

ARS MAGICA®

# Un conte d'Hiver



Une saga pour Ars Magica™







# Un Conte d'Hiver

Une saga sur le périple  
d'une Alliance de l'Automne  
à l'Hiver

Par Ken Cliffe

WIZARDS  
of  
the  
COAST.  
COAST



# Un Conte d'Hiver

## Version américaine

Rédaction : Ken Cliffe  
Édition : Ken Cliffe, Beverly Ann Marshall, Lisa Stevens, Stewart Wieck  
Développement : Stewart Wieck  
Production : Nicole Lindroos, Sam Chupp  
Illustration de couverture : Jeff Menges  
Logo titre : Richard Thomas  
Illustrations intérieures : Dave Miller, Richard Thomas, Josh Timbrook  
Quatrième de couverture : Chris McDonough  
Cartographie : Eric Hotz  
L'Avocat du Diable : Mark Rein•Hagen et Jonathan Tweet

Ars Magica a été créé par Jonathan Tweet et Mark Rein•Hagen

Cet ouvrage est dédié à Kelly, qui a perdu de nombreuses heures de sommeil au cours du processus de création.

## Version française

Traduction : André Dehó Neves  
Directeur de collection : Henri Balczesak  
Rewriting et adaptation : Jean-Luc Blaise et Dominique Balczesak  
Maquette : Guillaume Rohmer avec la collaboration de la SARL InEdit

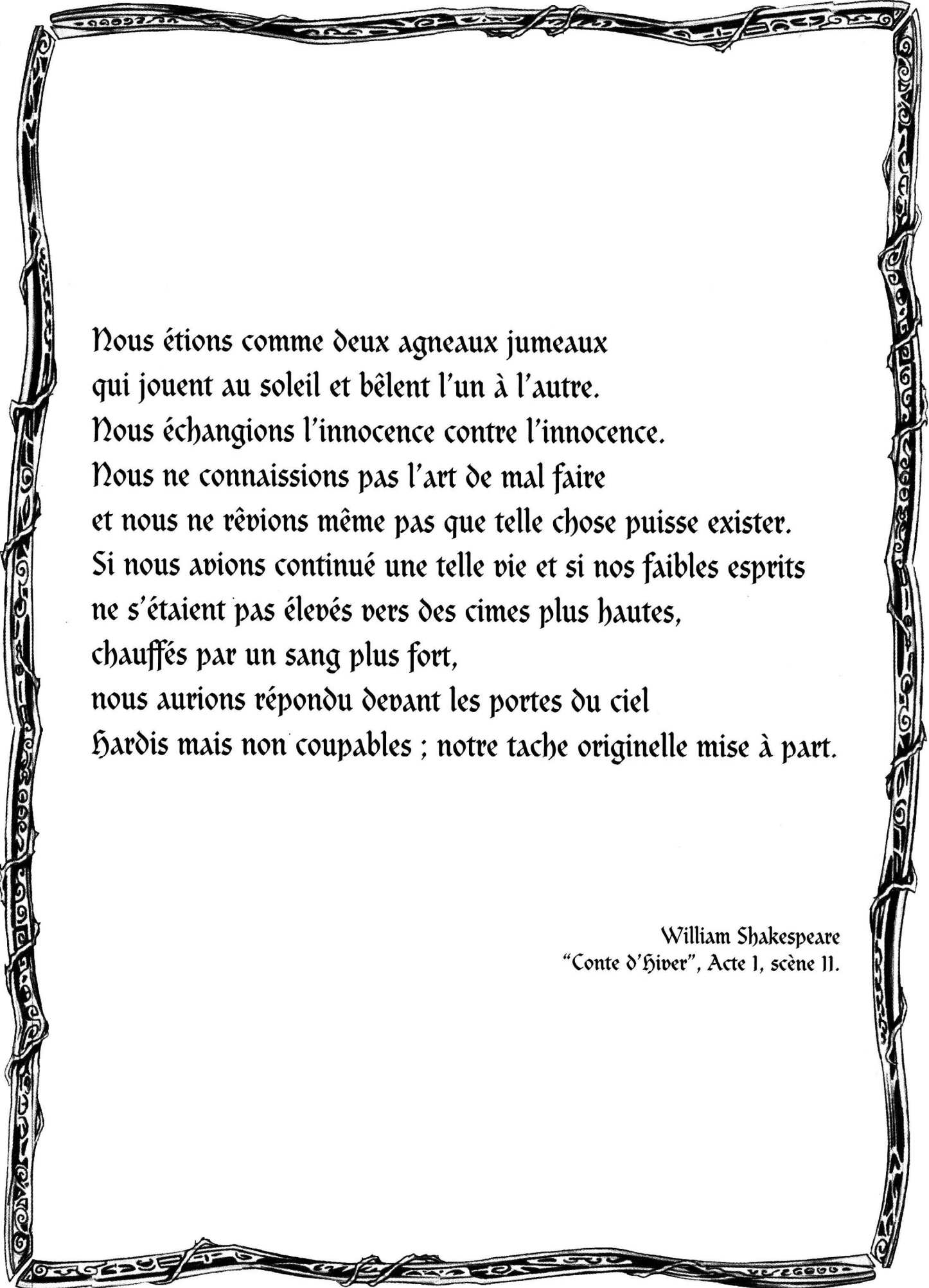
## Remerciements spéciaux

Ken "Je le ferai une fois que j'aurai déplacé cette montagne."  
Cliffe, pour avoir mené ce projet comme un vrai marathon. Eric "Qu'est-ce que tu as écrit ici, exactement ?"  
Hotz, pour avoir mis en forme des plans extrêmement rudimentaires.  
Nicole "Oh, oh, je suis encore en train de parler toute seule."  
Lindroos, pour avoir admis souffrir du syndrome de White Wolf.  
Beverly Ann "D'où sort ce personnage, au juste ?" Marshall, pour sa connaissance des dialectes.  
Chris "M'énervé pas avec ces trucs." McDonough, pour avoir supporté ces petites dédicaces.  
Jeff "Je te le ferai pour hier." Menges, pour avoir offert autant de couvertures en aussi peu de temps.  
Dave "À quel point une victime de la peste a-t-elle une gueule de déterré ?"  
Miller, pour avoir évoqué la puissance et l'horreur de l'Hiver.  
Josh "Comment ça, j'ai une heure ?" Timbrook, pour avoir réussi le truc du démon.  
Mark "Ce serait bien le premier supplément Ars Magica sur lequel je n'aurai pas travaillé !"  
Rein•Hagen pour ne pas avoir trempé ces pages de ses larmes. Lisa "C'est bon, maintenant le modem fonctionne !"  
Stevens, pour avoir transcrit ce projet sur un système informatique décent.  
Richard "Cette fois je prends le super tueur de dames." Thomas, pour être une véritable bête de salons.  
Stewart "Augmente seulement ça et il va décimer les personnages !"  
Wieck, pour savoir instiller la peur dans le cœur des joueurs.  
Andrew "Si tu ne me remercies pas dans le tien, je ne te remercie pas dans le mien !"  
Greenburg, pour ne pas avoir grimpé au plafond en lisant ça.  
Sam "Oui, je peux taper 90 mots à la minute. Pourquoi... ?" Chupp, pour son coup de main de dernière minute.

Un Conte d'Hiver est le troisième volume de la tétralogie dite des Quatre Saisons. Le volume deux, intitulé La Tempête, est déjà disponible. Les volumes un et quatre seront édités prochainement. Songe d'une Nuit d'Été, le volume un, retrace la progression d'une Alliance depuis le Printemps jusqu'à l'Été.

# Table des Matières

Préface.....	5	Chapitre cinq - La course à l'Éclat.....	45
La Saga.....	7	Résumé.....	45
Le thème.....	7	Instructions de narration.....	45
Le cours de la Saga.....	8	Cap sur les montagnes.....	46
L'origine des Éclats.....	9	Les agissements des diabolistes.....	46
Les diabolistes.....	10	Près des mines.....	47
Carmella.....	10	Les mines des nains.....	48
Emil.....	11	La ronde des embuscades.....	48
Lucinda.....	12	Piégés avec les diabolistes.....	50
Mab.....	13	Comment jouer les diabolistes.....	51
Honerius.....	14	Tharuum, le géant de la montagne.....	52
Gizzleren.....	15	Tharuum, gardien des Alpes.....	53
Chapitre un - La terre porte les fruits.....	17	La négociation avec le roi des nains.....	54
Résumé.....	17	L'expédition à la Fontaine de Vie.....	55
Instructions de narration.....	18	Les otages des nains.....	56
Quand le passé rejoint le présent.....	18	La Fontaine de Vie.....	56
Wickam aujourd'hui.....	18	Glorin, guide nain.....	56
Les gitans itinérants.....	19	De retour chez Barbe-Sinistre.....	58
Les personnages arrivent.....	20	Un nain ordinaire.....	59
La taverne de Wickam.....	20	Chapitre six - Les Sept Signes.....	60
Le Père Miller arrive.....	20	Résumé.....	60
Wilf Shepherd, l'Ancien du village.....	21	À la recherche du Paradis.....	60
Les villageois.....	21	La nature des Signes.....	61
Père Miller, prêtre de Wickam.....	21	L'arrivée des cavaliers.....	62
Le plan des villageois.....	22	Peste.....	62
Le cimetière.....	22	Guerre.....	63
Après le vol.....	23	Mort.....	65
L'Éclat.....	23	Famine.....	67
Le nouveau plan des diabolistes.....	24	Face aux cavaliers.....	69
Un plan en cas d'imprévu.....	24	Les quatre cavaliers de l'Apocalypse.....	69
La malédiction de l'Éclat.....	24	Le réveil des morts.....	71
Les effets de la malédiction.....	24	Le retour de Balaerus.....	72
La malédiction et la terre.....	26	La carte de Balaerus.....	73
Chapitre deux - Le retour du fléau.....	27	Le Cinquième Signe.....	73
Résumé.....	27	La foule furieuse.....	74
Le colporteur.....	28	Frère Giles, dominicain itinérant.....	76
L'histoire de Woodbridge.....	28	Le lendemain.....	76
Les diabolistes à Woodbridge.....	29	La horde des morts-vivants.....	76
Woodbridge aujourd'hui.....	29	Le voyage au Paradis.....	77
L'enquête.....	29	Les récents événements dans les Alpes.....	77
Les rumeurs.....	30	Le Sixième Signe.....	78
L'église.....	30	Les portes du Paradis.....	80
La statue.....	31	Chapitre sept - Ce qui est dû au Diable.....	82
Saint Francis, la statue.....	33	Résumé.....	82
La maladie.....	33	L'entrée dans le Paradis.....	83
L'attaque des rats.....	34	Le rituel d'invocation.....	83
Le médaillon des gitans.....	35	Interrompt le rituel.....	84
Rats géants.....	35	L'arrivée du démon.....	85
Rats ordinaires.....	35	Le sacrifice.....	86
Bannir les rats.....	35	Chapitre final.....	88
Épilogue de l'histoire.....	36	Le destin et le sacrifice.....	88
Chapitre trois - L'ombre du voleur.....	37	Brivelzn, celui qui veut détruire le monde.....	88
Résumé.....	38	Le destin de l'Alliance.....	89
Instructions de narration.....	38	Appendice : L'avocat du diable.....	90
Le retour des diabolistes.....	38	Le rôle du démon.....	90
L'effraction.....	38	La nature du démon.....	91
L'objet manquant.....	39	Pouvoirs des démons.....	92
Le journal de Balaerus.....	39	Faiblesses des démons.....	93
Après le vol.....	40	Motivations des démons.....	93
Chapitre quatre - La visite du messenger céleste.....	41	Jouer les démons.....	94
Résumé.....	41		
L'arrivée du messenger céleste.....	41		
Les recherches.....	43		

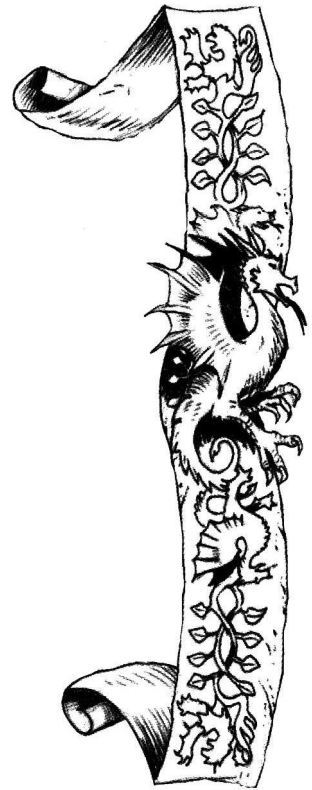


Nous étions comme deux agneaux jumeaux  
qui jouent au soleil et bêlent l'un à l'autre.  
Nous échangeons l'innocence contre l'innocence.  
Nous ne connaissions pas l'art de mal faire  
et nous ne rêvions même pas que telle chose puisse exister.  
Si nous avions continué une telle vie et si nos faibles esprits  
ne s'étaient pas élevés vers des cimes plus hautes,  
chauffés par un sang plus fort,  
nous aurions répondu devant les portes du ciel  
Hardis mais non coupables ; notre tache originelle mise à part.

William Shakespeare  
"Conte d'hiver", Acte 1, scène 11.



# Préface



ans la plupart des jeux de rôle, les héros vivent des aventures qui ne sont reliées que par un fil ténu : leur propre implication dans le dénouement de ces histoires. Sans leur présence, toutes les aventures ne seraient que des récits isolés. Une Saga basée sur ce principe devient très fragile, car si les personnages sont perdus ou tués, elle perd toute son unité.

Dans **Ars Magica**, les Sagas (campagnes) deviennent concrètes et étoffées grâce à la présence de l'Alliance. Elle est le quartier général des personnages. C'est leur base de départ pour leurs différents voyages, c'est là qu'ils reviennent une fois leur quête terminée et c'est sur ses ressources de savoir et de pouvoir qu'ils peuvent compter pour étudier et développer leurs talents. Tous ces rôles joués par l'Alliance en font le point central de toute Saga, le lieu d'où partent toutes les histoires (aventures) et les interactions (les séances de jeu de rôle) avec les personnages non joueurs. Et si les personnages doivent mourir ou se perdre, les histoires, elles, peuvent continuer. D'autres personnages peuvent entrer dans l'Alliance, préservant ainsi la continuité de la Saga.

**Un Conte d'Hiver** est un supplément pour **Ars Magica**, qui s'appuie donc sur l'Alliance pour développer son récit. Toute Alliance vieillit : elle naît au Printemps et meurt à la fin de l'Hiver (voir le supplément **Les Alliances**, édité par Jeux Descartes). Au fur et à mesure qu'elle se développe et passe de saison en saison, son pouvoir, ainsi que celui de ses membres, s'accroît. Ce supplément est consacré à la période où l'Alliance atteint l'apogée de sa puissance, la fin de l'Automne, et se retrouve à l'orée de l'Hiver. Il décrit aussi sa chute de cet état de grâce, quand des pouvoirs de force égale, mais opposés à l'Alliance, s'intéressent à ses accomplissements passés.

L'ascension au zénith du pouvoir mystique et la chute à son nadir peut être un processus tantôt long tantôt court. Ce

déclin peut durer des siècles ou des décennies, en fonction de la lucidité et de la force d'âme des personnages et aussi de la puissance des opposants auxquels ils sont confrontés. Les scénarios de ce supplément sont divisés en périodes de plusieurs années, qui traduisent le temps nécessaire aux personnages ennemis pour atteindre leurs objectifs. Le déroulement de la Saga est donc articulé autour des intentions des malfaiteurs et non de celles des héros. En conséquence, la menace qui peut entraîner la chute de l'Alliance se précisera après quelques décennies, un laps de temps proportionnel à la puissance colossale des ennemis des personnages.

Cependant, le temps imparti à l'ascension et à la chute de l'Alliance peut être ralenti par les efforts du conteur. En tant que conteur, vous êtes donc encouragé à intercaler des histoires de votre cru pendant "les périodes creuses" du déroulement de cette Saga. Ces scénarios peuvent être ceux déjà publiés pour **Ars Magica**, par Jeux Descartes, comme "**L'Alliance brisée de Calebaïs**" ou "**Le Maître des nuées**", ou ceux que vous avez créés. Quelle que soit leur source, ces épisodes permettent aux personnages de développer leur puissance. Et ils en auront bien besoin lors de l'assaut final des scélérats.

Inclure d'autres scénarios à cette Saga est un processus simple. Les événements d'**Un Conte d'Hiver** sont conçus pour se succéder subtilement. C'est à cette fin que ce supplément est composé d'une série d'épisodes reliés à une intrigue centrale, laquelle tisse discrètement sa toile autour de l'Alliance et de son histoire. Les aventures que vous rajouterez s'intégreront donc aisément entre ces épisodes de la Saga. Le premier de ceux-ci présente aux personnages leurs ennemis. Cependant, il ne leur donne pas suffisamment de renseignements pour qu'ils puissent discerner leurs véritables intentions. En fait, ils ne sauront même pas qu'ils viennent de rencontrer ceux qui seront, plus tard, les responsables de leur déclin.



Au cours des différents épisodes, les personnages découvriront qui sont leurs opposants et toute l'horreur du complot qui se trame. À ce moment, l'Alliance aura atteint tout le pouvoir de l'Automne, mais aura aussi entamé la lente descente vers la mort que l'Hiver amène avec lui. Cependant, en dehors du destin individuel de leurs personnages, les joueurs seront de plus en plus fascinés par le jeu au fur et à mesure de leurs découvertes sur les diabolistes et ils feront tout leur possible pour mettre un terme aux machinations de ces scélérats.

Pourquoi créer une Saga qui précipite l'Alliance d'Automne en Hiver ? Il y a deux raisons à cela. En premier lieu, **Un Conte d'Hiver** se place dans la continuité de **La Tempête** qui met en scène l'ascension d'une Alliance d'Été en Automne. Après l'avoir fait jouer et l'avoir fait suivre de quelques autres scénarios, vous pouvez entamer ce supplément et

continuer le cours de votre Saga. Mis bout à bout, **La Tempête** et **Un Conte d'Hiver** retracent la moitié de l'existence d'une Alliance. Remarquez que **Un Conte d'Hiver** peut être joué sans avoir été précédé de **La Tempête**. En effet, il est possible de l'intégrer à toute Saga concernant une Alliance ayant atteint l'Automne. En deuxième lieu, le passage de l'Automne à l'Hiver est amusant à jouer, car c'est là que les personnages atteignent le sommet de leur pouvoir. Les Mages peuvent maintenant lancer des sorts qui ébranlent le tissu de l'existence. L'Alliance a, d'autre part, accumulé de telles connaissances qu'elle est, en soi, une institution inestimable pour l'Ordre lui-même. Elle est aussi une force capable de peser sur le destin du monde.

Cependant, au fil du temps, l'Alliance amorce son déclin. Les Mages, plus vieux, se soucient de plus en plus de leurs affaires personnelles et se reposent donc davantage sur les jeunes Mages pour l'accomplissement des tâches basement matérielles. Il ne faut pas longtemps alors pour que les Mages les plus puissants se coupent de l'extérieur, entraînés qu'ils sont dans des passions qui se trouvent au-delà de ce monde. Les jeunes Mages se rendent évidemment compte de ce déclin, mais leurs efforts pour accompagner l'évolution des temps sont infructueux, car les préceptes et les traditions de l'Alliance sont trop ancrés dans les mœurs. Se repliant alors sur elle-même, l'Alliance agonise lentement ou est prise au dépourvu par les nouvelles forces qui se développent dans le monde et vis-à-vis desquelles les Mages sont aveugles.

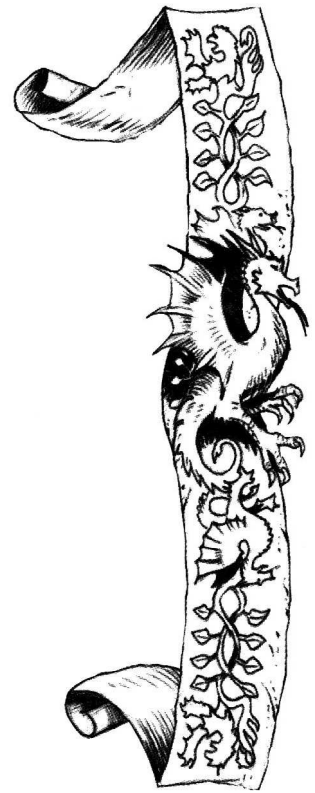
Qui sait ce que cache la mort d'une Alliance ? Elle peut disparaître à jamais ou bien renaître dans un nouveau Printemps. Nous ne pouvons le découvrir qu'en le vivant.

Ken Cliffe  
Avril 1991





# La Saga



Perpétuant la tradition commencée avec la **Tempête**, ce supplément propose une série de rencontres et d'histoires qui se relient entre elles pour former une Saga. Bien que les personnages et les joueurs puissent considérer ces histoires comme des scénarios isolés, elles ne le sont pas car elles conduisent subtilement les personnages à se mesurer avec des forces maléfiques.

Une fois que vous avez raconté une partie des histoires qui figurent dans ce livret, les personnages commenceront peut-être à se rendre compte qu'un fil les relie les unes aux autres. Ne paniquez pas. Cela fait partie du plaisir de la Saga : les personnages qui découvrent que la trame d'une intrigue se dessine à travers chaque scénario cherchent, inévitablement, des développements dans les parties suivantes. De plus, en se rendant compte que les rencontres qu'ils font tendent vers un dénouement, ils pourront entreprendre des actions visant à les protéger contre de futures menaces. Comme ils ne peuvent deviner précisément le destin qui les attend dans cette Saga, une partie de leurs précautions s'avéreront sans fondement, mais certaines pourront les aider dans des rencontres futures. Ces mesures ne devraient pas vous inquiéter car, à la fin de l'aventure, ils auront besoin de toutes les défenses qu'ils auront pu prévoir.

Une partie du plaisir que l'on peut tirer du développement d'une histoire repose sur les subterfuges que vous pouvez y ajouter. Les aventures que vous créerez pourront faussement apparaître comme faisant partie de l'intrigue générale de cette Saga. Bien sûr, les personnages ne sauront pas qu'il n'en est pas ainsi et ils chercheront à intégrer vos stratagèmes dans les théories qu'ils échafauderont sur le développement futur des événements. De telles diversions ne servent qu'à embrouiller les personnages quand ils finissent par se rendre compte que telle

piste ne mène à rien ou n'a aucun rapport avec l'intrigue centrale.

