Tous les membres de plein droit de la Crête des Brumes peuvent demander une réunion du conseil, quelles que soient leurs raisons, et une telle réunion peut se tenir n'importe où dans l'Alliance — mais elle se déroulera dans



la salle du conseil si aucune disposition spéciale n'a été prise. Si un Mage sonne à trois reprises la cloche installée dans cette pièce, cela indique à ses pairs que le conseil va se réunir et qu'on les prie de venir ; un coup unique signifie que la réunion commencera une heure plus tard.

Deux fois l'an, à la veille de l'hiver et lors du solstice d'été, se tiennent dans la salle du conseil des séances régulières.

Le conseil ne peut prendre de décisions concernant la communauté entière que si un certain quorum de Mages participe à la séance (en grand conseil) ; pour ce faire, il faut que la moitié au moins des membres vivants de l'Alliance qui y sont présents et libres de leurs mouvements choisissent d'assister à la réunion. Sans cela, aucune décision importante ne peut être prise.

### Autorité du conseil

Le conseil dispose à sa guise de toutes les ressources de l'Alliance et peut punir ou récompenser les gens demeurant sous son toit. Il exerce son autorité sur les mortels de la communauté, qui doivent lui obéir, choisit parmi les guerriers celui qui sera le capitaine des Servants et parmi les lettrés (le cas échéant) celui qui deviendra l'autocrate.

Il exerce également une certaine autorité sur les Mages composant l'Alliance, qu'il peut notamment priver de leur statut de membres de plein droit. Les thaumaturges de la Crête des Brumes en sont des membres de plein droit tant que le conseil ne les a pas privés, par vote majoritaire, de certains des droits ou privilèges énumérés dans ces pages. Il lui est loisible de les leur retirer tous, exception faite des trois droits de base déjà cités, mais non de leur imposer des devoirs ou responsabilités autres que ceux précédemment exposés. A partir du moment où ils ne bénéficient plus de tous les avantages ci-devant mentionnés, les magiciens de l'Alliance n'en sont plus des membres de plein droit.

Tous les membres de l'Alliance de la Crête des Brumes sont libres de leurs actes comme de leurs pensées, et s'ils ne lui doivent pas chacun de leurs faits et gestes, elle ne peut non plus en être tenue pour responsable.

Ainsi avons-nous confié au parchemin nos plus hautes aspirations et croyances. Nous jurons, par tout ce que nous tenons pour vrai et juste, d'obéir aux commandements de cette charte de la Crête des Brumes jusqu'à ce que la mort nous en dispense.

Et si nous faillons, puissent les plus sévères de tous les maîtres, les Arts eux-mêmes, nous trahir pour nous faire connaître la douleur, l'échec et une éternelle solitude.

Code Périphérique. C'est le moment idéal pour passer des accords et donner ou recevoir une parole, puisque le visiteur servira alors de témoin. Par ailleurs, les Mages peuvent essayer de gagner son amitié ou le considérer avec indifférence.

5 — **Étrange visiteur** : Un très vieux thaumaturge (peut-être un magicien parallèle) arrive à l'Alliance. Après un repas plantureux, il demande une réunion du conseil...

6 — **Intrigue** : On parle beaucoup de l'Alliance ou d'un de ses membres au sein de l'Ordre d'Hermès. Que raconte-t-on ? Est-ce vrai ou faux, flatteur ou vexant, et quel effet cela aura-t-il sur la communauté ?

7 — **Défi** : Une autre Alliance conteste vos droits sur une source de *virtus* (ou sur une de vos possessions). Le différend risque de mener à une Guerre des Magiciens ou d'être porté devant un Tribunal.

8 — **Tribunal** : Un Tribunal spécial se réunit pour juger un Mage. L'Alliance est-elle impliquée dans l'affaire de quelque façon ?

9 — **Turbula** : La turbula est en effervescence à cause d'un défi que lui ont lancé les Servants d'une autre communauté. Elle est bien décidée à se couvrir de gloire sur le champ de bataille — et réclame un tournoi !

10 — **Réfugiés** : Un Mage arrive à la forteresse, avec ses Compagnons et Servants, et y demande asile, car il est poursuivi par quelque chose ou quelqu'un. Les occupants des lieux lui offrent-ils asile, et sont-ils alors attaqués ou mis en péril

de quelque manière ? S'ils refusent, le statut de l'Alliance au sein de l'Ordre risque de fortement en pâtir.

11 + — **Guerre des Magiciens** : Les thaumaturges d'une autre Alliance déclarent une Guerre des Magiciens à un des membres de la vôtre. Leurs raisons ne sont pas très claires...



# Lariandre

**Emblème :** un arbre entouré de cinq points lumineux.

**Saison :** printemps

**Fondée en :** 1192 après J.-C.

**Maison mère :** Maison Tremere

**Aura :** aura féerique de +6 (aura magique effective de +3)

**Membres :** six Mages — Julian, Valfraine, Dominic, Restaralin, Perniciel (tous de la Maison Tremere), Audrey-la-Fauvette (Maison Merinita).

Surveillance -3 Défense : +1 Contacts : -4 Moral : -5

**Nombre de Servants :** 30

**Armement :** pauvre

**Bibliothèque**

Cr : 4 In : — Mu : — Pe : — Re : —

An : — Aq : 1 Au : — Co : — He : —

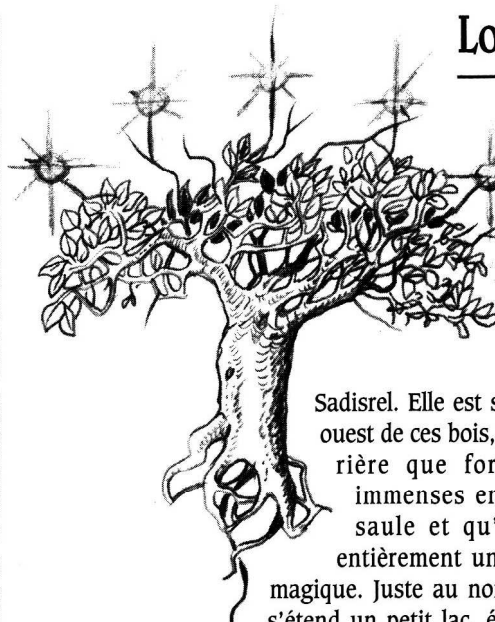
Ig : — Im : — Me : — Te : 9 Vi : —

**Connaissances principales :** Code Hermétique +3 ; rien d'autre.

**Relations extérieures :** Les Mages ont gardé le contact avec leur ancienne Alliance, Albision, mais n'ont guère d'autres liens avec le monde extérieur. Bien sûr, ils voient beaucoup les êtres féeriques de la forêt de Sadisrel.

Cette Alliance toute récente se trouve dans une région hautement magique et mystique, puisqu'elle est située dans une forêt féerique. Celle-ci fournit un cadre aussi enchanteur que fantaisiste à la Saga, centrée sur le thème des « enfants perdus ». Elle concerne, en effet, un petit groupe de jeunes Mages inexpérimentés livrés à eux-mêmes pour la première fois — débarrassés de la supervision constante, la discipline de fer et le lourd joug de leurs anciens maîtres. Tous viennent de la même Alliance, Albision, une puissante communauté du Nord de la France, elle aussi affiliée à la Maison Tremere, célèbre pour sa stricte discipline, son esthétisme sévère et son total manque d'humour. Seuls dans une forêt féerique exotique, ces enchanteurs immatures font enfin ce qu'ils ont envie de faire et connaissent plus que leur part de désordre et de chaos. Ils échappent pour la première fois à la poigne de fer de leurs aînés et se livrent à un beau gâchis. Les choses échappent à leur contrôle, le travail constructif est rare et l'Alliance sombre rapidement dans l'anarchie. En tant que communauté printanière, Lariandre est un excellent exemple de la précarité et de l'instabilité d'une telle association à ses débuts. Construire une Alliance est en effet très difficile, et ces jeunes magiciens affronteront dans les années à venir bien des remous, des conflits et des revers. Il va leur falloir de l'aide pour s'en sortir, surtout sous la forme de quelques conseils pertinents.

## Localisation



Lariandre se trouve dans le Sud de la France, à une journée de marche au sud-est de Toulouse, au sein de la forêt féerique de

Sadisrel. Elle est située dans la partie ouest de ces bois, au cœur d'une clairière que forment dix cèdres immenses entourant un grand saule et qu'encercle presque entièrement un étrange marécage magique. Juste au nord de cette éclaircie s'étend un petit lac, également cerné par les marais. L'Alliance de la Crête des Brumes

se dresse à une semaine de marche seulement, au sud, et les Mages de Lariandre s'y sont déjà rendus à plusieurs reprises pour demander conseil à leurs pairs. Sans doute y accourront-ils à nouveau dans le futur, cherchant de l'aide et peut-être même un abri.

La forêt de Sadisrel est l'une des plus vastes forêts féeriques subsistant en France. Les légendes qui en parlent mentionnent toutes des « arbres qui marchent », disant que les branches s'y agitent sans l'aide du moindre souffle de vent et que certains arbres y changent de place durant la nuit. Bien que nul à Lariandre ne puisse se vanter d'avoir vu se déplacer un de ces végétaux, tout le monde a constaté que les contes étaient fondés (« Sur mon âme, seigneur, ce chemin faisait le tour du lac, la semaine dernière ! »). Les êtres féeriques restent muets sur le sujet.

Le climat est doux, et au sein même de la forêt, l'hiver passe inaperçu. L'endroit est beau et luxuriant, doté d'une faune et d'une flore aussi abondantes que variées. C'est un épais labyrinthe naturel, au sous-bois parfois si épais qu'on ne peut s'y frayer un chemin (et malheur à qui blesse de telles plantes du fer de son arme !).

## Forteresse

L'Alliance de Lariandre se compose de quelques maisonnettes bâties dans les arbres ou dispersées à travers la clairière. Les cèdres, tous étrangement tordus et comme sculptés, ressemblent à des vieillards noueux. Des fleurs et des plantes magnifiques ornent cette éclaircie, se redressant intactes après avoir été foulées. Toute cette beauté est cependant gâchée par



les huttes et les foyers qu'ont installés les nouveaux venus. Des buissons épineux, qui poussent dans des fossés peu profonds, entourent presque complètement la ligne des grands cèdres, en une sorte de muraille primitive, et portent tout au long de l'année des baies comestibles. Ces fruits sont alcoolisés ainsi que légèrement magiques, si bien que la plupart des mortels de l'Alliance passent leur temps à s'en remplir le ventre et à s'enivrer. Ils forment donc une des principales causes du chaos ambiant — les Mages eux-mêmes en consomment parfois ! D'autres baies poussent dans les broussailles de la forêt et des marais, chaque variété ayant différentes propriétés (certaines magiques), mais la plupart provoquent l'accoutumance.

On trouve souvent des êtres féeriques au sein de l'Alliance, très occupés à se moquer des humains, les imiter ou leur jouer des tours. Les maisons des arbres leur sont normalement interdites, par ordre de leur roi, mais les plus insolents osent parfois s'en prendre aux Mages. Il y a peu, une de ces pestes s'est introduite dans un laboratoire et a versé une fiole dans le chaudron qui y bouillonnait — faisant échouer une expérience qui avait pris toute une saison. Les magiciens de Lariandre découvrent rapidement les inconvénients que présente la vie dans une forêt féerique...

Ils comptent cependant sur la réputation de cette « forêt hantée », les épées de leurs Servants et leur propre magie pour les défendre, puisqu'ils ne disposent pas de murailles, de tours ou de refuge souterrain. Si quelque force envahissait les bois, ils succomberaient rapidement. Lariandre est une Alliance toute récente qui, malgré son grand potentiel, est encore faible et bien peu organisée. Elle ne comporte pour tous bâtiments que quelques huttes dispersées à terre, où vivent les mortels, et les maisonnettes des arbres, où sont installés les laboratoires des magiciens.

Le gracieux seigneur Aldarin, roi des êtres féeriques de Sadisrel, a permis aux enchanteurs de s'installer en son domaine ; en échange, ils ont fait serment de l'aider à préserver la forêt des atteintes des vulgaires (surtout des paysans

détestés, qui défrichent de plus en plus), de passer sur les tours (sauf les plus graves) des farfadets et autres malicieuses créatures de ces bois et de l'assister dans sa guerre contre la Cour d'Ombre (qui lance des raids périodiques depuis le pays féerique). Ces promesses seront difficiles à tenir, mais les arrivants ont gagné dans ce marché un foyer magnifique, des alliés puissants et un incomparable réseau d'espions. Ils bénéficient en outre, de par le simple fait qu'ils vivent dans cette forêt, de belles réserves de *virtus*, même si le roi féerique admettra mal qu'ils en prélèvent plus de 50 points par saison.

Il y a neuf maisons principales dans les arbres, reliées les unes aux autres par des passerelles de corde, huit installées chacune sur un cèdre et la neuvième, la salle du conseil, sur le saule qui se dresse au centre de la clairière. Bien que la plupart des Servants vivent sur la terre ferme, certains se sont eux aussi construits de modestes huttes dans les arbres, près des laboratoires. Ce sont les gardes personnels des magiciens. Des cordes et des échelles pendent de la plupart de ces nids haut perchés, et quand les Mages ont besoin de quelque chose, ils font descendre un panier jusqu'au sol. Un escalier en spirale s'enroule autour du tronc du saule, menant jusqu'à la salle du conseil. Trois passerelles partent de là pour mener à des cèdres différents mais, comme la majorité des autres passerelles, des diverses échelles et des cordes, elles peuvent être détachées ou remontées en cas d'attaque.

L'Alliance étant toute récente, il y reste encore beaucoup à faire — une des maisonnettes n'est pas achevée, des cordes non raccordées pendent de nombreuses branches, des piles d'outils et de bois de charpente traînent un peu partout, et une petite grue attend dans un coin (elle est dotée d'un long bras pivotant à contrepoids, lequel peut se lever et s'abaisser aussi bien que tourner).

Un marécage entoure trois des côtés de la clairière. Il est fort brumeux, et ses feux follets se sont révélés une menace sérieuse pour la communauté. Le roi Aldarin a choisi l'emplacement de l'Alliance en souverain avisé, puisque les Mages le séparent des feux follets, lesquels en outre les affaiblissent quelque peu (après tout, ces humains sont des rivaux potentiels).

Le système d'alarme de Lariandre est fort simple. Si quelqu'un souffle une fois dans le cor de surveillance, cela signifie qu'il y a un problème dont doivent se charger les Servants et le magicien qui sont de service ce jour-là. Si on souffle deux fois, la chose est plus grave : les serviteurs doivent se replier en défense, tous les Servants se préparer à la bataille et les thaumaturges venir voir ce qui se passe. Quand on souffle trois fois, c'est qu'une attaque se prépare, et il faut faire diligence pour défendre et protéger l'Alliance. Malheureusement, certains des gardes réagissent un peu trop vivement lorsqu'il y a une visite et ont bientôt fait de sonner trois coups de cor.





## Habitants

---

Lariandre comprend une bande de Servants dont les plus expérimentés font office de chefs. L'un dans l'autre, la turbula manque d'organisation, en grande partie à cause de l'influence de la forêt féerique. Son Moral est incroyablement bas.

Les Servants, qui viennent tous de l'Alliance d'Albision, se sont portés volontaires (ou « ont été portés volontaires ») pour la quitter en même temps que les anciens apprentis, souvent dans l'espoir que l'avancement serait plus rapide et la vie un peu plus aventureuse parmi la nouvelle communauté. Mais les choses ne se sont pas passées comme ils l'espéraient. La folie qui pervertit si souvent les forêts féeriques a transformé la turbula, jadis très disciplinée et bien entraînée, en un ramassis d'ivrognes contestataires. Certains des êtres féeriques, notamment les farfadets, favorisent cet état de choses et racontent en outre des tas d'histoires (vraies ou fausses) aux Servants sur leurs collègues. Leur capitaine ne sait que faire pour venir à bout de cette anarchie et reproche souvent aux Mages de la laisser se perpétuer.

Les enchanteurs n'ont pas de chef, car ils ne veulent pas se reconnaître de supérieur, aussi le gouvernement de l'Alliance se fait-il en comité. Or, si les apprentis ont tous été de grands amis, ils se querellent à présent fréquemment, ce qui ne fait qu'ajouter au chaos et à la confusion ambiants.

Lariandre compte d'autres habitants, bien que peu de gens réalisent dès l'abord que ce sont des êtres conscients. Il s'agit des arbres. Chacun des cèdres était autrefois un humain, qui s'est métamorphosé après sa mort. D'après la légende, il y a de cela bien longtemps, une princesse féerique (fille d'Aldarin) tomba amoureuse d'un mortel. Il n'était pas comme les êtres féeriques, il était plein de sève et de passion, et capable d'aimer comme seuls les mortels savent le faire. Pendant des années et des années, tous deux vécurent dans la forêt un parfait amour, mais un jour, il mourut. Sa compagne, folle de douleur, le fit enterrer dans une belle clairière proche d'un lac — celle où se trouve à présent Lariandre. Elle ne se remit jamais tout à fait, mais longtemps, bien longtemps après, elle tomba à nouveau amoureuse, toujours d'un mortel ; et elle l'aima autant qu'elle avait aimé l'autre, tant qu'il vécut, car elle avait beaucoup d'amour à donner. Lorsqu'il s'éteignit, elle le fit lui aussi inhumer dans la clairière, près de son premier amant. Et à nouveau elle pleura, longtemps, très longtemps. Mais enfin, elle retomba amoureuse, là encore d'un mortel, et lui aussi finit par mourir. Cela se produisit dix fois en tout, et à chaque fois, le corps fut enseveli dans la même clairière, près de ceux qui l'avaient précédé. Et à chaque fois, un arbre s'éleva de sa tombe, un cèdre qui renfermait la sagesse, les pensées et l'amour de celui qui lui avait donné naissance. Lorsque son dixième amant mourut, le désespoir de la princesse ne connut plus de bornes, et ses larmes coulèrent sans discontinuer pendant plus de sept ans. Elle pleura si longtemps dans la clairière qu'elle y prit racine et que des feuilles lui poussèrent. En quelques années, elle devint le saule qui se dresse maintenant au centre de l'Alliance. Les nuits de pleine lune, il arrive qu'on l'entende encore sangloter.

Les seuls Mages sont des débutants qui sortent tout juste d'apprentissage ; si vous décidez de faire de Lariandre votre Alliance, ce seront des personnages joueurs. Si vous préférez

que Lariandre soit simplement proche de votre propre communauté, créez ses cinq magiciens les plus actifs et les plus talentueux, en vous faisant une idée des Arts où ils excellent, et vous serez fin prêt.

## Relations extérieures

---

Lariandre reste très à l'écart du monde extérieur, et ses habitants n'en savent pas grand-chose. Comme ils viennent du Nord de la France, ils ignorent pratiquement tout de la structure politique qui régit la vie dans la région du Tribunal de Doïsetteppe. Et bien qu'ils en aient entendu parler, ils n'ont pas idée de la manière dont Doïsetteppe peut se montrer dominatrice et menaçante envers les Alliances plus petites — il leur reste beaucoup à apprendre, et un lourd travail les attend s'ils veulent éviter de se faire piétiner. D'autant que plusieurs autres communautés aimeraient s'approprier le *virtus* de la forêt de Sadisrel.

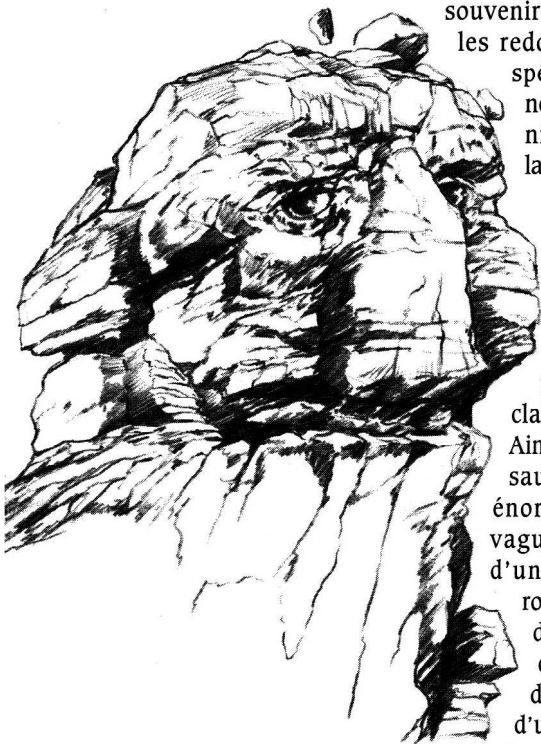
Les membres de l'Alliance de Bellaquin, notamment, leur en veulent beaucoup, bien qu'on l'ignore à Lariandre, car Bellaquin a longtemps déclaré la forêt de Sadisrel chasse gardée en ce qui concerne le *virtus*. Personne jusqu'ici ne lui avait contesté cette suprématie, à cause de la férocité des êtres féeriques des lieux et des légendes relatives aux arbres qui marchent. Et si Bellaquin a toujours eu de grandes difficultés à collecter du *virtus* sur ces terres, elle n'en souhaitait pas moins se les réserver, pour le cas où elles se seraient un jour avérées vraiment précieuses. De plus, elle veut montrer à ces « jeunots » qui est vraiment le chef dans la région. Ses thaumaturges estiment qu'une petite démonstration de force à l'heure actuelle évitera plus tard bien des problèmes. Le conflit avec Bellaquin va donc probablement s'envenimer très vite, ce qui risque de causer d'immenses problèmes aux Mages de Lariandre, surtout lorsqu'ils commenceront à interagir davantage avec l'Ordre d'Hermès.

## Attributs mystiques

---

L'aura mystique de l'Alliance, quoique très forte, est malheureusement de nature féerique, ce qui est parfois bien ennuyeux. En effet, quoiqu'elle donne aux magiciens un bonus de +3 à tous leurs jets de magie, elle les oblige aussi à lancer 6 dés de Désastre supplémentaires lorsqu'ils obtiennent un 0 à un tirage de laboratoire. Inutile de dire que les habitants de Lariandre se soucient peu d'expérimentation en la matière.

