



ARS MAGICA®

# Le Songe d'une nuit d'été

Une Saga de bruit et de fureur  
pour Ars Magica™



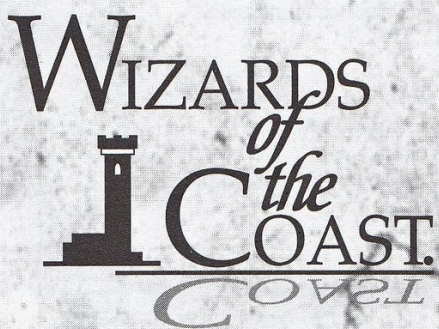




# Le Songe d'une nuit d'été

## Damnare Conventus

par Matthew Wallhead



# Le Songe d'une nuit d'été

## Version américaine

Rédaction : Matthew Wallhead  
Responsable du projet : Ken Cliffe  
Correction : Robert Hatch  
Direction artistique : Richard Thomas  
Maquette : Sam Chupp et William Hale  
Production : Chris McDonough et Josh Timbrook  
Illustration de couverture : Ken Widing  
Logo : Richard Thomas  
Illustrations intérieures : James Crabtree  
Carte en couleurs : Eric Hotz  
Cartographie : Matthew Wallhead, Eric Hotz et Brian Blume  
Ars Magica est une création de Jonathan Tweet et Mark Rein•Hagen

## Version française

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

Traduction : Michelle Charrier  
Directeur de collection : Henri Balczesak  
Relecture et correction : Henri et Dominique Balczesak  
Illustrations et Couverture : Gilles Lautussier  
Réalisation, maquette : Guillaume Rohmer et In Edit

Imprimé au Portugal par SIG, 2685 Camarate. Édition et Dépôt légal Décembre 1994. ISBN 2-7408-0089-4  
Ars Magica © 1994 Wizards of the Coast. Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de Wizards of the Coast.

© 1994 Wizards of the Coast. Tous droits réservés. Toute reproduction du contenu de ce livret est strictement interdite sans la permission écrite de l'éditeur, sauf pour de courtes citations destinées à des revues.

Ars Magica est une marque déposée par Wizards of the Coast.

Les protagonistes de cet ouvrage sont fictifs.

Toute ressemblance entre ces personnages et des personnes existant ou ayant existé ne saurait être que pure coïncidence.

## Tous nos remerciements à

Chris « le maître de la guerre » Mc Donough, pour s'être levé de table quand son estomac se révoltait.  
Stewart « l'homme rouge » Wieck, pour avoir laissé l'ivresse lui monter à la tête.  
Richard « Je suis la Nuit. » Thomas, pour nous avoir révélé sa véritable identité.  
Josh « le héros en quête » Timbrook, pour nous avoir assailli sans trêve de sa propagande pro-GW.  
Sam « Oups ! » Chupp, pour s'être battu malgré les risques.  
William « le danseur de guerre » Hale, pour les horions supplémentaires de la retraite.  
Travis « Allez, rien qu'une minute. » Williams, pour avoir contrarié sa nature profonde et engagé tout son butin dans une nouvelle bataille.  
Rob « Six Cordes » Hatch, pour nous avoir fourni un fond sonore improvisé quand la radio était éteinte.  
Ken « Stylo-Bille » Cliffe, pour avoir essayé de préserver la tradition, sans pourtant parvenir à déchiqeter qui que ce soit.  
Mark « Snack » Rein•Hagen, pour s'être entouré de « grignotes ».  
Bill « Billy-Ken » Bridges, pour avoir accompli la canadian walk.  
René « le voyeur » Lilly, pour avoir immortalisé l'équipe dans toute sa gloire, un beau matin, avec son Kodak.  
Andrew « Homère » Greenberg, pour avoir couru partout en produisant des effets sonores façon cartoon.  
Wes « le vengeur noir » Harris, pour avoir emmené sa colère dans les rues.  
Et à Aaron « le cancre » Voos, pour s'être chargé de toutes les étudiantes — même s'il devait le faire en dehors de ses heures de travail — en laissant ses copains dans la mouise. Mais non, nous ne sommes pas amers.

# Sommaire

Introduction.....	5
Préface.....	5
La Saga.....	6
La croisade.....	7
Localisation.....	9
Prélude.....	9
Les terres de l'Alliance.....	10

## Chapitre premier : le Tribunal.....13

Sommaire.....	13
Les nouvelles du Tribunal.....	14
Se rendre au Tribunal.....	15
Doisseteppe.....	16
Avant le Tribunal.....	20
Le Tribunal.....	21
La première nuit.....	22
La deuxième nuit.....	23
La troisième nuit.....	24
La quatrième nuit.....	25
Se faire des alliés.....	26
Le vote.....	28
Les conséquences du débat.....	28
Les participants au Tribunal.....	29
Autres événements du Tribunal.....	33
Épilogue : l'annonce de la croisade.....	33
Histoires de croisade.....	35

## Chapitre II : l'arrivée du capitaine Hagen.....37

Sommaire.....	37
Pris la main dans le sac.....	38
La cachot du château.....	39

Le procès.....	41
Le jouet d'Alicia.....	43
Le retour au foyer.....	44
Après le procès.....	44
Les adversaires.....	45

## Chapitre III : le massacre de la colline du Cornu 49

Sommaire.....	50
Les recherches de Sarimarcus.....	50
La colline du Cornu.....	50
Les fruits de la victoire.....	56
Épilogue : la grande chasse.....	58

## Chapitre IV : la vengeance féerique.....61

Sommaire.....	62
Les résultats du raid.....	62
Les défenses d'Alicia.....	65
La requête de Ramon.....	65
Le voyage jusqu'à Massat.....	66
Massat.....	66

## Chapitre V : le pacte avec les êtres féeriques.....71

Sommaire.....	72
Trouver la cour féerique.....	72
La cour féerique.....	75
Les membres de la cour.....	77
L'attaque du château de Lacaune.....	80
Épilogue.....	84

Appendice :.....	85
Nouveaux sorts.....	85

Thésée :

Maintenant, belle Hyppolite,  
notre heure nuptiale avance à grands pas ;  
quatre heureux jours vont amener une autre  
lune : oh ! mais que l'ancienne me semble longue  
à décroître ! Elle retarde mes désirs,  
comme une marâtre ou une douairière  
qui laisse sécher la fortune d'un jeune héritier.

Hyppolite :

Quatre jours se seront bien vite plongés  
dans les nuits ; quatre nuits auront bien vite  
épuisé le temps en rêve ; et alors la lune,  
tel un arc d'argent tendu dans les cieux,  
éclairera la nuit de nos épousailles.

William Shakespeare, « Le songe d'une nuit d'été », 1. 1.



# Introduction



## PRÉFACE

---

Qu'est-ce qui rend les personnages débutants si exceptionnels dans les jeux de rôle de *fantasy* ? Ils ont en général des scores bas, peu d'expérience et des capacités limitées. Ce n'est qu'avec le temps et les aventures qu'ils gagnent de meilleures caractéristiques, des pouvoirs plus étendus et diverses connaissances. En fait, les événements qui surviennent durant ces aventures améliorent leurs aptitudes parce qu'ils les rendent plus compétents. Mais les personnages ne sont pas seulement des séries de chiffres. De quelle manière ces événements affectent-ils le cours même de leur existence et leurs relations avec autrui ? La plupart des jeux passent sous silence leur histoire, qui fait de gamins maladroits et balbutiants des sages puissants et renommés, pour ne se soucier d'eux que lors de brefs épisodes séparés par de larges « blancs ». Cette indifférence à l'égard de tout ce qui constitue leur vie ne rend pas justice à vos créations.

**Ars Magica**, en revanche, conte l'histoire de vos personnages du début à la fin de leur carrière aventureuse, et même au-delà. Ils ont une fonction spécifique à remplir dans leur monde : ils appartiennent à une petite organisation, une Alliance, où sont réunis des Mages et leurs alliés — gardes, serviteurs, etc. Quelle que soit leur place au sein de cet ensemble, qu'ils soient thaumaturges ou garçons d'écuries, ils jouent un rôle bien particulier, qui donne un sens à leur existence. Même si vous ne les incarnez que lorsqu'ils partent en expédition, ils continuent à vivre entre-temps ; leur histoire, comme la vôtre, a une continuité.

Toutes les phases de la vie d'un personnage sont passionnantes et étonnantes, mais ses premières années sont parfois les plus fascinantes. Le monde est alors pour lui une immensité vierge qu'il doit affronter et dompter. Bien

sûr, il n'aura probablement pas assez de toute sa vie pour découvrir le monde entier, mais ce qu'il en explorera, s'il sait faire preuve de bon sens et d'intelligence, l'aidera à grandir en savoir et en force. Ce n'est qu'ainsi qu'il pourra finalement prétendre aux lauriers de l'âge, de la sagesse et du pouvoir.

Si les histoires qui mettent en scène un personnage novice sont particulièrement intéressantes, il en est de même de celles consacrées à une Alliance débutante. Une de ces communautés tout juste créée ne ressemble-t-elle pas beaucoup à un personnage inexpérimenté ? Elle est confrontée à des situations qui la contraignent à mobiliser toutes ses capacités, donnent la mesure de son influence et la fortifient face à un monde hostile. Cette dangereuse période de la vie d'une Alliance est appelée son printemps. La communauté risque de ne pas y survivre, si ses membres se montrent imprudents.

Souvent, dans **Ars Magica**, des personnages et une Alliance novices apparaissent ensemble. Les personnages, Mages et explorateurs débutants, créent de toutes pièces et installent le havre où ils vivront, apprendront et étudieront le monde. C'est une période de grands périls — toutes les forces de l'univers sont tapies dans l'ombre — et de constant émerveillement — toutes les beautés de l'univers attendent dans l'ombre. C'est en venant à bout de ses dangers et en respectant ses merveilles que personnages et Alliance survivent et apprennent à mieux connaître le monde.

**Le Songe d'une nuit d'été** est un supplément qui vous aide, vous, Conteur, à relater les premières années d'une Alliance. Il contient des histoires qui, s'étalant sur plusieurs années de jeu, introduiront la communauté et ses membres dans le monde, avant de leur faire acquérir une certaine expérience. Si les personnages viennent à bout des menaces et s'adjoignent les alliés de cette Saga, leur Alliance passera de la vulnérabilité du printemps à la grandeur de l'été.



# LA SAGA

Le **Songe d'une nuit d'été** fait partie de la **Tétralogie des quatre saisons**, composée de quatre volets dont les trois autres sont **la Tempête**, **le Conte d'hiver** et **la Nuit des rois**. Chacune de ces quatre parties renferme des histoires au cours desquelles une Alliance traverse une saison pour passer à une autre. Dans **le Songe d'une nuit d'été**, elle croît durant son printemps et atteint la maturité de l'été — à condition que l'un au moins de ses membres survive jusque-là.

Les événements de cette Saga, tous liés et dépendant d'une intrigue unique, s'étendent sur des années et occuperont plusieurs séances de jeu. Les relater vous en demandera sans doute des dizaines, ainsi que beaucoup de temps et d'énergie. Mais ce n'est pas grave : le temps consacré à l'Art du Conte n'est jamais du temps perdu.

De toute façon, c'est vous qui choisirez la durée de la Saga. Vous pouvez conter en série les histoires fournies ici, afin qu'elles en composent une plus longue, mais cela ne vous permettra pas de tirer le meilleur de ce supplément, ni de la croissance de votre Alliance. Si les événements de cette Saga s'enchaînent directement, elle perdra une grande partie de son charme, car les liens qui les unissent apparaîtront trop clairement. De plus, le printemps de l'Alliance — et par là même son évolution durant cette saison — sera limité. Aussi vaudrait-il mieux que vous intercaliez d'autres histoires entre celles de ce livret, ce qui permettra aux joueurs d'en découvrir eux-mêmes le fil conducteur.

Ces histoires supplémentaires devraient toutefois être assez courtes et sans grandes conséquences : si vous vous donnez du mal pour respecter le délicat équilibre des différentes parties de cet ouvrage, il serait dommage que les personnages trouvent la mort dans une aventure extérieure et ne profitent pas de vos efforts. Que vos créations soutiennent l'intérêt de la Saga, qu'elles ne l'affaiblissent pas ! Nous vous fournissons plusieurs idées, qui vous permettront de créer des historiettes liées à l'intrigue principale et faciles à y insérer ; vos créations respecteront ainsi l'atmosphère de la Saga sans pour autant en hâter le dénouement.

Autre facteur dont vous devriez tenir compte en utilisant ce supplément : la compréhension des joueurs, qui s'apercevront avec le temps que certains de ses protagonistes se manifestent régulièrement (le capitaine Hagen, par exemple) et qu'ils sont donc plongés dans une longue intrigue suivie. Ne vous en inquiétez pas, au contraire !

Quand les joueurs découvriront qu'il existe des liens entre les gens et les événements, ils cesseront de subir passivement le processus du Conte. Lorsque, par exemple, ils comprendront que Hagen est une réelle menace, qui ne disparaîtra pas par elle-même, il est possible qu'ils prennent les choses en main afin de le réduire au silence. C'est une décision que vous devrez affronter, en termes de jeu, et qui mènera au point culminant de la Saga. Bref, quand les joueurs découvriront les fils conducteurs de vos récits et les suivront de leur propre chef, ils contribueront à conter les histoires de cet ouvrage ; et en faisant évoluer les événements, ils progresseront d'eux-mêmes vers l'été.

Tout ce que vous avez à faire pour rendre possible cette transcendance est de vous montrer souple et de laisser aux personnages toute leur liberté.

## Le thème

Ce supplément a pour thème la liberté. Celle-ci, qu'on la considère d'un point de vue personnel ou social, qu'elle soit ou non reconnue par autrui, est un trésor qui se mérite. C'est là une leçon que les membres d'une Alliance printanière apprennent par la force des choses, lorsqu'on étouffe, menace ou ignore leurs aspirations — ce que font dans cette Saga à la fois l'Ordre d'Hermès et les vulgaires.

Ce n'est qu'en consentant des sacrifices, en parvenant à des compromis et en passant des marchés que les personnages obtiendront la liberté à laquelle ils aspirent dans leur Alliance balbutiante. Pour obtenir le pouvoir qui leur assurera l'indépendance, ils devront survivre aux contraintes et aux dangers que l'Ordre et les mortels font peser sur eux. Ainsi leur communauté deviendra-t-elle une puissance avec laquelle il faudra compter et entrera-t-elle dans l'été.

Ce thème ne gouverne d'ailleurs pas seulement leur existence mais aussi celle des gens qu'ils rencontrent au cours de la Saga. Les membres les plus puissants de

*Sache que je te donne aujourd'hui autorité  
sur les nations et sur les royaumes,  
pour déraciner et renverser,  
pour ruiner et démolir,  
pour bâtir et planter.*

Jérémie, 2.10

Cité par le pape Innocent III dans le sermon de sa consécration.

## Si votre Alliance est plus ancienne

Si vous introduisez dans **le Songe d'une nuit d'été** une Alliance estivale, voire une communauté plus avancée encore sur la route des saisons, n'oubliez pas qu'elle disposera, sans le moindre doute, de plus d'alliés et d'informations qu'une Alliance printanière. En fait, si la noblesse et le clergé connaissent son existence, peut-être seront-ils parvenus avec elle à un arrangement, ce qui rendra moins pressante la menace vulgaire et atténuera l'impact de ces histoires. Il est toutefois possible que l'annonce de la croisade réduise à néant ces bonnes relations et que la communauté, du fait même de son importance, se retrouve impliquée dans la guerre contre l'hérésie : une Alliance connue ne serait-elle pas une proie extrêmement tentante pour les chasseurs de cathares et autres brebis galeuses ? Et quand bien même ses habitants chercheraient à se faire oublier, des soudards irresponsables, ivres de pouvoir, pourraient se laisser aller à piller et détruire tout ce qu'ils rencontreraient sur leur chemin, menaçant non seulement la communauté mais encore le Tribunal lui-même.



l'Ordre expose les Alliances plus faibles à l'imminence d'une croisade afin de protéger leur propre liberté ; la croisade elle-même représente, de la part de l'Église, une brutale tentative de destruction des libertés religieuses et individuelles ; quant aux êtres féeriques, ils voient leur liberté menacée par la marée humaine, les vulgaires abattant leurs forêts et étendant continuellement les Terres Chrétiennes, leur déniaient même le droit d'exister. Non, les personnages ne sont pas les seuls à se soucier de liberté. Mais si leur Alliance se montre particulièrement brillante en ces temps difficiles, peut-être cela permettra-t-il à tous ceux qui souffrent de réaliser leurs propres aspirations.

## Le déroulement de l'intrigue

Le *Songe d'une nuit d'été* se compose de cinq histoires ou chapitres. Le premier expose la terrifiante menace que la croisade prochaine fait peser sur les personnages, le Tribunal et l'Ordre d'Hermès tout entier, le dernier traite de la manière dont l'Alliance pourra éviter la destruction. Sa survie pourra aussi bien passer par une victoire sur les forces vulgaires que par un accord avec les êtres féeriques.

On considère, dès le début de la Saga, que les personnages sont installés dans une nouvelle Alliance — probablement création de votre Troupe. En fait, il est possible que les Mages, sortant tout juste d'apprentissage, se soient réunis afin de s'apporter mutuellement aide et assistance. Une telle communauté ne dispose, le plus souvent, que d'un matériel restreint, de maigres ressources et de peu de contacts extérieurs. Ce supplément est néanmoins applicable à une Alliance mieux établie, capable de trouver hors de ses murs une aide plus importante : la croisade et les autres dangers qui surgissent au cours de cette Saga poseront tout autant de problèmes à une communauté estivale ou automnale qu'à une novice printanière (voir l'encadré ci-dessus). Cependant, cet ouvrage traite d'une Alliance de printemps, afin de fournir à des personnages débutants un tremplin adapté pour le monde d'*Ars Magica*.

Dans le chapitre premier, ils apprennent qu'une croisade va bientôt déferler sur leur Tribunal, et bien sûr, lors de la réunion suivante de celui-ci, les Mages discutent essentiellement de la conduite à adopter face à l'armée de l'Église. Les débats s'achèvent par une décision de non-ingérence dans les affaires des vulgaires, ce qui signifie que si les Alliances les plus puissantes ont de bonnes chances de ne pas souffrir de la croisade, leurs sœurs plus faibles, moins bien situées et aux défenses moins impressionnantes, risquent d'être moins heureuses. La communauté des personnages va évidemment se trouver en grand danger.

Au chapitre II, les troupes arrivent à leurs portes, menées par le cruel capitaine Hagen, bien décidé à imposer partout l'autorité pontificale. Les personnages, encore peu connus dans la région et ne possédant pas une place forte trop visible, passent relativement inaperçus, mais ils découvrent toute l'horreur de la croisade.

Cette horreur les frappe de plein fouet au chapitre III, quand Hagen et ses soldats attaquent les villageois qui participent à une cérémonie païenne ignorée de l'Église. Le zèle sans bornes, la sottise et la cruauté des croisés apparaissent alors clairement aux personnages, leur faisant comprendre qu'il faut mettre le capitaine hors d'état de nuire avant qu'il ne soit trop tard.

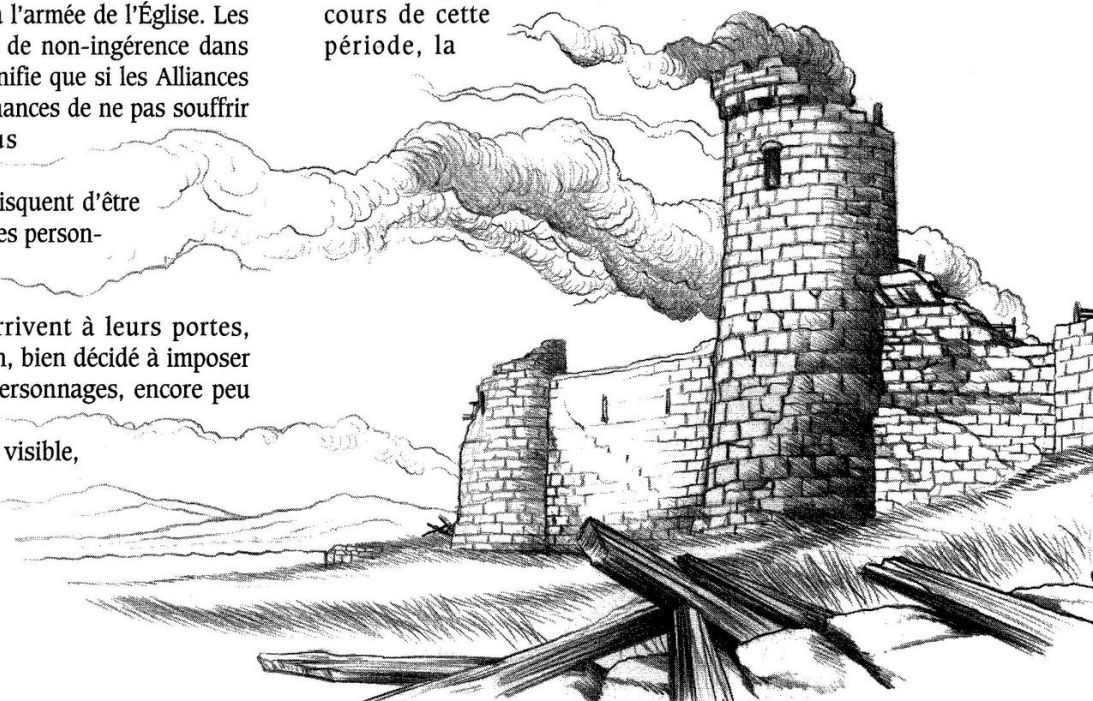
Ce n'est qu'au chapitre IV qu'ils se rendent compte qu'ils ont peut-être trop attendu ; les êtres féeriques, pour se venger de ce qui s'est produit lors de la cérémonie, entreprennent de recouvrir les Terres Chrétiennes des mortels avec leurs forêts — menaçant en outre d'y engloutir l'Alliance. La région se trouve, de plus, placée sous le joug d'une malédiction qui l'empêchera de se relever.

Dans le chapitre V, les personnages doivent vaincre l'adversité en composant avec les êtres féeriques, afin que ces derniers interrompent l'expansion de leurs bois, en venant à bout de la malédiction et en triomphant de Hagen. Quel que soit le résultat de leurs efforts, cependant, la croisade se poursuit sous d'autres cieux ; ils ne peuvent faire plus que préserver leur propre Alliance, laissant le reste du Tribunal affronter son destin.

## LA CROISADE

Le *Songe d'une nuit d'été* se déroule sous le règne du pape Innocent III, qui appelle à la croisade contre les Albigeois formant la toile de fond de ce récit (mais n'importe quelle autre croisade, historique ou imaginaire, ferait aussi bien l'affaire). Ce supplément fournit toutes les indications nécessaires sur cette sanglante répression.

Innocent III est un véritable obsédé de la croisade. Il essaie de porter le fer et le feu en Orient, en Sicile, en Ibérie et dans la Baltique, sans parler de l'Ouest de l'Europe. En 1209, c'est une armée de quelque 30 000 hommes venus de tout le Nord de l'Europe qui déferle sur le Languedoc, avec l'intention de venir à bout de sa culture et de sa tolérance. La guerre qui s'ensuit va durer plus de trente ans (elle ne prendra réellement fin qu'en 1244, à la chute de Montségur, dernière place forte des hérétiques). Au cours de cette période, la





contrée sera ravagée, les récoltes détruites, les villages, les villes et les cités rasés, des populations entières passées au fil de l'épée.

Le souverain pontife appelle à cette croisade pour extirper l'hérésie cathare, qui reproche à l'Église officielle sa corruption mais, surtout, s'oppose à elle sur plusieurs points de dogme, dont celui-ci, essentiel : selon les cathares, le monde matériel dans son entier est de nature maléfique et a été créé par un demiurge mauvais — non par Dieu. Dans la seule ville de Béziers, les soldats du Christ tueront plus de 50 000 personnes, sans souci d'âge ou de sexe, certaines dans l'enceinte même des églises pourtant censées être des sanctuaires inviolables. Un capitaine, demandant à l'abbé de Citeaux, Arnald Amalaricus, comment distinguer les hérétiques des bons chrétiens, obtiendra pour toute réponse : « *Tuez-les tous, Dieu reconnaîtra les siens.* » Même si le seul désir des personnages est de rester en dehors de

tout cela, ils s'apercevront à cette occasion qu'il se produit de par le monde des événements que la plus puissante des magies est impuissante à empêcher, voire à modifier.

## Les personnages et la croisade

Ceux qui vivent près du théâtre de l'action (dans le Sud de la France ou le Nord de l'Espagne) ne peuvent tout simplement pas ignorer la croisade et son cortège de morts, cathares et catholiques romains confondus. Les Mages et leurs assistants directs parviendront peut-être à tenir à l'écart le spectre de la guerre, mais leurs contacts, amis et autres êtres chers du monde vulgaire seront incapables d'en faire autant. Ils seront sans cesse en danger, car on ne tue pas seulement les hérétiques mais aussi les riches, les propriétaires terriens, les gens un peu trop tolérants. Et le simple fait d'être lié aux « astrologues de la colline » peut entraîner une condamnation à mort, à moins que les Mages ne volent au secours de leurs alliés.

Au bout du compte, le **Songe d'une nuit d'été** montre que même les thaumaturges les plus isolationnistes sont contraints d'intervenir dans les affaires du monde. Cela se produit notamment, au cours de cette Saga, quand les croisés tuent un Mage ami, attirant sur la région une terrible malédiction qui met en danger l'Alliance des personnages ; si ceux-ci ne renoncent pas à leur isolement, c'en est fait d'eux.

### Les personnages féériques

Mieux vaudrait que les personnages possédant du sang féérique ne participent pas à cette Saga : ils risqueraient de ne pas avoir de statut au Tribunal Hermétique (chapitre premier) et de rendre moins difficiles à relever les défis que posent les dernières histoires (celles qui impliquent des relations et des négociations avec une cour féérique).

# LOCALISATION

On considère dans cet ouvrage que vous avez installé votre Alliance en pays d'Oc ou dans une région voisine, et plus particulièrement dans le Val des Bois, une vallée qui s'étend au pied des Pyrénées. Vous pourrez ainsi faire des personnages des habitants de la Crête des Brumes (cette communauté est décrite dans *Ars Magica*, au chapitre *Alliances*, et joue un rôle dans divers suppléments, si bien qu'il devrait vous être possible de l'utiliser sans difficulté).

Toutefois, transposer ces histoires ailleurs ne devrait guère vous poser de problèmes. Rien de plus simple que de changer les noms des villages, villes et personnalités impliqués ; en fait, le plus ardu est de trouver un autre endroit où se déroule une croisade. Celle dont il est question ici n'est certes pas la seule à avoir pris place dans l'Ouest de l'Europe, mais c'est de loin la plus terrible et la plus importante. Évidemment, si vous ne découvrez pas dans l'Histoire une croisade adaptée au théâtre géographique et temporel que vous avez choisi pour votre Saga, il vous reste toujours la possibilité d'en inventer une de toutes pièces : après tout, il s'agit de l'Europe *Mythique*.

Les événements qui ouvrent la Saga sont censés survenir en 1207, parce que cette année est marquée par une réunion des Tribunaux Hermétiques et que tout commence ici par un Tribunal, mais aussi parce que la croisade contre les Albigeois n'aura lieu que deux ans plus tard, ce qui laisse aux personnages le temps de se préparer à la guerre. De plus, les Sagas d'*Ars Magica* débutant théoriquement en 1197, vous avez ainsi tout loisir d'établir votre Alliance et de conter quelques histoires avant de vous attaquer à celles de ce livret. Mais évidemment, vous pouvez modifier cette date à votre convenance.

Comme nous l'avons déjà dit, c'est à vous de fixer la durée de cette Saga, qui dépendra des aventures intermédiaires que vous y introduirez. N'oubliez pas, cependant, que la croisade contre les Albigeois se termine en 1244, ce qui met fin à la pression s'exerçant sur les personnages

et les dispense de lutter contre les croisés. Si vous n'en avez pas terminé avec ce supplément à ce moment-là, votre Saga se désagrègera d'elle-même. De plus, un printemps qui se prolonge trente-cinq ans est déjà bien long et fastidieux.

# PRÉLUDE

Avant que ne commence la première histoire, tout devrait être relativement tranquille à l'Alliance (ou, du moins, aussi tranquille que possible). Bien sûr, toutes les Alliances ont leurs particularités et nous ne pouvons connaître celles de la vôtre, mais les personnages ne devraient pas être confrontés à des problèmes tels qu'il leur soit impossible d'assister au Tribunal.

Leurs relations avec le monde extérieur sont plutôt bonnes : les gens des alentours acceptent leur présence, qu'ils sachent ou non à qui ils ont affaire. Il en va de même du clergé local — si tant est qu'il soit informé de l'existence de la communauté ou de sa véritable nature. Les Mages ont certainement eu le temps d'explorer la région — ils en connaissent la configuration, ont rassemblé des provisions et peut-être eu un premier contact avec les êtres féeriques des environs.

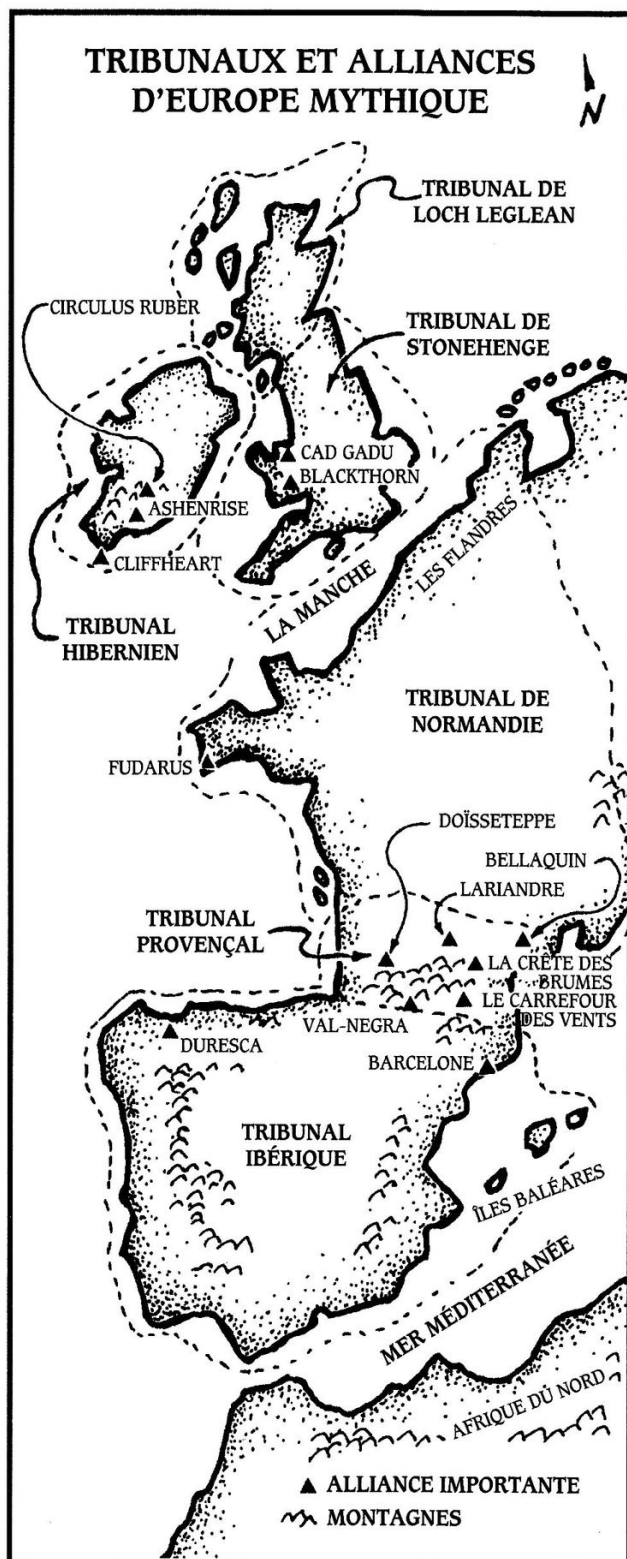
Il serait bon qu'ils aient en outre rencontré des cathares. Cela leur permettrait de savoir quelles sont les raisons de la croisade et de choisir leur camp dans le conflit à venir : se rangeront-ils du côté des hérétiques ou de celui de Rome ?

Il vous suffira d'intégrer ces rencontres préliminaires, qui peuvent être très diverses, aux histoires que vous conterez avant de lancer la Saga. En voici quelques exemples :

- Les personnages rencontrent un Parfait (un des cathares qui essayaient réellement de vivre sans pécher, c'est-à-dire dans la pauvreté, la chasteté et l'humilité) qui harangue une foule dans l'espoir d'opérer des conversions. L'homme, naturellement intrigué par ces étranges spectateurs, leur parle d'une relique sacrée qu'il a vue en rêve et essaie de les convaincre de partir avec lui à sa recherche. Il pense que cette quête, en les obligeant à focaliser leurs réflexions sur un sujet pieux, les rapprochera de Dieu.

Cette histoire doit, en outre, permettre aux personnages comme aux Albigeois de découvrir en quoi leurs philosophies respectives se rejoignent ou s'opposent. Quant à la relique, à vous de décider si elle existe vraiment ou non.

- Des hérétiques viennent en visite à l'Alliance afin de demander à ses habitants leur aide pour affronter la croisade qui s'annonce. Si les Mages hésitent, leurs hôtes leur parlent des nobles puissants qui se



sont déclarés en faveur du catharisme et pourraient devenir également les alliés de leur communauté. Là encore, mettez en lumière ce qui rapproche et ce qui éloigne l'Ordre de la doctrine albigeoise. S'ils parviennent à comprendre ces visiteurs, les personnages seront à même de choisir leur camp et de se définir une ligne de conduite en toute connaissance de cause dans le conflit à venir. Qui sait ? Peut-être seront-ils si choqués par les croyances de leurs interlocuteurs qu'ils les jetteront dehors sans autre forme

de procès ? Une telle conduite risque pour le moins de refroidir les relations entre les deux groupes, ce qui peut être très grave plus tard, s'ils sont contraints de s'allier contre les croisés.

## LES TERRES DE L'ALLIANCE

On part, dans cette Saga, du principe que les Mages ont, sans le savoir, établi leur Alliance sur les terres de l'Église, c'est-à-dire, en ce qui concerne le Val des Bois, des terres soumises à l'autorité de l'évêque de Foix, Medici. Jusqu'à présent, toutefois, ils n'ont pas eu à subir le joug de leur suzerain et ils ont géré leurs affaires Hermétiques dans l'ignorance de la menace qui pèse sur leur tête.

Qu'ils profitent ainsi des biens de l'Église peut notamment s'expliquer par l'ignorance du clergé, qui ne sait pas, d'une part, que la communauté s'est installée sur ses terres et, d'autre part, jusqu'où s'étendent lesdites terres. Une telle ignorance n'est guère surprenante si les personnages se sont établis en un lieu particulièrement sauvage et isolé. Il faut un moment aux propriétaires de l'endroit pour s'apercevoir qu'ils ont à présent de curieux locataires.

Si vous avez choisi le Val des Bois comme cadre de l'action, une autre possibilité s'offre à vous. Medici a beau être un catholique convaincu, il passe la majeure partie de son temps dans ses fiefs italiens, entouré du luxe auquel il est accoutumé, laissant ses chanoines administrer son diocèse de Foix. Deux jeunes religieux, Dietrich von Braden et Ramon d'Uverre, portent ce lourd fardeau en sus de celui de leurs tâches habituelles. Aussi n'ont-ils guère le loisir de s'interroger sur les limites des terres de l'Église et ignorent-ils la présence de ces étranges intrus. Ce n'est que plus tard qu'ils découvrent — et imposent — leur suzeraineté.

Cette situation est importante dans le **Songe d'une nuit d'été**, car le fait que l'Alliance soit établie sur un des fiefs de l'Église justifie, et même entraîne, le marché que les personnages passent avec le clergé local. Toutefois, si cela vous ennuie, vous êtes en droit de trouver d'autres bases aux relations Alliance-Église, à condition qu'elles permettent à un religieux libéral de faire chanter les Mages ou d'acheter leur aide de quelque manière (voir *la Requête de Ramon*, page 65).

## Les chanoines

Les chanoines de l'évêque de Foix sont des protagonistes importants de cette Saga, puisque c'est à travers eux que les personnages sont en relation avec l'Église tout au long de ce récit. C'est pourquoi ils sont présentés ici.

### DIETRICH VON BRADEN

Ce jeune Allemand basané, qui a étudié la théologie à l'Université de Paris, est l'un des chanoines les plus appréciés de Medici. Inébranlablement fidèle à Rome et expert en



## Dietrich von Braden

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

**Âge :** 26 ans

**Taille :** 0

**Vertus et Vices :** aucun

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

**Confiance :** 3

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

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

**Armes et armure :** aucune

**Encombrement :** 0

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

## Ramon d'Uverre

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

**Âge :** 20 ans

**Taille :** 0

**Vertus et Vices :** aucun

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

**Confiance :** 2

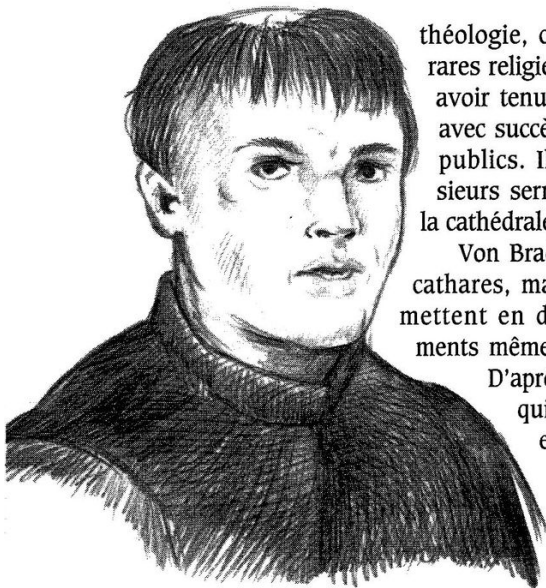
**Réputation :** Indulgent envers les Cathares (clergé de Foix) 1

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

**Armes et armure :** aucune

**Encombrement :** 0

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



théologie, c'est aussi un des rares religieux de la contrée à avoir tenu tête aux cathares avec succès dans des débats publics. Il a prononcé plusieurs sermons marquants à la cathédrale de Foix.

Von Braden estime que les cathares, malgré leur naïveté, mettent en danger les fondements même de la civilisation.

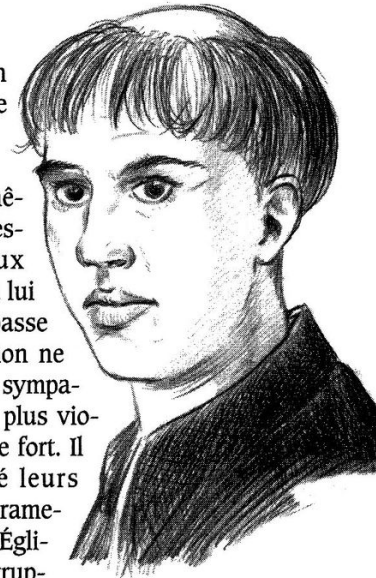
D'après lui, leur hérésie, qui séduit les simples en proposant une vie différente de celle qu'impose l'Église, est l'œuvre du Démon. Qu'ils se

soient ou non rendus coupables des crimes qu'on leur impute n'a pour lui aucune importance ; ils refusent le mariage et nient l'existence de l'Enfer, ces deux fondements du christianisme — voilà ce qui compte. Von Braden est favorable à la croisade parce qu'il estime que seule l'Église romaine est capable d'assurer la sécurité des Terres Chrétiennes — et de tous leurs habitants. Les exactions des prétendus soldats du Christ lui donneront rapidement à réfléchir.

## RAMON D'UVERRE

Ramon est le neveu du baron d'Uverre, dont le Val des Bois est le fief. Ce jeune chanoine est un des hommes de confiance de Medici qui, connaissant sa dévotion et son honnêteté, n'hésite pas à lui confier les messages confidentiels destinés aux nobles et religieux de la région, ou à lui demander d'enquêter quand il se passe des choses bizarres. Pourtant, Ramon ne cache pas que les cathares lui sont sympathiques et que le conflit de plus en plus violent qui les oppose à Rome l'inquiète fort. Il estime, quant à lui, que, malgré leurs erreurs de jugement, il faudrait les ramener par la douceur dans le sein de l'Église, laquelle malgré son évidente corruption détient la vérité en matière de religion. Il n'est absolument pas favorable à la croisade, mais il n'est pas en son pouvoir de l'empêcher.

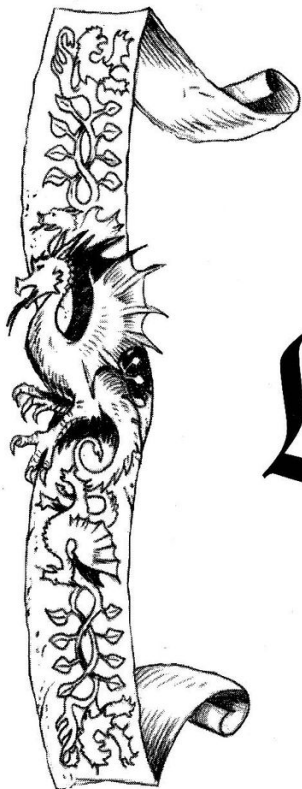
Quoique moins ferré que von Braden en théologie, Ramon maîtrise bien la philosophie. Il passe la majeure partie de son temps à l'écart du monde, le sens politique, la diplomatie et l'hypocrisie nécessaires pour s'intégrer dans une grande cité lui faisant défaut.





## Chapitre Un

# Le Tribunal



*C*tyler jura — pas trop fort, pour que ce diable de Félix ne l'entende pas — et s'enveloppa plus étroitement de sa cape en lambeaux : le vent coupant s'engouffrait une fois de plus dans le défilé. Puis il serra les dents, tandis que la douleur dans ses oreilles augmentait encore ; pas de doute, sa tête n'allait pas tarder à éclater. Sainte Vierge, ce froid ! Il tourna la tête pour échapper à la morsure glacée, ce qui lui mit sous les yeux, à sa droite, le bord de la sente et le gouffre vertigineux qu'il longeait. Il frissonna et fit à nouveau face à la falaise. Il n'y avait pas de pareilles montagnes en Angleterre, excepté peut-être au pays de Galles...

Au-dessus de lui, tapie dans la brume tel un grand dragon des temps anciens, Doisseteppe dressait hors du roc sa masse colossale, hérissée d'arêtes et de flèches dont la plus haute, à l'instar de la tour de Babel dont parlaient parfois les prêtres, semblait vouloir s'élever jusqu'aux cieux. A son sommet claquait la bannière de l'Alliance — dragon de gueules, couchant, se mordant la queue.

Tyler aurait dû être à tout le moins impressionné devant ce chef-d'œuvre du génie humain, cette immense forteresse qui faisait apparaître la Crête des Brumes comme un jouet de bébé, mais il était épuisé. Il se contenta de détourner les yeux et de les river à la cape rouge du guide, rassemblant toute sa volonté pour poser un pied devant l'autre, puis recommencer, encore et encore...

Non qu'il eût hâte de pénétrer dans un autre de ces repaires de sorciers ; son âme immortelle était déjà condamnée au Purgatoire, au mieux, et tous ses maîtres, à l'exception peut-être du seigneur Grimgroth, portaient la marque du démon et de la folie. Mais il lui fallait les subir sept mois encore, avant que l'année et le jour de service armé qu'il leur devait fussent écoulés. Il pourrait alors regagner l'Angleterre, libre... s'ils acceptaient sans réticence de le laisser partir, ce dont il doutait — surtout pour Félix.

A travers le brouillard, il vit Grimgroth, vêtu de ses plus belles robes, faire brusquement demi-tour pour rejoindre les hommes de l'arrière-garde, reprochant aux Servants leur allure misérable. « Quand bien même nous serions encore en notre printemps, un tel laisser-aller serait inadmissible ! » tempêtait-il. Tyler ne put retenir un sourire. Cette vanité était presque reconfortante, quand on songeait aux passions impies qui animaient les pairs de Grimgroth.

Une bourrasque soudaine s'engouffra dans la passe tel un bélier. Tyler s'accrocha désespérément à la falaise rocheuse et vit du coin de l'œil le reste de la turbula l'imiter — sauf Luc, visiblement pris par surprise. Le vent arracha le colosse du chemin, comme un faucon soulève un malheureux petit lapin, et le précipita dans le gouffre tout proche avant que quiconque pût réagir.

Puis il s'apaisa. Tyler et les autres Servants se précipitèrent vers l'endroit où Luc était tombé, muets, le regard fixe. La voix dure de Grimgroth les tira de leur stupeur : « Nous ne pouvons plus rien pour lui. Venez, et arrangez-vous un peu, ou tout le monde à Doisseteppe nous prendra pour des rustauds. » Le Mage accompagna ces derniers mots d'un geste impérieux. Tyler le maudit à part lui ; des démons, tous, autant qu'ils fussent...

## SOMMAIRE

Le chapitre premier, qui traite des machinations du Tribunal Provençal, fait découvrir aux personnages un Tribunal Hermétique et leur permet de rencontrer le Mage Sarimarcus, qu'ils retrouveront plus tard dans la Saga.

Il les oblige également à user de diplomatie, les enchanteurs cherchant des alliés tandis que les Compagnons et les Servants essaient d'éviter les conflits et de



protéger leurs maîtres de tous les dangers : thaumaturges, Servants et serviteurs étrangers, Familiers insolites, pièges et passages secrets de Doisseteppe. Assurez-vous en effet que les joueurs incarnant Compagnons et Servants ne s'ennuient pas durant ce Tribunal, même si leurs personnages doivent également se consacrer à des activités de routine qui ont lieu « en coulisses ».

Le principal sujet dont va s'occuper le Tribunal est la croisade prochaine, qui sera, dit-on, dévastatrice. Ainsi, ce chapitre montre combien une Saga d'Ars Magica peut s'intégrer aux événements historiques les plus importants.

Il se déroule à Doisseteppe, l'Alliance la plus puissante du Tribunal Provençal (**le Songe d'une nuit d'été** renferme toutes les informations requises à son sujet, mais si vous en voulez une description plus complète afin de rendre ce chapitre plus coloré, reportez-vous au supplément déjà paru : **les Alliances**).

## LES NOUVELLES DU TRIBUNAL

Tous les Tribunaux Hermétiques régionaux se réunissent en l'an de grâce 1207 de notre Seigneur Jésus-Christ, par décision de l'Ordre d'Hermès. En pays d'Oc, les Mages se rendent à Doisseteppe — l'une des plus puissantes Alliances de l'Ordre, la Domus Magnus de la contrée (d'après ses membres, du moins ; d'aucuns prétendent qu'il existe en Provence des communautés plus anciennes, bien qu'elles aient sombré dans l'hiver). La Troupe est libre d'y envoyer autant de thaumaturges qu'elle le désire, ainsi que des apprentis, qui découvriront ainsi un monde nouveau pour eux, des Compagnons et des Servants. Ils tiendront lieu de gardes du corps et conseillers. Les joueurs expérimentés sont libres d'incarner d'autres personnages que leur magicien, mais n'oubliez pas que cela risque de provoquer une certaine confusion. Bien sûr, seuls les Mages auront le droit de vote. Ceux qui refusent de se déplacer peuvent confier leur Sceau (le symbole accordant une voix) à un de leurs pairs, lequel disposera alors de leur voix en plus de la sienne.

### La Toque Rouge

Les personnages savent probablement que le Tribunal va bientôt se réunir : il le fait tous les sept ans, aussi ne devraient-ils pas être pris au dépourvu, surtout s'ils ont participé à la session précédente. Dans le cas contraire, une Toque Rouge (un membre de la Maison Tremere) passe à leur Alliance pour leur rafraîchir la mémoire.

S'ils sont décidés à ne pas se déplacer, le visiteur les incitera à y réfléchir à deux fois. Il sait que le Tribunal discutera de l'attitude à adopter face à la croisade et signalera à ses interlocuteurs qu'ils feraient bien d'y participer ; sinon, une assemblée indifférente pourrait bien, par ses votes, réduire à néant ce pour quoi ils ont durement travaillé pendant toutes ces années.

### Autres Toques Rouges

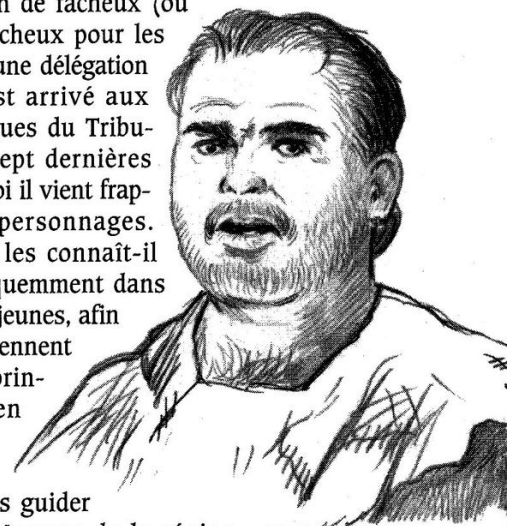
Si les personnages ont déjà rencontré une Toque Rouge, parce qu'elle fait circuler les nouvelles dans la région de leur Alliance ou pour quelque autre raison que ce soit, vous pouvez l'introduire dans cette histoire en lieu et place d'Æstrius. La cohérence de votre univers de jeu personnel est beaucoup plus importante que les personnages secondaires fournis dans ce livret.

#### ÆSTRIUS DE TREMERE

Æstrius est une Toque Rouge, c'est-à-dire que son rôle consiste à faire circuler les nouvelles, d'ordre Hermétique et autre, entre les diverses Alliances. Il doit, en l'occurrence, s'assurer que rien de fâcheux (ou du moins d'assez fâcheux pour les empêcher d'envoyer une délégation à Doisseteppe) n'est arrivé aux communautés magiques du Tribunal Provençal ces sept dernières années. C'est pourquoi il vient frapper à la porte des personnages. Peut-être d'ailleurs les connaît-il déjà : il s'arrête fréquemment dans les Alliances les plus jeunes, afin de voir si elles parviennent à se sortir de leur printemps. Quoi qu'il en soit, s'il s'entend bien avec ses hôtes, il leur propose de les guider jusqu'à la Domus Magnus de la région ; sa simple présence facilitera leur admission à Doisseteppe, dont les membres n'ont que trop tendance à se montrer méprisants et hautains envers leurs confrères.

Æstrius est un homme cynique et amer, contraint d'affronter chaque jour les innombrables dangers que recèle le monde extérieur : brigands, collecteurs de taxes ombrageux, gardes suspicieux, pèlerins, vagabonds, bêtes sauvages, etc. Il lui faut souvent emprunter des chemins mal entretenus, se crotter et s'épuiser, pour finalement parvenir à des Alliances perdues au milieu de nulle part. Là, en récompense d'une effroyable journée, il doit encore convaincre des Servants grossiers et stupides qu'ils n'ont pas affaire à un filou ou un lépreux. En effet, il porte généralement les amples vêtements sombres caractéristiques de ces malheureux, ce qui lui permet de parcourir toute la contrée dans une relative sécurité (du moins en ce qui concerne les humains), en subsistant grâce aux aumônes qu'on lui fait.

Cette vie ingrate l'a empli d'amertume, et plus il connaît le monde, plus il hait l'ignorance et la bêtise qui y prévalent. Il a vu à l'œuvre des Mages puissants, des princes et des cardinaux, et tous lui sont apparus également mesquins et manipulateurs. D'ailleurs, les magiciens le considèrent avec mépris, alors que les vulgaires ont trop peur de lui pour lui offrir l'hospitalité.



## Æstrius

**Caractéristiques :** Intelligence (froid, cynique) +2, Perception (motifs d'autrui) +2, Force 0, Énergie (endurant) +2, Présence (traits rudes) +1, Communication (bourru) -2, Dextérité (articulations raides) -1, Vivacité (démarche lourde) -1

**Âge :** 56 ans

**Taille :** 0

**Vertus et Vices :** Toque Rouge +4, Maudit (attire le mauvais temps) -1, Déprécié -1, Handicap Social (porte des vêtements de lépreux : -3 à tous les tirages sociaux) -1, Ennemi (Gorodon) -1

**Compétences :** Vigilance (embuscades) 4, Sens de l'Orientation (forêt) 2, Connaissance des Gens (pèlerins) 3, Survie (forêt) 4, Équitation (longs trajets) 3, Boisson (longtemps) 6, Attaque Épée Large (garder ses distances) 5, Parade Épée Large (tenir à distance) 5, Langue d'Oc (termes liés au voyage) 4, Langue d'Oïl (termes administratifs) 4, Latin (termes érudits) 6, Toscan (termes commerciaux) 3, Aragonais (nouvelles) 3, Lombard (termes de complots) 4

**Confiance :** 3

**Réputation :** Hargneux (Servants) 3

**Traits de Caractère :** Brave +3, Cynique +3

**Armes et armure :** cuirasse de cuir

**Totaux à l'épée large :** Initiative +6, Attaque +8, Dégâts +11, Parade +8 (+14 Action)

**Encombrement :** 1

**Autres Totaux de Combat :** Esquive -2 (+4 Action), Encaissement +3 (+9 Action), Fatigue +1

Æstrius ne reste une Toque Rouge que pour deux raisons : il redoute ses supérieurs et il apprécie les trop rares occasions que cela lui donne de rencontrer des gens qui placent réellement le savoir au-dessus du profit.

## SE RENDRE AU TRIBUNAL

Même avec l'aide d'Æstrius, le voyage jusqu'à Doisseteppe est difficile. Il faut parcourir une bonne partie des Pyrénées — ce qui représente un long et périlleux trajet — en affrontant à maintes reprises le mauvais temps et diverses bêtes sauvages. Comparées aux plaines riantes, prospères et peuplées, les montagnes sont aussi rudes que sinistres. Elles servent de refuge aux chantes de traditions condamnées et produisent des hommes aussi braves que tenaces — ce sont leurs anciens bergers qui font la force des armées des plaines — mais les rapaces s'y sentent également à leur aise : les brigands y pullulent, gens du cru et mercenaires sans emploi, attaquant les caravanes de pèlerins qui se rendent à Saint Jacques de Compostelle ou autres villes saintes, les marchands ou les simples voyageurs.

Il vous est donc possible d'intégrer au voyage nombre de problèmes et de dangers, d'en faire à votre gré un épisode dramatique ou léger, de le résumer brièvement ou de le conter en détails avec intensité. Quoi qu'il en soit,

n'oubliez pas qu'Æstrius est là et participe activement à toutes les scènes.

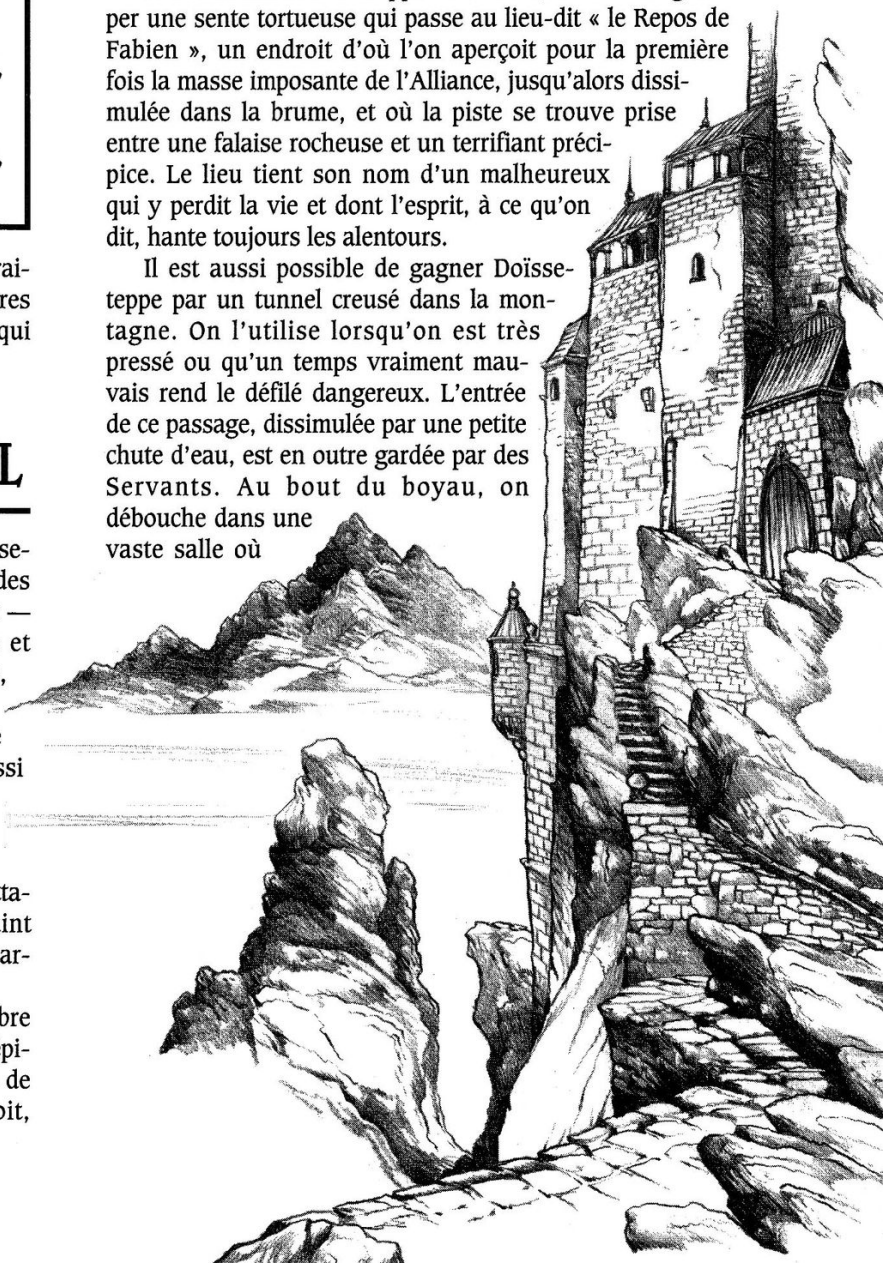
La longueur de ce périple dépend de la localisation de la communauté des personnages. La carte *Tribunaux & Alliances en Europe Mythique*, que vous trouverez à la page 10 de ce livret, montre où se situe Doisseteppe, ce qui vous permettra de savoir quelle distance sépare la Domus Magnus du foyer de vos Mages.