Vous devez aussi vous rappeler que cette Saga est flexible et qu'elle peut être modifiée quand cela vous semble nécessaire. Par exemple, vous pouvez situer les portes du Paradis dans un ancien monument mystique, comme Stonehenge, plutôt que dans les Alpes suisses. Le seul postulat à respecter est que votre Saga doit se dérouler quelque part en Europe occidentale.

## LE THÈME

Avec **Un Conte d'Hiver**, les personnages apprendront qu'en dépit de toute leur puissance hermétique, il y a des pouvoirs dans ce monde qui dépassent ceux de l'Ordre. Ayant sans doute accumulé une puissance considérable, maintenant que leur Alliance est en Automne, ils se sentiront certainement à la hauteur de n'importe quel défi. Il est vrai que, d'un point de vue hermétique, leur pouvoir est impressionnant, mais celui des forces infernales peut être incommensurable, tout particulièrement s'il est libéré par ceux qui cherchent à délivrer Satan lui-même de l'Enfer. Si les personnages tirent une leçon de cette confrontation, ce sera sans doute celle de l'humilité.

En traitant avec les armées de l'Enfer, les personnages apprendront aussi qu'il n'y a pas de succès sans sacrifice. Afin de servir les intérêts du Bien, ils devront commettre des actions qui leur feront perdre des amis ou des alliés. Ils sauront alors que certaines victoires sont impossibles à remporter si l'on n'est pas prêt à tout sacrifier pour la cause qu'on défend.

En conséquence, si les personnages survivent à cette aventure, ils deviendront sans doute douloureusement conscients de leur propre mortalité et ne considéreront plus le pouvoir de l'Ordre comme quelque chose de dû.



## LE COURS DE LA SAGA

La trame des histoires proposées par **Un Conte d'Hiver** trouve son fondement dans les origines du monde, telles qu'elles sont racontées dans les Écritures : sous la direction du Prince des Ténèbres, la pomme qu'Adam et Ève ont goûté est transformée en pierre et se brise en mille morceaux. Ces Éclats solides de Mal s'éparpillent à travers le monde et y répandent la corruption.

Plusieurs siècles plus tard, une bande de diabolistes entend parler des Éclats et parcourt le monde pour les retrouver. Cherchant à rassembler tous les morceaux afin de reconstituer le Fruit Défendu, ces satanistes ont pour but ultime d'invoquer le Prince des Ténèbres sur Terre afin de provoquer l'Apocalypse. L'aventure, elle-même, commence doucement le jour où les personnages se recueillent au nom de l'Alliance sur le tombeau d'un de ses fondateurs, le Mage Balaerus. En visitant le village de Wickam, situé près du lieu de la sépulture, ils sont confrontés à l'hostilité des villageois vis-à-vis de l'Alliance. Ils lui reprochent, en effet, d'être à l'origine des malheurs qui frappent la région depuis des années. Ces souffrances sont provoquées par un des Éclats enterré avec Balaerus. Les personnages rencontrent aussi leurs futurs ennemis, les diabolistes, qui se présentent sous la couverture de saltimbanques gitans. Après s'être occupés des villageois, ils apprennent que la dernière demeure de Balaerus a été profanée, probablement par des pilliers de tombes. Sur le lieu du sépulcre, ils trouvent l'Éclat, le trésor convoité par les profanateurs, et le ramènent à l'Alliance. Cependant, ils oublient qu'ils possèdent la pierre et, au fil du temps, le Mal qu'elle contient se répand sur l'Alliance. Tombée sous la coupe de la malédiction de l'Éclat, la solide forteresse entame son déclin.

Entre temps, les personnages ont de nouveau l'occasion de constater les effets de l'œuvre des diabolistes. Les adorateurs du démon ont volé l'Éclat qui se trouvait dans la ville de Woodbridge et ont laissé, en guise de carte de visite, des milliers de rats. Les citadins accusent l'Alliance d'être à l'origine de ce fléau. Une diseuse de bonne aventure leur a en effet prédit l'arrivée des rongeurs et a accusé l'Alliance d'être à l'origine de cette calamité. La femme qui a répandu la prophétie se nomme Lucinda. Elle fait partie de la bande des diabolistes.

En arrivant à Woodbridge, les personnages doivent endiguer la catastrophe qui afflige les citadins et résoudre le mystère d'une statue qui marche. Leurs investigations vont les porter à croire qu'un Éclat se trouvait dans la ville mais, à ce moment de l'histoire, ils n'ont pas tous les éléments nécessaires pour le rendre responsable du fléau. Des années après qu'il soit entré en possession des personnages, l'Éclat qu'ils ont rapporté à l'Alliance leur est dérobé

par les diabolistes. Ils découvrent des preuves tangibles qui les impliquent dans cet événement et prennent conscience qu'ils sont la cible d'un terrible complot.

Ils apprennent alors toute la vérité sur les Éclats lors de la visite d'un messager divin à l'Alliance. Celui-ci leur révèle les menaces qui pèsent sur le monde et leur ordonne d'arrêter les agissements des diabolistes. Le temps dont ils disposent est limité, car les Sept Signes qui précèdent l'Apocalypse vont se succéder et les derniers marquent l'arrivée du Diable dans le monde et la fin de celui-ci.

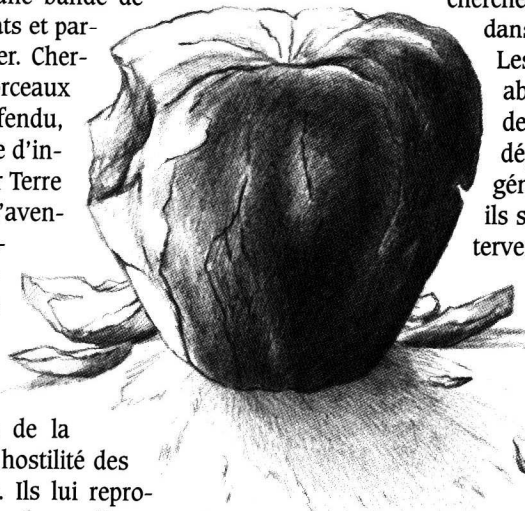
Luttant pour arrêter les diabolistes, les personnages cherchent le dernier des Éclats et se retrouvent dans les mines des Nains, sous les montagnes.

Les héros et les méchants sont tellement absorbés par leur course pour la possession de l'Éclat qu'ils sont complètement pris au dépourvu quand les Nains lancent un assaut général, car sous l'effet corrupteur de l'Éclat, ils sont devenus des êtres voués au Mal. L'intervention du peuple enchanté empêche les personnages de mettre la main sur le dernier Éclat. Les diabolistes s'échappent avec lui, pendant que les personnages sont obligés d'affronter le roi des nains et ses exigences égoïstes.

Comme la Pomme est maintenant entièrement reconstituée, les diabolistes entament leur invocation. Les Sept Signes annonciateurs de l'Apocalypse se succèdent alors. Pendant ce temps, les personnages doivent retrouver le Paradis, le lieu où a poussé la Pomme et où le Diable est en train d'être invoqué. Leur quête n'est pas facile car les cavaliers de l'Apocalypse entrent dans le monde et s'incarnent dans les membres de l'Alliance et ses associés. Les personnages sont donc obligés de combattre leurs amis et les êtres qu'ils chérissent.

Avec le Cinquième Signe, qui réveille les morts, les personnages découvrent l'indice dont ils ont besoin pour retrouver le Paradis. L'esprit de Balaerus, le possesseur original de l'ancien Éclat de l'Alliance, leur rend visite pour leur indiquer le chemin conduisant aux diabolistes. Cependant, au cours de leurs recherches, les personnages apprennent aussi que le Cinquième Signe lèvera une armée de morts-vivants. S'ils acceptent de courir le risque de perdre leur Alliance, ils se dirigeront vers le Paradis espérant revenir avant que l'armée des morts n'attaque la forteresse. Les plus sages resteront sur place le temps nécessaire pour défendre l'Alliance.

Au cours de leur voyage vers le Paradis, ils reçoivent l'assistance des nains qu'ils ont aidés auparavant. Avec le soutien du peuple enchanté, ils arrivent devant les portes du Paradis, juste au moment où le Sixième Signe frappe la Terre : le soleil vire à la cendre et la terre tremble. S'ils réussissent à atteindre les portes du Paradis, l'entrée leur est accordée afin qu'ils puissent accomplir leur mission divine. Une fois à l'intérieur, ils découvrent les diabolistes en train de parachever leur invocation du Diable. Il y a plusieurs façons d'interrompre le rituel, mais les personnages vont devoir aussi vaincre les diabolistes plutôt mécontents de cette intrusion à un moment si crucial.





Voyant ses plans menacés, Carmella, le chef des diabolistes, se sacrifie elle-même pour ouvrir, à ce qu'elle croit être le Diable, les portes du monde. Les diabolistes ont cependant été bernés : ils ne libèrent qu'un démon qui s'est fait passer pour le Prince des Ténèbres. Les personnages se retrouvent devant une nouvelle menace, d'autant plus que les diabolistes s'envolent alors du Paradis. Bien que le démon soit d'une puissance inouïe, ils peuvent toujours tenter de recourir à leurs facultés magiques pour le bannir et le renvoyer en Enfer. Cependant, la seule façon sûre d'en venir à bout est de recourir au sacrifice de l'un d'eux. En s'immolant pour l'Arbre de la Connaissance qui a donné naissance à la Pomme, le sacrifié lui redonne vie. La Pomme des diabolistes est alors détruite et le démon banni. Ayant finalement retrouvé son intégrité, le Paradis se referme et les personnages se retrouvent au pied des montagnes, là où se trouvait le portail.

De retour à l'Alliance, ils se rendent compte que leur conflit prolongé avec les diabolistes a transformé la forteresse en un champ de ruines. Dépossédés de leur ancienne puissance, ils voudront peut-être reconstruire leur Alliance. Pour cela, il leur faudra d'abord trouver l'énergie nécessaire à une telle tâche et ensuite seulement, leur Alliance pourra renaître à l'étape du Printemps.

Le déclin d'une Alliance est une histoire où la mort est inévitable comme le passage des saisons. C'est un Conte d'Hiver.

## L'ORIGINE DES ÉCLATS

L'intrigue de **Un Conte d'Hiver** repose sur l'existence d'objets bibliques maléfiques. Ces objets sont les Éclats de la Pomme du Paradis qu'Adam et Ève mangèrent. Les diabolistes cherchent à en réunir tous les débris afin de reconstituer le Fruit Défendu original. Ils projettent d'utiliser leur nouveau pouvoir pour introduire les puissances démoniaques dans le monde. Au cours de leur quête des Éclats, ils entrent en conflit direct avec les personnages. Quand ceux-ci se rendent compte de la menace que les diabolistes et leur plan représentent, ils doivent faire face au pouvoir des Éclats réunis.

Ensemble, ces Éclats reconstituent la Pomme mangée par Adam et Ève dans le jardin du Paradis. Après que le premier homme eut succombé à la tentation du Mal sous l'inspiration de sa compagne, le Fruit Défendu se transforma en pierre. Se retrouvant subitement nu et submergé par un sentiment de culpabilité, Adam laissa choir la Pomme qui se brisa sur le sol.

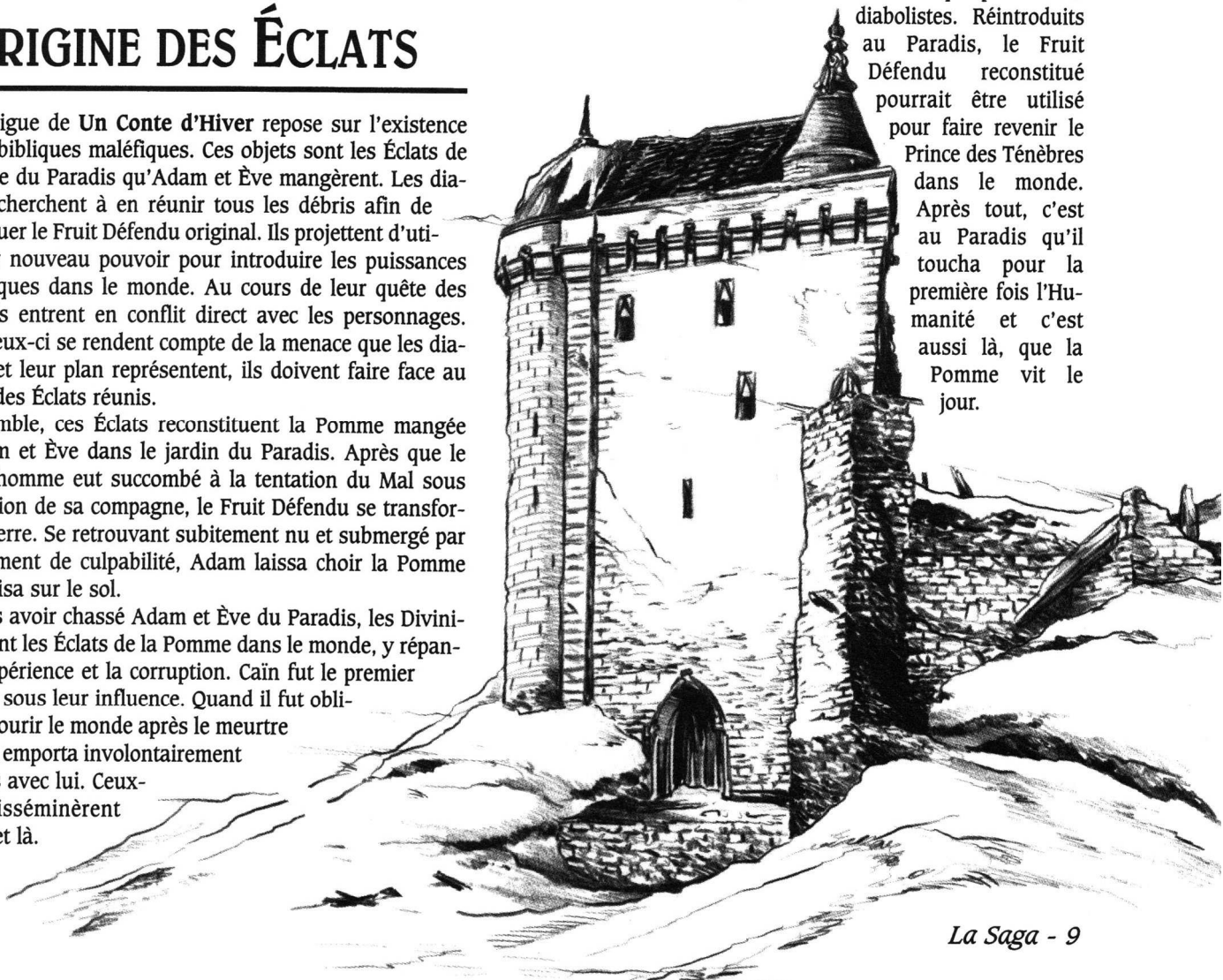
Après avoir chassé Adam et Ève du Paradis, les Divinités jetèrent les Éclats de la Pomme dans le monde, y répandant l'expérience et la corruption. Caïn fut le premier à tomber sous leur influence. Quand il fut obligé à parcourir le monde après le meurtre d'Abel, il emporta involontairement les Éclats avec lui. Ceux-ci se disséminèrent alors ici et là.

*L'archétype du monde présenté dans tous les suppléments d'Ars Magica comporte un grand nombre d'aspects de l'univers médiéval, qui tiennent compte des influences historiques de l'Église mais aussi des pouvoirs infernaux, féeriques et hermétiques que les auteurs ont imaginés. Les effets et les pouvoirs de la Terre Chrétienne qui sont décrits dans ce supplément sont conçus pour être une extension de cet archétype imaginaire. L'utilisation d'éléments associés au christianisme et à d'autres religions ne doit pas être considérée comme une tentative de donner un portrait fidèle de ces religions telles qu'elles sont pratiquées dans le monde moderne.*

Essence du Mal, les Éclats répandirent la déchéance et la corruption partout où ils étaient. L'un d'eux se trouvait sous la maison de Job, placé là par le Malin. Renfermant l'influence du Diable, leur pouvoir de corruption est subtil et trompeur. Ceux qui tombèrent sous leur emprise n'avaient aucune idée de la source de leurs afflictions et il en va de même pour ceux qui subissent maintenant la malédiction de ces pierres.

Les Éclats sont éparpillés dans le monde depuis des siècles. Cependant, s'ils sont de nouveau rassemblés de façon à reconstituer la Pomme qu'ils formaient jadis, leur pouvoir infernal sera immense, c'est en tout cas ce que pensent les

diabolistes. Réintroduits au Paradis, le Fruit Défendu reconstitué pourrait être utilisé pour faire revenir le Prince des Ténèbres dans le monde. Après tout, c'est au Paradis qu'il toucha pour la première fois l'Humanité et c'est aussi là, que la Pomme vit le jour.





Il y a longtemps, le destin voulut qu'un des Éclats devint la propriété d'un des Mages fondateurs de l'Alliance et que d'autres Éclats se retrouvent à proximité de la forteresse. Les personnages sont donc destinés à être mêlés au plan des diabolistes, qu'ils doivent arrêter avant que le monde ne soit détruit.

## LES DIABOLISTES

Le Mal que les personnages doivent affronter vient des diabolistes. Tous les adorateurs du diable sont autant d'âmes pétries de Mal pur. Celles-ci sont d'ailleurs en Enfer, car ils les ont vendues au Malin en échange de pouvoirs. Mais, si tous les diabolistes veulent invoquer le Diable, ils n'ont pourtant pas tous les mêmes motivations.

Tenez compte du fait que le déguisement des diabolistes en gitans ne sera pas cohérent, d'un point de vue strictement historique, si votre Alliance est établie en Europe occidentale. Les gitans n'ont pas migré vers cette zone avant le début du XVème siècle et votre Saga est censée se passer bien avant, à une époque où ce peuple ne s'y trouvait pas encore. Si cela vous gêne, transformez leur couverture et faites-en une troupe de musiciens et d'artistes. Le déguisement en gitans est beaucoup plus romantique et offre des possibilités de jeu de rôle très étendues, mais il n'est pas de mise dans une Saga historiquement rigoureuse.

### Carmella

#### CARACTÉRISTIQUES

Int. +4	For. -1	Pré. +3	Dex. +2
Per. +4	Éne. 0	Com. +3	Viv. +1

#### TECHNIQUES MAGIQUES

Creo	15
Intellego	21
Muto	19
Perdo	23
Rego	20

#### FORMES MAGIQUES

Animal	10	Aquam	15
Auram	16	Corporem	18
Herbam	13	Ignem	15
Imagonem	15	Mentem	17
Terram	19	Vim	25

#### VERTUS ET VICES

- Clarté de Pensée +1
- Grand Voyageur +1
- Confiance en Soi +1
- Destinée +4 (ce qui convient le mieux à votre Saga)
- Déficiência Magique Mineure -1 (Animal)
- Obsession -1 (invoquer le "Prince des Ténèbres")
- Haine -1 (hommes)
- Vulnérabilité à la Puissance Divine -4 (attaques).

#### CARACTÉRISTIQUES PERSONNELLES

- Confiance : 6
- Âge : paraît avoir la trentaine
- Réputation : aucune

#### TRAITS DE CARACTÈRE

- Féministe +4
- Vindicative +3
- Patiente +3

#### COMPÉTENCES IMPORTANTES

- Finesse (précision) 4
- Pénétration (Mentem) 6
- Vigilance (danger) 5
- Recherches (objets cachés) 3
- Perception de la Sainteté et de la Malignité (personnes) 5
- Subterfuge (enjôler) 5
- Charme (regard étourdissant) 3
- Concentration (longues périodes) 4
- Comédie (gitan) 4
- Intimidation (subtilement) 4
- Commandement (loyauté) 5
- Esquive (projectiles) 5
- Bâton (attaques) 2
- Parma Magica* (Vim) 6

#### SORTS PROPOSÉS

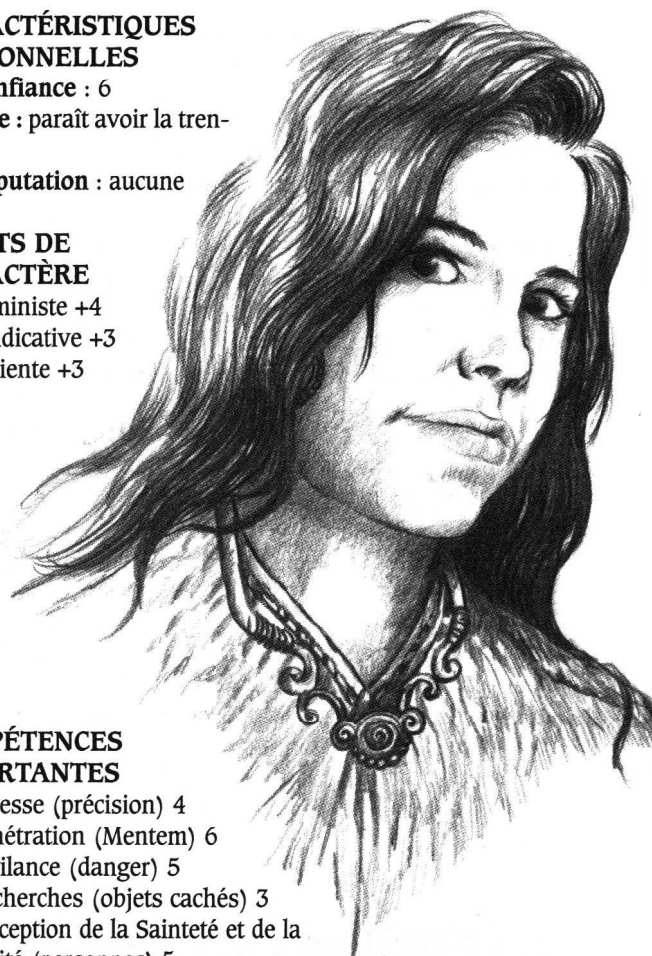
**Aquam** : Empreintes Huileuses (15), Torrent Impétueux (20)

**Auram** : Puanteur des Vingt Cadavres (10), Volutes de Fumée Nauséabonde (15), Conjuración de la Foudre (35), Souffle Dérobé (10), Apaisement des Vents (25).

**Corporem** : Vision de la Forme Réelle (10), Murmures au Seuil des Ténèbres (15), Localisation Certaine (20), Œil du Sage (30), Main d'Étrangleur (10), Baiser de Mort (40), Cadavre Animé (25).

**Mentem** : Panique du Cœur Battant (15), Désespoir des Mille Enfers (25), Altération des Souvenirs (20), Sombre Chuchotement (30).

**Vim** : Apparition de l'œil Invisible (Gén.), Désenchantement (Gén.), Magie Voilée (Gén.).





## LE PERSONNAGE

Carmella est la séduisante et voluptueuse chef de la bande des diabolistes. Elle est intrinsèquement cruelle et vicieuse, mais elle a appris à tempérer sa violence.