Chaque saison (du moins jusqu'à présent), l'Alliance est autorisée à récolter du *virtus* grâce aux diverses plantes de la forêt et des marais environnants, ce qui lui permet en général d'amasser 50 pions (points) de *virtus* Herbam. Toutefois, les feux follets des marécages s'opposent violemment à ces cueillettes, qui donnent donc lieu à de multiples feintes et de grandes démonstrations de rapidité. Les Mages changent à chaque fois de tactique afin de les tromper, mais ces petits adversaires sont de plus en plus difficiles à berner. Les feux follets (Ignis Fatuus) ne sont pas seulement des lueurs errantes : les malheureux humains qu'ils attrapent se retrouvent ensuite privés de la plus grande partie de leurs



souvenirs. Les magiciens les redoutent donc tout spécialement, mais ne peuvent s'abstenir de participer à la récolte.

L'Alliance ne possède aucun objet magique, mais elle bénéficie de quelques Attributs mystiques dus à la clairière elle-même. Ainsi, juste à côté du saule, se trouve un énorme rocher qui a vaguement la forme d'un homme barbu roulé en boule pour dormir. Il ne s'agit cependant pas d'un humain, mais d'un géant féérique, lequel s'éveille lors-

que la pleine lune brille haut dans le ciel et part faire un petit tour dans la forêt. Malheureusement, il abat en général une ou deux huttes et entraîne quelques tentes derrière lui, dans le mouvement. Les Servants l'ont appelé Groor, à cause des grognements et grommellements qui lui échappent dans l'heure précédant son réveil. Les Mages espèrent découvrir un moyen de l'intégrer aux défenses de l'Alliance, car même rendu à ses activités, il conserve une peau quasi rocheuse (Encaissement : +40) ; sa force est de plus immense et ses poings de pierre redoutables (Dégâts : +30). Il s'éveille habituellement quand on entend les étranges sanglots de l'ancienne princesse féérique — c'était autrefois son fidèle serviteur, et il continue à veiller sur elle.

L'Alliance a aussi potentiellement un sérieux problème d'ordre mystique, mais les joueurs ont décidé de le détailler plus tard ; tout ce qu'ils en savent, pour l'instant, c'est qu'il est lié aux « arbres qui marchent ». A un moment quelconque, ceux-ci, en se mettant en branle, causeront des soucis à Lariandre (Idée : Pensez à la manière dont réagiraient le clergé et la noblesse locale si les « arbres qui marchent » réclamaient soudain les terres cultivées.). Ainsi, une menace pèse sur la communauté, que personne ne devine — un sentiment d'attente anxieuse et un sombre mystère planent sur la Saga.

## Ressources matérielles

Lariandre est une Alliance miséreuse, qui ne possède guère que les produits de première nécessité. Parfois, même la nourriture y est rare, et chacun cherche alors son repas dans la forêt. Ce qui a donné lieu à quelques réactions intéressantes, comme cette fois où Larmo (le capitaine des Servants), a commencé à gonfler. Il n'est pas prudent de manger tous les fruits que fournit avec tant de libéralité une forêt féérique —

ils sont délicieux, sans doute, mais vous ne pouvez jamais savoir ce qu'il va en résulter.

L'Alliance a également un équipement inadéquat, et la majeure partie de ce qui a été amené d'Albision est maintenant hors d'usage, alors qu'il n'y a personne pour réparer. Les Mages partent en expédition très pauvrement équipés, tout comme les Servants.

## Obligations

Albision, dont viennent la plupart des habitants de Lariandre, les a beaucoup aidés à s'installer, mais ils ne réalisent guère à quoi ils se sont engagés. Leur dette est lourde, et leur charte spécifie bien qu'ils devront assister leur Alliance d'origine si jamais elle en a besoin — ils sont en fait les laquais d'Albision. Et si un jour ils lui refusent leur aide, ils risquent d'avoir de gros problèmes sitôt qu'elle se sera occupée des siens. Les Mages de Lariandre ont, de plus, juré de copier pour leurs anciens maîtres tous les ouvrages qu'ils écriront ou acquerront, ce qui leur demandera beaucoup de temps tant qu'ils ne loueront pas les services d'un scribe compétent.

Lariandre n'a aucune source de revenus et nul moyen simple d'en obtenir une. Bien sûr, ses besoins de base en nourriture et équipement sont satisfaits par la forêt, mais toute amélioration en la matière sera à payer en monnaie sonnante et trébuchante gagnée tout spécialement pour cela par les Mages (dans une histoire). Ceux-ci caressent l'idée de vendre du *virtus*, mais ils n'ont encore rien entrepris à ce sujet.

## Idées d'histoire

Lariandre se trouvant dans une forêt féérique, il est très facile d'inventer des histoires pour ses occupants, car les êtres féériques peuvent en fournir d'innombrables et la quête de *virtus* est pour les magiciens une puissante motivation. Toutefois, avant de vous engager dans de telles aventures, il vous faut détailler l'histoire de la forêt de Sadisrel et vous faire une bonne idée de ses habitants et de la manière dont ils vivent. Vous trouverez ci-dessous le plan d'une histoire destinée à présenter à vos propres personnages les « petits nouveaux ».

### RENCONTRE AVEC LES VOISINS

**Scène un.** Une Toque Rouge arrive à votre Alliance, où elle parle d'une autre communauté, Lariandre, qui s'est tout récemment établie dans la forêt féérique de Sadisrel. Malheureusement, la visiteuse ne peut en dire grand-chose aux Mages, car elle ne connaît guère que la localisation approximative de cette nouvelle Alliance. En fait, la messagère désire en secret que ses interlocuteurs l'accompagnent à Lariandre afin d'être protégée lors de sa première incursion dans la forêt — ils lui serviront de boucliers. Elle veut donc les persuader d'envoyer là-bas une délégation, pour gagner de nouveaux alliés, offrir leur aide ou leur argent en échange de *virtus*, découvrir à quoi peut bien ressembler la vie dans une forêt féérique, améliorer leur Connaissance de la Féerie, ou tout



simplement aider une Toque Rouge et gagner ainsi en statut. Des recherches à la bibliothèque révéleront que Bellaquin a des vues sur les bois de Sadisrel, ce que les Mages de Lariandre ignorent probablement encore.

**Scène deux.** Un groupe de magiciens, Compagnons et Servants se met en route vers la forêt, guidé par la Toque Rouge. Il rencontre en chemin un Servant de haut rang qui s'est enfui de Lariandre, car il ne supportait plus le chaos ambiant, pour retourner à Albision. Mais l'homme hésite à parler de ceux qu'il vient de quitter ou des raisons qui l'ont poussé à partir. Les voyageurs le capturent-ils en tant que mutin ou le laissent-ils s'en aller ?

**Scène trois.** Ils pénètrent dans la forêt féerique, qui leur paraît d'abord assez banale. Pourtant, après avoir suivi le même chemin pendant quelques heures, ils s'aperçoivent qu'ils n'ont en réalité pas avancé. Si personne n'y pense, la Toque Rouge suggère alors d'abandonner le sentier. Au bout d'une demi-heure supplémentaire de progression, tout, autour des visiteurs, devient de plus en plus étrange. Leurs premières rencontres avec les êtres féeriques sont bizarres mais pas violentes, bien que certaines de ces créatures (les satyres, par exemple) soient agressives et visiblement capables de repousser tout intrus. Les personnages cherchent le chemin de Lariandre, et le meilleur moyen pour eux de le trouver consiste à se lier avec un des êtres féeriques puis à le persuader de les guider jusqu'à l'Alliance. Mais peut-être va-t-il leur falloir rencontrer le roi Aldarin pour obtenir l'autorisation de gagner la clairière.

**Scène quatre.** Le groupe pénètre dans l'enceinte de l'Alliance, où il rencontre (probablement) les Mages de Lariandre. Mais d'abord, les gardes sonnent trois fois du cor, croyant à une attaque, et les habitants des lieux se mettent à courir en tous sens avec une frénésie du plus haut comique. Leurs maîtres en sont très embarrassés. Pourtant, leur aplomb reconquis, c'est avec une grande fierté qu'ils font visiter leur foyer aux arrivants — ce sont leurs tout premiers visiteurs !

**Scène cinq.** Le projecteur se déplace pour se focaliser sur les Servants des nouveaux venus (oubliez complètement les autres personnages). Ils se trouvent dans la « hutte des baies », où leurs collègues de Lariandre passent la majeure partie de leur temps, et sont certainement choqués de la conduite de ces derniers ainsi que de la manière catastrophique dont, à cause de cela, est défendue la communauté. Mais dès qu'ils goûtent aux fruits alcoolisés, les choses deviennent beaucoup plus drôles. Laissez-les jouer, à travers toute l'Alliance si nécessaire, l'ivresse et le délire quasi hallucinatoire qui s'ensuivent.

**Scène six.** Les Mages entament les négociations dans la salle du conseil, se faisant tout d'abord des politesses puis passant rapidement à ce que leurs Alliances peuvent s'offrir mutuellement. Au bout d'un moment, de faibles sanglots leur parviennent aux oreilles, mais les maîtres des lieux assurent ne rien entendre. Essayez de rendre cette partie de l'histoire aussi intéressante que possible pour les joueurs — ils ont une chance d'améliorer considérablement leur Alliance (grâce à

une nouvelle source de *virtus* !), mais les habitants de Lariandre ne vendront certes pas leur âme pour une poignée de deniers. Du reste, rien ne sera vraiment mis en forme puisqu'aucun Quæsitör n'est présent (le Code d'Hermès stipule qu'un contrat n'est réellement valable que si un Quæsitör l'a entériné).

Plus tard, mais toujours durant les négociations, la Toque Rouge remet une lettre au plus âgé des enchanteurs de Lariandre. Il s'agit d'une missive de Bellaquin, qui réclame 20 pions de *virtus* par an en échange de la jouissance de la forêt. La messagère était chargée de porter ce document à destination et s'est servie des personnages pour traverser les bois. Comment réagissent-ils ? D'autant que les magiciens de Lariandre ne sont sans doute pas enchantés de la tournure que prennent les événements.

**Scène sept.** Pendant ce temps, Groor se réveille (à cause des pleurs du saule), et un véritable pandémonium se déchaîne dans l'Alliance. Les Servants ivres des joueurs se trouvant sur le chemin du géant, ils doivent s'en écarter au plus vite pour l'éviter. S'ils essaient de le combattre, ils se feront probablement tuer. Une fois de plus, le chaos lamentable dans lequel patauge la nouvelle communauté se révèle en pleine lumière.

**Conclusion.** Elle dépend des réactions des joueurs. Les négociations peuvent être suspendues, voire annulées, à moins que les personnages ne parviennent à tourner les choses à leur avantage. Les Mages de Lariandre ne tarderont pas à s'effondrer si on les questionne sur l'état de leur Alliance, puis demanderont conseils et aide, voire refuge, à leurs visiteurs. Peut-être même se battront-ils entre eux devant leurs hôtes ahuris. Ce sont de malheureux gamins effrayés qui veulent rentrer à la maison, mais malheureusement, Lariandre *est* leur maison. Leur désespoir est réel, et ils n'ont personne vers qui se tourner — s'ils cherchent réconfort auprès de leurs anciens maîtres, ils ne seront plus jamais libres, et certains d'entre eux préféreraient mourir que d'en arriver là. Les personnages des joueurs ont beaucoup à gagner dans cette histoire : n'oubliez pas que Lariandre dispose d'importantes sources de *virtus* et représente, en outre, six Sceaux. Ses occupants peuvent aussi devenir d'excellents amis et alliés, mais bien sûr, tout cela dépend de ce que feront les joueurs.

**Il vous faudra décider** où se situe la forêt par rapport à votre Alliance, comment s'appelle la Toque Rouge, quelles sont sa personnalité et ses caractéristiques principales. Quant à la scène où interviennent les êtres féeriques, n'hésitez pas à l'étoffer avec des rencontres étranges de votre cru, dont si possible quelqu'une liée aux arbres si singuliers de ces bois. Vous devrez aussi trouver pour la forêt un concept expliquant la manière dont elle fonctionne et les lois auxquelles elle obéit, définir la personnalité des six Mages de Lariandre et les manières amusantes dont ils interagissent. Peut-être aurez-vous également besoin de toutes leurs caractéristiques, si vos joueurs sont des amateurs de *certamen*. Détaillez encore quelques-uns des Servants de l'endroit, y compris un de leurs chefs, un ivrogne bourru — bref, amusez-vous. Enfin, tracez un plan approximatif de Lariandre.

# Bellaquin

**Emblème :** un faucon rouge, aux serres refermées sur un parchemin, inscrit dans un cercle doré.

**Saison :** été

**Fondée en :** 1016

**Maison mère :** Maison Jerbiton

**Aura :** aura magique de +3, s'affaiblissant rapidement pour être remplacée par des Terres Chrétiennes +2 dans la région environnante.

**Membres :** douze Mages — Tolomae, Henri LeBarre, Tesfil, Valgravian, le Grand Marnae, Augustus, Nebitrus, Paritage (tous de la Maison Jerbiton), Artephius (Maison Tremere), Norbert (Maison Ex Miscellanea), Davnavolus (Maison Bonisagus), Quaerstus (Maison Criamon).

Surveillance : +2 Défense : +2 Contacts : +8 Moral : +2

**Nombre de Servants :** 30

**Armement :** standard

**Bibliothèque**

Cr : 3	In : 10	Mu : 6	Pe : 8	Re : 15
An : 7	Aq : 8	Au : 3	Co : 2	He : 5
Ig : 1	Im : 6	Me : 8	Te : 2	Vi : 4

**Connaissances principales :**

Histoire de l'Ordre d'Hermès 6 Connaissance de l'Église 5

Connaissance des Légendes 5 Religion 5

Érudition 6 Théorie de la Magie 5

Connaissance de la Région 4 Histoire 4

**Relations extérieures :** profondément impliquée dans les affaires des mortels ; propriétaire d'un fief et de trois manoirs.

Cette Alliance est une des rares dont les membres soient aussi étroitement liés au monde des mortels. Les Mages vivent généralement en des lieux reculés, loin de l'agitation et du désordre de la société. Bellaquin, en revanche, se dresse en plein cœur de ce fourmillement et possède d'ailleurs plusieurs villages, tandis que deux chevaliers sont ses vassaux. Elle s'implique profondément dans la politique locale et entretient de très bonnes relations avec la noblesse de la région.

Plus que tout, cependant, c'est une Alliance de bardes. Tous ses Mages s'intéressent passionnément aux arts, notamment à la musique, et sont de véritables esthètes. Leur amour de la beauté est plus grand encore que leur passion pour la politique, et les murailles ornementées de leur demeure abritent toutes sortes d'artistes et artisans de talent. En fait, ils se sont entourés de l'élite artistique et intellectuelle européenne. Cette obsession croissante de l'art les mènera sans doute un jour à leur perte.

Bellaquin fut fondée voici 180 ans sur l'emplacement d'un château, par un thaumaturge qui avait été le magicien du



baron du Belley, le propriétaire dudit château, dont les troupes avaient été peu de temps auparavant taillées en pièces par les armées du comte de Toulouse. Celles-ci avaient abattu les orgueilleuses murailles, brûlé les villages et les champs des serfs et chassé le Mage, mais il était revenu habiter les ruines au bout de quelques années. Les paysans avaient déserté la région, qui n'était plus que friches, si bien que l'endroit avait retrouvé son aura magique. Bientôt, la forêt reprit ses droits sur les terres autrefois cultivées, et les créatures magiques s'ébattirent à nouveau là où on avait vu courir les porcs des humains. Puis le lieu attira d'autres Mages, et il finit par abriter une Alliance.

A cette époque, les gens du commun s'en revinrent eux aussi, peu à peu, dans la région. La bonne terre était rare, et ils menaient leur charrue sur chaque arpent fertile qu'ils pouvaient trouver. Les thaumaturges résistèrent tout d'abord, puis, de guerre lasse, ils acceptèrent les nouveaux venus. Au fil du temps, ils devinrent même les seigneurs de ces serfs et s'intégrèrent à l'aristocratie locale. De grands efforts leur permirent de sauvegarder certains des bois et des endroits sauvages de leur fief, mais l'Alliance ne s'en trouva pas moins en fin de compte le centre d'une vallée fluviale densément peuplée. Les années passant, elle s'impliqua toujours plus dans la politique locale, si bien qu'elle joue à présent un rôle important à la cour du baron.

## Localisation

Bellaquin, dressée sur une éminence rocheuse, surplombe de haut une rivière, le Denier. Elle ne se trouve pas à plus de quatre jours de marche à l'est de Toulouse et est



entourée des champs et des villages de ses serfs, mais plusieurs bois féeriques ou magiques en sont distants d'à peine une journée de voyage (la plupart ne sont cependant plus que des enclaves mystiques dispersées dans des forêts plus banales).

Le climat y est doux, le gel rare ; la vallée est fertile, avec ses basses terres réservées aux cultures céréalières et ses collines rocailleuses à la vigne. Les Mages produisent d'ailleurs pour leur consommation personnelle un vin spécial, fait à partir d'un type de raisin particulier. Bien qu'il ne supporte guère le transport, il est très demandé au sein de l'Ordre d'Hermès, si bien que Bellaquin en échange parfois (rarement) contre du *virtus*. On dit que le dauphin de France en raffole, lui aussi.

## Forteresse

Les quatre élégantes tours rondes de Bellaquin, qui dépassent les 180 pieds avec leur toit pointu, sont visibles à près d'une lieue. Elles sont faites d'un étrange grès rouge, surmontées de mâts où flottent moult bannières colorées, et dotées de plusieurs ouvertures dont certaines ornées de carreaux ! Les murs de 100 pas de long qui relient ces édifices sont également composés de blocs du grès rouge local, si bien qu'à l'aube et au crépuscule, l'Alliance tout entière est enveloppée d'un halo flamboyant. Par la porte de la muraille (ouverte en temps normal), on voit une fontaine magnifiquement sculptée et ornementée, d'où s'élève un jet d'eau de plus de 10 pieds de haut. Les murailles ne renferment qu'une petite cour pavée (située sur l'arrière de l'Alliance), le reste de l'espace à ciel ouvert étant occupé par un très vaste jardin bien agencé et soigneusement entretenu. C'est un labyrinthe de massifs, de plantes grimpantes, de délicieux parterres fleuris et de petits arbres ombrageux, qui dissimule des alcôves dotées de bancs de pierre et où serpentent des allées pavées — l'endroit idéal où passer une agréable après-midi ou une soirée clémente, ce que font souvent les habitants des lieux, y compris certains des magiciens. Il est rare qu'on n'y entende pas le son de quelque harpe ou lyre.

Les murs d'enceinte sont en fait des bâtiments, au premier étage doté de balcons travaillés où nombre des membres de la communauté s'installent également (de même que sur la face interne des tours), pour travailler ou bavarder.

Mais la partie principale du complexe, laquelle renferme les laboratoires de la majorité des Mages, se compose des remparts couverts de lierre de l'ancien château. Ils sont le cœur de l'Alliance, et c'est là que l'aura magique est la plus forte. Ces vieilles pierres sont chargées d'histoire, comme le montrent bien les tours branlantes et les pans de murs qui subsistent encore. C'est là que demeurait le baron, il y a fort longtemps, avant que la guerre ne vienne à bout de la place, puis que l'Alliance ne s'y installe. La salle du conseil occupe le dernier étage de la plus haute des vieilles tours, et de ses fenêtres, on peut voir l'Alliance tout entière.

Derrière le château se trouve la cour, où se déroule la plus grande partie des activités quotidiennes des mortels et où les Servants pratiquent leurs arts guerriers. C'est

là que les visiteurs ayant un statut de Servant passeront probablement le plus clair de leur temps.

## Habitants

Bellaquin loue les services d'un groupe de mercenaires organisés, dont la plupart pratiquent les mêmes armes et styles de combat, commandés et entraînés par un ancien capitaine mercenaire, Montague — qui s'est enrichi en bataillant contre les Maures, puis « retiré » à l'Alliance. C'est un bon guerrier et un chef compétent, qui a fait de la turbula une force plus puissante qu'elle ne l'était à l'origine. Pourtant, étant donné l'atmosphère de décadence qui règne à Bellaquin et le manque de discipline de ses troupes, il lui a été difficile de les rendre aussi bonnes et prêtes à tout qu'elles devaient l'être. L'Alliance compte, en outre, quelques Servants possédant des Compétences spéciales et qui ne sont pas intégrés à cette petite force armée, y compris plusieurs éclaireurs et pisteurs.

Les Servants font presque tous partie d'une même famille, qui vit ici depuis des générations, les Bellier. Bien que fort dévots, ils sont également loyaux envers les Mages. Ils ont servi Bellaquin de bien des façons au fil des ans, et ils se battent vaillamment, le cas échéant, pour protéger leur foyer. Mais ce ne sont pas les plus féroces des guerriers, ni les plus amoureux de leur métier, et leurs performances militaires laissent beaucoup à désirer. Ils préféreraient de loin gagner un meilleur statut ou améliorer leur compréhension de l'art plutôt que se préoccuper de leurs capacités martiales. En tant que visiteurs, ils sont discrets et efficaces ; en tant que guerriers, ils sont l'une des plus grandes faiblesses de Bellaquin. Ils ignorent souvent les ordres, à moins d'en comprendre les raisons et de les estimer intelligents : ils

sont tout simplement trop cultivés et sophistiqués pour être de bons Servants, car ils sont peu agressifs, n'ont pas le goût du sang et sont sujets aux remords.





Les plus âgés des Mages sont un peu comme des oncles autoritaires pour les autres habitants de l'Alliance. Ils poussent leurs jeunes pairs à se consacrer aux arts et à jouer les mécènes, comme ils le font eux-mêmes, mais châtient sévèrement toute action qui met en lumière les côtés plus frustes et moins civilisés de la nature humaine. En fait, ils attendent de leurs cadets qu'ils se montrent aussi sophistiqués et polis qu'eux. Pourtant, ils sont toujours très agressifs dans leur quête de *virtus*, quoiqu'ils le dissimulent hypocritement, et sont prêts à tout ou presque pour réussir en matière de politique. Bellaquin ambitionne sans le moindre doute d'étendre au maximum son influence dans le monde des mortels.