## L'arrivée à Doisseteppe

Doisseteppe occupe une position stratégique : elle se dresse au sommet du mont Célidar, à proximité d'un défilé où une petite piste serpente entre le comté d'Armagnac et l'Aragonais. Plus bas, sur la pente du mont Célidar, s'étend le hameau d'Osprey, où les voyageurs peuvent souffler un peu avant d'entreprendre la dernière partie de leur ascension. Les gens du cru parlent le catalan, qui est assez proche de la langue d'Oc pour que leurs visiteurs et eux-mêmes se comprennent mutuellement — à moins bien sûr que vos personnages ne viennent des contrées de langue d'Oïl, auquel cas ils devront s'exprimer par signes.

Pour atteindre Doisseteppe elle-même, il leur faut grimper une sente tortueuse qui passe au lieu-dit « le Repos de Fabien », un endroit d'où l'on aperçoit pour la première fois la masse imposante de l'Alliance, jusqu'alors dissimulée dans la brume, et où la piste se trouve prise entre une falaise rocheuse et un terrifiant précipice. Le lieu tient son nom d'un malheureux qui y perdit la vie et dont l'esprit, à ce qu'on dit, hante toujours les alentours.

Il est aussi possible de gagner Doisseteppe par un tunnel creusé dans la montagne. On l'utilise lorsqu'on est très pressé ou qu'un temps vraiment mauvais rend le défilé dangereux. L'entrée de ce passage, dissimulée par une petite chute d'eau, est en outre gardée par des Servants. Au bout du boyau, on débouche dans une vaste salle où





## Gorodon

**Caractéristiques :** Intelligence (stupide) -2, Perception (regard vitreux) -1, Force (biceps énormes) +7, Énergie (cœur infatigable) +5, Présence (touffes de cheveux) -2, Communication (élocution lente) -2, Dextérité (doigts épais) -2, Vivacité (impossible à arrêter) +3

**Âge :** ?

**Taille :** +2

**Vertus et Vices :** Sang de Géant +5, Brebis Galeuse (rejeté par sa parentèle géante) -1, Malédiction de Vénus (les femmes le croient d'une virilité inouïe, alors que tout ce qu'il veut, c'est qu'on le laisse tranquille) -2, Hanté (par le fantôme d'un Servant tué dans un accident d'ascenseur) -2

**Compétences :** Langue des Géants (termes relatifs à la boisson) 4, Langue d'Oc (insultes) 3, Grimper (murs des tunnels) 5, Feinte (maladies) 3, Chant (chants de travail) 2, Bagarre (placages) 2, Marchandage (pots-de-vin pour manœuvrer l'ascenseur) 3, Artisanat (mécanismes simples) 5, Boisson (grandes quantités) 6, Attaque Chaînes (en colère) 5, Lutte de Traction à la Corde (coups bas) 8, Langage du Corps (prendre des ordres) 2

**Confiance :** 3

**Réputation :** Soupe au Lait (Servants de Doisseteppe) 1

**Traits de Caractère :** Soupe au Lait +3, Patient -2, Paresseux +2

**Armes et armure :**

**Totaux avec les chaînes :** Initiative +10, Attaque +5, Dégâts +22

**Encombrement :** 0

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

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

**Autres Totaux de Combat :** Esquive +1 (+7 Action), Encaissement +7 (+13 Action), Fatigue +5

aboutit un conduit vertical qui mène à l'Alliance même. Un ascenseur primitif, composé d'une plate-forme de bois délabrée dotée de poulies et de chaînes rouillées, emporte les visiteurs jusqu'à la forteresse. Gorodon, un colosse impressionnant, veille sur la salle et l'ascenseur, qu'il fait aussi fonctionner lorsque cela s'avère nécessaire.

Æstrius connaît ce chemin, mais il est peu probable qu'il le fasse emprunter aux personnages. L'ascenseur est en trop mauvais état pour être sûr, et la Toque Rouge s'est fait un ennemi de Gorodon lors de sa dernière visite à l'Alliance (furieuse que le géant ait refusé de manœuvrer l'ascenseur pour elle, elle lui a présenté une mégère obstinée, stérile et obsédée par l'idée d'avoir un enfant...). Si ses compagnons insistent pour utiliser le tunnel ou si le temps est vraiment trop mauvais pour que la passe soit praticable, Æstrius finit par emmener, à contrecœur, tout son petit monde jusqu'au souterrain secret. Persuader Gorodon de ne pas tuer Æstrius et de hisser tout le groupe jusqu'à l'Alliance nécessite à la fois du doigté et du courage (comparez les tirages de Compétences sociales des personnages aux jets de Caractère du colosse).

## DOISSETEPPE

Doisseteppe est un antique et immense complexe de bâtiments et de souterrains, qui se dressent sur le mont Célidar ou s'enfoncent en son sein. Sa masse lugubre, hérissée de tours et de flèches que relie d'innombrables passerelles couvertes en bois, est encore assombrie par les énormes murailles rocheuses de l'abîme qui l'abrite. On la découvre dans toute son effrayante splendeur en arrivant au Repos de Fabien, excroissance ténébreuse émergeant du cône du mont Célidar.

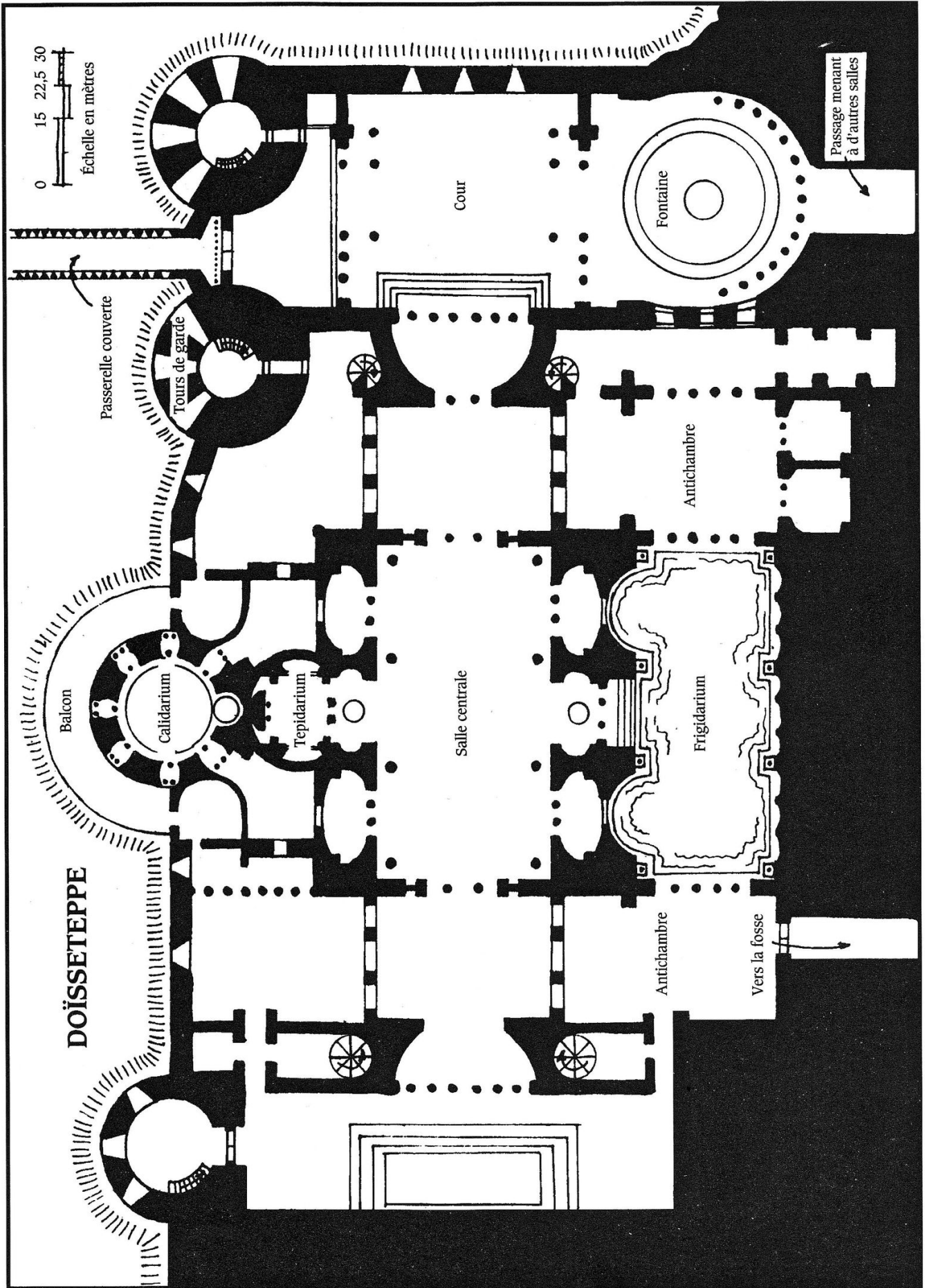
Cette situation la met à l'abri des regards indiscrets des paysans locaux, qui n'ont pas la moindre chance d'observer les phénomènes étranges se produisant parfois sur ce pic isolé. Mais n'est-il pas normal de cacher aux mortels les choses curieuses résultant de la présence massive de magiciens ? Et même si quelque vulgaire aventurier osait approcher de l'Alliance, les murailles imposantes qui l'entourent le maintiendraient à distance.

La forteresse réunit en un tout éclectique les fruits de diverses cultures, les réalisations de nombreux érudits et les produits d'une magie effroyablement puissante. En fait, elle donne une image pittoresque, mais parfois effrayante de mégalomanie, des habitants qui s'y sont succédés et de leurs aventures étonnantes ; minarets, tours gothiques et rondes romanes s'y côtoient, parmi des bâtiments qui reflètent l'attachement que les Mages de Doisseteppe ont toujours manifesté à la culture romaine. Alors que, de l'extérieur, l'ensemble paraît froid et désolé, on découvre de tout à l'intérieur, depuis la touffeur décadente des bains jusqu'à la nuit glacée des souterrains. Les diverses salles à colonnes, corridors et passages abritent d'innombrables niches, renforcements et alcôves, ornés de statues représentant d'obscurs héros classiques ou des créatures mythologiques étranges, parfois rassurantes, parfois terrifiantes.

Étudiez les deux plans fournis pour vous faire une idée de la disposition des lieux. Le premier montre plusieurs des endroits les plus importants de l'Alliance, le deuxième détaille le temple de Mercure, où se réunira le Tribunal. Si vous avez besoin de visualiser, avec une certaine précision, d'autres parties de Doisseteppe, n'hésitez pas à les inventer : la forteresse est assez vaste et assez bizarre pour abriter tous les endroits étonnants qu'il vous plaira d'imaginer, et les personnages n'en visiteront la plupart qu'une seule fois (s'ils veulent en revoir certains, peut-être n'arriveront-ils pas à les retrouver...). Nous vous donnons, ci-après, la description de diverses pièces, dont certaines ne figurent pas sur les plans mais qui pourraient intéresser les curieux, et où ils feront peut-être des rencontres intéressantes.

### Le temple de Mercure

Le Tribunal siègera quatre nuits durant dans la toute première construction de Doisseteppe, son beau temple romain de Mercure. Le plafond, décoré de fresques



superbes, du grand bâtiment rectangulaire repose sur plusieurs rangées de colonnes à caryatides ; le sol et les murs sont couverts de mosaïques qui luisent doucement dans le clair de lune, que laissent passer les grands jours pratiqués sous le toit. Une statue dorée de Mercure occupe l'extrémité de la salle principale ; derrière elle pend un lourd rideau de brocard qui dissimule le Saint des Saints, interdit (sous peine de mort) à tout autre que les prêtres du dieu. Des bols où brûlent des flammes sont posés à intervalles réguliers dans le forum.

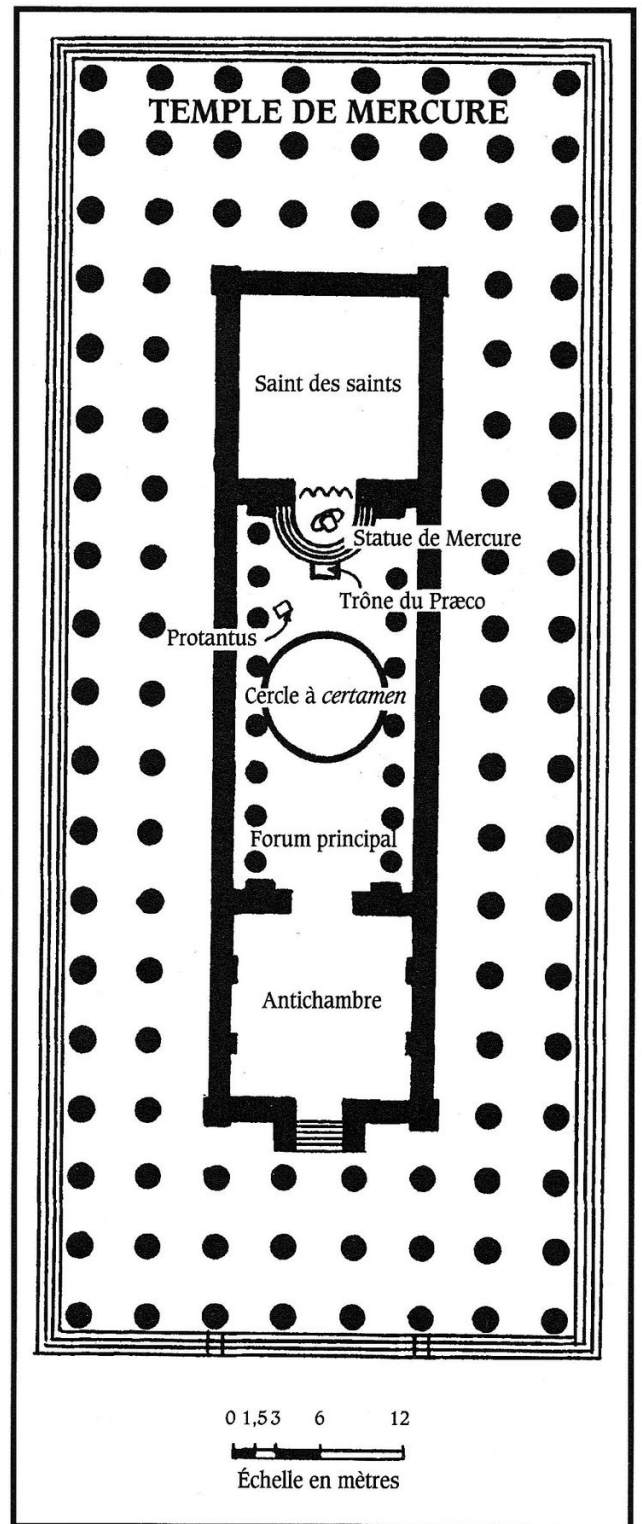
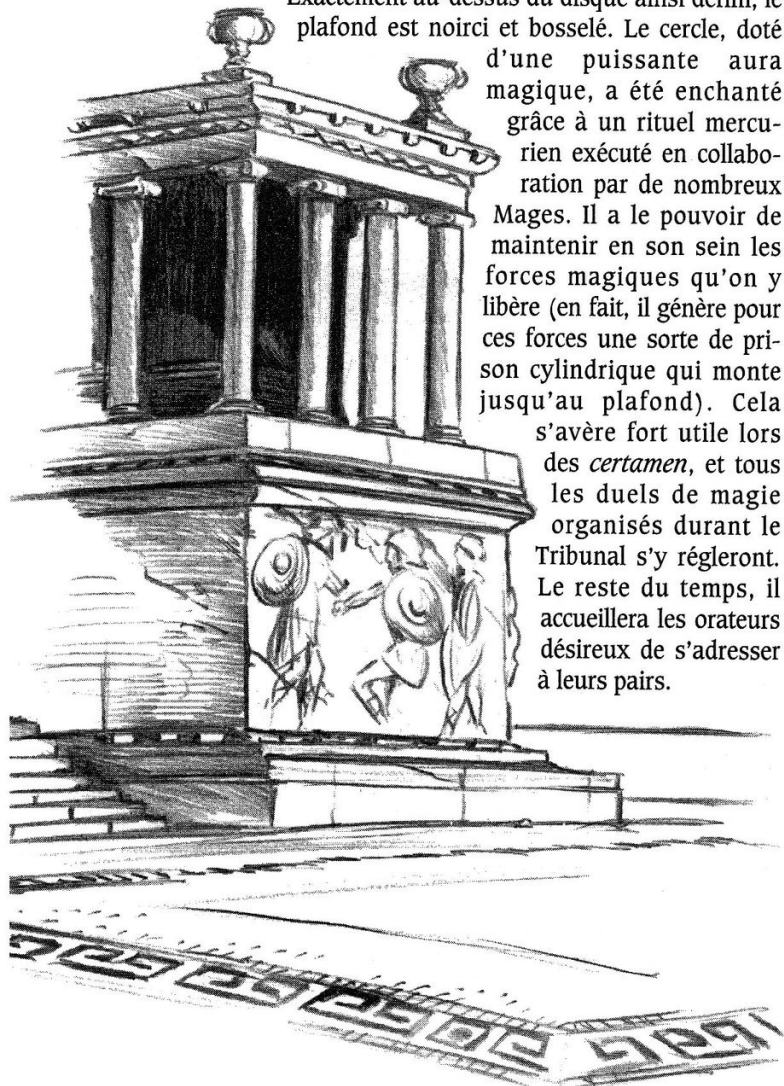
Le Saint des Saints renferme un parchemin secret datant de l'antiquité romaine, antérieur donc à la naissance du Christ, censé avoir été apporté là par Mercure lui-même. Seuls les fidèles du dieu — ses prêtres, par exemple — sont capables (du moins en théorie) de le déchiffrer. Il a des scores de 10 en Histoire Romaine et 8 en Histoire de l'Ordre d'Hermès, mais il faut pour le lire effectuer un tirage (de tension) de Lecture/Écriture du Latin de 10 + — et, évidemment, adorer Mercure. Un échec à ce jet signifie qu'on est incapable de déchiffrer le parchemin, un Désastre (ou le simple fait de ne pas être un fidèle de Mercure) oblige à réussir un tirage de Résistance Magique de 20 + (avec Mentem comme Forme) et un autre de Résistance Naturelle de 6 + (Intelligence + dé de tension) pour éviter de devenir aveugle (Vice Physique, voir *Ars Magica* page 72 pour les effets).

Le milieu du temple est occupé par un cercle de 30 pieds de diamètre, dont le tracé est intégré aux mosaïques du sol.

Exactement au-dessus du disque ainsi défini, le plafond est noirci et bosselé. Le cercle, doté

d'une puissante aura magique, a été enchanté grâce à un rituel mercurien exécuté en collaboration par de nombreux Mages. Il a le pouvoir de maintenir en son sein les forces magiques qu'on y libère (en fait, il génère pour ces forces une sorte de prison cylindrique qui monte jusqu'au plafond). Cela

s'avère fort utile lors des *certamen*, et tous les duels de magie organisés durant le Tribunal s'y régleront. Le reste du temps, il accueillera les orateurs désireux de s'adresser à leurs pairs.



Les Mages qui assistent au Tribunal se tiennent debout dans le vaste forum, tandis que le Præco occupe un trône posé sur une estrade juste devant la statue de Mercure. Protantus, le Quæstor qui préside aux votes, est installé non loin de lui, à une petite table.

### LES PRÊTRES

Le temple sert toujours de salle du conseil aux « prêtres de Mercure », des Mages païens descendant des thaumaturges qui, dans l'antiquité, célébraient là le culte de leur



dieu. L'Alliance entière leur voue un profond respect, et ils constituent le noyau de la faction « conservatrice » (voir plus loin). Ils perpétuent moult traditions anciennes, brûlant notamment dans des flammes purificatrices tous les morts de Doïsseteppe (du moins ceux qui n'étaient de leur vivant ni chrétiens ni musulmans) et pratiquant encore quelque peu la magie mercurienne, très efficace quand on l'emploie à plusieurs (pour plus de détails, voir **la Tempête**, le deuxième volet de la tétralogie des Quatre Saisons).

Ces prêtres accordent une grande importance aux signes et présages. Ceux qui viennent de l'est sont de bon augure, puisque c'est de l'est qu'émanent la chaleur et la vie, alors que ceux qui viennent de l'ouest sont inquiétants, car c'est à l'ouest que le soleil décline et meurt. Chaque fois que le temple est frappé par la foudre (ce qui arrive assez souvent, à cause de sa situation, de son aura et de son étonnante conductivité), les prêtres sacrifient immédiatement un agneau sur son autel afin d'apaiser Mercure. Si l'un d'eux est tué par un éclair durant la cérémonie, ses pairs en déduisent qu'il a offensé les dieux et jettent son corps du haut de la montagne, de peur, s'ils le brûlaient, qu'il ne contamine les cendres des gens de bien.

## La salle à manger

C'est une immense pièce circulaire, surmontée d'un énorme dôme, qui servira (de même que les bains) de cadre à la plupart des discussions informelles que le Tribunal ne manquera pas de susciter. C'est d'ailleurs là, et non dans le forum, que la majorité des choses se décidera. Les divers sièges y sont disposés en cercle, si bien que nul n'y a la préséance sur autrui.

## Les bains

Malgré l'isolement de l'Alliance et l'ignorance qui marque l'époque, les générations successives d'habitants de Doïsseteppe ont fait preuve de leur imagination en la dotant de salles fantastiques, chauffées par des cours de lave souterrains, grâce auxquelles ils ont préservé une autre tradition romano-islamique : celle des bains. Les Mages ont usé de leur art pour créer un ensemble complexe d'architecture classique, fait de marbre — couloirs, vastes pièces et cour intérieure à colonnes, reliés entre eux et disposés sur un sol onduleux en rangées parallèles de façon à ouvrir d'immenses perspectives. Les bassins, de quatre pieds de profondeur, sont desservis par de petits escaliers prenant naissance en bordure du large chemin de marbre qui en fait le tour.

Les bains, avec leur atmosphère de culture classique et leur iconographie dérivant clairement des *Métamorphoses* d'Ovide, composent un somptueux prélude à la Renaissance encore lointaine. Murs et plafonds sont couverts de mosaïques et de statues consacrées à des thèmes ou des créatures typiques de la mythologie — les bacchantes, des nymphes, des satyres, des centaures ou des harpies.

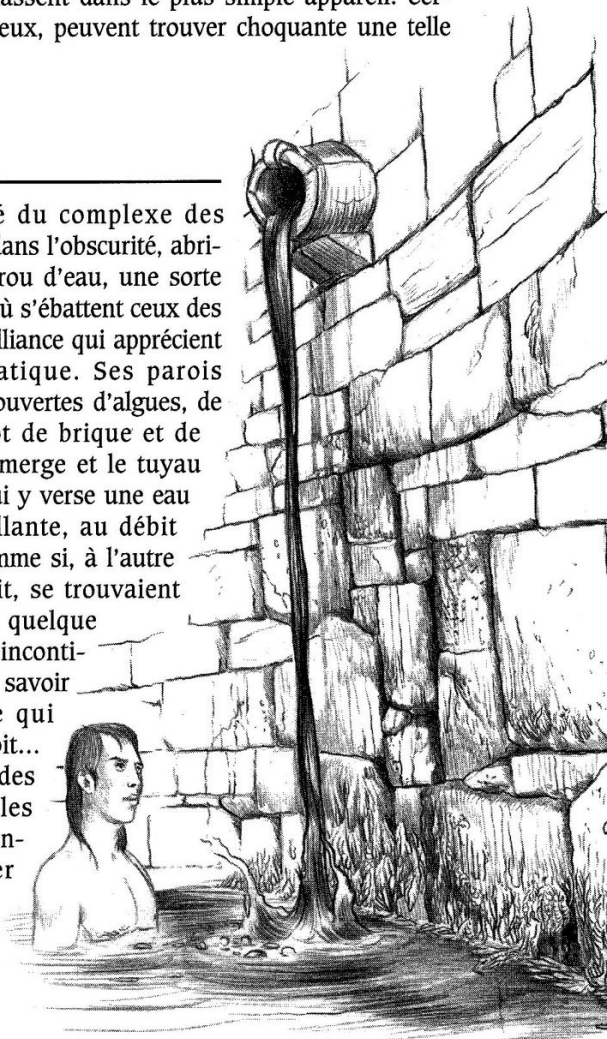
Cette partie de l'Alliance, comme la plupart des autres, est défendue par des tours de garde construites il y a

moins d'un siècle. On y accède en empruntant, soit une passerelle couverte qui descend du niveau supérieur d'un autre bâtiment, soit un couloir qui aboutit à une grande fontaine qu'il suffit alors de contourner. De toute façon, on arrive par la cour intérieure, puis on passe dans la salle principale, immense, flanquée d'antichambres où l'on peut se dévêtir. De là, on gagne le *tepidarium* (bains chauds), qui ouvre sur le *calidarium* (bains brûlants), avant d'aller se rafraîchir dans le *frigidarium* (bains froids). Le *calidarium* est doté de fenêtres qui donnent sur un balcon extérieur et d'où l'on a une belle vue sur une partie de l'Alliance, avec ses tours et ses grands rochers noirs.

Tous les habitants de Doïsseteppe considèrent comme parfaitement normal que les adeptes des bains, hommes ou femmes, s'y délassent dans le plus simple appareil. Certains visiteurs, eux, peuvent trouver choquante une telle impudeur.

## La fosse

L'extrémité du complexe des bains, plongée dans l'obscurité, abrite un profond trou d'eau, une sorte de grand puits où s'ébattent ceux des Familiers de l'Alliance qui apprécient le milieu aquatique. Ses parois humides sont couvertes d'algues, de même que l'îlot de brique et de pierre qui en émerge et le tuyau d'écoulement qui y verse une eau noire, gargouillante, au débit irrégulier — comme si, à l'autre bout du conduit, se trouvaient les toilettes de quelque géant atteint d'incontinence. Quant à savoir exactement ce qui hante cet endroit... Les grilles solides qui entourent les eaux calmes donnent à penser que mieux vaut ne pas trop s'en préoccuper.



## La bibliothèque

Le haut lieu de Doïsseteppe, qui en occupe l'emplacement le plus élevé, est sa bibliothèque, un vaste atrium très haut de plafond orné de magnifiques vitraux colorés. Elle renferme, à ce qu'on dit, la plus importante collection de livres de toute la chrétienté. En fait, cet âge d'ignorance n'en est pas un pour l'Alliance, qui fait preuve, depuis la chute de l'empire romain, d'une incroyable vitalité intellectuelle. Elle a vécu là une période de passionnantes controverses entre barbares, anciens sujets de Rome et peuples



de l'Est de l'Europe, de voyages et de rencontres variés, qui lui ont permis d'assembler un véritable trésor de savoir et de légendes.

Il y a des livres partout, dans tous les coins, sur les étagères qui tapissent les murs, sur les tables, les lutrins et les bancs. Une fine couche de poussière recouvre ces ouvrages, dont beaucoup sont magiques ; certains s'ouvrent et se ferment d'eux-mêmes, d'autres brillent dans l'obscurité, d'autres encore émettent de petites lueurs colorées, libèrent des arcs-en-ciel, noient tout dans leur encre, s'ouvrent brusquement sous l'effet de coups de vent inexistantes ou brûlent d'un feu qui ne les dévore pas. Nombre de textes précieux attendent dans l'ombre, gravés sur des tablettes de bois rassemblées dans une reliure de cuir ou couchés sur de simples parchemins, copies fidèles exécutées il y a de cela bien longtemps. Certains volumes, qui font jusqu'à 10 pieds de large, sont reliés d'un cuir repoussé très épais.

On attribue plusieurs de ces ouvrages à Hermès, Mercurius Trismegistus, Dyonisos, Pythagore ou Zoroastre, tous personnages légendaires dont l'existence est sujette à caution. On trouve aussi dans ces immenses archives les travaux de Platon, des traités d'alchimie arabe, des œuvres dues à la cabale hébraïque, ainsi que des bestiaires, des almanachs, des récits de voyages et des livres sur les plantes.

La bibliothèque est toujours plongée dans la pénombre, afin qu'une lumière trop vive n'en abîme pas les précieux documents. On voit parfois des lanternes passer lentement le long de ses immenses rangées d'étagères, mais les flammes ouvertes en sont bannies.

On se sert d'échelles pour accéder aux volumes rangés en hauteur, qu'on pose dans des filets avant de les descendre à terre grâce à une longue corde assortie d'un treuil. Ce lieu tout entier représente un tour de force d'organisation et d'ingénierie proprement stupéfiant. Pourtant, comme il n'y a pas de catalogue pratique des textes rassemblés (le système de classement par ordre alphabétique ne sera inventé qu'à la Renaissance), il est indispensable d'avoir recours aux scribes pour tirer quelque chose de cette masse de connaissances. Ces érudits, au nombre d'une douzaine, ont tous de singulières manies et une nette tendance à se mettre à marmonner et à laisser leur esprit vagabonder dès lors qu'on parle de certains sujets ésotériques. Il faut donc faire preuve de patience, mais aussi de persuasion et de fermeté, pour les amener à chercher ce dont on a besoin. A eux tous, ils connaissent sur le bout des doigts le contenu de leur domaine.

Doisseteppe dispose aussi d'une bibliothèque secrète, réservée aux seuls membres du *consilium maximus* (les chefs de l'Alliance). Elle renferme des ouvrages rares, dépositaires d'un savoir secret (d'aucuns prétendent qu'il s'agit d'œuvres satanistes). Mais ce trésor n'est pas défendu par de lourdes portes ou des gardes armés jusqu'aux dents ; il repose bien en vue sur les étagères de la bibliothèque ! Les scribes seuls sachant où sont rangés les divers volumes, il y a bien peu de chances que quelqu'un d'autre mette la main sur un de ces livres interdits. Pourtant, si un Mage musait assez longtemps dans cette pièce immense (disons une semaine), qui sait ce qu'il pourrait bien y découvrir ?

La bibliothèque n'est ouverte qu'aux scribes de Doisseteppe et aux Mages.

## L'accueil réservé aux personnages

---

Le voyage des personnages a sans doute été émaillé de périls et d'embûches, dont certains ont pu survenir aux portes mêmes de Doisseteppe, mais enfin, ils finissent par atteindre l'Alliance et par y être introduits.

S'ils arrivent devant l'entrée principale, c'est Valenus, un vieillard acariâtre remplissant les fonctions de *factotum major* (maître d'hôtel en chef) qui les accueille. Ce n'est qu'un vulgaire, mais très respecté et disposant d'une grande autorité à Doisseteppe, où il est chargé de s'occuper des visiteurs afin d'épargner cet ennui aux thaumaturges et aux autres *consortis*. Étant donné sa froideur et son manque d'amabilité, il est difficile de passer outre le barrage qu'il représente, même pour des Mages. Il se montre au mieux revêché avec ces derniers, auxquels il demande de lui montrer leur sceau et l'emblème de leur Alliance (qu'il examine durant une éternité), ignorant superbement Servants et Compagnons. Si quelqu'un s'impatiente devant la durée de son inspection, cela ne fait que le mettre en colère, et il reprend tout depuis le début.

Grâce à Æstrius, toutefois, les personnages éviteront peut-être ces formalités. La Toque Rouge sait en effet que Valenus détourne depuis des années du *virtus*, qu'il met en réserve, en prévision du jour où les Mages de l'Alliance décideront de se débarrasser de lui, ne serait-ce que parce qu'il ne leur sera plus d'aucune utilité. Le vieillard espère ainsi être en mesure d'acheter sa vie et de s'offrir une retraite tranquille en toute liberté. Mais si les maîtres de Doisseteppe apprenaient ce qu'il a fait, nul doute qu'ils le tueraient, après l'avoir atrocement torturé. Si donc les personnages font appel à Æstrius pour qu'il les aide à venir à bout de l'irascible maître d'hôtel, celui-ci devient soudainement très pâle mais aussi très compréhensif, une fois que le messager lui a glissé quelques mots à l'oreille. Æstrius consent à partager ces informations avec ses compagnons, à la condition qu'ils ne les divulguent pas : « *Savoir ce genre de choses peut être d'une importance vitale en certaines occasions,* » leur explique-t-il.

Si les visiteurs ont emprunté le tunnel, il leur faut négocier avec Gorodon pour qu'il accepte de les hisser jusqu'à l'Alliance. Le géant prévient Valenus de l'arrivée d'étrangers, et le maître d'hôtel les attend au sommet du conduit de l'ascenseur.

Enfin, qu'ils aient ou non bénéficié de l'aide de la Toque Rouge, les personnages sont admis à Doisseteppe, et menés en grande pompe aux riches appartements qu'ils vont occuper durant leur séjour.

## AVANT LE TRIBUNAL

---

Le Tribunal peut siéger la nuit même de l'arrivée des personnages ou quelque temps après seulement, suivant les intrigues et interactions que vous voulez y associer. De toute manière, personne n'aura le temps de s'ennuyer.

Il y a maintenant des semaines que les Mages affluent, venant de tout le Sud de la France, mais aussi d'îles isolées



ou de lointains Tribunaux, tels ceux de Novgorod ou du Levant. Ces visiteurs ne voteront pas, puisqu'ils n'appartiennent pas au Tribunal Provençal : ce seront de simples spectateurs. Chaque nuit ou presque, jusqu'à l'ouverture des débats, l'Alliance retentit des bruits d'un festin informel.

Le jour est consacré aux moqueries, chamailleries, calomnies, tentatives de corruption ou d'intimidation. Beaucoup de Mages dînent ensemble par petits groupes, dans la salle à manger, afin de se préparer aux séances nocturnes en discutant des points qui y seront abordés, mais la tristesse du lieu et la gravité des sujets abordés rendent les conversations prudentes.

Le Tribunal est une des rares occasions où les Mages se réunissent, où ils découvrent leurs pairs de l'Ordre d'Hermès et retrouvent les amis ou ennemis qu'ils se sont fait auparavant. Organisez donc quelques rencontres pour les personnages, que vous détaillerez et prolongerez à votre gré. Ils obtiendront ainsi diverses informations de gens avec lesquels ils ont œuvré ou auxquels ils se sont opposés. Ils pourraient certes les recueillir au cours de rencontres de hasard, mais de manière moins intéressante.

Les jours qui précèdent les débats sont aussi une aubaine pour faire circuler des rumeurs qui, plus tard, donneront lieu à d'autres histoires. Beaucoup parlent de la croisade prochaine, d'autres des êtres féeriques des forêts provençales ou de la manière dont le clergé local risque de considérer le conflit à venir (on raconte que Medici ne se soucie guère de son diocèse et que les chanoines chargés de s'en occuper, débordés et relativement libéraux, sont des gens raisonnables). Les bruits de couloir vous donnent même l'occasion de faire sortir de leur retraite les personnages les plus solitaires, qui peuvent se les voir confier lors d'une conversation de quelques répliques à peine, puis retourner au plus vite dans leur tour d'ivoire.

Servants et Compagnons sont, eux aussi, très occupés avant le Tribunal. Tels des écuyers lors d'un tournoi, ils peuvent annoncer avec fierté à qui ils prêtent allégeance. Par la suite, ils vont faire connaissance avec leurs équivalents d'autres Alliances, sympathiser avec certains et en considérer d'autres avec froideur, raconter leurs exploits et applaudir au récit de ceux d'autrui, compatir aux problèmes de leurs nouveaux amis, etc. Vous trouverez un peu plus loin des exemples de personnages avec lesquels ceux de vos joueurs pourront interagir.

## LE TRIBUNAL

Au crépuscule du mercredi, jour de Mercure, une unique cloche au son éclatant sonne à la volée, marquant officiellement l'ouverture du Tribunal. Les portes du temple de Mercure sont poussées, et les « prêtres » précèdent jusqu'à leur trône le Præco et le Quæsitur observateur, balayant respectueusement devant eux la poussière des mosaïques, respectant un rituel à la signification depuis longtemps oubliée. Les autres Mages, hormis ceux qui en sont incapables, resteront debout durant les débats. C'est

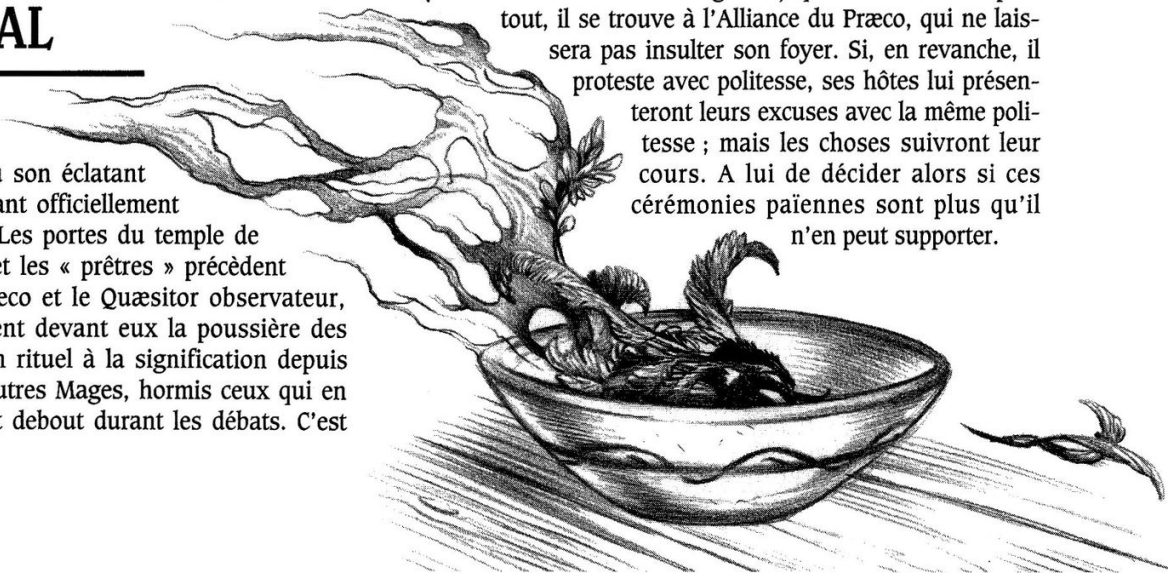
un moment solennel, vaguement effrayant, que celui où les personnages voient pour la première fois réunis tous les thaumaturges qu'ils ont aperçus ou rencontrés les jours précédents ; décrivez-leur si possible les plus importants. Beaucoup, vêtus avec une magnificence tout à la fois royale et exotique, exhibent des objets magiques fantastiques : bâtons, baguettes et autres étranges artefacts. Chacun est libre de s'habiller comme il lui plaît, mais si les personnages paraissent particulièrement miséreux, on leur accordera encore moins d'attention que n'en méritent les membres des Alliances de printemps. Bien qu'ils ignorent sans doute qui sont la plupart des Mages présents, ils reconnaîtront les plus célèbres grâce à des jets simples d'Intelligence + Histoire de l'Ordre d'Hermès de 6 +.

Tous ne voteront pas : il se trouve là des étrangers au Tribunal, délégués par leur Alliance comme messagers, observateurs, ou protecteurs de l'un ou l'autre participant. Quelques Familiers sont également disséminés dans le temple : ils y sont admis, pourvus qu'ils se tiennent tranquilles et soient de taille assez réduite pour ne pas être gênants.

## Les rituels du Tribunal

Les réunions du Tribunal ressemblent assez à celles de l'ancienne République de Venise ou des conclaves papaux, mis à part le fait qu'elles sont entrecoupées de célébrations mercuriennes, la plus simple et la plus courante consistant à sacrifier à Mercure, pour obtenir sa bénédiction, des herbes aromatiques qu'on fait brûler dans les coupes réparties autour de la salle. Il arrive aussi que des Mages scellent un pacte en mêlant leur sang dans un de ces récipients — on fait alors couler le sang d'une petite plaie qu'on leur inflige au cou, souvenir lointain des sacrifices humains d'autrefois à présent interdits. Et lorsqu'on veut obtenir une bénédiction toute particulière pour un traité ou une série de débats, on verse dans les coupes une libation d'huile.

Les visiteurs, surtout s'ils sont profondément chrétiens, seront sans doute frappés par ces rituels païens qu'ils trouveront d'un goût douteux, d'autant que si Mercure était le dieu du savoir et des arts magiques, il était aussi celui des usuriers, des menteurs et des voleurs. Convient-il vraiment de lui rendre hommage ? Si un personnage exprime une telle opinion sur le sujet, la réaction des prêtres dépendra de ses manières : s'il fait une scène, on lui demandera de (et éventuellement on l'obligera à) quitter les lieux. Après tout, il se trouve à l'Alliance du Præco, qui ne laissera pas insulter son foyer. Si, en revanche, il proteste avec politesse, ses hôtes lui présenteront leurs excuses avec la même politesse ; mais les choses suivront leur cours. A lui de décider alors si ces cérémonies païennes sont plus qu'il n'en peut supporter.





## Le déroulement du Tribunal

Le Præco du Tribunal, Oxioun de Tytalus, ouvre la session en indiquant à ses « amis » (selon sa propre expression) quel sera le déroulement des débats. Tous les membres du Tribunal Provençal peuvent proposer une motion ou un autre sujet de discussion, et on en abordera beaucoup, bien que ceux auxquels le Præco ne s'intéresse pas ne se voient guère accorder d'attention.

Toutefois, par tradition, on s'occupe d'abord de l'initiation des apprentis, c'est-à-dire de leur accession au rang de Mages et membres de l'Ordre. Les thaumaturges annoncent au début de la première séance s'ils ont, ou non, des apprentis prêts à recevoir cette distinction ; suivent les propositions diverses, puis le Præco annonce dans quel ordre se feront les initiations. Quand il veut qu'un des jeunes gens

puisse voter, il lui fait subir aussitôt le rituel, alors que si un apprenti ou son maître lui a été désagréable, il n'élève l'étudiant au rang de Mage que lorsque toutes les autres questions ont été traitées, l'empêchant ainsi de s'exprimer.

Une session s'achève lorsque le Præco lève la séance ou, s'il ne le fait pas, à l'aube. Les débats reprennent au crépuscule suivant, après le repas du soir, et le Tribunal ne se disperse définitivement que quand le Præco décide que toutes les questions importantes ont donné lieu aux votes appropriés. Dans le cas précis qui nous occupe, l'assemblée siégera durant quatre nuits.

Ces heures animées seront consacrées à :

Première nuit : Initiations puis nouvelles ;

Deuxième nuit : Conflits personnels entre Mages ;

Troisième nuit : Conflits relatifs aux terres et aux ressources ;

Quatrième nuit : Affaires concernant les vulgaires.  
Débat spécial : la croisade.

### Gardes Quæsitori

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

**Âge :** la trentaine

**Taille :** 0

**Vertus et Vices :** Quæsitor +1, Obligations (obéissance aux aînés) -1

**Compétences :** Langue d'Oc (proclamer des règles) 5, Latin (droit) 5, Lecture/Écriture du Latin (ordres) 3, Théorie de la Magie (traduction des sorts) 3, Connaissance de l'Ordre d'Hermès (hiérarchie) 3, Droit Hermétique (précédents légaux) 5, Histoire de l'Ordre d'Hermès (procédés légaux) 4, Religion (hérésies) 3, Diplomatie (négociation) 3, Intimidation (Mages) 4, Recherches (preuves dissimulées) 3, *Parma Magica* (Virtum) 3, Attaque Épée Large (poursuites) 5, Parade Épée Large (embuscades) 3, Esquive (attaques violentes) 4, Langage du corps (au sujet des fauteurs de troubles) 3

**Confiance :** 3

**Réputation :** Stoïques dans l'accomplissement du Devoir (jeunes Mages) 1

**Traits de Caractère :** Braves +3, Dévoués +3

**Techniques et Formes :** Creo 3, Intellego 10, Muto 3, Perdo 3, Rego 5, Animal 0, Aquam 3, Auram 4, Corporem 8, Herbam 3, Ignem 5, Imagonem 7, Mentem 8, Terram 0, Virtum 6

**Vitesse de lancer de sort :** -3

**Points de Crépuscule :** 0

**Effets de Crépuscule :** aucun

**Sorts connus :** tous les sorts Intellego Mentem désirés jusqu'au Niveau 25, tous les autres sorts désirés jusqu'au Niveau 15

**Sceau de magicien :** n. a.

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

**Totaux à l'épée large :** Initiative +4, Attaque +7, Dégâts +11, Parade +6 (+12 Action)

**Encombrement :** 4

**Autres Totaux de Combat :** Esquive 0 (+6 Action), Encaissement +8 (+14 Action), Fatigue -3

## LA PREMIERE NUIT

### Les initiations

Au cours de la première nuit, les apprentis des joueurs qui ont relevé le gant imposé par leur maître (c'est-à-dire ceux qui ont réussi l'épreuve visant à déterminer s'ils étaient prêts à devenir des Mages) sont élevés à la dignité de membres de l'Ordre d'Hermès. Douze des personnages incarnés par le Conteur bénéficient également de cette initiation. Le Quæsitor arbitre, Protantus, et un membre de la Maison du maître supervisent la cérémonie. Tout d'abord, le maître affirme que son disciple est compétent et explique, fièrement ou non, selon son caractère, parfois même avec humour, que son élève a terminé ses études. Le Quæsitor demande alors au jeune enchanteur de jurer assistance et fidélité à l'Ordre puis annonce : « *Moi, Protantus, filius de Germanicus, Quæsitor de plein droit, te déclare à présent membre de l'Ordre d'Hermès. Quel sera le nom de ce Mage ?* »

A quoi le maître de l'ex-apprenti répond : « *Voici* (nom Hermétique de son ancien élève), *filius/filia de* (son propre nom Hermétique), *suivant de* (nom du chef de sa Maison). » Protantus souhaite alors officiellement la bienvenue au sein de l'Ordre à ce nouvel initié, en lui donnant son nom Hermétique et en ajoutant, éventuellement, quelques propos chaleureux plus personnels.

C'est théoriquement le maître de l'apprenti qui choisit son nom Hermétique, mais la plupart des Mages laissent leur élève en décider eux-mêmes. L'ancien maître, à présent *parens* (parent Hermétique), remet à celui qui fut son élève, et qui est à présent Mage et *filius/filia* (fils ou fille Hermétique), un sceau. Cet objet symbolisera sa vie durant son appartenance à l'Ordre d'Hermès (à moins bien sûr que l'initié n'appartienne à la Maison Tremere, auquel cas son ancien maître ne lui remet son sceau que lorsqu'il l'a gagné).



## Interrompre les débats

Tant que le Tribunal siège, nulle interférence extérieure n'y est admise. Les Mages désireux de quitter les lieux ne peuvent le faire sans la permission du Præco ou du Quæstor arbitre, et si, ensuite, ils veulent regagner l'enceinte des débats, seul celui des deux officiels qui les a autorisés à en sortir peut leur accorder le droit d'y rentrer. Toutefois, un thaumaturge auquel on interdit de reprendre sa place pour l'empêcher de voter peut confier son sceau à un collègue — il peut ainsi faire entendre sa voix, malgré son absence.

Comme quitter le Tribunal s'avère souvent risqué sur le plan politique, les Mages usent des services d'apprentis Toques Rouges pour communiquer avec l'extérieur ; les jeunes gens ne sont pas autorisés à quitter l'Alliance, mais ils permettent aux enchanteurs d'échanger des messages avec les *consortis* auxquels le Tribunal proprement dit est interdit. Malheureusement, certains mettent un point d'honneur à monopoliser ces assistants, en général peu nombreux (bien que tous les Mages aient le droit d'amener avec eux des apprentis de la Maison Mercere), afin d'empêcher leurs collègues de faire appel à eux. Les futures Toques Rouges sont dans cette histoire au nombre de trois, dont deux appartiennent à Doisseteppe (et ont tendance à ignorer les Mages des autres Alliances) et une à Bellaquin.

Deux jeunes Quæstori montent la garde à l'entrée de la salle, pour s'assurer que nul ne la quitte sans en avoir obtenu la permission. Ils servent en outre d'assistants et de coursiers à Protantus, et ils iront chercher de l'aide à l'extérieur si nécessaire. Leurs statistiques sont fournies dans l'encadré de la page précédente.

L'usage de la magie est strictement interdit durant les sessions du Tribunal, sauf au Præco, au Quæstor arbitre ou aux Mages auxquels ils le permettent. Toute personne surprise à jeter un sort est immédiatement expulsée (voir ci-dessous), mais si un thaumaturge en accuse un autre d'avoir contrevenu à cette règle sans pouvoir prouver ses allégations, les deux fauteurs de troubles sont condamnés au silence (voir ci-dessous également). La menace de cette punition empêche les assistants de s'accuser à la légère les uns les autres, ce qui fait que les débats se déroulent dans un calme relatif.

Quand un Mage intervient mal à propos plusieurs fois de suite ou se rend antipathique au Præco ou au Quæstor arbitre, ceux-ci peuvent le condamner au silence : il ne lui est possible de prendre la parole que quand ils le lui permettent, bien qu'il conserve le droit de vote. S'il persiste à semer le désordre, on le chasse de l'enceinte des débats ; il peut alors confier son sceau à un de ses pairs, mais on ne tient pas compte de sa voix avant que le Præco lui permette de revenir — s'il le lui permet.

Enfin, un Mage peut être expulsé du Tribunal, ce qui signifie qu'il perd tout droit d'y participer cette année-là. Il ne lui reste qu'une seule chance de faire entendre sa voix : que le Quæstor arbitre décrète le Tribunal irrégulier et le frappe de nullité. Comme, dans cette histoire, le Præco est en général respectueux du Code Hermétique et que le Quæstor arbitre à plutôt tendance à le soutenir, pareil événement est fort improbable.

Vous trouverez des informations complètes sur le déroulement d'un Tribunal dans le supplément **l'Ordre d'Hermès**.

## Les nouvelles

C'est aussi durant la première session du Tribunal qu'on échange les nouvelles. Toutes les Alliances, y compris celle des personnages, sont tenues de résumer brièvement leurs dernières découvertes et activités, ce qu'elles font le plus souvent avec quelque exagération, par l'intermédiaire de leur principal représentant. Voilà pour vous une occasion rêvée de mettre l'eau à la bouche des joueurs pour des histoires futures.

On parle beaucoup du monde extérieur, surtout de la croisade qui se prépare, avec un certain pessimisme : d'une part, il s'agit d'une grave menace qui pèse sur le Tribunal ; d'autre part, toutes les communautés veulent montrer qu'elles ont peu de relations avec les vulgaires — le contraire étant mal vu de l'Ordre. Quoi qu'il en soit, vous pouvez à travers ces nouvelles décrire les préparatifs de l'invasion, tels qu'ils sont détaillés dans l'introduction de ce livret. Inventez d'autres événements si vous le désirez : les personnages ont sans doute entendu courir bien des bruits, mais vous pouvez ici leur donner des informations avérées aussi bien que des rumeurs supplémentaires.

Après cet échange de nouvelles, il est d'usage de lever la séance, même si l'aube est encore loin, afin que les Mages puissent ruminer ce qu'ils viennent d'apprendre et

modifier leurs projets pour les sessions à venir en fonction de ces données.

## LA DEUXIEME NUIT

Cette séance du Tribunal est consacrée à la résolution officielle des conflits personnels entre Mages. Il est peu probable que les personnages y soient directement impliqués, à moins de s'être pris de querelle avec quelqu'un depuis leur arrivée à Doisseteppe.

Les thaumaturges s'accusent les uns les autres de toutes sortes de crimes, depuis le vol, le meurtre, l'infidélité à la parole donnée ou l'irrespect du Code Hermétique jusqu'à la simple vexation. Doisseteppe privilégiant toujours l'agressivité et la compétition, la plupart des plaintes se soldent par des *certamen* spectaculaires. Si les personnages se sont lancés dans une querelle, relisez les règles relatives au *certamen* (*Ars Magica* pages 185-187) pour être en mesure de leur offrir un beau duel, et n'oubliez pas que celui-ci se déroulera dans le cercle prévu à cet effet (voir *le Temple de Mercure*, page 18).

Si vous voulez qu'ils disputent un *certamen*, voici quelques idées qui vous permettront de les y contraindre :



- Certains de leurs différends internes s'enveniment au point que seul un *certamen* public peut les régler, le perdant abandonnant alors ses prétentions. Un tel conflit donnera lieu à un *roleplaying* passionnant et à de grands moments dramatiques.

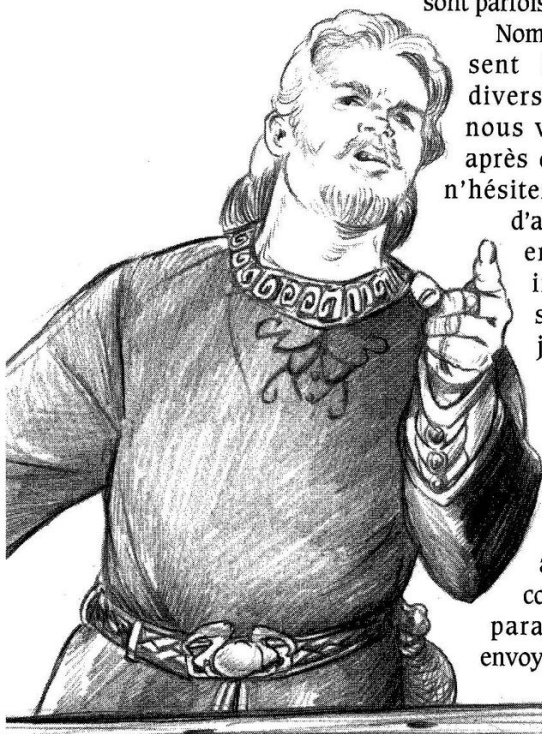
- Peut-être un des Compagnons du groupe est-il originaire du territoire d'une autre Alliance, qui le réclame comme sien ? Les vulgaires n'ayant pas droit de cité au Tribunal, on a recours au *certamen* pour déterminer à qui reviendra le *consors*. Évidemment, si le personnage désigné pour représenter l'Alliance est vaincu, le Compagnon est contraint de rejoindre la communauté du vainqueur. Son arrivée dans son nouveau foyer et ses éventuelles tentatives d'évasion fourniront matière à une autre histoire.

Quels que soient les événements de cette seconde nuit, que les personnages s'y trouvent ou non directement mêlés, ils découvrent comment vivent et se comportent leurs pairs. Malgré leur savoir et leur puissance, les Mages restent parfaitement humains. Certains sont de véritables enfants, qui geignent et pleurnichent quand on ne leur donne pas ce qu'ils veulent. D'autres considèrent ces problèmes de peu d'importance avec l'indifférence la plus parfaite, tandis que d'autres encore essaient de les résoudre le plus honnêtement et justement possible.

## LA TROISIEME NUIT

On traite durant cette séance des conflits relatifs aux terres et aux ressources des Alliances. Tout comme ceux qui opposent des Mages, ils peuvent avoir de multiples racines, et les personnages s'apercevront à cette occasion que les communautés, à l'instar de ceux qui les composent, sont parfois puérides.

Nombre d'entre elles accusent leurs voisins de diverses turpitudes, dont nous vous présentons ci-après quelques exemples ; n'hésitez pas à en inventer d'autres et à décrire plus en détail quelques interventions pour soutenir l'intérêt des joueurs. Ainsi, les Mages de la Crête des Brumes affirment que le Carrefour des Vents leur vole du *virtus* ; comme leurs adversaires, qui appartiennent à une communauté hivernale paranoïde, n'ont pas envoyé de représentants au Tribunal, le Præco se



déclare par défaut en faveur des plaignants et leur attribue la source de *virtus* contestée.

Bien qu'il soit peu probable qu'une Alliance de printemps participe à l'une quelconque de ces querelles, il vous est loisible de porter une accusation contre celle des personnages. Peut-être une communauté plus ancienne est-elle jalouse de la leur et désireuse de lui extorquer de l'argent, du *virtus* ou autre richesse ? A moins que vous n'ayez déjà dans une de vos histoires suscité une rivalité qui se résoudra ici ? Nous vous donnons de toute façon quelques idées qui vous permettront, si vous le désirez, de plonger les personnages dans des intrigues politiques.

- Une Alliance plus ancienne s'estime menacée par la leur, du fait de sa localisation, et demande des compensations. Les meilleurs endroits où s'installer — sommets de montagne, îles, lieux retirés dotés d'une forte aura magique — étaient probablement tous occupés quand les nouveaux venus ont fondé leur communauté, mais les Mages manifestent souvent une certaine jalousie ou de l'irritation quand des confrères s'établissent dans leurs parages, empiétant sur leurs droits (à leur avis).

- Une autre Alliance, probablement dominée par des disciples de Jerbiton, s'est aperçue que les personnages se sont installés sur les terres de l'Église (comme nous l'avons signalé dans l'introduction de cet ouvrage) et les accuse de fraterniser avec les vulgaires. C'est sans doute la première fois qu'ils entendent parler de cet état de faits, et l'idée même leur paraît absurde, mais les plaignants produisent à l'appui de leurs dires une carte montrant les limites des possessions cléricales ; la communauté des personnages y est indéniablement incluse.

Les Mages de Jerbiton perdent toutefois un peu de leur belle assurance lorsque quelqu'un leur demande comment ils se sont procuré le document et qu'on en vient à s'interroger sur l'étendue de leurs propres relations avec les mortels. D'autant que les membres de Bellaquin, installés au cœur d'un fief et techniquement vassaux d'un noble vulgaire, interviennent rapidement pour réduire ces fauteurs de troubles au silence, se protégeant ainsi en même temps que les personnages. Cette union de circonstances peut mener plus tard à d'autres ententes — voir ci-après.

Quelles que soient les raisons des différends, tous sont résolus de la même manière que les querelles entre Mages : par des *certamen*. Un représentant de chacune des deux Alliances impliquées entre dans le cercle magique, et celui qui gagne le duel remporte la victoire pour sa communauté.