Elle veut invoquer le Seigneur des Ténèbres pour assouvir une vengeance personnelle. Elle voue une haine fanatique aux hommes car elle est convaincue que tous les maux du monde incombent aux mâles qui le dirigent. Croyant être l'incarnation d'Ève, Carmella veut ouvrir au Malin le monde, afin de se venger de tous les mauvais traitements que les femmes ont subis depuis que Ève a croqué la Pomme. Elle pense que sa cause est juste, convaincue qu'elle est que le Diable est féminin. Il lui semble tout à fait logique d'utiliser pour invoquer la "Princesse des Ténèbres" l'arme qu'elle a dégustée dans une vie antérieure.

Carmella voit les personnages comme une menace pour ses projets. Bien qu'elle soit totalement confiante dans ses capacités pour amener la Princesse dans le monde, elle sous-estime rarement les ressources des personnages.

## SA PHRASE CARACTÉRISTIQUE

*"Vous osez vous mettre en travers de notre quête sacrée ?! Vous mourrez, mâles, pour avoir voulu défier Son pouvoir. Oui, vous mourrez, mais pas tout de suite. Je vous laisse dans ces montagnes pour que vous mourriez de vos propres mains. Cependant, j'espère que vous survivrez pour être les témoins de Sa venue. La Princesse des Ténèbres vous consumera, ainsi que tous les mâles. Ceci sont mes paroles, celles de la fille d'Ève !"*

(Déclaration proférée au moment où les diabolistes abandonnent leurs prisonniers à l'entrée des mines naines).

## APPARENCE

Carmella est d'une beauté à faire tourner la tête. Aucun coureur de jupons qui se respecte ne peut résister à la tentation d'exercer ses talents de séduction sur elle. Sa peau est hâlée et claire. Ses yeux sont d'un vert perçant et ses cheveux longs et soyeux cascaden voluptueusement le long de ses épaules et de son dos. Ses vêtements sont toujours de couleur rouge.

## SON RÔLE DE GITANE

Parmi les artistes, c'est Carmella qui joue le chef de file de la troupe. Elle se promène parmi les spectateurs en se présentant et en introduisant les autres saltimbanques, mettant à l'aise le public et le faisant se sentir bienvenu. Elle ne refuse pas de s'attarder et de discuter avec un des membres de l'assistance. Dans ce rôle, Carmella est une femme attirante, pleine de charme et d'esprit.

## Emil

### CARACTÉRISTIQUES

Int. +4	For. +1	Pré. +2	Dex. +1
Per. -1	Éne. +1	Com. 0	Viv. +1

## TECHNIQUES MAGIQUES

Creo	12
Intellego	14
Muto	15
Perdo	22
Rego	15

## FORMES MAGIQUES

Animal	12	Aquam	13
Auram	10	Corporem	15
Herbam	12	Ignem	22
Imagonem	10	Mentem	15
Terram	15	Vim	17

## VERTUS ET VICES

Confiance en Soi +1  
 Regard Percant +2  
 Adresse +2  
 Compulsion -1 (confrontations)  
 Vulnérabilité à la Puissance Divine -4 (attaques).

## CARACTÉRISTIQUES PERSONNELLES

Confiance : 5  
 Âge : paraît avoir la vingtaine  
 Réputation : aucune

## TRAITS DE CARACTÈRE

Ambitieux +3  
 Téméraire +3  
 Impulsif +3  
 Impatient +2

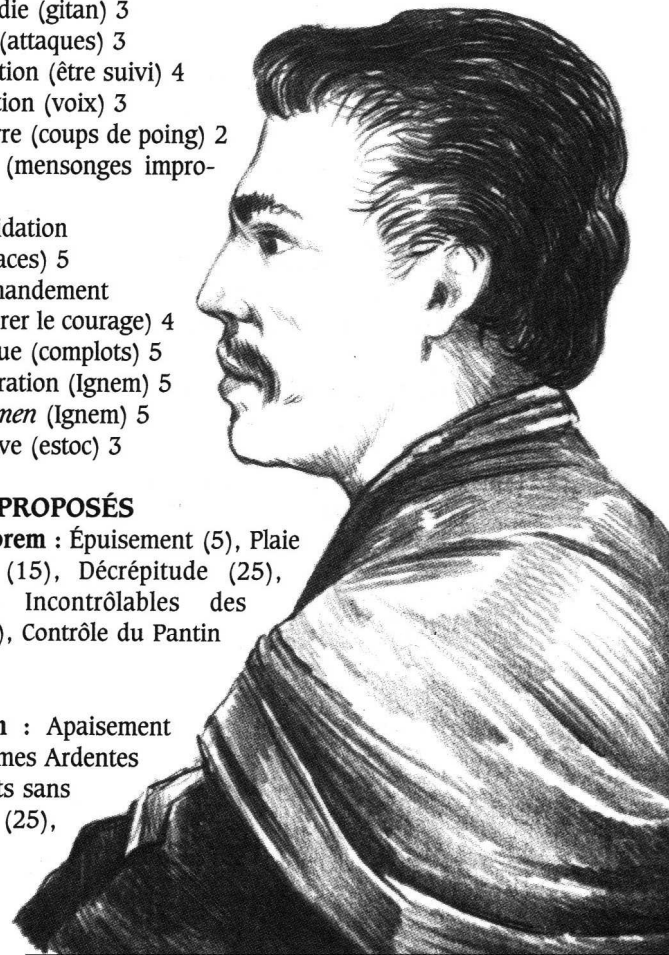
## COMPÉTENCES IMPORTANTES

Comédie (gitan) 3  
 Épée (attaques) 3  
 Attention (être suivi) 4  
 Imitation (voix) 3  
 Bagarre (coups de poing) 2  
 Ruse (mensonges improvisés) 4  
 Intimidation (menaces) 5  
 Commandement (inspirer le courage) 4  
 Intrigue (complots) 5  
 Pénétration (Ignem) 5  
 Certamen (Ignem) 5  
 Esquive (estoc) 3

## SORTS PROPOSÉS

**Corporem** : Épuisement (5), Plaie Ouverte (15), Décrépitude (25), Spasmes Incontrôlables des Mains (5), Contrôle du Pantin (20).

**Ignem** : Apaisement des Flammes Ardentes (10), Puits sans Lumière (25),





Torche à la Flamme Bondissante (5), Protection contre le Feu et la Chaleur (25), Pilum de Feu (20), Lame de Flammes Ardentes (30).

**Terram** : Fronde Invisible (10), Éruption Rocheuse (15)

## LE PERSONNAGE

Emil n'est pas quelqu'un de confiance, même selon les normes des diabolistes. Il est totalement vil et corrompu, mais est encore plus ambitieux et intrigant. Il convoite secrètement le commandement de la bande, croyant que ses pouvoirs sont supérieurs à ceux de Carmella, et cela, uniquement parce qu'il est un homme. Bien qu'impétueux et indiscipliné, il a appris à éviter toute confrontation directe avec Carmella, surtout quand il s'agit de la supériorité des sexes.

Emil considère tous les gens ordinaires comme du bétail dont il peut disposer à sa guise pour sa consommation et son plaisir. En ce qui le concerne, les personnages sont une vaine menace pour ses pouvoirs issus du Malin. Afin de prouver sa supériorité, il est prêt à entrer en *Certamen* avec tout membre de l'Ordre et il est incapable de résister à un défi. Si au cours du duel il se rend compte qu'il risque de perdre, il n'hésite pas à tricher et va même jusqu'à demander à un homme de main d'attaquer par derrière le Mage adversaire.

Emil veut faire venir le Diable dans le monde pour recevoir, comme il le croit, une récompense en magie infernale, mais qui pourrait plutôt bien être sa propre mort.

## SA PHRASE CARACTÉRISTIQUE

*"Vous dites que vous détenez un grand pouvoir. Pourquoi ne le mesurez-vous pas au mien ?"*

## APPARENCE

Emil est un homme au teint basané et olivâtre, aux cheveux gominés et ramassés en arrière. Il oint aussi sa moustache jusqu'à ce qu'elle dégouline de graisse. Il aime porter du cuir noir brillant et a une préférence pour les corps bien faits.

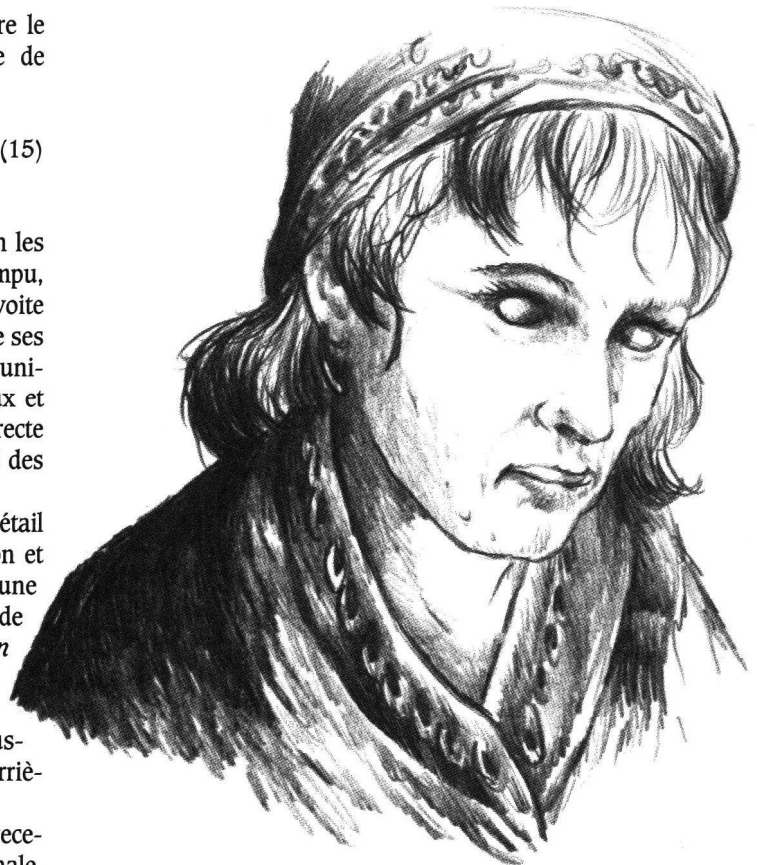
## SON RÔLE DE GITAN

Emil joue le rôle d'un avaleur d'épées et il est devenu plutôt expert dans cet exercice. Son numéro préféré consiste à enflammer une lame, puis à l'avaler. Pendant qu'il accomplit ses performances, il aime provoquer, grâce à ses talents d'imitateur, ceux qui le chahutent, espérant ainsi déclencher une bagarre. Si personne ne l'interpelle, il imite discrètement la voix d'une personne proche de lui, afin de bernier les autres et de provoquer une rixe.

## Lucinda

### CARACTÉRISTIQUES

Int. +3	For. -1	Pré. +5	Dex. +2
Per. +5	Éne. -1	Com. +2	Viv. +1



### TECHNIQUES MAGIQUES

Creo	12
Intellego	23
Muto	14
Perdo	14
Rego	18

### FORMES MAGIQUES

Animal	14	Aquam	12
Auram	16	Corporem	14
Herbam	13	Ignem	10
Imagonem	20	Mentem	21
Terram	14	Vim	18

### VERTUS ET VICES

Vue Percante +1 ("tout ce qui se passe autour")  
 Talent Artistique +1 (prophéties)  
 Renommée +2 (Woodbridge)  
 Talent exceptionnel +2 (visions)  
 Spécial ("œil de l'esprit") +4  
 Défigurée -1 (yeux blancs)  
 Vulnérabilité à la Puissance Divine -4 (attaques)  
 Aveugle -5.

### CARACTÉRISTIQUES PERSONNELLES

Confiance : 2  
 Âge : paraît avoir la quarantaine  
 Réputation : Prophétique/Woodbridge 2

### TRAITES DE CARACTÈRE

Patiente +3  
 Secrète +2



Ambitieuse +2  
Distraite +3

### COMPÉTENCES IMPORTANTES

Comédie (gitan) 3  
Vigilance ("œil de l'esprit") 6  
Empathie (client) 3  
Double vue (démons) 5  
Visions (futur) 6  
Esquive (projectiles) 5  
Athlétisme (sauts) 3  
Connaissance des gens (paysans) 4  
Feinte (prémonitions) 5  
Épée (parade) 4  
Épée (attaques) 4  
Prémonitions (mauvaises nouvelles) 6

### SORTS PROPOSÉS

**Auram** : Vision Exacte de l'Air (15), Sens de Chauve-souris (25), Vent Arrière (5), Bourrasque (15).

**Imagonem** : Restauration de l'Image Perdue (Gén.), Image Fragile de la Statue (5), Yeux du Passé (20), Conju-ration des Images Lointaines (35), Invisibilité du Magicien Figé (15), Bruit Étouffé (25), Pas de Côté (20).

**Mentem** : Question Silencieuse (25), Foi d'Enfant (10), Volonté Engourdie (15), Appel du Sommeil (15).

### LE PERSONNAGE

Lucinda est une prophétesse qui joue sur cette image quand elle se fait passer pour une gitane. Bien qu'aveugle, elle jouit d'une seconde vue qui lui permet de voir avec son œil de l'esprit. On peut donc considérer que sa vision est tout à fait normale. En tant que devin, elle est obnubilée par le futur et son esprit est toujours absorbé par ce qui va arriver.

Lucinda a eu une vision de l'invocation du "Diable" et sait qu'un démon est en train d'abuser les autres diabo-listes. Cependant, elle garde cette information pour elle. Dès que le démon sera libéré, elle a l'intention de s'éclipser, espérant qu'il tuera Carmella et Emil. Elle projette de sur-vivre à l'invocation afin de reformer plus tard la bande et d'en prendre le commandement.

Bien qu'elle possède de grands talent magiques, Lucin-da en refrène toute démonstration tant qu'elle ne se trouve pas engagée dans un combat mortel avec un ennemi. Sinon, elle assume le rôle de membre de la troupe et on peut la voir porter et brandir une épée, malgré son appa-rente cécité.

Trompant ses adversaires en leur faisant croire qu'elle n'est qu'une simple gitane, Lucinda lance sa magie contre eux aux moments où ils s'y attendent le moins. (Dans les mines des nains, par exemple, elle cherchera à éloigner du cœur de la bataille un des Compagnons pour déclencher son piège).

Lucinda respecte les capacités martiales et magiques des personnages. Elle les considère comme des adversaires compétents qui peuvent lui permettre d'aiguiser ses talents.

### SA PHRASE CARACTÉRISTIQUE

*"Le futur recèle beaucoup de choses : nos vies, nos rêves et nos destins. Ceux qui savent lire dans le futur deviennent comme le Tout Puissant lui-même !"*

### APPARENCE

Lucinda est une femme d'âge moyen. Elle passerait cer-tainement inaperçue si ce n'étaient ses yeux aveugles et blancs, dont le regard profond glace les os de tous ceux qui le croisent. Son corps est étonnamment mince. Elle porte une robe grise et un manteau orné d'un insigne représen-tant un œil.

### SON RÔLE DE GITANE

Quand elle joue à la voyante, Lucinda ne gaspille pas ses véritables talents prophétiques. À la place, elle fait de simples déductions sur l'état d'esprit de la personne grâce à son empathie et lui donne une prédiction énigmatique et ambiguë, mais cohérente, de son futur. Ce que les person-nages veulent bien croire ou pas ne tient qu'à eux, bien que les prophéties de Lucinda puissent être interprétées et appliquées à tout ce qui peut leur arriver (un peu comme l'horoscope de nos jours).

## Mab

### CARACTÉRISTIQUES

Int. +3	For. +1	Pré. -1	Dex. +3
Per. +4	Éne. +3	Com. -1	Viv. 0

### TECHNIQUES MAGIQUES

Creo	17
Intellego	12
Muto	18
Perdo	15
Rego	17

### FORMES MAGIQUES

Animal	23	Aquam	17
Auram	15	Corporem	22
Herbam	20	Ignem	12
Imagonem	15	Mentem	14
Terram	19	Vim	12

### VERTUS ET VICES

Volonté de Fer +1 (têtu)  
Affinité Magique +2 (forêt et animaux de la forêt)  
Connaissance de la Forêt +4  
Compulsion +4 (causer des mutations)  
Détesté des Animaux -1  
Ouïe Médiocre -1  
Vulnérabilité à la Puissance Divine -4 (attaques).

### CARACTÉRISTIQUES PERSONNELLES

Confiance : 1  
Âge : paraît avoir la cinquantaine  
Réputation : aucune



## TRAITS DE CARACTÈRE

Pervers +3  
 Cruel +3  
 Couard +1  
 Égocentrique +2

## COMPÉTENCES IMPORTANTES

Comédie (gitan) 1  
 Finesse (Corporem) 5  
 Connaissance des animaux (vermine) 3  
 Malédiction (maladie) 5  
 Prédiction du temps mauvais temps) 3  
 Athlétisme (course) 2  
 Survie (forêts) 4  
 Discrétion (forêts) 5  
 Guérison (maladie) 4  
 Bâton (parade) 3

## SORTS PROPOSÉS

**Animal** : Piège de l'Araignée Tisserande (20), Croissance de la Vermine (10), Métamorphose de la Bête Féroce en Crapaud (20).

**Corporem** : Mauvais Œil (5), Bras du Nouveau-né (20), Malédiction de Circé (30), Robustesse de l'Ours (30), Manteau de Plumes Noires (35), Incantation des Yeux Laiteux (20), Torsion de la Langue (20).

**Herbam** : Malédiction du Bois Vermoulu (5), Automne de Magicien (15), Seigneur des Arbres (25).

**Terram** : Fléchette de Cristal (15), Rouille des Siècles (15), Changement de la Pierre en Poussière (30).

## LE PERSONNAGE

Mab a vécu la plupart de sa vie comme une méchante sorcière de la forêt, dans le plus pur style des contes de fées pour enfants. Là, elle



pouvait accomplir ses sorts de mutation qu'elle affectionne tellement et s'amuser à infliger au paysage et à la nature sauvage moult maladies et fléaux. Un jour, alors que les diabolistes étaient à la recherche d'un des Éclats, ils pénétrèrent dans la partie de la forêt où elle exerçait son influence. En les épiant, elle découvrit le pouvoir de corruption de la Pomme et se joignit à eux. Personnellement, Mab ne croit pas que l'arrivée du Diable entraînera la destruction du monde. À la place, elle aspire à une Terre où le diable engendrerait partout des mutations, la transformant en un endroit merveilleux et d'une grande beauté à ses yeux.

Elle espère aussi s'emparer de la Pomme, qu'elle permette ou non d'invoquer le Diable, afin de s'en servir pour ses propres fins perverses et répandre ainsi des fléaux et des distorsions. Quelque peu couarde, elle n'aura peut-être pas la force d'âme nécessaire pour prendre le Fruit Défendu quand l'occasion se présentera.

Mab considère les personnages comme de simples sujets d'étude qui lui permettront d'expérimenter ses mutations. Au lieu de les tuer, elle préfère voir ce qu'elle peut faire avec leur corps.

## SA PHRASE CARACTÉRISTIQUE

*"Sucreries ! Quel régal pour les dents ! Ah, vous êtes là mes enfants, prenez une gâterie. Voici quelque chose pour devenir bien dodu et appétissant."*

## APPARENCE

Mab est une affreuse femme voûtée, dont la bouche est largement édentée. Sa peau est couverte de croûtes et de cicatrices. Son nez est long et pointu. Elle est toujours vêtue de vieilles guenilles et ses longs cheveux filandreux sont emmêlés à des brins de paille.

## SON RÔLE DE GITANE

Mab déambule parmi le public en vendant des sucreries, des fruits et des bonbons. Ses friandises semblent appétissantes mais ont un goût acide et infect. Elle aime bien transformer la nourriture, la rendant inconsommable. Elle affirme aussi avoir été, jadis, une grande acrobate mais être maintenant trop vieille pour continuer.

## Honerius

### CARACTÉRISTIQUES

Int. +1	For. +2	Pré. +2	Dex. +1
Per. +3	Éne. +1	Com. +1	Viv. +2

### CARACTÉRISTIQUES PERSONNELLES

**Confiance** : 4 (normalement) ou 1 (quand il est en manque)

**Âge** : paraît avoir la quarantaine

**Réputation** : aucune

### TRAITS DE CARACTÈRE

Affable +3  
 Mélodramatique +4  
 Abject +5 (quand il est en manque)



## VERTUS ET VICES

Grand Voyageur +1  
 Polyvalent +3  
 Constitution Fragile -1 (résultat de l'abus de potions)  
 Dépendance -3 (dépendant de potions de longévité)

## COMPÉTENCES IMPORTANTES

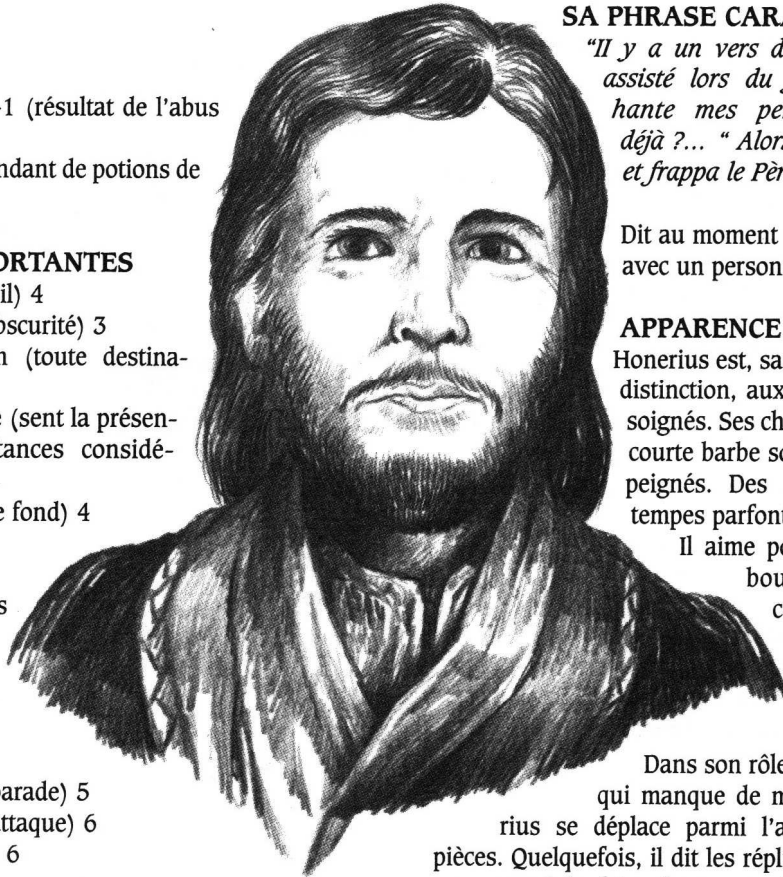
Attention (tenir à l'œil) 4  
 Recherches (dans l'obscurité) 3  
 Sens de l'orientation (toute destination) 5  
 Sensibilité à la magie (sent la présence d'objets à des distances considérables) 8  
 Athlétisme (course de fond) 4  
 Escalade (falaises) 3  
 Esquive (mêlée) 5  
 Comédie (tous les rôles) 7  
 Survie (extérieur) 5  
 Pistage (toutes spécialités) 5  
 Conte (fables) 3  
 Hache (une main), (parade) 5  
 Hache (une main), (attaque) 6  
 Évaluation (distance) 6

## LE PERSONNAGE

Honerius est un des adeptes des diabolistes. Il a un don particulièrement développé qui lui permet de sentir la présence d'objets magiques et de suivre leur trace à des kilomètres de distance. Carmella l'a rencontré il y a des centaines d'années de cela. Elle le maintient en vie avec des potions de longévité, de façon à ce qu'il puisse continuer à rechercher les Éclats de la Pomme.