L'Alliance ne demande guère aux nouveaux venus qu'un serment de loyauté, mais il y a peu de chances qu'elle grossisse ses rangs : elle se compose d'un cercle stable de douze Mages qui ont en commun nombre d'ambitions et d'opinions. Il se pourrait toutefois qu'elle retienne la candidature de postulants ayant quelque chose à lui offrir : pour y être intégrés, ceux-ci passeront deux ans à confier leur savoir à sa bibliothèque et lui céderont trois reines (30 points) de *virtus* brut. La bibliothèque étant déjà bien fournie, seuls des thaumaturges très versés dans les Arts peuvent y faire des adjonctions utiles, si bien que ceux qui n'ont guère d'expérience n'ont pratiquement aucune chance d'être un jour membres de cette Alliance. Si vous décidez d'en faire votre base pour les histoires à venir, considérez que les Mages des joueurs ont déjà versé leurs trois reines et qu'ils ne sont pas obligés d'agrandir la bibliothèque, mais trouvez aussi quelque raison expliquant pourquoi Bellaquin est à la recherche de sang neuf.

## Relations extérieures

Les Mages de Bellaquin entretiennent des relations serrées avec la noblesse de la région — en fait, ils sont intégrés à l'aristocratie languedocienne. Ayant des vassaux, aussi bien chevaliers que serfs, ils sont considérés comme des nobles. On les invite aux banquets, aux noces, aux tournois, et même à la cour du duc lorsqu'il se trouve dans la région. Souvent, des nobles qui viennent chercher conseil à l'Alliance y restent un mois ou plus, afin de profiter du luxe et de l'atmosphère stimulante qui y règnent. La noblesse du Sud est aussi connue pour son amour de la musique et sa frivolité que pour son libéralisme, si bien que son amitié pour les thaumaturges de Bellaquin n'est, somme toute, pas si étonnante qu'elle le paraît au premier abord. D'ailleurs, le roi lui-même a un jour fait halte à l'Alliance, même si cette visite n'avait pas un caractère officiel et s'il s'agissait du père du roi actuel. Quant à ce dernier, le Mage Tolomae l'a soigné à Paris et entretient une correspondance régulière avec son chambellan.

Les enchanteurs profitent de leur position dans l'aristocratie locale pour infléchir les événements politiques en leur faveur. Comme ils viennent pour la plupart de la Maison Jerbiton, ils se réjouissent d'être aussi étroitement liés au monde des mortels. Ce sont de grands amateurs de commérages, confidents attentifs de plus d'un chevalier inexpérimenté et plus d'une jeune fille à marier. Les enfants, quant à

eux, raffolent de leurs tours de magie, si bien que l'aristocratie a tendance à les considérer comme de gentils vieux oncles. Ils font tout pour la conforter dans cette idée, en paraissant distraits, maladroits, voire naïfs. De toute manière, ils sont incapables de se battre, si bien que la plupart des nobles ont du mal à les prendre au sérieux et les traitent avec le même respect teinté de dédain qu'ils accordent aux prêtres. Les Mages, qui trouvent cela fort pratique, font tout spécialement attention à ne pas donner à ces gens la moindre raison de les craindre. Ils n'emploient jamais en leur présence que les sortilèges les plus faibles, afin de dissimuler l'étendue de leurs pouvoirs et de continuer à être perçus comme des prestidigitateurs et des amuseurs plutôt que comme de puissants manipulateurs des forces magiques. Si la noblesse découvrait la vérité, la situation deviendrait sans nul doute rapidement explosive.

Les relations de l'Alliance avec l'Église sont loin d'être aussi bonnes que celles qu'elle entretient avec l'aristocratie, bien que les deux forces se tolèrent mutuellement. Le clergé du Sud de la France préfère amasser des richesses que pourchasser les hérétiques, mais des envoyés du Vatican sont arrivés dans la région, porteurs d'un édit papal ordonnant aux dirigeants locaux de les aider à combattre l'hérésie. Quoiqu'ils s'intéressent surtout aux cathares (voir *Ars Magica* p.289-290), on raconte que la familiarité de la noblesse locale avec les Mages de Bellaquin les a beaucoup choqués. Les années à venir risquent d'être troublées — par des remous qui impliqueront peut-être l'Ordre d'Hermès tout entier. A l'heure actuelle, déjà, on a interdit à tous les membres du clergé de se rendre à Bellaquin. Quelques-uns passent outre, mais cet édit n'en a pas moins coupé l'Alliance de l'Église et privé les Mages de plusieurs de leurs contacts. Ces problèmes croissants ont par ailleurs suscité quelques spéculations au sein de l'Ordre — Bellaquin serait-elle au bord de l'automne, voire de l'hiver ?

Pour arranger les choses, Bellaquin a abrité et abrite encore plusieurs cathares importants. Les Mages s'intéressent à ces hérétiques, à cause des changements houleux qu'ils pourraient causer dans la dynamique politique du Sud. De plus, les enchanteurs sont très impressionnés par toutes les conversions que ces gens ont obtenues dans la noblesse et les cités. Si les cathares finissent par arriver au pouvoir, l'Alliance veut se trouver en bonne posture.

Quelques-uns des thaumaturges les plus respectés de l'Ordre d'Hermès conseillent à leurs pairs de Bellaquin de faire leurs préparatifs pour aller s'installer en un lieu plus reculé. Ces anciens redoutent une guerre entre les mortels et l'Ordre mais espèrent éviter cette calamité en supprimant la cause du conflit potentiel. Les relations futures entre l'Ordre et le monde extérieur leur paraissent fort compromises, alors que les habitants de Bellaquin s'estiment capables de remédier à cela. Ils sont persuadés de pouvoir non seulement rester en contact avec la société des hommes mais aussi en faire partie intégrante. Aussi mettent-ils tout en œuvre pour éviter un conflit entre l'Ordre et les vulgaires et se refusent-ils à déplacer leur Alliance.

Certains Mages, principalement ceux de la Maison Flambeau, pensent la guerre inévitable et poussent Bellaquin à s'impliquer toujours davantage dans les affaires du monde, en espérant qu'une partie de la noblesse se rangera aux côtés de



l'Ordre et non des fanatiques. Mais tous, quelle que soit leur opinion, accordent à ce qui se passe dans cette Alliance un intérêt passionné. Des Toques Rouges y arrivent et en partent plusieurs fois par semaine, avec des messages personnels, de nouvelles propositions relatives à quelque négociation en cours et les habituels avis publics.

Les Quæsitori soutiennent en général fermement Bellaquin, parce qu'ils pensent que cette communauté est celle qui a le plus de prise sur la société des mortels et le plus de chances de lui faire accepter l'Ordre. Cela lui donne un grand pouvoir (officieux) sur les autres Mages et Alliances, ce qui la rend réellement formidable. Cette puissance croissante a suscité des rumeurs à propos de « relations contre nature » qui lieraient les divers thaumaturges de Bellaquin. Nul ne sait exactement ce que cela recouvre, mais beaucoup, des jaloux, ont leur petite idée sur la question. Certains des Quæsitori pensent que c'est de Doisseteppe, où on est très conscient du pouvoir grandissant de Bellaquin et de son importance pour l'Ordre tout entier, que sont parties ces rumeurs.

Pour les vulgaires, en France, Bellaquin est un nom de légende. Elle fait partie de la société médiévale depuis si longtemps qu'elle appartient maintenant à son histoire. C'est l'Alliance la plus connue de toute l'Europe, celle que mentionnent le plus souvent les mortels quand ils parlent de l'Ordre d'Hermès. Les gens du peuple, lorsqu'ils voient un Mage, pensent en général qu'il en vient et l'imaginent un peu comme une sorte de jardin d'Éden ou de Shangri-La — un endroit qu'ils aimeraient visiter mais où ils craindraient de perdre leur âme.

Un vieil adage de l'Ordre dit qu'on ne sait jamais qui on va trouver à Bellaquin. Il est plus vrai qu'on ne pourrait le croire, car cette Alliance est passée maîtresse dans l'art de faire des Mages extérieurs ses obligés, si bien que beaucoup y viennent fréquemment pour y apporter des informations. La communauté récompense souvent ceux qui lui accordent leur concours en leur livrant accès à sa bibliothèque.

## Attributs mystiques

Bellaquin possède nombre d'objets magiques, dont certains sont légendaires. Citons entre autres l'énorme Cor de Maceille (qui terrifie les cœurs impurs), la Tapisserie de Rentalin (qui se retisse elle-même pour présenter des scènes d'histoire), l'infâme Carte de l'Araignée (une antique carte romaine qui montre les liens mystiques existant entre tous les temples de Mercure — dont la plupart sont à présent en ruines), la Tablette de l'Enlumineur (une plaque de marbre, relique du culte de Mercure, qui ajoute de magnifiques illustrations reflétant leur signification spirituelle aux textes sur lesquels on la place), la Fontaine des Échos (laquelle réfléchit les sons, non les images, mais une fois seulement et plus tard) et la Fontaine d'Algrid, qui crée dans toute l'Alliance une atmosphère d'agréable méditation et de perspicace concentration (+1 à la plupart des recherches de laboratoire), tout en faisant paraître meilleurs la musique et les discours. Cette fontaine annule en outre les effets de la Parma Magica en ce qui concerne la subtile magie de la vie, permettant aux thaumaturges d'apprécier la musique dans toute sa splendeur mystique.

La bibliothèque de magie, quoique seulement de taille moyenne, renferme un ou deux ouvrages qu'on ne trouve nulle part ailleurs. Il arrive que des érudits Hermétiques s'en viennent à Bellaquin uniquement pour les étudier ; mais bien sûr, ils ne peuvent le faire qu'après paiement. L'Alliance ne donne rien pour rien. Sa monnaie d'échange préférée est l'information, surtout celle relative au monde des mortels.

## Ressources matérielles

Bellaquin est une riche communauté, luxueuse et abondamment dotée de produits de toutes sortes. Et ce qu'elle n'a pas déjà, elle peut le faire fabriquer ou acheter en un temps très court. Elle possède un petit bateau capable de voyages maritimes, amarré sur la rivière et, juste hors de ses murailles, des écuries pouvant abriter jusqu'à 100 chevaux — bien qu'elle n'en ait que 50. Dans les villages environnants vivent des artisans assez nombreux pour construire les plus importants bâtiments dont on puisse rêver.

L'Alliance dispose en outre d'un très grand nombre de livres classiques, la plupart écrits en langue d'oc et non en latin. Elle est particulièrement riche en vieilles ballades et en poésie romanesque, ainsi qu'en traités militaires et religieux. Les mortels sont autorisés à user de cette bibliothèque, privilège dont usent nombre d'entre eux, si bien que beaucoup sont extrêmement cultivés.

Dans l'un des bâtiments qui surplombent les jardins se trouve une grosse horloge, dotée de plusieurs carillons et d'une demi-douzaine de figures de bois qui sortent toutes les heures pour sonner les cloches. Les Mages considèrent plus cet objet comme une œuvre d'art que comme une machine. Sa valeur esthétique leur semble dépasser de beaucoup son éventuelle utilité, bien que quelques-uns d'entre eux poussent l'Alliance à se régler sur les cloches. Les Servants n'aiment pas du tout cette façon de marquer les heures et détestent la manière dont cela régule leurs activités quotidiennes, les obligeant à être ponctuels — ils maudissent souvent les carillons lorsqu'ils retentissent.

## Obligations

Étant donnée sa situation politique (elle est intégrée à la société humaine), Bellaquin doit beaucoup, en termes de faveurs, à ses amis et alliés. Comme elle joue le rôle d'un seigneur médiéval, elle doit en outre en remplir les obligations ; c'est-à-dire envoyer chaque année au baron 20 hommes qui se battront pour lui pendant 60 jours ; venir à son aide si jamais il est attaqué ; fournir une partie de sa rançon s'il est un jour capturé ; dépêcher tous les ans ses Mages (en personnes) à sa cour, pour qu'ils lui rendent hommage ; lui offrir l'hospitalité, ainsi qu'à tout son entourage, lorsqu'il le désire, et même de nourrir et héberger tout chevalier passant dans la région ; et l'aider financièrement quand lui-même ou un de ses enfants se marie. Bien sûr, les vassaux de Bellaquin ont envers elle des obligations équivalentes.

Il arrive que ces devoirs entrent directement en conflit avec certaines des lois du Code Hermétique, quand par



exemple les Mages se retrouvent impliqués dans un conflit entre mortels à cause de l'aide qu'ils sont tenus de fournir au baron. L'Ordre ferme les yeux sur ces infractions (du moins l'a-t-il fait jusqu'à maintenant), et l'Alliance évite dans ces occasions d'envoyer des thaumaturges à son suzerain, se contentant de lui dépêcher des Servants. Les informations qu'elle obtient et fait passer à l'Ordre, via la Maison Jerbiton, sont considérées comme assez précieuses pour excuser la plupart des écarts. Bellaquin, étant le principal contact de l'Ordre avec les vulgaires, lui sert à envoyer ses messages aux divers grands de ce monde (rois et autres potentats) : l'Alliance a développé un réseau d'amis et de relations tel dans la noblesse qu'elle peut faire parvenir directement une missive à quasiment tous les souverains d'Europe. Les membres de l'Ordre désireux de traiter avec l'aristocratie européenne le font donc le plus souvent par son intermédiaire. Elle ouvre la voie vers les classes dirigeantes.

Bellaquin doit cependant beaucoup à l'Ordre car, techniquement, elle viole le Code Hermétique. Si on lui permet d'en contourner certains éléments, elle est en retour tenue de fournir à la Maison Quæditor toutes les informations que cette dernière lui demande. Il lui faut également rendre les services que lui réclame le Tribunal de Doissette (le plus important de l'Ordre). Ces obligations, extrêmement variables, ne lui sont que rarement rappelées, mais il n'empêche qu'elles auront peut-être un jour pour elle des conséquences importantes.

## Idées d'histoire

Bellaquin peut donner lieu à d'innombrables histoires, dont la plupart devraient, de quelque manière, avoir trait au monde des mortels et au rôle d'intermédiaire qu'elle joue entre celui-ci et l'Ordre d'Hermès. Si vos personnages s'intéressent aux arts et notamment à la musique, ils seraient sans doute ravis de la visiter. Pour les gens dotés d'une grande sensibilité artistique et culturelle, c'est un endroit merveilleux — un refuge, au sein du monde médiéval brutal et grossier.

### LE BLUFF DE BELLAQUIN

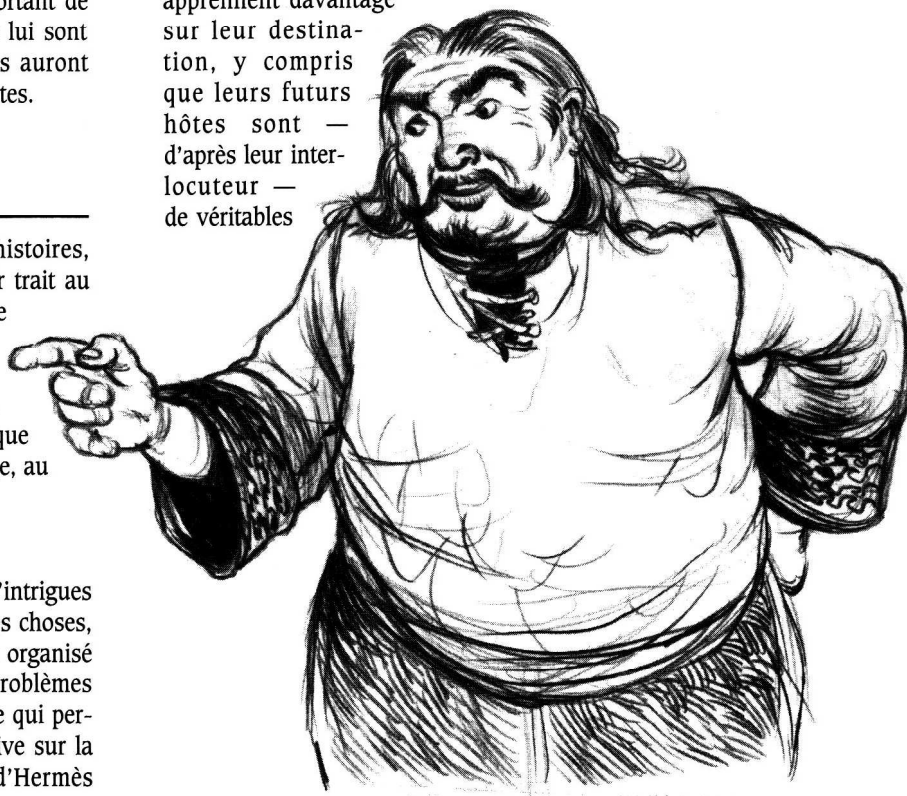
**Présentation.** Voici une histoire de politique et d'intrigues qui implique une des Alliances les plus au fait de ces choses, Bellaquin. Elle est centrée sur un Tribunal officieux organisé par la communauté et mène à la découverte des problèmes auxquels est depuis peu confrontée cette dernière, ce qui permet de donner aux joueurs une tout autre perspective sur la Saga — en leur faisant comprendre que l'Ordre d'Hermès risque la destruction.

Les détails sont laissés à votre appréciation, mais Bellaquin subit de très fortes pressions visant à l'empêcher d'intervenir plus longtemps dans les affaires des mortels et même à lui faire abandonner ses murs pour quitter les Terres Chrétiennes. Un envoyé du roi, une délégation du Vatican et trois barons locaux sont venus à l'Alliance exposer griefs et requêtes, et, pour augmenter la confusion, un Tribunal y siège. Les thaumaturges de Bellaquin luttent avec acharnement (et succès) pour garder le contrôle de la situation, voire pour en tirer avantage, mais les personnages risquent de tout gâcher. Pour que vous puissiez vous lancer dans cette

histoire, il faut que les Mages des joueurs aient à un moment donné de leurs aventures agi de façon préjudiciable envers la société des hommes (en utilisant la magie en public, menaçant un noble, brûlant un village, etc.). Ils sont convoqués à Bellaquin pour répondre de ces actes.

**Scène un.** Une invitation parvient à l'Alliance des personnages, conviant ses membres à un conseil inter-Alliance (un petit Tribunal officieux) qui sera présidé par Belithuse, de la Maison Quæditor. La lettre précise que la chose sera intéressante et bénéfique pour tout le monde. Les Mages partent donc, avec Compagnons et Servants : même si la réunion les laisse indifférents, Bellaquin est réputée pour sa beauté et son luxe ; de plus, ils obtiendront peut-être des renseignements intéressants des autres visiteurs.

**Scène deux.** Durant le voyage, ils rencontrent un autre enchanteur, qui se rend lui aussi au conseil mais est très « anti-Bellaquin ». Ce gros homme, Oramasus, de la Maison Ex Miscellanea, vit isolé dans une forêt gasconne. Il s'avère très gai mais capable d'entrer dans de véritables rages, surtout quand on parle de Bellaquin. Grâce à lui, les personnages en apprennent davantage sur leur destination, y compris que leurs futurs hôtes sont — d'après leur interlocuteur — de véritables



tyrans (« Ils disent que j'ai tort d'empêcher les paysans de défricher ma forêt ! »). Ils découvrent surtout que Bellaquin a de plus en plus de mal à vivre en harmonie avec la société féodale.

**Scène trois.** Les voyageurs arrivent à Bellaquin — décrivez-leur bien sa splendeur. On les fait attendre à la porte (ouverte) jusqu'à ce qu'un des thaumaturges de l'Alliance puisse venir les accueillir, c'est-à-dire près d'une demi-heure. Ensuite, chacun des Mages est conduit jusqu'à une chambre, tandis que les Servants sont confiés aux serviteurs des lieux,



qui les mènent dans les quartiers les plus luxueux qu'ils aient jamais vus (poussez-les à jouer les vandales, afin qu'ils aient de gros ennuis plus tard). On explique aux guerriers que les jardins leur sont interdits (tandis que les Compagnons lettrés ou quelque peu sophistiqués obtiennent aisément la permission de s'y rendre), qu'ils doivent rester dans la cour ou la partie de l'Alliance réservée aux mortels et laisser leurs armes dans leurs quartiers. Quant aux Mages, ils apprennent que le conseil s'ouvrira le lendemain ; en attendant, les jardins sont à leur disposition.

**Scène quatre.** Occupez-vous des Servants, pendant qu'ils explorent les lieux comme eux seuls peuvent le faire. Leurs confrères et les serviteurs de Bellaquin les traitent avec le plus parfait mépris, parlant ouvertement d'eux comme de « ces sauvages primitifs ». Heureusement, il se trouve là des groupes de Servants d'autres Alliances, si bien qu'il peut y avoir quelques bagarres et autres animations. Mais ce qui va sans doute le plus les intéresser, c'est le campement qu'ont établi des chevaliers juste à l'extérieur des murailles. Ces fiers guerriers discutent de leur suzerain, « le prince », qui se trouve « chez ces damnés sorciers, pour leur dire qu'il faut qu'ils s'en aillent ». Ce sont des êtres frustes et brutaux, qui se feront une joie de se battre avec un Servant si celui-ci les provoque ou les offense.

**Scène cinq.** Passez à présent aux Compagnons et aux Mages, et demandez-leur ce qu'ils font. S'ils se promènent dans les jardins, ils y croisent des gens d'allure très sérieuse, dont un jeune homme plongé dans un ouvrage Hermétique, qui s'avère aussi discret que modeste malgré sa grande intelligence. Les personnages n'apprendront que plus tard qu'il s'agit du fils cadet du roi de France, son envoyé à Bellaquin. Ils peuvent également rencontrer des cathares, des érudits, des Compagnons et Mages venus d'autres Alliances, quelques barons, l'émissaire du pape et une pléthore de musiciens, danseurs et autres artistes. La soirée va sans nul doute être enchantée, bien qu'ils puissent surprendre quelques conversations ou assister à divers accrochages qui leur rappelleront que tout ne va pas pour le mieux à Bellaquin.