Si les personnages n'ont que peu d'espoir de triompher dans ces combats de magie, ils ont intérêt à se faire des alliés qui pourront les aider (voir *Se faire des alliés*, page 26), faute de quoi ils risquent de perdre leurs droits sur certaines sources de *virtus* ou autres privilèges importants. Assez ironiquement, les Mages qui essaient de s'imposer sur leur territoire se battent en fait pour les biens de l'Église...

C'est à vous et à votre Troupe de déterminer de quelle manière victoires ou défaites affectent la suite de votre Saga. Les personnages peuvent gagner une source de *virtus*



précieuse, l'accès aux terres d'autres Alliances ou le droit de recruter des vulgaires dans divers villages, mais ils peuvent aussi perdre tout cela — et plus encore. N'oubliez pas la manière dont votre Saga va évoluer. Si une de leurs principales sources de *virtus* est ôtée aux Mages, ce qui les place dans une situation critique, arrangez-vous pour leur rendre cette perte moins pénible, afin qu'ils conservent une chance de vaincre les dangers à venir. Après tout, ils vont affronter une croisade ! Toutefois, s'ils font quelque chose de vraiment idiot, il n'est que juste qu'ils subissent en retour un revers important ; peut-être cela leur apprendra-t-il la prudence et la réflexion.

## LA QUATRIEME NUIT

Elle est consacrée à la discussion des relations avec les vulgaires, c'est-à-dire à la croisade : le *Præco* propose, dès l'abord, qu'on laisse les autres sujets de côté, celui-là étant bien assez important pour occuper le Tribunal la nuit entière (et si quelqu'un se plaint qu'on néglige ainsi d'autres affaires, il se retrouve le point de mire d'une assemblée mécontente). Tout le monde sait ce qui se prépare, et des tas de gens ont leur opinion sur la manière dont il convient d'y faire face.

### Les factions

Plusieurs factions s'opposent quant à l'attitude à adopter vis-à-vis des croisés, mais il y en a deux qui sont nettement plus importantes que les autres.

#### LA LIGUE PROCRUSTÉENNE

Les membres de Bellaquin forment le cœur de l'un de ces deux camps, la ligue procrustéenne. Celle-ci cherche des alliés dans la plupart des communautés représentées au Tribunal afin de faire valoir ses idées. Elle estime que le Tribunal Provençal et même l'Ordre d'Hermès dans son entier ne résisteront à la croisade que s'ils luttent ouvertement contre l'Église.

En effet, l'Église romaine n'a pas de réel pouvoir en Languedoc, terre fertile en hérésies, où les cathares, notamment, remportent un énorme succès — succès qui s'étend à l'élite de toute l'Europe Mythique. Nombre de nobles les soutiennent, leur donnant une grande influence politique, et la ligue propose donc de lier la destinée de l'Ordre à celle de Raymond VI, comte de Toulouse, ami des cathares et ennemi déclaré de la croisade. Une telle alliance serait d'ailleurs toute naturelle pour Bellaquin, dont le comte reconnaît déjà le chef pour un de ses vassaux et invite les membres à ses banquets, joutes et autres festivités.

Les membres de la ligue pensent en outre que cette croisade sera le plus grand événement de l'histoire Hermétique depuis la Guerre du Schisme, puisqu'elle frappera de plein fouet le plus important des Tribunaux de l'Ordre, ce qui justifie le combat contre l'Église. En effet, disent-ils, l'Ordre ne peut se permettre de perdre le Tribunal Provençal, le seul en terre chrétienne à avoir des contacts réguliers avec la

civilisation musulmane et donc, indirectement, avec des contrées aussi éloignées que la Perse ou que l'Inde. C'est grâce à lui que Toulouse, puis le reste de l'Europe, sont fournis en marchandises exotiques, mais aussi que se répandent les idées les plus avancées nées à l'étranger — la philosophie nouvelle du platonicien Avicenna, si différente de celle de l'aristotélicien Averroès et si précieuse aux érudits Hermétiques, par exemple. La chute du Tribunal Provençal signifierait la perte de ces ressources et peut-être, par la suite, celle de l'Ordre d'Hermès tout entier.

De plus, une confrontation directe avec l'Église augmenterait la puissance de l'Ordre, assurent les Mages de Bellaquin, car elle permettrait à ses membres de sortir de l'ombre et, en soutenant les malheureux persécutés, de s'attirer la sympathie plutôt que la méfiance ou le mépris des vulgaires. Les chefs militaires les plus avisés sont d'accord pour affirmer que les forces du comte de Toulouse ont toutes les chances de venir à bout des croisés — à condition de disposer d'une aide magique.

Tout le monde estime que la plupart des nobles du Nord qui se joindront à la croisade ne le feront que pour les quarante jours traditionnels, après quoi ils rentreront chez eux avec leurs troupes. Un seigneur ne doit à son suzerain que quarante jours de service armé par an, et rares seront ceux prêts à mettre leur fief en péril, en l'abandonnant trop longtemps, pour essayer d'acquérir une gloire incertaine. D'autant que les croisés perdront de leur ardeur en découvrant que le Sud a les moyens de leur résister. Et quand bien même ils réussiraient une percée, seules les plaines du Languedoc auraient vraiment à souffrir de la guerre, ce qui serait de peu d'importance : nul dans l'Ordre n'étant assez fou pour s'établir en plaine, les Alliances seraient épargnées. Bref, d'après la ligue, l'Ordre n'a rien à perdre en soutenant les armées du Sud.

Certains de ses membres vont jusqu'à dire que la lutte contre l'Église se justifie, par le fait que le pape est l'Antéchrist, et qu'en combattant le pontife, les Mages débarrasseront le monde du satanisme, une des plaies vives de l'Ordre d'Hermès. Nombre des thaumaturges qui pensent que le pape est au service des forces du mal croient la même chose du redouté *consilium maximus* (le conseil restreint) de Doïsseteppe, mais ils ne l'admettront que face à des gens ayant gagné leur confiance.

Les Mages de Bellaquin espèrent que ces arguments de poids convaincront leurs pairs de se dresser une fois pour toutes contre l'Église, afin d'affirmer les droits et la puissance de l'Ordre d'Hermès.

Notez que les membres de la ligue ne sont pas tous des cathares, bien que tous les cathares du Tribunal appartiennent à la ligue. Elle se compose essentiellement de disciples de Jerbiton, de Tremere et de Tytalus.

#### DOÏSSETEPPE

La seconde faction dans le débat relatif à la croisade se compose en majeure partie des habitants de Doïsseteppe, qui votent comme un seul homme pour soutenir les sept Mages de leur *consilium maximus*. Leur nombre en fait un parti non négligeable.

Le réseau d'espions dont disposent les thaumaturges de la *Domus Magnus* leur permet de savoir et de contrôler



en sous-main presque tout ce qui se passe durant le Tribunal. En fait, les membres du *consilium maximus* prétendent être les derniers des Romains et ambitionnent de placer leur Alliance à la tête d'une *Haute Pax*, une force secrète militaire, civile, sociale et culturelle qui dominerait non seulement l'Ordre d'Hermès, mais aussi la chrétienté tout entière. L'insécurité de la vie médiévale leur pèse, à eux qui ont vu passer avec aversion, à l'ombre des Pyrénées, toutes sortes de civilisations barbares, porteuses de chaos. Ils sont conscients que l'évolution des vulgaires n'est pas favorable à la reconstruction d'un empire selon leur cœur mais, malgré leur mépris envers ces mortels, estiment que l'heure n'est pas encore venue de les affronter.

Au contraire, l'Ordre devrait, d'après eux, se tenir à l'écart de la croisade et laisser les vulgaires s'entre-déchirer. Les chefs de Doïsseteppe espèrent en secret qu'une fois la guerre finie, quand la région ne sera plus que ruines, ils pourront étendre leur emprise sur elle. C'est pourquoi ils votent directement contre la ligue procrustéenne.

Si les personnages y réfléchissent un tant soit peu, ils se rendront certainement compte qu'essayer d'échapper à la croisade ne leur apportera rien de bon : seules les Alliances les plus puissantes et les plus isolées ont une chance d'y parvenir. Les communautés plus jeunes, comme la leur, ne disposent pas des défenses et des protections nécessaires et se retrouveront forcément, à un moment ou un autre, confrontées aux chasseurs d'hérétiques. Mais ils seront peut-être contraints — cruelle ironie ! — de voter avec Doïsseteppe contre leurs propres intérêts.

D'autres Mages comprennent parfaitement la situation, notamment Sarimarcus, un étranger venu du Tribunal du Rhin, qui s'élève contre Doïsseteppe. Des affaires personnelles l'ont appelé en Languedoc (comme les personnages l'apprendront bientôt) et il n'a pas voulu manquer cette occasion de voir à l'œuvre un Tribunal étranger.

Il fait remarquer qu'il existe une solution pour les Alliances situées en des lieux assez reculés (c'est-à-dire la plupart) : elles peuvent demander leur aide aux êtres féeriques, afin qu'ils les dissimulent aux yeux des croisés. Car, ajoute-t-il, les êtres féeriques tiennent toujours parole, et s'ils promettent de protéger une communauté, ils le feront. En outre, leur magie est bien plus puissante que celle des Mages Hermétiques quand il s'agit d'affecter des terres sauvages.

La plupart des thaumaturges rejettent ces suggestions en les qualifiant de dangereuses et stupides, mais peut-être les personnages les estimeront-ils pertinentes et essaieront-ils de s'arranger avec Sarimarcus afin d'obtenir pour leur Alliance une protection féerique. Cette coopération créera entre eux et le visiteur un lien qui servira plus tard dans la Saga. Quant au pacte qui les liera à Sarimarcus et aux êtres féeriques, son importance dépendra du temps qui s'écoulera avant que Sarimarcus soit tué par les croisés (voir le chapitre III).

Les Mages de Doïsseteppe sont bien conscients que les jeunes Alliances n'auront que peu de chances de survivre à la croisade si elles adoptent leur point de vue, mais cela ne mettra-t-il pas à leur disposition davantage de terres et de ressources ?

## LES AUTRES FACTIONS

Il existe d'autres factions dans le débat relatif à la croisade, mais elles sont de peu d'importance. Néanmoins, si les personnages le désirent, ils peuvent conclure des pactes mineurs avec l'une des onze Alliances, des douze Maisons (les plus puissantes étant celles de Jerbiton et Tytalus) ou des deux autres factions : celle des « conservateurs » (les tenants de la tradition, menés par la Maison Bonisagus et les « prêtres » de Mercure) ou celle des « ploutocrates » (qui soutiennent les puissants, pour préserver une certaine stabilité, et se rangent derrière la Maison Tremere). Ces divers groupuscules d'intérêts ont tendance à se dissoudre pour se répartir entre les deux factions principales, mais l'un ou l'autre accordera peut-être son aide aux personnages dans des affaires n'ayant rien à voir avec la croisade.

## LA POSITION DES PERSONNAGES

A eux de décider de leur attitude lors des discussions sur la croisade. Cependant, n'oubliez pas que, en tant que membres d'une Alliance de printemps, ils ne se voient guère accorder de respect et risquent d'être souvent interrompus dans leurs discours, que ce soit par le Præco ou par d'autres Mages plus influents qu'eux. De plus, leur vote dépendra peut-être davantage des alliés qu'ils se seront faits, dans l'affaire de la croisade ou une autre, que de leur opinion personnelle. Durant les premières sessions du Tribunal, tout le monde ou presque sera prêt à leur accorder une faveur, afin de bénéficier de leurs voix lors de la dernière nuit. Et si cela ne suffit pas, leurs pairs n'hésiteront pas à recourir à la menace ou à la tentative de corruption.

## SE FAIRE DES ALLIÉS

Les membres d'une Alliance printanière sont parfois naïfs et peu au fait de la politique locale, vulgaire ou Hermétique. C'est pourquoi il peut leur être utile, voire nécessaire, de se faire des alliés, pour le cas où des communautés plus puissantes leur lanceraient des défis qu'ils seraient incapables de relever ou essaieraient de les rouler dans la farine. Il est possible, par exemple, qu'on tente de vendre aux personnages des sources de *virtus* taries depuis des années ou à présent incluses dans des zones à aura chrétienne, féerique ou infernale. Ceux qui ont le Vice Ennemi peuvent à cette occasion découvrir à qui ils s'opposent, etc.

On peut se faire des alliés de plusieurs façons. Tout d'abord, comme certains Vices vous donnent des ennemis, certaines Vertus vous donnent des alliés : Famille Prestigieuse, Liens Familiaux Étroits, Célébré ou Véritable Ami, pour ne citer que celles-là. Ensuite, il est toujours possible de négocier l'aide de Mages et d'Alliances afin de venir à bout de ceux qui conspirent contre vous ; mais n'oubliez pas que la plupart n'agissent pas de manière purement altruiste. Quoi qu'il en soit, les alliés que se feront les personnages pourront les conseiller et les représenter durant le Tribunal, voire leur servir de champions dans d'événements *certainen*.



## Les alliés futurs

S'ils rendent service aux personnages, les membres d'Alliances plus agressives (Doisseteppe, par exemple) leur demanderont en retour un paiement sous forme de *virtus* brut ou, plus probablement lors de ce Tribunal, de votes. Ceux-ci se font en public, si bien que les « protecteurs » sauront forcément si leurs obligés se sont conformés à leurs vœux. Dans le cas contraire, ils attendront leur heure pour punir les impudents, les plongeant dans les ennuis puis refusant de les aider à en sortir ou, mieux encore, demandant pour leurs bons offices des prix prohibitifs. Ils ne se vengeront sans doute pas en attaquant directement leurs pairs, ce qui constituerait une violation du Code Hermétique. Une Alliance hostile vous offre d'innombrables possibilités d'histoires.

Si des aînés bafoués s'arrangent tout de même pour punir avec brutalité les personnages lors du Tribunal et que leurs victimes s'en plaignent, les coupables nieront : après tout, qui le Quæstor croira-t-il le plus volontiers ? Des jeunes Mages tout juste établis ou des thaumaturges mûrs et déjà réputés ?

Les voix sont effectivement la monnaie d'échange la plus précieuse, mais certaines Alliances, qui ne se préoccupent pas que de la croisade, en acceptent d'autres :

- La Crête des Brumes accordera aide et protection aux jeunes magiciens s'ils s'engagent à faire de même. Elle peut aussi leur demander de monter une expédition secrète contre son ennemi, le Carrefour des Vents, ce qui permettra à ses propres membres de se trouver ailleurs lors de la perpétration du méfait et de ne pas en être accusés. Cette petite mission, tout en fournissant matière à une histoire, formera peut-être la base d'une alliance durable avec la Crête des Brumes et d'une inimitié marquée à l'encontre du Carrefour des Vents.

- Ce Tribunal est sans doute le premier auquel assistent les Mages de Lariandre, une communauté de printemps installée dans une forêt féerique et donc moins au fait encore des choses du monde que celle des personnages. Ses membres seront si désireux de s'allier à leurs jeunes collègues que ceux-ci ne les rebuteront qu'en faisant preuve d'une hostilité marquée envers les êtres féeriques. Or, si Lariandre n'a guère de pouvoir, n'oubliez pas que l'union fait la force et que ses Mages sont en relations suivies avec les êtres féeriques, ce qui s'avérera important dans la suite de la Saga — bien que les personnages ne le sachent pas.

Malheureusement, s'ils pactisent avec Lariandre, ils risquent de s'attirer les foudres de Bellaquin, qui a longtemps considéré la forêt de Sadisrel (où est située Lariandre) comme une source de *virtus* privée. Nul ne lui en avait d'ailleurs jamais contesté la propriété à cause de la pugnacité des êtres féeriques des lieux. Aussi Bellaquin a-t-elle l'intention de profiter du Tribunal pour châtier Lariandre et contraindre ses habitants à déménager. Si les personnages interviennent au nom de leurs jeunes amis, peut-être découvriront-ils que les Mages de Bellaquin sont

## Avoir Æstrius comme allié

Æstrius ne disparaît pas dans la nature après avoir guidé les personnages jusqu'à Doisseteppe : en tant que Toque Rouge, il dispose du droit de voter au Tribunal et il reste sur place afin d'en user. Il peut donc devenir pour ses compagnons de voyage un allié ou un conseiller précieux — à condition qu'ils ne l'aient offensé d'aucune manière, ce qui les obligerait à regagner sa sympathie pour bénéficier de son aide (jet simple de Communication + Diplomatie, contre un tirage de Caractère basé sur le Trait approprié pour Æstrius).

A vous de décider de quelle manière Æstrius appuie ses amis, suivant ce que vous désirez faire survenir dans votre Saga. Si vous voulez que les personnages affrontent les croisés de manière directe et se dressent contre le Præco, la Toque Rouge sera probablement alliée à Bellaquin et à la ligue ; elle conseillera donc aux jeunes Mages de soutenir Bellaquin, mais ils hésiteront peut-être à le faire si Doisseteppe exerce sur eux une trop forte pression. Si Æstrius s'est rangé au côté de Bellaquin, ce peut être parce que cette Alliance lui a promis le libre accès à sa bibliothèque, alors que celle de Doisseteppe lui est interdite.

Toutefois, il est possible qu'il appuie Doisseteppe et suggère aux personnages de voter en faveur de la non-intervention dans la croisade, quoique ce soit contraire à leurs intérêts : seules les Alliances les plus puissantes pourront réellement éviter d'être impliquées dans les événements à venir. Les autres, telle la leur, devront inmanquablement affronter les périls et la violence vulgaires.

Æstrius peut aussi aider les personnages dans leurs tractations avec les membres des autres communautés, en leur évitant par exemple d'acheter des sources de *virtus* tarries ou de tomber dans divers pièges de ce genre. Veillez cependant à ce qu'ils n'en arrivent pas à se reposer complètement sur lui : c'est à eux de prendre les décisions ! Heureusement, Æstrius est quelqu'un d'irritable ; vous lui ferez prendre ses distances quand vous le jugerez bon.

Qui plus est, il ne s'intéresse pas exclusivement aux Mages mais à tous les gens pour qui le savoir compte davantage que les problèmes futiles. S'il se trouve dans le groupe des Servants ou des Compagnons ayant adopté cette attitude, il passera sans doute pas mal de temps avec eux, à partager leurs expériences et leurs éventuelles aventures. Enfin, n'oubliez pas qu'il ne dispose d'aucun pouvoir magique. Si les Mages des joueurs se retrouvent impliqués dans des *certamen*, il n'aura à leur offrir que des conseils stratégiques.

de grands amateurs de musique et se montrent généralement bien disposés envers ceux qui partagent leurs goûts (une Compétence en la matière donne un bonus de +3 à tous les tirages d'interaction sociale avec eux). Un jet simple de Perception + Intrigue de 8 + permettra de l'apprendre.



## Faire alliance

Les alliances, particulièrement avec Bellaquin, se construisent en fait petit à petit, durant la journée, alors que les participants au Tribunal établissent des relations en apparence superficielles. Les huit Mages de Jerbiton membres de Bellaquin sont venus à Doisseteppe dans un but bien précis, et ils passent les deux premiers jours à chercher discrètement des alliés pour leur ligue. Aussi, bien que les premières nuits soient consacrées à des affaires mineures, il devient vite évident (jet simple de Perception + Intrigue de 6 +) que Bellaquin, elle, s'occupe à jauger les forces relatives des diverses Alliances en prévision du grand débat de la dernière nuit, qui sera consacré à la croisade.



## LE VOTE

Tous les votes se font publiquement, avec les sceaux : chaque Mage dispose d'une voix, mais s'il a en sa possession les sceaux de divers collègues, il est considéré comme leur délégué et peut voter en leur nom. La seule condition mise à cette coutume est que le dernier thaumaturge à voter avec le sceau d'un autre le rende à son propriétaire et dise à celui-ci à quoi a servi l'objet.

## LES CONSÉQUENCES DU DÉBAT

Le débat relatif à la croisade est houleux et complètement dénué de dignité, du début à la fin. Comme tout le monde discute de la proposition de guerre ouverte contre l'Église émise par la ligue procrustéenne, Protantus s'échauffe de plus en plus (ce qu'on remarque sur un jet simple de Perception + Connaissance des Gens de 4 +). Il finit par objecter que l'intervention souhaitée par la ligue constituerait une violation directe du Code Hermétique et conclut : « *Le serment "Je n'interfererai pas avec les affaires des vulgaires" forme la base même du Code, et si vous continuez à l'ignorer aussi délibérément, je serai forcé de déclarer cette réunion illégale !* »

Cette menace stupéfiante les Mages de Bellaquin, accoutumés à bénéficier de l'indulgence des Quæsitori. Mais peut-être Protantus, en tant que membre de Doisseteppe, manque-t-il d'objectivité et préfère-t-il rester à l'écart du monde extérieur ?

Pour mettre un point final au débat, puisqu'il apparaît évident qu'on n'arrivera pas à un compromis satisfaisant,

## Les participants au Tribunal

Les Alliances représentées au Tribunal, auxquelles les personnages peuvent s'allier, sont :

### DOÏSSETEPPE

La plus puissante communauté de l'Ordre.

23 Mages : 6 de la Maison Tytalus (dont Oxioun, qui n'a pas le droit de vote), 2 de la Maison Flambeau, 1 de la Maison Bjornær, 3 de la Maison Tremere, 1 de la Maison Mercere, 2 de la Maison Jerbiton, 3 de la Maison Verditius, 1 Quæsitor (Protantus, qui n'a pas le droit de vote), 2 de la Maison Criamon, 2 de la Maison Merinita (vous trouverez des informations détaillées sur Doisseteppe dans le supplément **les Alliances**).

### BELLAQUIN

Une communauté estivale à l'étoile montante, dont Doisseteppe est jalouse.

12 Mages : 8 de la Maison Jerbiton, 1 de la Maison Tremere, 1 de la Maison Ex Miscellanea, 1 de la Maison Bonisagus, 1 de la Maison Criamon (voir **les Alliances**).

### BENTALONE

8 Mages.

### BÉRINOR

7 Mages

### LARIANDRE

Une Alliance de printemps balbutiante.

6 Mages : 5 de la Maison Tremere, 1 de la Maison Merinita (voir **les Alliances**).

### LA CRÊTE DES BRUMES

Une communauté estivale presque aussi puissante que son alliée, Bellaquin.

5 Mages : 1 de la Maison Bonisagus, 1 de la Maison Tremere, 1 de la Maison Criamon, 1 de la Maison Ex Miscellanea, 1 de la Maison Jerbiton.

Trois autres Alliances sont représentées, pour un total de 13 Mages. Celle des personnages peut en faire partie, si vous le désirez.

Val-negra et le Carrefour des Vents, deux communautés hivernales paranoïdes, n'ont envoyé personne au Tribunal. Notez également que les 3/4 seulement des Mages des Alliances citées plus haut sont présents et voteront, Bellaquin et Doisseteppe étant les seules à s'être assurées que toutes leurs voix seraient prises en compte (ceux de leurs membres qui n'assistent pas au Tribunal ont confié leur sceau à leurs pairs).

Oxioun annonce la décision officielle du Tribunal à l'égard de la croisade : les Alliances n'interviendront pas et se dissimuleront aux yeux des vulgaires, puisque toute opposition sérieuse à cette idée a été invalidée — de quelque manière qu'aient voté les personnages et leurs alliés. La magie, déclare le Præco, permettra aux thaumaturges de préserver leurs communautés de la destruction.

Ce coup final porté par Doïsseteppe irrite nombre de Mages, qui s'en retournent chez eux avec l'impression que le Tribunal a été injuste, accusant le Quæsitor arbitre de corruption ou le Præco de conspiration. Certains pensent que le véritable aîné de Doïsseteppe, Vancasitum, se serait conduit différemment, bien que la nostalgie seule leur peigne ce vieillard sous des couleurs avenantes. Quoi qu'il en soit, nul n'ose protester ouvertement, de peur de se voir plus tard refuser l'aide de Doïsseteppe.

Les personnages, conscients du danger qui les menace, voudront peut-être, une fois de retour chez eux, rencontrer les chanoines de Foix pour discuter de la croisade. Les deux religieux n'envisagent pas de s'opposer à l'Église ; ils soutiendront ses soldats, disent-ils aux visiteurs (ils changeront d'avis plus tard, comme vous le verrez).

De plus, ils savent à présent que l'Alliance de leurs interlocuteurs est située sur les terres de l'Église et leur font clairement comprendre les implications de cet état de choses (voir le chapitre II).

Il est cependant plus probable que les personnages ne rentrent en contact avec les chanoines que lorsque les croisés arriveront en Languedoc (à la fin du chapitre II).

## LES PARTICIPANTS AU TRIBUNAL

Des dizaines de Mages assistent à ce Tribunal, et les personnages auront l'occasion d'en rencontrer la plupart. Nous vous décrivons ci-après les plus remarquables, ainsi que quelques autres qui seront des rencontres possibles ou qui vous permettront tout simplement de divertir vos joueurs.

### Oxioun de Tyalus, Præco

Oxioun, en tant que *Pontifex Maximus*, est le chef en titre de l'Alliance de Doïsseteppe et exprime les opinions du *consilium maximus*. C'est un vieillard décrépît et acariâtre, qui est en train de perdre l'esprit — s'il ne l'a pas déjà perdu. Il passera les nuits du Tribunal assis sur son trône, silhouette sévère encapuchonnée, un hibou (son Familier) perché à son côté. Oxioun a traversé plusieurs Crépuscules, et il lui en est resté une faiblesse prononcée à l'égard des jeunes Mages bien de leur personne.

C'est un maître de l'Art Corporem que la nécromancie ne rebute pas.



### Oxioun

**Caractéristiques :** Intelligence (rusé) +1, Perception (arrogant) -1, Force (décrépît) -2, Énergie (fragile) -3, Présence (parcheminé) -2, Communication 0, Dextérité (articulations raidies) -1, Vivacité (arthritique) -3

**Âge :** 106 ans (né en 1101)

**Taille :** 0

**Vertus et Vices :** Affinité Magique (Corporem) +4, Manque de Concentration (incapacité à jeter des rituels ou à acquérir la Compétence Concentration) -2, Enfance Solitaire (-3 à tous les tirages sociaux) -2

**Compétences :** Finesse (Corporem) 4, Pénétration (Perdo) 2, Diplomatie (négociation) 5, Intimidation (subtile) 4, Intrigue (comploter) 2, Commandement (susciter la loyauté) 6, Chirurgie (organes internes) 7, Histoire de l'Ordre d'Hermès (procédures légales) 5, Connaissance de l'Ordre d'Hermès (politique) 3, Théorie de la Magie (potions) 2, Connaissance de l'Occulte (morts-vivants) 4, Médecine (pratique) 5, Grec (ancien) 5, Lecture/Écriture de l'Arabe (histoire) 4, Lecture/Écriture du Grec (sur les dieux) 6, Lecture/Écriture de la Langue d'Oc (missives personnelles) 2, Discussion (droit Hermétique) 3, Latin (ordres) 5, Lecture/Écriture du Latin (ordres) 5, Langage du Corps (appeler les gardes) 5

**Confiance :** 5

**Réputation :** Respectueux/Gâteux (jeunes Mages/Mages d'âge mûr) 1

**Traits de Caractère :** Acariâtre +2

**Techniques et Formes :** Creo 8, Intellego 12, Muto 16, Perdo 16, Rego 16, Animal 0, Aquam 2, Auram 5, Corporem 28, Herbam 0, Ignem 0, Imagonem 7, Mentem 10, Terram 0, Virtum 5

**Vitesse de lancer de sort :** +1

**Points de Crépuscule :** 14

**Effets de Crépuscule :** faiblesse pour les jeunes Mages bien de leur personne (modificateur de 6 en leur faveur à leurs tirages sociaux)

**Sorts connus :** tous les sortilèges Corporem, *Conjuration des Morts* (ReMe 25) +23, *Conjuration d'une Âme en Peine* (ReMe 25) +23, *Duel Mental\** (ReMe20) +23, *Flétrissure de la Honte\** (PeCo 10) +45

\* Nouveaux sorts ; voir l'appendice en fin de supplément.

**Sceau de magicien :** la peau d'Oxioun se ride encore davantage quand il jette un sort

**Armes et armure :** aucune

**Encombrement :** 0

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

Il a hérité sa position actuelle d'un vieux Mage sénile, Vancasitum, qui, bien qu'étant le thaumaturge le plus âgé de la contrée, a été écarté du pouvoir par ses pairs de Doïsseteppe et ne suscite plus que dédain ou indifférence. D'ailleurs, il n'assiste pas au Tribunal.

Oxioun dirige les débats avec un air de tolérance et de pragmatisme trompeur, parlant sans arrêt de son devoir et faisant mine de chercher conseil auprès des étrangers au Tribunal, pour savoir comment affronter le péril qui menace l'Ordre. Il lui est interdit de voter, mais trois autres droits



compensent la perte de celui-là : il peut imposer silence à ses pairs (excepté au Quæsitor arbitre), les chasser de l'enceinte des débats (excepté toujours le Quæsitor arbitre) et les expulser du Tribunal de l'année. User de ces privilèges ne le dérange pas, et il s'en servira sans scrupule pour écarter certains sujets de discussion (déclarer la guerre à l'Église, par exemple) ou n'accorder la parole qu'aux Mages de son choix (ceux de Doisseteppe ou d'autres magiciens influents).

Toutes les décisions du Præco peuvent néanmoins être annulées par un « vote de procédure » — et si le fait d'avoir été condamné au silence empêche d'en demander un, il n'interdit pas de voter. Au moins les deux tiers des Mages présents doivent s'opposer au Præco, sinon, c'est sa voix qui l'emporte.

## Protantus, Quæsitor arbitre

Protantus est sombre et sinistre, comme tous les Mages de Doisseteppe. Il est grand et mince, avec des cheveux d'un noir de jais et des yeux gris perçants, capables de dissimuler ou au contraire d'exprimer des pensées et des sentiments subtils. Même quand il pose les questions les plus innocentes, l'intensité de son regard est telle qu'il arrive souvent que ses interlocuteurs se troublent et se mettent à bégayer.

La petite table à laquelle il est assis porte, durant les débats, un des fameux crânes de Doisseteppe, capable de réciter tout ce qui a été dit en sa présence si on veut s'en rappeler le contexte exact, l'intonation et la signification précises. Deux Quæsitori d'un rang inférieur lui servent de conseillers et de serviteurs, exécutant ses ordres et gardant les portes du temple tant que siège le Tribunal, errant le reste du temps à travers toute l'Alliance, l'oreille tendue vers les conversations des visiteurs.

Le Quæsitor arbitre, qui supervise le Tribunal afin de veiller à ce que le Code Hermétique et le Code Périphérique soient respectés, n'a pas le droit de vote, non plus que ses assistants — mais ces derniers peuvent confier leur sceau à quelqu'un d'autre pour qu'il s'en serve à leur place. Protantus a l'exaspérante habitude de se délecter d'innombrables détails sur les jugements rendus il y a bien longtemps grâce à chacun des deux codes, et de s'étendre complaisamment sur les leçons qu'on peut tirer des fables relatives à la Guerre du Schisme. Il a un immense pouvoir sur le Tribunal dans son ensemble : celui d'intervenir à tout moment pour l'invalidiser. Les jugements rendus par un Tribunal invalidé sont considérés comme dénués de valeur.

À la fin de la dernière séance du Tribunal, pour contrebalancer le pouvoir du Præco, il a en outre le devoir de rappeler tous les Mages qui ont été chassés de l'enceinte des débats (momentanément ou définitivement, pour cette année-là) et de demander à l'assemblée si elle veut tenir un autre Tribunal, cette fois sous la présidence du thaumaturge venant en âge juste après le premier Præco (c'est-à-dire en l'occurrence le plus vieux, Oxioun mis à part). Nul ne peut être contraint au silence dans la discussion qui suit, et si les 3/4 au moins des Mages présents réclament par leurs votes un nouveau Tribunal, le premier est annulé et il s'en déroule un autre, dont le Præco précédent n'est qu'un participant normal (il a donc le droit de vote). Il est

## Protantus

**Caractéristiques** : Intelligence (fin) +3, Perception (pénétrant) +3, Force (frêle) -2, Énergie 0, Présence (manipulateur) +2, Communication (voix claire) +2, Dextérité 0, Vivacité (posé) -2

**Âge** : 39 ans (né en 1168)

**Taille** : 0

**Vertus et Vices** : Quæsitor +1, Regard Percant +2, Sens du Devoir (par rapport aux Codes Hermétiques) -1, Constitution Fragile (-2 aux tirages de récupération des blessures ou pour échapper à la maladie) -1, Haï des Êtres Féériques -1

**Compétences** : *Certamen* (Mentem) 3, Pénétration (Intellego) 1, Concentration (durant les discussions) 2, Ruse (mensonges élaborés) 4, Connaissance des Gens (Mages) 5, Subterfuge (manipuler grâce à la discussion) 6, Diplomatie (étiquette) 6, Intimidation (intellectuelle) 4, Intrigue (calomnie) 5, Droit Hermétique (étiquette au Tribunal) 5, Langue d'Oc (parler des vulgaires) 4, Lecture/Écriture du Latin (droit) 4, Latin (droit) 4, Histoire de l'Ordre d'Hermès (tribunaux) 4, Connaissance de l'Ordre d'Hermès (politique) 5, Connaissance de la Provence (événements vulgaires) 3, Attaque Épée Large (bottes) 3, Esquive (bottes) 2, Langage du Corps (désigner ceux qui violent le Code) 4

**Confiance** : 4

**Réputation** : Intimidant (Mages) 3

**Traits de Caractère** : Haineux (envers les Maures) +4, Patient +2, Subjectif (favorable à Doisseteppe) +1

**Techniques et Formes** : Creo 4, Intellego 15, Muto 8, Perdo, 9, Rego 6, Animal 5, Aquam 6, Auram 12, Corporem 15, Herbam 5, Ignem 7, Imagonem 8, Mentem 11, Terram 6, Virtum 14

**Vitesse de lancer de sort** : -2

**Points de Crépuscule** : 0

**Effets de Crépuscule** : aucun

**Sorts connus** : tous les sortilèges Intellego Imagonem jusqu'au Niveau 20 (+23), *Yeux du Passé* (InIm25) +23, *Souffle Glacé du Mensonge* (InMe 20) +26, *Chaîne d'Esprits\** (InMe 25) +26, *Serment de Vérité\** (PeCo 25) +24

\* Nouveaux sorts ; voir l'appendice en fin de supplément.

**Sceau de magicien** : les yeux de Protantus deviennent temporairement vitreux lorsqu'il jette un sort

**Armes et armure** :

**Totaux à l'épée large** : Initiative +4, Attaque +7, Dégâts +7

**Encombrement** : 0

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

néanmoins très rare que pareille chose se produise, et cela ne risque guère d'arriver cette année-ci.

## Sarimarcus de Merinita

Sarimarcus est un Mage d'âge moyen, à la barbe bouclée, aux cheveux et aux yeux bruns. Il arbore une longue



cape rouge, ornée de centaines de symboles divers, qui descend jusqu'à terre — mais quand il voyage parmi les vulgaires, il la remplace par les discrètes robes grises des érudits. Une petite flûte de Pan, que lui ont offerte des êtres féeriques, l'accompagne partout. Il faut absolument que les personnages fassent sa connaissance au chapitre premier, car il jouera un rôle important dans la suite de la Saga, notamment en les confrontant aux croisés et aux êtres féeriques.

Il assiste au Tribunal en tant qu'observateur de la Maison Merinita mais n'y vote pas, puisqu'il appartient au Tribunal du Rhin. Cela ne l'empêche pas d'aider les personnages de ses conseils ou de son soutien, lors des débats ou dans d'autres

situations conflictuelles, surtout s'il se trouve parmi eux un membre de la Maison Merinita.

A un moment de calme, il leur explique qu'il s'intéresse au festival annuel du village de Massat, situé dans le Val des Bois (si Massat n'est pas tout proche de leur Alliance, une autre bourgade fera aussi bien l'affaire, à condition qu'il y ait une forêt à proximité). Il compte s'y installer incognito pour un temps, afin d'en apprendre plus sur les êtres féeriques des environs, aussi tient-il à prévenir les personnages qu'ils ne devront pas s'étonner de le rencontrer près de chez eux. Il n'a aucune intention d'essayer de leur voler du *virtus* et leur demande humblement des renseignements sur Massat et les êtres féeriques de la région.

Si ses interlocuteurs s'offusquent de ses projets et lui refusent la permission de séjourner près de chez eux, Sarimarcus tente d'acheter leur autorisation en leur promettant de partager avec eux toutes les informations relatives aux êtres féeriques qu'il rassemblera, et même de leur donner tout le *virtus* qu'il trouvera. Il s'intéresse réellement à l'énigme féerique beaucoup plus qu'aux biens matériels. Mais si les personnages persistent à repousser ses offres, il se passera de leur permission.

## Demetrius de Criamon

Demetrius est un vieillard desséché, courbé sous le poids des ans, à la peau livide et aux cheveux de neige. C'est aussi un personnage très amusant à jouer, dont les prophéties apocalyptiques, proférées d'une voix tonnante, élèvent les débats en rappelant à tous qu'ils doivent vivre dans la crainte de Dieu. Curieusement, les signes observés par les prêtres de Mercure (voir la description du temple de Mercure) ont tendance à confirmer les discours de Demetrius. Si,

## Sarimarcus

**Caractéristiques :** Intelligence (perspicace) +3, Perception (pénétrant) +1, Force (solidement charpenté) +1, Énergie (buriné) +1, Présence 0, Communication (solitaire) -1, Dextérité 0, Vivacité (pesant) -1

**Âge :** 67 ans (né en 1140)

**Taille :** 0

**Vertus et Vices :** Talent Exceptionnel +1, Magie Féerique +1, Vue Féerique (permet de percer les illusions féeriques, comme le Talent Exceptionnel Seconde Vue) +1, Magie Anarchique (un dé de Désastre supplémentaire par lancement de sort) -2, Lien Magie-Force Vitale (les sorts en principe Permanents de Sarimarcus se dissipent à sa mort) -1

**Compétences :** Finesse (grâce) 4, Pénétration (Herbam) 2, Magie Féerique (la comprendre) 4, Vigilance (embuscades) 2, *Certamen* (Herbam) 2, *Parma Magica* (Rego) 5, Survie (en forêt) 4, Langue d'Oc (sarcasmes) 5, Allemand (informations sur les voyages) 5, Connaissance de la Féerie (paganisme) 8, Flûte de Pan 6, Latin (termes féeriques) 5, Lecture/Écriture du Latin (récits de voyages) 5, Sens de l'Orientation (en forêt) 3, Chirurgie (animaux) 3, Attaque Dague (en forêt) 2, Esquive (parmi des arbres) 4

**Confiance :** 3

**Réputation :** Expert en Féerie (Mages) 3

**Traits de Caractère :** Optimiste +1, Extraverti +1

**Techniques et Formes :** Creo 8, Intellego 16, Muto 15, Perdo 6, Rego 15, Animal 5, Aquam 4, Auram 6, Corporem 4, Herbam 15, Ignem 4, Imagonem 15, Mentem 5, Terram 5, Virtum 2

**Vitesse de lancer de sort :** +3

**Points de Crépuscule :** 4

**Effets de Crépuscule :** aucun

**Sorts connus :** tous les sortilèges standard MuHe (+31), InHe (+32) et ReHe (+31) jusqu'au Niveau 25, MuIm (+31) et InIm (+32) jusqu'au Niveau 20, *Souffle Revigorant\** (CrCo 15) +13, *Reflét Inverse\** (MuCo 20) +20, *Masque de la Bête\** (MuCo 25) +20, *Pinçons Inévitables\** (PeCo 5) +11, *Feu Follet\*\** (CrIm15) +27, *Fête Merveilleuse\** (MuIm 20) +31, *Esprit Féerique\** (MuMe 20) +24

\* Nouveaux sorts ; voir l'appendice en fin de supplément.

\*\* Ce sort est décrit dans l'encadré suivant.

**Sceau de magicien :** les sorts de Sarimarcus, outre leurs effets normaux, en ont d'autres bizarres.

**Armes et armure :**

**Totaux à la dague :** Initiative +2, Attaque +6, Dégâts +5

**Encombrement :** 0

**Autres Totaux de Combat :** Esquive +3 (+9 Action), Encaissement +1 (+7 Action), Fatigue +1

par exemple, celui-ci déclare qu'une guerre entre l'Ordre et l'Église se soldera par la destruction de l'Ordre, un murmure court dans les rangs des prêtres ; interrogés par le Præco, ils expliquent que le dimanche précédent (jour du Seigneur selon l'Église), ils ont vu un aigle tuer un moineau dans les cieux, à l'ouest de l'Alliance — mauvais présage !



## Feu Follet (CrIm15)

Focus : une luciole féérique (+3)

Portée : En Vue

Durée : Concentration/Aube-Crépuscule

Ce sortilège, de l'invention de Sarimarcus, suscite l'image d'un *Ignis Fatuus* ou feu follet, qui plane au-dessus de la tête de la cible tant que celle-ci reste en vue du lanceur. Elle a cependant droit à un jet de Résistance Magique pour échapper à ses effets.

Cette lumière flottante, qui apparaît aux vulgaires comme un présage de mort, irradie dans les 15 pas une clarté sinistre donnant aux gens un aspect cadavérique et éveillant à leur égard une crainte superstitieuse. Ils sont *Moroses* (Trait de caractère) à +3, et les approcher nécessite la réussite d'un tirage de Bravoure de 4 +.

Demetrius, qui vit en reclus, rejoint la civilisation pour la première fois depuis sept ans. Il pourrait coincer à l'écart de ses amis un des Servants ou des Compagnons des joueurs, pour lui souffler au visage de vagues avertissements au sujet de non moins vagues périls.

## Tolomæ de Jerbiton

Le chef de la ligue procrustéenne, Tolomæ, est l'un des meilleurs Mages de Bellaquin. Il dispose de nombreuses relations parmi les vulgaires les plus influents, se montre extrêmement fier de ses origines nobles et risque de devenir très violent si on les brocarde ou les calomnie. Il aidera les cathares face à la croisade quelle que soit la décision du Tribunal.

## Gaumadras l'anatomiste

Gaumadras, l'un des Compagnons de Doïsseteppe, a perdu son poste d'enseignant à l'École de Médecine de Paris lorsque ses recherches sur l'anatomie humaine (d'ailleurs illégales) l'ont amené à douter de la perfection de la création divine. Il est ensuite devenu le protégé d'Oxioun et a fait plusieurs découvertes d'un grand intérêt pour l'humanité.

## Adolpho

Le maître des bains est un Compagnon instruit et enjoué, encore robuste et vigoureux malgré son âge, épris de son travail. Son seul défaut est d'aimer à se vêtir de pourpre et de bleu roi, couleurs habituellement réservées aux monarques. Il s'occupe en personne des Mages et de leurs *consortis* les plus éminents, leur faisant prendre des bains de vapeur, les massant, les saignant, les débarrassant de la crasse rétive à l'aide de strigiles, leur coupant les cheveux et les épouillant, non sans prêter l'oreille à leurs fascinantes conversations. C'est un expert du langage du corps pratiqué à Doïsseteppe.

## Lysandre

Lysandre, autrefois écuyer d'un chevalier gascon, est à présent un des Servants les plus célèbres de Doïsseteppe, où il a remporté maintes fois les différents concours et compétitions qui mettent régulièrement à l'épreuve la turbula. Pourtant, il reste modeste, essentiellement soucieux de ne pas faillir à son devoir envers l'Alliance. C'est en général lui qui entraîne les Servants désireux de participer aux épreuves de lutte dont Doïsseteppe est friande.

## Nysakean de Tytalus

Nysakean, un des membres de Doïsseteppe, parcourt fréquemment le Tribunal Provençal pour se charger des affaires de l'Alliance avec les vulgaires. C'est un homme secret et avisé, qui voyage le plus souvent incognito, se faisant passer pour un moine, voire pour un Mage d'une autre communauté, et ne dévoilant jamais ses pouvoirs en public. Il est actuellement à la recherche d'un apprenti et fréquente les hospices, dans l'espoir d'y découvrir parmi les mendiants ou les fous quelqu'un possédant le Don. Cette quête représente pour lui un défi à sa faculté de se dissimuler au cœur même du monde « ennemi ».

## Cerebus Facto de Merinita

Lui aussi membre de Doïsseteppe, il est fasciné par les êtres féériques qui vivent sous terre et s'enfonce un peu plus profondément chaque année sous le mont Céli-dar, à la recherche de tribus féériques oubliées. Mais, jusqu'à présent, ses explorations se sont avérées vaines et fatales à plusieurs Compagnons et Servants — bien que passionnantes pour lui. On commence à raconter qu'il est fou et que son obsession ne mènera à rien sinon à sa propre mort, ainsi qu'à celle de tous ceux qui l'assistent dans sa tâche. Il a récemment entendu dire que des êtres féériques vivaient sous terre non loin de la Crête des Brumes et est fermement décidé à aller voir, sous peu, de quoi il retourne.

---

## Hérode de Tylalus

---

Hérode est un vieillard noueux, tordu et fragilisé par l'âge, au crâne dégarni et au visage creusé de cicatrices dues à la vérole. Il ne sort pratiquement jamais de son laboratoire, où il se consacre à l'alchimie, si ce n'est pour rassembler un petit groupe de Servants et partir à la recherche de quelque ingrédient rare et précieux. Son seul véritable ami est son Familier, une créature semblable à un énorme crapaud qui vit dans la fosse, où elle se nourrit des restes et des eaux grasses provenant des cuisines (situées au niveau supérieur).

---

## Egeus

---

Egeus est un traducteur spécialisé dans les langues levantines. Sa récente sénilité n'a fait qu'aggraver son entêtement habituel. Pour ce vieillard basané, qui a dans les veines du sang sarrasin et grec, Doïseteppe est un refuge où les innombrables ennemis restés dans son pays ne peuvent l'atteindre — même s'il désire être enterré en Grèce, terre de ses aïeux.

---

## Quince

---

Quince est originaire de Foix, dont il a été un temps le meilleur menuisier. Mais ses relations avec sa guilde sont vite devenues tendues, à cause de collègues jaloux qui complotaient contre lui. Les espions de Doïseteppe s'étant aperçus de son talent, il est finalement venu vivre et travailler à l'Alliance, où ses productions sont extrêmement prisées. Quince assiste souvent Alexandre du Quill, un Mage de Verditiis, « dans la création d'œuvres de toute beauté. »

---

## AUTRES ÉVÉNEMENTS DU TRIBUNAL

---

Bien sûr, les Mages qui participent au Tribunal ont fort à faire, et vous leur consacrez la majeure partie de votre temps, mais vous ne devez pas pour autant négliger les personnages vulgaires. Au contraire, il vous faut déterminer quelles sont leurs activités. Si toute la Troupe est d'accord, il vous suffit de leur dire ce qu'ils font durant les débats et de passer à autre chose ; mais mieux vaudrait que vous contiez pour eux des histoires très courtes, qui vous permettraient de marquer des pauses dans la suite d'événements principale : celle des réunions du Tribunal.

Nous vous proposons donc ici plusieurs idées d'histoires consacrées aux personnages qui n'assistent pas aux débats. Vous pourrez les développer durant les accalmies qui marqueront certaines sessions du Tribunal.

- Les Servants d'un autre Mage se livrent à une démonstration de force destinée à impressionner ceux des

joueurs (ou leurs Compagnons), puis insultent l'un d'eux (par des commentaires méprisants pour un homme, salaces pour une femme). Un tel incident permet de tester le sang-froid de la victime et sa loyauté envers son maître (sans doute peu soucieux de devoir faire face à des complications ou des problèmes supplémentaires). Si les personnages font malencontreusement montre de leurs capacités guerrières, ils risquent de s'attirer des ennuis, ne serait-ce que celui de mécontenter ledit maître, mais s'ils ne sauvent pas la face de quelque manière, leur réputation dans les autres Alliances va en pâtir... N'oubliez pas que Doïseteppe dispose d'une turbula de plus de 300 membres pour asticoter puis calmer des hôtes pleins de vie.

- Un Mage étranger, ayant remarqué qu'un des personnages est expert dans un domaine de compétence particulier, lui propose de bons gages ou d'autres alléchantes perspectives pour entrer à son service. S'il estime que ses compagnons ne l'ont pas apprécié à sa juste valeur, peut-être le vulgaire choisi va-t-il accepter ? Une telle situation offre au joueur l'occasion d'exprimer la personnalité de sa créature, en lui faisant prendre une décision logique suivant son caractère bien qu'elle puisse nuire au reste du groupe.

- Une vieille sorcière propose à l'un des personnages de lui dire la bonne aventure. S'il refuse, elle l'insulte, lui crache au visage et le maudit, mais s'il accepte, à vous d'improviser son avenir suivant les lignes de sa main. Vos prévisions peuvent être complètement trompeuses ou très amusantes, suivant le Servant ou Compagnon qui se prête au jeu et les histoires que vous conterez dans le futur.

- Un chat, en fait le Familier d'un des thaumaturges de Doïseteppe, espionne les personnages mais s'enfuit, effrayé, quand l'un d'eux fait un mouvement brusque. Les visiteurs n'en deviennent pas moins méfiants et nerveux, et cela ne fait qu'empirer lorsqu'ils remarquent que les vulgaires de l'Alliance communiquent par signes, échangeant apparemment des remarques à leur sujet ! Aux joueurs de décider comment ils réagissent à cette découverte.



---

## ÉPILOGUE : L'ANNONCE DE LA CROISADE

---

Plusieurs mois après le Tribunal, le 14 janvier 1208, le pape Innocent III appelle officiellement à la croisade contre les hérétiques du Sud de la France, qu'il accuse d'avoir



assassiné un de ses légats. En fait, le crime est l'œuvre d'un anticlérical inconnu qui n'a rien à voir avec les Albigeois (il fut commis en réalité par un des chevaliers du comte Raymond VI de Toulouse), et certains membres de l'Ordre d'Hermès pensent qu'il a été perpétré par des Mages mécontents de la décision du Tribunal — mais rien n'a étayé cette hypothèse.

Quoi qu'il en soit, c'est là la provocation dont Rome avait besoin pour lancer une attaque contre les cathares, dont la popularité croissante l'inquiète à juste titre. Le pape est bien conscient de l'envie que les riches contrées et cités du Sud de la France éveille chez les nobles du Nord, et il s'en sert sans hésiter pour faire de seigneurs avides et dominateurs le bras armé de l'Église.

Au printemps de l'année 1209, des troupes nombreuses se rassemblent à Lyon, sous le commandement de l'impitoyable Simon de Montfort. Raymond de Toulouse n'a d'autres ressources que de se rabibocher au plus vite avec Rome, si bien que les croisés doivent se contenter, cet été-là, d'envahir le fief de son vassal Roger de Trencavel, vicomte de Béziers et de Carcassonne. Mais ils ne sauraient se satisfaire de ces quelques miettes.

Durant tout le printemps, les nouvelles de la guerre affluent à l'Alliance des personnages, tandis que l'armée principale de l'Église fond sur Montélimar, Orange, Avignon, Nîmes, Montpellier et enfin Béziers — qu'elle atteint en juillet (voir la carte du comté de Toulouse, page 8, pour plus de détails).

## Le sauvetage de Godefroi de Ferrers

Bien que la croisade se déroule pour l'instant loin des personnages, elle se rappelle à leur bon souvenir à son tout début, les obligeant à choisir leur camp.

Quelques semaines après la déclaration du souverain pontife, un cathare ou un autre de leurs contacts vulgaires vient les trouver. Il leur demande d'aider un noble hérétique blessé à fuir sa cachette de Minerve (ou de toute autre ville proche de l'Alliance) et de le soigner chez eux jusqu'à ce qu'il puisse sans danger retourner dans le monde. Les personnages sont bien sûr libres de refuser, mais cela leur aliène les Albigeois, ce qui risque de fortement réduire leurs chances de survie s'ils ont plus tard besoin des mortels. Ceux qui possèdent la Vertu de Bon Sens s'en rendent très bien compte.

Les cathares n'ont rien à offrir à leurs alliés en échange de ce service (ils vivent dans la pauvreté, considérant comme impie l'aisance matérielle), mais, comme ils le font remarquer, peut-être le réfugié leur prouvera-t-il sa reconnaissance. En fait, celui-ci offrira de prendre la tête de la turbula, préférant vivre à l'Alliance que risquer la prison — une véritable aubaine pour une communauté inexpérimentée. Bien sûr, Dieu accordera en outre sa bénédiction à ceux qui feront preuve de générosité, et n'est-ce pas la plus belle des récompenses que puisse espérer un croyant, quel qu'il soit ?

De toute façon, les personnages auxquels les cathares sont sympathiques décideront peut-être de secourir le blessé, quelle que soit la réponse officielle de l'Alliance, en le cachant dans la forteresse. Le dissimuler aux yeux des

## Godefroi de Ferrers

**Caractéristiques :** Intelligence (perspicace) +1, Perception 0, Force (athlétique) +3, Énergie (constitution de fer) +2, Présence (noble) +1, Communication (brusque) -2, Dextérité 0, Vivacité 0

**Âge :** 24 ans

**Taille :** 0

**Vertus et Vices :** Famille Prestigieuse +1, Ennemis (Dominic) -1

**Compétences :** Langue d'Oc (termes courtois) 4, Bagarre (combats honnêtes) 1, Attention (jeu) 2, Survie (en fuite) 1, Commandement (soldats) 4, Équitation (combat à cheval) 2, Esquive (charges) 3, Attaque Épée Large (à cheval) 4, Parade Épée Large (à cheval) 4, Charme (les dames) 3, Discrétion (poursuivi) 3

**Confiance :** 0

**Réputation :** « un juste qui a beaucoup souffert » (les cathares) 2

**Traits de Caractère :** Brave +2, Fiable +2, Meneur +2, Juste +1, Pieux -2

**Armes et armure :** haubert de mailles

**Totaux à l'épée large :** Initiative +5, Attaque +8, Dégâts +13, Parade +7 (+13 Action)

**Encombrement :** 2

**Autres Totaux de Combat :** Esquive +1 (+7 Action), Encaissement +14 (+20 Action), Fatigue 0

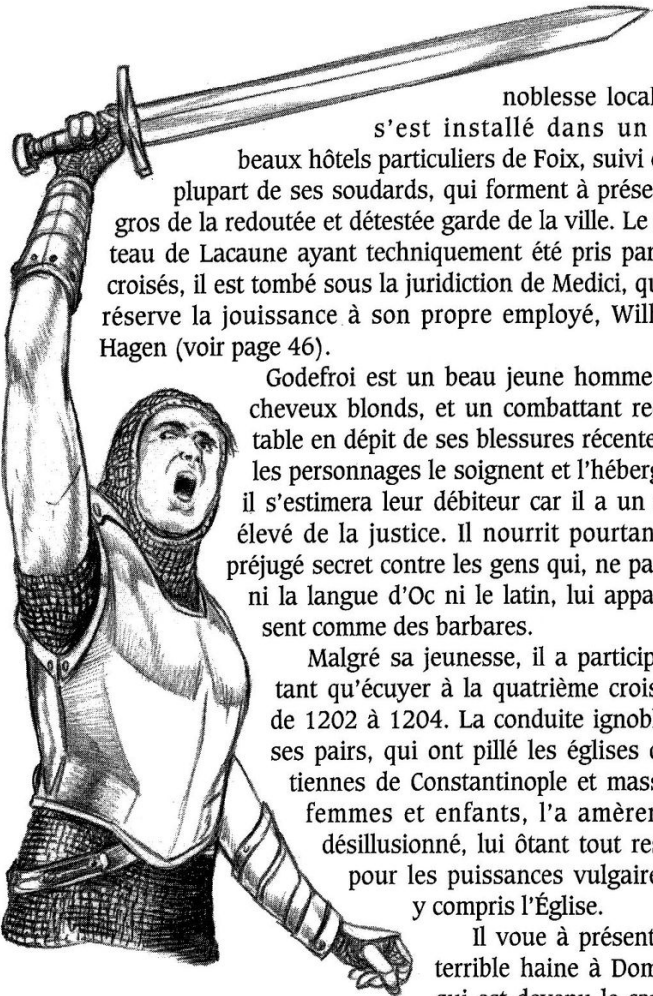
Mages et autres habitants des lieux risquent d'être difficile mais vous permettra de faire jouer des « histoires dans l'histoire » intéressantes. Une telle conduite serait tout à fait naturelle pour des Servants, qui feraient ainsi une petite escapade nocturne assortie d'une bonne bagarre avec la garde de la ville ou quelques croisés.

Le sauvetage du malheureux est utile pour la suite de la Saga mais pas indispensable. L'aide qu'il fournirait aux personnages peut leur venir d'autres alliés, aussi n'avez-vous nul besoin de les contraindre à le tirer d'affaire s'ils ne veulent pas le faire.

## Le réfugié

Le chevalier Godefroi de Ferrers, acquis aux idéaux cathares, a perdu la demeure de ses pères (le château de Lacaune, sis près de la ville de Minerve) face aux croisés. En effet, quand la croisade a été officiellement déclarée, Dominic, un mercenaire opportuniste tout juste revenu de Normandie, a décidé de lui-même d'attaquer cette petite forteresse, non pas parce qu'il s'agissait d'un des « bastions de l'hérésie », mais tout simplement afin de remonter par un pillage le moral chancelant de ses hommes et de les loger.

Cette attaque surprise a rapidement emporté la place forte des Ferrers, mal défendue, et les proches de Godefroi ont été massacrés tandis que lui-même s'enfuyait par un passage secret. Plus tard, Dominic a été contraint de quitter les lieux, pour apaiser la fureur de l'évêque Medici et de la



noblesse locale. Il s'est installé dans un des beaux hôtels particuliers de Foix, suivi de la plupart de ses soudards, qui forment à présent le gros de la redoutée et détestée garde de la ville. Le château de Lacaune ayant techniquement été pris par des croisés, il est tombé sous la juridiction de Medici, qui en réserve la jouissance à son propre employé, Wilhelm Hagen (voir page 46).

Godefroi est un beau jeune homme aux cheveux blonds, et un combattant redoutable en dépit de ses blessures récentes. Si les personnages le soignent et l'hébergent, il s'estimera leur débiteur car il a un sens élevé de la justice. Il nourrit pourtant un préjugé secret contre les gens qui, ne parlant ni la langue d'Oc ni le latin, lui apparaissent comme des barbares.