Pour s'assurer sa loyauté, elle l'a rendu dépendant des potions qui le maintiennent en vie. Honerius sait ce que cette femme lui a fait, mais il ne s'en soucie plus et ne peut, de toute façon, se venger par crainte de tarir sa source de potions. Cependant, sa dépendance est maintenant telle qu'il la supplie constamment pour obtenir de nouvelles doses, même quand il n'en a pas physiquement besoin. Ces lamentations incessantes commencent à agacer Carmella, il est donc probable qu'elle s'en débarrasse rapidement une fois tous les Éclats réunis.

Quand il vient de boire une dose de potion de longévité (ce qui est le cas quand les personnages le rencontrent à Wickam), Honerius a un comportement noble et digne. À ces moments, son esprit se tourne vers sa grande passion, le théâtre, dont il a une grande expérience, ayant vécu pendant des centaines d'années et voyagé beaucoup à la recherche des Éclats. Honerius ne se soucie pas des personnages. Il est prêt à les tuer sur un seul ordre de Carmella, mais il les laissera vivre s'ils ne représentent pas une menace et s'il peut décider de leur sort. Cependant, il cherchera systématiquement à nuire à celui qui se moque de sa dépendance. En combat, il protège tout le temps Carmella : l'enfer interdit que son fournisseur de potions se fasse tuer.



## SA PHRASE CARACTÉRISTIQUE

*"Il y a un vers d'une pièce à laquelle j'ai assisté lors du festival de Bacchus qui hante mes pensées. C'était comment déjà ?... " Alors, la Muse sortit son épée et frappa le Père Temps !"*

Dit au moment où il s'engage en combat avec un personnage.

## APPARENCE

Honerius est, sans conteste, un homme de distinction, aux manières et au maintien soignés. Ses cheveux, sa moustache et sa courte barbe sont toujours bien taillés et peignés. Des mèches argentées à ses tempes parfument sa noble attitude.

Il aime porter des vêtements rembourrés et amples comme ceux qu'il utilise sur scène. Sa couleur préférée est le vert.

## SON RÔLE DE GITAN

Dans son rôle de conteur gitan (un rôle qui manque de mordant selon lui), Honerius se déplace parmi l'assistance en jouant des pièces. Quelquefois, il dit les répliques de sept ou huit personnages à la fois, changeant de voix et d'attitude pour chacun d'eux. Il encourage aussi son public à lui demander des scènes qu'il connaît s'il réussit un jet d'Int. 6+, ce qui est facile. Pour le public, Honerius a une mémoire fantastique. En fait, sa vie a été suffisamment longue pour qu'il puisse se souvenir d'un nombre de pièces tout à fait impressionnant.

Si l'un des personnages montre de l'intérêt pour le théâtre, Honerius l'invite pour une conversation privée où ils pourront partager leurs expériences artistiques.

## Gizzleren

### CARACTÉRISTIQUES

Int. -2	For. +6	Pré. +2/+4*	Dex. -1
Per. -1	Éne. +5	Com. -1	Viv. +2

**Force Infernale :** 10

**Taille :** -1\*

**Confiance :** 4

**Âge :** na (paraît avoir la vingtaine sous sa forme humaine)

**Réputation :** aucune

\* Sous sa forme de démon

### TRAITS DE CARACTÈRE

Sensible	+ 3
Niais	+ 2
Colérique	+ 2



## VERTUS ET VICES

Fureur du Combat +1 (si la fureur du combat s'empare de lui quand il est sous sa forme humaine, il se transforme en démon)

Réserves de Force +2

Terrible Secret -1 (la raison inconnue pour laquelle il s'est fait renvoyer de l'Enfer)

Défiguré -1 (sa nature démoniaque le fait paraître difforme quand il est sous sa forme humaine)

Vulnérabilité à la Magie -1 (magie divine uniquement)

## COMPÉTENCES IMPORTANTES

Comédie (gitan) 1

Équilibre parfait\* (rebords) 4

Esquive (sans armes) 5

Bagarre (immobiliser et tenir) 5

Boisson (lamper) 7

Parler langue (où a lieu la Saga) 1

## POUVOIRS

Aucun. Ils lui furent arrachés quand il fut chassé de l'Enfer. Quand il se sert de ses griffes pour attaquer sous sa forme de démon, il bénéficie d'un bonus de +10 aux dommages.

## LE PERSONNAGE

Gizzleren est un démon mineur qui a été expulsé de l'Enfer pour avoir échoué à une certaine tâche. Aucun des diabolistes n'est assez stupide pour lui demander la nature de cet échec.

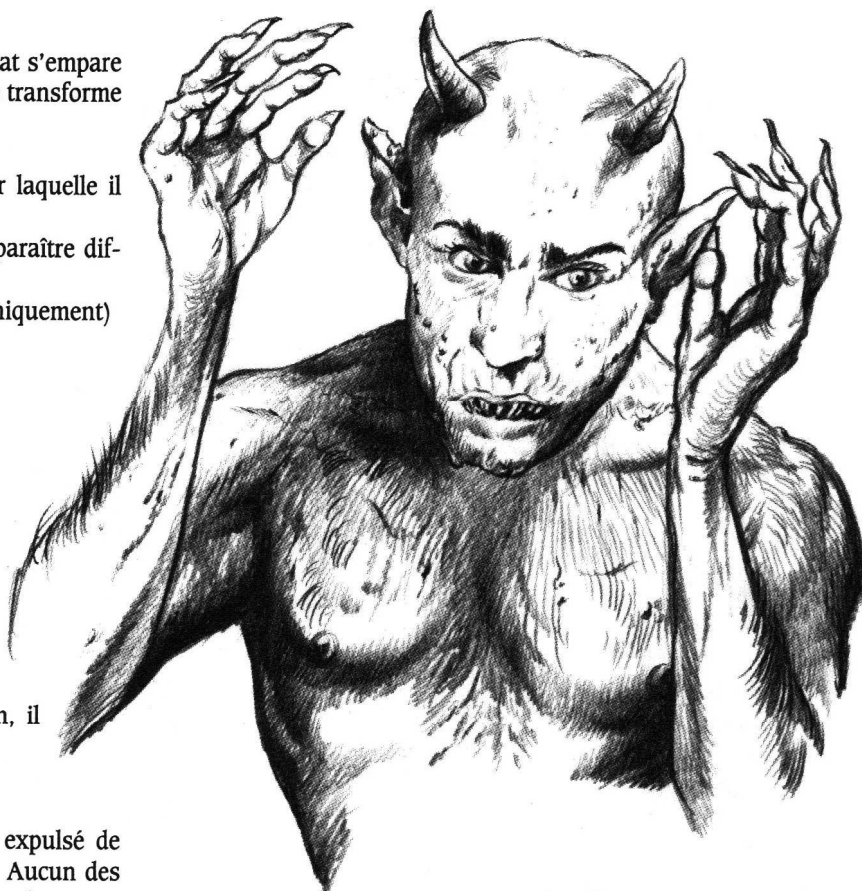
Il fut attiré par les diabolistes quand il sentit qu'ils étaient en train de reformer la Pomme. Il se joignit à eux espérant pouvoir aider à invoquer le Diable et ainsi revenir dans les bonnes grâces de l'Enfer. Bien qu'il soit lui-même un démon, Gizzleren est trop stupide pour sentir que les diabolistes vont invoquer un autre démon que le Diable lui-même. Même si c'est Carmella qui commande ses actions, il admire Emil et ne rate pas une occasion de se faire valoir à ses yeux. Carmella craint donc de perdre un jour le pouvoir qu'elle exerce sur lui et ainsi de voir Emil le retourner contre elle. Gizzleren a une intelligence à peine supérieure à celle d'un animal et il exécute tous les ordres à la lettre sans aucun discernement. Carmella utilise généralement le pouvoir qu'elle exerce sur lui pour l'envoyer attaquer les ennemis, tandis que les Mages diabolistes préparent leur magie.

## SA PHRASE CARACTÉRISTIQUE

*"Gizzleren être le plus fort. Plus fort que pauvre petit humain. Gizzleren maintenant t'écraser (il jette un regard à Emil en attendant son approbation). Gizzleren t'écraser maintenant !"*

## APPARENCE

Sous son aspect démoniaque, Gizzleren mesure un mètre vingt de haut et a un torse et une tête larges et cylindriques qui se détachent à peine l'un de l'autre. Ses bras sont minces et si longs qu'ils traînent par terre. Ses jambes



sont courtes et fuselées. C'est un simple d'esprit dont la force physique est impressionnante.

Gizzleren peut aussi prendre une forme humaine. Il ne la revêt que quand les diabolistes jouent leurs rôles de gitans. Sinon, il est toujours sous sa forme démoniaque. Sous son aspect humain, il ressemble à un géant, avec son torse énorme, sa tête de taureau, ses bras musclés et ses jambes semblables à des troncs d'arbres. Pour seuls vêtements, il porte une paire de chaussures et un pantalon rapiécé, et ceci, même en dehors des spectacles et par les températures les plus froides. Sous sa forme humaine, il transpire constamment et sent la fumée, un phénomène qui lui vient de ses origines infernales mais dont il ne se rend pas compte. C'est incontestablement un simple d'esprit doté d'un regard sauvage et égaré. Sa petite barbe filandreuse est aussi le signe d'une hygiène assez limitée. Sous ses deux aspects, il attaque toujours avec ses mains nues.

Tant que Gizzleren reste près des diabolistes, à proximité des Éclats qu'ils ont déjà rassemblés, les personnages n'ont aucune chance de deviner sa véritable nature. Le pouvoir trompeur des Éclats dissimule son origine démoniaque. Ses muscles valent 5 pions de *virtus* Vim.

## SON RÔLE DE GITAN

Gizzleren joue le rôle de l'homme fort. Pour le plaisir de l'assistance, il plie des barres de fer et soulève des enclumes avec une seule main ! Il aime aussi prouver sa force contre les "petits humains" et il accepte donc tout défi pour un match de lutte ou une partie de bras de fer.

## Chapitre Un

# La terre porte les fruits



Robin Gill surveillait la petite taverne de sa position près du comptoir. Les villageois étaient moins furieux et parlaient plus calmement entre eux. Le jeune Servant ne s'expliquait pas la raison de leur agressivité. Pendant un certain temps, l'atmosphère resta tendue, puis l'arrivée du moine détendit tout le monde. Ces gens semblaient en colère vis-à-vis de l'Alliance qu'ils tenaient pour responsable d'un fléau quelconque.

"Classique", pensa Robin. "Ces hommes du peuple accusent toujours ce qu'ils ne peuvent pas comprendre être les responsables de leurs propres échecs. Je pense que ça doit certainement les soulager, mais j'aimerais bien ne pas mourir avec le crâne défoncé par une binette à cause d'une bande de vieux fous superstitieux."

Il jeta un regard sur Tiberius. Le Mage s'entretenait en privé avec le moine à la table du coin. Il n'y avait pas de danger de ce côté. Commencant à s'ennuyer, Robin regarda autour de lui à la recherche d'une distraction. Il pouvait voir son reflet sur la bière qu'on lui avait tendue. Des petites vaguelettes concentriques déformaient son image. Il se souvint de son vieux grand-père et des leçons qu'il lui donnait sur la vie des Servants.

"Tu devrais m'écouter plus souvent et m'accorder plus d'attention, car un jour tes sottises de jeunesse vont te coûter la vie. J'étais presque un sergent ici, avant que cette maudite bête ne m'arrache la jambe. C'était la belle époque, quand Grimgroth vainquit ce druide.

"En tout cas, écoute bien le vieux Bill Gill. Sois toujours sur tes gardes ! Ces Mages ont des ennemis partout dans le monde. Et tu ne sais jamais quand ils vont frapper. Si on te surprend avec le pantalon baissé, tu n'auras jamais besoin de le remonter !"

Soudainement, Robin fut tiré de sa rêverie. Une femme entra, ou plutôt, elle illumina la taverne. Ses cheveux

étaient longs et ondoyants, comme son corps, le genre de corps qui tiendrait au chaud un jeune homme toute une nuit.

Robin la regarda tandis qu'elle s'avavançait dans la pièce. Il remarqua à peine les autres gitans qui étaient entrés derrière elle. Ses yeux ne quittèrent pas la femme tandis qu'elle passait à côté des villageois attablés. Ceux-ci lui jetèrent seulement un regard froid. Il tressaillit quand elle dépassa le moine qui rougit à son passage. Les yeux de Robin remontaient et descendaient le long de son corps tandis qu'elle s'avavançait vers lui, quand, brusquement, quelque chose l'arracha de sa contemplation.

Assis près du moine, Tiberius le regardait d'un air furieux. Il s'était à nouveau laissé aller. Et, à ce moment, des mots lointains refirent surface dans son esprit : "Si on te surprend avec le pantalon baissé, tu n'auras plus jamais besoin de le remonter."

## RÉSUMÉ

Cette rencontre permet de présenter la menace imminente que font peser les diabolistes sur les personnages, lesquels ne sont, cependant, pas conscients de ce danger tout de suite. Un Mage et un Compagnon doivent effectuer le voyage annuel à Wickam, afin de rendre les hommages de l'Alliance à l'un de ses pères fondateurs. Sur place, ils apprennent qu'un fléau a frappé le village. En effet, une niellure affecte toutes les récoltes de céréales. La maladie est due à un Éclat qui a été enseveli avec Balaerus, le fondateur décédé de l'Alliance. À Wickam, les personnages doivent d'abord calmer les tensions qui couvent contre l'Alliance. Mais sans le savoir, ils vont à la fois entrer en conflit avec les diabolistes et emporter un des Éclats chez eux !



## INSTRUCTIONS DE NARRATION

---

Cette petite aventure devrait être insérée dans une histoire plus longue, au milieu d'un voyage des personnages vers une autre destination. Le groupe fait un petit détour par Wickam pour remplir les obligations de l'Alliance. Ils arrivent au village à la nuit tombée et comptent se recueillir devant la tombe du Mage puis partir le lendemain matin. L'aventure devrait aussi se dérouler pendant l'été.

Il ne faut pas, qu'à ce point de la Saga, les personnages prennent conscience de la menace que représentent les diabolistes. Faites donc bien attention, quand vous jouez les gitans, à ne pas leur donner plus d'importance qu'aux autres villageois.

## QUAND LE PASSÉ REJOINT LE PRÉSENT

---

Un des Mages fondateurs de l'Alliance, Balaerus (ou un autre personnage tiré de votre Saga), était un Quêteur. Il étudia les sources du pouvoir divin et dévoila les secrets de sa magie, les miracles. Pendant les croisades, au moment où les forces chrétiennes occupaient Jérusalem, il voyagea jusqu'en Terre Sainte, déguisé en pèlerin, pour faire des recherches (ou plutôt piller) les secrets et les registres religieux.

Au cours de ses études illicites, il tomba sur un des Éclats de la Pomme. Décélant dans cet objet une quelconque bizarrerie magique, il l'empocha pour l'examiner plus tard. Mais, grâce à la nature trompeuse de sa magie, l'Éclat toucha l'esprit de Balaerus, lui faisant oublier cette "breloque". Il l'emporta donc avec lui, sans jamais se souvenir qu'il était en sa possession.

Le jour où il revint à l'Alliance, Balaerus était déjà au bord de la folie. Il va sans dire que l'Éclat effaça aussi de sa mémoire la plupart des connaissances qu'il avait acquises en Terre Sainte, le purgeant ainsi du savoir divin qu'il avait obtenu. Les autres Mages avaient décidé de ne pas se joindre au "pèlerinage" de Balaerus, car ils respectaient le potentiel magique de la Terre Chrétienne. En conséquence, ils pensèrent que son blasphème avait été puni par un acte de vengeance divine qui avait détruit son esprit.

En conservant à son insu l'Éclat, Balaerus devint complètement fou. L'Alliance prit soin de lui jusqu'au moment où son corps déclina lui aussi, entraînant sa mort. L'Éclat n'affecta que Balaerus car il était son vaisseau sur Terre.

Sa conversion à la religion chrétienne au crépuscule de sa vie surprit toute l'Alliance. Le peu de lucidité qui lui restait lui permit de reconnaître la puissance démoniaque de l'Éclat. Mais comme son esprit était incapable de combattre ce pouvoir par la magie ou même de prévenir les autres de

la menace que représentait l'Éclat, il se tourna vers le dernier refuge qui lui restait contre le Mal. Sur son lit de mort, il demanda les offices d'un prêtre. Un Servant fut envoyé chercher l'homme d'église, qui commença par hésiter. Puis, comprenant qu'un de ces abominables sorciers pouvait être sauvé et faire un exemple, il accepta finalement de se rendre à son chevet. Avant sa mort, Balaerus confessa ses péchés et sauva ainsi son âme de la damnation éternelle que lui promettait l'Éclat. Devenu chrétien, il fut enterré comme tel, dans un cimetière consacré près de la paroisse du prêtre, dans le village de Wickam. Il fut mis en terre avec l'Éclat qu'il avait toujours sur lui. Le cimetière devint alors le nouveau vaisseau de l'Éclat et il subit maintenant, ainsi que toutes les terres environnantes, sa malédiction. Le village et les champs alentour endurent des fléaux continuels depuis des générations, faisant mener aux villageois et à leur seigneur une existence des plus démunies. Le cimetière lui-même est devenu gris, sinistre et décrépît. Son sol est sec, les herbes folles poussent abondamment et sont impossibles à éradiquer, même avec les soins les plus constants, et les pierres tombales tombent en ruine.

Aujourd'hui, anniversaire de la mort de Balaerus, l'Alliance a envoyé sur sa tombe un Mage et un Compagnon pour lui rendre hommage. L'Alliance a deux raisons d'agir ainsi : témoigner son respect à l'un de ses fondateurs et dissiper les mauvaises rumeurs qui racontent qu'un de ses membres est devenu fou. En montrant qu'elle honore la conversion de Balaerus à la religion chrétienne, elle prouve aux yeux de tous que la décision du Mage était saine.

Il n'est pas étonnant que les visites précédentes de l'Alliance au cimetière aient créé une grande agitation dans le village. Les pieux villageois accusent en effet les Mages d'avoir introduit le Mal dans le cimetière et sur les terres environnantes. Et selon les on-dit, le déclin a commencé peu de temps après l'enterrement de Balaerus, ce qui rend sa présence responsable du fléau. Mais en dépit des sentiments des paysans du coin, les prêtres de la paroisse ont toujours soutenu que Balaerus, en tant que chrétien, a le droit de reposer dans le cimetière. Il faut cependant noter que si l'Église protège sa sépulture, c'est aussi parce que l'Alliance se montre tous les ans généreuse avec la paroisse.

## WICKAM AUJOURD'HUI

---

Les souffrances du village se sont aggravées avec l'entrepris des diabolistes. En effet, le pouvoir des Éclats augmente au fur et à mesure que la Pomme se reconstitue. Maintenant, Wickam est virtuellement mort. Les récoltes pourrissent dans les champs et les animaux dépérissent sur place. À moins que la malédiction ne soit levée rapidement, tout le village mourra de disette cet hiver. L'angoisse et la colère des villageois sont donc bien compréhensibles.

Ces derniers sont d'ailleurs de plus en plus nombreux à expliquer ce fléau en incriminant la tombe de Balaerus et l'Alliance d'où il est venu.

Le prêtre de la paroisse, le Père Miller, essaye bien d'éloigner la colère des villageois du cimetière, mais sa

cause est perdue d'avance. La profanation semble imminente, les villageois voulant à tout prix retirer le corps de Balaerus de cet endroit. La seule chose qui les retient encore est la peur des esprits maléfiques. Mais ces craintes seront vite surmontées quand la faim commencera à leur tennailler le ventre.

Et comme s'ils n'avaient pas assez de soucis comme ça, c'est aussi le moment du festival annuel de Wickam (qui a lieu à l'occasion d'un jour important de l'été comme le solstice ou à la première pleine lune).



Cette manifestation est censée honorer l'amélioration de la fertilité, mais la situation de pénurie du village va rendre ces festivités plutôt maussades.

## LES GITANS ITINÉRANTS

Une bande de saltimbanques gitans est installée à la lisière du village. Parmi eux, un grand nombre d'artistes : des jongleurs, des clowns, des avaleurs de feu, des acteurs et une diseuse de bonne aventure. Quelques travailleurs, une paire de bêtes de somme, des chariots et une ménagerie de petits animaux (porcs, boucs et poules qui servent de réserve de nourriture) complètent la troupe. Les gitans se sont rendus à Wickam pour proposer leurs attractions pendant le festival. Mais vu l'échec du festival et le manque de gaieté générale des villageois, leur présence est plutôt un rappel douloureux des souffrances qu'endure Wickam. Ajoutant à cela la méfiance et l'antipathie instinctive qu'ils ressentent pour ces étrangers basanés, les villageois se tiennent à l'écart de leur campement. Les artistes n'en continuent pas moins à arpenter le village afin de présenter leurs tours et collecter tout l'argent qu'ils peuvent.

En fait, les gitans sont des diabolistes qui voyagent déguisés en saltimbanques. Ce rôle leur convient parfaitement, car ils sont ainsi libres de déplacer partout où bon leur semble à la recherche des Éclats sans éveiller de soupçons. La véritable raison de leur venue à Wickam est de récupérer l'Éclat qui se trouve dans la tombe de Balaerus.