**Scène six.** Trois Quæsitori président ce Tribunal, ce qui devrait faire clairement comprendre aux personnages que les

choses sont sérieuses. Ils sont sans doute à présent très à leur aise, et c'est le moment que Bellaquin choisit pour asséner sa surprise : on les menace d'un Tribunal officiel s'ils s'obstinent à « violer le Code » et à « intervenir de façon pitoyable dans les affaires des mortels, et donc dans celles de Bellaquin ». Ces remarques concernent les récentes actions de l'Alliance des joueurs ; à vous donc de rendre tout cela cohérent. Bellaquin a depuis peu des ennuis avec la noblesse, et elle en rend responsables quatre autres Alliances, ainsi que le Mage Oramasus. Les communautés incriminées, toutes représentées au conseil, sont averties qu'à moins de cesser d'interférer avec les vulgaires, elles vont avoir de gros problèmes. Les Quæsitori renchérissent en menaçant de ne plus visiter les Alliances coupables durant trois ans, si elles ne « changent pas de conduite ».

**Conclusion.** Les personnages doivent défendre leurs intérêts, ce qui va sans doute les contraindre à s'impliquer dans le réseau des intrigues dont Bellaquin est le centre (et auquel il va vous falloir ajouter moult détails). Ils vont chercher à découvrir ce qui se passe exactement, donc bavarder avec le prince, les barons et l'envoyé du pape. Finalement, ils s'apercevront que Bellaquin elle-même est une part du problème, et peut-être prendront-ils vaguement conscience de l'énormité des enjeux, dont les ramifications s'étendent à travers tout le monde médiéval. Ils comprendront aussi que ces affaires ne se font pas à leur niveau, mais que s'ils placent bien leurs atouts, ils s'en sortiront avec les honneurs.

**Il vous faudra décider** où se trouve Bellaquin par rapport à votre Alliance ; définir la personnalité, les caractéristiques principales et quelques autres détails relatifs à Oramasus ; prendre des notes sur les membres des délégations (baroniales, royale, papale) présentes — notamment sur leurs caractères, motivations et relations ; mettre sur pied une intrigue complexe où impliquer les personnages — quelque chose qui soit en relation avec ce qu'ils auront à faire mais concernant aussi d'autres gens ; déterminer la personnalité de plusieurs des Mages de Bellaquin et la façon dont ils essaieront de manipuler leurs hôtes (n'oubliez pas qu'ils sont très forts à ce petit jeu) ; trouver des choses amusantes à faire, ainsi que divers moyens de se mettre dans les ennuis, pour les Servants ; dessiner un plan approximatif de Bellaquin.



# Doisseteppe

**Emblème :** un dragon de feu se mordant la queue.

**Saison :** automne

**Fondée en :** 876

**Maison mère :** aucune

**Aura :** 6

**Membres :** 23 Mages — Quimrik, Herot, Nysakean, Alarmon, Charles van Huse, Oxioun (tous de la Maison Tytulus), Lupus Mortus, Tertius (tous deux de la Maison Flambeau), Michael-Jay le Loup (Maison Bjornær), Misgaeroten, Ladkyis, Yuelgoet (tous trois de la Maison Tremere), Tintia (Maison Mercere), Asidnael, Norik (tous deux de la Maison Jerbiton), Vid, Retistius, Alexandre du Quille (tous trois de la Maison Verditius), Protantus (Maison Quæstor), Benzigotrin, Crininion IV (tous deux de la Maison Criamon), Cerebus Facto, Sharissel (tous deux de la Maison Merinita).

Surveillance +11 Défense : +7 Contacts : 0 Moral : +4

**Nombre de Servants :** 300

**Armement :** supérieur

**Bibliothèque**

Cr : 20 In : 13 Mu : 14 Pe : 20 Re : 19  
An : 14 Aq : 13 Au : 23 Co : 18 He : 13  
Ig : 24 Im : 12 Me : 17 Te : 18 Vi : 15

**Connaissances principales :** La bibliothèque de Doisseteppe est si fournie que nous lui avons attribué un score général de +7. Utilisez-le comme modificateur à votre dé de tension pour voir si vous trouvez la réponse à la question que vous vous posez, quelque sujet qu'elle concerne.

**Relations extérieures :** Très suivies avec l'Ordre d'Hermès, mais pratiquement inexistantes avec les mortels.

Cette Alliance d'automne est la plus puissante des communautés de l'Ordre, bien qu'elle soit quasi inconnue des mortels. Elle se dresse au cœur des Pyrénées, à l'écart de la civilisation, étrange silhouette mélancolique perchée sur une montagne désolée, emplissant ceux qui la voient de respect et de crainte, surtout lorsque le vent glacial de l'hiver la fouette rageusement. C'est un endroit sinistre, où vivent des gens sauvages et violents, guère plus riant à l'intérieur qu'à l'extérieur. Malgré sa notoriété et sa puissance, les ambitions et buts de Doisseteppe restent secrets, de même que son organisation et ses membres. Son nom évoque pour la plupart des Mages quelque chose de mystérieux et de menaçant, qu'ils craignent vaguement.

Elle ne ressemble en rien aux autres Alliances, car on y attend de ceux qui la composent bien plus de loyauté mais aussi d'obséquiosité que partout ailleurs. Elle possède sans conteste la meilleure bibliothèque et les plus importantes



ressources magiques de tout l'Ordre d'Hermès, si bien que nombre de jeunes magiciens rêvent d'y être admis. Mais, pour en devenir membres, les postulants doivent la servir pendant de longues années, notamment en prenant la tête de dangereuses expéditions dans le monde extérieur. On attend également d'eux qu'ils lui soient aveuglément dévoués, ce que d'ailleurs ils ne manquent jamais d'être.

C'est un véritable foyer de rivalités et d'intrigues, pour les Servants comme pour les Mages, ces derniers estimant qu'un environnement conflictuel ne peut que rendre plus fort. Ils croient aux vertus de l'intérêt bien compris, tel que l'a défini le Pontifex Xeirdon, et sont fermement persuadés que personne n'irait jusqu'à trahir l'Alliance pour une question de rivalité personnelle. Si d'ailleurs l'un de ses habitants était assez fou pour mettre Doisseteppe en danger, il en serait puni de façon drastique.

## Localisation

Cette énorme forteresse labyrinthique est bâtie sur un des sommets les plus élevés des Pyrénées, à l'ouest de cette chaîne montagneuse déchiquetée, tout près de la frontière espagnole — en un endroit très isolé. Les Pyrénées, qui ont toujours été une région très fortement magique, abritent nombre d'enchanteurs (le *virtus* étant pour eux de la plus haute importance), et Doisseteppe n'a aucun mal à fournir à ceux qui vivent entre ses murs le *virtus* dont ils ont besoin. On aperçoit de loin sa masse sombre, qui surplombe le cône du mont Célidar et derrière laquelle se dressent les autres sommets de ces montagnes. C'est un lieu glacé, désolé et d'une extrême beauté.



L'Alliance proprement dite est très difficile à atteindre, car un unique sentier escalade le mont Célidar, tournant et virant, montant et descendant, longeant des précipices sans fond — et la piste qui mène au pied de cette montagne représente elle aussi un trajet malaisé. Il est impossible de s'y rendre avec des véhicules, et les chevaux eux-mêmes ont du mal à passer, si bien que ses diverses fournitures y sont généralement amenées à dos de mulets. Non loin de là passe un chemin allant de France en Espagne, dont part une sente minuscule qui mène à Doïsseteppe ; il y a donc en fait deux moyens de gagner l'Alliance.

Celle-ci est invisible depuis le bas du mont, mais alors qu'on progresse le long de la piste tortueuse qui s'élève lentement vers le sommet, elle apparaît soudain dans toute sa majesté. C'est à un coude du sentier, appelé « le Repos de Fabien » (en souvenir d'un malheureux qui y périt voici fort longtemps, victime d'une chute malencontreuse, et dont le fantôme évanescant hante encore les lieux, dit-on), qu'on a cette vue magnifique sur la forteresse. La légendaire Doïsseteppe se dresse là, entre les immenses parois rocheuses de la passe où se jette la piste. Rares sont ceux qui oublient cette première vision de la prestigieuse Alliance.

## Forteresse

La construction de Doïsseteppe s'est étalée sur des siècles, et le complexe est maintenant si vaste que nul, depuis des décennies, n'a pu en dresser un plan exact. C'est un véritable labyrinthe, extrêmement exotique, à l'organisation et la logique incompréhensibles. D'innombrables tours se dressent au sommet du mont, toutes de styles différents, composant une véritable forêt de pierre. L'architecture de l'ensemble, très éclectique, mêle des éléments de styles romain, gothique, mauresque et bien d'autres encore, d'origine inconnue. L'Alliance est donc un véritable pot-pourri architectural, dont personne ne s'est jamais soucié de maintenir l'unité. Si certains de ses concepteurs se sont montrés fastueux et esthètes, la plupart n'ont guère pensé qu'au côté pratique. Il y a là des tours de basalte trapues, des pavillons romans ornementés, des arènes à colonnes, le tout entouré d'immenses murailles crénelées également disparates. A l'heure actuelle (1198), les bâtiments couvrent tout le sommet du mont Célidar, si bien qu'il faut en démolir d'anciens chaque fois qu'on veut en construire de nouveaux.

Ils sont reliés par des passerelles de bois couvertes, qui permettent aux Mages et à leurs apprentis de se rendre rapidement de l'un à l'autre tout en restant au chaud (il fait parfois très froid dans les montagnes). Les Servants et autres habitants ordinaires des lieux ne sont autorisés à emprunter ces corridors que lorsqu'ils sont accompagnés d'un thaumaturge, d'un apprenti ou d'un *consors* (voir ci-après).

L'une des plus importantes constructions de l'Alliance est un antique temple dédié au dieu romain Mercure. Bien qu'on n'y célèbre plus de culte depuis des siècles, les « prêtres de Mercure » l'utilisent toujours : c'est-à-dire que ceux des Mages qui descendent de ces prêtres s'en servent en fait comme salle de conseil. Il ressemble à la plupart des temples romains : c'est une vaste construction rectangulaire, couverte d'un toit immense que supportent plusieurs rangées de colonnes. Les murs en sont situés juste derrière la première rangée, si bien que le bâtiment tout entier est entouré d'un péristyle. A l'intérieur, de petites cellules s'alignent sur ses grands côtés. Les murs et le sol du vaste hall sont recouverts d'une mosaïque, tandis que le plafond est orné de fresques et qu'une énorme statue dorée de Mercure trône à une de ses extrémités, face au porche. Le temple, bien qu'on ne l'utilise que rarement, est très bien entretenu et d'une grande beauté.

En dessous de Doïsseteppe, à mi-pente du mont Célidar, s'accroche un hameau montagnard généralement appelé Osprey. Ses habitants, qui cultivent quelques misérables jardins pelés et élèvent de maigres troupeaux de chèvres, se nourrissent essentiellement des restes et déchets de l'Alliance. Quelques-uns y travaillent d'ailleurs, chargés des besognes les plus viles, tandis que les Mages emploient les autres comme autant d'espions et d'éclaireurs officieux (« Seigneur, j'ai vu des voyageurs sur le chemin quand j'ai rassemblé mes chèvres. »). Lorsque les Servants et *consortis* n'ont pas le temps de se rendre dans les riantes vallées du Languedoc ou la belle cité de Barcelone, ils vont s'encanailler à Osprey. Les villageois sont prêts à leur offrir tous les plaisirs en échange d'un peu de leur bon argent. Les serviteurs de l'Alliance utilisent souvent le mot Osprey pour exprimer le dégoût ou l'indignation.





Il y a deux manières de gagner Doïseteppe. La première consiste à emprunter la piste tortueuse qui escalade la montagne, ce qui n'est pas recommandé en hiver ou les jours de grand vent, l'autre à passer par un tunnel creusé dans la montagne, dont l'entrée est dissimulée par une petite chute d'eau. Il court jusqu'à une vaste salle, dont s'élève un conduit menant à l'Alliance. Cette pièce est gardée par un homme imposant (d'aucuns disent un ogre), Gorodon, assisté de plusieurs autres Servants. Trois boyaux supplémentaires en partent, qui sont les seules voies d'accès au labyrinthe de grottes et de cavernes dont est percé le mont Célidar.

Une plate-forme de bois sculpté d'une solidité contestable occupe une partie de la chambre/salle de garde de Gorodon. Il s'agit en fait d'un ascenseur primitif qu'on manœuvre grâce à un système tout rouillé de poulies, de contrepoids et de chaînes. Il lui arrive donc de se coincer, voire à ce qu'on raconte de se briser — aussi les habitants de l'Alliance n'en font-ils usage que lorsqu'il est vital pour eux d'aller vite ou que le temps au-dehors est vraiment terrible. Cette plate-forme peut monter jusqu'à trois personnes le long du conduit de 300 pieds, pour les déposer devant une immense porte de cuivre où est imprimé le symbole de Doïseteppe (un dragon qui se mord la queue). Seuls ceux qui en connaissent les mots de commande secrets (latins, bien sûr) peuvent ouvrir ce lourd battant, scellé magiquement. Ils trouvent derrière un petit corridor menant aux cuisines et au grand hall.

## Habitants

Des tas de gens différents vivent à Doïseteppe, dont vingt-trois Mages, une bonne douzaine d'apprentis et, d'après la rumeur, plus de trois cents Servants dont près de trente *consortis*. Bref, Doïseteppe est certainement la communauté la plus importante de l'Ordre, bien que le chiffre exact de sa population soit un des nombreux secrets qu'elle refuse de dévoiler.

## Nouveaux membres

Lorsque cinq de ses Mages sont morts ou l'ont quittée de quelque autre façon, Doïseteppe envoie à tous les thaumaturges de l'Ordre d'Hermès un avis annonçant qu'elle est à la recherche de nouveaux membres. Bien sûr, des dizaines de candidats, jeunes ou vieux, s'en viennent sur la montagne dans l'espoir de passer les tests imposés et de faire partie des heureux élus. Doïseteppe organise un concours entre eux tous (comme vous le verrez, on est très fort à Doïseteppe en ce qui concerne les concours), et les cinq meilleurs sont invités à se joindre à l'Alliance. Les apprentis des membres actuels ne reçoivent aucune aide particulière en ces circonstances, mais comme ils ont été formés dans l'atmosphère de constante compétition de Doïseteppe, ils sont mieux préparés que bien d'autres à cette série de tests rigoureux. Ceux qui échouent ont parfaitement le droit de tenter leur chance les fois suivantes, mais rares sont ceux qui le font. Beaucoup d'Alliances ressentent comme une trahison le fait que certains de leurs membres essaient de faire partie de Doïseteppe, aussi nombre de Mages y viennent-ils en secret. Il peut d'ailleurs

être intéressant de voir qui on y rencontre. Si vous voulez jouer à Doïseteppe, vous pouvez décider que votre ancienne Alliance a été détruite de quelque horrible manière et que ses enchanteurs se sont rendus sur la montagne dans l'espoir d'arriver à faire partie de cette communauté — où les Compagnons les rejoindront en cas de succès.

## Position des magiciens

Les Mages de Doïseteppe occupent successivement trois positions distinctes, gagnant davantage de pouvoir et de prestige lorsqu'ils atteignent un rang plus élevé, se voyant imposer moins de responsabilités quotidiennes ou autres pertes de temps. Les plus jeunes, les Sacerdos, font tout le travail et prennent tous les risques ; ils sont au service de l'Alliance. Bien qu'ils mènent une vie difficile, ils en sont récompensés par la meilleure bibliothèque de l'histoire Hermétique et savent, en outre, qu'ils auront plus tard toute liberté (à la fois en termes de temps, de *virtus* et de pouvoir) de poursuivre leurs propres intérêts.

Ensuite viennent les Flamen, dont on attend qu'ils se montrent dignes de l'Alliance, en ajoutant à sa puissance. Ils essaient généralement d'accomplir quelque haut fait, d'inventer un nouveau sortilège ou de mettre la main sur une source de *virtus* ou de pouvoir quelconque, par exemple. Plus ils se montrent créatifs, et plus le service qu'ils rendent à la communauté est grand, plus vite ils atteignent la position suprême, celle de Pontifex. En revanche, ils ne sont pas tenus de remplir le moindre devoir quotidien, ne participent qu'aux expéditions les plus importantes et ne se soucient que des affaires essentielles pour l'Alliance.

Ceux qui ne parviennent pas à accomplir quelque chose de vital pour Doïseteppe, ou dont on estime trop peu précieuses les réalisations, ne deviennent jamais Pontifex. Il y a d'ailleurs à l'heure actuelle parmi la communauté quelques Mages qui sont Flamen depuis de longues années et n'auront probablement jamais la chance de porter ce titre. Mais à Doïseteppe, l'échec ne suscite ni compassion ni sympathie.

Les voix des Flamen sont souvent celles qui décident de la politique que suit l'Alliance pour maintenir intacts son statut et sa puissance. Plus un Flamen contribue à cette tâche, plus il aura de prestige (et donc de pouvoir) quand il deviendra Pontifex. Ce n'est d'ailleurs qu'à ce moment qu'il aura libre accès à toutes les ressources de l'Alliance (y compris sa bibliothèque secrète) et qu'il pourra voter pour toutes ses affaires.

À l'heure actuelle, sept seulement des vingt-trois Mages de Doïseteppe occupent le rang de Pontifex. On n'accorde cette situation enviée qu'aux Flamen les plus dignes de confiance, et ce au bout de plusieurs années totalement consacrées à l'Alliance. De plus, les Flamen ne peuvent changer de rang qu'un par un (au moment où se déroulent les tests d'admission). Il y a en fait un vote, auquel ne participent que les Pontifex, mais comme ce vote est souvent lié à nombre d'intrigues et de disputes, si vous vous êtes fait beaucoup d'ennemis, vous avez peu de chances de jamais devenir Pontifex. Il est intéressant de constater que même dans ce cas, cependant, rares sont ceux qui choisissent de partir (en réalité, et bien que la chose soit peu connue, aucun Mage n'a jamais abandonné l'Alliance de Doïseteppe).



En général, les thaumaturges devenus Pontifex cessent de consacrer leurs efforts à la protection ou à l'amélioration de l'Alliance, laissant ce travail à leurs cadets pour se plonger dans l'étude des arcanes ou autres sujets ardu. On les voit peu, et ils ne s'impliquent guère dans les affaires politiques de la communauté. Ce n'est que lorsque les choses s'enveniment et que les intrigues se font trop présentes qu'ils apparaissent, pour peser de tout leur poids, grâce à leur vote, au sein du conseil. Ces Mages ont tout donné à l'Alliance, qui à présent leur paye son dû — ils passent leurs dernières années dans la paix et la sécurité, ce qui leur permet de créer des chefs-d'œuvre de magie ou d'érudition.

Le groupe des Pontifex forme le conseil restreint de l'Alliance, le Concilium Maximus, qui détient des pouvoirs spéciaux pour traiter des affaires à long terme de la communauté — dont une bonne partie n'est connue que de ses membres. Certains enchanteurs de l'extérieur prétendent que ce conseil restreint se compose en fait de satanistes, ce qui explique la puissance de Doïseteppe. D'autres assurent qu'ils adorent encore Mercure, dont ils se croient toujours les prêtres, et qu'on a découvert des preuves de cet état de choses. Mais peu de Mages croient à l'existence de tels dieux (même passée), ce qui est d'ailleurs très intéressant, puisqu'on peut considérer l'Ordre d'Hermès comme un culte dédié à la version grecque de Mercure, Hermès. Quoi qu'il en soit, une chose est sûre : les Pontifex ont une étrange emprise sur l'Alliance, et tous ses habitants leur témoignent un respect inouï.

## Conseils

Les réunions du grand conseil sont rares ; elles n'ont en général lieu que lors des tests, essentiellement parce qu'on ne peut déranger les Pontifex plus souvent. Il y a cependant plusieurs sous-conseils, appelés les concilia (au singulier, concilium), qui se rencontrent plus fréquemment, jusqu'à une fois par mois dans certains cas. Chacun est chargé de gérer certaines fonctions particulières de l'Alliance, sur lesquelles il a toute autorité — du moins jusqu'à la réunion suivante du grand conseil (il arrive qu'une session spéciale de ce dernier soit organisée, à la suite de plaintes concernant les décisions de l'un des concilia).

Chaque concilium se compose de sept Sacerdos et un Flamen, qui en supervise les activités — il arrive, rarement, qu'un Pontifex intervienne. Les Sacerdos sont chargés de tout le travail, le Flamen n'étant là que pour les conseiller et les diriger. Il peut y avoir un concilium chargé de la Défense, un autre qui s'occupe de l'Équipement, un autre encore de la Diplomatie ou des Affaires Secrètes, etc. Si vous faites de Doïseteppe votre Alliance, placez tous les Mages des joueurs dans le même.

Le chef de Doïseteppe est un thaumaturge du nom d'Oxioun, de la Maison Tytalus, un maître de l'Art Corporem — il porte le titre de Pontifex Maximus. Officiellement, son titre lui permet simplement d'être l'orateur principal du conseil, mais le respect que lui vouent la plupart de ses pairs lui confère des pouvoirs beaucoup plus étendus. Du reste, son opinion est généralement celle de la majorité des Mages, ou du moins des Pontifex. C'est aussi la seule personne à pouvoir

réunir le conseil entier de Doïseteppe — quand il demande une séance, **tous les magiciens sont là**.

## Langage du corps

Les Mages communiquent souvent avec leurs Servants grâce à des signes discrets du regard et des mains qui composent le « langage du corps ». Il leur est ainsi possible de donner en silence des ordres tels que « Garde cette pièce » ou « Surveille bien cet étranger ». Les enchanteurs les plus jeunes, qui ne connaissent pas encore ce langage gestuel, sont loin d'être aussi respectés des mortels de l'endroit que ceux qui le maîtrisent. Pour comprendre les signaux des thaumaturges, il faut posséder un score de 1 au moins en Langage du Corps ; pour faire passer des messages, un score de 2 ; et pour maîtriser parfaitement ce mode d'expression, un score de 5. Beaucoup de Servants emploient une variante de ce système lorsqu'ils sont en expédition, et leurs chefs s'en servent aussi parfois pour transmettre leurs ordres, ce qui fait de la turbula une force étonnamment accordée.