Malgré sa jeunesse, il a participé en tant qu'écuyer à la quatrième croisade, de 1202 à 1204. La conduite ignoble de ses pairs, qui ont pillé les églises chrétiennes de Constantinople et massacré femmes et enfants, l'a amèrement désillusionné, lui ôtant tout respect pour les puissances vulgaires — y compris l'Église.

Il voue à présent une terrible haine à Dominic, qui est devenu le capitaine de la garde de Foix et dont il brûle de se venger (cela vous permettra de situer, si vous le désirez, plusieurs histoires dans cette ville). N'oubliez pas qu'il connaît le passage secret permettant de s'introduire dans le château de Lacaune, ce qui sera fort utile au point culminant de la Saga. Étant donné sa forte personnalité et les services qu'il peut rendre, il fera un excellent Compagnon pour un joueur. Et même si c'est vous qui l'incarnez, il deviendra une des figures importantes de l'Alliance, ou du moins de la Saga.

## Secourir Godefroi

Nous laissons à votre entière discrétion les détails du sauvetage de Godefroi, mais voici quelques suggestions qui pourront vous servir de base.

Après la chute de son château, Godefroi s'est acheté des complicités pour gagner la ville de Minerve. Là, il est parvenu à s'attirer les bonnes grâces d'une grosse serveuse de taverne, mais il lui a fallu — et il lui faut encore — effectuer de menus larcins pour payer l'abri qu'elle lui offre, dans le cellier de la gargote, si bien qu'il est recherché par la garde. Il a aussi aux trousses (quoiqu'il l'ignore) une petite bande de mercenaires de Dominic, désireuse de le réduire définitivement au silence.

Malgré tout, le jeune homme a réussi à faire parvenir à ses amis un message où il demande de l'aide. Si les personnages y répondent, ils se trouvent confrontés aux

mêmes dangers que lui, car la garde « normale » et les mercenaires sont à présent sur les talons de leur proie. En se débrouillant bien, cependant, ils devraient pouvoir dresser les deux camps l'un contre l'autre et secourir le malheureux pendant la bataille qui s'ensuivra.

## HISTOIRES DE CROISADE

Selon le temps que vous voulez consacrer à cette Saga, vous saisirez ou non les diverses occasions qui s'offriront à vous d'impliquer les personnages dans la croisade. Nous vous suggérons cependant de conter au moins deux histoires relatives à cet événement avant d'entamer le chapitre II, afin que joueurs et personnages se fassent une bonne idée des raisons profondes de ce drame et des destructions qui vont en résulter. Voici quelques idées d'histoires qu'il vous suffira de développer :

- Des amis ou parents de l'un des membres de l'Alliance sont en grand danger, et il faut les secourir d'urgence. Peut-être ont-ils été capturés et est-il nécessaire de les faire évader, par un coup de main ou autrement. Nombre des croisés sont des mercenaires, hommes de peu de foi qui se laisseront facilement acheter ou brutes superstitieuses que quelques démonstrations de magie bien choisies suffiront à impressionner.

- Les personnages doivent mettre la main sur un assassin dont Raynard, un légat du pape, a loué les services pour qu'il élimine les Mages. Ils enquêtent donc dans les villages alentour, afin de trouver le bandit avant que lui ne les trouve, tout en essayant de se montrer assez patients pour ne pas se faire une réputation de brutes. S'ils pensent à demander son assistance à Ramon d'Uverre, celui-ci leur fait bien comprendre qu'ils sont ses vassaux. L'assassin, poursuivi, peut chercher refuge dans une église, auquel cas il devient nécessaire de s'adresser à Ramon ou Dietrich pour mettre la main sur lui.

Il peut aussi, en se faisant passer pour un colporteur ou un charlatan, essayer de vendre aux thaumaturges des « remèdes » et « potions » destinés à les empoisonner ; malheureusement pour Raynard, les Mages n'ont nul besoin de ce genre de produits, puisqu'ils en fabriquent eux-mêmes.

- Un noble cathare libéral et entreprenant rend visite aux personnages pour leur demander leur soutien contre les croisés, qui vont bientôt déferler sur ses terres. Il offre aux Mages, s'ils parviennent à sauver son fief de la dévastation, refuge dans ledit fief et quelques privilèges féodaux (leur permettant par exemple de lever des taxes parmi les paysans locaux). Mais entrer en guerre ouverte avec les croisés, autrement que pour se défendre, constitue une violation directe du Code Hermétique, ainsi que des règles édictées par le Tribunal en 1207. Et puis qui sait ? Peut-être les envahisseurs se font-ils aider par des magiciens mercenaires ?



## Chapitre Deux

# L'arrivée du capitaine Hagen



Les torches ne diffusaient qu'une maigre clarté, mais Tyler n'en fut pas moins ébloui quand on le tira de la geôle pour le propulser sans ménagement dans la cour. Il resta là un moment, titubant, aspirant avec délice l'air relativement pur, incapable d'une pensée cohérente mais heureux d'échapper à la puanteur et aux couinements des rats et des prisonniers, dont il avait partagé le sort pendant Dieu seul sait combien de temps.

A peine s'était-il raffermi sur ses jambes qu'un coup violent lui ébranla l'échine, le faisant tomber à genoux, tandis que sa tête partait en arrière et revenait en avant heurter la terre gelée. Il ne put retenir un gémissement et referma les mains sur le bas de son dos, puis roula mollement au sol tel un chien battu. Un des soldats se dressait au-dessus de lui, la brigandine luisant d'un rouge terne à la lueur des torches. Le soudard grogna quelque chose d'incompréhensible, accompagnant ses mots d'un mouvement sans ambiguïté de l'épieu avec lequel il venait de frapper le captif. Celui-ci se remit péniblement sur ses pieds. C'est à peine s'il remarqua que les autres Servants et le voleur — Maudit soit-il ! — avaient eux aussi été tirés du cul-de-basse-fosse.

On les poussa à travers la cour enneigée, tremblants d'épuisement et de froid sous le vent qui mordait leurs chairs quasi découvertes, puis ils franchirent une porte et traversèrent un couloir, avant de pénétrer dans le donjon. Ils se retrouvèrent dans une pièce étroite, à peine moins glaciale que la cour qu'ils venaient de quitter.

L'homme qui avait ordonné leur capture était assis à son extrémité, derrière une table. Quand bien même Tyler aurait eu assez de forces pour se jeter sur lui, la vue des six gardes répartis dans la salle, l'épieu prêt, l'aurait dissuadé de le faire. Une femme, de toute évidence une noble dame (bien que ses vêtements fussent fort voyants) se tenait derrière le guerrier, une main affectueusement — ou possessivement — posée sur son épaule.

L'homme examina les prisonniers, de ses yeux gris aussi froids que la pierre, en fronçant le nez avec dégoût. Puis il prit la parole, sans tourner la tête, le rude accent du Nord rendant ses propos presque incompréhensibles : « Vous pouvez vous retirer, si vous le désirez, mère. Je ne tiens pas à ce que cette racaille offense plus longtemps votre vue. »

Mère ? s'étonna Tyler. Ce chien a vu passer trente hivers pour le moins, et elle pas davantage, j'en mettrais ma main au feu !

« Non, très cher Wilhelm. » La voix de la femme était suave et caressante, son regard fixé sur André, le Servant en général chargé de manier le bouclier au côté de Tyler. « J'aimerais te voir dispenser la justice à ces lâches voleurs. » Ses yeux rencontrèrent ceux d'André, et elle sourit.

Le dénommé Wilhelm se raidit visiblement, tandis que son visage s'assombrissait. Il s'adressa d'une voix râpeuse aux prisonniers rassemblés devant lui : « Savez-vous ce que l'on fait aux vilains surpris à chasser sur les terres de leur seigneur ? On leur coupe la main ! Qu'avez-vous à dire pour votre défense ? Toi d'abord. » Il désignait d'un geste méprisant le pauvre Roland, pâle et tremblant.

Tyler regretta, une fois de plus, de ne pas être resté en Angleterre...

## SOMMAIRE

Le chapitre II relate le premier contact important des personnages avec la croisade et introduit dans la Saga le capitaine Hagen, qui va devenir leur ennemi, ainsi que sa mère, la mystérieuse Alicia. Il sert de cadre au début d'une relation amoureuse entre cette dernière et un des Servants ou Compagnons de l'Alliance — en fait, mieux vaut qu'il n'implique que des Servants ou des Compagnons, de préférence dénués de capacités magiques.



Ces événements devraient se dérouler durant la première année de croisade, si possible en hiver, saison qui reflète la mort de plus en plus proche.

## Les Brabançons

Quand le pape déclare la croisade, un premier détachement part pour le diocèse de Medici (d'autres se rendant à des destinations différentes) afin de préparer l'arrivée du gros des troupes. Il se compose de Brabançons, des fantasins mercenaires célèbres dans tout l'Empire Germanique et la France pour leur efficacité et leur cruauté envers les populations. A sa tête se trouve le capitaine Hagen. Notez que les Brabançons sont plus au fait des dernières techniques guerrières que la moyenne des soldats. L'évêque pense qu'étant étrangers, ils n'auront aucun lien avec qui que ce soit dans la région, si bien qu'ils ne risqueront guère de passer à l'ennemi ou de ne pas obéir aux ordres. Il les prend donc à son service, quoiqu'il laisse à ses chanoines le soin de les commander.

Ramon d'Uverre, conscient que cette force militaire pourrait nuire à son travail de conversion, l'installe (au nom de l'évêque) le plus loin possible des centres de population, afin d'éviter les ennuis. Dietrich von Braden et lui savent parfaitement que les mercenaires en font trop souvent plus qu'on ne le leur en demande et que, une fois la croisade terminée, ceux qu'on leur a envoyés refuseront peut-être d'interrompre leurs activités guerrières. Ils se montrent donc extrêmement prudents.

### Les Brabançons

Les Brabançons, originaires du Brabant (région qui sera plus tard partagée entre les Pays-Bas et la Belgique), sont depuis longtemps tristement célèbres dans le Sud de la France. Ils ne parlent que quelques mots de la langue d'Oc, s'exprimant toujours dans leur rude dialecte germanique, et ne sont guère que des barbares, qui n'aiment rien tant que la bagarre, le vin et les femmes. Les marches du Nord de l'Ibérie sont infestées de bandes de ces mercenaires sans emploi qui sont devenus de véritables brigands — le mot « brigand » vient d'ailleurs de « brigandine », le nom de leur armure.

Vingt ans plus tôt, en 1186, un mouvement religieux s'était créé, dans le but avoué de débarrasser le royaume de cette racaille. Il avait remporté un franc succès auprès des petites gens, dont beaucoup étaient devenues des encapuchonnés — c'est ainsi qu'on les appelait, à cause de leur capuche blanche caractéristique (symbole de pureté). Malheureusement, ce groupement offrait de si belles possibilités qu'il avait bientôt été infesté de bandits aussi redoutables que ceux qu'il devait combattre.

C'est ainsi que le capitaine Hagen se retrouve installé dans le petit château isolé de Lacaune, demeure ancestrale de Godefroi de Ferrers — le jeune noble qui a offert aux personnages de prendre le commandement de leur turbula à la fin du chapitre premier. De là, Hagen commence à dispenser la « justice papale » dans la région, en terrorisant les paysans. Il ne sait sans doute rien encore des Mages, mais s'il est au courant de leur existence, il les croit probablement loyaux à l'évêque — puisqu'ils vivent sur ses terres.

## PRIS LA MAIN DANS LE SAC

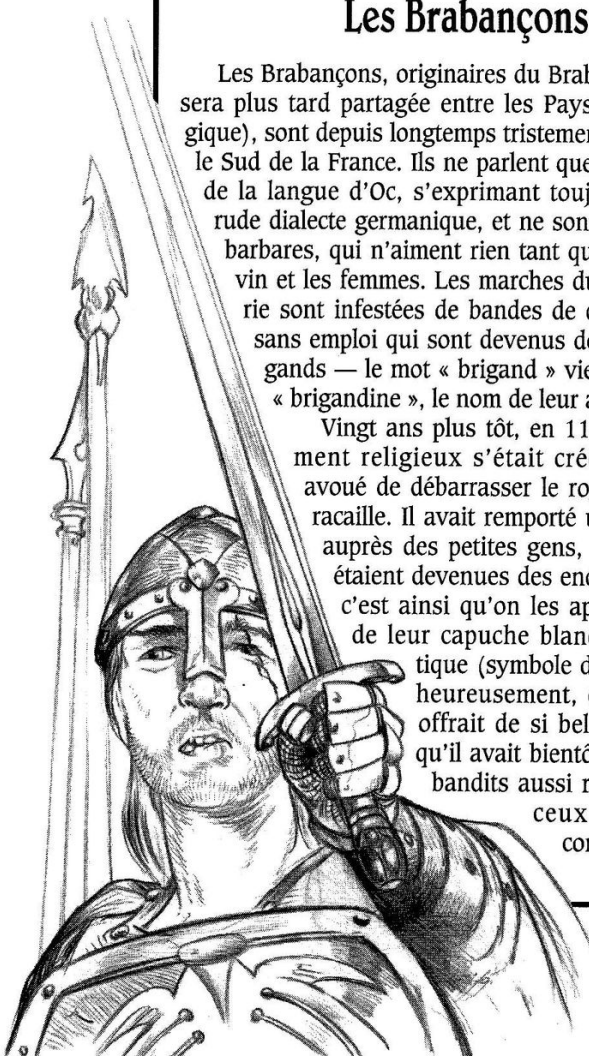
Par une froide journée d'hiver, plusieurs Servants et serviteurs de l'Alliance surprennent un rusé braconnier, Roland, avec lequel ils ont déjà eu maille à partir, en train de dérober des volailles dans le poulailler ou les cuisines (si vous avez introduit dans votre Saga un autre personnage adapté à ce rôle, n'hésitez pas à lui faire prendre la place de Roland). Le voleur ignore qu'il se trouve dans la demeure de magiciens, mais cela ne l'empêche pas de se tenir aux aguets, si bien qu'il s'aperçoit sans doute qu'on l'a repéré bien avant d'être pris (voir son score de Perception, page 46). Il s'enfuit aussitôt vers la forêt, se jetant ainsi droit dans les bras du capitaine Hagen et de ses hommes.

La chasse se compose de Hagen, six soldats et quatre forestiers, tous montés, d'une meute de chiens et de paysans à pied, chargés de porter les proies abattues jusqu'au château de Lacaune — lequel peut être assez éloigné : les parties de chasse se poursuivent parfois plusieurs jours durant, menant leurs participants à des lieues de chez eux. Les personnages lancés à la poursuite de Roland ont droit à des tirages simples de Perception + Vigilance de 8 + pour entendre les chiens avant de tomber sur le groupe.

Hagen porte une armure de chasse en cuir, son cheval un caparaçon rembourré qui lui couvre la tête et l'encolure (Protection de 3), ses soldats des vestes de cuir doublées ainsi que des épieux courts. Quant aux forestiers et aux paysans, ils ne sont pas armés et n'ont que des vêtements normaux. Le profil de Hagen est fourni page 46.

Quand Roland déboule au milieu des chasseurs, ceux-ci sont d'abord surpris, mais ils s'emparent bien vite de lui. Si ses poursuivants ont échoué à leur jet simple de Perception + Vigilance (voir ci-dessus), ils se précipitent eux aussi tête baissée au milieu de Hagen et de ses hommes. Les serviteurs sont sans doute aussitôt capturés, tandis que les Servants se retrouvent face à la pointe des épieux des soldats et, s'ils essaient de fuir, sont à leur tour pourchassés. Jouez normalement les escarmouches qui peuvent s'ensuivre, mais débrouillez-vous pour que certains des habitants de l'Alliance soient faits prisonniers, même s'il ne s'agit que de simples serviteurs.

Les Servants peuvent protester qu'ils essaient d'attraper le chapardeur, mais Hagen ne s'en soucie guère, déclarant que c'est lui qui a la juridiction sur le voleur car ce dernier violait la « loi concernant la forêt » (en fait, le



## Les soldats de Hagen

**Caractéristiques :** Intelligence (dénoués d'imagination) -1, Perception (indifférents) -1, Force (musclés) +2, Énergie (vigoureux) +4, Présence (grossiers) -1, Communication (brutaux) -2, Dextérité 0, Vivacité (agiles) +1

**Âge :** la vingtaine

**Taille :** 0

**Vertus et Vices :** aucun

**Compétences :** Brabançon (insultes) 3, Bagarre (coups en traîtres) 2, Vigilance (pièges) 2, Esquive (projectiles) 3, Connaissance des Gens (terroriser les paysans) 2, Boisson (boire vite) 4, Attaque Épieu (paysans) 3, Parade Épieu (paysans) 3, Parade Bouclier (de très près) 4, Attention (adversaires) 1

**Confiance :** 3

**Réputation :** Cruels (paysans) 3

**Traits de Caractère :** Braves +2, Couards +2, Vicieux +3, Charmants -3

**Armes et armure :** haubert de cuir

**Totaux à l'épieu court (1 main) :** Initiative +5, Attaque +5, Dégâts +8, Parade +4 (+10 Action)

**Totaux au bouclier rond :** Parade +7 (+13 Action)

**Encombrement :** 1

**Autres Totaux de Combat :** Esquive +3 (+9 Action), Encaissement +7 (+13 Action), Fatigue +3

capitaine n'a officiellement aucun pouvoir, puisqu'il se trouve sur les terres de l'Église, et il le sait très bien, mais il prend plaisir à s'imposer et à outrepasser ses droits). Il décide en outre que les Servants sont eux aussi des braconniers, car que feraient-ils, sinon, au milieu de ces bois glacés ? Comme il le dit lui-même : « *Nul n'a de raisons de se trouver ici par ce froid de loup, à moins de vouloir chasser le gibier du comte.* »

Évidemment, si les Servants décident d'expliquer quel est leur métier, ils risquent de révéler ainsi la nature de leurs employeurs ; faites-le bien comprendre aux joueurs. Quand ils parlent de leur foyer, cela ne fait que piquer la curiosité de Hagen — « *Il semble qu'il y ait un nid de braconniers dans les environs !* » Et même s'ils parviennent à le convaincre qu'ils essayaient simplement de capturer Roland, leur interlocuteur déclare qu'ils n'ont aucun droit de se faire justice et décide de les emprisonner pour avoir usurpé les privilèges de l'Église.

Bref, quoi que les personnages disent ou fassent, Hagen et ses hommes les dépouillent de leurs possessions puis les mènent à la forteresse de Lacaune pour les y juger. Bien sûr, les Servants peuvent se battre et peut-être s'échapper, mais certains des serviteurs sont de toute manière capturés et traînés jusqu'au château. Si leurs amis veulent avoir une chance de les revoir, ils feraient bien de les suivre jusque-là.

## LE CACHOT DU CHATEAU

Les prisonniers sont poussés dans la cour du château de Lacaune puis jetés, tous ensemble, au cachot (voir les deux plans de la forteresse pour vous faire une idée de la disposition des lieux). Il s'agit d'une geôle typique de 5 pas de côté sur 10 pieds de profondeur, aux murs et au sol de pierre, au plafond de bois percé d'une grande grille donnant sur la cour et d'une trappe, par laquelle les gardes font descendre les captifs avant de retirer l'échelle assortie. Le cul-de-basse-fosse n'a qu'une seule autre issue : une vieille porte de bois plein, ornée de ferrures, qui a tellement gonflé au fil des années qu'elle est à présent impossible à ouvrir et qui donne sur le niveau inférieur du donjon.

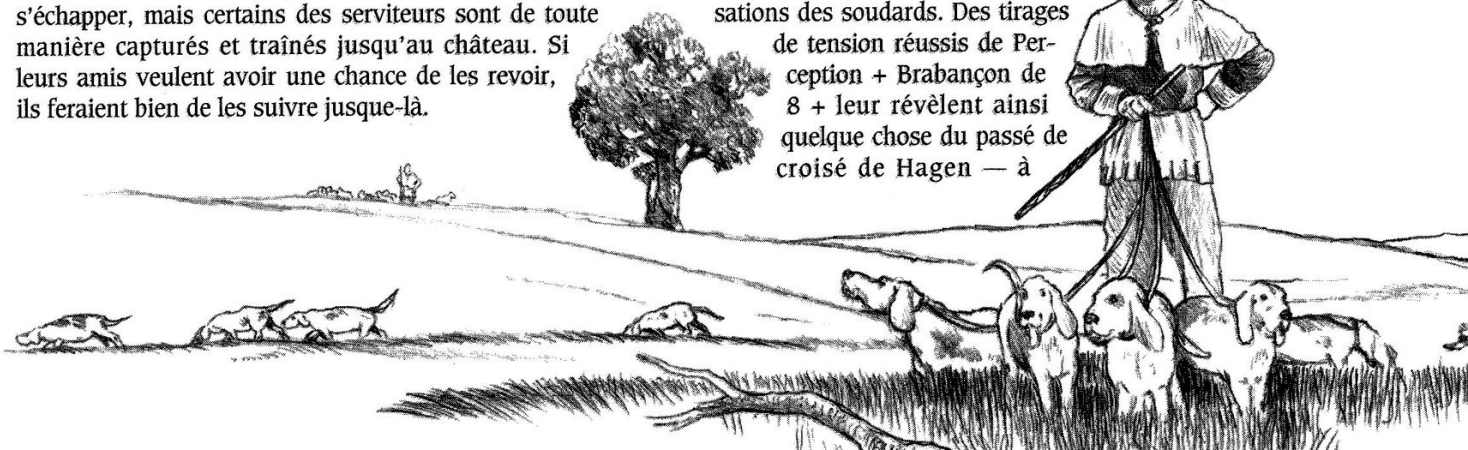
Le cachot est répugnant, humide et glacial, surtout en hiver. Quand on y jette les personnages, il ne s'y trouve qu'un unique prisonnier supplémentaire, un vieil homme complètement fou qui recueille soigneusement ses excréments, les fait sécher puis les modèle en silhouettes animales — principalement des rats, car il n'a rien vu d'autre depuis longtemps. Il est persuadé que toute évasion est impossible et refuse de participer aux tentatives des nouveaux venus.

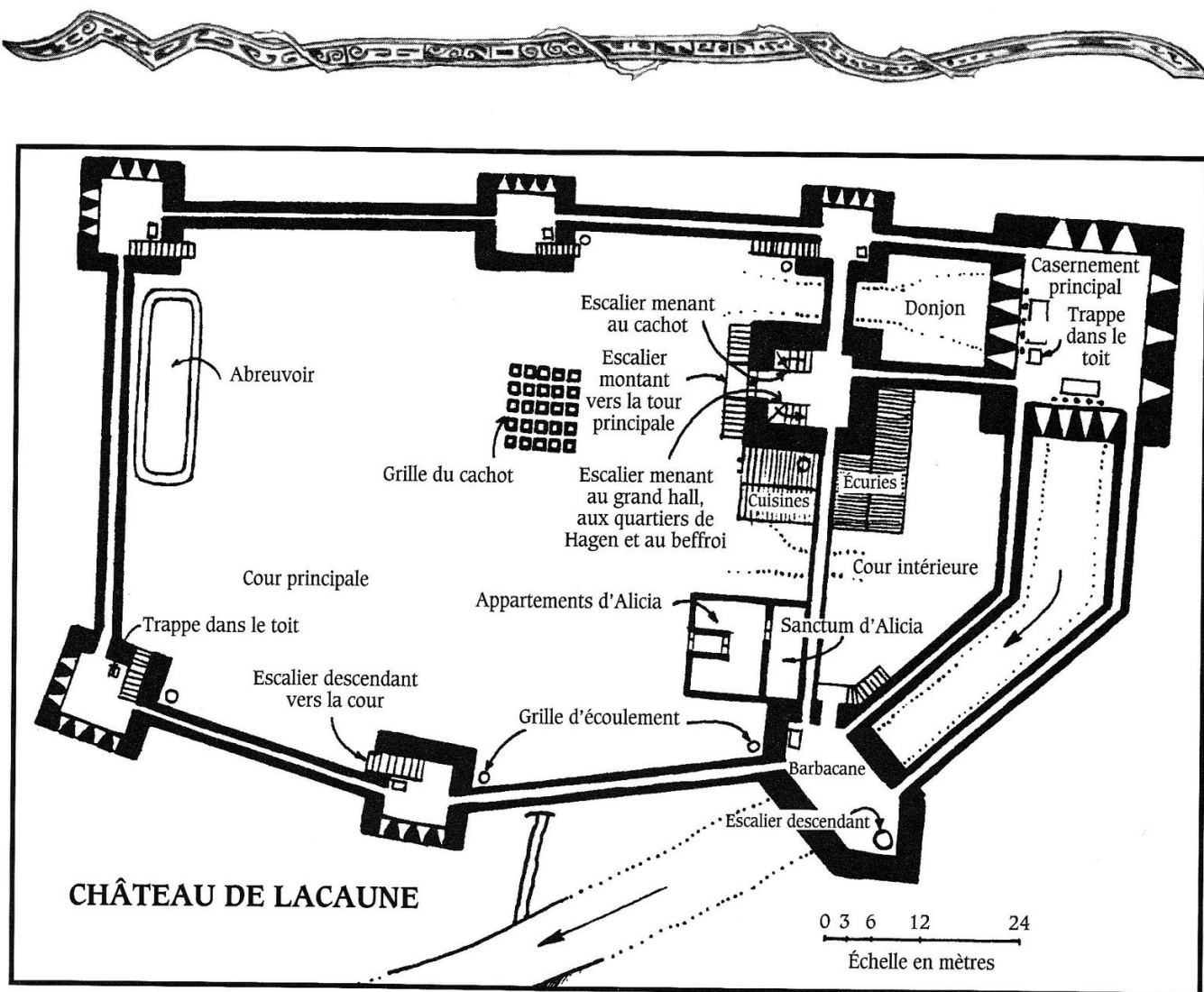
La geôle n'est pas assez vaste pour que tous ses occupants puissent s'y allonger, ou même s'y asseoir confortablement, en même temps. Comme ils n'ont rien d'autre à faire que regarder la grille au-dessus de leur tête, ils vont devoir se trouver des occupations ; le modelage des excréments risque de bientôt leur sembler passionnant... C'est sous la grille que l'air est le moins vicié, ce qui donnera peut-être lieu à quelques bagarres, dont les vainqueurs occuperont les meilleures places. Les personnages plus curieux essaieront sans doute de discuter avec Roland, afin d'apprendre son histoire, mais la plupart voudront probablement le tuer pour les avoir mis dans ce mauvais pas.

Ne préparez pas trop cette scène, car elle fournira aux joueurs une excellente occasion de développer les relations entre leurs personnages. Dans cette promiscuité, les tics et manies des uns et des autres deviendront vite prodigieusement irritants pour leurs compagnons. Enfin, lorsqu'ils finiront par croire qu'ils ne sortiront jamais de cette prison, ils se rendront compte de toute l'horreur de la situation.

Ils sont contraints de se reposer et rester debout à tour de rôle, de choisir pour latrines un des coins de la pièce et de décider à quel endroit ils vont dormir. Au bout de quelques jours, accoutumés à la pénombre et au silence ouaté du cachot, ils commencent à percevoir les bruits de pas provenant des salles lointaines et les conversations des soudards. Des tirages

de tension réussis de Perception + Brabançon de 8 + leur révèlent ainsi quelque chose du passé de croisé de Hagen — à





condition bien sûr qu'ils parlent un tant soit peu le brabançon — tandis qu'un Désastre signifie qu'ils interprètent à contresens les bribes du dialogue concerné. La plupart du temps, les soldats évoquent les horreurs qu'ils ont perpétrées dans les harems musulmans et les diverses autres atrocités qu'ils ont commises au nom de Dieu.

## L'évasion

Hagen garde ses captifs en prison pendant trois jours, afin de les briser et de rendre leur procès plus facile. Les personnages doivent effectuer chaque jour un jet de tension de Bravoure (ou autre Trait de Caractère permettant de résister au découragement). Si le résultat est inférieur à 6, ils perdent un point de Confiance ; en cas de Désastre, deux points.

S'ils ne sont cependant pas trop démoralisés pour penser à s'échapper, il leur est possible de faire diverses tentatives. La trappe est maintenue fermée par une planche dont une extrémité passe sous sa poignée de fer et l'autre sous un des barreaux de la grille ; faire glisser ce morceau de bois requiert un tirage de tension de Dextérité + Contorsions de 15 +, le groupe ne pouvant effectuer que trois essais au cours des trois jours, chaque échec augmentant de 1 le facteur de Difficulté du jet suivant (à cause des écorchures aux mains ou de la destruction des éventuels outils improvisés). La troisième fois, le facteur de Difficulté est donc de 17. Un Désastre à un de ces jets signifie que les

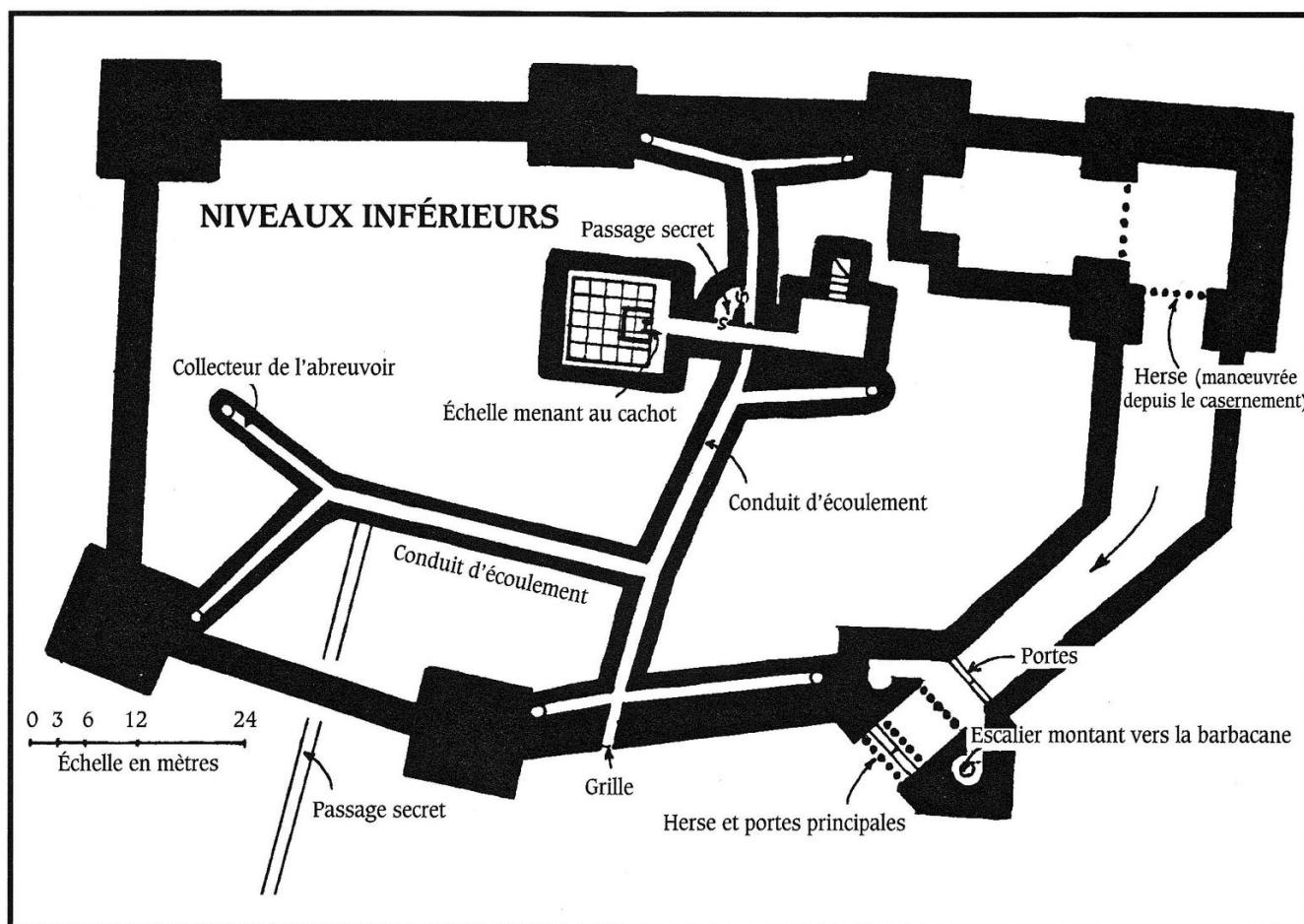
tentatives postérieures sont forcément vouées à l'échec : la planche est plus étroitement coincée qu'à l'origine.

Il est aussi possible d'avoir recours à la force brute, à condition de grimper sur les épaules d'un compagnon. Forcer la trappe nécessite un jet de tension de Force de 15 +, et là encore, trois tirages seulement sont autorisés, le facteur de Difficulté augmentant de 1 après chaque échec (pour cause de muscles douloureux). En cas de Désastre, les deux personnages impliqués dans la tentative perdent 1 Niveau de Santé, et il devient impossible de réussir car la trappe est encore mieux fermée qu'auparavant.

Les mêmes règles s'appliquent aux jets de Force requis pour ébranler la vieille porte hors d'usage, de toute façon si bien bloquée qu'essayer de la crocheter ne sert à rien. Elle ouvre sur un tunnel qui mène au sous-sol du donjon, dont part un escalier grim pant jusqu'au rez-de-chaussée.

Le cachot n'est pas gardé, les Brabançons étant trop paresseux pour s'en soucier. L'un d'entre eux vient parfois y jeter de la nourriture et y verser de l'eau à travers la grille — les prisonniers doivent ensuite laper le liquide à même le sol immonde — mais c'est là chose rare.

Il est peu probable que les personnages parviennent à s'échapper avant leur procès, mais si c'est le cas, ils n'affrontent guère que quelques soldats sur le chemin de la liberté. Notez toutefois que les fugitifs n'ont pas d'armes et qu'ils souffrent à tous leurs tirages d'une pénalité de -2 due à la faim et aux courbatures. De plus, ils sont tout d'abord aveuglés par la lumière du soleil (ou celle des torches, s'il fait nuit), ce qui leur ajoute un handicap de -3.



Quoi qu'il en soit, Roland est repris avant de pouvoir s'enfuir et le fou reste dans le cachot, pour les besoins de l'histoire (Roland deviendra ainsi tout de même l'espion de Hagen, comme expliqué plus loin, à moins que ses compagnons de captivité ne l'aient tué — ce qui n'empêchera pas la Saga de suivre son cours).

Si d'autres personnages s'introduisent dans le château pour délivrer les prisonniers, ils sont eux aussi confrontés

### Les envies d'Alicia

Alicia, la mère de Hagen, est une femme aux passions dévorantes et aux désirs impérieux. A peine les prisonniers entrent-ils dans la pièce où elle se trouve que l'un d'eux éveille son intérêt et sa concupiscence : l'homme ayant le score de Présence le plus élevé, le physique le plus frappant (quoique pas forcément le plus séduisant) ou l'aura d'autorité et de pouvoir la plus forte. Vous pouvez aussi choisir celui qui répondra le plus favorablement à ses avances, peut-être un personnage qui n'a ordinairement guère de succès auprès du beau sexe.

Alicia décide aussitôt d'obtenir la grâce de cet homme, dont elle veut faire son jouet. Lui-même et ses compagnons s'aperçoivent, sur un tirage simple de Perception + Connaissance des Gens de 4 +, qu'il lui plaît énormément ; en fait, elle le fixe avec des yeux brillants de désir.

à quelques gardes. Que l'un de ces derniers leur échappe ou qu'un autre soldat les repère (jets de tension opposés, de Perception pour les Brabançons, de Dextérité + Discrétion pour les intrus), l'alarme est donnée, ce qui fait rapidement surgir dans la cour principale le capitaine Hagen et une douzaine de ses hommes. Les arrivants ont intérêt à se montrer aussi rapides qu'efficaces, s'ils ne veulent pas être à leur tour capturés.

Que les prisonniers s'échappent d'eux-mêmes ou qu'ils soient libérés par leurs amis, Hagen dépose une plainte officielle auprès des chanoines de Foix. Il ne se soucie nullement de poursuivre sur des lieues quelques braconniers, mais s'attend à ce que les religieux fassent justice à sa place. Ils lui promettent bien sûr de s'en occuper mais n'entreprennent rien, parfaitement conscients du fait que le mercenaire n'avait aucun droit d'agir comme il l'a fait — si bien que les fugitifs se tirent d'affaire sans y laisser trop de plumes.

## LE PROCES

Finalement, si les personnages ne se sont pas échappés, Hagen se décide à s'occuper d'eux. Ils sont traînés jusqu'au rez-de-chaussée du donjon, où le capitaine les attend, assis à une grande table. Alicia, sa mère (les prisonniers ne l'ont encore jamais vue), se tient derrière lui et six gardes sont répartis dans la pièce. Il faut espérer que les captifs ont mis une défense au point, car ils vont en avoir grand besoin.



Hagen ne s'embarrasse pas de subtilités : nul n'enregistre les jugements qu'il rend dans son tribunal improvisé. Il interroge tout d'abord Roland, qui a été capturé le premier. Le malheureux jure que c'est la misère la plus terrible qui l'a poussé à partir dans les bois chercher sa subsistance, excuse qui laisse de glace son interlocuteur. Il ordonne à ses hommes d'emmener le coupable et de lui couper une main, mais Alicia intervient, se penchant à son oreille pour lui glisser quelques mots (elle lui dit que Roland ferait un bon espion, grâce auquel il pourrait démasquer « les sorciers et les hérétiques », mais les personnages ne savent ce qu'elle raconte que s'ils disposent d'un moyen quelconque de surprendre ses paroles). « *En effet ; vous avez raison, mère, comme toujours,* » répond Hagen. Puis il se tourne vers les gardes : « *Coupez-lui la main et cautérisez la plaie. Je m'occuperai de lui plus tard.* » Les soldats entraînent au dehors le malheureux Roland, hurlant. Ses compagnons de captivité ne le reverront pas avant le chapitre III.

Il va effectivement devenir l'informateur indigène de Hagen, qu'il ne trahira pas malgré le cruel châtement que le capitaine lui a infligé pour son braconnage (ou peut-être à cause de lui) : ce serait signer son arrêt de mort. Par chance, Roland ne sait pas encore que l'Alliance est un lieu de magie, car elle existe depuis trop peu de temps pour s'être fait une réputation parmi les vulgaires (ou, si elle s'en est fait une, il est si ignorant en matière de magie qu'il ne voit pas quel lien il pourrait y avoir entre « les sorciers » et les personnes qu'il a devant lui).

Les autres prisonniers ont probablement la gorge serrée alors que les gardes traînent le miséreux hors du donjon. C'est le moment que choisit Hagen pour leur demander ce qu'ils ont à dire : « *Pourquoi poursuiviez-vous un serf sans défense sur les terres du comte ? Vous n'avez aucun droit de le châtier.* » Sans doute se sont-ils déjà choisis un porte-parole, mais quoi que celui-ci fasse ou dise, Hagen reste de marbre.

Alors qu'il se retourne vers les gardes pour leur ordonner de couper une main aux personnages, sa mère intervient à nouveau. Comme nous le disons dans l'encadré *les Envies d'Alicia*, elle a des vues sur l'un des membres du groupe, qu'elle demande donc tout bas à son fils d'épargner. Curieux, il l'interroge sur les raisons de cette soudaine pitié. « *Il m'agréerait qu'il en soit ainsi,* » répond-elle simplement. En fait, ses motifs sont purement égoïstes : elle aime user des hommes puis les rejeter à son gré, mais aussi irriter Hagen par ses nombreuses aventures. La jalousie de son fils, elle en est consciente, ne fait qu'augmenter le respect et l'amour qu'il lui voue.

Hagen lui accorde cette faveur à contrecœur, et elle ordonne à deux des gardes de mener l'écu à ses appartements (mais pas à son sanctum). Puis elle sort, elle aussi.

Les autres captifs restent quant à eux en présence d'un Hagen furieux des interventions répétées de sa mère. A ce moment lourd de tension, peut-être serait-il bon de faire retentir quelque part dans la forteresse le hurlement de douleur de Roland. Quoi qu'il en soit, le capitaine décide de punir les prisonniers avec la plus grande dureté : ils vont passer trois jours de plus au cachot, puis ils seront fouettés et on leur coupera une main.

## Échapper au châtement

Les personnages ont plusieurs façons d'échapper à la punition prévue par Hagen.

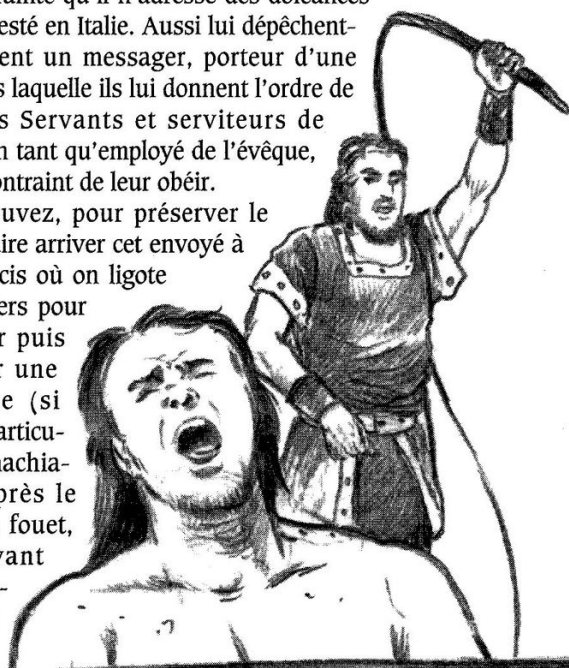
Ils peuvent tenter de s'évader (les règles étant alors exactement les mêmes que celles données précédemment), tout en perdant éventuellement des points de Confiance (voir plus haut également).

Le favori d'Alicia peut lui demander la grâce de ses amis. Il n'est bien sûr pas en position de marchander, mais s'il lui promet de se montrer particulièrement ardent ou de lui donner des informations sur la région, peut-être cela la décidera-t-il à user de son influence, une fois de plus. Quant à la manière dont elle réagit s'il lui révèle qu'il appartient à une Alliance, nous en parlons dans le passage consacré au *Jouet d'Alicia*, page suivante.

Enfin, les personnages restés à l'Alliance vont certainement se demander où sont passés leurs amis et serviteurs et partir à leur recherche. Les rumeurs qui circulent parmi les vulgaires de la région leur permettront d'apprendre (jet simple de Communication + une Compétence Sociale de 6 +) que les disparus ont été arrêtés par des croisés. Sachant que ces derniers sont employés par l'Église, les Mages n'auront plus alors qu'à s'adresser aux chanoines de Foix pour leur demander justice.

Les religieux reconnaissent volontiers que Hagen a outrepassé ses droits en agissant comme il l'a fait sur les terres du clergé. Même s'ils n'ont jamais encore rencontré les personnages, ils savent à présent que ceux-ci se sont établis dans un des fiefs de l'Église, mais cela les préoccupe beaucoup moins que la croisade (ils ne s'intéresseront vraiment à la question que plus tard dans la Saga). N'étant pas favorables aux démonstrations de force et de brutalité, ils se montrent désireux d'aider leurs visiteurs — jusqu'à un certain point : ils ne veulent pas s'opposer franchement à Hagen, de crainte qu'il n'adresse des doléances à l'évêque, resté en Italie. Aussi lui dépêchent-ils simplement un messager, porteur d'une missive dans laquelle ils lui donnent l'ordre de relâcher les Servants et serviteurs de l'Alliance. En tant qu'employé de l'évêque, Hagen est contraint de leur obéir.

Vous pouvez, pour préserver le suspense, faire arriver cet envoyé à l'instant précis où on ligote les prisonniers pour les flageller puis leur couper une main, voire (si vous êtes particulièrement machiavélique) après le supplice du fouet, mais avant l'amputation. Ceux





qui ont été fouettés acquièrent le Vice Défiguré (voir *Ars Magica* page 71), perdent 1 point de Confiance (s'il leur en restait encore après ces six jours de prison) et mettent trois semaines à récupérer (leurs blessures sont Moyennes pendant les deux premières semaines, Légères durant la dernière). Quant aux malheureux à qui on a tranché la main, ils ont à présent le Vice Manchot (voir *Ars Magica* page 72), et il leur faut, à eux aussi, trois semaines pour se remettre (blessure Moyenne pour deux semaines).

## LE JOUET D'ALICIA

Dans cette scène, Alicia exprime ses intentions vis-à-vis du personnage qu'elle a distingué, aussi mieux vaudrait que vous preniez à part le joueur concerné. Si vous lui contez ce passage juste après celui où Hagen rend son jugement en ce qui concerne les autres prisonniers, le temps que les joueurs de ces derniers passeront à se morfondre représentera celui durant lequel leurs créatures croupiront au cachot.

L'écu d'Alicia est mené jusqu'aux appartements de la « jeune » femme (sis dans un bâtiment particulier, en bois) qui y arrive sur ses talons et ordonne aux gardes de se retirer. Il se retrouve dans une vaste pièce où brûle un bon feu, ornée de tapisseries et de luxueux tapis qui la rendent chaleureuse. Son hôtesse l'invite à profiter d'un bain, à se mettre à l'aise puis à dîner avec elle (il est difficile de refuser une telle invitation, après des jours passés dans le froid et la crasse, à se nourrir d'une maigre pitance écœurante — jet de tension d'Énergie ou d'un Trait de Caractère approprié de 9 + pour résister, un Désastre signifiant que le personnage mange comme un porc jusqu'à n'en plus pouvoir). Elle l'interroge ensuite gentiment sur sa vie et son passé : quel est son métier ? qui sont ses amis ? comment s'est-il retrouvé dans la forêt ? etc. Décrivez bien la beauté et l'élégance d'Alicia, faites sentir sa nature enjouée et, semble-t-il, pleine de bonté, et rappelez à son favori qu'il a une dette envers elle.

S'il raconte quelque chose de crédible en se faisant passer pour un banal vulgaire, sa compagne continue à ne s'intéresser à lui que d'un point de vue sensuel. Toutefois, mieux vaut pour lui rester dans ses bonnes grâces : elle est prête à se débarrasser de l'objet de ses désirs de manière radicale s'il encourt sa colère, et elle n'hésitera pas à le tuer ou à l'abandonner dans la campagne après l'avoir estropié et rendu à demi-fou.

S'il laisse échapper qu'il travaille pour une Alliance, en revanche, cela éveille l'intérêt d'Alicia. Elle commence à le considérer comme un outil, alors qu'elle ne le voyait jusque-là que comme un jouet. Dans ce cas, même s'il la met en rage, elle se montre moins expéditive, car elle est désireuse d'obtenir des renseignements et l'accès à la communauté. En fait, elle continue à poser des questions apparemment naïves, comme si elle ignorait tout de la magie et de l'Ordre d'Hermès, se servant, s'il le faut, des rumeurs qui circulent pour avoir l'air plus innocent (« *Tu veux dire que tu vis chez ces astrologues dont j'ai entendu parler ? Ceux qui ont construit cette espèce de tour ?* »). Elle veut savoir combien il y a de Mages à l'Alliance, quelle est l'étendue de leurs pouvoirs et ce qu'ils comptent faire en ce qui concerne la croisade.

Que le personnage lui apprenne ou non qu'il appartient à une Alliance, ses intentions immédiates restent néanmoins les mêmes : elle compte le séduire puis lui offrir le collier à médaillon qu'elle porte au cou (voir son profil page 47, pour les détails relatifs à ce bijou). S'il lui résiste ou refuse son cadeau, elle use de ses sorts Mentem pour le faire succomber. Sa cible a alors droit à un jet de Résistance Magique (facteur de Difficulté de 20) et un autre de Résistance Naturelle (dé de tension + Intelligence, facteur de Difficulté de 10).

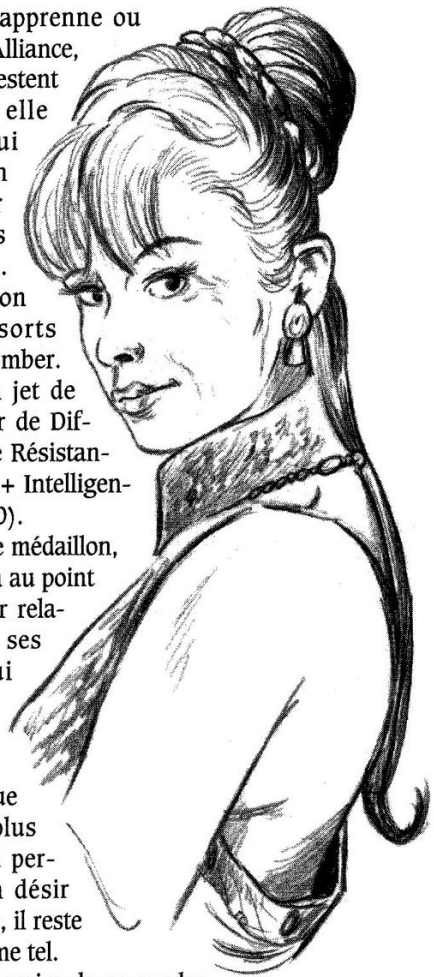
Une fois qu'il a accepté le médaillon, son amant se languit d'Alicia au point d'être sa chose et garde leur relation secrète. Si, plus tard, ses amis lui demandent ce qui s'est produit cette nuit-là, il leur répond que la jeune femme a essayé de le séduire mais n'y est pas parvenue (ou tout autre mensonge plus crédible compte tenu de sa personnalité). Mis à part son désir obsessionnel de sa maîtresse, il reste normal et doit être joué comme tel.

Toutefois, il lui est nécessaire de se rendre régulièrement au château de Lacaune, quelles que soient ses obligations à l'Alliance. Son besoin de discrétion le conduira souvent à se glisser furtivement au-dehors, si bien que ses amis, inquiets, ou ses maîtres, soupçonneux, finiront peut-être par le suivre jusqu'au lieu de ses rendez-vous. Il ne se battra pas avec eux pour voir Alicia, mais il fera tous les efforts possibles pour la rejoindre.

Si son partenaire parvient à résister à la magie et refuse le collier au médaillon, Alicia ne le force pas à le mettre à son cou, car elle ne veut pas montrer ses capacités magiques. En fait, elle invite son amant à revenir la voir, sans ses amis, et lui rend la liberté. Il peut même lui demander de faire également relâcher ses compagnons.

Un personnage venant régulièrement au château de Lacaune finit par être connu des Brabançons et par s'attirer la haine de Hagen. Celui-ci peut un jour s'en prendre à lui, en le traitant de manière méprisante, voire en le provoquant en duel s'il s'estime bafoué. De toute façon, la jalousie du capitaine devient évidente, au bout d'un certain temps. Quoiqu'il se montre sociable en présence de sa mère, il laisse percer le déplaisir que lui cause sa conduite, allant parfois jusqu'à brusquement quitter la table au milieu d'un repas, quand les amants se prodiguent devant lui des marques de tendresse.

Organisez les scènes au cours desquelles le personnage rencontre Alicia de la manière qui vous semble la plus appropriée. Mais comme leur liaison peut se poursuivre durant plusieurs chapitres de la Saga, veillez à ce que cela ne perturbe





pas le déroulement des histoires, faute de quoi les autres joueurs risqueraient de s'apercevoir trop tôt qu'il y a anguille sous roche. Conte par exemple ces scènes en dehors des séances de jeu communes, ou arrangez-vous pour organiser des pauses, apparemment fortuites, durant lesquelles vous esquisserez rapidement un de ces rendez-vous. Si d'autres personnages s'aperçoivent de l'absence de leur ami ou essaient de le retenir à l'Alliance, eux aussi se trouveront impliqués dans certaines de ces scènes supplémentaires.

Enfin, n'oubliez pas que Alicia fera son possible pour éviter une lutte ouverte entre elle-même et l'Alliance : en tant que transfuge de l'Ordre (voir son profil, page 47), elle ne veut rien avoir à faire avec ses membres, car elle redoute la traque qui pourrait s'ensuivre. Mais elle désire savoir à quoi s'occupent les communautés magiques de la région, afin d'éviter les frictions et d'aider son fils dans la croisade. Elle ne révèle évidemment pas à celui-ci pour qui travaille son amant, puisqu'une attaque contre l'Alliance mettrait fin à leur liaison — à moins que le personnage se retourne un jour contre elle.

## LE RETOUR AU FOYER

Les personnages qui ont poursuivi Roland (ou du moins la plupart d'entre eux) rentrent finalement chez eux, après avoir subi une cruelle épreuve. Les membres de l'Alliance savent à présent que la guerre est à leur porte et que leur communauté est en péril ; peut-être aussi qu'ils se sont établis sur les terres de l'Église, ce qui les met à la merci des chanoines. S'ils ont pour deux sous de bon sens, ils feront de leur mieux pour s'attirer les faveurs des religieux.

S'ils restent vigilants, peut-être découvriront-ils, en outre, que l'un des leurs a changé, qu'il est devenu agité et moins fiable. Ils s'en rendront compte plus ou moins vite, suivant le caractère du personnage affecté.

## APRES LE PROCES

Hagen continue ses barbaries de croisé, les personnages ne peuvent l'ignorer : même s'ils ne le rencontrent pas en chair et en os, ils entendent parler de lui par leurs contacts vulgaires, les chanoines de Foix ou n'importe qui d'autre. Ces rumeurs leur parviennent alors qu'ils sont plongés dans les histoires que vous contez entre les chapitres de ce livret ou

qu'ils se consacrent à des problèmes terre à terre, tels que l'acquisition de provisions.

Le comté de Toulouse tout entier retentit des « exploits » du capitaine : ripailles, beuveries, bagarres, chasses aux sorcières... Quand lui et ses hommes n'ont pas détruit quelque auberge dans une nuit d'ivresse, ils ont découvert et sauvagement tué des juifs, des hérétiques ou des « sorciers ». Hagen envoie aussi des espions assister aux discussions publiques qui opposent catholiques romains et cathares, ces derniers bénéficiant de la promesse de ne pas être molestés (il les fait éliminer plus tard). Quant aux soudards qui le servent, ils n'hésitent pas à brigander sur les chemins pour améliorer leur maigre solde.

Si les personnages sentent la moutarde leur monter au nez en entendant ces nouvelles, rappelez-leur qu'affronter directement Hagen serait pour eux dangereux. Cela attirerait l'attention sur leur Alliance, et le capitaine serait peut-être érigé en martyr, ce qui redoublerait le zèle des croisés et le dirigerait contre eux. De plus, les autres Alliances n'apprécieraient sans doute pas les conséquences de leur coup de force ; et ils n'ont certes pas besoin de se mettre à dos Doisseteppe (entre autres) !

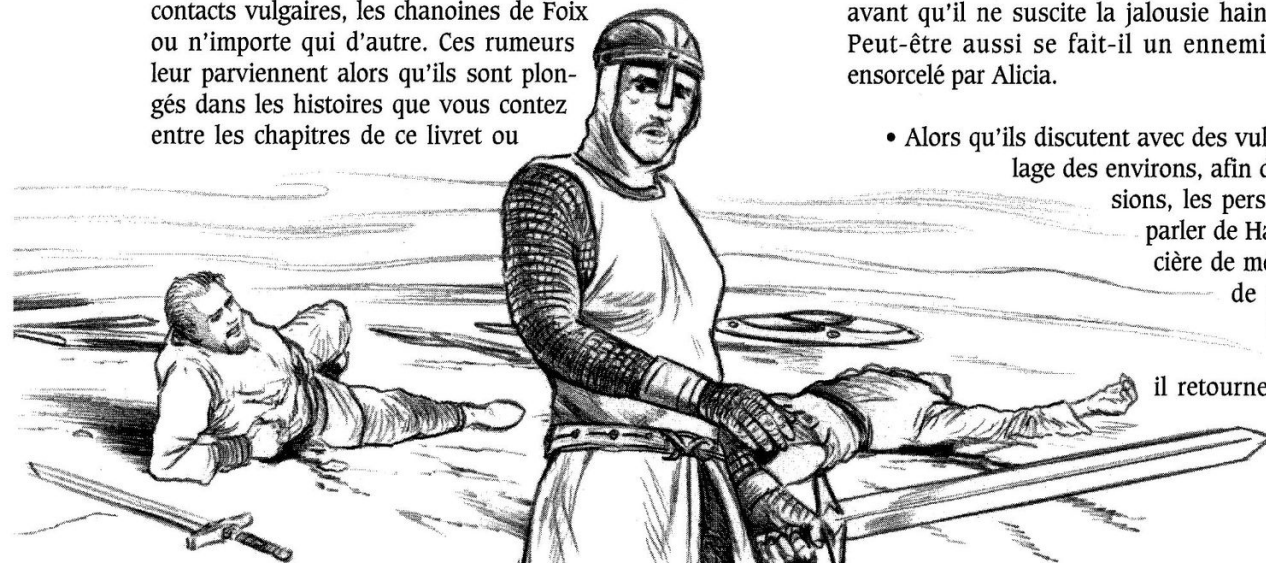
Alicia ne reste pas inactive, elle non plus. Elle passe de cour en cour, de château en château, s'épanouissant au sein de la haute société languedocienne, séduisant des nobles puissants pour augmenter sa richesse, son influence et son bien-être. Ceux des personnages qui sont de haute naissance risquent de la rencontrer de temps à autre, mais ils n'ont guère de raisons de s'en prendre à elle ouvertement — ce qui d'ailleurs leur attirerait les foudres de la partie mâle de la noblesse. En revanche, l'amant qu'Alicia a ensorcelé voudra sans doute à toute force la voir pour lui demander des explications sur son inqualifiable conduite.

Si vous voulez conter quelques historiettes impliquant Hagen et Alicia, voici des idées qui vous aideront à en inventer :

- Hagen a capturé un ami des personnages qu'il soupçonne d'hérésie et l'a fait jeter au cachot. Sous la torture, le malheureux risque de lui révéler la nature magique et la localisation de l'Alliance. Il faut donc le délivrer.

- Un des personnages masculins (qui ne connaît pas encore Alicia et est, si possible, de noble extraction) voit passer la mère de Hagen dans son carrosse, à Foix, et la trouve attirante. Ses amis doivent le ramener à la raison avant qu'il ne suscite la jalousie haineuse du capitaine. Peut-être aussi se fait-il un ennemi de l'homme déjà ensorcelé par Alicia.