Ils sont satisfaits de constater que les tensions contre ce dernier et contre l'Alliance sont au plus haut point. En effet, cette situation leur donne une excellente occasion de profaner la dernière demeure du Mage afin de récupérer l'objet de leur quête, tout en faisant peser les soupçons sur un groupe de villageois exaspérés.

L'arrivée des personnages est toute suite perçue comme un imprévu désagréable dans leur plan. Les diabolistes cherchent immédiatement à connaître le but et la durée de cette visite. Les gitans traînent donc aux alentours de la taverne ou dans les lieux fréquentés, faisant semblant de mendier ou de jouer pour les villageois et les personnages, dans l'espoir d'entendre un quelconque renseignement sur ce que ces derniers ont l'intention de faire. S'ils n'arrivent pas à obtenir les informations qu'ils cherchent, Carmella s'approche du personnage, de préférence mâle, qui semble le maillon le plus faible du groupe (celui qui paraît être le plus bavard ou le plus porté sur la boisson), sans doute un Servant, pour gagner ses faveurs et essayer de le faire parler. Elle est charmante et très affectueuse.

*"C'est rare d'avoir le plaisir de jouer pour une personne aussi honorable que vous. J'adore ce que vous faites ! C'est fascinant ! Je suis sûre que le déchaînement de pouvoirs auxquels vous assistez chaque jour est capable de faire défaillir toutes les personnes qui se trouvent ici, moi-même comprise, vous ne pensez pas ?"*



*"Et bien, je parie que vous avez énormément de responsabilités, je le vois rien qu'à votre froncement de sourcil pensif et à vos yeux oh-si-perspicaces et alertes. Je gage même que c'est vous le véritable chef parmi vos amis. Le fardeau de votre tâche doit être bien lourd. Voulez-vous un autre verre ?"*

Dès que les diabolistes apprennent que les personnages ont l'intention de visiter la tombe de Balaerus, ils décident d'agir. Carmella ne veut courir aucun risque s'agissant de récupérer un des Éclats de la Pomme. Elle veut profaner la tombe avant que les personnages ne l'ouvrent et emportent le corps au cas où ils céderaient à la demande des villageois. Même si un des personnages admet qu'ils ne sont ici que pour rendre hommage à Balaerus, Carmella veut agir le plus vite possible. Elle craint que le personnage "faible" ne le soit qu'en apparence ou qu'il ignore les véritables intentions du chef du groupe. Quoi qu'il en soit, un voleur est envoyé au cimetière pour exhumer le corps de Balaerus et dérober l'Éclat.

## LES PERSONNAGES ARRIVENT

---

Les personnages ne prévoient de passer qu'une nuit à Wickam, mais les tensions contre l'Alliance peuvent les pousser à y rester plus longtemps. Même le soir, ils peuvent apercevoir les symptômes de la décadence du village : à deux kilomètres à la ronde, les champs sont tous fanés. Les seules personnes qu'ils rencontrent dans la campagne alentour est une bande de gitans qui se prépare à dîner. À moins qu'ils ne fassent beaucoup de bruit, seul un couple de ces saltimbanques les remarque. Ces deux-là leur jettent un coup d'œil distrait, se remettent à leurs occupations puis, soudain, les regardent à nouveau l'air surpris. Un jet de Vigilance de 12+ permet au personnage qui le réussit de se rendre compte qu'ils se murmurent quelque chose, mais pas d'entendre ce qu'ils disent.

Rares sont les villageois qui n'ont pas rejoint le confort de leurs maisons à cette heure. Quand les personnages arrivent au village, les quelques personnes encore dehors ou sur le pas de leur porte se dressent et les dévisagent ou alors ferment portes et volets et se réfugient à l'intérieur de leur habitation.

## LA TAVERNE DE WICKAM

---

Wickam est un petit village d'une trentaine d'âmes. Les possibilités de logement sont donc réduites. Cependant, on y trouve une petite taverne qui sert une bière agréable et qui peut héberger le groupe. Le local est fourni et payé par le seigneur du lieu, un homme bon avec ses serfs, qui pense qu'en offrant ce luxe à ses paysans, ils travailleront plus dur pour lui, ce qui est le cas en effet. Bien sûr, il fait

attention à ne pas trop bien alimenter la taverne pour éviter que ses gens ne s'enivrent fréquemment. Mais avec la situation actuelle, la taverne a souvent frôlé la rupture de stock : certaines victimes du fléau ont cherché à noyer leur chagrin dans la bière. Cependant, les villageois sont généralement sobres en ce qui concerne la boisson, préférant gagner un peu d'argent en la vendant à des étrangers de passage et la mettre de côté pour des occasions spéciales. Les personnages peuvent donc boire à la taverne mais ils n'y trouveront rien à manger. Dormir se fait à même le sol, là où ils ont les pieds.

Les clients de la taverne sont abasourdis par l'entrée des personnages. À peine remis de leurs émotions, ils quittent les lieux les laissant ainsi seuls avec le tenancier. Celui-ci est immédiatement inamical : *"Au nom du Seigneur, que faites-vous ici ? N'avez-vous pas déjà causé assez d'ennuis comme ça sans venir manger et boire tout ce qui reste dans nos maisons ?"*

Le patron fait le strict minimum qui incombe à un tenancier, quel que soit l'argent qu'on peut lui faire miroiter. Après quelques minutes, les personnages vigilants (ceux qui ont réussi un jet de Perception + Attention de 10+) remarquent qu'il regarde par la fenêtre avant de s'éclipser tranquillement par la porte de derrière. Un autre jet de Perception + Vigilance de 10+ permet à ceux qui l'ont réussi d'entendre les bruits d'une foule qui se masse devant l'auberge. Qu'ils se préparent à avoir des ennuis ou non, les personnages sont dérangés par huit villageois qui font irruption par la porte de la taverne. Sept sont munis d'un outil (une fourche par exemple) qu'ils tiennent comme une arme. Le meneur, l'Ancien du village, Wilf Shepherd, lui, n'est pas armé.

Il s'adresse aux personnages avec une voix et une expression déterminées :

*"Nous ne voulons pas des gens de votre espèce ici ! Vous avez déjà fait assez de mal comme ça avec vos sorcelleries malignes et vos pratiques diaboliques. Déguerpissez d'ici suppôts de Satan ! Ne nous défiez pas, nous sommes assez hardis pour la bagarre !"*

Ses acolytes avancent pour soutenir ses dires. Ici, les personnages n'ont pas besoin de combattre, juste de se défendre. Toute démonstration de magie ou toute prouesse martiale est suffisante pour ébranler la détermination des villageois et les faire reculer à bonne distance jusqu'à l'arrivée du Père Miller (voir plus loin). Si les personnages les attaquent franchement, il est alors temps de réévaluer les compétences de votre Troupe.

## LE PÈRE MILLER ARRIVE

---

Avant que toute bagarre sérieuse ne commence, ou dès son déclenchement si les personnages perdent leur sang-froid, le Père Miller se précipite dans la taverne accompagné d'un jeune novice. Il s'interpose entre les deux parties qui se dévisagent, ou alors, debout sur une table, crie jusqu'à



## Wilf Shepherd, l'Ancien du village

Int. +1	For. +2	Pré. +1	Dex. +1
Per. -1	Éne. +2	Com. 0	Viv. -1

**Confiance** : 4

**Âge** : 37

**Réputation** : Bravache/villageois 2, Couard/Père Miller 2, Imbécile/gitans 1

### TRAITS DE CARACTÈRE

Fier	+ 3
Jaloux	+ 1
Courageux	-1

### COMPÉTENCES IMPORTANTES

Connaissance de la région (Wickam) 3, Boisson (durée) 3, Connaissance des Gens (paysans) 1, Intimider (menaces) 3, Prédiction du Temps (pluie) 2

### LE PERSONNAGE

Wilf est devenu l'Ancien du village car, l'année dernière, il a prévu qu'il n'y aurait qu'une seule grande chute de pluie. Les villageois étaient si contents qu'ils l'ont désigné pour la charge, bien que, jusque-là, ils l'aient toujours considéré comme un ivrogne fanfaron.

Le pouvoir lui est monté à la tête et, de temps en temps, il dépasse ses attributions. Il aime bien commander, mais dès qu'on le menace ou qu'on lui tient tête, il bat en retraite. Il n'apprécie pas le Père Miller car il estime qu'il se mêle trop de la politique du village.

## Les villageois

Ce sont les caractéristiques d'un villageois mâle ordinaire.

Int. 0	For. +1	Pré. 0	Dex. 0
Per. +1	Éne. +2	Com. -1	Viv. 0

**Armes** : outils agricoles (binette, fourche), Initiative +10, Attaque +5, Dommages +14

ce que la bagarre se termine. Dans les deux cas, il assume le rôle de médiateur du conflit. Il demande à tous de se calmer. Les villageois sont plutôt sceptiques au début, mais Miller leur rappelle les paroles du Seigneur :

Père Miller : *"Mes bonnes gens, il n'est nul besoin de verser du sang dans ces lieux. Nous sommes tous des créatures de Dieu et nous pouvons résoudre cette querelle en tant que telles."*

Villageois : *"Sont pas des ouailles du Seigneur que ceux-là, oh que non, ils prient le Lucifer, que je vous dis !"*

Père Miller : *"En vous battant, vous êtes en train d'enfreindre la Loi du tout Puissant ! Et si ce que vous dites est vrai, alors je vais m'en occuper ! Ne savez-vous pas que mes paroles sont inspirées par Notre Seigneur ? !"*

## Père Miller, prêtre de Wickam

Int. +2	For. +1	Pré. +3	Dex. 0
Per. +1	Éne. +1	Com. +3	Viv. 0

**Confiance** : 3

**Âge** : 44

**Réputation** : Intelligent/Wickam 3, Serviable/villageois 3, Entremetteur/Wilf 2

### TRAITS DE CARACTÈRE

Religieux	+ 3
Diplomatique	+ 2
Influent	+ 2

### COMPÉTENCES IMPORTANTES

Chirurgie (panser plaies) 5  
Commandement (diriger) 4  
Connaissance de l'église (doctrine de la foi) 5  
Connaissance de la région (Wickam) 3  
Diplomatie (querelles de village) 5  
Vigilant (désordres locaux) 3

### LE PERSONNAGE

Le Père Miller accepte humblement la place qu'il occupe à Wickam et fait de son mieux pour être serviable vis-à-vis de tout chrétien vivant dans la crainte de Dieu ou de tout visiteur ayant de bonnes manières et qui cherche son aide. En tant que prêtre de la paroisse, il a beaucoup de responsabilités et c'est un membre du village respecté. Il se mêle de toutes les affaires de la communauté, ce qui irrite quelquefois Wilf, l'Ancien du Village.

Bien qu'il soit un homme de Dieu, Miller est très tolérant à l'égard des autres croyances et des autres façons de penser. Cependant, il éprouve de la pitié pour ceux qui n'appartiennent pas à l'Église, car il est convaincu que la voie de Dieu est la plus gratifiante pour l'âme humaine.

Sous le poids de ces mots, les villageois se calment et s'assoient. Pour les distraire et dissiper les tensions, Miller ordonne alors au novice d'aller chercher les gitans.

Une fois la situation en main, il explique aux personnages les raisons de l'hostilité des villageois. Sur un ton très maîtrisé mais teinté de compassion, il raconte les misères que subit le village et dit que les gens du coin considèrent l'Alliance comme responsable de leur malchance. Son récit est très diplomatique, ménageant à la fois la colère des villageois et veillant à ne pas soulever l'ire des personnages. Les gitans arrivent peu de temps après et leurs tours ont vite fait de détendre l'atmosphère pesante de la taverne. C'est à ce moment que les diabolistes cherchent à entendre le moindre renseignement sur les intentions des personnages.

Cet intermède est aussi un excellent moyen de présenter aux personnages les différents saltimbanques. Emil déambule parmi l'assistance, insultant subtilement les personnages avec ses énigmes pleines d'esprit. Gizzleren défie les



personnages musculeux à se mesurer à lui. Mab vend de mauvaises friandises et semble rire sous cape quand quelqu'un se fait avoir. Lucinda lit les lignes de la main. Et Honerius, avec son air tragique, séduit les personnages féminins.

Dès que les rires résonnent dans la taverne, le Père Miller s'entretient en privé avec le chef présumé des membres de l'Alliance. Après lui avoir redit que les villageois tiennent Balaerus pour principal responsable de leur mauvaise fortune, il lui révèle les menaces qui pèsent sur sa tombe : il a aperçu quelqu'un rôder autour du cimetière mais a été incapable de découvrir qui c'était (il s'agit d'Honerius qui recherche la tombe de Balaerus). Si personne n'y pense, Miller lui suggère de placer une sentinelle près du cimetière. Bien sûr, il ne veut pas de garde dans l'enceinte elle-même et il ne permettra à personne de déplacer le corps de Balaerus : *"Cet homme vivant dans la crainte de Dieu est mort comme un chrétien et sa volonté doit être respectée si l'on ne veut pas soulever la colère des Puissances Divines !"*

Une fois qu'il a répondu à toutes ses questions, Miller annonce aux villageois que tout est arrangé. Ceux-ci quittent alors les lieux sans aucune courtoisie, se sentant mécontents et insatisfaits.

## LE PLAN DES VILLAGEOIS

Les personnages peuvent poster des gardes autour du cimetière. Dans ce cas, les sentinelles auront de l'action cette nuit-là (voir *Le cimetière* ci-contre). Cependant, les autres auront eux aussi de quoi s'occuper dans Wickam. Quelques-uns pourront boire et dormir à la taverne, d'autres discuter avec le Père Miller à propos des subtilités qui opposent Raison et Foi. Et ceux qui se méfient des intentions des villageois pourront les tenir à l'œil.

Peu de temps après le départ des villageois, Wilf Shepherd est aperçu se rendant de maison en maison pour organiser une réunion plus tard dans la nuit. Donc, avant que la confrontation du cimetière n'ait lieu, les hommes de Wickam se rendent chez Wilf. La réunion dure au moins jusqu'à la fin de l'affrontement. Les villageois discutent sur ce qui doit être fait avec la tombe de Balaerus. À tous, il paraît évident que le corps doit être retiré du cimetière pour que la malédiction prenne fin. Cependant, leurs chefs sont aussi effrayés à l'idée de se rapprocher de la tombe :

Jamie le boulanger : *"Il faut virer le corps du vieux bâtard ou alors on va tous être maudits !"*

Jocko le fermier : *"Ouais. Et c'est ton idée, Jem, alors vas-y !"*

Jamie : *"Quoi ?! Et attendez, Nom de Dieu, c'est pas mon tour ! C'est moi qui ai chassé l'ours l'année dernière, vous vous rappelez pas ? J'ai fait ma part. Maintenant c'est le tour de Will ; il a pas levé le petit doigt de toute la saison !"*

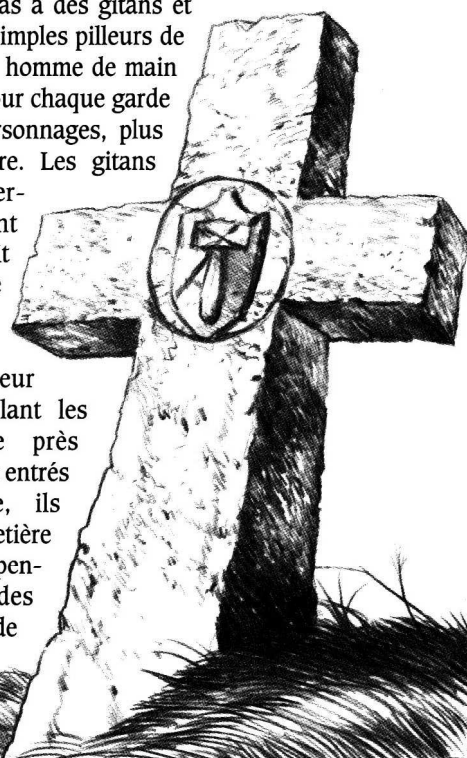
Will le tenancier de la taverne : *"Moi ! Espèces d'in-grats... Si c'était pas moi comment vous feriez pour vous remplir le gosier de bière ?!"*

Les personnages peuvent écouter la conversation en se plaçant derrière la bonne fenêtre ou même s'introduire discrètement dans la maison et épier la scène. Cette scène a comme but de divertir les personnages et de leur proposer des situations de jeu de rôle pratiquement illimitées. Par exemple, celui qui sait imiter des voix pourrait créer un chaos absolu, ou un Mage avec un sort d'invisibilité pourrait donner l'impression que des objets se mettent à flotter dans la pièce quand le nom de Balaerus est prononcé, ce qui aurait pour résultat de vider instantanément le lieu de ses occupants.

## LE CIMETIÈRE

Les personnages savent où se trouve la tombe de Balaerus, soit parce qu'ils y sont déjà allés au cours de visites antérieures, soit parce que d'autres Mages de l'Alliance leur ont fait une description précise du lieu. La tombe elle-même est facilement reconnaissable car elle porte son signe distinctif : un bouclier orné d'un marteau dont la masse est gravée d'un "X". N'oubliez pas de le décrire aux joueurs, car cet emblème deviendra plus tard un élément important de la Saga.

Toute sentinelle de garde au cimetière entre inévitablement en conflit avec les diabolistes. Maintenant qu'ils connaissent la localisation de la tombe, ils envoient des hommes de main exhumer le cadavre. Ils préfèrent envoyer des gens masqués afin de ne pas se compromettre si l'un d'eux est aperçu. En effet, avec leurs traits dissimulés, ils ne ressemblent pas à des gitans et passent pour de simples pilliers de tombes. Il y a un homme de main des diabolistes pour chaque garde posté par les personnages, plus un supplémentaire. Les gitans créent une diversion, en faisant beaucoup de bruit dans un autre point du cimetière afin d'éloigner les gardes de leur objectif. (Surveillant les personnages de près depuis qu'ils sont entrés dans le village, ils savent que le cimetière est gardé). Si, cependant, il reste des sentinelles près de





la tombe, un des hommes de main cherche à se glisser derrière leur dos pour les prendre par revers. Tandis qu'il se bat avec elles, l'homme de main restant creuse la tombe de Balaerus. Dès qu'il a brisé la terre avec sa pelle, l'Éclat remonte à la surface afin que ses pouvoirs magiques ne soient pas bloqués. Si personne ne l'en empêche, il s'empare de l'Éclat.

Il est impératif que l'attention des personnages se porte sur l'Éclat et qu'ils en prennent possession. L'un d'eux pourrait, par exemple, après avoir vu le voleur chargé de creuser la tombe y ramasser quelque chose, se lancer à sa poursuite ou alors, celui-ci pourrait être tué avant de pouvoir récupérer l'Éclat, permettant ainsi à un des personnages de le découvrir.

À un certain moment du combat, un des pilleurs de tombe sera démasqué. Voyant alors que les voleurs sont des gitans et non des villageois, les personnages peuvent vouloir chercher justice au campement des saltimbanques.

Si un des gitans est capturé, il cherche à se suicider avant qu'on le fasse parler. Il le fera de la façon la plus expéditive possible, comme en se jetant sur l'épée d'un des personnages. Ceux qui arrivent à s'enfuir retournent au campement ; les personnages peuvent donc les pister jusque-là. Il n'y a aucune preuve qu'ils soient autre chose que des pilleurs de tombes.

Carmella explique aux personnages : *“Nous sommes des voyageurs, notre peuple n'est pas installé sur une terre. Quand ces imbéciles ont entendu parler de la tombe du sorcier, ils ont cru qu'il y avait des richesses dont ils pouvaient s'emparer. Excusez-les pour l'affront qu'ils vous ont fait. Si vous le voulez, je les livrerai au seigneur de ces terres. Il est cependant regrettable qu'ils meurent pour un crime si petit.”*

Carmella pense ce qu'elle dit. Elle sacrifierait ses hommes de main pour préserver la couverture des diabolistes. Rappelez-vous que les gitans ne sont pas encore supposés apparaître comme les méchants de la Saga. D'une loyauté indéfectible vis-à-vis de Carmella, tous sont prêts à mourir sur son ordre.

## APRÈS LE VOL

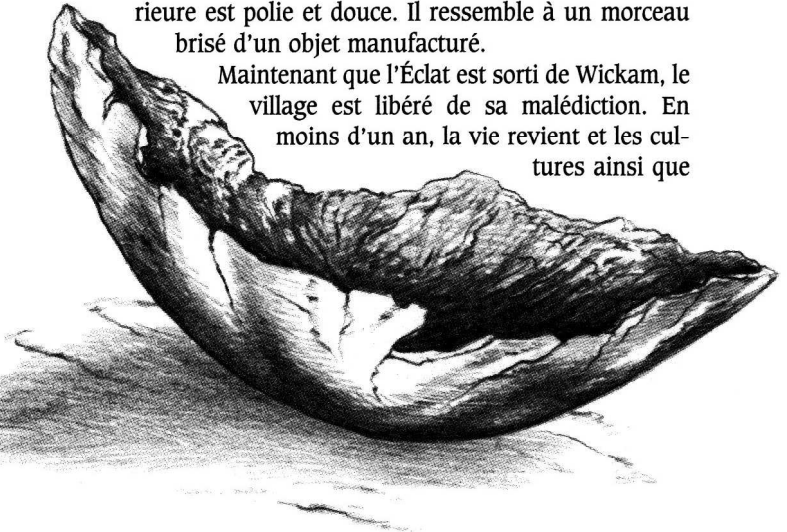
Apprenant que les gitans ont profané le cimetière, Wilf Shepherd leur ordonne de quitter le village. Il saisit aussi l'opportunité du vol pour déclarer : *“Maintenant que la tombe a déjà été creusée, pourquoi ne pas déplacer le corps du sorcier ? Le mal est fait, on ne peut pas faire pire.”*

Cette suggestion offre à tout personnage chrétien la chance de jouer son rôle et de passer un savon à l'Ancien du village. Un discours sur la sainteté d'une tombe chrétienne le fera blêmir et un avertissement à propos de la Colère Divine qui pourrait s'abattre sur Wickam le découragera définitivement. Si aucun des personnages ne fait ce discours, le Père Miller s'en charge. De plus, il s'occupe de restaurer la tombe.

## L'ÉCLAT

Les personnages seront certainement curieux d'examiner l'Éclat que les diabolistes ont exhumé. Il a l'apparence d'un simple morceau de pierre rouge sang. La surface intérieure est irrégulière et rugueuse, tandis que celle extérieure est polie et douce. Il ressemble à un morceau brisé d'un objet manufacturé.