## Consortis

L'un des honneurs les plus grands qu'on puisse faire à un non-Mage à Doïseteppe est de le nommer *consors*, ce qui signifie qu'il est un des élus auxquels les Mages accordent leur confiance et leur respect. Les *consortis* gèrent l'Alliance, et ce sont eux qui supervisent en grande partie domesticité et Servants. Si la plupart ont ainsi sous leurs ordres un groupe quelconque (leur bande), certains sont des guerriers alors que d'autres étaient à la base de simples serviteurs — cela dépend de leur rôle. En fait, cette institution s'est avérée si utile que nombre d'Alliances françaises et espagnoles l'ont adoptée, gratifiant de cette position officielle les mortels de confiance.

L'un des rôles les plus importants que puisse tenir un *consors* est celui d'autocrate. Ce titre est réservé à la personne qui gère tous les aspects de la vie quotidienne de l'Alliance, s'assurant par exemple que les marchands sont payés et que les cuisiniers préparent les repas à l'heure. Les Mages sont extrêmement exigeants, et si leurs désirs ne sont pas satisfaits au plus vite, on sait qu'ils nomment aisément un autre autocrate, après s'être débarrassés du précédent de manière expéditive.

Chaque hiver, de nouveaux habitants de l'Alliance sont nommés *consortis*, au cours d'une grande fête à laquelle participent même certains des thaumaturges. Cette journée de joie et de folies commence lorsqu'on plonge sans cérémonie les futurs élus dans un grand baquet d'eau chaude, afin de les laver de tous leurs « maux et vices ». Dès qu'ils en sortent, on leur remet des robes ainsi que le symbole de leurs fonctions, au cours d'une grande cérémonie où se presse quasiment toute l'Alliance. Chaque *consors candidate* choisit alors sept personnes qui formeront le noyau de sa bande parmi celles qui se portent volontaires — car nul n'est jamais contraint de se joindre à un tel groupe. Le clou de la fête est une série de concours durant lesquels les nouveaux *consortis* lèvent des poids, se voient poser des énigmes, répondent aux insultes que leur lance la foule, bref, essaient de se comporter comme

les héros qu'ils sont censés être (les *consortis* sont respectés de toute la communauté).

Ces rois du jour (avec leur bande) s'affrontent ensuite dans une sorte de course d'obstacles : ils s'efforcent de rassembler autant de bourses pleines d'« or » que possible (elles contiennent en fait du « sable Ignem », une poudre à canon primitive dont Doïsetteppe tient le secret de Cathay). Ces bourses sont attachées au sommet de longues perches assez lourdes et défendues par des « monstres », des enfants déguisés, armés de bâtons dont ils usent sans pitié alors que leurs adversaires n'ont pas le droit de les frapper. Au fur et à mesure que les participants accumulent les petits sacs (toujours liés à leurs perches), leur fardeau s'alourdit. Finalement, les *consortis* et leurs amis traversent l'Alliance en procession, portant leurs trophées, jusqu'à un grand feu où ils en jettent autant que possible, tandis que les « monstres » essaient de leur reprendre leur bien. Les bourses commencent le plus souvent à brûler avec une petite explosion accompagnée de flammes dorées.

La bande qui arrive à lancer le plus de sachets dans le feu se voit accorder beaucoup de respect, alors que l'enfant qui en a récupéré le maximum est récompensé par une pièce d'or. L'Alliance entière, y compris les Mages — quand ils y pensent —, l'appelle « jeune *consors* » durant toute l'année suivante, et tous ses coreligionnaires le traitent comme s'il était effectivement leur *consors*. La fête se termine par une nuit de débauche et de beuverie où le rang ne signifie plus rien, tout étant oublié jusqu'au matin, et durant laquelle les magiciens jettent souvent des sorts qui rendent l'Alliance aussi chaude et parfumée qu'une belle nuit d'été.

## La turbula

Doïsetteppe abritant trois cents Servants environ, sa turbula a une structure complexe. Elle comprend quatre gardes, chacune dirigée par un capitaine qui est aussi un *consors* ; il y a bien longtemps, il s'agissait de petits groupes de guerriers, mais ils se sont agrandis au fil du temps. La Garde Noire est entraînée par son chef, Bando, à rassembler des informations avec le maximum de discrétion, tandis que la Garde Errante parcourt les bois et les montagnes entourant Doïsetteppe et se charge des éventuelles reconnaissances. Quant à la Garde de Mission, ses membres travaillent plus spécifiquement à être des guerriers puissants, car ils sont les boucliers derrière lesquels les Mages s'abritent quand ils partent en expédition. Enfin, la Garde de Pierre se destine à protéger la forteresse de toute infiltration étrangère (il est difficile d'imaginer qu'on puisse lui donner un assaut à grande échelle) et à en surveiller certaines portions spécifiques ; ceux qui y appartiennent sont connus pour leur fermeté et leur obstination. Certains des Servants, bien que membres d'une des gardes, ne font partie d'aucune bande (c'est-à-dire qu'ils n'appartiennent pas à celle de leur capitaine). Pour le reste des vulgaires de l'Alliance, il se répartit entre les bandes de divers *consortis*, et beaucoup se trouvent placés sous l'autorité directe (et parfois dans la bande) de l'autocrate.

La turbula comprend également des guerriers s'étant entraînés dans les différentes gardes mais n'en faisant plus partie : ces bandes de cinq à dix personnes sont menées par

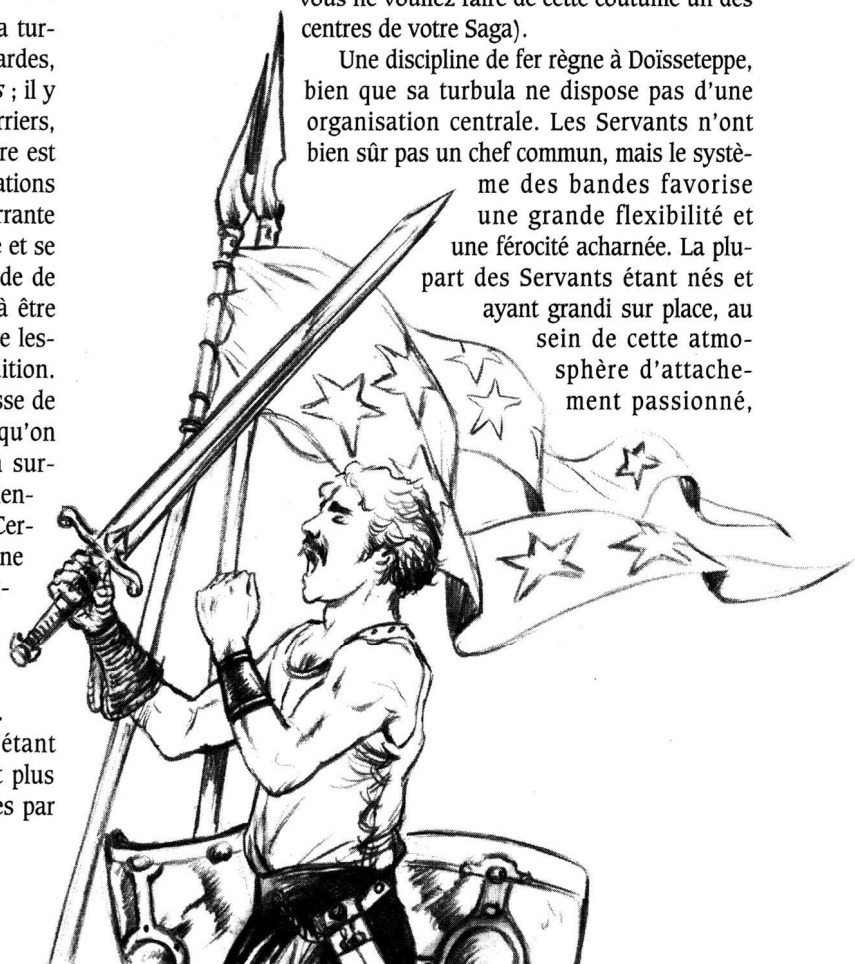
leur propre *consors*, parfois un ancien Servant ou serviteur. Elles sont le plus souvent étroitement associées à un Mage particulier, quelquefois à plusieurs. Chaque Flamen ou Pontifex dispose en effet de son groupe de *custodes* personnel, qui lui est tout dévoué, mais leurs collègues plus jeunes sont contraints de se réunir en petits comités (le plus souvent entre membres du même concilium) et de s'en partager un. Ces bandes accompagnent presque toujours leurs Mages attirés quand ceux-ci partent en mission à l'extérieur.

Elles ont toutes un très fort esprit de corps et un souci fanatique de leur statut, aussi sont-elles plongées dans une lutte perpétuelle ; c'est à celle qui sera la meilleure — la plus capable. Elles font souvent des paris, pour savoir laquelle remplira le mieux ou le plus vite telle ou telle tâche. Chaque saison, le capitaine de la garde sélectionne les cinq meilleures, qui participent alors à un concours destiné à révéler la meilleure. Il peut les envoyer en mission, les faire s'affronter au cours de jeux, voire leur soumettre les énigmes proposées par les érudits de l'Alliance — c'est indéniablement un événement social majeur pour la communauté. Les vainqueurs aident Gorodon à garder la porte de cuivre pendant la saison suivante (ce qui leur donne l'opportunité d'explorer les souterrains), honneur immense que toutes les bandes convoient ardemment — la compétition est donc acharnée. Ceux qui ont assisté Gorodon portent une étoile sur leurs vêtements ou leur armure, et ils en ajoutent une autre chaque fois que cela se reproduit. La bande de Remel, qui arbore à l'heure actuelle sept étoiles, est considérée comme imbattable. Si vous choisissez Doïsetteppe pour Alliance, le mieux serait que vous rassembliez tous vos Servants et Compagnons dans une bande (voire deux) attachée aux mêmes Mages. Si elle participe à ce concours, faites-le jouer une fois, mais ensuite, déterminez ce qui se passe chaque saison par des jets de dés (à moins que

vous ne vouliez faire de cette coutume un des centres de votre Saga).

Une discipline de fer règne à Doïsetteppe, bien que sa turbula ne dispose pas d'une organisation centrale. Les Servants n'ont bien sûr pas un chef commun, mais le système

des bandes favorise une grande flexibilité et une férocité acharnée. La plupart des Servants étant nés et ayant grandi sur place, au sein de cette atmosphère d'attachement passionné,





les Mages ne mettent guère en doute leur loyauté. Loyauté qui explique peut-être la méfiance dont font preuve ces guerriers à l'encontre des « étrangers », y compris ceux qui vivent à l'Alliance depuis des années et sont devenus *consortis*. Cette discipline, et la ruse née des conflits constants que codifient les traditions de la communauté, ont sans le moindre doute contribué à la maintenir pendant tout ce temps au pinacle de l'Ordre d'Hermès.

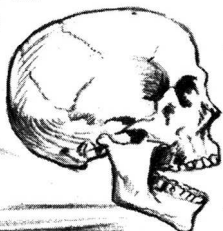
## Relations extérieures

Doisseteppe ne s'intéresse guère qu'à l'Ordre d'Hermès et ne souhaite nullement se préoccuper des vulgaires. Elle est très connue au sein de l'Ordre, crainte aussi, à cause de sa puissance et de ses ambitions secrètes. Elle y entretient d'ailleurs un réseau d'espions très étendu ; on dit qu'elle dispose d'un contact dans chaque Alliance et d'une oreille dans chaque conseil. En effet, elle peut récompenser ceux qui trahissent leur Alliance en leur ouvrant sa bibliothèque, si bien que tous les Mages qui s'y rendent ne serait-ce qu'une fois suscitent ensuite la méfiance. La manière dont ses espions échappent aux sorts de détection jetés par les membres des autres communautés reste mystérieuse, mais on pense que ses thaumaturges connaissent des sortilèges *Perdo Imagonem* auxquels nul autre n'a accès.

Bien que Doisseteppe soit quasi inconnue du monde, il arrive qu'un groupe d'érudits de choix fasse mention de sa bibliothèque. L'Alliance reste cependant aussi éloignée que possible des simples mortels et fait de son mieux pour éviter le moindre contact avec eux, ce à quoi son isolement l'aide beaucoup. N'oubliez pas que le secret y est extraordinairement prisé ; on peut presque parler de paranoïa. Les Mages de Doisseteppe réduisent autant que faire se peut leurs relations avec le monde extérieur, afin d'en tirer le maximum d'avantages sans rien accorder en échange. Ils traitent tous les « étrangers » en ennemis et ne leur donnent rien pour rien, allant, quand ils le peuvent, jusqu'à rester totalement anonymes lors des rares échanges obligatoires, afin d'éviter que Doisseteppe soit jamais mise en cause. C'est ce qui a permis à leur communauté de ne pas être impliquée dans nombre de tristes affaires et de rester au-dessus de tout soupçon (des vulgaires). Quoi qu'elle fasse et quels que soient les résultats, Doisseteppe agit toujours en grand secret et rarement en son nom propre. Ses membres prétendent même parfois appartenir à d'autres Alliances !

## Attributs mystiques

La bibliothèque de Doisseteppe, dans laquelle sont réunis les tomes concernant la magie et ceux traitant de sujets plus banals, est si fournie qu'elle en devient presque inutilisable : elle contient sans doute l'ouvrage désiré, mais aucun bon système de classement n'ayant été inventé à ce jour, le trouver risque d'être difficile. Ses étagères sont chargées de plus de 3 000 livres, la



plupart si lourds et imposants qu'on a peine à les manier. L'aide des douze scribes qui y travaillent est donc essentielle pour qui désire en tirer quelque chose, mais ils ont d'étranges manies qu'il faut éviter de contrarier si on veut que le travail soit fait. Ces érudits ont une forte tendance à marmonner, tout en laissant leur esprit vagabonder vers des sujets aussi variés qu'ésotériques, détestent qu'on les brusque, et les prendre par la douceur est le seul moyen d'en obtenir quelque chose. Par ailleurs, à eux tous, ils savent sur le bout du doigt quels ouvrages renferme la bibliothèque et ce que renferme chaque ouvrage.

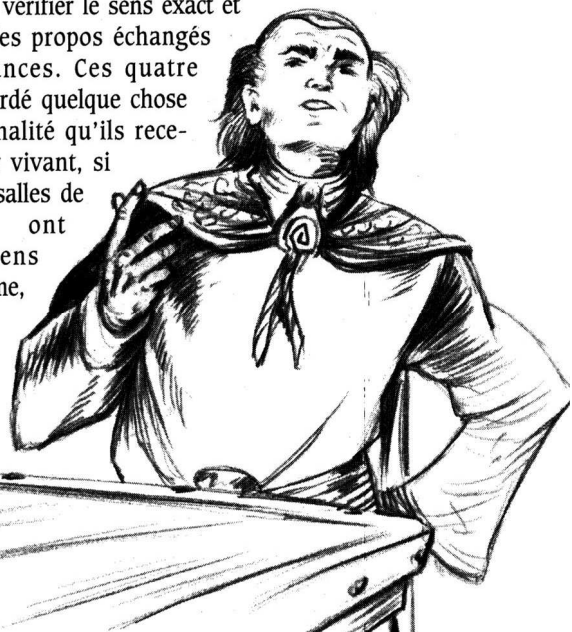
Les gens de l'extérieur entendent parfois parler de la bibliothèque secrète de Doisseteppe, mais aussi ardemment qu'ils la cherchent, il leur est impossible de la trouver. Elle existe pourtant, mais elle n'est pas cachée de la façon habituelle. Les scribes étant les seuls à bien connaître le contenu de la bibliothèque, la « bibliothèque secrète » se trouve tout simplement rassemblée sur les mêmes étagères que les livres autorisés à tous. Toutefois, les scribes savent parfaitement quels sont les ouvrages que nul ne peut consulter sans la permission d'un Pontifex, et ils se refuseront absolument à révéler que l'Alliance les détient. Mais si un Mage flânait en ces lieux, qui sait ce qu'il pourrait y trouver — au bout d'une semaine ou deux d'examen.

Doisseteppe possède tant d'objets magiques que les visiteurs les plus blasés en sont stupéfiés. Il y en a trop pour que nous puissions tous les mentionner ici (et beaucoup sont cachés même aux habitants des lieux), mais un petit tour d'horizon des plus connus vous donnera une bonne idée des pouvoirs dont dispose l'Alliance. Nombre de ces objets ont été créés par des Pontifex, voire par des Flamen, tout spécialement pour Doisseteppe et en font véritablement partie — ils y sont « intégrés » — tandis que d'autres ne fonctionnent qu'aux endroits dotés d'une aura magique d'une certaine intensité et sont inutilisables partout ailleurs.

L'un des plus importants est l'énorme chaudron, assez grand pour contenir un cochon entier, qui trône dans les cuisines. Ce récipient a la propriété de doubler la quantité de liquide qu'on y fait bouillir.

Dans toute l'Alliance sont réparties des torches qui brûlent nuit et jour, dispensant de la lumière mais pas de chaleur.

Chacune des quatre salles de concilium renferme une table, au centre de laquelle est posé un crâne parlant, lequel récite à la demande ce qui a été dit en sa présence. Les Mages peuvent ainsi vérifier le sens exact et le contexte des propos échangés lors des séances. Ces quatre crânes ont gardé quelque chose de la personnalité qu'ils recelaient de leur vivant, si bien que les salles de concilium ont toutes, au sens propre du terme, un caractère particulier.





## Ressources matérielles

---

Doisseteppe est peut-être l'Alliance la plus riche de tout l'Ordre, ne serait-ce qu'à cause des trésors qu'elle a amassés durant la reconquête de l'Espagne par les chrétiens, reconquête à laquelle elle a participé. Des objets précieux mauresques et des antiquités romaines y sont dispersés un peu partout, jusque dans les baraquements des Servants (où on peut notamment voir un autel romain posé à l'envers servir de baïgnoire).

La communauté, grâce à certains de ses objets magiques, ne dépend pas outre mesure du monde extérieur. S'il lui est nécessaire d'acheter la plus grande partie de sa nourriture, il ne lui faut pas grand-chose d'autre. Certes, ses richesses diminuent, mais si lentement que ce phénomène est presque imperceptible. D'autant que les Flamen, dans leurs efforts pour accéder au rang de Pontifex, lui trouvent sans arrêt d'autres sources de revenus.

La bibliothèque classique de Doisseteppe est la plus précieuse de toute la chrétienté, du monde, même, disent certains (depuis que celle d'Alexandrie a brûlé). La plupart des livres qu'elle contient s'y sont ajoutés durant la guerre contre les Maures, dans laquelle nombre des Mages de l'Alliance se sont impliqués. Comme précisé précédemment, les ouvrages de magie et autres y sont mêlés, et ce sont les mêmes scribes qui en sont chargés.

Mais les ressources matérielles de Doisseteppe ne satisfont pas seulement ses besoins essentiels, en richesse ou en connaissances. Les thaumaturges qui y vivent disposent de quartiers d'habitation aussi immenses que luxueux et obtiennent pratiquement tout ce qu'ils désirent. Étant donnée sa situation, l'Alliance ne possède ni écuries ni montures d'aucune sorte ; mais le sommet d'une de ses tours est occupé par une immense volière où vivent une centaine de faucons bien dressés. Et ce ne sont là que quelques exemples des manifestations non magiques de la puissance de Doisseteppe.

## Obligations

---

Bien que Doisseteppe ne doive pas grand-chose à qui que ce soit, il lui arrive de traiter avec des organisations extérieures, et les conditions de ces marchés sont en quelque sorte des obligations. La plupart se font avec d'autres Alliances et donnent lieu à une correspondance importante, mais où les menaces et les exigences remplacent généralement les demandes de coopération (parce que « la coopération engendre la faiblesse »). Doisseteppe a cependant aussi des relations d'intérêt avec divers êtres féeriques très puissants (peut-être même certains vivent-ils en Arcadie), et on dit qu'il lui arrive d'envoyer des émissaires à quelques nobles humains, essentiellement des Espagnols.

## Idées d'histoire

---

Doisseteppe a déjà été au centre d'une Saga d'*Ars Magica*, à laquelle elle a fourni d'innombrables histoires qui ont obligé ses membres à s'aventurer dans le monde extérieur.

Mais des récits *se déroulant* à Doisseteppe seraient quelque chose de très différent. Or cette Alliance semble particulièrement indiquée pour être le théâtre de bien des histoires.

### LE GRAND JEU

**Présentation.** Au cours d'une de vos histoires précédentes, tandis que les personnages sont en expédition, faites-leur rencontrer Nysakean, un des Mages de Doisseteppe. Il apparaît et s'avère impressionné par les capacités des guerriers, qui se sont montrés particulièrement capables et compétents. Après avoir brièvement discuté avec eux et leur avoir adressé quelques éloges, il disparaît aussi mystérieusement qu'il est apparu.

**Scène un.** A quelque temps de là, les Mages qui faisaient partie de cette expédition reçoivent de Nysakean un message leur proposant un marché. Le thaumaturge leur demande de venir séjourner à Doisseteppe lors de l'hiver et du printemps suivants, leur offrant de les laisser utiliser la bibliothèque de magie de l'Alliance à la seule condition qu'ils amènent avec eux les Compagnons et Servants qu'il a vus et les « prêtent » à sa propre communauté pour ces deux saisons. Ces mortels ne courent aucun danger particulier, assure-t-il ; en fait, tout cela concerne une sorte de jeu.

**Scène deux.** Le voyage jusqu'à Doisseteppe s'avère difficile, surtout quand il s'agit d'escalader les montagnes. Il vaudrait mieux que les visiteurs disposent d'un guide, telle une Toque Rouge connaissant le chemin. Alors qu'ils approchent de leur destination, atteignant la passe montagneuse, ils tombent sur deux groupes de guerriers qui arborent tous l'emblème de Doisseteppe et sont engagés dans une violente bagarre pour une oriflamme rouge. Les membres d'un de ces groupes exhibent en outre, sur leurs vêtements ou leur armure, sept étoiles ; ils sont en train de corriger sévèrement leurs adversaires. Les arrivants peuvent intervenir ou se contenter d'assister à la lutte, mais quoi qu'ils fassent, ils rencontrent l'arrogant Remel, un *consors*, dont ils se font probablement un ennemi.