- Alors qu'ils discutent avec des vulgaires dans un village des environs, afin d'acheter des provisions, les personnages entendent parler de Hagen et de sa « sorcière de mère ». S'ils décident de se rendre au château de Lacaune pour voir de quoi il retourne, ils y sont traités avec le respect



dû à de prospères érudits — jusqu'au moment où ils révèlent leur nature magique (s'ils la révèlent). Ils sont alors sèchement priés de s'en aller. Alicia ne veut pas entrer en conflit ouvert avec l'Ordre d'Hermès, aussi Hagen décide-t-il de se débarrasser des Mages en les déclarant hérétiques. Il les fait suivre par quelques-uns de ses hommes afin de découvrir où se situe leur Alliance, mais les personnages ne devraient pas avoir de mal à semer ces espions. Toutefois, le capitaine peut en envoyer d'autres et fait chercher leur communauté avec ardeur. Quoi qu'il en soit, se rendre au château de Lacaune permet aux personnages de prendre la mesure de Hagen et d'Alicia.

Il serait bon que vous contiez quelques histoires de ce genre après le procès, avec cependant une précaution : dans cette Saga, Hagen et sa mère sont les principaux adversaires des personnages. Vous devez donc veiller à ce qu'ils ne se fassent pas tuer ou réduire à l'impuissance trop tôt, aussi mieux vaut que vous ne les campiez que dans des aventures de peu d'envergure, qui rappelleront simplement aux personnages que ces deux étrangers sont toujours là et qu'il sera un jour nécessaire de s'occuper d'eux.

## LES ADVERSAIRES

Les trois principaux rôles que vous allez tenir dans ce chapitre sont ceux de Roland, de Hagen et d'Alicia.

### Roland

C'est un pleutre crasseux qui vendrait père et mère pour un denier, mais il est aussi rusé et vif. Il ne tient pas en place et, lorsque quelque chose l'effraie, sourit beaucoup en dignant nerveusement des yeux. La forêt, où il vit, lui fournit la majeure partie de sa subsistance — daims et autres bêtes sauvages qui, il le sait, sont depuis des temps immémoriaux réservés aux nobles et à leurs chasses.

Roland clame qu'il hait l'injustice d'une société où quelques privilégiés ont le droit d'empêcher les malheureux tels que lui de manger à leur faim, et même de les tuer quand ils refusent de se laisser arrêter. C'est pourquoi, assure-t-il, il est devenu un braconnier professionnel — mais en fait, il vit également de rapines, volant poulets et autres denrées aux paysans, si bien qu'il ne suscite guère de sympathie, même parmi les miséreux aussi loqueteux que lui.

S'il accepte de travailler pour Hagen, c'est uniquement par peur de ce que lui ferait le capitaine en cas de refus. Il hait passionnément le monstre qui l'a fait amputer mais n'ose le défier, et si les personnages lui promettent leur protection, cela ne change rien à l'affaire. Il fuirait la contrée plutôt que de s'opposer à Hagen.

### Le capitaine Wilhelm Hagen

Vétéran des grandes croisades, c'est un homme de haute taille solidement charpenté, aux cheveux noirs et à

### Roland

**Caractéristiques :** Intelligence (rusé) +1, Perception (prudent) +3, Force (vigoureux) +1, Énergie 0, Présence (obséquieux) -1, Communication 0, Dextérité 0, Vivacité (terrain accidenté) +2

**Âge :** 26 ans

**Taille :** 0

**Vertus et Vices :** Bon Sens +1, Compulsion (à boire) -1, Manchot (après le procès ; -3 aux actions pour lesquelles ce Vice est gênant) -2

**Compétences :** Langue d'Oc (argot des truands) 4, Bagarre (frapper) 4, Vigilance (embuscades) 4, Attention (en forêt) 1, Esquive 3, Ruse (mentir aux autorités) 5, Feinte (l'amitié) 2, Subterfuge (bluffer) 3, Survie (en forêt) 4, Pistage (en forêt) 4, Doigts Agiles (chiper) 2, Discrétion (en forêt) 6, Attaque Couteau (attaques surprises) 5, Attaque Arc Court (animaux) 6

**Confiance :** 3

**Réputation :** Braconnier (paysans) 1

**Traits de Caractère :** Brave -3, Fiable -1

**Armes et armure :**

**Totaux au couteau :** Initiative +8, Attaque +9, Dégâts +8

**Totaux à l'arc court :** Cadence de Tir 2, Attaque +9, Dégâts +8

**Encombrement :** 0

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

la peau tannée marquée de cicatrices. En matière d'armure, il s'offre ce qu'il y a de mieux, puisque, lors de ses expéditions, monté sur son puissant destrier, il arbore une armure de mailles complète.

Sa mère, Alicia, l'a élevé dans la haine des magiciens, elle exceptée, si bien qu'il la protège à présent de la curiosité de l'Ordre d'Hermès autant que de l'Église, afin qu'elle puisse pratiquer son art dans le plus grand secret. Les autres femmes ne lui inspirent que mépris ; c'est elle son unique amour, et il est extrêmement jaloux des hommes à qui elle accorde ses faveurs.

Il a participé à la quatrième croisade, durant laquelle il s'est rapidement fait une réputation de bon guerrier, mais aussi de cruauté. Toutefois, c'est plus qu'un simple mercenaire avide : il veut s'élever dans la société, en prouvant qu'il vaut n'importe quel chevalier de bonne naissance.

Bien qu'il ne soit qu'un étranger, payé par l'évêque pour faire régner la loi pontificale sur ses terres, il aimerait s'installer définitivement en Languedoc. Contrairement au Brabant, son froid pays natal, le Sud de la France offre en effet de belles possibilités aux gens du commun. Comme Hagen l'a remarqué, il n'est pas rare que les nobliaux y commercent, sans que personne n'y trouve rien à redire, installés dans de riches demeures citadines fortifiées. De plus, on y fait peu de différences entre un véritable chevalier et un officier mercenaire, et on y prise autant l'intelligence que la bravoure. Or l'intelligence n'est pas affaire de naissance, si bien qu'il est possible à un homme de basse extraction, mais de grand mérite, d'atteindre une situation enviée.

## Wilhelm Hagen

(avant la malédiction de Cernunnos)

**Caractéristiques :** Intelligence (pragmatique) +2, Perception (obsédé par sa mère) -1, Force (poigne de fer) +1, Énergie 0, Présence (sur de lui) +2, Communication (ton de commandement) +1, Dextérité (main sûre) +1, Vivacité (rapide) +1

**Âge :** 28 ans

**Taille :** 0

**Vertus et Vices :** Maître +3, Grand Voyageur +1, But Obsessionnel (devenir le centre de l'attention de sa mère) -1, Obsession (la chasse aux sorcières) -1, Tristement Célèbre (chasseur de sorciers cruel) -2

**Compétences :** Brabançon (langue maternelle) 5, Langue d'Oïl 4, Langue d'Oc (termes de chevalerie) 4, Arabe (termes guerriers) 3, Attaque Morning Star (à cheval) 8, Parade Morning Star (sans armure) 4, Parade Bouclier (attaquant à cheval) 5, Attaque Lance (cibles de petite taille) 4, Connaissance des Animaux (le cheval) 3, Bagarre (coups de poing) 3, Intimidation (violente) 6, Commandement (mercenaires) 4, Équitation (charger) 4, Connaissance de l'Église (devoirs des chevaliers) 3

**Confiance :** 4

**Réputation :** Cruel Chasseur de Sorciers (gens du commun) 4 (nobles) 2

**Traits de Caractère :** Haineux (magiciens) +3, Brave +3, Mélancolique +1, Orgueilleux +1

**Armes et armure :**

haubert de cuir\*

armure de mailles complète

**Totaux au morning star :** Initiative +5/+11\*, Attaque +11, Dégâts +17, Parade +5 (+11 Action)

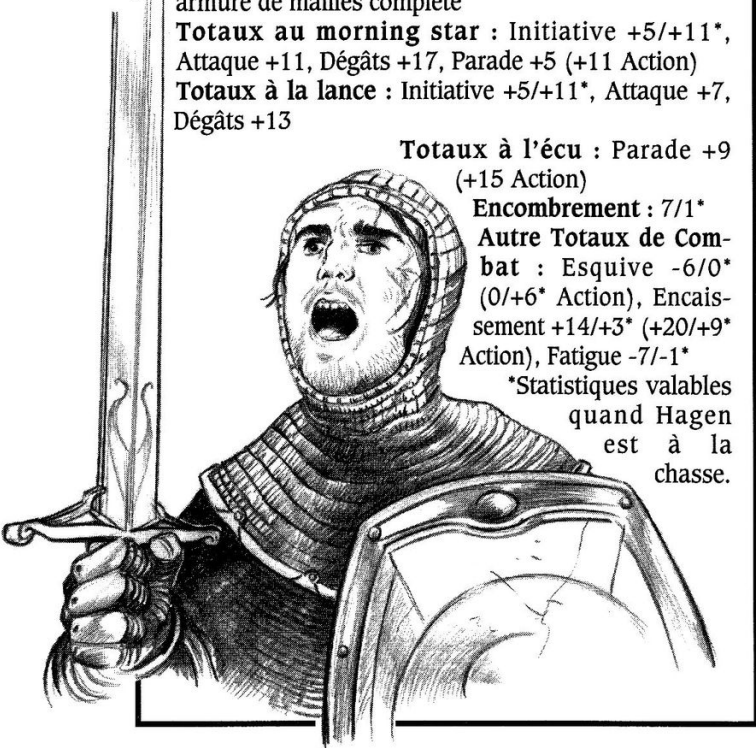
**Totaux à la lance :** Initiative +5/+11\*, Attaque +7, Dégâts +13

**Totaux à l'écu :** Parade +9 (+15 Action)

**Encombrement :** 7/1\*

**Autre Totaux de Combat :** Esquive -6/0\* (0/+6\* Action), Encaissement +14/+3\* (+20/+9\* Action), Fatigue -7/-1\*

\*Statistiques valables quand Hagen est à la chasse.



Quoiqu'il ne soit arrivé dans la région que récemment, Hagen s'y est déjà fait une réputation de chasseur de sorcières : désireux de protéger sa mère de l'Église, il a hypocritement envoyé au bûcher nombre de malheureux, en les accusant de nécromancie, envoûtements et autres crimes innombrables.

## Alicia

Alicia est une magicienne d'une cinquantaine d'années, originaire du Tribunal du Rhin, qu'un Mage brabançon prit comme apprentie mais qui ne s'intéressa jamais aux affaires de l'Ordre et ne visita pas d'autre Alliance que la sienne. Elle préférerait la vie des vulgaires à celle de ses pairs et s'amouracha d'un villageois, bafouant la charte de sa communauté, selon laquelle un Mage ne doit pas avoir de relations sexuelles avec ses *amici*, de peur que son travail en soit affecté. A cela s'ajoutait le fait que les autres membres de son Alliance trouvaient dégradante sa liaison avec un mortel. Si bien que, lorsqu'elle fut tombée enceinte et eut donné le jour à son bébé (un garçon qu'elle prénomma Wilhelm), elle fut expulsée par ses pairs et abandonnée par son amant. Elle éleva donc son enfant dans la pauvreté, se faisant passer pour veuve, se montrant dure avec lui car elle le considérait, au même titre que le père, comme responsable de sa précaire situation. Le garçonnet en conçut pour elle une dévotion mêlée d'effroi, et pour tous les autres magiciens une haine sans bornes.

Pendant ce temps, elle poursuivait autant que possible ses études de magie et en apprenait toujours plus sur le monde vulgaire, qu'elle avait si peu fréquenté. Puis elle se mit à user de ses pouvoirs, pour s'assurer dans la région une position à laquelle une femme de sa condition n'aurait normalement pas pu prétendre. Elle s'accoutuma vite au luxe et au confort, pour lesquels elle se découvrit beaucoup de goût, et se servit sans vergogne de ses charmes naturels et magiques (surtout ses médaillons) pour se les conserver, en contrôlant et manipulant les hommes qui l'entouraient. Nombre de nobles la courtisèrent, qu'elle éconduisit tous, qui tous firent leur possible pour lui plaire et s'attirèrent ainsi la haine de son fils.

Quand Dietrich von Braden et Ramon d'Uverre attribuèrent à Hagen le château de Lacaune, Alicia s'y installa avec lui. Elle fit son sanctum d'une partie de ses appartements où nul n'est plus admis, hormis celles de ses femmes en qui elle a le plus confiance. Hagen lui-même ne peut entrer dans son boudoir sans lui en demander la permission — mais quand il s'y trouve, il se voit accorder bien des faveurs. La nouvelle situation de son fils assure à Alicia une vie plus douce que celle de bien des nobles dames. Elle dispose même d'une garde-robe luxueuse à la pointe de la mode.

La vie en Languedoc, contrée riche et policée où elle bénéficie d'une position plus élevée, d'une sécurité plus grande et de davantage de plaisirs que dans le Nord barbare, lui agréa énormément. Elle y fait ce qu'il lui plaît. En outre, nombre des châteaux du Sud ne sont plus des forteresses isolées mais des demeures luxueuses, dont les habitants entretiennent des relations sociales étroites, se rendant fréquemment visite les uns aux autres. Les femmes sont les reines de ces réunions. Les nobles de la région ont également l'habitude de passer une partie de l'année (en général l'hiver) dans leurs belles maisons citadines, où ils rencontrent non seulement leurs pairs, mais encore de riches marchands aussi raffinés qu'eux-mêmes ou presque. Alicia s'est tellement passionnée pour la haute société locale que, jusqu'au moment où les personnages



## Les sorts d'Alicia

Alicia connaît les deux sorts supplémentaires suivants, qu'elle a inventés :

### NŒUD DE L'AIGUILLETTE (PECO 5)

Focus : un coquelet mort (+1)

Portée : Spécial

Durée : 1 à 10 jours

Il est nécessaire, pour jeter ce sortilège, de disposer d'un Lien Mystique avec la cible choisie (boucle de ses cheveux, canne, chaussure, pièce de monnaie ou bijou lui ayant appartenu, etc.), ce qui permet de l'affecter à quelque distance qu'elle se trouve (Portée illimitée). Elle est alors frappée d'impuissance pour 1 à 10 jours (jetez un dé). On ne peut lancer le sort qu'une seule fois à travers un même Lien Mystique (lequel ne permet donc de rendre une victime impuissante que pour 1 à 10 jours).

### MÉDAILLON DE L'AMOUR (REME 25)

Focus : un rubis serti dans un médaillon (+1)

Portée : Spécial

Durée : Spécial

Ce sortilège se jette sur un médaillon, que quelqu'un doit porter au cou pour qu'il fasse effet. La personne qui arbore le bijou devient alors éperdument amoureuse du lanceur du sort, comme si elle avait la Passion de l'Amour, mais exclusivement à l'égard du magicien. Pour le reste, elle demeure parfaitement normale, bien qu'elle se refuse à se séparer du médaillon si elle l'a accepté de son plein gré. Le sort est brisé si on détruit le bijou. Notez qu'il opère indifféremment sur les hommes et les femmes, quel que soit le sexe de son créateur.

font irruption dans son existence, elle n'a pas prêté la moindre attention aux affaires de l'Ordre d'Hermès. Ses réserves de *virtus* sont d'ailleurs au plus bas.

Ne la jouez pas comme la caricaturale sorcière dévoreuse d'hommes typique de la littérature médiévale, vous ne lui rendriez pas justice. Elle est déterminée quoiqu'imprévisible, sûre d'elle-même et ambitieuse, et se sert de son fils (lequel lui est aveuglément dévoué) pour se protéger de

l'Ordre d'Hermès. Cette nature égoïste et volontaire la rend antipathique à beaucoup d'hommes. Saint Augustin l'a fort bien dit : « *Homme tu es le maître, la femme est ton esclave, c'est Dieu qui l'a voulu.* »

Elle est aussi désirable et, apparemment, jeune encore. Un voile couvre ses cheveux grisonnants, tandis qu'une guimpe encadre son visage, dissimulant son menton légèrement affaissé.

## Alicia Hagen, anciennement de la Maison Ex Miscellanea

**Caractéristiques** : Intelligence (intrigante) +4, Perception (intuitive) +2, Force (frêle) -3, Énergie (constitution fragile) -1, Présence (élégante) +3, Communication (éloquente) +3, Dextérité (calme) +2, Vivacité (petits pas) -2

**Âge** : 50 ans

**Taille** : -1

**Vertus et Vices** : Affinité Magique (passions sexuelles) +2, Don de Velours (pas de pénalité de -3 aux tirages sociaux) +1, Circonstances Particulières (+3 aux sorts jetés la nuit) +1, Bibliothèque Personnelle +1, Petite -3, Non-Combattante -2

**Compétences** : Brabançon (titres nobiliaires) 4, Langue d'Oïl (de cour) 4, Langue d'Oc (ballades) 4, Latin (poésie) 4, Lecture/Écriture du Latin (littérature) 3, *Certamen* (Mentem) 4, Théorie de la Magie (objets magiques) 5, Connaissance de l'Ordre d'Hermès (relations vulgaires) 1, Histoire de l'Ordre d'Hermès (les Maisons) 1, *Parma Magica* (Creo) 4, Chant (chansons d'amour) 2, Flûte (danses) 2, Chirurgie (membres brisés) 2, Méditation (contrôle des émotions) 1, Concentration (longues périodes) 3, Charisme (groupes d'hommes) 3, Charme (nobles) 6, Connaissance des Gens (plaisanteries) 1, Diplomatie (de cour) 1, Commandement (Wilhelm) 2, Intrigue (de cour) 4, Connaissance de l'Église (les croisades) 1, Pénétration (Mentem) 2, Marchandage (mercenaires) 2, Affinité avec les Passions Sexuelles (noblesse) 4

**Confiance** : 4

**Réputation** : Noble Dame (hommes de la noblesse) 2, Manipulatrice (femmes de la noblesse) 2

**Traits de Caractère** : Calculatrice +2, Déterminée +2, Concupiscente +3

**Techniques et Formes** : Creo 10, Intellego 5, Muto 0, Perdo 5, Rego 15, Animal 1, Aquam 5, Auram 5, Corporem 5, Herbam 0, Ignem 5, Imagonem 10, Mentem 15, Terram 0, Virtum 5

**Vitesse de lancer de sort** : -2

**Points de Crépuscule** : 4

**Effets de Crépuscule** : aucun

**Sorts connus** : *Langue Subtile* (InAq 10) +9, *Chambre des Brises Printanières* (CrAu 15) +14, *Souffle Dérobé* (PeAu 10) +9, *Protection contre les Êtres Féeriques des Forêts* (ReHe 15) +14, *Apaisement des Flammes Ardentes* (Pelg 10) +9, *Flèche Lumineuse de la Nuit* (Relg 10) +19, *Feu Fantasmagique* (CrIm 15) +19, *Saveur des Herbes et Épices* (MuIm 5) +9, *Pas de Côté* (ReIm 20) +24, *Ire Croissante* (CrMe 15) +24, *Vision de la Motivation* (InMe 10) +19, *Subtil Changement d'Avis* (MuMe 10) +14, *Détachement* (MuMe 15) +14, *Sort d'Attente* (ReVi 20) +19

**Sceau de magicien** : le parfum des roses

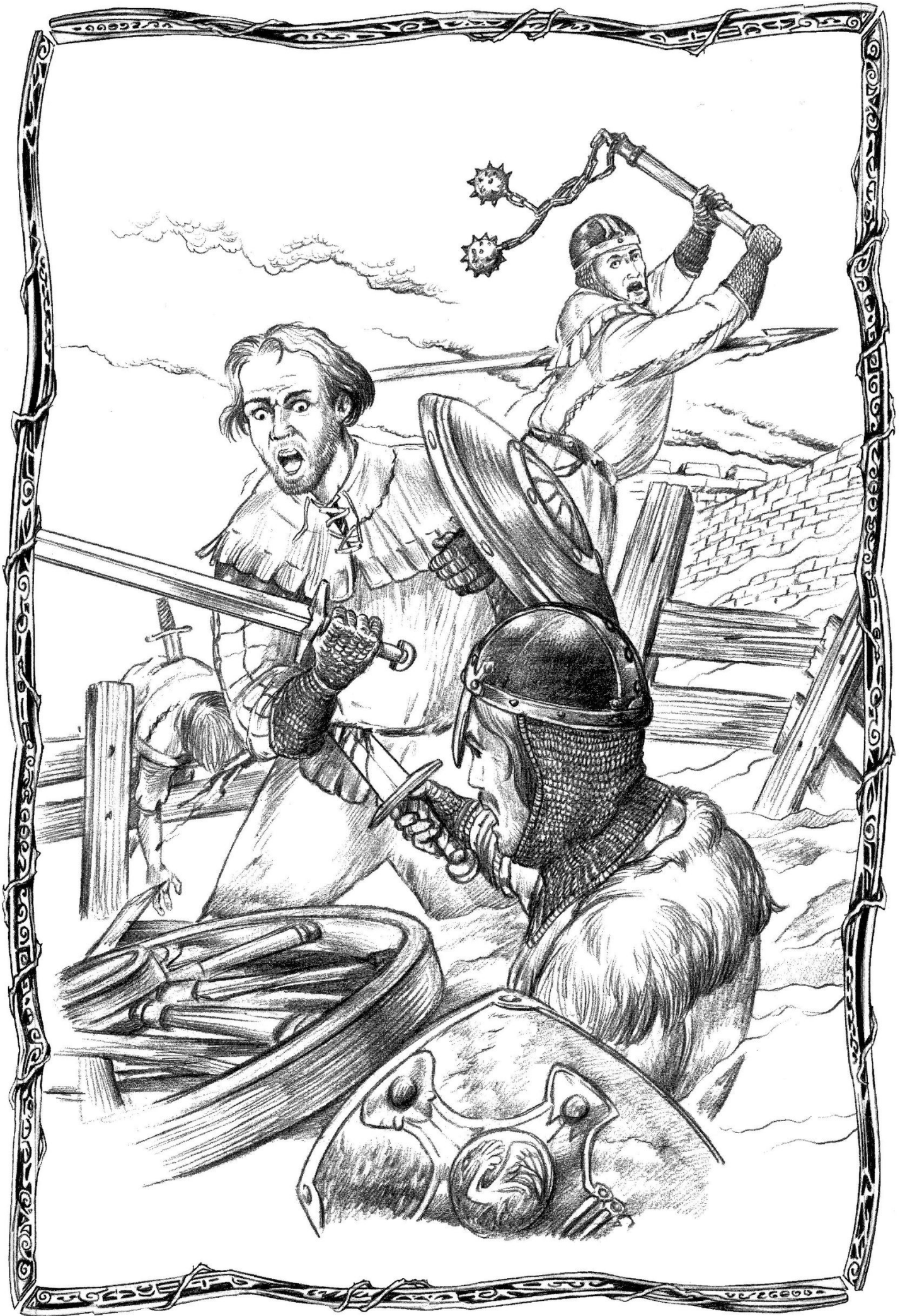
**Armes et armure** : aucune

**Encombrement** : 0

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

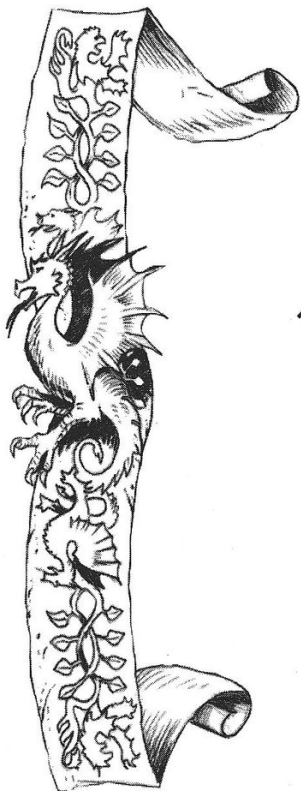
**Niveaux de Fatigue** : Dispose, -1, -3, -5, Inconsciente

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



## Chapitre Trois

# Le massacre de la colline du Cornu



**L**e cri déchira la torpeur brumeuse dans laquelle Tyler avait sombré. Il s'éveilla d'un coup, les poings serrés sur son épieu, engloba d'un rapide regard circulaire le paysage poudré de givre et comprit aussitôt que le terrifiant hurlement était venu de la ferme située en contrebas. Alors il dégringola la colline, aux aguets ; il n'eut pas à aller bien loin.

Bien qu'il ne fût pas un forestier, les traces lui apparurent clairement, malgré la lumière déclinante. Et bien qu'il ne fût pas un paysan, il était capable de reconnaître des empreintes de sabots quand il en voyait. Il n'était pas réputé pour sa vivacité d'esprit, mais il sut sans l'ombre d'un doute que la créature qui avait laissé ces traces marchait sur deux pattes.

Un satyre ? Il se rappela les statues de marbre des alcôves de Doïseteppe et la réponse distraite que Grimgroth avait faite à sa question. Le Mage avait dit que ces êtres n'étaient guère agressifs, car ils se souciaient plus de beuveries et de femmes que de batailles. Tyler souhaita ardemment que Grimgroth eût été dans le vrai. A contrecœur, lâchant dans le crépuscule glacé des nuages de vapeur, il partit au trot dans la direction d'où était venu le cri. Une petite voix lui soufflait des doutes quant à la nature de ce hurlement qu'il avait à peine entendu, mais il refusait fermement de l'écouter.

La créature, quelle qu'elle fût, ne s'embarassait pas de subtilité.

Les traces dans la neige menaient droit au portail de bois qui défendait la propriété d'un riche paysan... ou, plus exactement, à des débris éparpillés qui

avaient, de toute évidence, fait partie d'un portail. Tyler pensa à la statue souriante, à ces bras souples faisant voler en éclats les lourdes planches tels des jonchets, et frissonna. Puis il imagina son dos à la place des planches et frissonna plus encore.

Il passa sur les morceaux de bois avec précaution et s'enfonça dans la propriété. La lune s'était levée, à présent, tissant sur la terre endormie un suaire fantomatique. Chaque pas coûtait au garde un effort colossal, quoique la pensée de ce que Félix ne manquerait pas de faire à un déserteur le poussât à aller de l'avant. Il parcourut quelques dizaines de pas, l'épieu prêt, puis se figea d'un coup. Un bruit lui parvenait, faible mais distinct, de mâchonnement et de déchirures ; il s'élevait de derrière une charmille enneigée.

La créature se tenait accroupie sur ses pattes arrière. Une fois de plus, Tyler pensa aux satyres de Doïseteppe. Mais les statues avaient de beaux visages, jeunes et rieurs, non de terrifiantes gueules noires surmontées de bois. Elles avaient des doigts délicats, œuvres d'artistes oubliés de la Grèce antique, non d'immenses griffes acérées, recourbées tels les sabres des Maures. Et leurs lèvres s'écartaient sur des flûtes de Pan, non sur des lambeaux de chair sanglants comme ceux qui pendaient des babines du





monstre — des lambeaux de chair arrachés à la silhouette informe, qui visiblement était encore un homme quelques minutes auparavant, étendue devant la créature.

Le Servant n'eut pas le temps de lever son épéu pour se protéger de la charge furieuse. L'horreur bondit sur lui, le recouvrant d'un noir nuage de fourrure, de griffes et d'andouillers...

## SOMMAIRE

Dans ce chapitre, Sarimarcus, le Mage de Merinita que les personnages ont rencontré lors du Tribunal de 1207, est tué et son travail réduit à néant par Hagen et ses hommes. Cela attire sur la contrée la malédiction du dieu païen Cernunnos. L'Alliance est donc confrontée à de nouvelles menaces : la vengeance du dieu celte et la colère des êtres féeriques. Hagen, cause de tout ce gâchis, se révèle être son ennemi principal.

Pour la première fois de toute la Saga, les personnages vont se trouver en conflit ouvert avec les croisés. Ils vont aussi entendre parler d'une bête mystérieuse et peut-être importante pour eux.

Cette histoire se déroule à la fin du printemps et au début de l'été. Il vous est bien sûr possible de la conter dans la saison immédiatement postérieure à celle du chapitre II, mais mieux vaudrait qu'elle survienne quelques années plus tard, afin que les personnages et leur Alliance aient le temps de progresser entre les deux.

## LES RECHERCHES DE SARIMARCUS

Sarimarcus a fait la connaissance des personnages durant le Tribunal de 1207 et leur a demandé la permission d'étudier les êtres féeriques à proximité de leur communauté. Il voulait notamment vivre incognito parmi les vulgaires de Massat (ou de n'importe quel autre village de votre Saga) pour voir comment ils perçoivent les êtres féeriques près desquels ils sont installés. Vous trouverez les détails de sa requête dans le chapitre premier, ainsi que son profil (pages 30-31). Depuis le Tribunal, le disciple de Merinita vit à Massat (voir la carte en couleurs, placée à la fin de ce supplément, qui détaille le Val des Bois).

Il a décidé d'entrer dans les bonnes grâces des villageois, afin d'être convié au festival clandestin qu'ils célèbrent lors du solstice d'été. En effet, Massat organise le 31 avril un festival bien connu, vestige de l'antique fête de Beltane, qui a perdu quasiment toute signification et n'est plus guère qu'un prétexte à réjouissances, sauf peut-être pour les paysans les plus âgés. C'est d'ailleurs pourquoi l'Église le tolère. Mais la cérémonie qui a lieu le 21 juin est beaucoup plus sérieuse et secrète.

### Gilles

**Caractéristiques :** Intelligence (éveillé) +1, Perception (pénétrant) +2, Force 0, Énergie (toux persistante) -2, Présence (verruqueux) -1, Communication (voix prenannte) +1, Dextérité 0, Vivacité 0

**Âge :** 52 ans

**Taille :** 0

**Vertus et Vices :** Talent Exceptionnel (Perception de la Sainteté et de la Malignité) +1, Vue Féerique (permet de percer les illusions féeriques, comme la *Double Vue*) +1, Vulnérabilité à la Magie (-3 aux tirages de résistance à la magie) -1, But Obsessionnel (convertir les gens à Cernunnos) -1

**Compétences :** Chant (en solo) 1, Commandement (paysans) 4, Artisanat (menuiserie) 7, Artisanat (agriculture) 5, Connaissance de la Féerie (divinités celtiques) 5, Connaissance des Légendes (êtres féeriques) 2, Connaissance des Gens (superstitions paysannes) 2, Conte (histoires religieuses) 5, Perception de la Sainteté et de la Malignité (menaces sur la colline) 3

**Confiance :** 3

**Réputation :** Compatissant (paysans) 1

**Traits de Caractère :** Attentionné +3, Pieux +2, Humble +1

**Armes et armure :** aucune

**Encombrement :** 0

**Autres Totaux de Combat :** Esquive 0 (+6 Action), Encaissement -2 (+4 Action), Fatigue -2

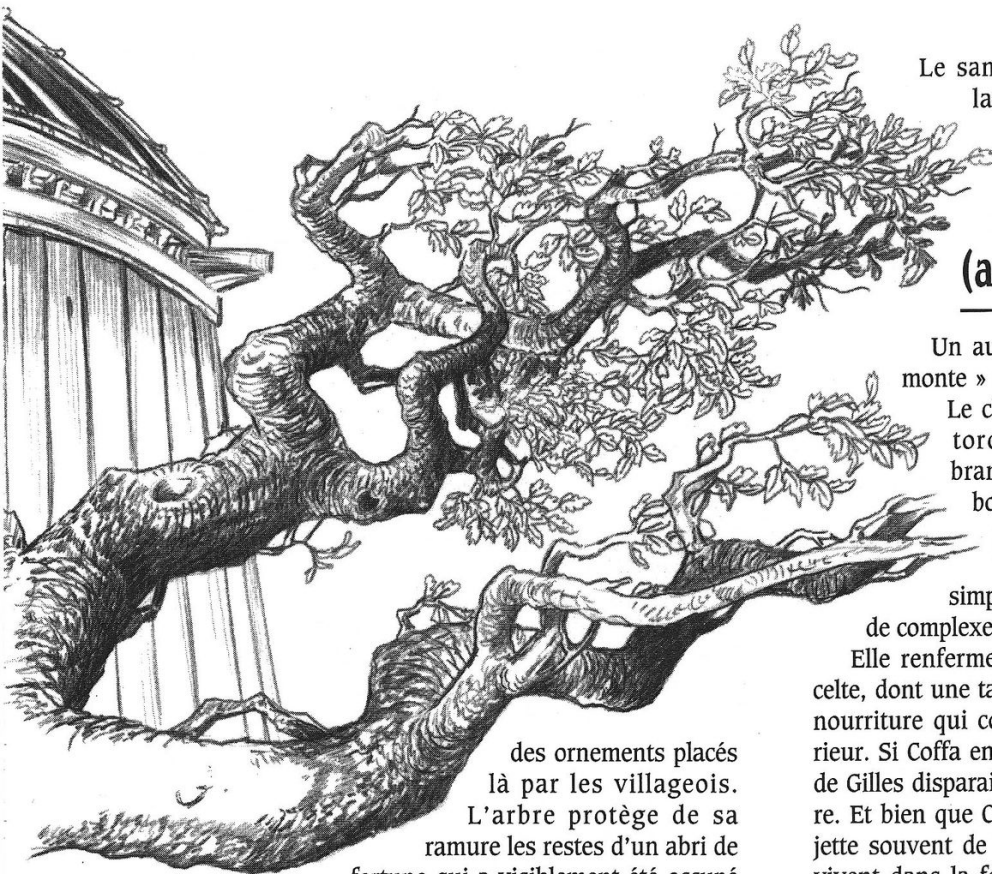
## LA COLLINE DU CORNU

Les villageois célèbrent cette fête dans un *regio* qui a été un lieu de culte païen, sur la colline du Cornu, éminence dont la base abrite une grotte secrète et où vit un être féerique nommé Coffa. Celui-ci est en fait l'incarnation du souvenir de Cernunnos que conservent les habitants de la région. Au sommet de la colline se dresse un grand chêne, qui abrite de son ombre une structure dont l'aspect diffère suivant le niveau du *regio* auquel on se trouve.

Il y en a trois, l'un vulgaire (le « niveau 0 »), les deux autres dotés d'auras féeriques de force 1 et 3, respectivement, et se rapprochant de plus en plus de l'Arcadie. Reportez-vous à la carte de *la Colline du Cornu* (page 54), pour en connaître les limites, et à la partie *Regio et dimensions*, pages 342-345 du chapitre *Dimensions*, d'*Ars Magica*, pour tout savoir sur les *regio* (comment y entrer et en sortir, etc.).

### Le niveau vulgaire

Les promeneurs qui ne parviennent pas à pénétrer dans les niveaux féeriques de la colline n'en voient que le niveau vulgaire, où elle paraît relativement banale. Son sommet s'orne d'un grand chêne, aux branches garnies de guirlandes de fleurs fanées et de rubans déchirés — restes



Le sanctuaire ne renferme qu'une table, sur laquelle reposent une très vieille paire d'andouillers et les offrandes de Gilles.

## Le deuxième niveau (aura de 3)

Un autre niveau, plus féérique encore, « surmonte » celui où se trouve le sanctuaire de Gilles.

Le chêne y est plus puissant mais aussi plus tordu qu'aux niveaux inférieurs, et ses branches abritent une belle construction de bois de 15 pas de long sur 7 de large et 15 pieds de haut, comprenant une seule vaste pièce, non un abri misérable ou une simple hutte. Les murs de la salle sont décorés de complexes entrelacs. C'est là la demeure de Coffa.

Elle renferme quelques meubles très simples de type celte, dont une table ornée de divers dessins et chargée de nourriture qui correspond au petit autel du niveau inférieur. Si Coffa en ôte certaines denrées, diverses offrandes de Gilles disparaissent de son équivalent dans le sanctuaire. Et bien que Coffa lui-même ne mange que rarement, il jette souvent de la nourriture aux animaux sauvages qui vivent dans la forêt entourant sa maison. Ces bêtes sont très intelligentes et magnifiquement musclées, mais elles ont l'air curieusement vieilles et fatiguées. Leur « chef » est un cerf très âgé, Mawredd.

### COFFA

Coffa apparaît comme un vieil homme décharné, en haillons, au cou entouré d'un lourd torque d'or. Son aspect et ses pouvoirs reflètent la foi que témoignent les gens à Cernunnos : lorsque le dieu celte avait d'innombrables fidèles, Coffa se présentait comme un guerrier surhumain, à la peau parfaite et aux longs cheveux blonds. A présent, l'ombre du Christ et de l'Église recouvre tout, et Coffa s'affaiblit tandis que meurt le souvenir du dieu cornu. Toutefois, si son destin dépend de la vitalité du culte rendu à Cernunnos, il est également lié à la cape conservée sur la colline (voir l'encadré page suivante) ; si celle-ci retrouve un jour son usage cérémoniel, il récupérera sa vigueur.

En retour du respect que les villageois accordent à Cernunnos, Coffa étend sa bénédiction sur leurs terres. Il apprécie leur compagnie mais, depuis que le véritable Cernunnos s'est retiré en Arcadie, n'a vraiment discuté avec personne, excepté Gilles. Et encore n'a-t-il parlé à celui-ci que dans ses rêves.

Coffa, d'humeur changeante, passe très vite de la joie à la tristesse et de la tristesse à la colère. Il est aussi fier et ombrageux, très attaché à sa dignité, et risque de se montrer violent s'il l'estime menacée.

## Les progrès de Sarimarcus

Sarimarcus a très bien réussi à se faire apprécier des paysans de Massat et est même devenu l'ami de Gilles, ce

des ornements placés  
là par les villageois.  
L'arbre protège de sa  
ramure les restes d'un abri de  
fortune qui a visiblement été occupé

il y a peu. Les pentes sont jonchées d'imposants blocs de pierre grossièrement taillés, apparemment très vieux, à la surface grêlée de petits trous. C'est là tout ce qui subsiste du grand temple de Cernunnos, à présent oublié, que l'éminence portait il y a bien longtemps.

## Le premier niveau (aura de 1)

Le premier niveau du *regio* féérique, situé immédiatement « au-dessus » du niveau vulgaire, a une aura féérique de 1. La colline y est différente, puisque son sommet porte une solide hutte de bois (en fait un petit sanctuaire qu'entretiennent des villageois de Massat, Gilles et sa famille, respectueux des antiques puissances de la colline).

Gilles est un simple paysan libre, grisonnant et dégarni, à la vêtue grossière, qui tire sa subsistance des champs qu'il possède aux alentours de Massat. Il s'occupe du sanctuaire, comme son père avant lui, persuadé que ses offrandes aux êtres féériques les incitent à préserver la fertilité des terres environnantes. Il arrive que lui et les siens y dorment, dans l'espoir que leurs rêves se peupleront de visions, prémonitoires ou non — ce dont il parlera volontiers avec d'éventuels visiteurs, afin de perpétuer une très ancienne tradition orale. Il racontera comment son « dieu féérique » a sauvé Massat dans le passé et révélera que la « briga » (en celte, la colline) était un des lieux saints de la tribu des Convenae. Si quelqu'un se montre intéressé, il lui expliquera en outre ce qu'est le festival du solstice d'été, mais il s'avérera incapable de dire pourquoi lui-même et les siens entrent et sortent à leur gré de ce niveau du *regio*.



## Coffa

**Force Féérique :** 25

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

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

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

**Confiance :** 1

**Totaux de Combat :**

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

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

Esquive -2 (+4 Action), Encaissement +2 (+8 Action), Fatigue +2

**Encombrement :** 0

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

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

*Malédiction, PeHe, PeCo, PeMe, PeAn 30, 4 points* — Coffa peut infliger une malédiction à toute personne de son choix, qui devient alors *Maudite* comme avec le Vice à -3.

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

*Transformation en Animal, MuCo (An) 30, 2 points*

— La métamorphose prend un round complet. Les statistiques physiques de Coffa deviennent alors celles de la bête adoptée, bien que ses Niveaux de Santé et de Fatigue ne varient pas. Il peut utiliser ses autres pouvoirs normalement.

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

*Contrôle de la Force, PeCo, CrCo 15, 1 point* — La cible perd ou gagne 3 points de Force (au choix de Coffa) ; elle doit toutefois réussir un jet d'Énergie, simple et de 3 + pour les gagner, de tension et de 12 + pour éviter de les perdre. Sa Force revient à la normale à l'aube ou au crépuscule suivant (celui des deux qui survient le premier).

*Fertilité, ReCo, ReAn, ReHe 40, 5 points* — La cible est guérie de sa stérilité ou, au contraire, se retrouve stérile (au choix de Coffa) si elle ne réussit pas un jet de tension d'Énergie de 15 +.

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

qui lui a permis d'apprendre certains des secrets des villageois. Gilles lui a révélé, à sa manière naïve, que grâce au festival du solstice d'été, la bourgade et ses environs bénéficient d'une puissante bénédiction féérique. Il a d'ailleurs convié le disciple de Merinita à participer au prochain festival. Conscient de l'amour que cet étranger voue aux êtres féériques, il l'a également conduit au premier niveau du *regio* féérique de la colline, dont l'examen a fait conclure au Mage qu'il devait en exister de plus « élevés » — qu'il s'est mis à chercher.

Par un soir brumeux où la Féerie en lui était plus forte qu'à l'accoutumée, Sarimarcus s'est rendu sur l'éminence et a trouvé le chemin du niveau supérieur du *regio*. Coffa,

## La cape

Parfois, quelque rêveur de la région entreprend de creuser ici et là la colline du Cornu, à la recherche du trésor qui, paraît-il, y est enfoui. Or ce trésor existe bien, mais il n'est pas tel que les gens se l'imaginent. Il s'agit d'une cape très ancienne, qui n'a rien d'un ornement frivole et que portaient les prêtres-chamans de Cernunnos, les hommes que le dieu prenait pour disciples afin qu'ils représentent ses fidèles — les Mages diraient qu'ils avaient le Don. Gilles est l'un des derniers de ces prêtres, bien qu'il ne porte pas la cape : dans un monde chrétien où Cernunnos est quasiment oublié, il préserve le culte du dieu en prêchant aux villageois des environs le respect de l'esprit de la colline, que jamais ces paysans superstitieux n'oseraient contrarier.

Lors du festival du solstice d'été, Coffa tire la cape de sa cachette sous l'éminence et la bénit, y instillant des forces surnaturelles, notamment des esprits (ceux de ses anciens chamans et d'animaux des bois). Quiconque porte le vêtement entre à volonté dans le premier niveau de *n'importe quel regio* féérique ainsi que dans le niveau supérieur de celui de la colline, et possède une aura féérique personnelle de +3. S'il jette des sorts Hermétiques, il se produit donc des interférences, mais l'usage de la magie féérique lui est facilité (voir la *Table des interactions entre dimensions, Ars Magica* page 317).

La cape, assez courte, est faite de peaux de bêtes dont le côté fourré est tourné vers l'intérieur. Des anneaux de fer féérique y sont cousus, chacun représentant un animal mythique, et elle s'orne d'un pectoral de cuivre qui y est attaché par des chaînes. Un petit casque, également de fer féérique, recouvre le haut du capuchon, portant de superbes bois de cerf. Le tout s'accompagne d'un masque de tissu, qui dissimule les traits du porteur.

Le destin de Coffa est lié à cette cape, qui vaut 15 pions de *virtus Muto*.





qui avait perçu sa nature féerique, s'est montré quand l'arrivant l'a appelé, et celui-ci, possédant comme Gilles la Vertu de Vue Féerique, a été frappé d'une crainte respectueuse en le découvrant dans toute sa gloire et sa splendeur passées. Durant leur brève rencontre, Coffa a énormément apprécié la compagnie du Mage, qu'il a très vite considéré comme un chaman potentiel. De son côté, son visiteur s'est entièrement plongé dans leur conversation et s'est laissé fasciner par les anciennes traditions celtes. Tant et si bien que lorsqu'il a regagné le monde vulgaire, il était prêt à devenir la réincarnation de l'un des antiques prêtres de Cernunnos, à réaliser ainsi le rêve de tous les descendants de Merinita : ne faire qu'un avec la Féerie.

Coffa a décidé de lui donner sa cape aux andouillers, lors du festival de juin, dans l'espoir de faire de lui son disciple pour toujours. Ce renouveau de foi en Cernunnos, si faible qu'il soit, lui permettra pense-t-il d'en susciter un plus important en se montrant à tous sous sa véritable forme, ce qu'il n'a pas fait depuis des lustres.

### L'INVITATION DE SARIMARCUS

Étant donné l'importance du festival à venir, Sarimarcus estime que les personnages devraient y assister. Il se rend donc à leur Alliance afin de les y inviter, soit en remerciement de leur hospitalité (s'ils l'ont aidé en quoi que ce soit à s'installer à Massat), soit pour leur prouver qu'il n'a jamais eu l'intention de leur nuire en agissant comme il l'a fait (s'ils se sont opposés à ses projets et qu'il les a menés à bien malgré eux).

Il arrive à l'Alliance à pied, une semaine avant le festival, avec l'intention de demander aux Servants, qui ne manqueront pas de l'arrêter à la porte, d'aller prévenir leurs maîtres de sa visite. Bien qu'il soit vêtu comme un simple paysan, son sceau Hermétique suffit à prouver son identité. De plus, ceux qui l'ont rencontré au Tribunal de 1207 se souviendront de lui sur un tirage simple d'Intelligence de 4 +, ou quand il leur rafraîchira la mémoire. Ils remarqueront aussi, grâce à un jet simple de Perception + Connaissance des Gens de 5 +, qu'il a changé, mais sans pouvoir dire en quoi — à moins de posséder la Vertu de Vue Féerique ou le Talent de Double Vue ; dans ce cas, un tirage simple de Perception de 6 + leur révélera que le Mage est à présent empli d'une énergie féerique intense. Sarimarcus est en effet doté depuis peu de la Vertu à +2 Sang Féerique.

Ce qu'il a à dire aux Mages est simple : « *Un festival va se dérouler à Massat au moment du solstice, dans une semaine. Une célébration des forces antiques de la nature. Je vous y convie, car on va m'y accorder un grand honneur. Je vais m'engager sur la voie des anciens, celle qu'a suivie Quendalon lui-même. Tous les cœurs purs seront les bienvenus.* »

Sarimarcus ne rechigne pas à partager les informations supplémentaires dont il dispose sur le festival ou à parler de son union avec « *les antiques puissances* », mais il se montre moins disert s'il craint que les personnages aient de mauvaises intentions. S'il lui semble que certains d'entre eux risquent de susciter des problèmes, il demande aux autres de les surveiller durant la fête — à moins qu'il ne les invite tout simplement pas. De toute

façon, ses relations avec les personnages devraient être plutôt amicales, puisqu'il est parfaitement sincère et désintéressé. D'autant que les plus malins parmi ses interlocuteurs se diront peut-être qu'il serait bon de s'allier à lui : s'il s'intègre aux êtres féeriques de la forêt proche, son influence permettra alors aux Mages de récolter plus facilement du *virtus* dans les bois.

Sarimarcus ne passe pas plus d'une nuit à l'Alliance, car il a beaucoup à faire à Massat.

Quant aux personnages, la durée de leur voyage jusqu'au village dépend de la localisation de leur Alliance. Vous pouvez bien sûr conter quelques histoires sur leur trajet, mais cela ne devrait pas les empêcher d'arriver à temps pour le festival.

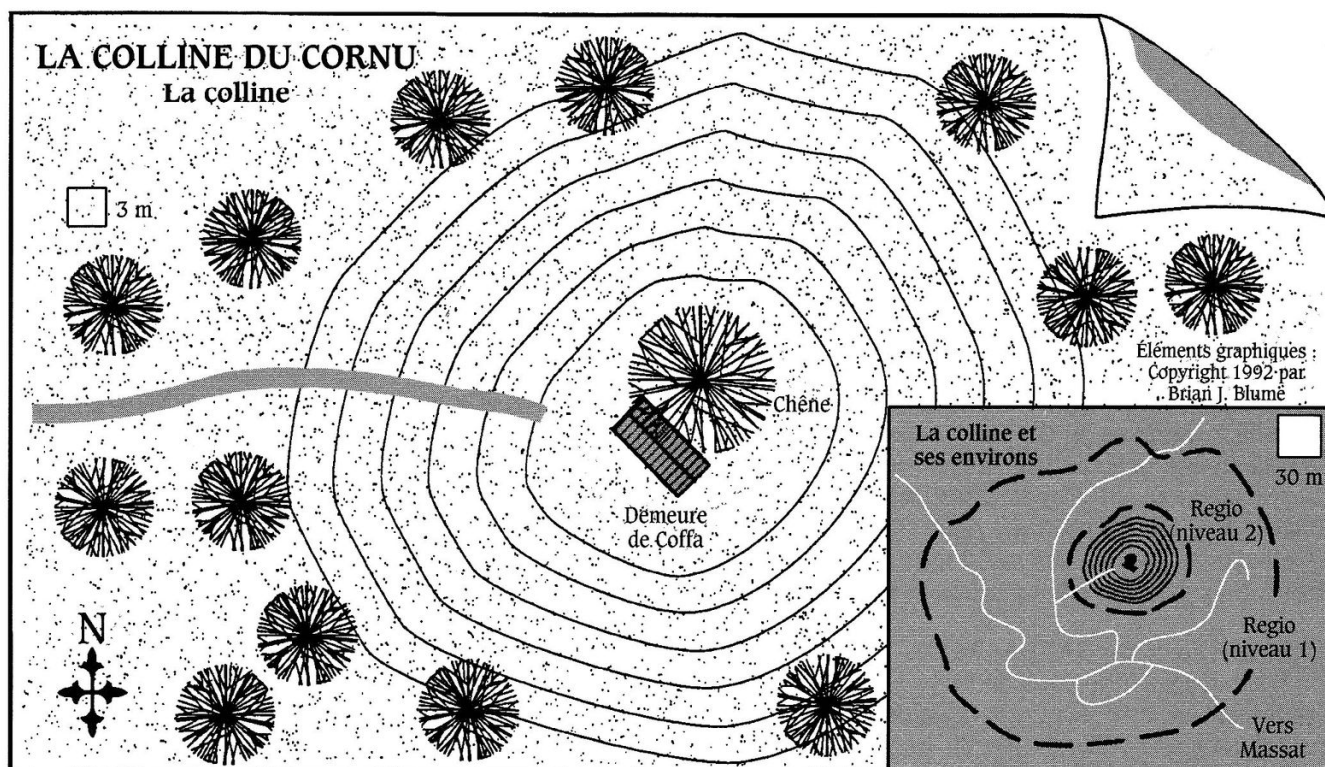
### L'ENQUÊTE DES PERSONNAGES

Sarimarcus insiste auprès de ses invités pour qu'ils ne portent ni armes ni armures, les thaumaturges étant de toute manière protégés par leur magie. Le contraire, explique-t-il, ne constituerait pas seulement une offense aux villageois, cela l'embarrasserait personnellement et pourrait même mettre Coffa en colère. Si ses hôtes veulent cependant conserver leur équipement guerrier, celui-ci devra être discret (rien de plus gros qu'une épée courte et de plus encombrant qu'une cuirasse de cuir dur). Certains des personnages répugneront sans doute à respecter ces conditions, mais les plus prudents reconnaîtront qu'il est important d'y obéir. Toutefois, s'ils ne font pas confiance à Sarimarcus ou s'ils veulent s'assurer qu'il ne leur a pas menti, ils feront quelques recherches pour vérifier que ses dires sont fondés.

Il leur suffira pour cela de se rendre à leur bibliothèque, à condition qu'elle renferme des ouvrages ayant un score de 3 + en Connaissance de la Féerie ou des Celtes. Évidemment, compte tenu de la jeunesse de leur communauté, peut-être ne disposeront-ils pas des livres nécessaires. Dans ce cas, le plus simple pour eux sera de faire une petite visite à une autre Alliance ou à la célèbre Université de Toulouse.

S'ils s'adressent à une autre communauté de Mages, tenez compte de leurs relations avec ses membres, notamment depuis le Tribunal de 1207. Ainsi, bien que Doissette possède la bibliothèque la plus fournie de l'Ordre, elle n'en permettra certainement pas l'accès aux personnages s'ils ont soutenu la ligue procrustéenne lors du vote relatif à la croisade. En revanche, s'ils se sont liés avec les Mages de Lariandre, et que cette Alliance (située dans une forêt féerique) a jusqu'ici échappé à la croisade, ils y trouveront peut-être ce qu'ils cherchent.

La bibliothèque de l'université, quant à elle, est gérée par un religieux, Théodore de Calais, qui se montrera ravi d'accueillir de riches intellectuels. Il a rassemblé une fort belle collection d'ouvrages traitant de l'histoire romaine. A vrai dire, il se trouve en conflit avec les envoyés du pape, à cause de l'intérêt qu'il porte aux œuvres des auteurs classiques et hérétiques. Les érudits qui fréquentent l'université possèdent, eux aussi, pour la plupart, des copies rares des travaux de Livy, Herodoteus ou Polybius, voire de *la Guerre des Gaules*, de Julius Cæsar. Il suffit de disposer d'un de ces livres (n'importe lequel) et de réussir un jet



simple de Lecture/Écriture du Latin de 8 + pour découvrir une sommaire description des Celtes et de Coffa. Plus le résultat du tirage est élevé, plus on obtient d'informations. Quoi qu'il en soit, on apprend au moins qu'une antique puissance du nom de Cernunnos, adorée par les Celtes, avait, parmi les hommes, un agent appelé Coffa. Les dires de Sarimarcus sont donc cohérents, bien qu'incroyables.

### UN HÔTE INDÉSIRABLE

Pendant que Sarimarcus s'attirait les bonnes grâces des villageois, quelqu'un d'autre faisait de même, avec des intentions beaucoup moins louables. Roland le braconnier s'est mêlé à eux et a appris qu'ils célébraient un festival secret lors du solstice d'été, ce qu'il s'empresse de rapporter à Hagen. Ce dernier décide aussitôt de punir les païens, au cours même de leur diabolique cérémonie.

Ces informations lui donnent aussi à réfléchir : si les personnages ont secrètement usé de magie à son encontre, à quelque moment que ce soit, c'est-à-dire s'il s'est aperçu que quelqu'un l'attaquait par la magie, sans savoir qui, il en déduit que ce sont les « païens » de Massat. Sa férocité ne connaît alors plus de bornes. Pourtant, il ne cherche pas seulement à se venger : il espère aussi que ce haut fait lui vaudra la reconnaissance de son supérieur, l'évêque. Hagen aimerait se voir offrir un meilleur poste, qui lui permettrait de vivre moins à l'écart de la société et de participer aux principales batailles de la croisade.

La nuit du festival, il se rend à Massat avec ses hommes. Lui-même est à cheval alors que ses soldats sont à pied, et tout le monde est armé de pied en cap. Le village est désert, mais les arrivants s'aperçoivent qu'une véritable piste de torches s'enfonce dans les bois alentour. Ils entreprennent de la suivre et, comme les paysans avant eux, sont transportés grâce au pouvoir féérique de cette nuit

(dont nous parlons ci-dessous), jusqu'au niveau supérieur du *regio* de la colline du Cornu. Là, ils profitent du couvert pour encercler la demeure de Coffa puis, au signal de Hagen, se ruent vers la construction, massacrant tous ceux qu'ils trouvent à portée de leurs armes.

### Le festival

Le festival secret du solstice d'été se déroule au niveau supérieur du *regio* féérique de la colline du Cornu, dans la demeure de Coffa. Tous les habitants de Massat y participent, ainsi que Sarimarcus et les personnages. Les paysans célèbrent le solstice le jour durant, au village, par des chants, des danses et des festivités. Puis, alors que le crépuscule s'installe, Gilles allume une longue rangée de torches menant de la bourgade à la colline, et ils gagnent le temple de bois. C'est la première fois depuis des générations qu'ils découvrent l'éminence dans toute sa splendeur — mais après tout, c'est la première fois depuis des générations que Cernunnos va retrouver un prêtre.

A quelque moment que les Mages arrivent à Massat, ils y sont accueillis par Sarimarcus, qui profite à fond des réjouissances. Il est déjà complètement ivre et en nage d'avoir dansé. Il invite ses hôtes à se joindre à la fête, ce qui vous donne une bonne occasion de laisser les personnages se détendre et satisfaire leurs envies les plus humaines. Il y a là tout ce qu'ils peuvent désirer de ce point de vue, et plus : boisson, victuailles et compagnie.

Une fois les torches allumées, les villageois gagnent le sommet de la colline, où ils découvrent avec stupeur la demeure de Coffa là où ils s'attendaient à voir un misérable abri. Le grand chêne est surchargé de rubans éclatants,



alors qu'il n'en porte habituellement que quelques-uns, tout passés. La forêt abonde en animaux dont beaucoup, peu farouches, s'approchent des enfants pour quêter des friandises. Si les personnages restent vigilants (tirage simple de Perception + Attention de 8 +), ils remarquent un cerf majestueux (Mawredd) qui observe les événements depuis les profondeurs des bois.

L'aura féérique de l'éminence est particulièrement forte, cette nuit-là, mais aussi d'une nature spéciale : elle est accordée à l'essence de Cernunnos, si bien qu'elle étouffe toute magie qui n'est pas d'origine celte — et notamment la magie Hermétique. Son aura est de +6, et les jets de lancer des sorts y souffrent donc d'une pénalité de -6.

Sarimarcus et Gilles assurent à leurs compagnons qu'ils peuvent sans crainte pénétrer dans la construction de bois, et les villageois les y suivent. Ils reprennent leurs réjouissances mais, peu de temps après, la forêt devient étrangement silencieuse, de lourdes volutes de brouillard pénètrent dans la pièce en rampant sur le plancher, et un sentiment d'attente s'installe. Coffa entre alors dans la salle. Il apparaît à présent comme un homme d'âge mûr, imposant et de belle stature, plutôt que comme un vieillard décrépit. La cape, qu'il destine à Sarimarcus, lui enveloppe les épaules.