Maintenant que l'Éclat est sorti de Wickam, le village est libéré de sa malédiction. En moins d'un an, la vie revient et les cultures ainsi que



le bétail récupèrent leur santé. Les villageois, persuadés que les gitans ont libéré l'esprit maléfique de Balaerus en ouvrant sa tombe, se mettent à les vénérer comme des saints ! À moins que vos joueurs ne mentionne l'Éclat à nouveau, n'y faites plus allusion. Les personnages oublient qu'il est en leur possession et le ramènent à l'Alliance. Une fois là-bas, il atterrit dans un laboratoire d'analyse où il tombe de nouveau dans l'oubli, cette fois pendant des années. Les personnages peuvent, cependant, vouloir remettre l'Éclat dans la tombe de Balaerus, mais même dans ce cas, ils oublient de le faire. Même si l'un d'eux affirme qu'il l'a bien remis à sa place, il n'en est rien. Les personnages n'ont vraiment pas le souvenir qu'il est en leur possession et ils reviennent donc chez eux avec lui. Si vous ne faites pas attention à leur faire oublier l'existence de l'Éclat, ils peuvent vouloir poursuivre leurs investigations le concernant. Pour arriver à vos fins, vous disposez de plusieurs procédés, le temps passé étant le meilleur moyen d'y parvenir. Essayez d'impliquer fortement les personnages dans l'histoire que vous êtes en train de raconter, dont cet épisode ne devrait être qu'un petit incident anodin. S'ils sont vraiment préoccupés par l'histoire en cours, ils vont cesser d'y penser. Si un des joueurs a mentionné l'Éclat dans la liste de ses possessions, essayez d'effacer secrètement cette note. Si tous vos stratagèmes ne fonctionnent pas, vous pouvez toujours dire que ce livre ne donne pas d'informations sur l'Éclat et que vous ferez des recherches de votre côté. D'autre part, si vous ne voulez pas révéler que l'Éclat est un objet qui a un rapport avec **Un Conte d'Hiver**, vous pouvez simplement prétendre que vous n'avez pas encore créé l'objet et ses caractéristiques. Si les questions persistent à son sujet, répondez simplement que vous n'avez pas eu encore le temps de vous en occuper. Vous serez surpris par la facilité avec laquelle on peut bernier les joueurs.



## LE NOUVEAU PLAN DES DIABOLISTES

---

Voyant que l'Éclat de Balaerus leur a échappé, les diabolistes décident de laisser l'Alliance le garder pour un moment. Carmella sait que les Mages l'oublieront car elle connaît son pouvoir de tromperie. De plus, il ne peut être qu'une source d'ennuis futurs pour l'Alliance. Les diabolistes se mettent donc en chasse d'autres Éclats, se réservant celui-ci pour plus tard. Une fois que le Mal qu'il contient aura influencé l'Alliance, sa récupération n'en sera que beaucoup plus facile.

## UN PLAN EN CAS D'IMPRÉVU

---

Il est possible aussi que les personnages voyagent incognito. Dans ce cas, ils ne font pas faire face à l'hostilité des villageois et les gitans ne leur prêtent aucune attention quand ils arrivent à Wickam. Ils découvrent les misères que subit le village en discutant avec les clients de la taverne. Ils apprennent aussi qu'ils tiennent la tombe de Balaerus et l'Alliance pour responsables de ce qui leur arrive. La sépulture de Balaerus est donc manifestement en danger.

Le Père Miller est connu à l'Alliance pour être un homme doté d'un solide bon sens, même si c'est un homme d'église. Les personnages peuvent l'aborder et lui révéler leur véritable identité sans être compromis. Il les avise alors de placer un garde près du cimetière afin d'empêcher toute action des villageois.

Les diabolistes ont, cependant, deux manières d'apprendre que les personnages appartiennent à l'Alliance. Soit Carmella séduit un Servant, comme il a été décrit plus haut, et lui soutire cette information avec ses artifices féminins. Soit un gitan les suit jusque chez le Père Miller, espérant découvrir ce qu'ils sont venus faire au village. Là, il les entend dévoiler leur véritable identité et transmet l'information aux autres.

## LA MALÉDICTION DE L'ÉCLAT

---

Pendant la période au cours de laquelle les personnages sont en possession de l'Éclat, l'Alliance tombe sous son influence maléfique. Elle le garde pendant quinze années sans même s'en apercevoir. À la fin de la quinzième année, il lui est volé par les diabolistes.

Les quatre premières années, l'Éclat reste abandonné dans un coin d'un des laboratoires de l'Alliance. Pendant

ce laps de temps, il n'entame pas son œuvre de corruption, attendant que les personnages l'aient bien oublié. Puis, la cinquième année, il commence son entreprise maléfique.

Les quatre années écoulées depuis l'aventure de la tombe de Balaerus auront assurément permis aux personnages de l'oublier. Ces quatre années correspondent, en temps réel, à une période de jeu assez longue. Comme l'Éclat a passé toute cette durée en stase, il lui reste onze ans pour tisser ses maléfices. Après son vol, la malédiction qui pèse sur l'Alliance est levée et aucune autre affliction n'affecte les personnages: Entre-temps, cependant, le Mal a accompli son œuvre.

Les effets de la malédiction se font sentir lors de la cinquième année, puis se succèdent tous les deux ans (la 7ème, la 9ème, la 11ème, la 13ème et la 15ème années). Vous pouvez choisir l'époque où survient la nouvelle affliction. Au cours de ces onze ans, l'Alliance subit des "vagues" de Mal. Les malédictions qui sont ici décrites sont celles qui ont des effets directs sur l'Alliance et sur les personnages. Ces effets sont permanents et cumulatifs. Quelqu'un qui rejoint l'Alliance après le déclenchement de la malédiction n'est affecté que par les événements à venir. L'Éclat frappe aussi les terres qui entourent l'Alliance (ceci est détaillé séparément).

Remarquez que les personnages qui possèdent le talent Perception de la Sainteté et de la Malignité peuvent détecter la nature des fléaux qui touchent l'Alliance, c'est-à-dire une malédiction diabolique, s'ils réussissent un jet de 20+. À chaque nouvelle vague de la malédiction (il y en a encore cinq), un autre jet est autorisé avec un bonus de +1 cumulatif (jusqu'à un total de +5 pour la dernière vague). Bien que se rendant compte qu'une malédiction est à l'œuvre, le personnage possédant ce talent ne peut pas en déterminer l'origine.

Le premier des mystères/pénalités décrits ci-dessous est l'altération radicale de l'Aura Magique de l'Alliance pendant cette période de quinze années. Bien que la Pomme ait été jadis une puissante force de la Terre Chrétienne, c'est maintenant un Focus infernal. En conséquence, à l'arrivée de chaque vague succédant à la première, une Aura Infernale dévore l'Aura Magique de l'Alliance. En plus de la pénalité spécifique qui affecte l'Alliance cette année-là, enlevez 1 point à son Aura Magique. Bientôt, celle-ci descendra jusqu'à zéro et une Aura Infernale commencera alors à se développer. La vague suivante, une Aura Infernale de 1 point apparaîtra, puis, lors de chaque vague successive, l'Aura Infernale augmentera de 1 point supplémentaire.

## LES EFFETS DE LA MALÉDICTION

---

Lors de la première vague de la malédiction, les personnages souffrent d'une pénalité de -1 à leur Perception. L'Éclat émousse discrètement leur vigilance et leur esprit. Pour



remarquer ce changement, il faut réussir un jet de Perception de 20+ en utilisant les nouvelles valeurs. Vous devez modifier les jets des joueurs en leur cachant que leurs personnages sont moins alertes qu'avant. Une fois que les personnages découvrent la malédiction, les joueurs peuvent être officiellement informés de leur pénalité qui doit alors être notée sur la feuille de personnage.

Lors de la seconde vague de la malédiction, qui s'est maintenant déclenchée il y a trois années, les personnages subissent une pénalité de -1 à leur Présence. Ils sont physiquement changés par l'Éclat et paraissent plus pâles et usés. Pour se rendre compte de ce changement très graduel, chaque personnage doit réussir un jet de Perception de 17+ que vous effectuerez. Quiconque se rend à l'Alliance après les avoir perdus de vue depuis une longue période,

remarque leur changement sur un jet réussi de 15+. Si ce changement leur est signalé, ils ont le droit de refaire un autre jet de Perception, cette fois de 15+.

À cette étape de la malédiction, l'Alliance est elle aussi affectée. La forteresse

commence à se détériorer, ses terres à être infestées par des herbes folles et à devenir peu entretenues. Ce changement peut être remarqué sur un jet de Perception de 15+.

Lors de la troisième vague, c'est la bibliothèque de l'Alliance qui est touchée. Toutes les valeurs des Arts qui y figurent (voir **Les Alliances**, p.35) sont réduites de 1 point. Cette malédiction cause la détérioration matérielle des livres, jaunissant les pages des uns et estompant les caractères des autres. Pour remarquer cette

détérioration, les personnages doivent réussir un jet de Perception + Lecture/Écriture de 10+. Les livres ou les parchemins endommagés ne peuvent pas être restaurés. Vous êtes libre de sélectionner les textes précis qui ont subi des dommages. À chaque nouvelle vague de la malédiction, la bibliothèque encaisse 1 nouveau point de pénalité.

Lors de la quatrième vague, alors que le Mal est à l'œuvre depuis déjà sept années, ce sont les laboratoires de l'Alliance qui souffrent. La valeur des laboratoires de magie (voir

**Les Alliances**, p.35) subit une pénalité de -1 cumulative à chaque vague. Cette pénalité traduit la dégradation générale des laboratoires, leurs éléments et composants se détériorant peu à peu et les instruments ainsi que les outils se perdant ou se brisant. Les personnages peuvent remarquer ces changements avec un jet de Perception + Théorie de la Magie de 10+ réussi.

Lors de la cinquième vague, les personnages se rendent compte subitement que 20 % de leurs réserves de *virtus* ont disparu ! Pour cela, ils ont pu aller à la réserve de *virtus* de l'Alliance ou en chercher ailleurs. Mais personne ne peut dire où ce *virtus* est parti. Ces événements prouvent qu'une force maligne œuvre contre l'Alliance. Un Mage qui crée un sort InVi de niveau 20+ peut avoir la preuve qu'une malédiction est effectivement derrière les derniers incidents. Les personnages peuvent en chercher la source, mais en vain, en raison du pouvoir maléfique de dissimulation de l'Éclat.

La dernière vague, qui a lieu la quinzième année, est la plus dévastatrice. La valeur des artefacts magiques de l'Alliance est réduite à zéro (voir **Les Alliances**, p.36). Tous les artefacts magiques qui sont en possession des personnages ou conservés à l'Alliance sont inutilisables, à moins que leur source de pouvoir soit de nature infernale. Pour appliquer cet effet, vous avez aussi l'option de détruire lentement les artefacts au fil des années. Cette alternative donne une chance aux Mages de sauver leurs objets les plus puissants en les mettant à l'abri hors de l'Alliance. Évidemment, cette solution les empêche de s'en servir dans la forteresse. Les artefacts mineurs peuvent ainsi devenir inutilisables quand l'Aura de l'Alliance est réduite de moitié. Les objets d'une puissance modérée pourraient être détruits lorsque l'Aura arriverait à zéro et tous les objets, quelle que soit leur puissance, neutralisés lors de la onzième année de la malédiction.

À ce moment là, les personnages ne peuvent pas manquer de se rendre compte que tous ces désastres sont liés. S'ils ne le savent pas déjà, les Mages comprennent intuitivement qu'ils subissent l'effet d'une quelconque malédiction. Cependant, ils sont incapables de déterminer son origine. Les effets décrits ci-dessus ne sont que des indications des effets possibles de la malédiction. Vous pouvez les modifier afin de mieux les adapter à la force et à la personnalité de l'Alliance.

Vous pouvez aussi laisser les personnages deviner la nature de la malédiction. Les derniers désastres peuvent suggérer qu'il s'agit de l'œuvre d'une Alliance ennemie connue et l'enquête des personnages peut devenir une aventure. Une fée malfaisante a pu, par exemple, les menacer de leur voler leur magie lorsqu'ils ont ruiné ses plans néfastes. En s'attaquant à elle pour mettre un terme à "son" anathème, ils peuvent interrompre les plans de vengeance qu'elle est effectivement en train de mettre en œuvre mais, cela n'arrête pas la malédiction déjà en cours.

Comme il a été dit plus haut, dès que l'Éclat est volé par les diabolistes, la malédiction de l'Alliance cesse.

Les personnages qui ont le talent Perception de la Sainteté et de la Malignité s'en rendent compte avec un jet réussi de 10+. De même, un sort InVi de niveau 10+ arrive à la même constatation. L'idée d'utiliser un tel sort doit venir



des personnages eux-mêmes. Comme ils ne sont au courant ni de la présence de l'Éclat ni de son vol ultérieur, ils ne penseront pas forcément à vérifier l'évolution de la malédiction, dont les effets sont irréversibles. Les différentes valeurs qui ont été réduites ne peuvent être régénérées qu'à travers des histoires ordinaires, de l'expérience, des projets ou des efforts magiques des personnages pour restaurer l'Alliance. Rappelez-vous cependant qu'il est impossible d'augmenter les caractéristiques des personnages comme la Perception, mais qu'il est par contre possible de le faire pour les valeurs qui en dépendent.

## LA MALÉDICTION ET LA TERRE

L'Éclat est à l'intérieur de l'Alliance mais sa malédiction affecte les terres environnantes dans un rayon de 10 à 15 kilomètres. Heureusement, ses effets n'y sont pas aussi puissants.

La malédiction frappe lentement les terres comme elle le fait pour la forteresse. En un premier temps, les cultures sont touchées par une maladie légère qui réduit les provisions des paysans pour l'hiver. L'année suivante, une source d'eau locale est souillée, provoquant des maladies chez une partie des habitants des environs. Puis le bétail commence à mourir et un été très sec brûle toutes les récoltes. Ces désastres sont de plus en plus graves au fur et à mesure que le temps passe et, au cours de la onzième année de la malédiction, la population locale est affamée et malade.

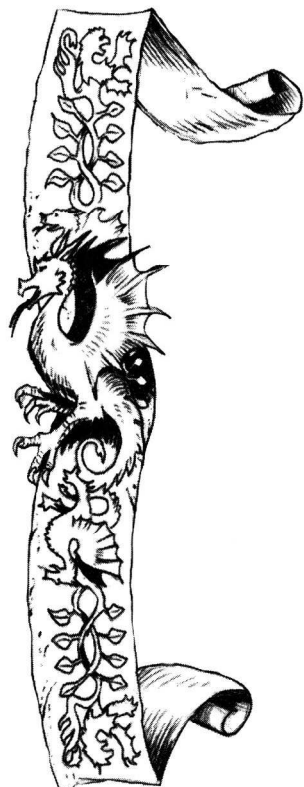
À partir de la septième année, les gens des environs commencent à accuser l'Alliance d'être à l'origine de leurs malheurs. Bien qu'étant trop effrayés pour entreprendre quoi que ce soit contre elle, ils lui sont manifestement hostiles. Les personnages qui doivent voyager sont accueillis froidement dans les villes et les villages avoisinants. Un brave paysan peut même s'approcher d'eux pour les supplier de partir ou de faire quelque chose contre ce temps implacable.

Quoiqu'il en soit, la Réputation de l'Alliance descend de 2 points dans toutes les terres circonvoisines.

Les rencontres décrites dans **Un Conte d'Hiver** tiennent compte du mécontentement général vis-à-vis de l'Alliance. Vous êtes invité à jouer avec ce ressentiment dans les autres histoires que vous incluez dans la Saga afin de préserver son unité narrative.

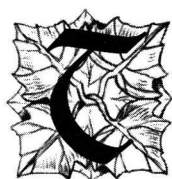
Cependant, les personnages peuvent agir pour améliorer leur image. Comme le pouvoir de l'Éclat est ici plus faible qu'à l'intérieur de l'Alliance, les Mages peuvent recourir à la magie pour soigner les cultures, le bétail et les gens. De plus, si les personnages accomplissent quelque action héroïque ou sont traités en héros par un habitant respecté des environs, ils sont perçus sous un jour nouveau. Mais, malheureusement, les hommes ont la mémoire courte, et si l'Alliance "pour une fois, fait quelque chose de bien", sa Réputation ne remonte que de 1 point ou 2, et cela pour une courte période, car en cas de retour du mauvais sort, elle est rapidement accusée de nouveau. Si quelque chose de terriblement maléfique affecte les terres environnantes, comme l'apparition des Sept Signes Bibliques de l'Apocalypse, la Réputation de l'Alliance peut même descendre de 3 points.





## Chapitre Deux

# Le retour du fléau



Tiberius suivait le docteur qui gravissait l'escalier conduisant à l'entrée de sa maison. Robin fermait la marche tout en réajustant sa capuche pour mieux dissimuler ses traits. Pour le moment, les déguisements avaient protégé l'identité des membres de l'Alliance. Les habitants de Woodbridge les prenaient pour des marchands itinérants.

Tandis que les autres étaient allés enquêter sur les rumeurs qui couraient à propos d'une statue, Tiberius avait ordonné à Robin de l'accompagner chez le médecin de la ville. Robin était content de n'avoir pas à accompagner les autres, car l'idée de s'occuper d'une statue que l'on disait vivante n'était pas faite pour le rassurer. Les expériences qu'il avait vécues ces dernières années lui avaient appris que les choses les plus étranges pouvaient être réelles... Après quelques minutes, la porte s'ouvrit. Une vieille femme, ayant identifié clairement le docteur, échangea quelques mots avec lui. Robin, essayant d'éviter les rats qui jaillissaient du pas de la porte, ne les entendit pas. Au moment où il entra dans la maison haute et étroite, il se demanda pendant un instant s'il n'était pas revenu à l'Alliance, tant l'odeur âcre de l'encens était forte ici.

Au milieu de l'escalier qu'il venait d'emprunter, le docteur se tourna vers Tiberius. Robin remarqua l'ombre qui ternit son regard et le tremblement dans sa voix quand il murmura pathétiquement : "J'ai essayé d'éloigner les mauvais esprits avec des parfums mais, pour le moment, sans aucun résultat."

Tiberius ne fit qu'acquiescer d'un signe de la tête tandis qu'ils continuaient à monter les marches. En haut de l'escalier, le trio s'arrêta devant une porte. Robin pouvait discerner un gémissement ténu provenant de la pièce. En écoutant plus attentivement, il fut parcouru d'un frisson quand il perçut clairement un couinement strident.

Le docteur regarda le Mage dans les yeux avec une expression empreinte de gravité. "Je ne peux plus rien faire.

Je vous en prie, vous devez sauver la ville avant que nous soyons tous infectés !"

Le couinement se fit entendre à nouveau. Robin avança, se glissant entre la porte et le Mage pour protéger son entrée, mais Tiberius, tendit le bras et l'arrêta net. Au moment où il ouvrit la porte, la lumière du hall d'entrée pénétra dans la chambre. On pouvait voir une forme allongée sur le lit. Bien que son aspect suggérât que la chose étendue avait dû être jadis un être humain, sa fourrure et ses yeux jaunes luisaient d'un éclat bestial.

## RÉSUMÉ

Cette histoire se déroule cinq années après l'aventure de la tombe de Balaerus. Les diabolistes ont récemment mis la main sur un Éclat dans la ville de Woodbridge, laquelle est proche de l'Alliance (libre à vous d'utiliser une autre ville adaptée à votre Saga). Comme ils ont assemblé, pendant toute cette période, un grand nombre de morceaux de la Pomme, le pouvoir maléfique des Éclats restants a crû en puissance. Ainsi, l'Éclat de la ville est en partie responsable du retour d'une infestation par les rats, qui s'est déjà produite à Woodbridge il y a plusieurs générations. Les habitants de la ville accusent l'Alliance d'être responsable du fléau, s'appuyant pour cela sur les prophéties d'une diseuse de bonne aventure. Apprenant ce qui arrive à Woodbridge et leur "implication" dans ces événements, les personnages doivent se rendre sur place et trouver un moyen de mettre fin à cette calamité. Cependant, l'esprit d'un saint mort depuis longtemps et d'étranges créatures nées du fléau font obstacle à leurs efforts. Dans toute cette confusion, les personnages se rendent compte que les "gitans" sont mêlés, d'une façon ou d'une autre, à ces événements.



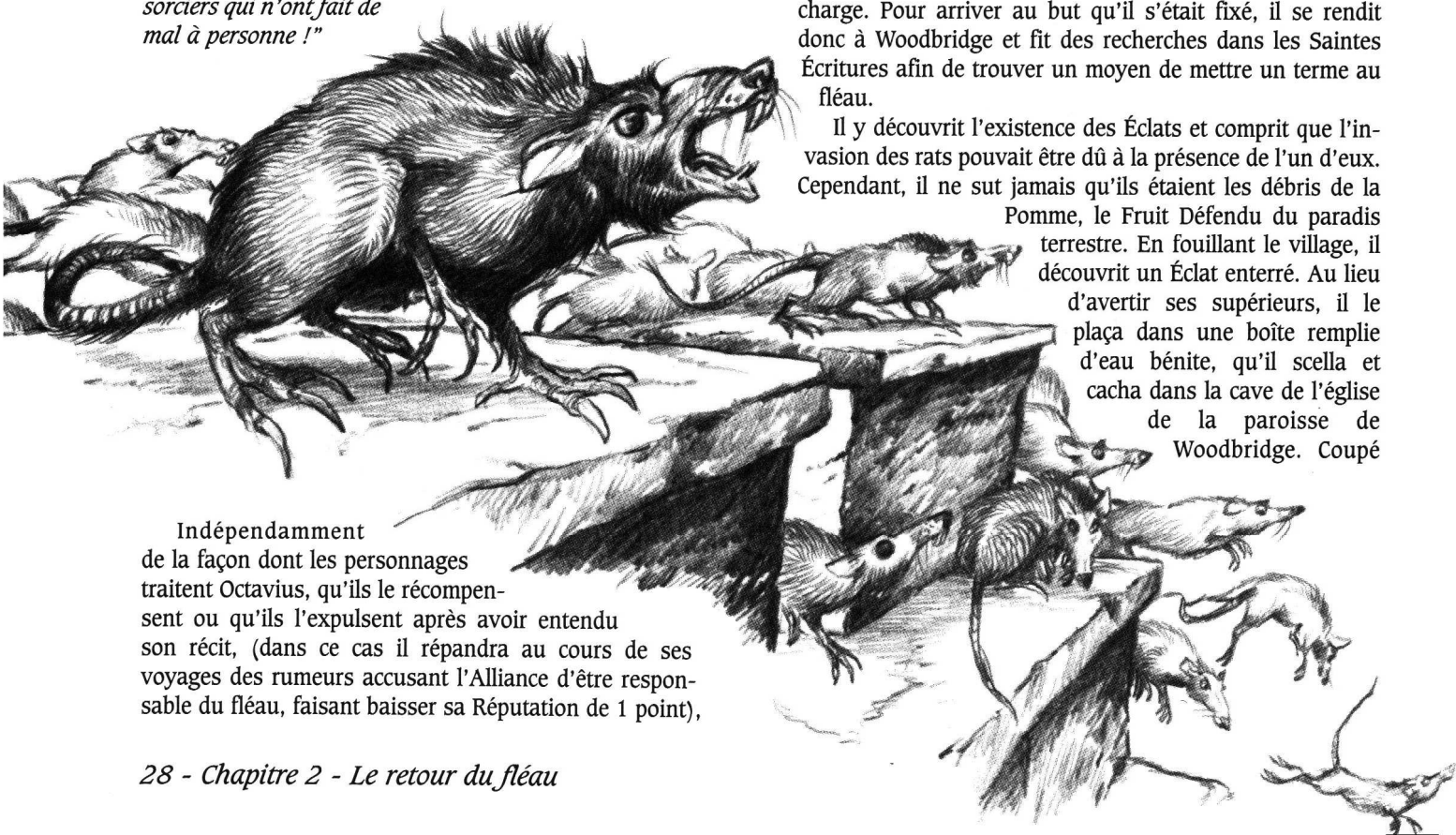
## LE COLPORTEUR

Le jour, un colporteur arrive à l'Alliance et les personnages entendent parler pour la première fois du fléau qui afflige la ville de Woodbridge. Octavius, le "colporteur des trésors du monde" comme il se désigne lui-même, en revient et a été le témoin de l'infestation de rats qui sévit dans la ville ainsi que des accusations portées contre l'Alliance. Les nouvelles qu'il amène sont importantes pour les personnages.