**Scène trois.** Les personnages entrent à Doisseteppe — leurs premières impressions sont vitales, aussi décrivez-leur bien l'Alliance et placez quelques brèves rencontres pour épicer leur découverte des lieux (avec un garde très méfiant, par exemple). Après avoir mené les Mages à leurs appartements, Nysakean entraîne leurs Compagnons et Servants jusqu'aux siens afin de les informer de ce qu'il attend d'eux. Il leur parle des bandes, des jeux qui les opposent et de la manière dont se gagnent les étoiles ainsi que de la tradition des *consortis* — sans d'abord leur dire où il veut en venir. Puis il leur explique qu'il trouve que les Servants et *consortis* de l'Alliance sont à présent blasés, mécaniques et dénués d'imagination lorsqu'ils remplissent leurs devoirs, et que lui-même doit apporter quelque chose d'important à Doisseteppe pour devenir Pontifex. « Et c'est vous que je veux lui apporter, » conclut-il, « car grâce à vous, elle grandira en force. Vous allez former une bande et défier Remel pour l'étoile d'hiver puis, si vous êtes vaincus, pour celle de printemps. Maintenant, dites-moi lequel d'entre vous sera le chef et deviendra *consors*. Si vous acceptez, vous serez bien sûr récompensés : vos maîtres seront



autorisés à travailler dans notre bibliothèque et à y recopier des textes pendant toute une saison, et je vous donnerai à chacun dix couronnes d'or — ce qui fait tout de même cent deniers. » Si ses hôtes repoussent la proposition, on les reconduit immédiatement hors de l'Alliance. Dans le cas contraire, les Mages des joueurs sont informés de leurs nouveaux droits à Doïssetteppe, tandis qu'on montre aux autres personnages leurs propres quartiers.

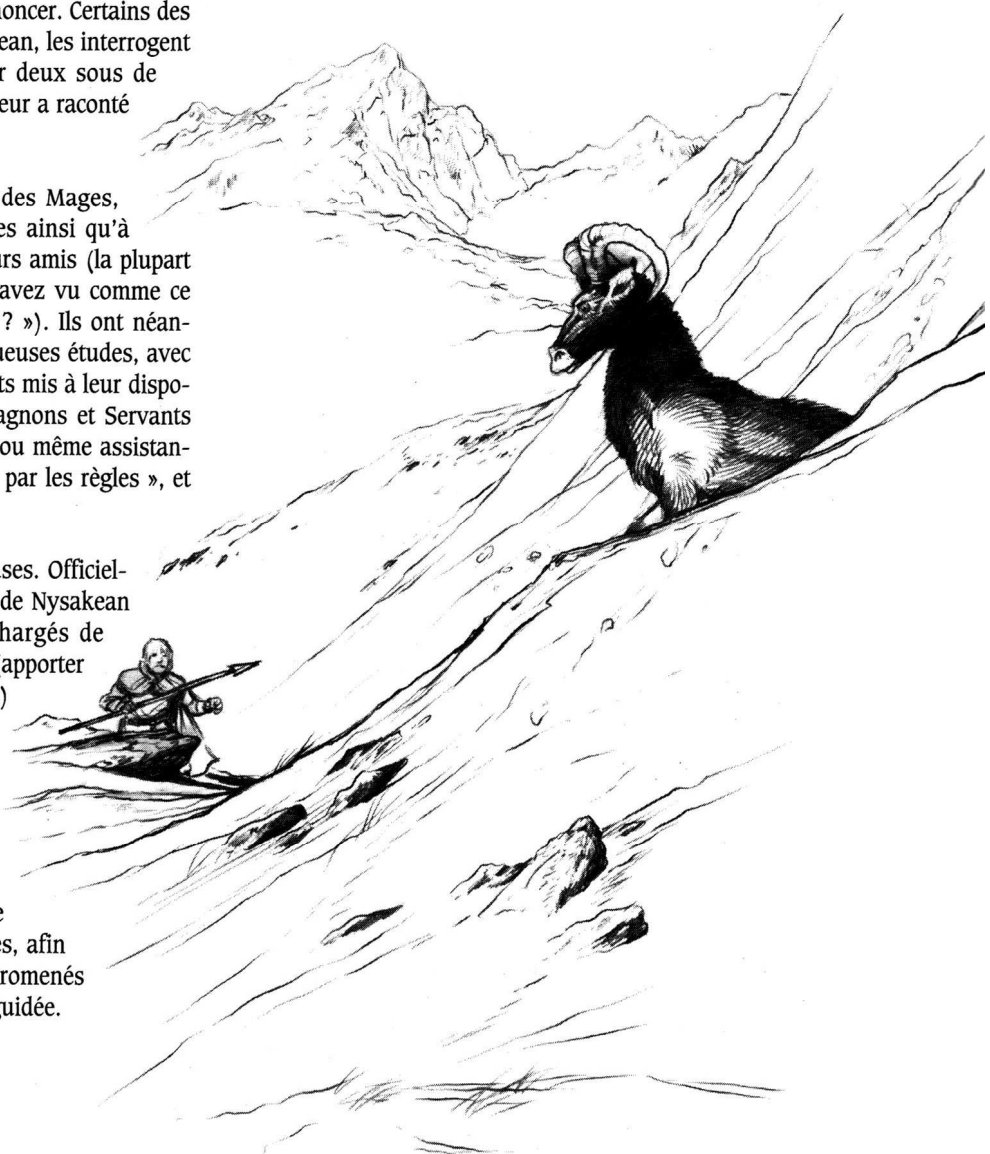
**Scène quatre.** Celui des nouveaux venus qui doit devenir *consors* subit tout le rituel tel qu'il est décrit p.64, ses amis l'assistant en tant que noyau de sa bande. Ils rencontrent d'autres élus et, à nouveau, Remel. Commencez à les plonger dans les intrigues et les commérages qui occupent l'Alliance, en prenant soin de détailler quelques-uns de ses habitants les plus intéressants, tels que le maître d'école débordé, le cuisinier auquel tout le monde demande toujours conseil et le pompeux chef des serviteurs. Les personnages sont généralement traités avec un respect brutal, mais ils sont aussi craints et fuis, et quand on leur parle, c'est pour leur demander ce qu'ils font vraiment là. Les mortels de Doïssetteppe ignorent quelles sont les motivations de Nysakean et pensent qu'on leur impose, sans qu'ils sachent pourquoi, une sorte de test. C'est pourquoi les visiteurs sont surveillés en permanence par trois ou quatre personnes (souvent plus) et suivis où qu'ils aillent. S'ils tentent de pénétrer dans une zone qui leur est interdite, comme le laboratoire d'un Mage, leurs anges gardiens leur déclarent avec emphase qu'il leur faut y renoncer. Certains des autres Flamen, surtout les rivaux de Nysakean, les interrogent parfois, mais si les personnages ont pour eux deux sous de bon sens, ils éviteront de parler de ce que leur a raconté leur mentor.

**Scène cinq.** Occupez-vous à présent des Mages, qui sont confrontés aux scribes maniaques ainsi qu'à des remarques sans fin sur ce que font leurs amis (la plupart bien sûr dénuées de gentillesse : « Vous avez vu comme ce gros lourdaud est tombé de tout son long ? »). Ils ont néanmoins la possibilité de poursuivre de fructueuses études, avec tous les excellents ouvrages relatifs aux Arts mis à leur disposition. Durant le reste de l'histoire, Compagnons et Servants viendront peut-être leur demander conseil ou même assistance, mais toute aide magique est « interdite par les règles », et ils n'auront pas grand-chose à faire.

**Scène six.** On passe aux choses sérieuses. Officiellement, les personnages forment la bande de Nysakean et travaillent pour lui. Ils se trouvent chargés de toutes sortes de tâches, des plus simples (apporter son petit déjeuner à leur nouveau maître) aux plus exotiques (poursuivre une chèvre des neiges à travers toute la montagne). Ils se voient également proposer les défis les plus divers, les habitants de l'Alliance cherchant à prouver leur supériorité. Veillez à ce qu'ils aient des décisions à prendre et un large éventail de choix à faire dans des circonstances variées, afin qu'ils ne se trouvent pas tout simplement promenés dans Doïssetteppe comme lors d'une visite guidée.

**Scène sept.** S'ils remplissent bien tous leurs devoirs, on leur demande de participer au concours pour l'étoile d'hiver. A vous de décider de ce qui se passe au cours de ces jeux, mais n'oubliez pas qu'ils doivent être intéressants, et que leur cadre vous autorise à faire usage d'autant de règles et objets bizarres que vous voudrez. Mais, quand on en arrive au moment crucial, il s'avère que Nysakean ne désire pas voir gagner ses champions — cela risquerait de démoraliser les mortels de l'Alliance. En fait, il veut qu'ils soient tout près de vaincre Remel, afin d'insuffler à Doïssetteppe une énergie nouvelle, mais non pas qu'ils le battent. Tous les moyens lui seront bons, magie, menaces et, finalement, récompenses, pour empêcher les personnages de triompher. Accèdent-ils à son désir, ou se sont-ils si bien pris au jeu qu'ils essaient tout de même de gagner ? Ce pourrait être une magnifique histoire, où ils affronteraient une immense adversité, et qui donnerait aux Servants et Compagnons impliqués une personnalité très profonde.

**Conclusion.** Si les personnages achèvent l'aventure étant en grâce auprès de Doïssetteppe, ils y seront les bienvenus dans le futur — mais ils n'auront jamais plus autant de liberté pour l'explorer. Cela pourrait être une des pierres angulaires de votre Saga : si l'équipe s'est montrée brillante au cours des jeux, ses membres auront sans doute alors des amis à Doïssetteppe, ce qui vous fournira de bonnes raisons de les y envoyer en visite.



# Val-negra

**Emblème :** *une roue de chariot ayant des épées pour rayons.*

**Saison :** *hiver*

**Fondée en :** *774*

**Maison mère :** *Maison Flambeau (à l'origine)*

**Aura :** *8*

**Membres :** *6 Mages ; Astella (de la Maison Jerbiton), Vancasitum (de la Maison Flambeau), Lumistus, Béranger (tous deux de la Maison Criamon), Abaddon, Erat Caecus (tous deux de la Maison Tytalus).*

Surveillance -2 Défense : -1 Contacts : -9 Moral : -2

**Nombre de Servants :** *80.*

**Armement :** *pauvre*

**Bibliothèque** — *Dans un état lamentable ; pourrissante. Les scores dans les divers Arts étaient autrefois plus élevés que ceux donnés ci-dessous, mais à présent, nombre des ouvrages sont illisibles ou ont disparu. Seuls les livres consacrés aux domaines de prédilection des Mages survivants sont en bon état.*

Cr : 7	In : 4	Mu : 4	Pe : 3	Re : 9
An : 2	Aq : 3	Au : 1	Co : 18	He : 15
Ig : 23	Im : 23	Me : 2	Te : 8	Vi : 8

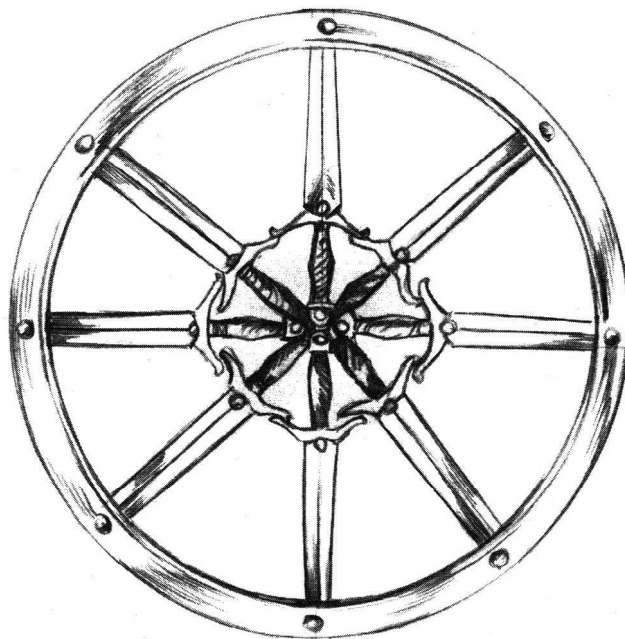
**Connaissances principales :** *La bibliothèque de Val-negra était auparavant une des plus grandes du monde, mais elle est maintenant si dégradée que nous lui avons attribué un score global de +3. Utilisez-le comme modificateur à vos jets de tension pour voir si vous trouvez la réponse à la question que vous vous posez, quel que soit le sujet concerné.*

**Relations extérieures :** *quasi oubliées.*

Val-negra est le foyer d'une poignée de Mages au bord de la folie ainsi que de mortels étranges, la demeure de ceux qui vont bientôt rompre leurs amarres, une Alliance déclinante proche de la destruction. Sa structure physique, en ruines, reflète l'esprit de ses derniers habitants. Elle a connu des jours meilleurs et n'est plus maintenant que l'ombre de ce qu'elle a été — tandis que ses occupants font toujours mine de la diriger sans pourtant rien réaliser vraiment.

Les Mages, tous très vieux et très étranges, se consacrent exclusivement à leurs propres excentricités ; les mortels, eux, sont simplement bizarres, plus tout à fait humains. Visiter Val-negra est une expérience extrêmement dérangeante, car on y voit à l'œuvre la force universelle de l'entropie et du pourrissement ; pourtant, on peut aussi y découvrir bien des merveilles.

L'Alliance a sombré dans l'hiver voici près de 90 ans, mais son histoire est si longue et elle avait méthodiquement



accumulé tant de ressources durables qu'elle subsiste encore aujourd'hui. Il y a fort longtemps à présent qu'elle n'a plus la moindre relation avec l'Ordre d'Hermès, et Val-negra est devenu un nom de légende. Bien peu de Mages, à l'extérieur, savent qu'elle existe toujours, qu'elle est habitée et fonctionne (si l'on peut dire) en tant qu'Alliance.

## Localisation

L'Alliance de Val-negra se dresse au fond de la gorge tortueuse, sombre, où coule le Tessier, sur les pentes sud des Pyrénées (dans une région qui est maintenant le Nord de l'Espagne). Les ruines de ce qui fut jadis une puissante forteresse surplombent la rivière, perchées sur une petite falaise, mais nul n'en connaît la localisation précise, car on ne peut tout simplement se rendre à Val-negra comme on se rend ailleurs : il n'y a qu'un seul moyen de l'atteindre.

Un très vieux magicien, connu sous le nom de Temtisius, de la Maison Ex Miscellanea, qui vit seul dans une grotte des Pyrénées, a quelques lumières sur le sujet. « Il faut », dit-il, « trouver l'extrémité d'une certaine gorge et y passer une nuit de sommeil qui, si ma mémoire est bonne, est riche en rêves affreux où l'on voit un monde souterrain terrifiant et maléfique. Cet endroit est signalé par un pylône moussu où est gravé l'emblème de Val-negra, lequel est toutefois en grande partie effacé. Lorsqu'on s'éveille, on doit s'enfoncer dans la gorge jusqu'à ce que la marche y devienne très difficile et que les parois en soient quasi verticales de chaque côté de la rivière. Puis on trouve, perçant celle de l'ouest, une piste étroite



qui mène à l'Alliance. En la suivant, on arrive au but environ sept heures après être entré dans la gorge. Il est impossible de gagner Val-negra sans passer par la gorge, et ses habitants eux-mêmes ne l'essaient pas. Il y a là un enchantement quelconque, bien qu'il ne s'agisse sans doute pas d'une illusion féerique ou du sortilège *Vallée Voilée*. Non, c'est quelque chose de différent. » La gorge dont parle ce vénérable thaumaturge est la seule voie d'accès à Val-negra. Toute tentative pour atteindre l'Alliance par un autre chemin, quel qu'il soit, échoue automatiquement. De plus, *tous* les visiteurs doivent dormir près du pylône, sinon, aucun d'eux ne trouvera la piste.

Le climat est chaud et agréable dans la région, bien qu'en hiver, il arrive que des vents froids dévalent les montagnes. Mais cette partie en est très accidentée, si bien qu'on n'y trouve guère que quelques bergers. De plus, l'Alliance décourage les gens de s'y installer. Il y a pourtant un hameau, *Perdut*, à deux heures de l'extrémité de la gorge, où les voyageurs venant de Val-negra (aussi rares qu'ils soient) se reposent volontiers.

L'Alliance y possède même une maison, pour le confort de ses membres. Les villageois ne parleront de Val-negra sous aucun prétexte — ils sont très superstitieux et redoutent les « guetteurs ».

Les gens qui s'enfoncent dans la gorge puis empruntent le pont menant à la forteresse n'ont pas à redouter de garde. Ce n'est que lorsqu'ils atteignent les portes principales que quelqu'un s'intéresse à eux — et encore, à condition que le Servant qui y est posté ne se soit pas endormi.

De toute façon,

il ne se trouve là que pour respecter la tradition et le décorum : nul inconnu n'est entré ou sorti de l'Alliance depuis plus de trente ans.

## Forteresse

Cette vieille forteresse décrépite, de style mauresque, est en partie creusée dans la paroi rocheuse d'une gorge étroite. Elle s'étend, longue et basse, sur une vaste zone de terrain pierreux surplombant la rivière mais est cependant située dans la vallée même. Bien qu'elle ne soit quasiment plus que ruines et que chaque jour l'use un peu plus, on voit qu'elle a connu des jours meilleurs et elle abrite encore une communauté. Parmi les débris de ce qui fut jadis une Alliance opulente, on trouve les restes de murs, de tours et de

vastes halls de marbre qui reflètent la folie de leurs habitants : la plupart sont recouverts d'un grand jardin, dont une partie est une véritable jungle tandis que l'autre est minérale (voir plus loin). Quelques-uns des bâtiments tiennent encore debout, et la muraille d'enceinte reste quasi intacte, mais elle n'entoure plus guère que des ruines. Celles-ci sont semées de larges trous profonds qui permettent d'accéder à un réseau de cavernes et de tunnels, où se trouvent les laboratoires de certains des Mages ainsi que les quartiers d'habitation de nombre des mortels. Quelques-uns de ces trous ont été aménagés, des escaliers menant à l'intérieur, d'autres sont dotés de simples échelles de corde, à moins qu'il ne faille se contenter pour y descendre des plantes grimpances des jardins qui s'y enfoncent. La structure physique de l'Alliance paraît peut-être familière aux personnages s'ils ont déjà exploré les ruines de Calebais, puisque celle-ci avait été fondée par d'anciens apprentis de Val-negra.

Un pont de pierre traverse la gorge, menant de la porte principale qui ouvre dans la muraille à une petite piste, unique voie d'accès à la forteresse.

La plus grande partie de cette dernière a été bâtie à l'époque de la création de l'Ordre d'Hermès, et certaines portions avant même ce lointain événement. Il s'agit de très vieilles constructions de pierre d'une architecture extrêmement bizarre, rondes et basses, avec des passages et des fenêtres ovales. Cette caractéristique, qui a été donnée ensuite à d'autres endroits de l'Alliance, a contribué autrefois à faire connaître Val-negra. L'emblème de cette dernière est en outre une roue de chariot avec des épées pour rayons. Pour qui sait que le cercle est utilisé dans nombre d'enchantements comme le symbole de l'éternité, il semble normal qu'il soit si présent dans cette Alliance, survivante d'un passé fort lointain.

## Habitants

Les Mages de Val-negra sont tous extrêmement vieux et bizarres. Plusieurs sont fous, d'aucuns ont subi le Crépuscule des Magiciens et n'ont plus guère de prise sur la réalité, et les autres, indifférents à la décrépitude alentour, consacrent tout leur temps à leurs études mystiques. Val-negra est une Alliance mourante, situation que ses thaumaturges reflètent parfaitement. La seule manière de réellement comprendre ce qui se passe là est, du reste, de les connaître, car c'est leur personnalité qui fait de ce lieu étrange ce qu'il est.

Mais de même, pour vraiment comprendre ces Mages, il est important que vous saisissiez bien le concept de Crépuscule des Magiciens (voir *Ars Magica*, p.360-365, et notre supplément à paraître, *L'Ordre d'Hermès*, qui vous donnera plus de détails). Au fur et à mesure que les thaumaturges vieillissent et maîtrisent de mieux en mieux la magie, ils s'éloignent de la réalité. Les Arts prennent de plus en plus de place dans leur vie, et ils perdent lentement leur humanité. Puis, un jour, un sortilège trop puissant ou un Désastre les précipite « de l'autre côté », leur faisant complètement perdre contact avec le monde. L'Ordre est alors souvent contraint de les traquer, pour éviter qu'ils ne nuisent à ses membres ou, pire, ne sèment le désordre parmi les mortels.



## Lumistus, de la Maison Criamon

---

Lumistus est resté le plus actif de ces vieux Mages, bien que ses étranges opinions sur la réalité rendent parfois son comportement imprévisible. Il est souvent frappé par des visions surnaturelles très nettes (au point parfois d'être visibles pour un observateur extérieur, à cause de la forte aura magique de Val-negra), auxquelles il adhère fréquemment, en dépit du bon sens. Il a d'ailleurs quitté sa cage (comme il appelle son Alliance d'origine) il y a de cela fort longtemps, pour obéir aux visions qui l'appelaient à Val-negra, alors qu'elle était encore une des plus puissantes communautés de l'Ordre. Il continue à se laisser guider par ses transes, mais durant le dernier demi-siècle, elles ne l'ont pas attiré hors de ces murs, ce qui est heureux car il est à présent fragile et décrépît. Si l'Alliance a un chef, c'est lui, mais seulement parce qu'il est le moins sénile et le plus énergique de ses membres : il ne se considère certes pas comme son chef et ne fait pas le moindre effort pour que ses pairs suivent ses avis. Il préfère, du reste, accepter un plan ridicule que débattre longuement pour en imposer un plus sérieux. La discussion n'est pas son fort.

Il a eu tant et tant de visions et de rêves qu'il ne distingue plus les différents niveaux de conscience. Il lui arrive de percevoir clairement son corps (quand il est ce que la plupart des gens qualifient d'« éveillé »), mais aussi de ne voir les autres que comme de vagues ombres tout autour de lui. Il ne remarque d'ailleurs qu'à peine quel est leur niveau de conscience, puisqu'il converse parfois avec quelqu'un d'endormi. Lorsqu'il affrontera le Crépuscule final, il sera probablement emporté par une de ses visions et abandonnera derrière lui un corps inerte.