Il parcourt lentement la foule du regard, avant de s'adresser à elle : *« Bienvenue à vous, mes enfants, qui révèrez la splendeur faiblissante du grand Cernunnos. Cette nuit, il se réjouit avec vous et vous remercie de votre fidélité, car la roue tourne et les forces majestueuses du passé balayent les pouvoirs sans grâce qui les ont chassées. Elles s'épanouissent à nouveau. Cette nuit, nous célébrons la puissance renouvelée de Cernunnos. Nous lui redonnons un prêtre ! »*

En achevant ce petit discours, Coffa fait signe à Sarimarcus de s'approcher de lui. Le Mage vient s'agenouiller à ses pieds. Une longue branche tordue apparaît entre les mains de Coffa, qui

la tend à son disciple, lequel en empoigne l'extrémité. Tous deux entrent alors dans une sorte de transe, au cours de laquelle ils scandent en alternance les strophes d'un ancien cantique celte. Ceux des personnages qui parlent cette langue comprennent ce qu'ils racontent sur un tirage de tension d'Intelligence + Celte de 8 +. Ils célèbrent l'esprit de la forêt et l'ordre harmonieux qui y existe sous la suprême tutelle de Cernunnos. Les chamans ont pour tâche de préserver cet équilibre, et Sarimarcus jure de répandre et faire respecter les lois sacrées de la nature.

Gilles demande à ses compagnons de danser sur les chants étranges de Coffa et Sarimarcus. Un cercle se

forme autour des deux hommes, tandis que les paysans se mettent à se balancer en rythme et recommencent à rire et s'amuser.

### L'ATTAQUE DES CROISÉS

Durant l'initiation de Sarimarcus, Hagen et ses soudards, profitant du couvert, encerclent la construction de bois. Le capitaine envoie ensuite Roland en avant, pour savoir ce qui se passe. Le braconnier se glisse jusqu'aux portes ouvertes et jette un coup d'œil à l'intérieur. Bien qu'il soit ignare en matière de magie, il sait reconnaître une cérémonie païenne quand il en voit une — surtout lorsqu'elle est d'une telle force. Les personnages ont une chance de le repérer : opposez deux tirages de tension, de Dextérité + Discrétion en ce qui concerne Roland, de Perception + Attention pour eux. Si leur jet se solde par un Désastre, non seulement ils ne remarquent absolument pas Roland, mais en plus, celui-ci les reconnaît. Il retourne aussitôt auprès de Hagen, pour l'informer que les païens et ses anciens compagnons de cellule se trouvent dans le bâtiment. Si c'est lui qui obtient un Désastre, il trébuche et tout le monde s'aperçoit de sa présence.

Peu importe, car Hagen s'est placé de façon à le garder dans son champ de vision. Si son espion disparaît à l'intérieur de la construction ou se fait attaquer, le capitaine ordonne aussitôt à ses hommes de charger. Il agit de même si le braconnier revient lui raconter ce qu'il a vu.

Des personnages dotés de sens particulièrement aiguisés seront peut-être conscients de l'arrivée des soldats (jet de tension de Perception + Vigilance, Prémonitions ou autre Compétence appropriée de 8 +). Les autres seront aussi surpris que les villageois. De toute manière, les paysans, plongés dans la cérémonie, ne réagiront pas immédiatement à d'éventuels avertissements : le temps qu'ils comprennent de quoi on leur parle, les croisés seront aux portes de la salle et commenceront la tuerie.

Faites-y participer autant de soldats que vous l'estimez approprié — mettons une dizaine par personnage des joueurs présent. Hagen les précède dans la salle, sans descendre de cheval (les portes et le plafond sont largement assez hauts pour le lui permettre), tout en leur aboyant des ordres afin qu'ils bloquent les issues et ne laissent personne s'échapper. Il remarque tout particulièrement Gilles, Coffa, Sarimarcus et ceux des personnages qu'il a déjà rencontrés. Nombre de villageois sont passés au fil de l'épée alors qu'ils essaient de s'enfuir, et bien d'autres avant même d'avoir esquissé un mouvement, sans distinction d'âge ou de sexe. Gilles, qui est après tout sans défense et déjà vieux, fait partie des premiers morts. Quant à Sarimarcus et Coffa, plongés dans leur transe, ils ne se rendent compte de rien ; le Mage est très vite tué, que ce soit d'un coup d'épée ou par un carreau d'arbalète, ce qui ramène Coffa sur terre. Même si les personnages essaient de protéger les deux héros du festival, il leur est impossible de résister à l'assaut des croisés.



### LA RÉACTION DE COFFA

Ce n'est qu'à la mort de Sarimarcus que Coffa se rend compte, avec horreur, de ce qui se passe dans la salle. Mais il est trop tard pour qu'il utilise un de ses principaux pouvoirs. Il fait jaillir du sol des racines d'arbres, qui attirent dans la terre les assassins du magicien et entravent les autres soldats, s'enroulant autour de leurs jambes avec une rapidité hallucinante. En même temps, le bois des armes des intrus (leurs épieux, le manche de

leurs haches) se tord et s'agite au point qu'elles en deviennent inutilisables, et des branches jaillies des murs les attaquent, les frappant et les aveuglant, si bien que certains s'enfuient à travers bois, terrorisés. Mais Coffa ne reste pas en vie bien longtemps (trois ou quatre rounds de combat) : des carreaux d'arbalète l'abattent bientôt.

Au moment où il rend son dernier souffle, sa magie cesse de faire effet. Les branches et racines qu'il avait suscitées se racornissent et meurent, les armes reprennent leur forme normale, puis la construction de bois s'évanouit alors que tout le monde se retrouve dans le monde vulgaire. En fait, le *regio* cesse d'exister, bien que la colline conserve son aura féérique de 6 pour le reste de la nuit. Le grand chêne est à présent horriblement tordu, et l'abri qui représentait la demeure de Coffa s'est effondré.

### LA RÉACTION DES PERSONNAGES

Les personnages qui participent au festival sont libres de réagir comme ils le veulent à l'attaque des croisés, de s'enfuir ou au contraire de se battre — mais ils n'ont sans doute guère d'armes et d'armures et sont très inférieurs en nombre. S'ils restent, ils représentent avec Coffa la seule opposition que rencontrent les soudards, aussi supportent-ils quasiment tout le poids de leur assaut.

Hagen ne voulant pas faire de prisonniers, ses hommes massacrent sans pitié les blessés incapables de s'échapper. Si les personnages veulent sauver ceux de leurs amis qui sont mal en point, ils ont intérêt à faire vite.

Bien sûr, les Mages disposent toujours de leurs sortilèges, mais l'aura féérique particulière de la colline nuit à leur lancer.

Quoi qu'ils fassent, certains événements doivent absolument se produire durant l'attaque : il faut que Coffa, Sarimarcus et Gilles soient abattus, mais que Hagen survive. Le capitaine peut néanmoins être blessé,

ce qui obligera ses hommes à le secourir et à repartir très vite pour le château de Lacaune, où ils le mettront en sûreté. Les assaillants doivent en outre s'emparer de la cape que portait Coffa et qu'il comptait donner à Sarimarcus. Peut-être Hagen se l'attribue-t-il d'office, comme une preuve que les villageois célébraient bien un rituel païen et comme symbole de sa victoire sur eux.

Même si les personnages se débrouillent pour chasser les croisés, il faut que ceux-ci entrent en possession du vêtement. Roland, resté caché pendant toute la bataille, peut s'en emparer avant de s'enfuir, dans l'espoir d'être ainsi agréable à Hagen et d'obtenir sa liberté (de toute façon, peu de temps après, il s'enfuira pour de bon, loin du capitaine).

### APRÈS LA BATAILLE

Les personnages étant moins nombreux et moins bien équipés, ce sont sans doute les soldats qui remportent la victoire. Hagen leur ordonne de bâtir un bûcher autour du grand chêne (au niveau vulgaire du *regio*, bien sûr, puisqu'il n'y en a plus d'autre), afin de faire brûler les corps de Coffa, Sarimarcus, Gilles et de tous les paysans tués au cours de la bataille. Les malheureux, ainsi qu'il convient à des païens, ne recevront donc pas de sépulture chrétienne. Alors que les flammes s'élèvent dans la nuit, la colline elle-même frémit puis s'effondre, mettant à nu le roc qu'elle recouvrait. Les croisés battent en retraite, laissant le feu continuer son œuvre, et se rendent à Massat, qu'ils brûlent également.

Ensuite seulement ils regagnent le château de Lacaune, n'ayant probablement subi que des pertes légères.

Mawredd, le grand cerf qui demeurait toujours aux alentours de la demeure de Coffa et était autrefois, il y a bien longtemps, un des compagnons de Cernunnos, a quant à lui quitté le royaume des mortels. Il n'a jamais cru, malgré l'initiation de Sarimarcus, que les forces de jadis reprendraient possession du monde, aussi s'est-il tenu à l'écart des événements. Lorsque les croisés ont attaqué, il a abandonné tout espoir et regagné la Féerie.

## LES FRUITS DE LA VICTOIRE

Quelques jours après ces événements, même s'il a été forcé de battre en retraite face aux personnages, Hagen fait son rapport aux chanoines de Foix, assurant qu'il a mis en déroute une foule de païens et produisant la cape pour prouver que des sorciers maléfiques étaient à l'œuvre. Il offre en outre d'exécuter des raids semblables sur d'autres « nids de vipères », mais les religieux, horrifiés à l'idée des massacres qui en découleraient, déclarent nettement que le meilleur moyen de mettre un frein au paganisme est de s'occuper chrétiennement des populations.

Ils ordonnent donc à Hagen de construire dès que possible une église à Massat, espérant ainsi faire travailler



dans un but commun mercenaires et paysans, trouver aux premiers une occupation paisible et ramener les seconds dans le giron de Dieu, en une conversion paisible. Ramon et Dietrich pensent aussi que cette église sera un symbole d'autorité, qui rappellera au capitaine de ne pas outrepasser ses droits, comme il l'a déjà que trop fait. Quant aux personnages, cette idée leur agréera sans doute : tant que Hagen dirigera les travaux, il ne sera pas en train de les pourchasser (nous pensons, bien sûr, à ceux qu'il a jugés au chapitre II, puis reconnus sur la colline du Cornu).

Après son entretien avec les chanoines, Hagen retourne au château de Lacaune avec son trophée — la cape — afin d'y présider un grand festin, au cours duquel il compte boire assez pour effacer l'ivresse du combat, qui continue à le hanter. Il n'annoncera la triste nouvelle à ses hommes que le lendemain : il leur faut construire une église au lieu de tuer et piller !

Déterminé à préserver sa dignité dans ses nouvelles fonctions, le capitaine décide d'arborer la cape, pour que nul n'oublie la victoire qu'il a remportée. Alicia sait bien sûr ce qui s'est passé, mais pour l'instant, c'est le trophée qui l'intéresse le plus. Elle s'est aperçue qu'il a des pouvoirs féériques mais n'ose le prendre à son fils, de peur que le moral de ce dernier en souffre ; elle félicite donc Hagen et cherche en secret quelles peuvent bien être les propriétés du vêtement.

Il y a différentes manières, pour les personnages, d'apprendre que leur ennemi a fait un rapport aux chanoines et a été chargé de bâtir une église. S'ils ont des contacts dans le clergé, ceux-ci peuvent leur transmettre la nouvelle. A moins qu'ils ne l'obtiennent de survivants de Massat ayant entendu une proclamation à ce sujet, ou des chanoines eux-mêmes. Ramon vient de toute façon les voir au cours du chapitre suivant, et vous pouvez vous

arranger pour qu'ils le rencontrent auparavant.

Peut-être aussi les Mages disposent-ils d'un espion parmi les hommes de Hagen, ce qui leur permet d'être informés que le capitaine veut à toute force porter la cape. Enfin, si l'un des personnages est toujours l'amant d'Alicia, ces renseignements lui sont obligeamment fournis, de même, plus tard, que ceux relatifs à l'étrange comportement de Hagen.



## Les croisés

**Caractéristiques :** Intelligence (dénusés d'imagination) -1, Perception (indifférents) -1, Force (musclés) +2, Énergie (vigoureux) +4, Présence (grossiers) -1, Communication (brutaux) -2, Dextérité 0, Vivacité (agiles) +1

**Âge :** la vingtaine

**Taille :** 0

**Vertus et Vices :** aucun

**Compétences :** Brabançon (insultes) 3, Bagarre (coups en traîtres) 2, Vigilance (pièges) 2, Esquive (projectiles) 3, Connaissance des Gens (terroriser les paysans) 2, Boisson (boire vite) 4, Attaque Épieu (paysans) 3, Parade Épieu (paysans) 3, Parade Bouclier (de très près) 4, Attaque Arbalète Légère (paysans) 3, Attention (adversaires) 1

**Confiance :** 3

**Réputation :** Cruels (paysans) 3

**Traits de Caractère :** Braves +2, Couards +2, Vicieux +3, Charmants -3

**Armes et armure :** haubert de cuir

**Totaux à l'épieu court (1 main) :** Initiative +5, Attaque +5, Dégâts +8, Parade +4 (+10 Action)

**Totaux à la hache (1 main) :** Initiative +5, Attaque +5, Dégâts +12

**Totaux à l'épée large :** Initiative +6, Attaque +7, Dégâts +11

**Totaux à l'arbalète légère :** Cadence de Tir 1/2, Attaque +3, Dégâts +10

**Totaux au bouclier Rond :** Parade +7 (+13 Action)

**Encombrement :** 1

**Autres Totaux de Combat :** Esquive +3 (+9 Action), Encaissement +7 (+13 Action), Fatigue +3

## La contre-attaque

Les personnages seront peut-être tentés d'attaquer Hagen en représailles, mais ce serait très dangereux. Sa victoire lui a gagné le respect des autres croisés établis en Languedoc, si bien qu'il a maintenant des alliés prêts à le soutenir. Il n'hésitera pas à faire appel à eux pour battre à plates coutures d'éventuels adversaires. Mieux vaut attendre pour se dresser contre lui qu'il ait essuyé quelque revers, ce qui d'ailleurs ne tarde pas à se produire.

Si les personnages veulent malgré tout lancer une attaque, une Toque Rouge (Æstrius, par exemple) arrive fort opportunément à leur Alliance, porteuse d'un message de Doisseteppe. Le Præco, Oxioun, exige un rapport sur ce qui s'est passé à Massat, car les informateurs (les espions) de Doisseteppe lui ont appris que Sarimarcus y avait résidé. Oxioun ordonne en outre aux thaumaturges de rester en dehors du chemin des croisés, faute de quoi leur communauté pourrait bien se voir privée de ses droits sur ses terres, et eux-mêmes se faire déclarer des Guerres des Magiciens. Æstrius rappelle à ses amis que : « *Doisseteppe a des espions partout, même parmi les vulgaires, et vous attaquer aux croisés reviendrait à signer votre perte. Prenez patience. Les mortels ne vont pas disparaître, et un*



jour, Hagen commettra une erreur dont vous pourrez tirer profit. »

Si les personnages persistent malgré tout dans leurs intentions, les événements plus graves du chapitre IV finiront bien par les distraire de leurs projets.

## ÉPILOGUE :

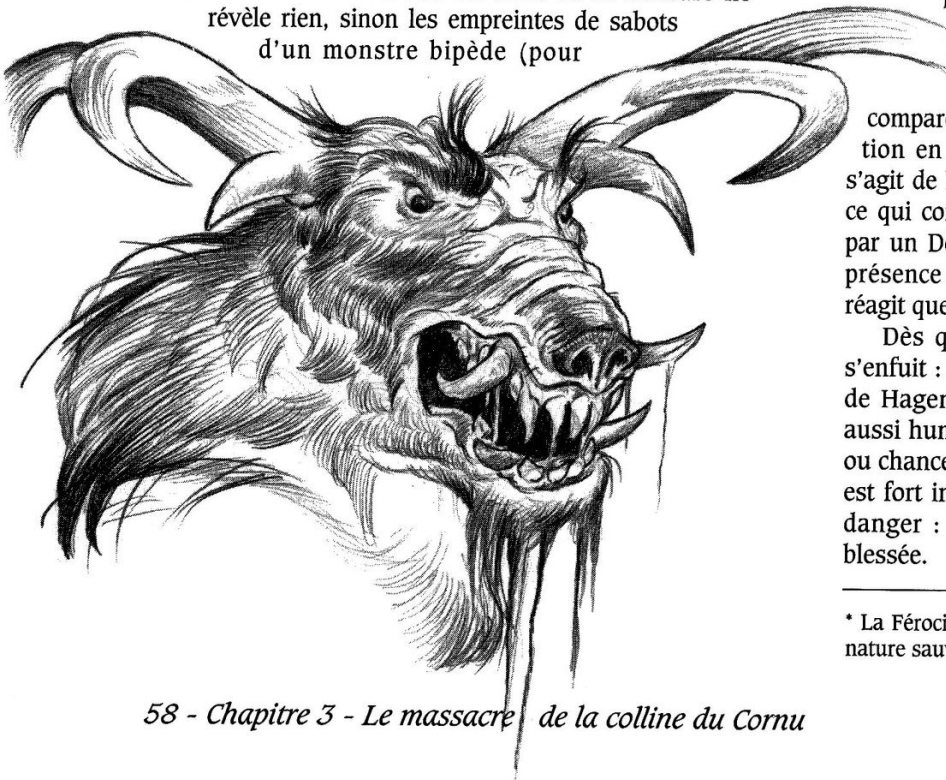
# LA GRANDE CHASSE

Peu de temps après l'attaque, au bout d'une saison ou deux peut-être, des paysans effrayés viennent implorer les Mages de mener une enquête sur les attaques nocturnes dont leur bétail et certains d'entre eux ont été victimes. Plusieurs racontent qu'ils ont vu une étrange bête sauvage, dotée de grandes cornes, qui marchait debout sur ses pattes arrière. Ce mystère n'a apparemment rien à voir avec les préoccupations actuelles des personnages, mais peut-être accepteront-ils tout de même d'essayer de le résoudre, que ce soit pour récupérer le *virtus* que contient, sans le moindre doute, ce curieux animal ou pour aider d'éventuels amis vulgaires.

La bête est en fait Hagen, qui se transforme ainsi sous l'effet de la malédiction dont l'accablent les esprits féériques de la cape. Ceux-ci, furieux de la destruction de la colline du Cornu et du meurtre de Coffa, se vengent du responsable par les tourments qu'ils lui infligent. Vous trouverez tous les détails relatifs à la malédiction de la cape dans le chapitre IV (pages 62-63). Les événements qui surviendront durant cette histoire vont être annoncés par une rencontre avec la bête Hagen.

### La piste de la bête

L'examen des endroits où on a vu la créature ne révèle rien, sinon les empreintes de sabots d'un monstre bipède (pour



qui a une Compétence de Pistage de 3 +). Suivre ces traces, en quelque lieu que ce soit, requiert la réussite d'un tirage simple de perception + Pistage de 9 +, car elles sont relativement anciennes (de cinq jours à deux semaines). Apparemment, la bête est allée et venue à la lisière de la forêt, juste sous le couvert, peut-être en espionnant un troupeau ou une ferme. Une série d'empreintes s'enfonce en outre dans les bois, où elle finit par disparaître.

Si un des personnages réussit un jet simple d'Intelligence + Pistage ou d'Intelligence + Connaissance de la Féerie de 6 +, il remarque que les traces ont fort bien pu être produites par un satyre, compte tenu de leur forme et de leur écartement. Un autre tirage simple d'Intelligence + Connaissance de la Féerie de 6 + lui rappelle qu'il est rare qu'un satyre chasse seul dans le monde extérieur, mais que cela arrive néanmoins, surtout s'il a été exclu de sa tribu.

Quelque mal que les personnages se donnent, la créature ne réapparaîtra pas avant un bon moment, aussi vont-ils certainement se désintéresser de la question. Peut-être chargeront-ils un petit groupe de Servants de veiller à la sécurité des villages alentour. Si les joueurs n'y pensent pas, donnez-leur cette idée, comme si vous vouliez les aider à résoudre le problème de manière pratique. La bête finira par se montrer, mais des Mages risqueraient de la capturer prématurément, et il vaut donc mieux qu'elle n'apparaisse qu'à des Servants.

### La bête

Une nuit, un des Servants chargés de guetter la venue de la créature (et probablement plongé dans l'ennui le plus profond) est tiré de sa léthargie par un cri terrifiant. Alors qu'il se précipite dans la direction d'où venait le hurlement, il a la vision d'un monstre horrible, doté d'immenses bois de cerf, aux pattes de satyre et à la tête de sanglier, accroupi devant le cadavre d'un malheureux paysan.

Lorsque la bête se redresse, il remarque qu'elle a la gueule ensanglantée.

Pour savoir s'il parvient à s'en approcher, comparez deux tirages de tension : Dextérité + Discrétion en ce qui concerne le Servant, Perception (+7, il s'agit de l'ouïe) + Férocité\* (4, +1 car elle est traquée) en ce qui concerne la bête. Si le jet du personnage se solde par un Désastre, la créature remarque immédiatement sa présence ; si c'est elle qui obtient un Désastre, elle ne réagit que lorsqu'il l'attaque.

Dès qu'elle prend conscience d'être observée, elle s'enfuit : il subsiste en elle une faible étincelle de l'esprit de Hagen, qui se refuse à être vu dans une situation aussi humiliante. Si le personnage est très rapide, discret ou chanceux, il peut avoir l'occasion de l'attaquer, mais il est fort improbable qu'il arrive à la mettre réellement en danger : elle se sauve immédiatement lorsqu'elle est blessée.

\* La Férocité s'ajoute aux tirages des créatures, dès lors que leur nature sauvage est impliquée.



Toute plaie ou marque infligée à la bête se retrouve, similaire, sur Hagen, une fois qu'il reprend forme humaine. S'il a été gravement atteint, Alicia usera de sa Compétence Chirurgie pour soigner son fils, mais elle ne devinera pas comment il a été blessé, et il ne le lui révélera pas.

Si le personnage tente de poursuivre le monstre, comparez, tous les rounds, des tirages de tension : Vivacité + Athlétisme pour le premier (car il doit se frayer un passage dans la forêt), Vivacité + Férocité (+1, car il est traqué) pour le deuxième. Lorsque l'un des deux a accumulé 5 points de plus que l'autre grâce à ces jets, il atteint son but — c'est-à-dire qu'il s'échappe, dans le cas du monstre, et rattrape sa proie, dans le cas du personnage. De même, si l'un des deux obtient un Désastre, il trébuche, et c'est pour lui la catastrophe — si c'est la créature, elle se fait rattraper ; si c'est le personnage, elle lui échappe définitivement. Si le Servant parvient à rejoindre la bête, celle-ci se bat pour s'enfuir — ce qui ne devrait pas lui poser de problèmes, compte tenu du fait qu'il est seul.

Notez aussi que les deux protagonistes de l'incident doivent effectuer un tirage de tension de Fatigue à Court Terme (facteur de Difficulté de 6) par jet de Vivacité, les Niveaux de Fatigue perdus (2 en cas de Désastre) leur infligeant des pénalités aux jets de Vivacité suivants.

Si le monstre disparaît, le personnage peut essayer de suivre ses empreintes. Il lui faut pour cela réussir trois jets de tension de Perception + Pistage de 8 +, un Désastre signifiant qu'il perd complètement la piste. De toute manière, c'est ce qui finit par arriver : Hagen reste assez intelligent, même sous cette forme, pour marcher dans un ruisseau afin de ne plus laisser de traces.

Toutefois, si les personnages n'ont pas attrapé la bête, ils savent maintenant qu'il y a bien quelque chose qui

## La bête

**Force Féerique** : 20

**Statistiques** : Taille +1, Ruse (roublarde) +3, Perception (circonspecte) +2 (+7 en ce qui concerne l'ouïe), Force (musclée) +5, Énergie (infatigable) +5, Présence (bestiale) -4, Communication (grogne) -2, Dextérité (mouvements instinctifs) +2, Vivacité (course rapide) +4

**Vertus et Vices** : aucun

**Réputation** : Tueuse (paysans) 1

**Traits de Caractère** : Brave +3, Assoiffée de Sang +3

**C confiance** : 2

**Totaux de Combat** :

Bois : Initiative +8, Attaque +10, Dégâts +14, Parade +8

Morsure : Initiative +4, Attaque +8, Dégâts +8

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

Niveaux de Fatigue : Dispose, 0/0, -1/-1, -3, -5, Inconsciente

Esquive +8 (+14 Action), Encaissement +13 (+19 Action), Fatigue +4

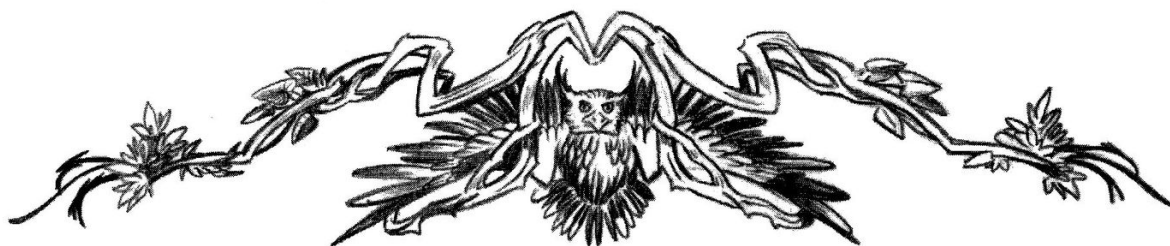
**Encombrement** : 0

**Compétences** : Férocité (traquée) 4 (+4 aux tirages d'Attaque et autres jets quand elle est en rage)

**Pouvoirs** : aucun

**Virtus** : 10 points, Muto, corps

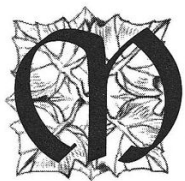
rôle à leurs portes. Plus tard, lorsqu'il s'avérera que le monstre n'est autre que leur ennemi, Hagen, la boucle sera bouclée.





## Chapitre Quatre

# La vengeance féerique



assat s'étendait, immobile et déserte, sous un ciel uniformément bleu. Discrètement, peu désireux d'attirer l'attention du Mage, Tyler étreignit la petite croix de bois qui pendait à son cou. La puanteur de la mort épaississait l'air immobile, et l'invasion végétale surnaturelle qui se répandait par toute la vallée était ici plus effrayante encore. Les vrilles du lierre et de la vigne s'accrochaient aux restes des maisons et des granges comme, dans les légendes des hommes du Nord, les tentacules des krakens s'agrippaient aux navires. Le Servant pria silencieusement pour que, si le jour du Jugement était proche, son association avec les démons ne nuise pas au salut de son âme.

Les démons tels que Félix. Le Mage, vêtu d'amples robes grises, était ici dans son élément : les pierres brisées étaient jonchées de cadavres de toutes sortes, maçons, Brabançons et ouvriers mêlés, empalés sur les racines et les branches d'arbre. On eût dit que quelque énorme vautour avait abandonné là sa proie, en attendant qu'elle fût à son goût. Les Servants s'appliquaient à ignorer le thaumaturge tandis qu'il passait d'un corps à l'autre, palpant, pinçant, profanant le chef-d'œuvre de la Création.

La charpente inachevée de la future église dominait cette scène de mort tel un sinistre berger, si bien recouverte par les plantes qu'on avait peine à croire qu'elle était sortie des mains de l'homme. En vérité, il semblait que Dieu lui-même fût impuissant devant ce déferlement végétal — Tyler chassa vivement de son esprit cette pensée blasphématoire, priant qu'elle lui fût pardonnée. L'impiété de ses maîtres commençait à l'infecter.

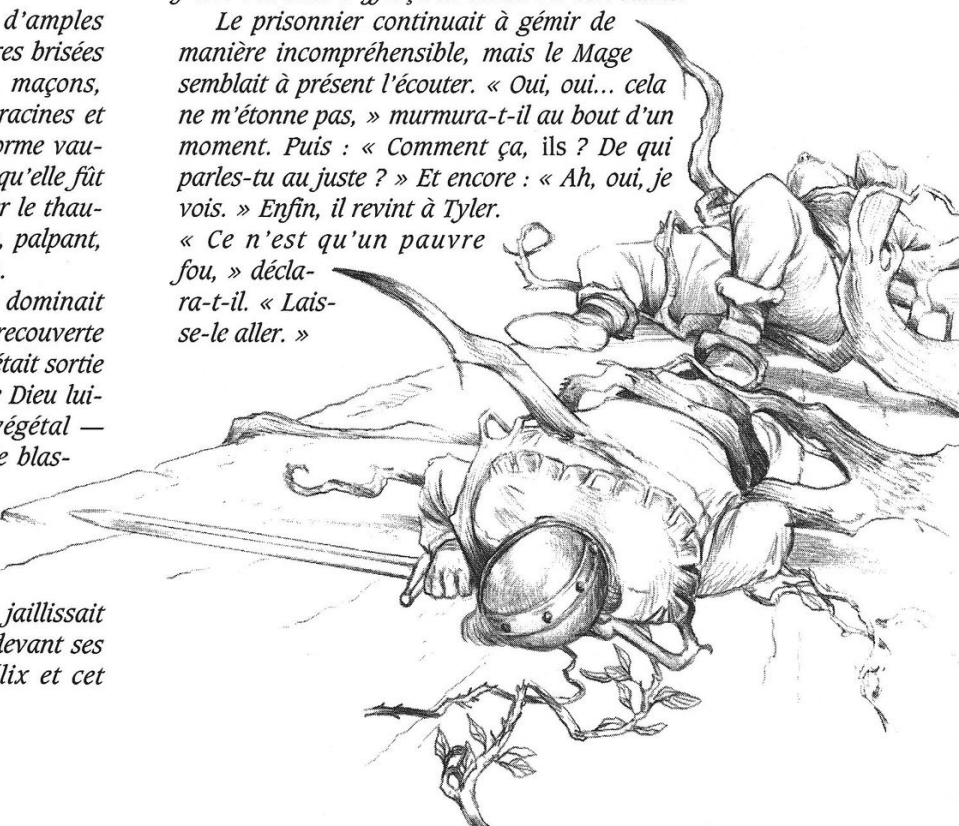
Il repéra un mouvement, du coin de l'œil. Une silhouette torturée jaillissait des ruines alors que le Mage revenait se poster devant ses troupes. Tyler s'interposa vivement entre Félix et cet

assaillant potentiel, et quand l'enchanteur se retourna, il avait déjà immobilisé l'homme — car c'en était un, quoi qu'il fût si émacié et décrépît qu'on avait peine à le croire. Le malheureux écumait, dans sa maigre barbe visiblement infestée de vermine. Il se mit à baragouiner à l'adresse du Mage en une langue incompréhensible, tordant sa maigre carcasse entre les mains de Tyler.

Félix examina le captif avec attention. « Voyons, qu'avons-nous donc là, et quel langage grossier cela parle-t-il ? » Le misérable continua à crier et bégayer. « Du calme... » murmura Félix. Puis il prononça quelques syllabes étranges, et la puanteur de la mort devint plus forte encore. Il avait invoqué la magie, Tyler le sut aussitôt. Il frissonna mais s'efforça de conserver son calme.

Le prisonnier continuait à gémir de manière incompréhensible, mais le Mage semblait à présent l'écouter. « Oui, oui... cela ne m'étonne pas, » murmura-t-il au bout d'un moment. Puis : « Comment ça, ils ? De qui parles-tu au juste ? » Et encore : « Ah, oui, je vois. » Enfin, il revint à Tyler.

« Ce n'est qu'un pauvre fou, » déclara-t-il. « Laisse-le aller. »





*Tyler obéit avec soulagement, heureux d'être débarrassé du misérable. Un sourire de dément aux lèvres, celui-ci se précipita sur le cadavre le plus proche, qu'il se mit à couvrir de caresses affectueuses...*

## SOMMAIRE

---

Ce chapitre décrit les effets de la malédiction de Cernunnos, notamment la folie qui prend peu à peu possession de Hagen, et les recherches des personnages pour découvrir un moyen d'y mettre fin. Il doit essentiellement vous servir à ménager un suspense qui trouvera son point culminant au chapitre V. A la fin de cette brève succession d'événements, en effet, l'expansion des forêts féeriques et la venue prochaine d'autres croisés conduiront les personnages à essayer de passer un accord avec les êtres féeriques et à affronter Hagen une dernière fois.

Les faits dont il est question ici se produisent peu de temps après la destruction de Massat, au bout d'une saison ou deux, mais l'idéal serait que vous les introduisiez progressivement dans vos propres histoires, afin que les personnages ne prennent que lentement conscience des terribles effets qu'a eus l'attaque de la colline du Cornu.

## LES RÉSULTATS DU RAID

---

Les chanoines de Foix pensaient bien faire, mais leur idée de construire une église à Massat s'avère malencontreuse. Certes, les villageois qui ont survécu au massacre ont regagné leurs maisons, pillées et brûlées, les ont réparées comme ils l'ont pu et ont enterré leurs morts. Mais l'Église leur a fait du mal, et voilà qu'au lieu de les aider de ses deniers, elle préfère ordonner l'érection d'un autre de ses orgueilleux monuments de pierre ! Celui-ci, symbole d'une autorité papale indifférente à leur misère, ne fait que les éloigner davantage de la religion catholique.

## La malédiction

---

Comme si cela ne suffisait pas, la mort de Coffa apporte d'autres épreuves. C'est l'incarnation du souvenir de Cernunnos que les croisés ont tuée, et la population du Val des Bois oublie rapidement le dieu celte. Mais alors qu'elle perd la mémoire, la contrée perd de même la fertilité. En l'espace d'une saison, hommes, femmes et animaux de la vallée se retrouvent stériles, et les champs s'appauvrissent.

La malédiction de Cernunnos ne s'arrête pas là : elle affecte plus particulièrement tous les individus impliqués dans la mort de Coffa, c'est-à-dire les villageois survivants, les soldats qui ont attaqué la colline et ceux des personnages qui y étaient présents cette nuit-là. La vengeance du dieu est cruelle, oui, et quelque peu arbitraire... Mais du moins y a-t-il dans tout cela une certaine justice : en tant que chef des croisés et voleur de la cape, Hagen

est doublement maudit, comme nous allons l'expliquer en détail dans ce chapitre.

Les malheureux que la malédiction de Cernunnos affecte de manière personnelle se retrouvent affligés du Vice Surnaturel à -4 Maudit (voir *Ars Magica* page 80). Leur force vitale et leur virilité en souffrent cruellement : dans les moments cruciaux (au plus fort des combats, par exemple), ils sont soudainement pris de faiblesse. En effet, à moins de réussir un jet de tension d'Énergie de 7 +, ils perdent automatiquement 3 points de Force et 1 Niveau de Fatigue à Long Terme. Ils ne retrouvent leur Force normale que quand ils ont récupéré leur Niveau de Fatigue (ce qui se fait de la manière habituelle). En cas de Désastre à ce tirage, ils sont en outre à jamais frappés de stérilité, et toutes les créatures mâles qu'ils touchent par la suite deviennent elles aussi stériles — quoique pour un an seulement. Même si elles réussissent leur jet d'Énergie, les victimes de la colère du dieu perdent temporairement 1 Niveau de Fatigue à Court Terme.

Un sortilège Intellego Virtum ou Corporem de Niveau 10 + révèle d'où vient la malédiction, connaissance qui permet ensuite aux personnages d'essayer de la lever. La stérilité est quasi impossible à vaincre par la magie Hermétique. L'antique puissance féerique qui l'a imposée n'est pas seulement d'une grande force, ses liens privilégiés avec l'équilibre naturel lui confèrent aussi des pouvoirs étendus en ce qui concerne la fertilité et la vengeance. En revanche, un sort Perdo Virtum adapté, de Niveau 30 +, viendra à bout de l'affaiblissement périodique. Il faudra cependant l'inventer (voir *Ars Magica* page 253), à moins qu'il ne s'agisse d'un sort spontané. C'est le Total de Laboratoire du Mage intéressé qui déterminera le temps que lui prendra la création de ce sortilège — laquelle s'avérera peut-être impossible.

Vous pouvez, selon votre humeur, laisser les personnages sous le joug de la malédiction plus ou moins longtemps — et pourquoi pas pour toujours ? Mais ils sont libres de chercher de l'aide auprès d'un Mage plus puissant, capable de produire le sort dont ils ont besoin, même si cela signifie qu'ils auront alors une dette immense envers lui. Encore faut-il, évidemment, qu'ils en connaissent un qui soit prêt à les assister. Lui payer ce qu'ils lui devront pourra, ensuite, donner lieu à une autre histoire.

Les pouvoirs magiques des thaumaturges ne sont pas d'un grand secours face à la malédiction de Cernunnos mais, combinés à l'aura de l'Alliance, ils ont du moins un avantage : ils permettent de conserver le souvenir de Cernunnos, et donc d'essayer de ressusciter Coffa.

## L'expansion des forêts

---

Les problèmes éventuels des personnages avec les êtres féeriques du Val des Bois ne font que s'envenimer lors de la construction de l'église à Massat. Ces êtres, qui ont appris des animaux de la région la mort de Coffa, sont déjà furieux, mais leur colère se déchaîne lorsque les maçons que Hagen a embauchés à Foix commencent à utiliser, bien inconsidérément, des pierres prélevées sur la colline du Cornu.



Durant les mois qui suivent, décidés à se venger des mortels, les êtres féeriques étendent leurs forêts par toute la vallée, grignotant de manière alarmante les terres cultivées et le domaine de l'Alliance.

Les effets les plus immédiats de cet enchantement s'observent à Massat, dont les habitants trouvent un jour les bâtisseurs de l'église, maçons, ouvriers et Brabançons mêlés, étouffés ou empalés par des racines, branches ou vrilles végétales. La plupart des villageois prennent la fuite, racontant, partout où ils passent, que Massat est à présent un lieu maudit. Aucun de ceux qui y restent ne pénétrera de son plein gré dans le monument inachevé.

## Les problèmes de l'Alliance

Bien des membres du Tribunal Provençal considèrent cette avancée des forêts sur les propriétés des mortels comme la preuve que les êtres féeriques ont enfin décidé d'éliminer les Terres Chrétiennes. Certains, tels ceux de la Maison Merinita, s'en réjouissent, bien que nul ne se risque à proclamer publiquement que le Christ devrait laisser la place à Cernunnos.

A vous de décider des effets précis de l'expansion des forêts sur l'Alliance des personnages, suivant la nature de cette dernière. D'une manière générale, les serviteurs de la communauté découvrent un jour que les terres autour de la forteresse se sont couvertes de jeunes chênes, de deux ou trois pieds de haut à peine, tout d'abord, mais qui grandissent à une vitesse surnaturelle — ils atteindront une taille respectable au bout de quelques semaines. Ils sont fort bien enracinés, et si on essaie de les arracher, ils abandonneront leur écorce aux mains des défricheurs plutôt que la terre nourricière. Notez aussi que les êtres féeriques des environs n'apprécieront pas la destruction des arbustes. Par la suite, ceux des terres de l'Alliance pousseront beaucoup plus vite, jusqu'au jour où, en lisière de la forêt, ils pointeront entre les pierres mêmes de la forteresse.

Les autres parties de la vallée sont également victimes du phénomène : partout, de grands arbres se dressent là où, peu de temps auparavant, les hommes imposaient encore leur loi, et des milliers de jeunes pousses sortent de terre. Bientôt, la région ne sera plus qu'une immense forêt.

Si les Mages usent du sort *Langage des Plantes et des Arbres* (InHe25) sur les végétaux, ils n'en tirent rien d'autre qu'une sorte de chant ininterrompu. S'ils osent avoir recours au *Parcours de Cendres* (PeHe30), la riposte féerique ne se fait pas attendre : la nuit même, les arbres détruits repoussent, et la forêt s'étend ensuite sur les terres de l'Alliance dix fois plus vite que partout ailleurs. Peut-être même l'aura magique de la forteresse s'efface-t-elle lentement devant une aura féerique de plus en plus forte !

L'expansion des bois cause en fait plusieurs problèmes aux personnages ; en voici quelques exemples :

- Les villages environnants, qui fournissent habituellement l'Alliance en produits frais, luttent pour survivre. Les champs en jachère sont envahis de broussailles et les cultures étouffées

par les mauvaises herbes. Les récoltes de l'année seront maigres, si tant est qu'on puisse récolter quoi que ce soit. Beaucoup de paysans, dont les terres sont retournées à l'état sauvage, quittent leur demeure, peut-être pour se réfugier sur le domaine de l'Alliance, si celui-ci est plus hospitalier. Quoi qu'il en soit, la communauté perd ses sources d'approvisionnement vulgaires.

- Les arbres qui poussent entre les pierres de l'Alliance causent des infiltrations dans les entrepôts et les niveaux souterrains, si bien que les réserves de nourriture se trouvent gâchées.

- Ce phénomène, de toute évidence surnaturel, persuade divers membres du clergé qu'une magie maléfique est à l'œuvre dans le Val des Bois, où ils envoient donc d'importantes forces de croisés.

- Si quelqu'un demande une réunion du Tribunal pour résoudre le problème, sa requête est repoussée. Les Mages de la région sont trop occupés avec les difficultés que rencontrent leurs propres communautés pour perdre leur temps en vaines discussions. Les personnages doivent donc se débrouiller tout seuls.

- Leurs sources de *virtus* sont peut-être menacées. Celles qui se sont toujours trouvées en forêt risquent de devenir inaccessibles, les autres d'être détruites par l'expansion des bois.





Confrontés à tous ces problèmes, ils n'ont guère le choix : il leur faut essayer de stopper l'avancée des forêts, ce qui leur laisse peu de temps à consacrer à Hagen. S'ils veulent, malgré tout, satisfaire leur futile désir de vengeance, cela risque de se solder par la destruction de leur communauté. Les plus clairvoyants comprendront, peut-être, qu'ils peuvent s'occuper des deux choses en même temps — ce qu'ils feront au chapitre V : le chapitre IV se contente de décrire les événements qui mènent au point culminant de la Saga.

## La folie de Hagen

Alors que les forêts s'étendent par tout le Val des Bois et que ses ennemis s'efforcent de résoudre les problèmes subséquents, Hagen, de plus en plus solitaire, sombre dans la folie. L'amant d'Alicia peut s'apercevoir que le capitaine change lentement lors de ses visites clandestines au château de Lacaune, à moins que les personnages n'apprennent ce qu'il en est par un espion ou une surveillance magique.

Le mercenaire n'est pas seulement devenu stérile, il se réveille régulièrement la nuit, hanté par la vision d'un monstre aux immenses bois de cerf. En fait, ces rêves lui sont inspirés par sa métamorphose en bête nocturne, puis par ses courses à travers le Val des Bois, à la recherche de victimes.

Il fait aussi des cauchemars qui lui montrent des têtes humaines, attachées aux portes du château. Il lui arrive de terrifier ses hommes, Alicia et l'amant de celle-ci en se mettant à hurler au beau milieu d'un repas, parce qu'il a vu la tête sanglante de Sarimarcus posée sur la table.



Ces rêves, ces hallucinations et ces transformations, qui s'ajoutent à la malédiction de Cernunnos, lui sont infligés par la cape de Coffa. Il est en train de devenir fou, lentement, douloureusement. Alicia, à qui il parle de ces visions, le supplie régulièrement de lui donner le vêtement et d'échapper ainsi à son influence, mais il s'y refuse farouchement, devenant même violent quand elle tente de le lui prendre. La mystérieuse disparition de son espion, Roland, ne fait qu'ajouter à ses craintes (en fait, après le raid sur la colline du Cornu, Roland a décidé de quitter la vallée ; il n'est pas allé bien loin, comme vous le verrez au chapitre V).

## La confession publique de Hagen

Hagen pense que ses visions présagent sa mort imminente, ce qui dans un sens est exact. Aussi décide-t-il de se confesser publiquement au frère Simon de Casse, au cours d'un service religieux, à Foix, comme cela se faisait durant les premiers siècles de l'Église — les confessions étaient alors publiques, du moins lorsqu'elles concernaient des péchés très graves ou intéressant la communauté entière, et la pénitence imposée s'accomplissait également en public. Le pécheur s'agenouillait face à l'assemblée des fidèles et suppliait ses frères dans le Christ d'intercéder en sa faveur auprès de notre Seigneur afin qu'il écoute son humble prière. Nombre de vulgaires, et peut-être certains des personnages (venus à Foix pour y acheter des provisions, par exemple), assistent ainsi à l'étrange — et divertissante — confession du capitaine. Il est remis de ses péchés et condamné à faire une petite donation à diverses associations religieuses.

À la suite de cet incident, on raconte bientôt dans tout le Val des Bois que Hagen est devenu fou. Si aucun des habitants de l'Alliance n'était présent à Foix lors de sa confession, ils en entendent néanmoins parler sur un jet simple de Communication + Connaissance des Gens de 4+, pour peu qu'ils aient des relations vulgaires.

### LA RÉACTION DES MERCENAIRES

La conduite de Hagen suscite des réactions de rejet parmi ses hommes, qui l'abandonnent à lui-même, errant à travers le château, marmonnant, plongé dans ses rêveries démentes. Les croisés se trouvent bientôt plongés dans l'inactivité la plus totale et, n'ayant plus personne à leur tête pour les mener à de fructueuses victoires, commencent à désertier. Ceux qui restent au château deviennent de plus en plus négligés et indisciplinés. Finalement, Alicia prend les choses en main, ce qui fait d'elle une authentique châtelaine. Mais davantage encore de soudards, incapables de s'accommoder d'un chef féminin, prennent la clé des champs.

Les personnages peuvent rencontrer quelques-uns de ces soldats désœuvrés et leur soutirer diverses informations : les Servants en verront dans les tavernes et apprendront ce qui arrive à Hagen en écoutant leurs grognements d'ivrognes mécontents. Certains de ces mercenaires proposeront peut-être leurs services aux Mages — ils sont très indisciplinés mais compensent ce défaut par leur ardeur au



combat. Ces hommes ont, de plus, des chances de connaître l'entrée secrète du château de Lacaune (voir le chapitre V), celle qu'a empruntée Godefroi de Ferrers pour s'enfuir (voir le chapitre I). Si le jeune noble est mort ou a quitté l'Alliance, ils pourront communiquer ce renseignement aux personnages, ce qui facilitera la bonne marche de la Saga.

### LA FIN DE LA FOLIE

Lorsqu'il est devenu complètement fou ou presque, Hagen se transforme régulièrement en une bête carnassière. Son corps et son esprit échappent totalement à son contrôle et deviennent ceux d'un prédateur. Il rôde la nuit dans les bois de Lacaune, pour ne rentrer au château qu'à l'aube, sans se faire voir. La métamorphose prend un round de combat et se produit chaque fois que vous le jugez bon. N'oubliez pas que, par ailleurs, le capitaine devient de plus en plus bestial dans son comportement ordinaire.

Les personnages recommencent à entendre parler de ce monstre, maintenant familier, par des paysans ou d'autres contacts vulgaires. L'expansion des forêts, et les mouvements de populations ainsi que de troupeaux qui en résultent, fournissent à la créature un terrain de chasse idéal.

Selon la manière dont vous voulez faire évoluer la Saga et le temps dont disposent les personnages, vous pouvez conter quelques historiettes centrées sur la bête. Comme nous l'avons déjà dit, mieux vaut que seuls des Servants la rencontrent, pour entretenir le suspense mais aussi éviter de disperser la Saga. La véritable confrontation aura lieu dans le chapitre V ; jusque-là, le monstre ne suscitera que des incidents de peu d'importance, qui composeront éventuellement une « histoire dans l'histoire », dont le héros sera le premier des personnages à l'avoir rencontré.

## LES DÉFENSES D'ALICIA

Alicia, qui a pris les choses en main au château de Lacaune depuis que son fils s'est mis à divaguer, se rend parfaitement compte de la précarité de la situation. Comme la croisade dans la région est, pour ainsi dire, interrompue et que les soldats désertent, elle décide de renforcer les défenses de la place, pour se

protéger non seulement des sympathisants cathares et des Mages Hermétiques, mais encore des simples paysans désireux de venger les atrocités commises au nom de l'Église.

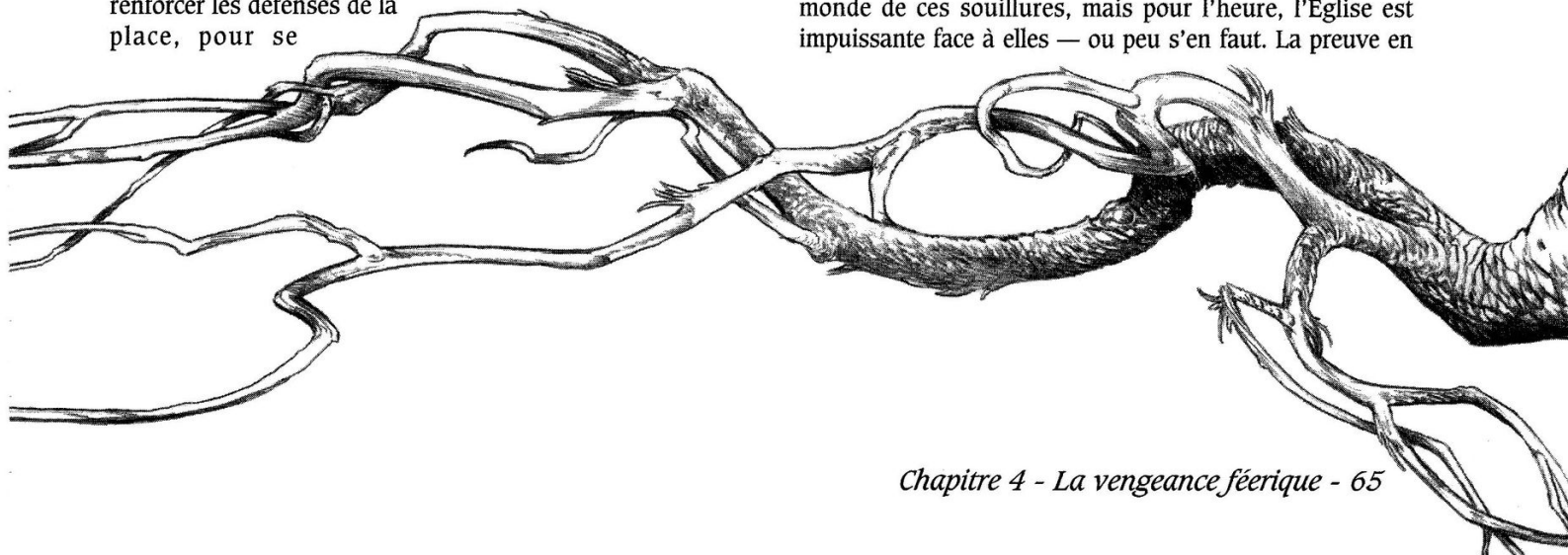
Elle place donc tous les soirs un *Feu Fantasmatique* (CrIm15) au pied de chacune des tours du château (représentées sur les plans fournis pages 40-41), ce qui permet aux gardes de repérer la nuit d'éventuels intrus. Ces feux, visibles à des lieues à la ronde, donnent bientôt à l'endroit une réputation sinistre auprès des vulgaires des environs. Alicia poste également deux hommes sur les tours d'enceinte, cinq autres dans la barbacane, dix dans le donjon, et la deuxième moitié du détachement de cinquante soldats qui lui reste est cantonnée dans ses quartiers de la grosse tour. Elle ordonne une inspection des conduits d'écoulement, puisqu'il est possible d'y descendre par les grilles situées au bas des tours, mais les mercenaires répugnent à s'attarder dans ces boyaux boueux, si bien qu'ils ne découvrent pas le passage secret.

La magicienne s'inquiète surtout de la folie de son fils, dont les visions la préoccupent plus que tout. Elle craint que l'expansion des forêts locales ne soit une attaque contre lui — ce en quoi elle ne se trompe pas.

## LA REQUETE DE RAMON

Après l'attaque de la colline du Cornu, les personnages essaient de réparer les dégâts causés par les croisés, ce qui les amène sans doute à retourner à Massat, à un moment ou un autre — ne serait-ce que parce que, comme nous l'avons déjà dit, la magie leur révèle que c'est de là qu'émane la malédiction qui les a frappés. Lorsqu'ils arrivent au village, ils découvrent l'église inachevée et les cadavres dispersés aux alentours, parmi les pierres, mais aussi les proches de Gilles qui ont survécu, lesquels vont leur fournir un moyen d'entrer en contact avec les êtres féériques. Il est malheureusement possible que les Mages estiment inutile une autre visite à Massat, auquel cas une requête (voire un chantage) de Ramon d'Uverre les fera changer d'avis.

Le chanoine a beau être un fervent chrétien, il ne nie pas pour autant l'existence des puissances féériques et païennes. Bien sûr, le Seigneur débarrassera un jour le monde de ces souillures, mais pour l'heure, l'Église est impuissante face à elles — ou peu s'en faut. La preuve en





est que l'attaque de Massat a eu des conséquences dramatiques... Ramon a en effet entendu dire que l'expansion des forêts est une vengeance féerique sanctionnant l'interruption de la cérémonie païenne et le carnage qui a suivi, et cela lui paraît fort probable. Aussi décide-t-il de consulter des spécialistes de ce genre de choses, afin d'éviter d'autres catastrophes et de lever, si possible, la terrible malédiction qui s'est abattue sur la vallée. Il se tourne alors vers les personnages, car il sait à présent que leur communauté est installée sur les terres de l'Église ; s'il ne peut les persuader de l'aider, il les y contraindra par la menace.

Le chanoine arrive seul aux portes de l'Alliance (il ne veut pas que l'évêque soit mis au courant de sa démarche), monté sur un palefroi portant un long caparaçon blasonné aux armes des d'Uverre. Il annonce aux Servants qu'il désire obtenir une audience des « astrologues » — ou de tout autre nom par lequel se désignent les Mages dans le monde. Quand ceux-ci l'accueillent, il se montre très affable, les recevant avec des saluts polis et des sourires cordiaux.

Dès qu'on aborde les raisons de sa visite, il entre dans le vif du sujet : *« Je crois que l'Église n'a plus guère de fidèles dans la région. Le malheur qui nous frappe pousse les gens à s'apitoyer sur eux-mêmes et à s'endurcir envers leur prochain plutôt qu'à se tourner vers Dieu, et c'est aux esprits païens de la nature qu'ils demandent de sauver leurs récoltes et de stopper l'inférieure avancée des forêts. Ils ne se rendent pas compte qu'ils ne font que condamner leurs âmes à l'Enfer ! »*

*Je suis un homme de Dieu, mais je n'ignore pas qu'il existe d'autres forces en ce monde, et j'en ai assez vu pour savoir que ceux qui adorent des esprits païens leur confèrent quelque puissance. L'Église essaie de détourner les pécheurs, vous-mêmes inclus, de ces faux dieux, mais elle n'y parvient pas toujours. Or je crains que ce ne soit particulièrement vrai dans cette région — il suffit de se pencher sur ce qui s'est produit récemment pour en être persuadé.*

*C'est pourquoi je viens à vous dans un esprit de paix. L'Église a besoin de votre savoir. J'ai entendu dire que vous connaissiez bien les voies de la nature et que vous pourriez peut-être interrompre l'invasion des forêts et rendre à notre contrée sa fertilité.*

*J'ai aussi entendu dire que le responsable de la malédiction qui nous frappe est le capitaine Hagen, avec son attaque de Massat. Je ne le condamne pas pour ses péchés, pas plus que je ne condamne les habitants de Massat pour les leurs. Dans l'épreuve que nous traversons, nous devrions tous oublier ce qui nous sépare pour travailler ensemble à notre salut. Je vous demande donc de chercher la cause de nos ennuis et de remédier à ceux-ci — sinon pour la plus grande gloire de notre Seigneur, du moins pour obéir aux nobles sentiments en lesquels vous croyez. »*

Le visiteur annonce ensuite que Hagen est certainement devenu fou : lorsqu'il l'a pour la première fois questionné au sujet de ce qui s'était produit à Massat, le capitaine s'est montré plutôt évasif quant à ce qu'il avait fait exactement, allant jusqu'à ignorer certaines ques-

tions. Plus tard, au château de Lacaune, il s'est avéré complètement incohérent et indifférent à ce qu'on lui disait. *« Il ne pensait qu'à une chose, une cape ridicule avec des bois de cerf sur le capuchon, »* ajoute le chanoine. *« Et sa mère m'a dit qu'elle ne savait rien de tout cela. »*

Les personnages ont donc diverses bonnes raisons de s'intéresser aux causes de la stérilité de la contrée et de l'expansion des forêts, la requête de leur suzerain vulgaire n'étant pas la moindre. Si, pourtant, ils refusent la mission dont celui-ci veut les charger, il ajoute : *« Auriez-vous oublié où vous vous êtes installés ? Si je faisais savoir à d'autres croisés que des païens ont osé empiéter sur les terres de l'Église, ils tomberaient sur vous telle la peste sur les miséreux. »*

## LE VOYAGE JUSQU'À MASSAT

---

Il n'est pas difficile de comprendre pourquoi les forêts envahissent tout alors que le reste de la vallée meurt lentement : les deux processus ont commencé fort peu de temps après la mort de Coffa. Les personnages devraient maintenant être prêts à se rendre à Massat, dans l'espoir d'y trouver un moyen de remédier à la situation.

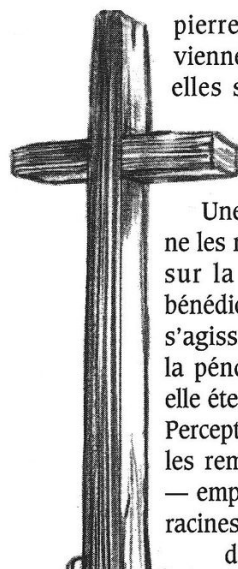
Ils passeront sans doute par un des villages voisins, Armicstar ou Siernami. Plusieurs des anciens habitants de Massat s'y sont réfugiés, chez des parents, après avoir échappé au massacre. Certains conseilleront peut-être aux voyageurs d'éviter la bourgade détruite, assurant que : *« C'est un endroit maudit, on n'y trouve plus que des esprits malins qui noient tout sous leurs satanées forêts ! Ils veulent tout nous prendre, même nos enfants ! Et c'est la faute à ces croisés du diable ! »*

De tels avertissements, proférés par des paysans superstitieux, devraient piquer la curiosité des personnages alors qu'ils approchent de leur but — voire éveiller l'inquiétude de ceux qui sont également superstitieux. Les êtres féeriques, représentant pour les villageois l'amoralité et la sauvagerie effrayantes de leurs ancêtres, sont toujours respectés, comme des forces de la nature capricieuses et dangereuses. Mais leur culte, qui subsistait à travers Coffa, n'existe plus.