*"Je devais passer par Woodbridge, une ville non loin d'ici. Quand j'y suis arrivé, je n'en croyais pas mes yeux. Vous auriez vu ça ! il y avait des petits rats qui courraient partout. Toute la ville en était infestée ! Les gens du coin m'ont dit que c'est vous qui leur avez envoyé cette calamité. Une soi-disant diseuse de bonne aventure passée à Woodbridge aurait prédit que le fléau reviendrait et - pardonnez-moi mes paroles -" que c'était la faute de ces supôts du Mal."*

*"Il semblerait que la ville ait déjà connu, il y a de nombreuses années, une infestation comme celle-là. À l'époque, un certain saint s'était occupé de cette petite vermine et l'avait toute exterminée ! Ils lui ont même dressé une statue pour le remercier. Moi je leur ai dit "Non messieurs, ce ne peut pas être la faute de ces braves gentils sorciers", mais ils m'ont répondu, "si, ce sont eux ! Il n'y a pas de doute à avoir !" Bien sûr j'ai pensé que vous voudriez savoir ce qui se passait, parce que les gens de la ville parlent de rassembler la milice pour venir faire un tour par ici."*

*"Donc, j'ai pensé, Octavius, tu as quelque chose qui peut leur être utile, il doit y avoir bien quelque chose que tu peux recevoir en échange, de la part de ces braves et généreux sorciers qui n'ont fait de mal à personne !"*



Indépendamment de la façon dont les personnages traitent Octavius, qu'ils le récompensent ou qu'ils l'expulsent après avoir entendu son récit, (dans ce cas il répandra au cours de ses voyages des rumeurs accusant l'Alliance d'être responsable du fléau, faisant baisser sa Réputation de 1 point),

ils sont face à un réel problème. Quelqu'un a discrédité l'Alliance aux yeux de la ville et ses habitants sont menacés par une puissance maléfique quelconque. Tout ceci impose une visite à Woodbridge.

## L'HISTOIRE DE WOODBRIDGE

Il y a environ cent trente ans, Woodbridge qui était encore un village, fut frappée par une invasion de rats qui faillit tuer tout le monde à des kilomètres à la ronde. Aucun remède classique ne semblait pouvoir venir à bout de cette vermine. Le seigneur de la région, qui avait mis la zone en quarantaine et fait brûler les corps et les bâtiments infestés, avait bien réussi à circonscrire l'étendue du fléau, mais pas à l'éradiquer. (Bien sûr, le fléau ne se serait pas plus répandu de toute façon, car le pouvoir de l'Éclat n'avait qu'un effet local). Il avait appelé à l'aide tous les chevaliers et les prêtres qu'il connaissait et en était même arrivé à demander assistance à l'Alliance, mais personne ne pouvait lever la malédiction qui pesait sur Woodbridge.

Ce que ses habitants et ceux qui cherchaient à se porter à leur secours ignoraient, c'est qu'un Éclat était enterré sous le site où le village avait été bâti. Responsable du fléau, l'objet maléfique avait bien failli causer sa destruction. Heureusement, un novice de l'église, connu maintenant sous le nom de saint Francis, entendit parler de la situation de Woodbridge. Ce jeune ambitieux aspirait à ce que l'Église lui accorde la faveur d'être ordonné le plus tôt possible, de façon à avoir une paroisse et des fidèles en charge. Pour arriver au but qu'il s'était fixé, il se rendit donc à Woodbridge et fit des recherches dans les Saintes Écritures afin de trouver un moyen de mettre un terme au fléau.

Il y découvrit l'existence des Éclats et comprit que l'invasion des rats pouvait être dû à la présence de l'un d'eux. Cependant, il ne sut jamais qu'ils étaient les débris de la Pomme, le Fruit Défendu du paradis terrestre. En fouillant le village, il découvrit un Éclat enterré. Au lieu d'avertir ses supérieurs, il le plaça dans une boîte remplie d'eau bénite, qu'il scella et cacha dans la cave de l'église de la paroisse de Woodbridge. Coupé



du monde, le pouvoir de l'Éclat se dissipa et la malédiction qui frappait le village fut levée.

Francis déclara alors publiquement qu'il avait découvert que c'étaient les péchés des villageois qui étaient à l'origine du fléau. Il dit encore que, pour les sauver, il avait supplié que Dieu leur accorde son pardon et qu'il s'était offert en sacrifice, acceptant le fardeau de tous leurs péchés. Le don de soi qu'il avait fait était la condition requise pour que le fléau disparaisse. Il fallait un homme prêt à assumer les crimes de ses proches, il était cet homme.

Avec ce "miracle", Francis obtint l'influence et le pouvoir qu'il ambitionnait. Il fut fait prêtre de Woodbridge. Le village se développa rapidement et devint une ville, au fur et à mesure que de nouveaux fidèles affluaient à la paroisse du sauveur. Bien sûr, tout cela n'était qu'une imposture car Francis n'avait que neutralisé le fléau, il ne l'avait pas éradiqué.

Woodbridge est aujourd'hui beaucoup plus grande que la ville en plein essor de ce temps-là. Francis est maintenant mort, mais il continue à être vénéré comme un saint et une statue a été érigée en son honneur. Son ancienne église paroissiale est encore debout mais elle n'est plus en fonction, car un nouvel édifice plus grand a été ajouté à la vieille structure et c'est lui le nouveau lieu de culte.

## LES DIABOLISTES À WOODBRIDGE

---

Il y a deux semaines, la ville a tenu son festival annuel en mémoire du miracle accompli par Francis. Des artistes sont venus de partout pour proposer leurs amusements et gagner leur pain. Parmi eux, il y avait la bande de "gitans". Les diabolistes savaient que la ville possédait un Éclat car Honerius l'avait repéré il y a quelque temps. Ils se rendirent donc à Woodbridge afin de le récupérer. Pendant le festival, ils fouillèrent toute la ville avant de finalement le trouver dans la cave de la vieille église. Pénétrant par le nouvel édifice (ne sachant pas qu'il existait un ancien accès donnant directement dans la vieille église, comme il est expliqué plus loin), ils volèrent l'Éclat. Leur première intention était de quitter discrètement Woodbridge avec l'objet de leur convoitise, mais en entendant parler du fléau qui s'était abattu sur la ville il y a quelques années, ils se demandèrent s'il ne fallait pas le recréer. Comme l'Éclat était resté longtemps inactif et craignant qu'il eût perdu son pouvoir, ce qui pourrait mettre en danger la réussite du rituel, la plupart des diabolistes furent d'accord pour reproduire la malédiction afin de libérer l'Éclat de toute énergie négative. Carmella n'était pas de cet avis, mais manipulés par Emil, les autres diabolistes se prononcèrent à l'unanimité pour le retour de la malédiction. Elle dut donc se ranger à la décision générale.

Ainsi, avant de quitter Woodbridge à la fin du festival, Lucinda fit une prophétie. Elle était en train de parler à la

défunte aimée d'un client, quand elle "perdit subitement le contrôle d'elle-même". Ses compères déclarèrent qu'une puissance maléfique très forte, l'Alliance, avait pris le contrôle de son esprit. Lucinda prophétisa alors en public le retour des rats et accusa les Mages d'être à la source de ce fléau à venir. Elle déclara qu'ils voulaient détruire la ville, consumés par la haine qu'ils éprouvaient pour des citoyens aussi pieux.

La plupart des gens se gaussèrent d'elle, mais deux jours après, les rats revinrent bel et bien. Les gitans et les autres artistes étaient déjà loin. À l'heure actuelle, même si l'Éclat ne se trouve plus dans la ville, la malédiction persiste car le Mal est déjà à l'œuvre. Les habitants, furieux contre l'Alliance, veulent lui envoyer la milice.

## WOODBRIDGE AUJOURD'HUI

---

Si les personnages ont l'intention de visiter Woodbridge, ils ont intérêt à le faire incognito. Si des membres de l'Alliance sont aperçus dans la ville, les gens du coin les houspillent et ameutent la garde qui vient les chercher. Il ne devrait pas leur être trop difficile d'échapper à la garde, mais toute nouvelle tentative de pénétrer dans la cité devra se faire sous le couvert d'un déguisement. Comme ils devront interagir avec certains des habitants, il vaut mieux que leur couverture puisse leur donner une certaine autorité. Personne n'ouvre sa porte à des étrangers qui veulent jeter un coup d'œil à la cave. Cependant, nombreux sont ceux prêts à inviter des "dominicains" à la recherche de mécréants. L'essentiel, pour les personnages, est de ne pas se faire démasquer par les propres autorités qu'ils incarnent.

Il leur est facile de se rendre compte de l'hostilité de Woodbridge vis-à-vis de l'Alliance. Il suffit qu'ils envoient un Servant ou un Compagnon déguisé se promener en ville pour apprendre toutes sortes de critiques et de commentaires acerbes sur l'Alliance et ses alliés. Ce ressentiment est très similaire à celui qu'éprouvaient, jadis, les habitants de Wickam. Les personnages pourront se rappeler cette atmosphère, somme toute similaire à celle qu'ils ont déjà rencontrée, et de fil en aiguille, se rappeler des "gitans". Ainsi, il est possible qu'ils fassent le rapprochement entre les deux événements.

## L'ENQUÊTE

---

Le seul allié dont ils disposent dans la ville est l'esprit de saint Francis (voir *La statue*, page 31). Ils devront donc enquêter sur les origines de la malédiction en ne comptant que sur eux. Il y a cependant de nombreuses sources d'informations et de mystères à creuser.



## LES RUMEURS

Désespérés par le fléau qui s'est abattu sur eux, les habitants de Woodbridge sont tous furieux contre l'Alliance. Ils racontent volontiers leurs griefs à tout personnage déguisé, se soulageant ainsi de leur fardeau en partageant avec quelqu'un leurs misères. Ce qui suit est un descriptif des rumeurs qui hantent la ville. Certaines contiennent une part de vérité et peuvent mener à des indices importants. D'autres sont des divagations et vérifier leur exactitude n'est qu'une perte de temps.

Mack le chasseur de rats : *"Au début, j'ai essayé d'attraper ces maudits bâtards quand ils sont arrivés... j'en ai pris quelques-uns, mais il y en avait... tellement. Des tas et des tas. Et ils continuaient à arriver et à arriver. Personne ne pouvait les arrêter ! J'ai tenu bon... mais alors les grands sont venus ! Grands ! Grands comme un... cheval !" (ivre mort, sa tête s'écroule sur la table).*

Gwynith la prostituée : *"Je sortais du... boulot. Je traversais la place et je suis passée près de lui. Au début, c'était comme s'il me regardait, me fixant droit dans les yeux comme s'il savait quelque chose sur moi. Je me suis arrêtée et je me suis retournée... et alors j'ai vu la statue bouger !"*

Fergus le boulanger : *"Les gars, vous m'accusez de mettre des rats dans mes miches ! Et bien, je jure devant Dieu que ce n'est pas vrai. Si vous trouvez des rats dans votre pain c'est parce qu'ils y rampent à l'intérieur une fois que je l'ai mis en vente. Je ne peux pas savoir ce que vous allez acheter ! Même la guilde me soutient ! Et alors, qu'est-ce que je peux y faire, moi, si les gens deviennent malades après avoir mangé mon pain ? Ce n'est pas moi qui les transforme en rats !"*

Thomas le médecin : *J'ai soigné quatre cas cette semaine ! C'est la chose la plus horrible que j'ai jamais vue, des gens qui deviennent tout galeux sous mes propres yeux. Il y en a même qui ont maintenant des oreilles pointues et commencent à avoir des griffes. Bien sûr que je peux vous dire où ils habitent.*

Pegeen l'herboriste : *"C'est ces sorcières, les amis, que je vous dis. Ce sont elles qui font tous ces rats, que je vous dis. Écoutez-moi bien, je ramassais des plantes pas plus tard qu'hier. Pas un brin qui reste avec tout ce grignotage ! Et en plus je marche dans les bois et je manque de me briser le cou. Que c'est plein de trous là-bas creusés par les rats !" (Il s'agit, en vérité, de vieux trous de taupes qui n'ont aucun lien avec les rats.)*

Devlin l'homme de guet : *"J'étais en service au festival quand la diseuse de bonne aventure est devenue comme sauvage. Je l'ai vue sauter et se rouler par terre. Un autre de ces types (Emil) a dit qu'elle était possédée (il fait le signe de la croix) par ces gars qui habitent non loin d'ici. Alors la femme s'est arrêtée et a dit d'une voix bizarre que les rats allaient revenir. Je me rappelle avoir rigolé, car mon père avait l'habitude de m'effrayer avec ces histoires de rats quand j'étais môme. Je croyais qu'il me racontait des bobards jusqu'à aujourd'hui." (Dans son récit, Devlin fait allusion à Lucinda. Cette rumeur devrait arriver aux oreilles des personnages, afin de leur donner la preuve que les "gitans" se trouvaient dans la ville pendant le festival).*

## L'ÉGLISE

La première église de la ville fut la vieille église paroissiale de Francis, mais c'est maintenant un bâtiment délabré. Elle n'est plus en fonction car elle a été remplacée par un nouvel édifice qui a été rajouté au premier. Ses vieux secrets ont donc été oubliés. Cependant, il existe encore une ancienne porte poussiéreuse qui fait communiquer les deux églises. Ce passage n'a pas été utilisé depuis des années, en tout cas, pas par le clergé.

À l'époque du festival, quand les gitans cherchaient l'Éclat dans les environs de l'église, ils n'avaient pas d'idée précise sur sa localisation. Ainsi, c'est par hasard et effraction qu'ils y pénétrèrent à la nuit tombée (Gizzleren força le





portail) et qu'ils trouvèrent finalement l'Éclat caché dans la cave du vieux lieu de culte. Comme l'Éclat était enfermé dans une boîte scellée, remplie l'eau bénite, aucun d'eux ne pouvait l'ouvrir ni même la toucher. Ils en confièrent donc la tâche à leurs hommes de main. Il va s'en dire que le premier des sbires se consuma dans une flamme bleue, mais il réussit néanmoins à ouvrir la boîte, ce qui permit aux autres de récupérer la pierre.

Pour le Père Delson, le prêtre de l'église, le bris du portail est un mystère. Le matin suivant le vol, il le trouva forcé mais comme à l'intérieur rien ne semblait avoir été dérangé, il ne pensa pas à vérifier l'état de la porte communiquant avec la vieille église. Sa vie tournant autour du nouveau lieu de culte, il a fini par oublier l'existence même de l'ancien bâtiment. Une inspection des lieux (Perception + Attention contre une valeur de 10+) révèle que la porte menant à l'ancien édifice a été récemment griffée comme par un animal (Mab a donné un coup de main à la pousser). Une bonne quantité de poussière qui la recouvrait est tombée par terre quand elle a été ouverte, si bien qu'il y en a maintenant un monticule assez conséquent sur le sol. Les personnages peuvent remarquer cette poussière en réussissant un autre jet de Perception + Attention.

Il est possible d'accéder à la vieille église par le bâtiment principal, comme l'ont fait les diabolistes, ou par une vieille entrée indiquée par la statue de saint Francis (voir *La statue*, ci-contre). Dans les deux cas, les personnages pénètrent dans un vieux bâtiment d'une seule pièce, exigu, poussiéreux et qui donne plutôt l'impression d'être dans une crypte que dans une église. Les murs, épais, sont en pierre et les fenêtres sont étroites offrant peu de lumière au lieu. Tous ces éléments suggèrent que l'on se trouve plutôt dans une sorte de caveau fait de blocs de pierre surgissant du sol. Une source de lumière est nécessaire pour inspecter les lieux, de jour comme de nuit.

Au premier coup d'œil, l'église semble assez inoffensive. Il n'y a pas de signes de désordre apparent. Cependant, la poussière sur le sol a été piétinée et donne l'impression qu'il y a eu récemment beaucoup de circulation à cet endroit, bien que le Père Delson assure, qu'à sa connaissance, personne n'est entré ici depuis très longtemps. Ces traces ont été laissées par les diabolistes et par la statue quand ils sont entrés à la recherche de l'Éclat.

Au fond de l'église, une volée de marches mène à la cave. À moins que la statue ne les y conduise, les personnages ne peuvent repérer l'escalier que par chance. Une dalle de pierre se lève et ouvre le passage, mais on ne peut le découvrir qu'avec un jet de Perception + Attention de 12+. Il est plus probable que les personnages pénètrent dans la cave accompagnés par la statue.

Les marches descendent dans une petite cave. La hauteur de plafond est seulement de 1,80 m, les grands doivent donc faire attention à leur tête. Quand l'église était en fonction, la cave était utilisée comme réserve. Elle est encombrée de vieux meubles. Il y a quelques livres, mais ils tombent en poussière quand on les touche. Avec un jet réussi de Perception + Attention de 10+, le groupe découvre trois bouteilles de très bon vin, dissimulées dans un coin. C'était la réserve privée d'un des curés.

Il y a cependant des choses plus évidentes à remarquer : la poussière du sol a été, ici aussi, remuée. De plus, une brique a été descellée d'un mur et abandonnée par terre, découvrant une petite alcôve. Sur le sol, devant l'alcôve, il y a une petite boîte en argent avec un loquet en or, dont on pourrait obtenir 100 pièces d'argent chez un marchand respectable. Sous et autour de la cassette, le sol est marqué par une large trace brûlée. C'est tout ce qui permet de déduire les événements qui se sont déroulés ici.

La boîte est celle qui a contenu l'Éclat et l'alcôve, la cachette où Francis l'a dissimulée il y a plus d'un siècle. La brûlure sur le sol a été laissée par le diaboliste qui a flambé au contact de la cassette. Celle-ci n'a plus d'effet maléfiques car son sceau a été brisé.

Ce que les personnages font avec ces indices est entièrement de leur ressort, mais sans l'aide de la statue, les preuves trouvées dans l'église ne suffisent pas à expliquer l'origine du fléau et à désigner les coupables.

## LA STATUE

Au centre de la place de Woodbridge, se dresse une statue de saint Francis. Elle a été érigée par les habitants de la ville en témoignage d'une éternelle reconnaissance envers leur sauveur. La sculpture représente un homme assez gros, petit, chauve et d'âge moyen, levant les bras au ciel, dans un geste qui exprime la colère divine, tandis qu'à ses pieds, des rats cherchent à se tapir et à s'enfuir. La statue est recouverte de fiente.

Des rumeurs circulant dans la ville disent que l'esprit de Francis s'est réveillé en colère contre les agissements de l'Alliance des personnages. Certains prétendent avoir vu la statue bouger et descendre de son piédestal. Personne ne sait ce qu'elle fait alors et où elle va, mais d'aucuns affirment l'avoir aperçue dans différents endroits de la ville, quelquefois au même moment ! Les personnages peuvent ne pas croire à ces rumeurs, mais ils seraient bien inspirés d'aller vérifier ce que cache ce nouveau mystère.

La statue est "vivante". C'est le vaisseau qui contient l'esprit de saint Francis, condamné à errer sur Terre au lieu de trouver le repos en Terre Promise. Les Puissances Divines refusèrent le repos éternel à l'âme du prêtre car il avait menti à propos des "miracles" qu'il avait soi-disant accomplis. Ils le punirent aussi pour avoir caché l'Éclat maléfique au lieu de le détruire.

Maintenant que le fléau est de retour, les Puissances Divines ont décidé d'offrir à Francis une chance de se réhabiliter. Si il y met fin, son âme se verra accorder le repos éternel. Comme son corps est depuis longtemps devenu poussière, Francis utilise le vaisseau terrestre qui lui convient le mieux : sa propre statue. Quand il y entre chaque soir après le coucher du soleil, elle s'anime. Il peut alors chercher l'Éclat qu'il a caché de son vivant dans la cave de son église. Avec la force que lui donne son corps de marbre, il veut écraser l'objet maléfique et le réduire en poussière, chassant ainsi le Mal du monde.

Cependant, l'Éclat est introuvable. Chaque nuit, Francis revient à l'église et fouille vainement la cave. Sa



capacité de réflexion  
étant sévèrement dimi-  
nuée par son emprisonne-  
ment dans la statue, il ne peut

pas imaginer un autre endroit où le chercher. Après chaque échec, Francis remonte sur son piédestal. La statue redevient inanimée et son esprit entre en stase jusqu'à la nuit suivante où il recommence. Cela fait deux semaines que dure son supplice.

Les habitants de la ville sont évidemment terrifiés. Comme si les rats ne suffisaient pas, voilà que ce monolithe se met à bouger. Tous croient que la statue cherche à lever la malédiction, aussi personne n'ose se mettre en travers de son chemin, de peur d'encourir la colère divine. C'est pourquoi les habitants de la ville se terrent dans leurs foyers à la nuit tombée, sans risquer ne serait-ce qu'un regard dehors, de peur d'être les témoins d'une quelconque manifestation divine et d'en perdre la raison. Comme les rues sont totalement désertes la nuit, les personnages peuvent abandonner en toute sécurité les déguisements qu'ils ont pu revêtir pendant le jour.