## Abaddon le nécromant, de la Maison Tytalus

---

On ne voit que rarement Abaddon en chair et en os, et pourtant, il est partout — par ses créations : l'Alliance entière est semée de crânes à travers lesquels il peut voir et entendre, mais aussi s'exprimer. Or il a l'œil vif, et il se précipitera, courroucé, hors de son laboratoire souterrain pour affronter quiconque aura transgressé son étrange code de conduite. Celui-ci est si compliqué et rempli d'exceptions que nul ne le comprend, mais une des bizarreries d'Abaddon est qu'il a horreur des gens qui abusent des adjectifs.

Plus déroutant encore, on ne sait jamais vraiment si c'est à lui qu'on parle ou à un de ses doubles illusoire. En effet, il maîtrise si bien la plupart des Arts que ses images peuvent prendre des objets et les emporter (grâce à des versions élaborées de *Bras Invisible*), tout comme il le ferait lui-même. On prétend qu'Abaddon a tant usé de ses doubles durant toutes ces années qu'ils ont fini par acquérir une personnalité propre, et certains assurent savoir qui est qui. La bibliothécaire raconte même qu'un jour, alors qu'elle demandait à un Abaddon fort courtois de ramener un livre à la bibliothèque, un autre est arrivé qui lui a sévèrement reproché le ruban ornant sa robe. Avec des Mages aussi âgés, tout est possible. Abaddon a

en général plusieurs doubles, car il a poussé jusqu'à la perfection la capacité de s'occuper de multiples choses à la fois (il maîtrise nombre de sortilèges). Ainsi, l'un d'eux passe la majeure partie de son temps dans la chambre des illusions (voir plus loin), tandis qu'un autre surveille l'Alliance par l'intermédiaire des crânes et qu'un troisième se consacre à des recherches mystiques.

Abaddon veut à toute force garder Val-negra coupée de l'Ordre d'Hermès, pour des raisons qu'on pourrait qualifier de nobles : il pense que l'Alliance a déchaîné des forces maléfiques, qu'elle a heureusement emprisonnées derrière sa grande trappe de fer (voir plus loin), mais qu'il faut empêcher de se répandre. Comme il est le seul à tant se préoccuper de cela, les causes de l'isolement de la communauté disparaîtront avec lui. A sa mort, la menace, qu'il s'agisse de gobelins ou de démons, sera lâchée sur l'Ordre d'Hermès.

Le laboratoire du vieillard est installé loin sous l'Alliance, dans une caverne creusée par la rivière il y a de cela bien longtemps et reliée à plusieurs trous par divers tunnels. Il a posé dans une grotte voisine, la chambre des illusions, des urnes d'argent contenant les restes de Mages grâce auxquels il mène des études particulières. Il appelle en effet en ce lieu les fantômes de ces malheureux qui, grâce aux puissants enchantements dont bénéficie la salle, croient être toujours vivants et appartenir à une Alliance, Tagelyn, infiltrée par des démons. Abaddon est le témoin de leurs recherches et prend des notes sur leurs diverses tentatives pour repousser les diables ou se protéger. Cela lui donne des idées pour ses propres recherches et lui permet de bâtir des hypothèses quant à ce qui se passerait au sein de l'Ordre si la trappe de fer était jamais ouverte.

## Vancasitum, de la Maison Flambeau

---

Vancasitum est le doyen des Mages de Val-negra et, en fait, de l'Europe du Sud tout entière. Il a participé à l'ascension de l'Alliance, pour en faire une force avec laquelle il fallait compter, puis a eu le triste privilège de voir cette puissante communauté sombrer dans l'hiver et la déchéance. Voici deux cent trente ans qu'il résiste à la mort et au Crépuscule des Magiciens, mais la plupart des habitants des lieux pensent que l'une ou l'autre l'emportera avant les vingt prochaines années. Certains des mortels ont même fait des paris à ce sujet ; notamment un des mitrons, qui s'est engagé à tirer un millier de seaux d'eau du puits si Vancasitum ne disparaissait pas d'une manière ou d'une autre dans les trois ans.

C'est un des Mages les plus tristes qui se puissent voir, puisqu'il ne peut plus se battre alors qu'il est un Flambeau. Ses jeunes années n'ont été que batailles échevelées, beuveries et vantardises avec ses pairs de la même Maison, expéditions lointaines dont on parle encore aujourd'hui. A présent qu'il n'est plus capable de faire quoi que ce soit qui lui importe, il ne se soucie même plus d'étudier les Arts. Il passe son temps à errer à travers toute l'Alliance, perdu dans ses pensées, marmonnant vaguement, détruisant à l'occasion, avec indifférence, ce qui se trouve en travers de son chemin, que ce soit ou non vivant. C'est pourquoi il vaut mieux l'éviter.



Comme il a déjà fait plusieurs incursions dans le Crépuscule, il est en général calme, lent et réservé, malgré son passé agité. Il est évident que ses facultés ne sont pas intactes, mais on lui accorde le plus souvent le respect dû à son âge : peu de choses lui sont interdites, et il obtient ce qu'il demande — dans la mesure du possible.

Ce qui frappe le plus chez lui, c'est son œil gauche : s'il utilise le droit normalement, l'autre semble avoir une volonté et une intelligence propres, et il regarde le monde à sa façon.

Le familier de Vancasitum, lui aussi très vieux, est un hibou au plumage fauve et aux yeux chassieux du nom de Taris, que ses ailes ne portent plus. Cet animal s'exprime d'une voix rauque, le plus souvent pour évoquer les glorieux combats auxquels il a participé avec le Mage il y a de cela des années : « Tu me rappelles ce Sarrasin que nous avons transformé en torche en 37. Il avait un anneau qui... » Lui et Vancasitum ne s'entendent plus du tout, si bien qu'ils ne se parlent plus que pour continuer de vieilles querelles : « Ça y est, tu recommences, espèce de plumeau ! »

Vancasitum étant le thaumaturge le plus âgé du Tribunal Provençal, c'est lui qui devrait en présider les séances, à Val-negra, d'après le Code Périphérique. Mais Doïseteppe s'est approprié cet honneur voici fort longtemps, et il reste là à se languir dans un oubli quasi total. Quand on lui demande s'il est le plus vieux des magiciens, il répond : « Non, non, non, pas le plus vieux, non, juste le plus expérimenté. Et n'oublie pas que je peux toujours faire surgir un *Pilum de Feu* sous ton nez ! »

## Astella, de la Maison Jerbiton

Astella est une vieille femme desséchée dont la tête ne s'orne plus que de quelques maigres touffes de cheveux blancs. Elle porte au cou un médaillon voyant, qui ne contient pas simplement un peu de pouvoir magique mais est réellement bourré de *virtus*, et arbore des vêtements bruns très simples, dont un grand tablier de cuir pourvu de larges poches où elle range des fruits, des graines et divers petits outils. Les produits de son jardin sont presque tous magiques et beaucoup contiennent du *virtus*. Si d'autres qu'elle en prélèvent quelques-uns, elle ne s'en formalisera pas, à condition qu'ils ne le fassent pas avec des objets en fer. Mais si on vient à les recueillir méthodiquement, elle en aura immédiatement conscience et arrêtera au plus vite les intrus.

Elle passe la majeure partie de son temps à entretenir les jardins envahissants qui couvrent presque toute l'Alliance, maniant un outil de son invention, mélange de pelle et de houe agrémenté de nombreux crochets et pointes. Les visiteurs sont les bienvenus dans son domaine, aussi longtemps qu'ils l'admirent et le respectent, mais quiconque en touchera une plante ou la terre avec du fer subira le poids de son courroux. Elle est proche du Crépuscule, aussi préférera-t-elle menacer les insolents de son outil que d'un sortilège. Toutefois, s'ils ne lui présentent pas d'excuses, elle utilisera sa magie contre eux.

Elle vit dans quelques petites pièces encore habitables, au centre du jardin, mais là aussi, le temps a fait son œuvre (l'équipement de laboratoire est en miettes et les livres moisis), d'autant qu'elle passe toutes ses heures de veille à l'extérieur.

## Les mortels

Le nombre des mortels au service des Mages est resté constant durant toutes ces années : de tout temps, 300 membres du clan Aerie ont veillé à la bonne marche de l'Alliance, et il en est encore ainsi aujourd'hui. Ils ont la peau vaguement grisâtre et s'avèrent aussi silencieux avec quiconque n'appartient pas à leur famille que les montagnes parmi lesquelles ils vivent. L'Alliance entière est emplie de ces silhouettes fantomatiques qui y errent sans un bruit. Elles sont quasi transparentes pour ceux qui y sont installés depuis un certain temps, et les Mages ne les remarquent que lorsqu'ils ont besoin de leurs services.

Nul ne sait si l'étrangeté de ces gens est due à l'aura magique des lieux ou s'ils étaient déjà ainsi avant d'y être exposés. Ils affirment quant à eux qu'ils ont « toujours vécu ici » et n'imaginent même pas d'aller s'installer ailleurs. Ils ne savent du reste pas grand-chose du monde extérieur et parlent un dialecte très différent de celui de la plupart des Provençaux.

Les Servants ont développé à partir de leurs traditions une sorte de culte bizarre. Chacun d'eux *se sent* un des héros guerriers qui ont fait jadis la gloire de Val-negra. Quand un membre de la turbula s'éteint, tous les mortels de la communauté se rassemblent autour du catafalque cérémoniel et attendent que l'âme du défunt entre dans l'un d'eux. Celui-ci adopte ensuite le nom, l'identité et les occupations du disparu. Les Servants ont ainsi le sentiment qu'ils ne mourront jamais, puisque lors de leur décès, ils passeront simplement dans un autre corps (en une sorte de renaissance). Ils sont extrêmement loyaux et courageux, puisqu'ils n'ont pas peur de mourir, mais n'ont aucun adversaire auquel se mesurer pour prouver leur valeur, les Mages n'organisant plus depuis bien longtemps d'expéditions à l'extérieur. De ce fait, leurs aptitudes se sont considérablement amoindries, si bien qu'une force déterminée les mettrait sans doute en déroute. D'autant que leur nombre va décroissant, car certains des derniers morts ne sont pas « revenus » — même si la turbula n'a pas laissé ce phénomène entamer sa foi. Il y a eu aussi récemment quelques combinaisons ridicules, quand par exemple un des Servants les plus compétents s'est « réincarné » dans la peau d'une souillon — dont le moins qu'on puisse dire est qu'elle n'a pas fait long feu. Les Mages de Val-negra débattent encore (du moins lorsqu'ils se rencontrent) pour savoir si leurs guerriers « renaissent » réellement.

Les vulgaires de la communauté, très fiers de leur situation, sont persuadés que Val-negra est la plus puissante Alliance du monde et restent apparemment inconscients de sa déchéance. La pensée de quitter l'abri de ses murs les emplit de crainte, et ils s'estiment heureux que leurs maîtres ne partent plus en expédition. Leurs chefs sont des jumeaux, qui portent les titres d'Autocrate de l'Intérieur (pour Romulus) et d'Autocrate de l'Extérieur (pour Remus). Les deux hommes remplissent parfaitement leurs fonctions et parviennent plus ou moins à maintenir l'Alliance, mais une rivalité intense les oppose. Romulus, le plus dominateur, combat avec ardeur tout plan visant à impliquer la communauté dans le monde extérieur, car il estime qu'elle a assez de problèmes pour ne pas aller en chercher au dehors. Remus, lui, rêve de restaurer sa



gloire passée, mais Romulus fait obstacle à chacune de ses tentatives. Remus pense pourtant que s'il parvenait à apporter à l'Alliance un sang nouveau, ses plans auraient une chance de réussir. Tous les membres du clan désirent avoir des jumeaux, car dès que de tels enfants atteignent leurs seize ans, ils deviennent autocrates et prennent les noms de Romulus et Remus ; ainsi le veut la tradition, depuis la fondation de Val-negra. Nul ne sait ce qu'il advient alors des anciens autocrates.

## Relations extérieures

Le reste du monde semble avoir oublié jusqu'à l'existence de Val-negra. Pourtant, si elle n'a jamais été célèbre parmi les mortels, elle a été fort réputée au sein de l'Ordre d'Hermès. Mais, bien qu'étant une des communautés les plus anciennes, fondée peu après l'Ordre lui-même, au huitième siècle, elle a sombré dans l'obscurité au cours des cent dernières années. Jadis, elle était très puissante et des Mages venaient de fort loin pour profiter de sa bibliothèque ; aujourd'hui, les visiteurs y sont rares et peu de thaumaturges savent qu'elle existe encore. Pourtant, son nom est entré dans la légende de l'Ordre ; nombre de Mages parlent des merveilles mystiques qui s'y trouvaient autrefois — les vieux livres de l'Ordre sont formels à ce sujet. Beaucoup, même, à cause des allusions alléchantes qui sont faites à l'Alliance dans divers ouvrages, ont à un moment ou un autre ressenti le désir de s'y rendre, mais ils n'ont pas trouvé comment il fallait s'y prendre. Frère de la Branche Cassée (voir *L'Alliance Brisée de Calebais*) est la dernière Toque Rouge à en connaître l'existence et à s'y rendre de temps à autre, pour apporter des nouvelles à ses habitants. Toutefois, respectueux de leur désir de solitude, il ne parle de cela à âme qui vive.

## Attributs mystiques

Val-negra a un passé glorieux qui lui a légué de nombreux objets magiques et enchantements dont la plupart subsistent, quoiqu'ils se soient dégradés. Aucun ne fonctionne plus comme il le faisait à l'origine, mais beaucoup sont tout de même efficaces. La puissante aura magique de l'Alliance (8) a des effets étranges bien que naturels et modifie souvent de manière intéressante ou dangereuse les enchantements préexistants. Ainsi, si un thaumaturge amène un de ses objets magiques à Val-negra, serait-ce pour un temps limité, cet objet peut développer de nouveaux pouvoirs qui persisteront tant qu'il restera au sein de cette aura.

L'Attribut mystique le plus célèbre de Val-negra est son Jardin des Pierres Mouvantes, dont on parle encore aujourd'hui. Il ne se compose pas de plantes mais, comme son nom l'indique, de pierres vivantes. On le trouve dans la partie nord-est de la forteresse, où il couvre à présent près de deux arpents des ruines qui étaient autrefois les baraquements principaux des Servants.

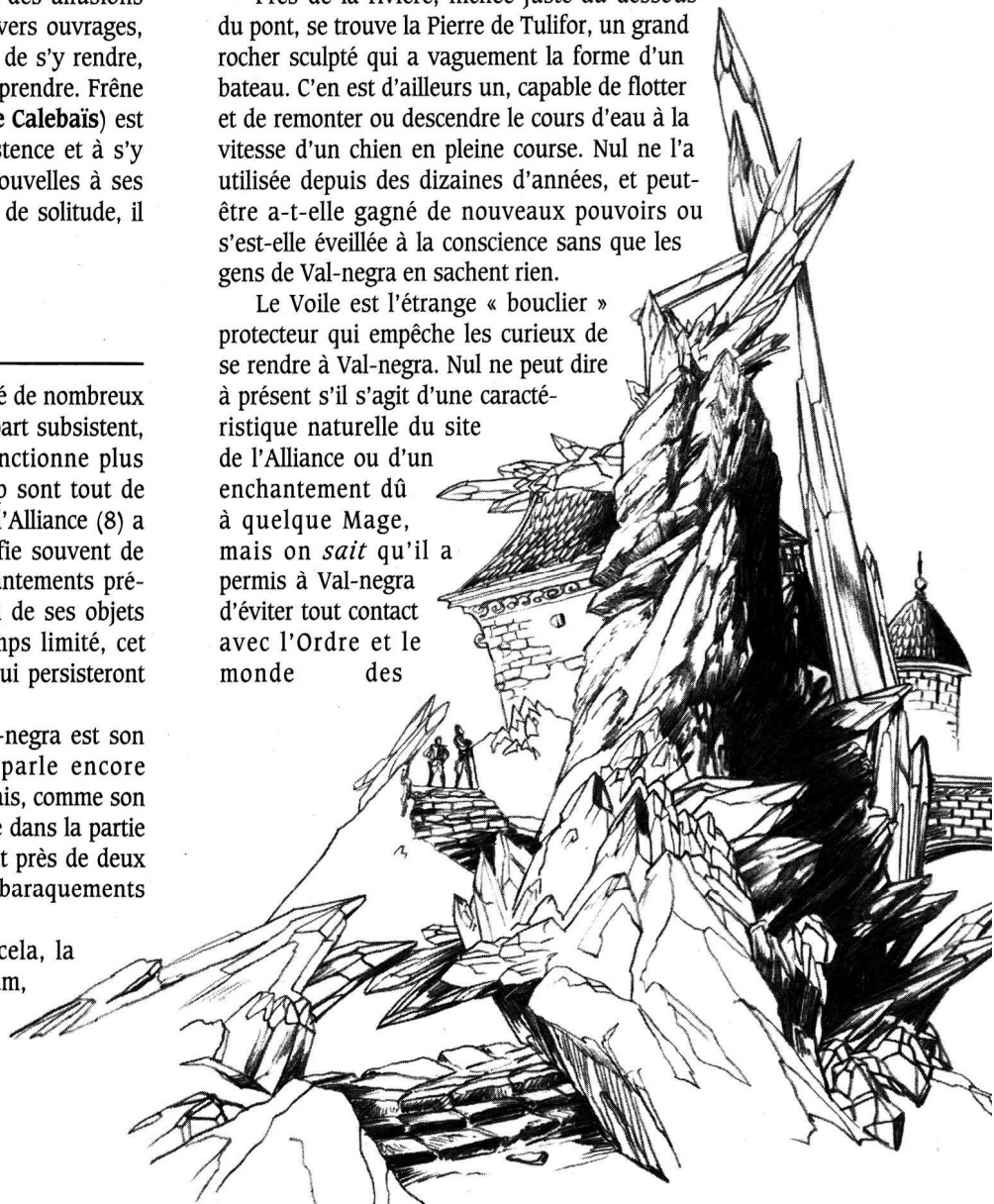
Il y a plus d'une centaine d'années de cela, la magicienne Mierella, maîtresse de l'Art Terram, consacrait ses soins à cet endroit hautement magique de la forteresse ; elle y recueillait du

*virtus* pour la communauté en faisant pousser des cristaux sur les murs des bâtiments. A sa mort, ce jardin minéral est tombé à l'état « sauvage » dans lequel il se trouve toujours. C'est à présent un entrelacs serré de pierres aux teintes étranges qui croissent comme elles l'entendent, où le *virtus* se compose des « bourgeons », formés de gemmes et de cristaux, de ces « arbres » et « plantes » rocheux émergeant des ruines. Il est toujours possible de le récolter, mais c'est une tâche désagréable et parfois dangereuse, car le jardin est à présent vivant et peut-être sensible. Il fournit à l'Alliance près de soixante pions de *virtus* chaque année. Il est possible de lui en prendre davantage, mais si on ne lui donne rien en échange, il faut affronter sa colère.

La forteresse renferme également le Jardin d'Astella, composé, celui-là, de véritables végétaux. Il s'est lentement étendu au fil des ans, jusqu'à recouvrir toutes les zones inoccupées. Sa jungle de fleurs, de fourrés et d'arbres prend à présent plus de cinq arpents. On trouve dans ses profondeurs d'innombrables plantes exotiques venant de tous les coins du monde, y compris de clairières magiques ou de forêts féeriques. Ses arbres chargés de fruits et autres végétaux productifs, d'une stupéfiante variété, fournissent à l'Alliance presque toute sa nourriture, et le fait que ces comestibles soient magiques contribue certainement à l'étrangeté surnaturelle de ses occupants.

Près de la rivière, nichée juste au-dessous du pont, se trouve la Pierre de Tulifor, un grand rocher sculpté qui a vaguement la forme d'un bateau. C'en est d'ailleurs un, capable de flotter et de remonter ou descendre le cours d'eau à la vitesse d'un chien en pleine course. Nul ne l'a utilisée depuis des dizaines d'années, et peut-être a-t-elle gagné de nouveaux pouvoirs ou s'est-elle éveillée à la conscience sans que les gens de Val-negra en sachent rien.

Le Voile est l'étrange « bouclier » protecteur qui empêche les curieux de se rendre à Val-negra. Nul ne peut dire à présent s'il s'agit d'une caractéristique naturelle du site de l'Alliance ou d'un enchantement dû à quelque Mage, mais on *sait* qu'il a permis à Val-negra d'éviter tout contact avec l'Ordre et le monde des





hommes durant quarante ans. C'est bien sûr beaucoup plus qu'un bouclier, puisqu'en fait, il rend l'endroit inexistant pour quiconque essaie de le gagner sans suivre la procédure correcte. Si un magicien fréquentant la zone concernée aussi bien que le monde extérieur tenait un compte exact du temps qui y passe, il s'apercevrait que, chaque année, Val-negra « saute » un jour. Ce qui signifie que le temps s'écoule plus lentement au sein de l'Alliance. Il continue d'ailleurs à y ralentir, au fur et à mesure que l'écart se creuse. Ce phénomène n'est pas unique : on l'observe également dans certaines portions de Durenmar, le siège de l'Ordre d'Hermès perdu au sein de la Forêt Noire. Certains Mages y passent beaucoup de temps, afin d'allonger la période que couvre leur vie et de pouvoir jouer un rôle dans l'avenir de l'Ordre. Si Val-negra reste aussi à l'écart du monde extérieur qu'elle l'est à présent, elle finira par ne plus voir s'écouler qu'un jour tandis qu'une année entière passera hors de ses murs.

Au fin fond du plus profond des trous qui s'ouvrent dans le sol de l'Alliance se trouve une énorme trappe de fer, ornée de runes et de symboles étranges. Il faut la réenchanter tous les ans, avec des sorts de garde et des rituels d'Ægis spéciaux, faute de quoi les choses qui vivent dans les souterrains qu'elle défend envahiront Val-negra. Les mortels de la communauté, bien qu'ils ignorent ce que sont ces choses, assurent qu'elles sont si terribles que mieux vaut ne pas même y penser. Les Mages, eux, savent de quoi il s'agit mais refusent d'en parler, comme si le simple fait d'en mentionner l'existence allait mettre l'Alliance en péril. On suppose néanmoins que les tunnels qui s'étendent derrière cette trappe mènent en Enfer, d'autant que des ouvrages anciens mentionnent « les gouffres de Val-negra » et leur lien avec « les noirs chaudrons bouillonnants ».