## MASSAT

---

À Massat, les visiteurs trouvent sans problème l'église inachevée. Les derniers villageois refusent absolument de s'en approcher — en fait, ils se terrent chez eux, derrière leurs portes barricadées, les fourches à portée de main. Le terrain dévolu au bâtiment est une véritable jungle, plus épaisse encore que celle qui a envahi le reste de la bourgade. Les personnages qui réussissent un tirage simple de Perception + Maçonnerie de 6 + s'aperçoivent que les



pierres destinées à l'église proviennent de la colline du Cornu : elles sont grêlées et d'une taille grossière, comme celles qu'ils ont vues sur l'éminence.

Une grande croix de bois domine les ruines, plantée là pour attirer sur la construction en cours la bénédiction divine et signaler qu'il s'agissait d'un lieu de culte. Dans la pénombre verdâtre sur laquelle elle étend ses bras (tirage simple de Perception + Attention de 4 + pour les remarquer) gisent les cadavres — empalés sur des branches et des racines, étranglés par des vrilles — des maçons et des Brabançons qui ont trouvé la mort en ce lieu. Malgré la décomposition et les plaies, on

### Gérard d'Achen

**Caractéristique :** Intelligence (fou) -3, Perception (obsédé par les cadavres) -2, Force (force de dément) +2, Énergie (indifférent à sa santé) -2, Présence (apparence lamentable) -2, Communication (caquette sans arrêt) -2, Dextérité (précis) +1, Vivacité (vacillant) -3

**Âge :** 22 ans

**Taille :** 0

**Vertus et Vices :** aucun

**Compétences :** Brabançon (horreurs) 4, Bagarre (pour s'échapper) 3, Vigilance (êtres féeriques) 3, Esquive (branches) 3, Boisson (grandes quantités) 2, Artisanat (jardinage) 6, Connaissance de la Féerie (choses horribles) 2

**Confiance :** 0

**Réputation :** aucune

**Traits de Caractère :** Distract +3, Brave -3, Obsédé par les Êtres Féeriques +4

**Armes et armure :** aucune

**Encombrement :** 0

**Autres Totaux de Combat :** Esquive +0 (+6 Action), Encaissement -2 (+4 Action), Fatigue -2

Étant l'un des lieutenants de Hagen, il a participé à l'attaque de la colline, au cours de laquelle il a vu la mort de près. Un peu plus tard, son chef l'a chargé de superviser la construction de l'église. Puis les êtres féeriques sont allés pleurer la disparition de Coffa à l'endroit même où elle s'était produite et se sont aperçus que les vulgaires avaient pris des pierres sur l'éminence... Gérard peut raconter ce qu'il a vu aux personnages : *« Ils pleuraient et ils gémissaient en disant qu'ils avaient perdu leur âme, ils martelaient la terre des pieds et des mains. Et puis ils s'en sont pris à nous, qui étions sans défense devant leurs enchantements ; la forêt s'est animée et a tué tout le monde ! Pourquoi pas moi, mon Dieu ? Ils m'ont épargné pour me montrer ce qu'ils sont vraiment. Quelle horreur, Seigneur, quelle horreur ! »*

peut encore voir sur leur visage l'expression d'horreur qu'ils affichaient au moment de leur mort. Leurs outils sont dispersés dans les mauvaises herbes — haches, pieds-de-biche, ébauchoirs, scies, pioches, poinçons, etc. — et des pierres à demi retaillées émergent par endroits des orties et du lierre.

## Gérard le fou

Gérard, un malheureux émacié, aux allures d'ermite, à la longue barbe et aux cheveux emmêlés, erre en permanence parmi les ruines, vêtu d'un pourpoint et de chausses de cuir en loques. Il a un nez très court, des yeux fixes, des dents pourries et un visage verruqueux.

Après la mort de Coffa, les êtres féeriques ne se sont pas contentés, pour passer leur rage, de tuer les bâtisseurs de l'église, profanateurs des restes de la colline sacrée, ils ont aussi décidé de rendre complètement fou l'unique survivant à leur vengeance. Ce survivant n'est autre que Gérard.

Dans sa démence, il considère le site dévolu au monument comme son domaine personnel. Il parle aux cadavres, les berce, caresse les arbres qui ont envahi les lieux et s'occupe amoureuxment de son « jardin », sans prêter la moindre attention à quoi (ou qui) que ce soit d'autre.

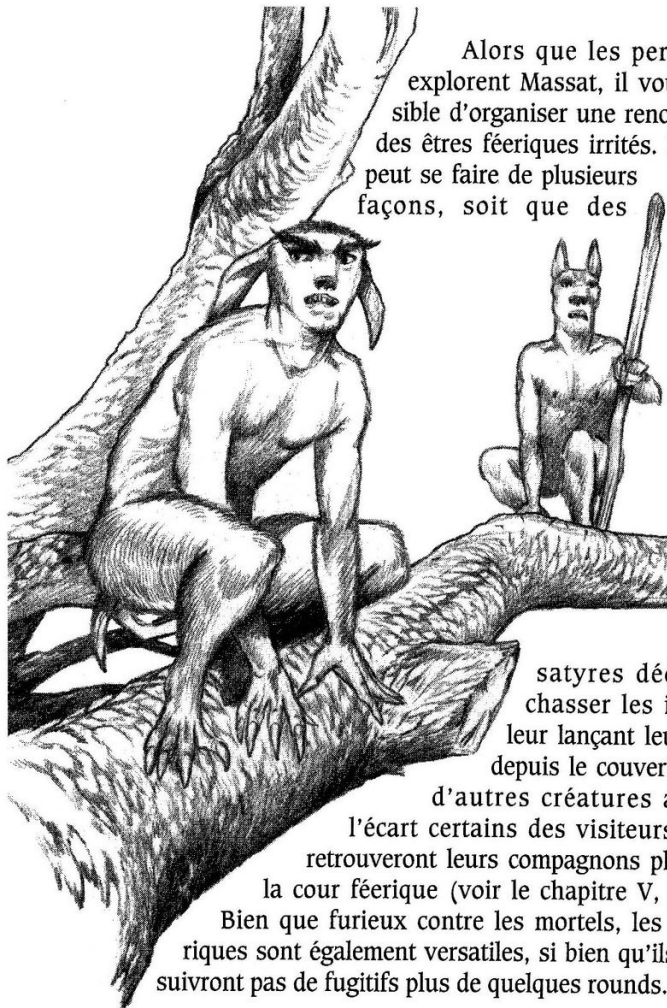
Ses marmonnements continuels seront incompréhensibles pour les personnages, à moins qu'ils ne parlent le brabançon. Vous vous amuserez sans doute beaucoup à le jouer, car vous pourrez non seulement bavarder et divaguer à



vosre gré, mais encore donner aux joueurs des informations aussi minces ou nombreuses que vous le voudrez, selon leurs mérites. Il vous sera même possible de leur fournir des indices sur des choses qu'il leur faudra savoir, plus tard dans la Saga.

## Les êtres féeriques de Massat

Alors que les personnages explorent Massat, il vous est loisible d'organiser une rencontre avec des êtres féeriques irrités. Le contact peut se faire de plusieurs façons, soit que des



satyres décident de chasser les intrus, en leur lançant leurs épieux depuis le couvert, soit que d'autres créatures attirent à l'écart certains des visiteurs. Ceux-ci retrouveront leurs compagnons plus tard, à la cour féerique (voir le chapitre V, page 72).

Bien que furieux contre les mortels, les êtres féeriques sont également versatiles, si bien qu'ils ne poursuivront pas de fugitifs plus de quelques rounds.

## La famille de Gilles

Les personnages finiront aussi par trouver les paysans qui se terrent encore dans leurs maisons, des malheureux sans défense ou presque qui, les prenant pour des croisés, s'enfuirent en hurlant devant eux plutôt que d'essayer de leur résister.

Parmi eux se trouvent la femme et les enfants de Gilles, qui ont survécu au massacre mais ont à présent bien du mal à se nourrir. Ils grappillent partout les reliefs des victuailles du festival. Ils sont restés sur place à cause d'un étrange attachement au village, qu'ils sont incapables d'expliquer. Tout ce qu'ils savent, c'est que cet endroit est, pour eux, sacré, et que Gilles, le chef de famille, a été tué à cause de cela. En fait, c'est le culte qu'ils rendaient à Cernunnos, à travers Coffa, qui les retient là : leur foi passée leur évite d'en perdre totalement le souvenir.

Si les personnages parviennent à les rassurer, la veuve et les orphelins les reconnaissent comme des amis qui ont participé au festival sur la colline (bien qu'ils aient à présent oublié ce que représentait la cérémonie). Ils parlent de ce qu'ils ont vécu depuis la catastrophe et de Sarimarcus, que Gilles aimait beaucoup. Si les arrivants ne dénient pas la famille, ses membres les remarquent et les reconnaissent, puis leur donnent les possessions de Sarimarcus, puisque celui-ci était leur ami.

En effet, Sarimarcus habitait chez Gilles, dont les proches ont récupéré certaines de ses affaires, après le sac du village. La plus importante est sans conteste le journal du Mage. Qu'un « paysan » tel que lui sût écrire avait, bien sûr, grandement surpris les habitants de Massat, mais comme Gilles le tenait en haute estime, il avait été bien accepté malgré cette bizarrerie.

### LE JOURNAL DE SARIMARCUS

Il suffit, pour le lire, de réussir un tirage simple d'Intelligence + Lecture/Écriture du Latin de 4 +, car il n'est pas codé. Sarimarcus n'y entendait pas malice, et de toute façon, les gens qui l'entouraient ne

savaient pas lire. Le journal parle de la cour féerique établie dans la forêt proche, à laquelle le magicien s'était rendu et où il s'était fait des amis. Il en donne même la localisation : les êtres féeriques lui avaient permis de les trouver sans difficulté, dans leur *regio*, car ils lui accordaient leur confiance puisque Coffa l'avait choisi. Si les personnages décident de se lancer à la recherche de cette cour féerique, ils feraient bien de s'aider des notes de Sarimarcus, car il semblerait qu'elle soit difficilement accessible.

Ils peuvent toutefois en apprendre l'existence et l'atteindre par d'autres moyens. Les villageois ont peur des étrangers, depuis l'attaque des croisés. Ils ont peur aussi de la forêt, de plus en plus tentaculaire. Mais l'un d'eux connaît peut-être dans les bois un endroit étrange, bien particulier, qui s'avérera être le niveau vulgaire du *regio* féerique abritant la cour. Le plus difficile sera de convaincre le paysan de quitter la relative sécurité de sa demeure, pour affronter la dangereuse et terrifiante forêt.

Les Mages peuvent aussi se servir de leurs sortilèges pour parler à l'esprit de Sarimarcus, en s'aidant de ses cendres, répandues autour de la carcasse du grand chêne, au sommet de la colline. Comme leur pair n'a pas reçu une sépulture chrétienne, son âme hante toujours cette terre.

Elle se rappelle les personnages, malgré les tourments qu'elle endure, incapable qu'elle est de quitter ce monde. Sarimarcus est mort alors qu'il était au service de Coffa, aussi son esprit est-il tiraillé entre l'Arcadie et l'au-delà des mortels. Il en révèle néanmoins à ses anciens amis, à travers ses gémissements, plus encore que son journal, les suppliant de restituer la cape aux êtres féeriques des bois, leur expliquant aussi comment passer marché avec les



## Les nouvelles de la croisade

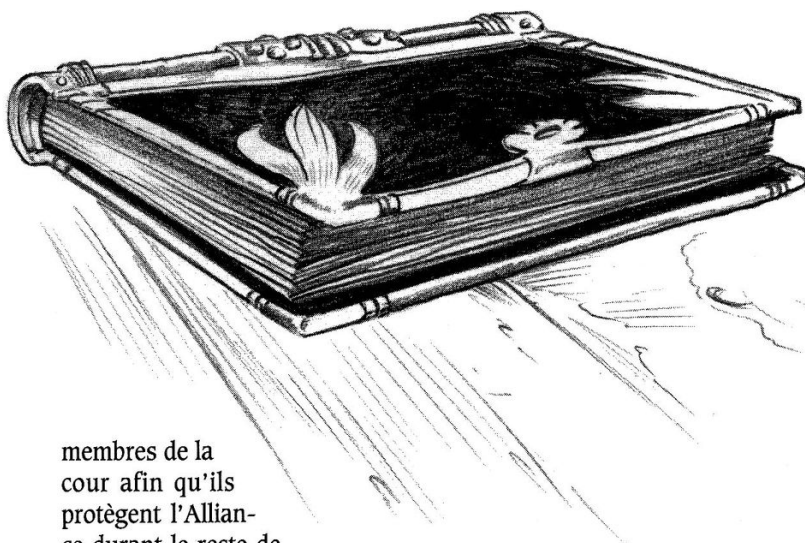
Si, à quelque moment que ce soit, les personnages s'estiment satisfaits des dispositions qu'ils ont prises pour résister à la croisade ou à la malédiction féerique, voilà comment les ramener à plus de raison.

Un messager leur apporte la nouvelle du sac de Béziers et du massacre de ses habitants. Cet assaut s'est, dans la réalité, déroulé le 22 juillet 1209, mais si cette date ne correspond pas à l'impulsion que vous voulez donner à votre Saga, vous êtes libre de la modifier ou de décider que c'est une autre ville qui a été détruite. Quoi qu'il en soit, cette barbarie est censée servir d'exemple et répandre la terreur parmi les hérétiques, dont les citadelles tomberont alors plus facilement.

Elle suscite une véritable paranoïa au sein du Tribunal Provençal. Les Alliances les plus puissantes ferment leurs portes au monde extérieur, y compris aux Mages étrangers, tandis que les autres fuient la région en masse. Si les personnages quittent leur foyer pour chercher refuge dans une communauté mieux armée, ils s'en voient refuser l'entrée, quand bien même ils s'adresseraient à des amis. On leur assure qu'il n'y a pas assez de place pour eux et qu'ils feraient mieux de regagner leurs pénates. Telle est l'hospitalité qui leur est offerte en ces jours de danger...

Ils ont alors le choix entre quitter le Languedoc et établir ailleurs une Alliance printanière, ou demander leur aide aux êtres féeriques des forêts. S'ils se contentent de se tapir derrière leurs murailles en les fortifiant autant que possible, ils seront bientôt assiégés puis vaincus. Il leur faudrait, pour sauver leur communauté du raz-de-marée qui s'annonce, bénéficier de forces magiques immenses, et il serait étonnant, compte tenu de leur relative inexpérience, qu'ils en disposent.

Une Alliance de printemps est toujours instable, et la leur est, de plus, prise entre une malédiction féerique et une puissante armée, deux forces dont chacune pourrait aisément la détruire s'ils ne parvenaient à en détourner les coups.

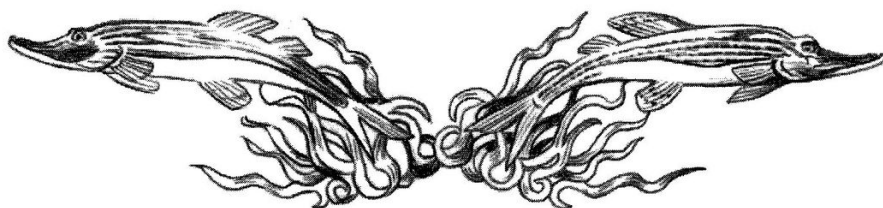


membres de la cour afin qu'ils protègent l'Alliance durant le reste de la croisade.

Bien sûr, si les Mages ont pensé à interroger l'esprit de Sarimarcus plus tôt, des épisodes entiers de la Saga s'en trouvent court-circuités : ils ont appris dès l'abord comment traiter avec les êtres féeriques ulcérés, ce qui évite l'avancée des forêts et la stérilité de la contrée, tout en leur offrant la possibilité d'assurer la sécurité de leur communauté. La protection dont bénéficie leur Alliance tout au long de la croisade suffit de toute manière à la faire passer du printemps à l'été.

N'oubliez pas cependant que Sarimarcus était affligé du Vice Hermétique à -1 Lien Magie-Force Vitale : à sa mort, les objets magiques qu'il avait créés et les sortilèges qu'il avait lancés ont perdu tout pouvoir.

Les personnages disposent à présent d'un moyen de négocier la levée de la malédiction qui affecte le Val des Bois. Il ne leur reste plus qu'à se mettre d'accord avec la cour féerique de Massat, ce qui les conduira à affronter une dernière fois Hagen. Ces tribulations sont détaillées dans le chapitre V.





## Chapitre Cinq

# Le pacte avec les êtres féeriques



*n les faisait avancer sur un chemin qui s'ouvrait spontanément devant eux au travers du sous-bois. Servants, consortis et Mages étaient tous également impuissants entre les griffes des esprits malins de la forêt. Les espoirs d'évasion tourbillonnant dans la tête de Tyler s'évanouirent lorsqu'il jeta un rapide regard en arrière, vers les géants grotesques qui fermaient la marche.*

*Les ombres du bois obscur, où la lumière du soleil avait peine à s'infiltrer, grouillaient de hordes ricanantes, cauchemardesques. Des lutins voletants, d'étranges créatures semblables à de hideux champignons vénéneux, des korri-gans gambadants et des centaines d'autres petits êtres dansaient autour des captifs, au-dessus d'eux, entre eux, partout. Toutes leurs voix n'en formaient qu'une, qui scandait une phrase incompréhensible, toujours la même, encore et encore et encore, au point que Tyler se sentait devenir fou.*

*Grimgroth marchait à son côté, essayant de conserver un semblant de dignité et d'ignorer les moqueries des petits démons. « Messire ? » appela Tyler.*

*Le Mage tourna la tête vers lui. « Oui ? » lâcha-t-il sèchement.*

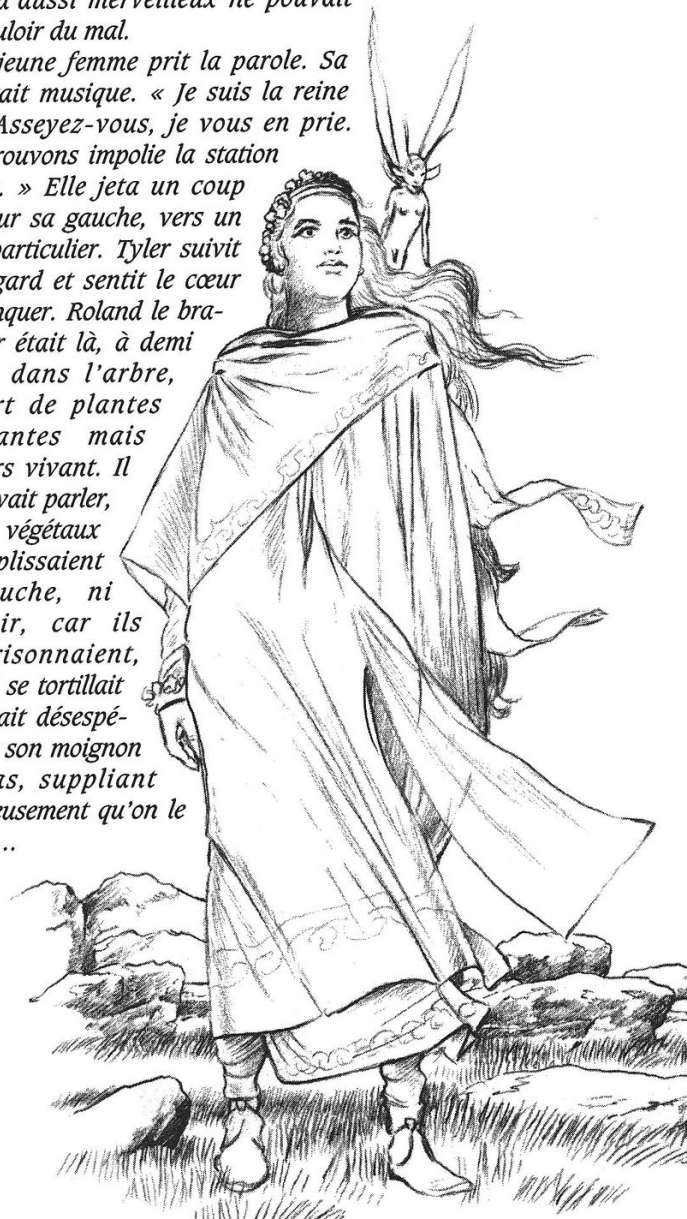
*Tyler avala sa salive. « Qu'est-ce qu'ils disent ? »*

*Son maître soupira. « Ils nous mènent à leurs souverains, qui nous jugeront. »*

*Un quart d'heure plus tard environ, le chemin déboucha dans une vaste clairière ensoleillée, où était assise une assemblée bigarrée qui regarda approcher les nouveaux venus sans manifester la moindre émotion. Quoiqu'il en eût, Tyler fut ébloui par la jeune femme installée au centre de l'éclaircie. Une telle beauté n'était pas de ce monde — les longs cheveux cuivrés qui tombaient sur des épaules satinées, encadrant un visage aux traits délicatement ciselés ; les formes souples que suggérait la tunique*

*vaporeuse... Il n'avait jamais vu pareille perfection. Quelqu'un d'aussi merveilleux ne pouvait leur vouloir du mal.*

*La jeune femme prit la parole. Sa voix était musique. « Je suis la reine Eleri. Asseyez-vous, je vous en prie. Nous trouvons impolie la station debout. » Elle jeta un coup d'œil sur sa gauche, vers un arbre particulier. Tyler suivit son regard et sentit le cœur lui manquer. Roland le braconnier était là, à demi inclus dans l'arbre, couvert de plantes grimpantes mais toujours vivant. Il ne pouvait parler, car les végétaux lui emplissaient la bouche, ni s'enfuir, car ils l'emprisonnaient, mais il se tortillait et agitait désespérément son moignon de bras, suppliant silencieusement qu'on le délivre...*





## SOMMAIRE

---

Dans ce chapitre, les personnages cherchent à mettre fin à la malédiction de Cernunnos et à l'expansion des forêts. L'histoire s'achèvera, espérons-le, par la défaite de Hagen et le passage de l'Alliance dans son été, avec tous les alliés, toutes la puissance et l'influence que cela implique.

Mais ce dernier chapitre ne marque certes pas la fin de la Saga. Son épilogue vous propose diverses idées d'histoires postérieures, et le supplément **la Tempête** s'ouvre là où s'achève **le Songe d'une nuit d'été**. Il vous permettra de mener la communauté des personnages de l'été à l'automne.

## TROUVER LA COUR FÉERIQUE

---

Ayant appris qu'il existait une cour féerique dans les environs de Massat (par le journal ou l'esprit de Sarimarcus, voire par un vulgaire), les personnages se mettent à sa recherche.

La forêt proche du village s'est beaucoup étendue, si bien qu'elle est à présent très épaisse et que son aura féerique s'est renforcée, au point d'être de 3 partout (contrairement à celle qui entourait la colline du Cornu, il s'agit d'une aura féerique normale, qui confère donc un bonus de +1 aux tirages de lancer des sorts — voir **Ars Magica** page 317). La cour féerique se trouvant au cœur des bois, il faut des heures d'une marche pénible pour y parvenir. Si les intrus endommagent la forêt, les êtres féeriques ripostent sans hésiter.

Comme ils sont déjà furieux contre les mortels, s'aventurer sans façons sur leur territoire est particulièrement dangereux, les personnages s'en rendront très vite compte. Car ils entendront frémir et craquer les arbres sur des jets simples de Perception + Connaissance de la Féerie ou Vigilance de 4 +, et ils percevront en outre des bruits divers, qui se rapprocheront ou s'éloigneront sans rime ni raison.

### L'aide de Sarimarcus

---

S'ils se servent du journal de Sarimarcus pour trouver leur chemin, ou s'ils mentionnent à un moment quelconque leur ami défunt, les êtres féeriques qui les entourent et les épient ne les considèrent plus qu'avec une méfiance limitée. Il n'est alors pas difficile pour les marcheurs de trouver la sente qu'empruntait le disciple de Merinita, restée intacte malgré le développement de la forêt : les êtres féeriques l'ont laissée telle quelle en sa mémoire.

Leurs espions se contentent de suivre les personnages, afin de découvrir ce qu'ils sont venus faire dans les bois

(tirages de tension de Perception ou Vue Féerique + Attention de 8 + pour les repérer). Quand les humains parlent du fait qu'ils cherchent la cour féerique, le roi et la reine en sont très vite informés. Si les intrus semblent inoffensifs, nul ne cherche à les détourner de leur but : les souverains féeriques sont plus curieux de savoir pourquoi ces courageux mortels sont là et quels étaient leurs relations avec Sarimarcus, que désireux de les tuer.

### Se débrouiller tout seuls

---

Il est possible que les personnages ne bénéficient pas de l'aide de Sarimarcus et soient contraints de se contenter d'un guide mortel. Évidemment, dans ce cas, ils ont intérêt à disposer d'un moyen de voyager à leur gré entre les différents niveaux des *regio*, puisque la cour féerique n'appartient pas à la dimension vulgaire.

Quoi qu'il en soit, leur périple à travers la forêt est beaucoup plus pénible : ils ne trouvent pas de sente et il leur faut réussir des tirages de tension d'Intelligence + Survie de 6 + afin de progresser dans la bonne direction, chacun représentant deux heures de marche. Ils doivent obtenir six succès pour atteindre la cour féerique.

Ces jets s'accompagnent, en outre, de tirages de tension de Fatigue, contre un facteur de Difficulté de 4, un échec impliquant la perte de 1 Niveau de Fatigue à Long Terme. Un Désastre au jet de Survie coûte automatiquement le Niveau de Fatigue ; au jet de Fatigue, il implique la perte de 2 Niveaux de Fatigue.

Tant que les visiteurs n'abîment pas la forêt, les êtres féeriques ne cherchent pas à les égarer. Là encore, le roi et la reine sont informés de tout ce qu'ils font, et curieux de savoir ce qu'ils veulent. Repérer leurs petits espions est possible, comme nous l'avons expliqué précédemment, dans *l'Aide de Sarimarcus*.

### La résistance féerique

---

Les êtres féeriques deviennent hostiles aux intrus dès lors que ceux-ci maltraitent certains d'entre eux, la forêt ou ses animaux. Les personnages devraient être assez intelligents pour s'apercevoir qu'ils sont à leur merci, puisqu'en terrain féerique, et estimer que la prudence la plus élémentaire recommande de ne pas allumer de feu, couper rageusement toutes les branches gênantes, chasser ou insulter la Féerie et ses ressortissants. Un tirage simple d'Intelligence + Connaissance de la Féerie de 3 + suffit, au besoin, pour leur rappeler ces préceptes élémentaires.

S'ils refusent d'entendre raison et se conduisent comme des barbares, les êtres féeriques réagissent sans attendre. Ils ne se montrent pas, tout d'abord, franchement hostiles, se contentant d'éloigner les fauteurs de troubles de leur but en déplaçant leurs repères et faussant leur sens de l'orientation. Progresser dans la bonne direction requiert alors autant de jets de tension de Perception + Sens de l'Orientation de 8 + que de tirages de Survie (voir plus haut) ; six jets réussis signifient que les personnages



arrivent à la cour malgré les efforts de ceux qui les entourent pour les égarer.

Un échec, et ils partent dans une mauvaise direction. Ils ne reprennent la bonne que s'ils réussissent le tirage de Sens de l'Oriente suivant, et le trajet s'en trouve de toute manière considérablement allongé. C'est pourquoi, chaque jet de Sens de l'Oriente raté les oblige à en effectuer un supplémentaire (de même qu'un tirage de Survie) avant de trouver la cour féerique.

S'ils échouent à trois de ces jets (successivement ou non), ils s'aperçoivent qu'ils sont complètement perdus. Dans ce cas, ils arrivent bientôt à la lisière des bois, les êtres féeriques les ayant menés hors de leur royaume. Il en va de même si un de ces tirages se solde par un Désastre.

Les habitants invisibles de la forêt ne se contentent pas d'égarer les personnages, ils s'amusent aussi à leurs dépens. Ces stupides humains peuvent ainsi se retrouver affublés d'une tête ou d'une queue d'âne, lâcher des vents retentissants ou être pris de fous rires irrépressibles. Les plus imposants risquent en outre de sombrer dans le sommeil, ce qui contraint leurs compagnons à les porter à travers le sous-bois épais. Quant aux sangles ou aux boucles et fermoirs divers, ils s'avèrent peu efficaces, tant et si bien que vêtements et équipement deviennent fort encombrants — au point peut-être d'être abandonnés.

## L'attaque féerique

Si les intrus persistent à abîmer la forêt ou s'ils menacent les êtres féeriques dans l'espoir d'être tranquilles, c'est la bataille. Ils sont assaillis par autant d'adversaires qu'il en faut pour leur donner une leçon de politesse. Ne les massacrez pas, contentez-vous de leur infliger une bonne correction. Les encadrés des pages suivantes vous donnent des exemples des créatures que vous pouvez employer, comme espions (les farfadets) ou agresseurs (les grangnons).

Si les humains se défendent bien, leurs attaquants ne tardent pas à faire retraite, disparaissant au sein de la végétation. Mais ce n'est là qu'une accalmie.

Si au contraire les êtres féeriques viennent à bout des personnages, ils les ligotent puis les portent jusqu'à la cour, où le roi et la reine jugent ces troubles, les condamnant sans doute à mort. La seule manière pour les prisonniers d'échapper au trépas et de faire pencher la balance en leur

faveur est d'expliquer qu'ils ont l'intention de restituer la cape de Coffa à ses amis féeriques.

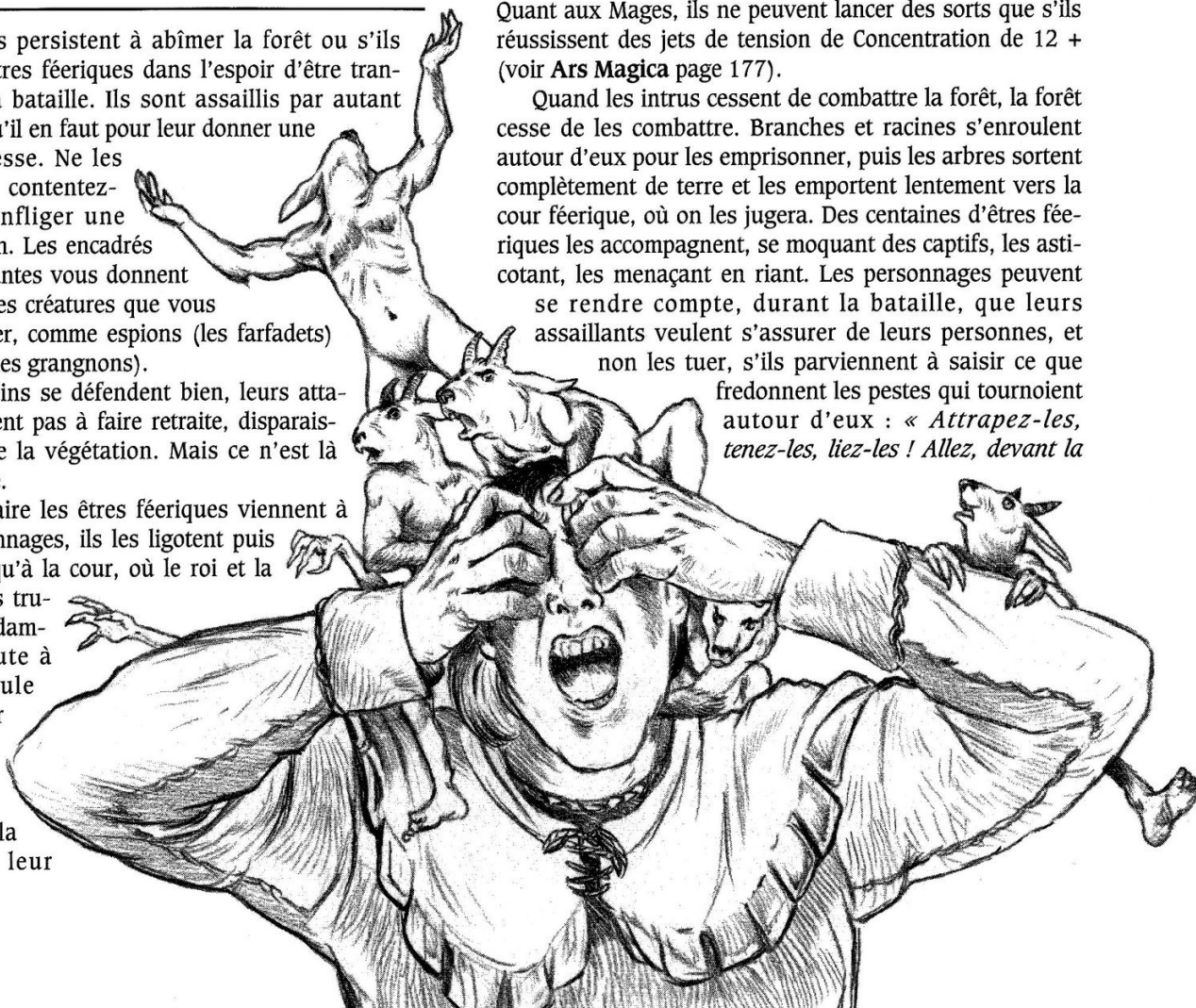
## La capture

Les visiteurs, s'ils se montrent hostiles et coriaces, subissent une deuxième attaque, au cours de laquelle leurs adversaires tentent de les capturer afin de les mener devant leurs souverains. Ceux-ci, quoique furieux contre les intrus, désirent savoir avant de les mettre à mort pourquoi ils ont pénétré dans leur royaume.

Cet assaut est d'une stupéfiante soudaineté. Les branches et les racines des arbres, les broussailles, les herbes et les fougères — tous les végétaux — s'animent brusquement pour se saisir des personnages, tandis que lutins et autres farfadets dansent et tourbillonnent au milieu du fouillis de plantes et de membres, excitant la forêt de la voix et du geste. Seul un tirage de tension de Perception + Vigilance, Herboristerie ou encore Prémonitions de 10 + permet de prendre conscience de l'attaque imminente. Si l'un des humains obtient un Désastre à ce jet, aucun d'entre eux ne se rend compte de quoi que ce soit avant qu'il ne soit trop tard. Peut-être le maladroit a-t-il trébuché, distrayant tout le groupe.

Durant chaque round de combat contre leur environnement, tous les personnages subissent une attaque infligeant 10 points de Dégâts, lesquels peuvent être Encaissés. Les armures ne fournissent que la moitié de leur Protection normale, tiges et branches s'infiltrant sous le fer et le cuir. Quant aux Mages, ils ne peuvent lancer des sorts que s'ils réussissent des jets de tension de Concentration de 12 + (voir *Ars Magica* page 177).

Quand les intrus cessent de combattre la forêt, la forêt cesse de les combattre. Branches et racines s'enroulent autour d'eux pour les emprisonner, puis les arbres sortent complètement de terre et les emportent lentement vers la cour féerique, où on les jugera. Des centaines d'êtres féeriques les accompagnent, se moquant des captifs, les asticotant, les menaçant en riant. Les personnages peuvent se rendre compte, durant la bataille, que leurs assaillants veulent s'assurer de leurs personnes, et non les tuer, s'ils parviennent à saisir ce que fredonnent les pestes qui tournoient autour d'eux : « *Attrapez-les, tenez-les, liez-les ! Allez, devant la*



## Les farfadets

Ce sont de tout petits lutins (ils font à peine quelques pouces de haut), vêtus de feuilles et de pétales de fleurs, dotés d'ailes d'insecte, qui servent d'espions et de messagers à leur reine. Ils sont très efficaces, car ils ont la capacité de se rendre invisibles à volonté. Un farfadet ne peut infliger de dommages physiques, mais quiconque le frappe est instantanément changé en pierre (jet de Résistance Magique contre une Pénétration de +10, de Résistance Naturelle basé sur l'Énergie contre un facteur de Difficulté de 8). Ensuite, pour obtenir du lutin qu'il redonne à la statue son aspect premier, il faut lui faire un cadeau qui lui plaise ou lui promettre quelque chose.

Les farfadets aiment qu'on leur offre des boutons d'or ou autres petites fleurs, ou qu'on s'engage à créer de grands jardins de fleurs sauvages. Il est aussi possible à un Mage de

lancer un sort Muto Terram de Niveau 25 + sur le personnage pétrifié pour le retransformer.

Ces êtres féériques ont le pouvoir d'influencer l'esprit des mortels : quand ils donnent un ordre à un humain, celui-ci ne peut s'empêcher de leur obéir, à moins de réussir un jet de tension d'Intelligence de 6 +. Il en résulte le plus souvent des situations que les farfadets jugent très amusantes et leurs victimes très embarrassantes, quoiqu'elles ne soient jamais vraiment dangereuses.

Les lutins abandonnent leurs jeux quand ils sont las de se moquer de ces lourdauds d'humains. Lorsqu'ils sont en mission pour leur reine, ils ne s'interrompent pratiquement jamais pour se livrer à ce genre d'amusement.

**Force Féérique :** 10

**Statistiques :** Taille -5, Intelligence (malins) +1, Perception (éveillés) +2, Force (petits et minces) -5, Énergie (frêles) -5, Présence (enfantins) +2, Communication (vocabulaire étendu) +3, Dextérité (gracieux) +4, Vivacité (vifs) +5

**Vertus et Vices :** aucun

**Réputation :** aucune

**Traits de Caractère :** Amicaux +2, Joueurs +2, Braves +1, Fiables +2

**Confiance :** 3

**Totaux de Combat :**

Niveaux de Santé : Indemnes, -5, Incapacités

Niveaux de Fatigue : Dispos, 0, -1, -3, -5, Inconscients  
Esquive +10 (+16 Action), Encaissement -5 (+1 Action), Fatigue +6

**Encombrement :** 0

**Compétences :** aucune

**Pouvoirs :** Vol (1 point de Force Féérique, ReAu 20), Invisibilité (2 points de Force Féérique, PeIm35), Suggestion (2 points de Force Féérique, ReMe 30, résistance : voir plus haut)

**Virtus :** 1 point, Auram, dans les ailes

reine ! Chatouillez-les, pincez-les, piquez-les ! Allez, devant le roi ! » Il leur faut pour cela réussir un tirage de tension de Perception + Vigilance de 5 +.

Une fois ligotés par les arbres, ils sont immobilisés ou presque. Tenter quelque action que ce soit nécessite la réussite d'un jet de tension de Dextérité + Contorsions de 6 +, un échec signifiant qu'il est impossible de seulement essayer quoi que ce soit. En cas de Désastre, les êtres féériques remarquent que le prisonnier concerné a voulu bouger, l'étreinte se resserre sur lui, et il subit automatiquement 10 points de Dégâts (qui peuvent être Encaissés de manière normale, la Protection de l'armure étant toujours réduite de moitié). Si les Mages veulent user de leurs sorts, il leur faut toujours effectuer des jets de Concentration, comme expliqué précédemment, et leurs tirages de lancer souffrent d'une pénalité de -5 parce qu'ils sont contraints à l'immobilité. Mieux vaut pour eux

s'imposer une deuxième pénalité de -5, en parlant tout bas, car s'ils s'expriment à haute voix, ils sont, eux aussi, serrés plus fort.

Ainsi donc, si les personnages sont vaincus par la forêt ou se rendent à elle, on les mène là où ils veulent aller, mais dans un équipage rien moins que confortable. Comme le système d'espionnage et de communication des êtres féériques dans leur royaume est très développé, les souverains féériques ont été informés de tout ce qu'ont dit ou fait les visiteurs depuis leur entrée dans les bois. Ils en tiendront compte au moment de rendre leur jugement — les captifs ont intérêt à s'expliquer au plus vite s'ils tiennent à la vie.

Bien sûr, il est possible que les Mages (entre autres) infligent à la forêt et aux êtres féériques en général des pertes terribles, mais les bois sont immenses et leurs habitants innombrables. Ils continueront à attaquer jusqu'à capturer les intrus — qui finiront bien par se fatiguer.

# LA COUR FÉERIQUE

La cour féerique se trouve dans un *regio* féerique à l'aura puissante, situé « au-dessus » de la forêt plus commune du monde vulgaire (laquelle a tout de même, comme nous l'avons déjà dit, une aura féerique de 3). Les promeneurs qui ne parviennent pas à pénétrer dans le niveau supérieur du *regio* peuvent néanmoins deviner, en atteignant sa contrepartie plus banale, qu'ils entrent dans une zone puissamment surnaturelle. Il s'agit d'une vaste clairière en cuvette, dont le centre s'orne d'un bouquet de bouleaux — les seuls arbres de cette sorte qu'on trouve dans la forêt.

Les personnages qui s'aident du journal ou des conseils de Sarimarcus entrent automatiquement dans le niveau du *regio* abritant la cour, de même que ceux qui y sont amenés prisonniers et qui sont donc lâchés sans cérémonie au pied des souverains. Quant à ceux qui ne bénéficient que d'un guide vulgaire ou de leurs propres lumières, il leur faut trouver un moyen de s'y introduire (voir *Ars Magica* page 343, *Pénétrer dans un regio et le quitter*). Ce niveau a une aura féerique de 7.

Il est occupé par une Cour de Lumière, installée dans une grande clairière en cuvette, au centre de laquelle se dresse un cercle de cormiers élancés mais visiblement très vieux. La plupart des êtres féeriques composant la cour sont assis dans l'herbe, çà et là, de manière bien informelle semble-t-il à ceux des visiteurs qui fréquentent la noblesse humaine. Quelques dames et chevaliers se promènent à la lisière du couvert.

Certains sont nus, d'autres bizarrement vêtus, d'autres encore habillés comme des mortels, mais parfois dans un style très ancien. Tous sont apparemment jeunes et heureux, et aucun n'est armé. Le roi et la reine sont assis au milieu de la dépression, sous les cormiers.

La clairière entière est semée de fleurs, tandis que les arbres qui l'entourent abritent une multitude d'oiseaux et de farfadets. Pour mieux faire sentir aux joueurs la beauté paisible, sans âge, des lieux, n'hésitez pas à établir un parallèle avec Doisseteppe, où les réunions du Tribunal se déroulaient dans une ambiance ouvertement menaçante et oppressante.

En dépit de son cadre rustique, la cour féerique est pleine de majesté, avec les deux nobles elfes qui la gouvernent depuis la nuit des temps. Pourtant, cette beauté dissimule des pouvoirs effrayants. En bordure de la clairière, attaché à un arbre, se trouve Roland, l'ancien espion de Hagen. Il a voulu fuir le service du capitaine mais n'est pas allé bien loin avant d'être à nouveau capturé — par les êtres féeriques, cette fois.

Le malheureux est recouvert, et même bâillonné, par des plantes luxuriantes, et l'arbre auquel elles le ligotent est en train de se l'intégrer, lentement, en le faisant terriblement souffrir. Durant sa discussion avec les personnages, la reine féerique, Eleri, jette de temps à autre un coup d'œil vers l'ancien braconnier, sans manifester la moindre émotion. Cette indifférence à la vie trahit la dureté et l'inconsciente cruauté tapies sous sa beauté. Eleri estime

## Les grangnons

Ces gardes du corps de la reine féerique font à peu près trois pieds de haut et traînent partout des gourdins aussi grands qu'eux, ce qui leur donne un petit côté ridicule. Mais lors des combats, ils sont capables, en trois rounds, de s'étoffer jusqu'à mesurer quinze pieds ! Ils attaquent les intrus qui se montrent malveillants envers les autres êtres féeriques ou la forêt elle-même.

**Force Féerique :** 28

**Statistiques :** Taille -2/+4\*, Intelligence (simplets) -1, Perception (endormis) -3, Force (musclés) +4, Énergie (tenaces) +3, Présence (peau mouchetée) -2, Communication (s'expriment lentement) -2, Dextérité (maladroits de leurs mains) -2, Vivacité (pied léger) +2

**Vertus et Vices :** aucun

**Réputation :** aucune

**Traits de Caractère :** Loyaux (envers leur reine) +3, Belliqueux +4

**Confiance :** 3

**Totaux de Combat :**

Totaux au Gourdin : Initiative +4, Attaque +9, Dégâts +15

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

Niveaux de Fatigue : Dispos, -1,

-3, -5, Inconscients

Esquive +7/-2\* (+13/+4\*

Action), Encaissement +4/+10\* (+10/+16\* Action), Fatigue +3

**Encombrement :** 3

**Compétences :** aucune

**Pouvoirs :** Changer de

Taille (5 points de

Force Féerique

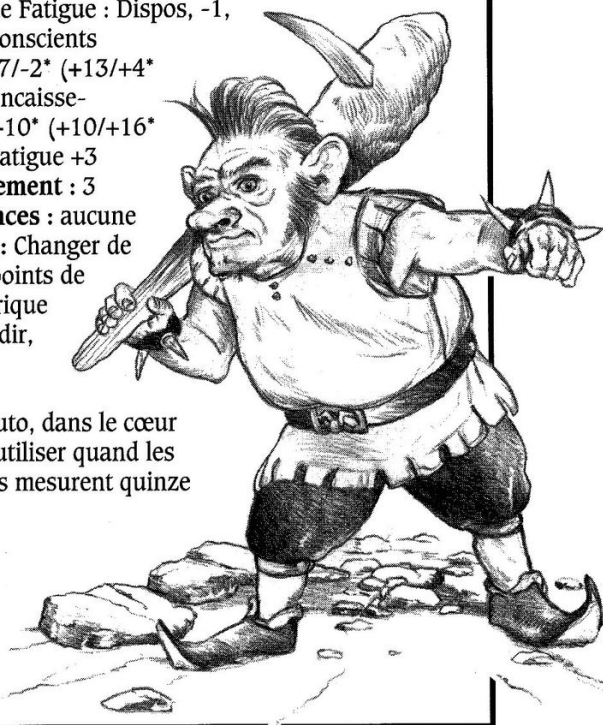
pour grandir,

ReCo25)

**Virtus :** 2

points, Muto, dans le cœur

\* Score à utiliser quand les grangnons mesurent quinze pieds.



que l'horrible torture subie par Roland n'est que la juste punition de ses crimes envers la Féerie, et les souffrances du malheureux ne lui semblent pas jurer avec le monde merveilleux qu'elle habite.

Si les personnages essaient d'aider le captif, deux grangnons, qui montent la garde, s'interposent, et la reine en éprouve quelque mécontentement, ce qui ne facilite pas le dialogue. D'un autre côté, Roland fait son possible pour demander de l'aide, balbutiant des choses sans suite au sujet de trésors cachés ou de n'importe quoi d'autre qui lui semble de nature à éveiller l'intérêt des



visiteurs. Il pourrait d'ailleurs leur être utile quand ils attaqueront le château de Lacaune, en leur indiquant notamment comment se rendre aux appartements d'Alicia et de Hagen, voire en les menant au passage secret. Toutefois, il a quitté la place trop tôt pour savoir quoi que ce soit de la folie de Hagen.

## L'accueil réservé aux personnages

Les souverains féériques veulent savoir pourquoi les personnages se sont aventurés dans leur forêt, violant leur royaume, alors qu'eux-mêmes sont tout, pour l'heure, hormis bien disposés envers les mortels. En fait, les êtres féériques tiennent beaucoup à leur intimité, si bien que cette intrusion leur déplaît énormément. Mais comme ils sont aussi différents les uns des autres que les humains, tous ne sont pas hostiles aux arrivants. D'ailleurs, leur hospitalité traditionnelle les oblige à un minimum de civilité, à moins que leurs visiteurs ne se montrent particulièrement désagréables (ce qu'ils ont été, de toute manière, s'ils apparaissent en tant que captifs).

Dès l'entrée des personnages dans la clairière, qu'ils soient ou non libres de leurs mouvements, des murmures mélodieux prennent leur essor et des grangnons, à leur taille maximale, jaillissent de nulle part pour leur barrer le passage. Un simple geste d'Eleri suffit à ramener le calme et à faire reculer les gardes. Les humains qui réussissent un tirage simple d'Intelligence + Connaissance de la Féerie de 6 + se souviennent qu'il est de bon ton de s'asseoir parmi les êtres féériques, au lieu de rester debout comme pour les dominer.

Eleri fixe les arrivants en silence, pendant un moment, belle et glacée, puis elle se met à les interroger. Elle connaît plusieurs langues et use du celte, du latin antique, de la langue d'Oïl et du castillan, puis enfin de la langue d'Oc. Si l'un de ses vis-à-vis la comprend et lui répond avant qu'elle ne passe à cette dernière, son éducation et sa politesse impressionnent favorablement la souveraine. Voilà par quoi elle commence :

« *Quelle folie a bien pu pousser des mortels tels que vous à gagner notre royaume féérique, alors que nous sommes en guerre ? Quel besoin si impérieux que vous lui sacrifiiez sans hésiter votre vie et votre âme ? La nécessité vous presse donc au point que vous veniez troubler notre sérénité, si peu de temps après avoir détruit un de nos lieux sacrés ! Parlez ! Qu'avez-vous à dire pour votre défense ?* »

Les personnages peuvent répondre comme ils le désirent. A la cour féérique, tout le monde est à égalité et a le droit de s'exprimer librement — ce qui les surprendra sans doute. Du reste, Eleri invite ses sujets à discuter avec eux et à les interroger, et bientôt, les humains sont aux prises, verbalement, avec des dizaines d'êtres féériques irrités ou intrigués par leurs déclarations.

Nous en décrivons quelques-uns dans les encadrés de ce chapitre. Faites-les agir conformément à leur personnalité — leurs questions sont très variées, depuis : « *Puisque vous connaissiez Sarimarcus, pourquoi ne les avez-vous pas sauvés, lui et l'esprit de Coffa ?* » jusqu'à : « *Vous*

*faites de la magie ? Est-ce que vous pourriez nous en montrer ?* » Bref, les visiteurs sont soumis à un feu roulant de questions qui risque non seulement de les désorienter, mais encore de les mettre en colère.

## La cape

S'ils fâchent leurs hôtes, que ce soit en attaquant la forêt ou en les insultant, ils sont condamnés à mort — par inclusion dans des arbres, comme Roland. Pour échapper à ce triste sort, ils n'ont guère qu'une solution : proposer aux êtres féériques de leur restituer la cape de Coffa. Si cela ne leur vient pas à l'idée (ils ne connaissent peut-être pas la valeur symbolique de l'objet), ils peuvent s'enquérir des désirs de leurs interlocuteurs, ce qui les conduit là encore à promettre de leur ramener le vêtement. Les forêts cesseront alors de s'étendre et la stérilité du Val des Bois ne sera plus qu'un mauvais souvenir. Le seul autre choix consiste à jurer de répandre la parole de Cernunnos et de ranimer dans la vallée le culte du dieu celte.

S'ils s'avèrent incapables de deviner ce que veulent les êtres féériques, Roland parvient à crier, dans un effort désespéré pour sauver sa vie : « *La cape ! La cape de Hagen ! Celle que nous avons prise sur la colline ! C'est ça qu'ils veulent ! Je sais où elle est !* » A partir de là, les prisonniers peuvent marchander.

Les êtres féériques accueillent favorablement toute offre de récupérer la cape ou de répandre l'enseignement de Cernunnos, et ils épargnent momentanément les prisonniers pour discuter leur proposition. Certains doutent des intentions des personnages, et beaucoup sont conscients du fait que les humains, contrairement à eux-mêmes, ne tiennent pas toujours parole. Mais Eleri doit penser à son peuple et au bien de la Féerie dans son entier. Aussi furieuse qu'elle soit contre les intrus, et les mortels en général, elle n'abandonnera pas la cape de Coffa aux mains des humains, à moins de ne pouvoir faire autrement : si les siens la récupèrent et parviennent à trouver un disciple de Cernunnos (un autre Gilles ou Sarimarcus) pour en prendre soin, le vêtement rendra vie et énergie à Coffa. C'est pourquoi elle est prête à accorder sa confiance à des mortels, dans l'espoir qu'ils reprendront la cape, pour l'instant hors de portée de ses frères. Si les personnages veulent prouver leur bonne foi, l'un d'eux peut s'engager à devenir le gardien de la relique et le disciple de Coffa resuscité.

## Le pacte

Les humains qui connaissent un tant soit peu les coutumes féériques (tirage simple d'Intelligence + Connaissance de la Féerie de 5 +) savent que lorsqu'un être féérique a donné sa parole, il la respecte à la lettre. On s'attend donc à ce qu'eux-mêmes en fassent autant. Ainsi, dès lors qu'ils ont promis de rapporter la cape à la cour féérique, ils sont tenus de le faire, faute de quoi tous les êtres féériques du Val des Bois les considéreront comme leurs ennemis personnels. Renier leur serment mettrait donc leur vie en



## Les sympathies féeriques

Certains des membres de la cour féerique vont vouer une véritable haine aux personnages, mais ceux-ci n'en pourront pas moins éveiller, en d'autres, une sympathie qu'il ne tiendra qu'à eux d'exploiter à bon escient. Assez ironiquement, un de leurs meilleurs atouts pour négocier sera la malédiction de Cernunnos, qui les rend stériles. Or les êtres féeriques attachent une grande importance à la fertilité, peut-être parce qu'eux-mêmes sont incapables d'avoir des enfants — ils interrogent d'ailleurs souvent les gens sur les leurs ou sur leur vie sexuelle.

S'ils apprennent que leurs visiteurs sont devenus stériles, leur attitude change du tout au tout. Ils se montrent soudain très heureux de libérer les personnages, afin que ces derniers puissent récupérer la cape et retrouver leur fertilité, fertilité que la cour offrira peut-être même de protéger, en veillant sur l'Alliance.

Un de ses membres, particulièrement compatissant (Padern, par exemple), se fera éventuellement l'avocat des malheureux visiteurs auprès de ses souverains.

grand danger et leur infligerait le Vice à -1 Haï des Êtres Féeriques (voir *Ars Magica* page 88). Il suffirait d'ailleurs qu'ils ne parviennent pas à s'emparer du vêtement pour que la vengeance féerique s'abatte sur eux et leurs proches : les êtres féeriques déclareraient alors la guerre à l'Alliance, s'assurant que leurs forêts la détruisent plus impitoyablement que tout le reste de la vallée, et pourchasseraient les malheureux qui fuiraient la forteresse, peut-être pour les capturer, les torturer ou même les tuer ! Si les personnages ne veulent pas condamner tous ceux qu'ils aiment, et se condamner eux-mêmes, il faut qu'ils récupèrent la cape.

En se montrant sincères avec leurs interlocuteurs, ils ont au moins un avantage, celui d'obtenir quelque chose en échange de l'objet. Les êtres féeriques acceptent de ramener leurs forêts dans leurs limites normales, même s'ils sont incapables de lever la malédiction de Cernunnos : seules la résurrection de Coffa ou la volonté du dieu lui-même peuvent y mettre un terme. Cela signifie que lorsque les personnages leur confieront la cape, ils libéreront du même coup la vallée de la malédiction.

Les visiteurs se contenteront peut-être de ces concessions de la cour féerique, mais il leur est possible d'en obtenir davantage — quoiqu'il soit dangereux d'importuner Eleri par des requêtes répétées. En fait, ils peuvent solliciter l'aide des êtres féeriques pour protéger leur Alliance de la croisade. Sarimarcus avait suggéré cette solution au problème lors du Tribunal de 1207, et bien que la plupart des Mages présents l'aient mal accueillie, ceux des joueurs estimeront peut-être qu'elle n'était pas si mauvaise.

La protection féerique pourra prendre des formes diverses, chacune ayant ses avantages et ses inconvénients ; de toute façon, les personnages ne peuvent se permettre d'être trop difficiles (elle ne concernera cependant

que l'Alliance proprement dite : les êtres féeriques passent un marché avec les personnages, et avec eux seuls).

- La forêt féerique étend un tentacule autour de la forteresse, lui dressant ainsi une barrière protectrice. Malheureusement, l'aura féerique de cet environnement risque de perturber l'aura magique de la communauté (aux thaumaturges de choisir entre la survie de leur Alliance et leur aura magique), et les vulgaires des alentours n'apprécieront certainement pas cette extension boisée si elle empiète sur leurs terres, mettant leurs cultures en danger. De plus, du mécontentement des mortels peut découler celui des disciples de Jerbiton, qui poseront des problèmes à la communauté.

Toutefois, si la forêt pousse assez vite, les éclaireurs des croisés s'y perdront, puis mèneront ensuite le gros des troupes ailleurs. Le foyer des personnages sera épargné par la guerre.

- Les êtres féeriques transportent momentanément l'Alliance en Arcadie. Comme le temps y passe différemment, au retour de ses habitants dans le monde vulgaire, le plus gros du conflit sera passé. Évidemment, la communauté court alors le risque d'être coupée de sa dimension d'origine beaucoup plus longtemps que prévu, mais cette option vous permet de conter une ou deux histoires en Féerie. Lorsque les personnages regagneront l'Europe Mythique, ils devront peut-être s'adapter à un monde nouveau pour eux. Il est aussi possible que les êtres féeriques, s'étant attachés à leur demeure, refusent de la leur rendre — après tout, les Mages ont passé un accord avec les êtres féeriques du Val des Bois, non avec ceux d'Arcadie.

- Les êtres féeriques créent un *regio* autour de l'Alliance, qui disparaît purement et simplement du monde vulgaire. Bien sûr, l'aura féerique de l'environnement risque de nuire à l'aura magique de la communauté et, à la longue, de transformer peu ou prou ceux qui y sont exposés. Mais l'Alliance bénéficie d'une protection aussi subtile qu'efficace.

- Les êtres féeriques dépêchent aux Mages un de leurs, chargé de les défendre (troll, grangnon, etc.), qui s'installe près de leur foyer et se charge des importuns. Ce n'est pas très discret, comme protection, et pas forcément très pratique non plus : qui amène à manger au monstre, par exemple, et d'ailleurs, que mange-t-il ?

## LES MEMBRES DE LA COUR

La cour se compose de centaines d'êtres féeriques, notamment le roi, la reine et de nombreux courtisans, dont plusieurs se trouvent dans la clairière et d'autres aux alentours. Les plus importants sont présentés ici, mais vous êtes libre d'en inventer d'autres à votre gré.

## La reine Eleri

**Force Féérique** : 30

**Statistiques** : Taille 0, Intelligence (vive d'esprit) +1, Perception (éveillée) +1, Force (bras minces) -1, Énergie (délicatement bâtie) -1, Présence (enchanteresse) +6, Communication (voix prenante) +4, Dextérité (gracieuse) +2, Vivacité (gestes vifs) +2

**Vertus et Vices** : Maîtresse +3, Sensible (aux mauvaises manières) -1, Faible (pour les beaux jeunes hommes) -1

**Réputation** : Bienveillante (êtres féériques de la forêt) +1

**Traits de Caractère** : Hautaine +2, Amicale +3, Séductrice +1

**Confiance** : 4

**Totaux de Combat** :

Niveaux de Santé : Indemne, 0, -1, -3, -5, Incapacité Esquive +6 (+12 Action), Encaissement +8 (+14 Action), Fatigue n. a.

**Encombrement** : 0

**Compétences** : Vigilance (intrusions humaines) 2, Empathie avec les Animaux (soulager la douleur) 5, Charme (amour) 10, Étiquette (grâces de cour) 6, Intimidation (intellectuelle) 3

**Pouvoirs** : Invisibilité (1 point de Force Féérique, PeIm 35), Séduction (5 points de Force Magique, ReMe 25 — la cible doit réussir un jet de tension d'Intelligence de 6 + ou tomber amoureuse d'Eleri, gagnant le Trait de Caractère Amoureux à +3), Beauté (1 point de Force Féérique, CrIm 25, MuIm 25 — crée ou modifie une image de Taille +2 ou inférieure), tous les sorts Animal et Herbam jusqu'au Niveau 30 (1 point de Force Féérique par degré de magnitude)

**Virtus** : 10 points, Muto, dans la chevelure

## Le roi Car-Veor

**Force Féérique** : 25

**Statistiques** : Taille 0, Intelligence 0, Perception (rêveur) -1, Force (jambes puissantes) +1, Énergie (robuste) +2, Présence (regard perçant) +2, Communication (voix assourdie) -1, Dextérité (gestes coulés) +1, Vivacité (réactions lentes) -1

**Vertus et Vices** : Galvanisant (sa présence donne à ses compagnons un bonus de +3 à leurs tirages de Caractère mettant en jeu des Traits tels que Brave) +1, Mauvaise Mémoire (jet simple d'Intelligence de 6 + pour se rappeler un visage) -1

**Réputation** : Rêveur (êtres féériques de la forêt) +1

**Traits de Caractère** : Hédoniste +3, Rêveur +2, Séducteur +2

**Confiance** : 3

**Totaux de Combat** :

Niveaux de Santé : Indemne, 0, -1, -3, -5, Incapacité Esquive +7 (+13 Action), Encaissement +10 (+16 Action), Fatigue n. a.

**Encombrement** : 0

**Compétences** : Survie (chasser) 7, Connaissance des Animaux (bêtes de somme) 12, Empathie avec les Animaux (rêves des animaux) 7, Boisson (longtemps) 5, Musique Ensorcelante (harpe) 6, Diplomatie (Eleri) 4, Jonglerie (en s'amusant) 3, Conte (histoires sur l'Arcadie) 3, Chant (ballades) 2, Pistage (animaux) 6

**Pouvoirs** : Communication avec les Animaux (1 point de Force Féérique, InAn20)

**Virtus** : 5 points, Animal, dans la langue

## La reine Eleri

C'est la souveraine de cette Cour de Lumière, une très belle elfe à l'air jeune, aux longs cheveux cuivrés tombant jusqu'au bas des reins. Comme elle personnifie le printemps, elle est habituellement chaleureuse et bien disposée envers les humains. Son élégance est pleine de noblesse, malgré sa sensualité visible. C'est lui faire une offense mortelle que de rejeter ses avances. Elle s'attache à imiter devant sa cour les usages des souverains vulgaires mais, quoiqu'impartiale, elle reste totalement imprévisible pour les mortels.

## Le roi Car-Veor

Grand, les cheveux d'un blond doré, doté de beaux yeux bleus perçants, Car-Veor est assis aux côtés de sa reine, son chien (Picolet) à ses pieds. Il éprouve énormément de respect pour Eleri et la laisse gérer la plupart des affaires de la cour, ne se souciant pas de mettre en question son autorité et sa compétence. En fait, c'est un rêveur apathique, qui s'efforce d'éviter que quoi que ce soit vienne troubler son existence d'hédoniste — heureusement pour lui, les êtres féériques étant immortels, il n'a pas à se soucier de problèmes de succession. Il aime beaucoup chasser, à cheval, avec ses faucons et son chien.





## Osric

**Caractéristiques :** Intelligence (esprit confus) -2, Perception (distract) -2, Force 0, Énergie (endurant) +1, Présence (traits bien ciselés) +1, Communication (artistique) +3, Dextérité (mouvements fluides) +1, Vivacité 0

**Âge :** 738 ans (apparemment 30)

**Taille :** 0

**Vertus et Vices :** Talent Artistique +1, Bon Sens +1, Confiance en Soi +1, Talent Exceptionnel +1, Non-Combattant -3

**Compétences :** Visigoth (légendes) 4, Latin Antique (en parlant à autrui) 1, Musique Ensorcelante (amour) 5, Comédie (comédies) 2, Conte (longues histoires) 6, Jonglerie (amusante) 5, Chant (solo) 5, Harpe 8, Équitation (galop) 2, Natation (rivières) 1, Étiquette (féerique) 3, Connaissance de la Féerie (légendes) 10, Connaissance des Légendes (héros antiques) 3

**Confiance :** 4

**Réputation :** aucune

**Traits de Caractère :** Puéril +2, Énergique +1

**Armes et armure :** aucune

**Encombrement :** 0

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

## Picolet

**Force Féerique :** 5

**Statistiques :** Taille -2, Ruse (malin) +1, Perception (odorat très développé) +1, Force (musculeux) +2, Énergie (tenace) +1, Présence (belle robe) +1, Communication n. a., Dextérité (manque de précision) -1, Vivacité (rapide) +3

**Vertus et Vices :** aucun

**Réputation :** aucune

**Traits de Caractère :** Loyal +6, Brave +6

**Confiance :** 2

**Totaux de Combat :**

Morsure : Initiative +6, Attaque +5, Dégâts +7\*

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

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

Esquive +5 (+11 Action), Encaissement +5 (+11 Action), Fatigue +6

**Encombrement :** 0

**Compétences :** Férocité (en protégeant Car-Veor) 3

**Pouvoirs :** Changer de Taille (1 point de Force Féerique par point de Taille supplémentaire, jusqu'à la Taille maximum de +3)

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

\* Ajoutez 2 pour chaque point de Taille supplémentaire.

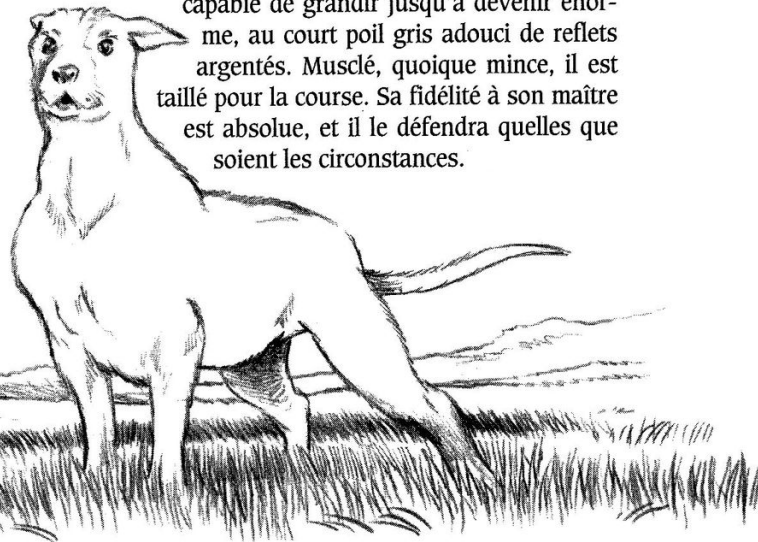
## Osric

Osric est un ménestrel humain qui vit à la cour féerique. Il est venu dans cette forêt il y a de cela des siècles, à la recherche de l'inspiration qui illuminerait ses chants et ses poèmes, et il y a rencontré les êtres féeriques. Ils l'ont tant fasciné et il a si bien apprécié la sérénité de la vie dans ces bois qu'il y est resté. A l'époque, la contrée était sous domination visigothe, aussi parle-t-il une langue archaïque bizarre qui paraît peut-être étrangement familière aux personnages (tirages de tension d'Intelligence + Langage approprié pour le comprendre).

Il est possible que la malédiction qui afflige les visiteurs les lui rende sympathiques, mais il ne les aidera pas pour cela. N'étant ni très intelligent ni très bon orateur, il préfère rester tranquillement assis, à jouer de sa petite harpe, pendant que d'autres discutent des affaires sérieuses. Et puis, il y a si longtemps qu'il a quitté le monde vulgaire qu'il a beaucoup perdu de son humanité — au point de ne plus guère être qu'un bouffon infantile, uniquement occupé à distraire et à amuser ses compagnons. Il affectionne les chemises de soie aux teintes flamboyantes et aux manches très amples.

## Picolet

Picolet est le chien préféré de Car-Veor, un animal capable de grandir jusqu'à devenir énorme, au court poil gris adouci de reflets argentés. Musclé, quoique mince, il est taillé pour la course. Sa fidélité à son maître est absolue, et il le défendra quelles que soient les circonstances.



## Caradoc

C'est un des êtres féeriques les plus acharnés à venger Coffa car, bien que n'étant pas foncièrement méchant, il déteste les mortels et veut leur faire payer la mort du malheureux. Pour lui, l'humanité tout entière est responsable de ce qui s'est passé et tous les humains sont les mêmes :



## Caradoc

**Force Féérique** : 10

**Statistiques** : Taille +1, Intelligence (tortueux) +2, Perception (prêt à tout) +1, Force (muscles très fins) -2, Énergie (très mince) -2, Présence (air de noblesse) +1, Communication (éloquent) +1, Dextérité 0, Vivacité (grandes enjambées) +1

**Vertus et Vices** : Passion de la Haine (envers les humains) +2, Dégoût du Fer (-3 à l'utilisation d'objets faits de ce métal) -2

**Réputation** : Hait les Mortels (êtres féériques) 1

**Traits de Caractère** : Esprit de Compétition +2, Aime à Argumenter +1

**Confiance** : 3

**Totaux de Combat** :

Niveaux de Santé : Indemne, -1, -3, -5, Incapacité Esquive +5 (+11 Action), Encaissement +3 (+9 Action), Fatigue n. a.

**Encombrement** : 0

**Compétences** : Vigilance (humains) 3, Empathie avec les Animaux (oiseaux) 2, Équitation (longues distances) 4, Bagarre (coups de pied) 1, Natation (retenir son souffle) 1, Discussion (guerre) 10, Diplomatie (cour féérique) 4, Étiquette (cour féérique) 6, Intrigue (Padern) 3, Commandement (êtres féériques) 1

**Pouvoirs** : Vol (1 point de Force Féérique, ReAu 35)

**Virtus** : 5 points, Intellego, dans le cerveau

## Padern

**Force Féérique** : 10

**Statistiques** : Taille 0, Intelligence (esprit clair) +1, Perception (sensitif) +1, Force (athlétique) +1, Énergie (récupère vite) +1, Présence 0, Communication 0, Dextérité (instinctif) +4, Vivacité (rapide) +2

**Vertus et Vices** : Passion de l'Honneur (chevalerie) +2, Faible (flatterie) -1, Serment d'Allégeance (à Eleri) -1

**Réputation** : Aventureux (êtres féériques) 4

**Traits de Caractère** : Brave +2, Énergique +1, Humble +1

**Confiance** : 4

**Totaux de Combat** :

Niveaux de Santé : Indemne, 0, -1, -3, -5, Incapacité Niveaux de Fatigue : Dispos, 0, -1, -3, -5, Inconscient Esquive +9 (+15 Action), Encaissement +8 (+14 Action), Fatigue +6

**Encombrement** : 0

**Compétences** : Pistage (créatures) 4, Discussion (la valeur de la vie) 10, Conte (ses propres expériences) 5, Bagarre (lancer) 5, Natation (marais) 4, Équitation (sauts) 6, Discrétion (forêt) 2, Diplomatie (cour féérique) 2

**Pouvoirs** : aucun

**Virtus** : aucun

aucun n'est digne de confiance. Il essaie de gagner à sa cause ses frères de race, dans l'espoir que la cour décide d'entreprendre contre les mortels des actions de plus grande envergure. Les idées sur le sujet ne lui font pas défaut.

Il nourrit également une certaine inimitié contre Padern, peut-être à cause de la célébrité dont jouit ce dernier. En fait, Caradoc souhaite ardemment faire tomber Padern en disgrâce et s'oppose à lui systématiquement. Ce n'est pas le désir de puissance qui le pousse — il n'y est pas plus sensible que les autres êtres féériques — mais l'envie de prouver qu'il est meilleur que son adversaire. Leur rivalité lui apparaît comme une sorte de jeu de stratégie complexe, un duel où nul ne risquerait sa vie.

Caradoc est grand et très mince, il a les cheveux noirs, les yeux verts et le menton volontaire. Il porte une tunique verte, sous une cape mi-partie rouge, mi-partie blanche.

## Padern

Padern est un elfe exalté qui affectionne les excursions en solitaire à la lisière de la dimension féérique. Ces courageuses expéditions, célébrées dans maints chants et contes, l'ont rendu célèbre parmi les siens, mais il n'a jamais essayé d'user de sa popularité pour gagner du pouvoir — cela ne l'intéresse pas, lui non plus.

Il se montre d'autant plus compatissant envers les personnages qu'il s'était lié d'amitié avec Sarimarcus, dont la mort l'a mis en rage. Il sait que Coffa, lui aussi, aimait beaucoup le Mage, et pense donc que tous les humains ne sont pas des monstres.

Padern est bien bâti — fin, gracieux et élégant, mais aussi musclé. Il a les cheveux courts, hérissés, et ne porte pour tout vêtement qu'un grand carré de tissu drapé en une sorte de toge. Cette demi-nudité ne gêne absolument pas les êtres féériques.

## L'ATTAQUE DU CHATEAU DE LACAUNE

Après avoir négocié avec les êtres féériques et peut-être avoir passé quelque temps auprès d'eux, les personnages quittent le *regio*, pour s'apercevoir que plusieurs jours se sont écoulés pendant qu'ils s'y trouvaient (quoi qu'ils y aient fait). La forêt s'est rapprochée de leur Alliance, au point que des arbres poussent à présent à quelques pieds à peine de leurs murailles, si ce n'est à l'intérieur de l'enceinte.

Il leur faut absolument récupérer la cape de Coffa qui, comme chacun le sait maintenant, est au château de Lacaune. S'ils ont obtenu la libération de Roland, celui-ci peut les aider à s'introduire dans la place forte par le passage secret, au cas où ils ne disposeraient pas de l'aide de Godefroi de Ferrers ou de quelque autre guide.



Le personnage amoureux d'Alicia ne sera peut-être pas d'accord avec ces beaux projets et essaiera, s'il le souhaite (au joueur d'en décider), d'avertir sa maîtresse de l'attaque imminente, dans l'espoir de la protéger. Elle s'assurera alors que ses défenses sont au point.

## Le château de Lacaune

La forteresse est telle que s'en souviennent les personnages qui l'ont déjà visitée, avec les divers ajouts décrits au chapitre IV, qu'ils n'ont pas forcément eu l'occasion de voir. Vous trouverez ses plans au chapitre II (pages 40-41).

Le château est une construction romane trapue, établie sur un affleurement de grès aux pentes raides. Une petite route sinueuse grimpe jusqu'à l'enceinte, qu'elle atteint après avoir franchi un fossé — mais non une douve : il n'y en a pas, car la situation de la forteresse ne le permet pas. Le chemin continue après la barbacane, jusqu'à la grosse tour qui abrite le corps de garde principal. On peut, depuis

ces deux ouvrages, faire tomber des herses, afin d'arrêter d'éventuels attaquants, et leur verser dessus de l'huile bouillante. La barbacane est dotée de deux portes, fermées à clé et barricadées durant la nuit, tandis que le bâtiment des soldats n'est accessible que par les remparts épais le reliant aux tours d'enceinte les plus proches.

La muraille comporte en effet cinq petites tours, dont on peut gagner le toit directement depuis la cour, grâce à un escalier, ou de manière plus conventionnelle, depuis leur dernier étage, par une échelle et une trappe. Cette trappe et la porte du rez-de-chaussée peuvent être barricadées de l'intérieur, de même que la barbacane, le donjon et la grosse tour.

Les occupants du château dorment, pour la plupart, sur leur lieu de travail (les cuisiniers dans les cuisines, par exemple, c'est-à-dire dans un bâtiment particulier, les palefreniers dans les écuries, etc.). De jour, la salle commune sert à Hagen de salle du trône : on n'y laisse que son grand fauteuil et sa petite table, posés sur une estrade. Quand vient le soir, on y dresse des tables et bancs à tréteaux, afin que tout le monde s'y rassemble pour le repas vespéral. Durant la nuit, ces meubles servent de couches improvisées à divers serviteurs, d'autres préférant s'allonger à même le sol. Hagen, quant à lui, se repose dans ses appartements, au premier étage du donjon.

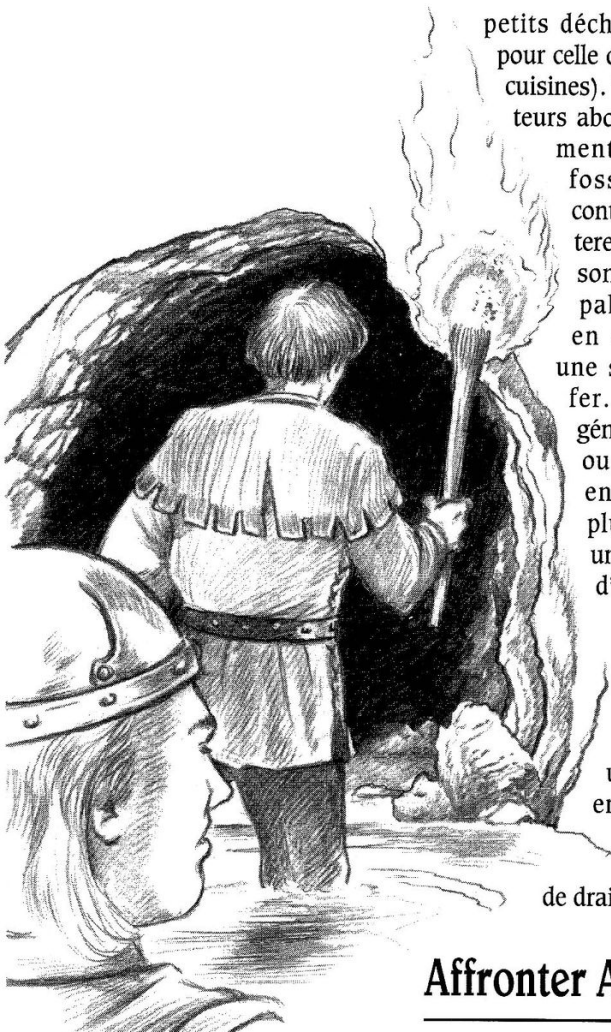
Les personnages ont le choix entre une attaque de front et une tentative d'infiltration discrète. De toute manière, Alicia a anticipé le danger en organisant les forces qui lui restent le plus efficacement possible et en installant quelques défenses magiques (voir *les Défenses d'Alicia*, page 65).

### L'ENTRÉE SECRÈTE

Au cours du chapitre premier, il est possible que les personnages aient fait la connaissance de Godefroi de Ferrers, le légitime propriétaire du château de Lacaune, et se soient liés d'amitié avec lui. Dans ce cas, il leur raconte l'histoire de sa demeure familiale et leur explique qu'il s'en est enfui par un passage secret. Grâce à ses conseils et ses indications, ses sauveurs pourront l'emprunter pour s'introduire discrètement dans la forteresse. Si Godefroi n'est pas resté à l'Alliance ou n'est pas au moins un de ses alliés, les Mages peuvent apprendre l'existence de l'entrée secrète par Roland (qui s'en est servi pour échapper à Hagen), par un des mercenaires ayant quitté le service du capitaine et l'ayant découverte par hasard, ou encore par l'amant d'Alicia. Quoi qu'il en soit, Alicia et Hagen, eux, en ignorent tout, ce qui donne à leurs adversaires un avantage certain, puisqu'il n'est pas gardé.

Il s'agit en fait d'un boyau souterrain. Dans la cour du château, sous chacune des tours, se trouve une grille qui donne sur un réseau de collecteurs d'eau de pluie. Ainsi, même lors des orages les plus violents, la place forte n'est-elle pas inondée. Les grilles servent en outre aux soldats de latrines à ciel ouvert, et aux cuisiniers de déversoirs à eaux usées et





petits déchets (du moins pour celle ouvrant sous les cuisines). Tous ces collecteurs aboutissent finalement à un petit fossé, creusé en contrebas de la forteresse, non loin de son entrée principale. Le passage en est barré par une solide grille de fer. En été, il est généralement à sec ou presque, mais en cas de fortes pluies, on y voit un ou deux pieds d'eau.

Le passage secret, qui est souterrain, part d'une colline située à une demi-lieue environ du château et aboutit au réseau de drainage.

## Affronter Alicia

Alicia vit dans un bâtiment de bois, qui s'appuie à la barbacane et dont l'entrée, lorsqu'elle ne s'y trouve pas, est protégée par un *Feu Fantasmatique*. Il comprend deux vastes pièces, la première lui servant de boudoir et chambre à coucher, la seconde de laboratoire. Ses appartements sont meublés et décorés avec goût — embellis de tapis et de tapisseries.

Son sanctum surprendra certainement les intrus, car il ne renferme ni équipement de laboratoire ni traités de magie. En revanche, les livres vulgaires contant les hauts faits de preux chevaliers, encensant l'amour courtois ou rapportant diverses légendes y foisonnent (score en Connaissance des Légendes de 5). Alicia se préoccupe davantage des moyens d'influencer les mortels par ses pouvoirs que de l'accroissement desdits pouvoirs. La pièce apparaît en fait comme le salon privé d'une noble dame, bien plus que comme le repaire d'une magicienne. Pourtant, si les personnages la fouillent avec soin (tirages de tension de Perception + Recherches de 10 +, ou de Perception + Sensibilité à la magie de 8 +), ils y trouvent quelques bijoux et vêtements investis de *virtus*, réparti comme suit : 2 pions Muto, 1 pion Rego, 1 pion Corporem et 1 pion Mentem.

Si les intrus se glissent subrepticement dans le château, Alicia est en train de lire dans son sanctum (à moins que vous n'en décidiez autrement), où ils peuvent aller l'affronter. Toutefois, s'ils commencent par s'en prendre à

Hagen et qu'elle s'aperçoit de leur présence, elle vient défendre son fils.

Quoi qu'il en soit, elle ne se livre pas à de grandes démonstrations de magie destructrice (son grimoire ne contient de toute façon pas les sortilèges appropriés), préférant se protéger si nécessaire grâce à un *Pas de Côté* jusqu'à l'arrivée de Hagen ou de la garde.

Elle essaie d'abord, si les circonstances le permettent, de charmer ses adversaires, de les dresser les uns contre les autres, peut-être après leur avoir proposé une trêve. Dans ce cas, elle joue les châtelaines sans défense, demandant aux personnages de baisser leurs armes et d'expliquer ce qu'ils veulent, puis priant leurs chefs — les Mages — de lui accorder un entretien en privé. Alicia a vécu dans une Alliance, elle sait que les vulgaires qui en dépendent se fient entièrement à leurs maîtres, aussi concentre-t-elle tous ses charmes sur les thaumaturges. Le temps s'est montré clément envers elle, malgré ses cinquante ans — et grâce à ses potions de longévité. Une robe fluide révèle les contours de son corps, toujours désirable. Bref, si elle ne parvient pas à imposer sa volonté aux magiciens, elle essaie du moins de les paralyser de désir. Quant aux Servants et Compagnons, les gardes s'en chargeront bien.

Dès qu'elle se retrouve seule avec les Mages, Alicia tente donc de les gagner à sa cause ou de les pousser à se quereller, en usant de sorts comme *Ire Croissante* ou *Subtil Changement d'Avis*, qu'elle jette à voix basse et avec des gestes mesurés (-7 au tirage de lancer). S'ils refusent le dialogue ou résistent à sa magie, elle tourne celle-ci contre son amant du chapitre II, afin d'obtenir son aide. Elle va éventuellement jusqu'à lui demander d'être son champion, auquel cas le malheureux doit comparer deux jets de Caractère, l'un basé sur l'Amour que le médaillon a instillé en lui, l'autre sur sa Loyauté envers ses compagnons.

Bien sûr, si les intrus sont menés par une femme, Alicia a beaucoup moins de chances de parvenir à ses fins. Elle n'en préfère pas moins une approche subtile au conflit ouvert.

Les personnages ne peuvent tuer ou capturer Hagen sans défaire également sa mère, puisque celle-ci vole à son secours. Elle ne se bat néanmoins pas physiquement mais recourt, si la situation lui semble par trop compromise, à des sortilèges beaucoup moins subtils : *Éclair de Flammes Écarlates*, par exemple (il s'agit néanmoins de sorts spontanés). Sa profonde antipathie pour les Mages, et sa peur d'une conspiration féerique dirigée contre Hagen, lui ôtent tout scrupule à tuer les intrus.

## Affronter Hagen

En sortant du passage secret, les personnages se lancent probablement à la recherche de Hagen. Celui-ci, absorbé par sa folie, passe la majeure partie de son temps dans ses appartements, au premier étage du donjon. Il faut, pour s'y rendre, passer par la salle commune, que gardent en permanence deux soldats et où, la nuit, dorment les serviteurs, qui donnent l'alarme si on les réveille. Hagen, lui, passe des nuits blanches, à cause de ses cauchemars, si bien qu'il est



armé de pied en cap quelle que soit l'heure. Il réagit immédiatement quand l'alarme est donnée, mais les esprits qui le dominant ne lui laissent pas conserver bien longtemps forme humaine.

La cape lui confère une Force Féerique (qui le protège de la magie comme le ferait une Résistance Magique), l'équivalent de la Vertu Physique Fureur du Combat (voir *Ars Magica* page 70), et le Trait de Caractère Coléreux à +4. Les esprits qu'elle abrite étant sauvages et féroces, ils ont le pouvoir de transformer Hagen en une bête sanguinaire, ce qu'ils font davantage par pur amour de la violence que pour lui accorder une victoire. Ils opèrent la métamorphose quelques rounds après que leur victime a succombé à la fureur du combat.

Tant qu'il reste humain, Hagen porte la cape de Coffa. Quand il se change en monstre, le vêtement se transforme également, pour faire partie de lui, si bien qu'on ne peut le récupérer qu'en tuant ou incapacitant la créature (le capitaine reprend forme humaine lorsqu'il est Incapacité).

## La garde

Les soldats sont d'autant plus paresseux et négligents qu'il y a longtemps qu'ils n'ont pas livré une bonne petite bataille et qu'ils sont à présent commandés par une femme. Il est donc relativement facile de déjouer la surveillance de la garde : comparez des tirages de tension, de Dextérité + Discrétion pour les personnages, de Perception + Talent Sensoriel pour les mercenaires, ces derniers souffrant à leurs jets d'une pénalité de -3.

Lorsque l'un d'eux repère les intrus, il donne aussitôt l'alarme. Les gardes les plus proches arrivent sur les lieux en 5 rounds de combat, les autres en 10 rounds, et ceux des soldats qui n'étaient pas en poste au bout de quelques minutes — le temps d'enfiler leur armure, de prendre leurs armes et de s'apercevoir de ce qui se passe. N'oubliez pas qu'il reste 50 hommes au château : si les personnages sont trop lents à s'enfuir, se cacher ou disperser leurs assaillants, ils succomberont rapidement sous le nombre.

## Après la bataille

Si les intrus sont vaincus, que ce soit par Hagen, Alicia ou les mercenaires, leur destin est scellé. Hagen veut qu'ils meurent, parce qu'en lui, la bête réclame du sang, et l'humain la mort de ceux qui ont vu la bête. Alicia le veut également, parce qu'elle a sans le moindre doute été contrainte d'exhiber ses pouvoirs magiques. Quant aux mercenaires, ils se battent jusqu'au dernier souffle, par pur ennui et pour évacuer un peu de leur frustration.

L'attaque du château est indéniablement très dangereuse pour les personnages : s'ils n'en sortent pas vainqueurs, leur défaite est totale et irréparable. Mais de tels périls sont monnaie courante pour les habitants d'une Alliance de printemps, et les joueurs devraient avoir conscience des risques et planifier leur assaut.

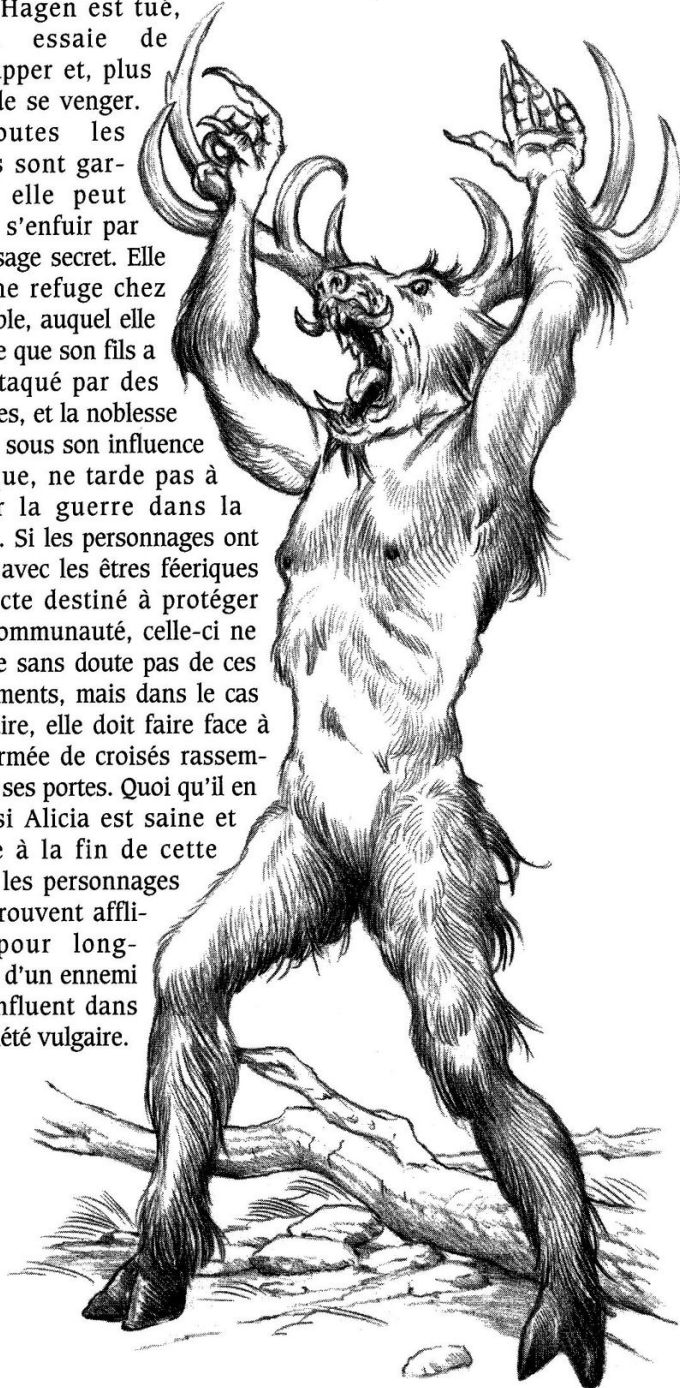
Si le premier groupe à tenter l'aventure est éliminé, les Mages restants peuvent organiser un deuxième raid.

Toutefois, les défenseurs de la forteresse connaissent alors l'existence du passage secret, qui est gardé, et Alicia risque d'embaucher d'autres soldats et d'installer des sorts de protection supplémentaires. Venir à bout de telles défenses représente un véritable défi, que les personnages ont intérêt à relever s'ils ne veulent pas que leur communauté soit détruite par la forêt — toujours en expansion.

Les êtres féeriques ne leur accordent aucune aide avant d'avoir récupéré la cape, ainsi que le stipule l'accord passé. Si le premier groupe à attaquer le château échoue dans son entreprise, ils en déduisent peut-être même que les humains n'ont jamais eu l'intention de remplir leur part du marché, ce qui les pousse vraisemblablement à accélérer l'expansion de leurs bois afin d'éliminer l'Alliance. Les personnages restants ont néanmoins la possibilité de passer un nouveau pacte avec eux, pour obtenir un répit.

Bien sûr, les intrus peuvent triompher, auquel cas plusieurs conclusions sont possibles.

Si Hagen est tué, Alicia essaie de s'échapper et, plus tard, de se venger. Si toutes les issues sont gardées, elle peut même s'enfuir par le passage secret. Elle cherche refuge chez un noble, auquel elle affirme que son fils a été attaqué par des cathares, et la noblesse locale, sous son influence magique, ne tarde pas à porter la guerre dans la région. Si les personnages ont passé avec les êtres féeriques un pacte destiné à protéger leur communauté, celle-ci ne souffre sans doute pas de ces événements, mais dans le cas contraire, elle doit faire face à une armée de croisés rassemblée à ses portes. Quoi qu'il en soit, si Alicia est saine et sauve à la fin de cette Saga, les personnages se retrouvent affligés pour longtemps d'un ennemi très influent dans la société vulgaire.





Si Hagen leur échappe, il finit par se transformer définitivement en bête et passe son temps à rôder autour de leur demeure, un vague désir de vengeance subsistant en lui. Il peut, à votre choix, persécuter ses vainqueurs un moment ou représenter une proie facile. N'oubliez pas que tant qu'il a forme monstrueuse, nul ne peut récupérer la cape, ce qui signifie que les forêts du Val des Bois continuent à s'étendre. Les Mages doivent abattre ou incapaciter la bête pour bénéficier du fruit de leur victoire.

Si Hagen et sa mère sont tués tous les deux, leurs hommes se rendent ou s'enfuient. L'Église embauche de nouveaux mercenaires pour tenir le château de Lacaune, plaçant à leur tête un vétérinaire, mais ces arrivants ne posent pas de problème particulier à l'Alliance. Celle-ci peut même prendre à son service certains des anciens soldats de Hagen.

## ÉPILOGUE

Après l'attaque de la forteresse de Lacaune, les personnages, s'ils ont été victorieux, apportent la cape aux bois de cerf à la reine Eleri. Elle l'étend par terre, au centre de la clairière, et soudain, les bois se mettent à pousser pour donner un arbre, dont l'écorce craquante et mouvante semble recouvrir une silhouette humaine. En effet, lorsque l'arbre a atteint sa taille adulte de 80 pieds, Coffa se détache de son tronc.

La restitution de la cape permet donc la résurrection du souvenir incarné de Cernunnos, mais il est empli d'amertume : sa mort lui a prouvé que les hommes ne se souciaient plus de Cernunnos et que, s'ils se rappelaient le dieu, ils n'y attachaient plus d'importance. Il décide donc de gagner l'Arcadie plutôt que de rester en Europe Mythique, où il laisse l'arbre né de sa cape. « *Cet arbre,* » déclare-t-il, « *est à présent la mémoire des temps anciens. Ses longues racines s'enfoncent au cœur d'un glorieux passé, alors que ses branches s'étirent vainement vers ce que réserve l'avenir. Aussi longtemps qu'il vivra, le souvenir de Cernunnos fera de même. Soignez le bien, si vous souhaitez voir ressurgir le passé, et peut-être notre dieu reviendra-t-il.* »

Sur ces mots, alors que les autres êtres féeriques gardent les yeux fixés à terre, solennels, il part vers la forêt environnante. Si l'un des personnages demande ce qu'il en est de la malédiction de Cernunnos, Coffa s'arrête, se tourne vers lui et répond : « *Elle est passée, comme toute chose passe, un jour.* » Puis il reprend sa route et disparaît dans les bois. A partir de cet instant, la malédiction est levée — la vallée est à nouveau fertile. Le souvenir de Cernunnos y est également restauré, mais il n'est que l'ombre de ce qu'il a été. Les gens continueront à célébrer le festival d'été, mais nul ou presque ne se rappellera quelle en est la signification profonde.

Cette ombre même de mémoire disparaîtra, tandis que se répandra à nouveau la malédiction, si l'arbre né de la cape de Coffa est abattu. Dans ce cas, il risque d'être impossible de venir à bout de l'enchantement destructeur, car l'arbre est le dernier symbole du souvenir du dieu. Ceux qui le désirent peuvent d'ailleurs devenir les prêtres

de Cernunnos, en le soignant et en s'assurant qu'il ne lui arrive aucun mal. Mais ce n'est qu'après des années de dévouement qu'ils se verront accorder, comme Gilles avant eux, des visions prophétiques en Féerie.

## Les actions féeriques

Après avoir récupéré la cape, les êtres féeriques tiennent parole en interrompant l'expansion de leurs forêts et en leur faisant regagner leurs précédentes limites, ainsi qu'en protégeant l'Alliance de la manière prévue. Mais leur dette envers les personnages n'est pas éternelle. Dès que la croisade cesse de présenter un danger (d'après eux), ils lèvent l'enchantement placé sur la communauté. Qui sait dans quelle situation celle-ci se retrouve alors ? Peut-être est-elle plongée dans les derniers soubresauts du conflit et de la chasse aux hérétiques, avant que la croisade ne s'interrompe définitivement.

Les humains doivent prendre garde à l'étiquette féerique en traitant avec leurs alliés. Ceux qui réussissent un tirage de tension d'Intelligence + Connaissance de la Féerie de 6 + savent qu'il ne faut jamais remercier un être féerique, car ce dernier pense alors que le mortel essaie de lui faire contracter d'autres obligations. Si les humains échouent à ce jet, peut-être remercieront-ils les membres de la cour, de leur propre chef, sans avoir conscience du danger. S'ils obtiennent un Désastre, dites aux joueurs que leurs personnages doivent beaucoup aux êtres féeriques et pourraient à tout le moins se montrer courtois.

Quand on les remercie, les êtres féeriques, furieux, prennent une des décisions suivantes :

- ne jamais plus traiter avec l'Alliance ;
- lever l'enchantement par lequel ils protègent la communauté (après tout, comme il a opéré pendant un certain temps, ils ont effectivement rempli leur part du marché).

A vous d'en décider, compte tenu de la reconnaissance que manifestent les mortels.

Notez toutefois que, s'il ne faut pas remercier les êtres féeriques, rien n'interdit de louer leur travail. Il est même sage de le faire, si on veut plus tard avoir avec eux des relations amicales.

## L'épanouissement de l'été

Cette Saga est faite pour tester les capacités de l'Alliance à survivre au printemps. Si les personnages ne parviennent pas à apaiser les êtres féeriques et à traiter avec eux, leur communauté est détruite, soit par la forêt, soit par les croisés. En menant à bien ces difficiles négociations, ils prouvent qu'ils sont dignes d'une position plus élevée, puisqu'ils peuvent venir à bout des machinations vulgaires, féeriques, cléricales, mais aussi Hermétiques. Ils entrent dans l'été.

En même temps qu'un respect plus grand, leur communauté gagne la possibilité de croître selon ses besoins. En tant que survivante de la croisade, elle a maintenant

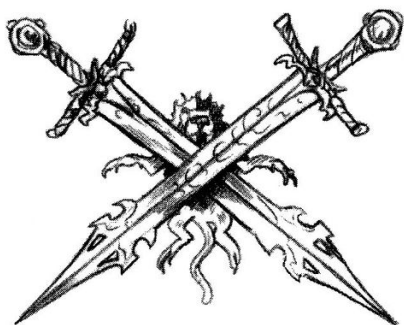


beaucoup d'influence sur les terres alentour : quelle force vulgaire pourrait s'opposer à elle, dans une contrée saignée à blanc par la guerre ? De plus, ses membres sont sans doute les seules personnes à toujours posséder quelque argent à des lieues à la ronde, ce qui leur permet d'obtenir pratiquement tout ce qu'ils désirent. Les soldats désœuvrés, qui n'ont plus rien pour quoi se battre, sont probablement désireux de retrouver un emploi, et les paysans offrent leurs services en échange du gîte et du couvert. Quant à l'Église, peu soucieuse d'avoir à affronter un autre mouvement hérétique, cette fois suscité par des Mages, elle ira jusqu'à accorder une rente à l'Alliance, pour que ses habitants et ceux qui dépendent d'elle suivent les enseignements qu'elle prodigue. Roland lui-même pourrait finalement s'y intégrer... D'autres communautés magiques, moins chanceuses, proposent de lui vendre diverses créations magiques, si elle accepte de les aider dans leur effort de reconstruction. Ainsi, en sortant de sa retraite, elle entre dans un monde déchiré par la guerre, où elle trouve à sa disposition tout ce dont elle a besoin dans son été commençant.

Pourtant, leurs succès ne doivent pas faire oublier l'humilité aux personnages. Pour la leur rappeler, vous pouvez par exemple faire revenir à Foix l'évêque Medici, lequel proclame que c'est grâce à son retour que les forêts ont retrouvé leur place première et que la fertilité est revenue. Il déclare dans un de ses sermons que de ferventes prières et une vision divine lui ont révélé comment sauver la région, frappée par une malédiction infernale. Bref, il s'approprie les succès des Mages et récolte les lauriers qui leur sont dus. Peut-être même sera-t-il un jour canonisé !

Si les véritables sauveurs de la vallée essaient de répandre la vérité, les chanoines interviennent vivement, en leur rappelant où se trouve leur foyer : ils pourraient les en chasser, leur imposer de lourdes taxes ou attirer sur eux l'attention de l'Inquisition. Mieux vaut laisser l'évêque se vanter de sa prétendue victoire. Le priver de ce plaisir n'apporterait aux personnages qu'un ennemi de plus, acharné à leur perte, qui ne regagnerait probablement pas ses terres italiennes avant de s'être occupé d'eux.

En revanche, s'ils le laissent s'attribuer le mérite de leur réussite, l'Alliance et l'Église atteignent une impasse, aucune ne dominant l'autre mais chacune pouvant faire chanter l'autre. Cet équilibre leur permettra peut-être de bâtir une certaine amitié.



# Appendice

## NOUVEAUX SORTS

### Sorts Perdo Corporem

#### PINÇONS INÉVITABLES : NIVEAU 5

Focus : un petit crabe (+3)

Portée : A Proximité/En vue

Durée : Concentration

Aussi longtemps que vous regardez votre cible et restez concentré, elle subit, toutes les secondes environ, un pinçon en un endroit quelconque. Tous les rounds, vous lancez un dé de tension, et elle doit effectuer un tirage de tension d'Énergie + Concentration ; si votre jet l'emporte sur le sien, elle se laisse distraire par la douleur.

Ce sortilège, inventé par un disciple de Merinita, est de nature féerique presque autant qu'hermétique. Il faut donc une certaine compréhension de la nature féerique pour l'utiliser efficacement (voir le *Grimoire du Mage* pour toutes les précisions relatives à la magie féerique).

#### FLÉTRISSION DE LA HONTE : NIVEAU 10

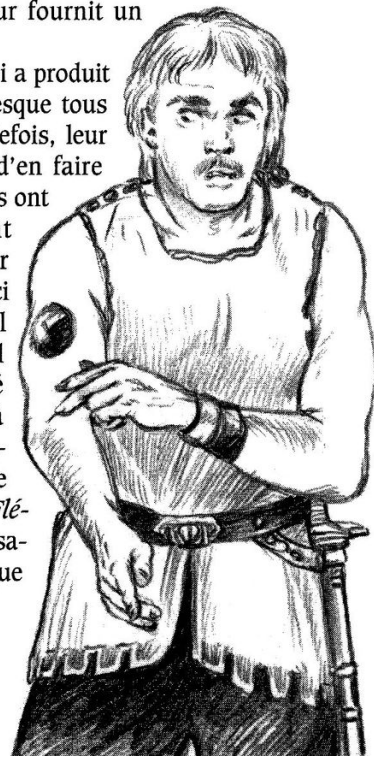
Focus : un fer, dont l'extrémité servant à marquer est de la forme appropriée (+3)

Portée : A Portée/A Proximité

Durée : Instantané

Chaque Mage de Tylalus invente, à la fin de son apprentissage, une version personnelle de ce sort, définissant alors la forme et la localisation de la marque rouge qu'il imprime sur la peau de ses cibles. Cette empreinte ne guérit pas naturellement, démange durant une semaine et suinte le sang quand son porteur fournit un effort un tant soit peu prolongé.

C'est un disciple de Tylalus qui a produit cette œuvre, que connaissent presque tous les membres de sa Maison. Toutefois, leur code de l'honneur leur interdit d'en faire usage, hormis sur quelqu'un qu'ils ont vaincu, la marque symbolisant alors la victoire de son créateur sur la personne considérée. Si celle-ci l'efface ou la fait effacer sans qu'il lui en ait donné la permission, il considère qu'elle n'a pas accepté sa défaite et qu'il doit la battre à nouveau — de manière plus décisive, cette fois. Un disciple de Tylalus faisant disparaître une *Flétrissure de la Honte* sans l'autorisation de celui qui l'a infligée risque l'expulsion de la Maison.





## SERMENT DE VÉRITÉ : NIVEAU 25

Portée : A Portée  
Durée : Permanent  
Complément : Intellego  
Rituel

Ce *Serment de Vérité* contraint sa cible à entreprendre ou, au contraire, à éviter une action particulière, sous peine de mort. Pour le jeter, vous-même et deux personnes que vous connaissez bien devez entourer la cible, en vous tenant par la main. A la fin du lancer, vous lui demandez : « Jures-tu de... » — suivent les conditions du serment. Une fois qu'elle vous a répondu : « Je le jure. », elle est sous l'influence du sortilège.

A partir de cet instant, renier sa parole signifie pour elle la mort (elle résiste toutefois sur un tirage de tension d'Énergie de 18 +, mais même alors, elle s'évanouit et gagne 3 points de Décrépitude). La seule pensée de le faire la met mal à l'aise et la désoriente quelque peu.

Les Quæsitori, qui ont inventé ce rituel, s'en servent pour faire respecter la loi Hermétique. Ils ne le font cependant que dans les cas extrêmes, car leurs pairs trouvent cela oppressif et irrespectueux de leur intimité. Le *virtus* nécessaire est traditionnellement fourni par la personne qui prête le serment.

## Sort Intellego Mentem

### CHAÎNE D'ESPRITS : NIVEAU 25

Focus : une chaîne (+1)  
Portée : Au Contact/A Proximité  
Durée : Spécial

Lorsque vous jetez ce sortilège sur une chaîne, vous-même et toutes les autres personnes qui la tiennent devenez capables de discuter mentalement les uns avec les autres — jusqu'à ce qu'un des membres du groupe lâche l'objet. « Parler » ainsi est une action volontaire, aussi ce sort ne nécessite-t-il pas de tirage de Résistance.

Il appartient à la Maison Quæsitor, dont les membres l'utilisent pour s'entretenir en privé malgré la présence d'étrangers.

## Sort Muto Mentem

### ESPRIT FÉRIQUE : NIVEAU 20

Focus : une baie féérique enivrante (+3)  
Portée : Regards/A Proximité  
Durée : Aube/Crépuscule  
Les émotions, les sentiments et la mémoire de la cible fluctuent énormément pendant toute la durée du sort,

devenant parfois extraordinairement intenses, d'autres fois quasi inexistantes. La perception du temps écoulé, les notions de sécurité, de valeur, d'importance relative des choses, tout cela est affecté. Des souvenirs d'une stupéfiante clarté remontent par moments à l'esprit. La cible paraît de l'extérieur extrêmement incohérente, mais elle-même se sent très lucide, voire sage et inspirée.

Ce sortilège, lui aussi d'inspiration féérique, est l'œuvre d'un disciple de Merinita. La Portée n'est limitative que lors de son lancer.

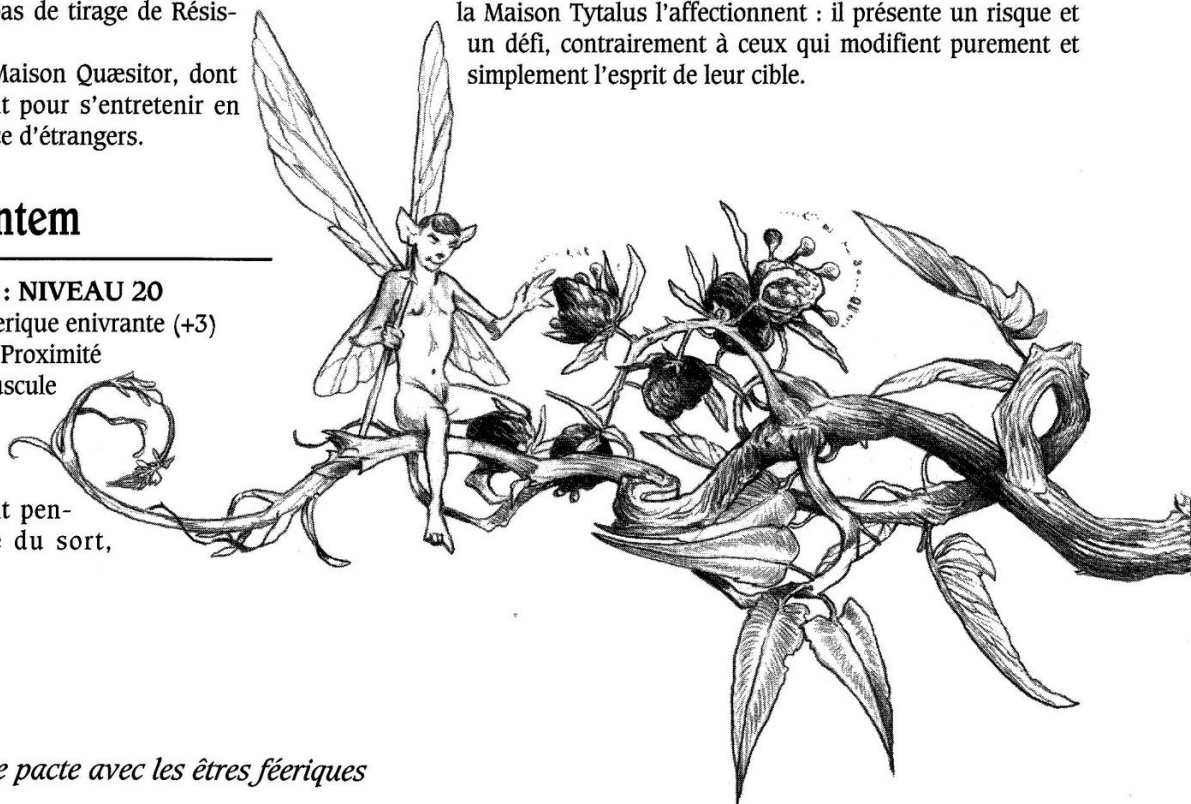
## Sort Rego Mentem

### DUEL MENTAL : NIVEAU 20

Focus : un pendentif en argent représentant une épée (+3)  
Portée : Au Contact/Regards  
Durée : Spécial

Ce sort vous permet de vous livrer à un duel mental avec une autre créature intelligente. Vous déterminez d'abord sur quel point vous êtes en désaccord avec elle, puis vous jetez ce sortilège. Ensuite, tous les rounds, chacun de vous effectue un tirage de tension d'Intelligence + Concentration (la Volonté de Fer s'y appliquant en bonus), celui qui l'emporte gagnant autant de points qu'il y a de différence entre les deux résultats. Un Désastre met fin à la lutte et signifie un échec total. S'il ne s'en produit pas, le premier à avoir accumulé 7 points impose sur le sujet considéré son avis à l'autre, si bien que les deux adversaires se retrouvent d'accord pour soutenir l'opinion du vainqueur. Le perdant a ensuite droit à des jets simples d'Intelligence, de 1 par round à 1 par jour, suivant l'importance de son changement d'avis ; un résultat de 7 + signifie qu'il reprend le contrôle de son esprit.

Lorsque vous vous servez de ce sort, vous risquez d'en être vous-même la victime. C'est pourquoi les membres de la Maison Tytalus l'affectionnent : il présente un risque et un défi, contrairement à ceux qui modifient purement et simplement l'esprit de leur cible.



# DESCARTES

## LE SUPPLEMENT

·S·C·É·N·A·R·I·O·

### ARS MAGICA

## Le trésor des Maures

·G·E·A·N·T·

STAR WARS

Le Nouveau visage de la  
Galaxie

BARBE NOIRE

Jouer la vraie vie des  
pirates

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

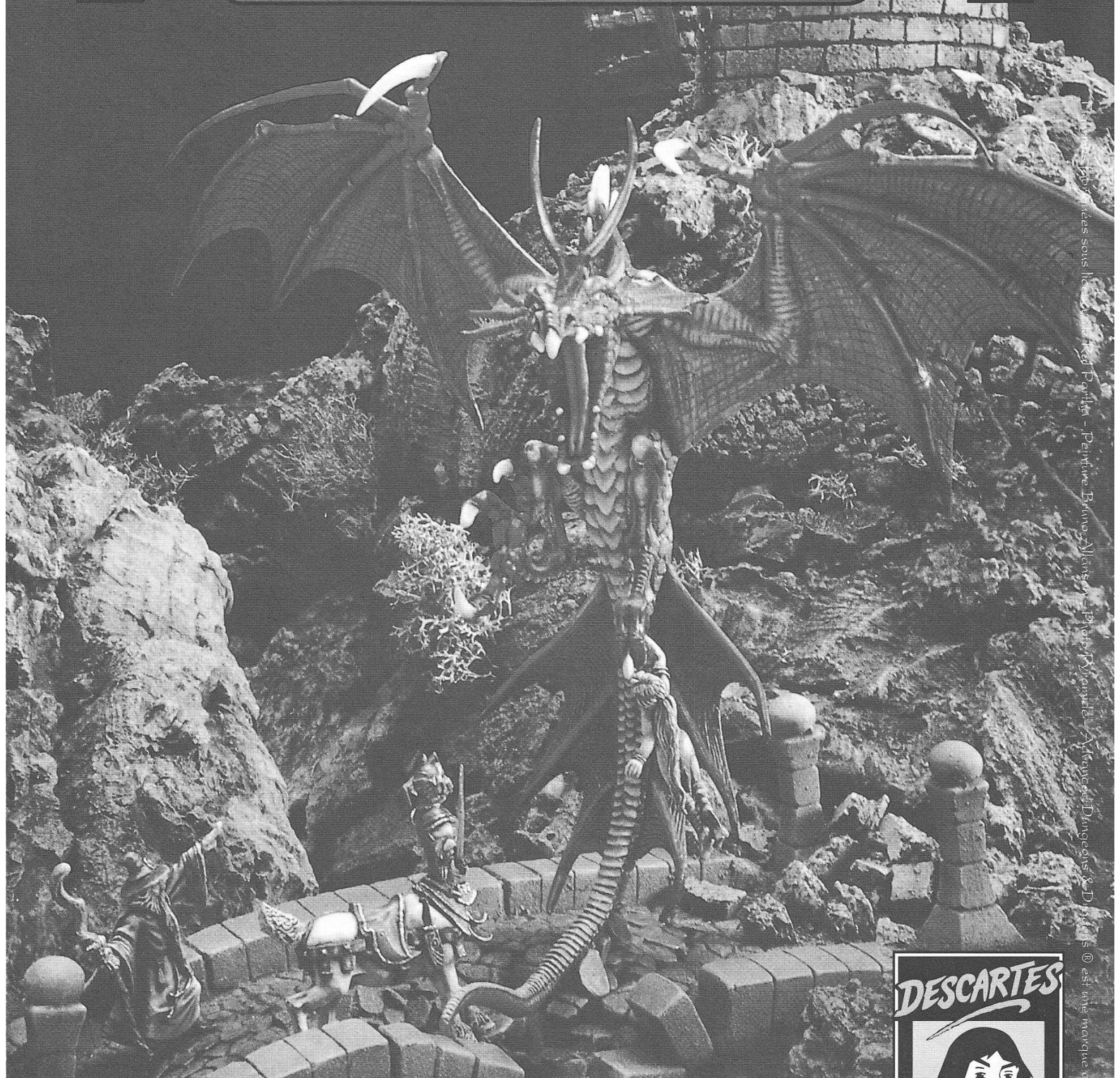
40 F

VOLUME 6

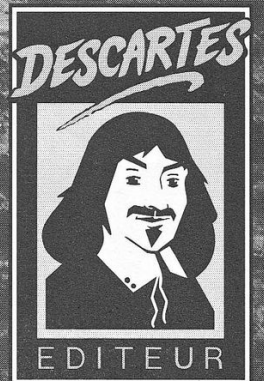
A I D E S D E J E U & S C E N A R I O S

# RALPARTHA®

◆ Figurines ◆



**LA FIGURINE DU  
COLLECTIONNEUR**



© 1985 Descartes s.r.l. - Via S. Paolo, 1 - 20121 Milano - Tel. 02/76001111 - Fax 02/76001112 - Telex 320000 - E-mail: info@descartes.it



# Le Songe d'une nuit d'été

## ❖ Née des flammes ❖

La graine abandonnée repose dans la terre gelée. Froide et figée, elle attend la vie, que seul dispense et permet le printemps, avec sa douceur. En vérité, l'arbre et l'Alliance sont semblables. Vos fondations de pierre sont votre graine, et il vous faudra lutter, mais aussi bénéficier de la clémence du destin, pour que votre fragilité printanière donne naissance à une belle ramure, aussi étendue que votre puissance et votre influence.

## ❖ Née de la magie ❖

Le Songe d'une nuit d'été™ est un supplément d'Ars Magica™, le premier volet de la Tétralogie des quatre saisons. Il se compose d'une série d'histoires au cours de laquelle les personnages, ainsi que leur fragile Alliance de printemps, seront confrontés à une guerre terrifiante et à des intrigues féeriques complexes, et devront garder l'espoir de survivre à leur enfance magique. Si leurs efforts s'avèrent fructueux, ils connaîtront en récompense toute la gloire de l'été.



143 F - A506



9 782740 800898

ISBN : 2-7408-0089-4

Sous licence de

WIZARDS  
of the  
COAST.  
COAST

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