Bien sûr, il y a aussi les crânes d'Abaddon, précédemment décrits, qui, dispersés à travers la forteresse, surveillent tout et tous. Ils ajoutent à l'intérêt de l'endroit, car Abaddon peut parler à travers eux et vitupérer contre quiconque fait quelque chose qui lui déplaît — c'est-à-dire à peu près n'importe quoi, car le vieillard a horreur des étrangers.

L'immense bibliothèque de magie est gérée par Romulus, l'Autocrate de l'Intérieur, qui ne lui accorde guère d'attention et fait comme si elle n'existait pas : tout visiteur essayant de lui en parler sera ignoré. L'accès en est strictement interdit, excepté aux thaumaturges les plus âgés (ceux qui sont à Val-negra depuis 50 ans ou plus), et elle est gardée en permanence par deux Servants et un des crânes d'Abaddon. La bibliothécaire qui s'en occupe jalousement, Telimia, une vieille femme sénile, redoute par-dessus tout que les livres soient abîmés si on les met entre les mains de jeunes fous. Les Mages les plus jeunes (et les personnages des joueurs) n'en bénéficieront que s'ils se rendent utiles auprès d'elle ou de leurs pairs plus âgés — lesquels useront alors de leur autorité en leur faveur. Les ouvrages sont dans un état lamentable, la plupart étant à tout le moins légèrement moisis et beaucoup n'ayant plus toutes leurs pages — certaines ont été arrachées par un Mage ou un autre désireux de pouvoir les consulter durant une expédition. Si on ne s'en occupe pas bientôt, il ne restera plus de cette vaste bibliothèque que poussière et bouillie moisie.

## Ressources matérielles

L'Alliance ne dispose d'aucun animal de bât, de monte ou autre, mais elle possède quantité d'équipement très diversifié. Ce matériel est malheureusement en très mauvais état et a autant de chances de tomber en pièces que de rester intact si on l'utilise. Il y a des dizaines d'années que Val-negra ne s'est pas procuré de marchandises à l'extérieur et qu'aucun artisan qualifié n'y a mis les pieds. Armes et armures sont rouillées, la plupart des vêtements moisis, les sacs de cuir troués et les bateaux font eau. Il serait certes possible de réparer tout cela, mais jusqu'à présent, nul ne s'est soucié de le faire. Les habitants des lieux ont appris à se passer de certains agréments pourtant rudimentaires, tels que les habits tissés, et ont régressé jusqu'à un stade plus primitif. La magie est si présente à Val-negra que les artisanats traditionnels y sont négligés, certains ayant même été complètement oubliés. L'Alliance est un curieux mélange de quasi-barbarie et d'une sophistication mystique telle que rien sur terre n'égale en la matière sa puissance et sa complexité.

Val-negra possède également une immense bibliothèque classique, contiguë à celle de magie. Autrefois, en effet, ses Mages ont aidé les chevaliers chrétiens dans leur tentative pour libérer l'Espagne des Maures, si bien qu'ils ont rapporté d'innombrables volumes tirés des splendides bibliothèques arabes. Cette collection de livres est la plus importante de l'Ordre, puisqu'elle compte peut-être plus de 7000 ouvrages (un nombre sans précédent), mais une partie seulement en est utilisable. Beaucoup de textes sont écrits en des langues obscures que peu de Mages sont capables de déchiffrer, et les volumes sont souvent en un tel état qu'ils tombent en morceaux dès qu'on les ouvre. C'est un effroyable gâchis.



## Obligations

---

Val-negra avait plusieurs obligations différentes, avant son entrée dans l'hiver, mais ce n'est plus le cas aujourd'hui, puisque tout le monde pense qu'elle n'existe plus. Et puis, elle est à présent si isolée qu'elle ne peut guère se mettre en dettes. Il reste toutefois une obligation à laquelle elle ne peut échapper : il faut jeter chaque année le même rituel sur la trappe de fer défendant les souterrains. Cet enchantement, qui dissipe 20 pions de *virtus*, est coûteux mais nécessaire à la survie de l'Alliance.

## Idées d'histoire

---

Val-negra est un lieu étrange, aussi les histoires dont elle est le centre devraient-elles l'être, elles aussi. Faites-en le cadre de contes bizarres de toutes sortes — du type « la Quatrième Dimension », notamment. Ce n'est pas difficile : arrangez-vous simplement pour que tout ait un air surnaturel, et introduisez toujours une touche d'étrangeté lorsque vous ne savez pas trop quoi faire. Si vous adoptez Val-negra en tant que foyer de vos personnages, vous ne pourrez bien sûr pas conter que des histoires de ce genre, mais elles devraient cependant rester les plus nombreuses. Ramener la communauté au printemps (si c'est là le but des personnages) demandera des efforts immenses, de longue haleine, et beaucoup d'énergie. De plus, les « rechutes » seront fréquentes. Tenter de faire revenir le Tribunal à Val-negra et de contrecarrer les plans infâmes de Doïsseteppe une fois pour toutes fournira éventuellement matière à une bonne part de la Saga.

### LE RÊVE DE TURIN

**Présentation.** Abaddon, un des thaumaturges de Val-negra, « collectionne » les fantômes, surtout ceux de Mages. Il dispose des restes de nombre d'enchanteurs (leur cœur, leur cerveau et des fragments de tout ce qu'il a pu en trouver), qu'il a enfermés dans de petites urnes magiques faites d'argent. Beaucoup de ces magiciens ont été ses pairs à Val-negra ; quant aux autres, il a ramené les débris de leurs dépouilles des expéditions entreprises durant sa jeunesse. Ces spectres, enfermés dans sa chambre des illusions, qu'il a construite autour des urnes, sont persuadés d'être encore en vie et croient appartenir à une Alliance appelée Tagelyn, située au Pays de Galles. Dans leur monde illusoire, les urnes apparaissent comme des artefacts magiques, et Abaddon comme un vieux magicien parallèle un peu fou qui leur rend parfois visite pour consulter leur bibliothèque. Abaddon se sert de ces fantômes pour résoudre divers problèmes : il lui suffit d'introduire un dilemme dans l'univers de Tagelyn et d'attendre que ses captifs trouvent la solution. Le plus souvent, il les confronte à des démons, si bien qu'il a accumulé sur le sujet de vastes connaissances. Mais les choses ont commencé à se gâter.

L'un des spectres a pris possession d'un Servant (qui était entré dans la chambre des illusions et donc le monde illusoire) puis s'est enfui de Val-negra en emportant son urne. Pourtant, il n'est pas sûr de s'être réellement échappé : peut-être tout cela fait-il partie de l'illusion et Abaddon joue-t-il encore avec son esprit... Ses pouvoirs magiques n'ont que des effets limités

sur le monde réel, et le corps du Servant se fatigue deux fois plus vite que la normale lorsqu'il lance des sorts.

**Scène un.** D'une manière ou d'une autre, le Servant étrange qui porte l'urne (possédé par le fantôme du Mage, lequel dit s'appeler « le Vieux Bossu ») se retrouve aux mains des personnages. Ceux-ci se refusent tout d'abord à croire que Val-negra existe toujours (elle est censée avoir été détruite voici fort longtemps), d'autant que l'histoire du Vieux Bossu est fort embrouillée et aberrante. D'ailleurs, le spectre se demande s'ils sont bien réels et croit voir Abaddon partout (le malheureux est maintenant persuadé qu'Abaddon représente « les forces obscures » qui troublent sa vie).

**Scène deux.** Les personnages décident de remonter la piste de l'urne jusqu'à Val-negra, afin de s'assurer que c'est bien de là qu'elle vient. Si le fugitif refuse de leur dévoiler le chemin de son Alliance, il leur faut trouver un Mage assez âgé pour l'avoir connue avant son entrée dans l'hiver et le persuader de leur donner l'information. Grande question : veulent-ils ou non rendre l'urne ?

**Scène trois.** S'ils désirent la garder, Frêne de la Branche Cassée (la Toque Rouge qui passe parfois à Val-negra) transmet partout une annonce d'Abaddon décrivant l'urne et avertissant qu'elle est dangereuse. Le vieux thaumaturge demande sa restitution, contre une récompense appropriée, évidemment, et menace de mort quiconque la détient mais s'obstinerait à la garder. Cette annonce occupe bientôt l'Ordre tout entier, la plupart des Mages croyant à une farce, tous s'étonnant d'entendre à nouveau parler d'une Alliance depuis si longtemps réputée détruite. Frêne refuse d'indiquer à qui que ce soit le chemin de Val-negra, se contentant de dire : « Laissez-les en paix, comme ils le veulent ». En tant que « collègue Mage », il a parfaitement le droit de ne pas révéler ce renseignement aux curieux.

Les personnages doivent pourtant trouver un moyen de gagner l'Alliance oubliée. Nous vous en proposons trois, mais les joueurs penseront sans doute à tout un tas d'autres choses.

1) Ils peuvent effectuer des recherches dans la bibliothèque d'une Alliance, la leur ou une autre. Rassembler assez d'indices pour se faire une idée approximative de la localisation de Val-negra leur demandera une saison et la réussite d'un jet d'Intelligence + Lecture/Écriture du Latin de 10 +.

2) Ils ont aussi la possibilité de chercher des Mages âgés, de discuter avec eux et d'essayer de réveiller leurs souvenirs relatifs à l'emplacement de Val-negra. Cela nécessitera toute une histoire.

3) Il leur suffit de dire à Frêne que l'urne est en leur possession pour qu'il les guide jusqu'à leur but, à contrecœur, non sans avoir tenté de les persuader de lui confier l'objet, à charge pour lui de le restituer à Abaddon (« Pour que vous n'ayez pas d'ennuis. On joue dans la cour des grands, lâ-bas ! »).

**Scène quatre.** Le voyage jusqu'à Val-negra est plus ou moins long, suivant la localisation de l'Alliance des personnages. Émaillez-le des rencontres de votre choix, mais faites en sorte qu'elles soient courtes (à moins que les joueurs rêvent d'en découdre, auquel cas vous pouvez les opposer à



une bande de brigands montagnards qui n'ont pas compris à qui ils ont affaire et essaient de voler l'urne).

Le Vieux Bossu passe tout son temps à parler de Val-negra et d'Abaddon, racontant diverses choses qui devraient inciter ses compagnons à ne pas se séparer de l'urne dès leur arrivée. Il se montre véritablement très érudit et très utile (peut-être dans un de leurs domaines de prédilection) mais leur fait aussi comprendre combien Abaddon peut être dangereux. D'ailleurs, il ne les aide pas à progresser vers Val-negra, bien au contraire ; il fait son possible pour rendre le voyage difficile — n'oubliez pas qu'il possède toujours des pouvoirs magiques limités. Il peut embrouiller l'esprit du guide et ainsi faire prendre à tout le monde un mauvais chemin, donner aux Mages des informations faussées, voire attirer jusqu'à leur campement des créatures hostiles, tout cela sans que ses compagnons s'aperçoivent qu'il leur met des bâtons dans les roues.

**Scène cinq.** Les personnages atteignent le village de Perdut, dont les frustes habitants les mènent jusqu'à une maison fort vieille mais encore solide et leur apportent à manger, pensant qu'ils sont des Mages de Val-negra venus réclamer leur bien. Ces montagnards comptent voir leurs largesses récompensées d'une manière ou d'une autre, et si les visiteurs réapparaissent un jour sans que le hameau ait connu quelque événement bénéfique, leurs hôtes pourraient exprimer leur mécontentement avec violence. Ils donnent aux étrangers des indications qui leur permettent de trouver le pylône, à l'extrémité de la gorge. Si les personnages savent ce qu'il faut faire à partir de là, ils vont passer la nuit sur place, puisque c'est l'unique moyen de parvenir à Val-negra. Ils font alors tous le même rêve, très étrange et coloré, que vous devriez préparer à l'avance de manière à ce qu'il s'accorde avec le reste de l'histoire, au niveau du thème, du style et de l'atmosphère. Le songe terminé, les voyageurs peuvent gagner Val-negra.

**Scène six.** L'Alliance entière s'effare de l'arrivée d'inconnus — nombre des serviteurs courent se cacher. La communauté est isolée depuis trop longtemps, et il lui faudra un moment pour s'habituer aux visiteurs. Ceux-ci ont du mal à comprendre les habitants des lieux, à cause de leur accent prononcé et parce que leur langue n'est plus tout à fait la même que celle employée à l'extérieur.

**Scène sept.** Les Servants et la plupart des Compagnons n'ayant pas de pouvoirs magiques (pas de « Don »), tout le monde à Val-negra les traite comme des serviteurs, si bien qu'ils peuvent parcourir l'Alliance entière (y compris les laboratoires des thaumaturges) sans que personne les remarque. En revanche, les Mages et ceux des Compagnons qui ont le « Don », surveillés de près, n'ont le loisir de se promener dans la forteresse que chaperonnés par l'un des autocrates. Les magiciens de Val-negra n'adressent la parole qu'à leurs pairs, mais ce sont les autres personnages qui rassembleront le plus d'informations. Laissez-les explorer les lieux, s'attirer des ennuis et s'apercevoir qu'il est impossible d'apprendre quoi que ce soit de réellement utile comme de faire faire un travail quelconque. Jouez Val-negra à fond — que vos joueurs en sentent l'étrangeté de tout leur être. S'ils n'aiment pas ce genre de choses, ce n'est de toute façon pas une bonne idée de leur conter une histoire se déroulant en ces lieux.

**Scène huit.** Les personnages trouvent une excuse pour explorer les puits, ce que seuls les Servants et les Compagnons dénués du Don peuvent faire en toute tranquillité. Ils vont découvrir la chambre des illusions, y pénétrer (en même temps que dans le monde qu'elle abrite) et s'apercevoir de ce qui s'y passe. Il leur faudra ensuite affronter Abaddon, et soit lui restituer l'urne ainsi que le Vieux Bossu, soit arriver à une autre solution. Vous allez devoir créer une intrigue, des habitants — tout un monde, en fait — pour Tagelyn.

**Conclusion.** A présent que les personnages savent comment se rendre à Val-negra, rien ne les empêche d'y revenir plus tard, et de telles visites leur seront sans doute très profitables.

Ils pourront, par exemple, rassembler les Sceaux de leurs hôtes — ces voix supplémentaires pouvant faire pencher la balance lors d'un Tribunal — ce qui représentera une belle surprise pour les ennemis de leur Alliance. Mais que pourrait bien leur demander Val-negra en échange ? Comment pourraient-ils réveiller l'intérêt de ses étranges magiciens pour le monde extérieur ?

Si Abaddon en arrive vraiment à leur faire confiance, peut-être leur confiera-t-il ses notes sur les types de sorts et les stratégies employés par les fantômes afin de combattre les démons.

Les personnages pourraient finalement s'aventurer derrière la trappe de fer, pour découvrir quel danger elle retient prisonnier. Il se peut qu'il n'y ait rien, que tout ait été le fruit d'une imagination délirante, mais aussi que les tunnels qui s'étendent sous l'Alliance mènent réellement jusqu'en Enfer.

Cette histoire est toute d'interrogations et d'insinuations, aussi devriez-vous dresser une liste d'indices à fournir à vos joueurs ; il leur faudra les assembler un à un, telles les pièces d'un puzzle. Quant à vous, vous avez bien des mystères à préparer. La première aventure consistera pour les personnages à se rendre à Val-negra. Révélez-leur pas à pas qu'ils cherchent en fait une gorge, un pylône se dressant à son extrémité, et que Val-negra se trouve sur la pente sud (chaude et accidentée) des Pyrénées. Lorsqu'ils auront réussi cela, vous passerez au reste de l'histoire.

**P. S.** Et si les personnages découvraient en fin de compte qu'ils ne sont pas réels mais qu'eux-mêmes et leur Alliance font partie de l'illusion ? Le Vieux Bossu serait alors une épreuve que leur imposerait Abaddon, puisqu'ils ne seraient que les esprits de Mages depuis bien longtemps disparus dont les restes reposeraient dans de petites urnes d'argent. Ils pourraient alors tenter de s'échapper, ou décider de continuer à jouer au sein d'un univers irréel, avec des excursions occasionnelles dans le « monde extérieur ».

(Note : Tagelyn et Val-negra sont aussi des Sagas d'**Ars Magica** qu'ont jouées les troupes de Lion Rampant et nous ont apporté des heures et des heures passionnantes. Toutefois, il ne faut pas oublier qu'il s'agit de cas extrêmes : la plupart des communautés, même hivernales, sont loin d'être aussi étranges. Vous êtes parfaitement libre de faire de votre propre Alliance quelque chose d'aussi exotique, mais sachez que nous avons autant aimé jouer à la Crête des Brumes qu'à Val-negra et que c'était en outre beaucoup moins frustrant.)

# ARS MAGICA

## Les Alliances

Nom de l'Alliance :

Emblème

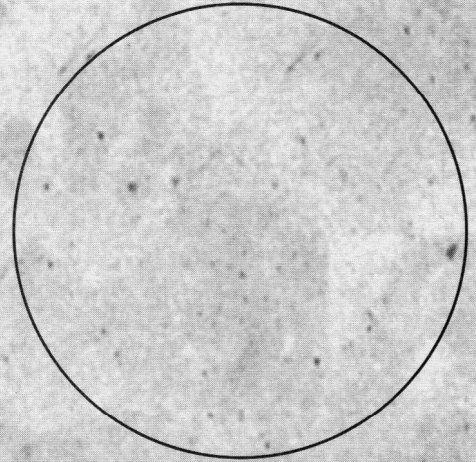
Fondée en :

Année en cours :

Maison mère (optionnel) :

Réputation :

Membres très honorables :



---

Surveillance \_\_\_\_\_

Défense \_\_\_\_\_

Contacts \_\_\_\_\_

Moral \_\_\_\_\_

---

### Localisation

Lieu :

Aura :

Cité la plus proche :

### Forteresse

Taille :

Protection :

État :

### Servants

Nombre :

Armement :

Discipline :

Loyauté :

---

### Monde extérieur

Relations avec le clergé :

---

Relations avec la noblesse :

---

Relations Hermétiques :

---

Ennemis et rivaux :

---

## Ressources magiques

Bibliothèque de magie :	Cr	An	Ig	Virtus :	Cr	An	Ig
	In	Aq	Im		In	Aq	Im
	Mu	Au	Me		Mu	Au	Me
	Pe	Co	Te		Pe	Co	Te
	Re	He	Vi		Re	He	Vi

## Ressources matérielles

Sources de revenus :

Bibliothèque :

## Obligations

## Histoire de l'Alliance

# DESCARTES

## LE SUPPLEMENT

·S·C·É·N·A·R·I·O·

### ARS MAGICA

## Le trésor des Maures

·G·É·A·N·T·

STAR WARS

Le Nouveau visage de la  
Galaxie

BARBE NOIRE

Jouer la vraie vie des  
pirates

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

JEUX DESCARTES ÉDITEUR ISBN 2-74080079-7

40 F

VOLUME 6

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

# RALPARITHA®

◆ Figurines ◆



**LA FIGURINE DU  
COLLECTIONNEUR**



© 1985 Descartes Editeur. Tous droits réservés. Toute réimpression ou utilisation non autorisée sans la permission écrite de l'éditeur est formellement interdite. Toute réimpression ou utilisation non autorisée sans la permission écrite de l'éditeur est formellement interdite.



# Les Alliances

« Tout comme il y a quatre saisons dans l'année, il y a quatre saisons dans la vie d'une Alliance. Elle naît au printemps, période de croissance rapide mais de grande instabilité, puis entre dans l'été, où sa vitalité et ses ambitions atteignent leur point culminant. Durant l'automne, son influence est à son zénith, les Mages récoltant les fruits de leur labeur, mais l'hiver arrive, inexorable, qui la voit tout juste capable de se cramponner à un semblant de vie. Chaque Alliance déroule à sa manière le fil de son existence, mais quel que soit le chemin qu'elle emprunte, elle est soumise à l'inévitable passage des saisons. »

Dionasius, de la Maison Bonisagus

Ce supplément est un guide complet des Alliances. Il vous apprendra tout ce dont vous avez besoin pour créer votre propre communauté. Les règles qu'il contient, très simples, vous permettront d'inventer les Alliances qui vous intéressent, quelles qu'elles soient, en choisissant leurs Attributs parmi tous ceux qui vous sont proposés. Vous avez entre les mains l'ouvrage qui va transformer votre Saga d'**Ars Magica**™.

Grâce à lui, votre Alliance sera aussi détaillée et complète que vos personnages et deviendra d'ailleurs bientôt le personnage central de la Saga, celui que tous les joueurs partageront. Ici, nous lui accordons enfin l'attention qu'elle mérite — et même davantage. Ce guide vous sera d'une aide précieuse dans tous les jeux de rôle médiévaux où existe une institution de ce type, la plus énigmatique qui puisse être. Jetez-y un coup d'œil — le refuge mystérieux des magiciens vous ouvre ses portes !

## L'Alliance dans tous ses états

Vous trouverez également dans ce livret quatre exemples extraordinaires d'Alliances d'**Ars Magica** :

- **Lariandre** : Cette communauté printanière, installée au cœur d'une étonnante forêt féerique, est au bord du chaos total. Les Servants y sont paresseux, les Compagnons décadents et les Mages inexpérimentés.
- **Bellaquin** : Voici une Alliance d'été qui règne sur un fief entier et entretient des relations étroites avec la noblesse. Elle abrite des ménestrels, des sages et des intrigues à n'en plus finir.
- **Doisseteppe** : Cette Alliance sinistre est célèbre dans tout l'Ordre, mais pas seulement pour sa bibliothèque, la plus imposante de la chrétienté... C'est une communauté automnale, dont l'énorme forteresse pyrénéenne est quasi imprenable.
- **Val-negra** : Depuis qu'elle est entrée dans l'hiver, Val-negra est si étrange qu'elle se dissocie lentement du cours normal du temps. La plupart des Mages pensent qu'elle a été détruite voilà bien longtemps, et peut-être cela aurait-il mieux valu.



Sous licence de

WIZARDS  
of  
the  
COAST.  
COAST

© WIZARDS OF THE COAST 1994  
Edition française réalisée par  
Jeux Descartes  
1, rue du Colonel Pierre Avia  
75503 Paris cedex 15



109 F - A503



9 782740 800690  
ISBN : 2-7408-0069-X