Ils ont plusieurs façons de se rendre compte que la statue est réellement vivante : ils peuvent avoir entendu les rumeurs qui circulent en ville et poster un garde de faction à la nuit tombée ou bien la rencontrer au cours de leurs investigations nocturnes, au milieu d'une rue. La statue se rend toujours au même endroit, tous les soirs.

Ils peuvent donc la suivre. Francis, quant à lui, ne fait aucune attention à ceux qui le talonnent tant il est obsédé par sa quête (il faut dire qu'il est aussi un peu sourd d'oreille). Plutôt que de passer par le portail de la nouvelle église, il contourne l'immeuble et, arrivé devant le mur de l'ancienne, franchit une vieille porte oubliée, dissimulée par

des arbrisseaux touffus. Les personnages peuvent, eux aussi, emprunter ce passage, même si la porte est plutôt grinçante et dure à ouvrir. Francis descend alors l'escalier qui conduit à la cave, que les personnages découvrent si ce n'est déjà fait. Là, il se dirige vers la boîte d'argent et regarde à l'intérieur. La trouvant vide, il la jette par terre en émettant un râle de dépit et de colère. Comme l'Éclat n'est pas à sa place, il ressort de l'église et retourne sur son piédestal.

Francis est obnubilé par ses recherches. Il ne permet à personne de se mettre en travers de son chemin. Si quelqu'un essaye de lui barrer la route, il lui envoie un revers formidable de tout le poids de son bras de marbre. Les personnages peuvent en déduire que c'est la statue qui a forcé le portail de l'église. Elle a la force pour le faire. Ils peuvent aussi penser que c'est elle la responsable du fléau. C'est une hypothèse a priori plausible, vu que c'est Francis qui a mis un terme à l'invasion des rats, comme l'atteste la plaque commémorative scellée sur le socle de la statue. Peut-être, alors, que cette statue est contrôlée par des forces maléfiques ou par les scélérats qui ont ruiné la réputation de l'Alliance. S'ils sont convaincus que la statue est maléfique, ils peuvent chercher à l'attaquer. Dans ce cas, saint Francis défend son corps de marbre, pensant que ses agresseurs sont des alliés du Mal et donc responsables du fléau. Pendant le combat, la statue est d'un mutisme terrifiant, sauf si les personnages font référence au fléau, en disant qu'ils sont là pour l'endiguer, ou s'ils l'accusent d'en être l'origine. Dans ces deux cas, elle réplique d'une voix pausée, profonde et grave :

*"Je suis ici pour mettre un terme au fléau ! Cette mission m'a été confiée par le Seigneur ! Si vous me résistez, vous mourrez, mécréants !"*

ou

*"Pourquoi m'abordez-vous mortels ? Je suis là pour mettre un terme au fléau. Nous partageons la même quête. Laissez-moi passer et j'accomplirai la volonté de Dieu..."*

Les personnages peuvent alors arrêter le combat et chercher à obtenir l'assistance de Francis.

De même, si les personnages n'attaquent pas la statue et essaient de communiquer avec elle, Francis ignore leurs propos tant qu'ils ne font pas allusion au fléau. L'idée qu'ils puissent lui être d'une quelconque aide dans sa quête ne lui viendrait jamais à l'esprit. Il voit sa tâche comme une mission solitaire que lui a confié le Seigneur. Donc, si les personnages veulent coopérer avec la statue, c'est à eux d'en faire la suggestion.

Si, finalement, ils obtiennent son aide, Francis les conduit à l'église où il s'est déjà rendu. Chemin faisant, il leur raconte comment il a réussi à sauver le vieux Woodbridge et, d'une voix triste, finit par leur confesser son ambition et ses péchés.

*"J'ai découvert un objet qui causait un fléau, qui attirait les rats dans le village. Je l'ai trouvé et je l'ai caché dans une boîte sanctifiée. Ce fut mon erreur. J'ai laissé un grand Mal dans ce monde et je fus assez fier pour prétendre que j'avais accompli un miracle. Voilà pourquoi je suis*



## Saint Francis, la statue

**Force Magique : 30\***

Force +5      Taille +1      Courageux +6

Rusé -1      Per. -1      Éne. -1

**Poing :** Initiative +10, Attaque +4, Dommages +15

Fatigue n.a., Défense +1 (7), Encaissement +30 (36)

**Niveaux de Santé :** Indemne, Indemne, 0, 0, -1, -1, -2, -3, -5, Brisé

\* Résistance magique doublée contre les sorts altérant la pierre.

### DESCRIPTION

La statue est en marbre. Elle représente un homme âgé. Quand il croise une quelconque surface réfléchissante, Francis devient fasciné par son image. Après une longue pause, il dit : *“Pourquoi suis-je si vieux ? ! J'étais un jeune homme quand j'ai sauvé le village. Seigneur, je n'ai jamais ressemblé à ça ! Et qu'est-ce que c'est que toutes ces souillures sur ma tête ?”*

### LE PERSONNAGE

Pour une statue, Francis est plutôt humain. Il est très éloquent si vous passez outre son esprit lent et méthodique. De plus, il est extrêmement courtois avec ses amis. Se promener avec lui peut être assez frustrant car il se déplace avec une lenteur désespérante (environ 50 cm par seconde) et à tendance à s'effriter un peu en marchant, faisant beaucoup de bruit et laissant une traînée de cailloux derrière lui. Emprisonné dans le marbre, son esprit n'est pas aussi aiguïlé qu'il devrait l'être et il est même plutôt lent à la détente. Tandis qu'il se déplace dans Woodbridge, Francis est émerveillé par l'essor que la ville a connu et toutes les nouveautés le font s'extasier.

*maintenant enchaîné à la Terre. Le fléau doit prendre fin si je veux trouver la paix.”*

Une fois qu'ils sont arrivés à l'église, Francis s'aperçoit que l'Éclat n'est toujours pas là. Il retourne alors vers son piédestal. Si les personnages n'interviennent pas, une fois qu'il est dessus, la statue reprend sa forme inanimée. S'ils l'arrêtent et lui demandent les raisons pour lesquelles il doit retourner sur son piédestal, il dit : *“Il n'est pas là. Je regarderai à nouveau demain. Peut-être qu'il sera revenu entre-temps. Poussez-vous s'il vous plaît.”*

S'ils l'interrogent sur ce qui sera peut-être revenu demain, il répond : *“Le prince des ténèbres lui-même ! Le vomissement de l'Enfer ! L'œil du serpent !”*

Il continue à décrire l'Éclat dans ces termes, incapable d'être plus spécifique, impuissant à dépeindre l'apparence matérielle de l'objet lui-même. Il est important que les personnages ne relient pas ce *“vomissement de l'Enfer”* avec l'Éclat qu'ils découvriront dans la dernière histoire. Un tel rapprochement les rendrait trop conscients de la menace grandissante de cet objet avant le moment dramatique le plus propice. Si un d'eux se souvient encore de l'apparence

du premier Éclat et le décrit à Francis, celui-ci le regarde d'un air confondu et qualifie la pierre d'un autre épithète grandiose.

Bien que Francis ne puisse pas concevoir qu'il existe un autre endroit où chercher ce *“morceau de l'Enfer”*, les personnages peuvent très bien y penser à sa place. À leur demande, il accepte de retarder son retour sur le piédestal. Il suit alors les personnages dans tous leurs déplacements et obéit à leurs ordres comme un petit chien perdu. Les personnages peuvent conduire leur enquête où bon leur semble cette nuit-là, la force de Francis leur étant un atout non négligeable. Cependant, à l'approche de l'aube, il arrête net toute tâche qu'il a en cours (peut-être lancer un gros poids sur un de leurs ennemis) et les abandonne pour retourner sur son piédestal après leur avoir dit :

*“Je dois remonter sur mon piédestal. Son décret ne m'autorise à faire mes recherches que pendant la nuit. Si je n'y suis pas quand le soleil commencera à poindre à l'horizon, la statue sera réduite en poussière et je n'aurai plus de nouveau vaisseau pour contenir mon âme qui sera emprisonnée ici jusqu'au jugement dernier !”*

Le retour de Francis sur son socle avant le lever du jour peut être une histoire à lui tout seul, avec les personnages en train d'essayer de l'aider à rejoindre son lieu de repos avant que le soleil ne touche son front. Bien qu'il entre en stase à chaque aurore, Francis se réveille à chaque coucher de soleil. Les personnages peuvent ainsi saluer la statue à son réveil. La première fois, ils auront sans doute un moment de frayeur quand ils se rendront compte que Francis ne les reconnaît pas tout de suite :

*“Qui êtes-vous ? Il ne fait aucun doute que vous voulez empêcher l'accomplissement de l'ordre du Seigneur, propagateurs de fléaux ! Je vais m'occuper de vous (au moment où il lève son poing)... ah c'est vous. Excusez-moi.”*

Dès que la malédiction a pris fin, il revient à son piédestal, remerciant les personnages pour le rôle qu'ils ont joué dans son salut. S'ils éradiquent le fléau de jour, pendant que la statue est inanimée, l'esprit de Francis est libéré, mais il y reste le temps de leur faire un clin d'œil au moment où ils passent devant la statue pour quitter la ville.

## LA MALADIE

À un certain point de leur enquête, les personnages apprennent que de nombreux citoyens de Woodbridge sont atteints d'une étrange maladie. Quelques-unes des victimes ont même disparu, ayant quitté leur lit de nuit, et on ne les a plus jamais revues. Mais on n'a relevé aucun cas de décès parmi les malades. La maladie est survenue peu de temps après le fléau des rats. L'Alliance est donc accusée de cette nouvelle malédiction.

La maladie a été créée par Mab, en guise d'amusant effet secondaire au fléau. Elle a pour conséquence de transformer lentement les malades en rats, tout en leur



conservant leur taille humaine ! Une fois la métamorphose achevée, les victimes ressentent l'appel de leur espèce et quittent leur existence humaine pour se réfugier dans des abris obscurs.

Actuellement, il existe quatre victimes en pleine mutation. Trois se sont complètement transformées et ont déjà disparu. Le médecin de Woodbridge, le docteur Thomas Milton (voir *Les rumeurs*, page 30), a essayé de soigner les malades mais sans succès. Il est si désespérément à la recherche d'un remède efficace, qu'il accepte toute thérapie proposée par les personnages, à condition que leur véritable identité soit dissimulée par des déguisements. Il les conduit à la maison d'un des malades et s'arrange pour qu'ils puissent l'examiner. Il consent même à quitter la pièce, ce qui leur permet d'utiliser la magie. Il ne pose pas non plus de questions si les soins sont efficaces. Sa seule exigence est la suivante :

*"Dites aux gens de la ville que c'est moi qui ai guéri les malades. Ils parlent de me lyncher parce que mes soins sont restés totalement inefficaces. S'il vous plaît, accordez cette faveur à un vieil homme qui risque sa vie."*

Les Mages peuvent essayer d'inverser le cours de la mutation de Mab. Seul le sort *Restauration de l'Intégrité Physique* (CrCo 25) ou un autre capable de combattre les effets d'une technique Muto est efficace. Toutes les thérapies classiques sont vouées à l'échec.

Soigner les malades transforme les personnages en héros et leur donne suffisamment de crédibilité et de soutien populaire pour qu'ils puissent retirer leurs déguisements. Au début, les habitants de la ville sont choqués et pensent que les personnages sont en train de leur jouer un tour. Cependant, si les personnages font un discours public,

exposant ainsi leurs bonnes intentions et leur noblesse d'âme, ils deviennent estimés et respectés par la plupart. La preuve absolue de leurs bonnes intentions est obtenue en délivrant Woodbridge du fléau. Jusque-là, ils courent le risque de se faire attaquer la nuit par des citoyens en colère ou d'éprouver un certain nombre de contrariétés pendant tout leur séjour.

Les victimes de la maladie dont la transformation est complète peuvent, elles aussi, être sauvées. Si le fléau est chassé de la ville, leur état redevient normal. Actuellement, trois malades se sont métamorphosés en rat géant. Heureusement, ce sont eux qui viennent à la rencontre des personnages, leur économisant une dépense d'énergie et un temps précieux. Le seul problème que leur posent ces créatures dangereuses est qu'elles peuvent coûter la vie à certains d'entre eux.

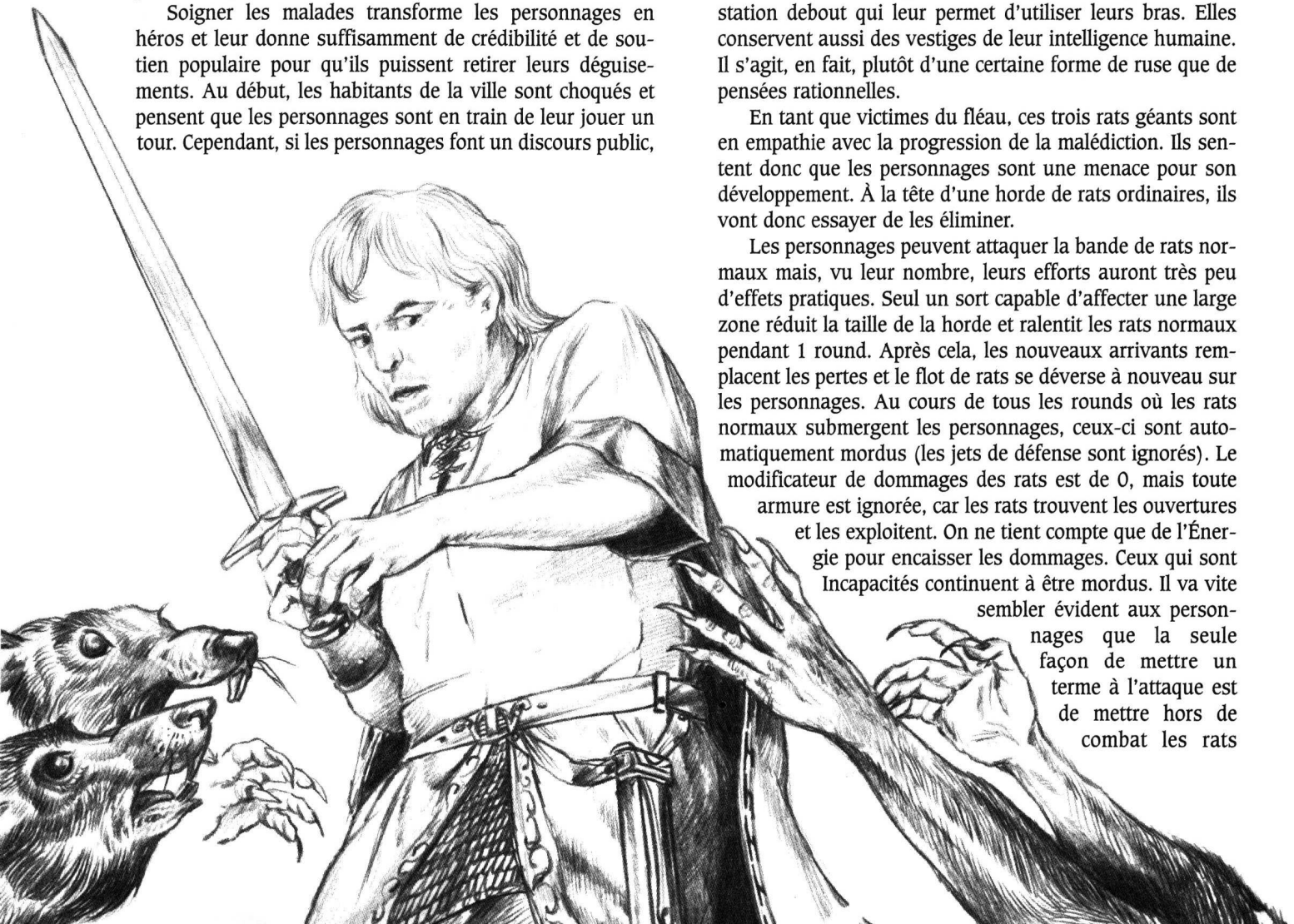
## L'ATTAQUE DES RATS

Dès que vous sentez que les personnages commencent à se lasser de leurs investigations, lancez l'attaque des rats. Cette attaque a lieu, soit quand ils arpentent la ville avec Francis, soit quand ils se reposent, de préférence dans un lieu clos. Les rats sont conduits par les trois victimes de la maladie. Celles-ci ont un corps à moitié rat à moitié humain : elles se déplacent accroupies mais gardent leur station debout qui leur permet d'utiliser leurs bras. Elles conservent aussi des vestiges de leur intelligence humaine. Il s'agit, en fait, plutôt d'une certaine forme de ruse que de pensées rationnelles.

En tant que victimes du fléau, ces trois rats géants sont en empathie avec la progression de la malédiction. Ils sentent donc que les personnages sont une menace pour son développement. À la tête d'une horde de rats ordinaires, ils vont donc essayer de les éliminer.

Les personnages peuvent attaquer la bande de rats normaux mais, vu leur nombre, leurs efforts auront très peu d'effets pratiques. Seul un sort capable d'affecter une large zone réduit la taille de la horde et ralentit les rats normaux pendant 1 round. Après cela, les nouveaux arrivants remplacent les pertes et le flot de rats se déverse à nouveau sur les personnages. Au cours de tous les rounds où les rats normaux submergent les personnages, ceux-ci sont automatiquement mordus (les jets de défense sont ignorés). Le modificateur de dommages des rats est de 0, mais toute armure est ignorée, car les rats trouvent les ouvertures et les exploitent. On ne tient compte que de l'Énergie pour encaisser les dommages. Ceux qui sont

Incapacités continuent à être mordus. Il va vite sembler évident aux personnages que la seule façon de mettre un terme à l'attaque est de mettre hors de combat les rats





géants. Il est certain que s'ils ont l'intention de les guérir de leur métamorphose, ils doivent préserver leur vie. Sous l'emprise de la corruption de leur maladie, les rats géants attaquent tant qu'ils ne sont pas, soit morts, soit maîtrisés. Une fois que tous les rats géants sont rendus inoffensifs d'une façon ou d'une autre, les rats normaux s'enfuient dans leurs trous.

Il est improbable que les personnages perdent la bataille, mais si cela devait arriver, Francis, dans sa statue, les sauverait (ceci dans l'éventualité que l'attaque des rats ait lieu la nuit). Si les personnages n'ont pas encore fait sa connaissance, c'est l'occasion idéale. Avec son corps de pierre, Francis est invulnérable aux attaques des rats. Il se précipite donc dans la mêlée, écrasant et broyant tout sur son passage.

## LE MÉDAILLON DES GITANS

Les gitans se trouvaient à Woodbridge pendant le festival, jouant aux saltimbanques. Bien qu'Honerius l'ignore, il a perdu son médaillon. Comme la place de la ville était pleine d'artistes, les personnages peuvent décider de fouiller la zone à la recherche d'indices et tomber sur cette petite plaque de métal. Ils peuvent aussi mettre la main dessus au cours de leurs activités : avec un jet réussi de Perception + Attention de 10+, il est retrouvé partiellement enseveli dans la poussière de la place, piétiné par un grand nombre de passants. Celui qui est sensible à la magie peut aussi le repérer.

Le médaillon est percé d'un trou auquel est encore attaché un lambeau effiloché de la bandelette de cuir qui devait servir à le porter autour du cou. Une de ses faces est gravée d'un étrange insigne, tandis que l'autre est lisse.

Tous les gitans portent ce type de médaillon, car il leur sert de signe de reconnaissance. La magie populaire qui enchante ces objets empêche leurs ennemis d'en garder un sur eux de façon permanente, d'où la cassure de la bandelette de cuir. Honerius a "obtenu ce bijou" au cours d'un de ses multiples voyages. Tant que les personnages ont des rapports amicaux avec les authentiques gitans qu'ils peuvent éventuellement rencontrer, ils conservent le médaillon. S'ils entrent en conflit avec des membres de ce peuple, il se détache de son possesseur. Tant que l'un des personnages a le pendentif autour du cou, ils sont accueillis à bras ouverts par tous les vrais gitans et bénéficient d'une hospitalité chaleureuse. De plus, aucun voleur gitan ne cherche à les détrousser. Connaissance des Gitans ou Connaissance de l'Occulte peut permettre de comprendre à quoi sert ce médaillon, si celui qui possède cette compétence réussit un jet de 10+. Sinon, les personnages doivent, de retour à l'Alliance, faire des recherches et réussir un jet d'Intelligence + Lecture/Écriture de 12+. Indépendamment de la méthode utilisée pour l'identifier, le médaillon leur donne un renseignement important. Sur un jet réussi de 9+, les personnages font la relation entre le médaillon et les

### Rats géants

**Force Magique :** 10

Taille 0      Ruse +4      Impulsif +2

**Griffes :** Initiative +3, Attaque +6, Dommages +10

**Morsure :** Initiative +3, Attaque +8, Dommages +14  
Fatigue n.a., Défense +8 (12), Encaissement +14 (22)

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

#### DESCRIPTION

Les rats géants ont une taille humaine et se déplacent sur leurs deux pattes arrière, bien que dans une position nettement accroupie. Leurs mains/griffes sont libres et ils peuvent donc s'en servir pour attaquer. Cependant, leur moyen d'attaque préféré est la morsure. Leur corps est couvert d'une grosse fourrure grise. Leur faciès est celui d'un rat malgré quelques traits humanoïdes.

### Rats ordinaires

Taille -3      Ruse 0      Perception +2      Énergie 0

Affamé +4

Fatigue 0, Défense +4 (10), Encaissement -1 (5)

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

gitans qu'ils ont rencontrés à Wickam, ayant peut-être aperçu le bijou à ce moment-là autour du cou d'Honerius. Bien sûr, vous pouvez aussi les laisser se rappeler d'eux-mêmes cette information. Ajouté à la prophétie de la diseuse de bonne aventure, le médaillon devrait leur permettre de déduire facilement que les gitans étaient bien à Woodbridge pendant le festival. Évidemment, ils ne détiennent aucune preuve contre eux, mais ils savent désormais qu'ils se trouvent mêlés à la Saga de l'Alliance.

## BANNIR LES RATS

Tous les efforts que les personnages déploient pour découvrir l'objet que recherche Francis sont vains. Tout ce qu'ils constatent, c'est qu'il semble avoir été volé dans l'ancienne église. Les événements qui suivent vont leur permettre de trouver leur propre solution pour mettre un terme au fléau. La meilleure méthode est d'utiliser un sort.

Tout personnage qui réussit un jet d'Intelligence + Concentration de 12+ se rappelle avoir vu un sort incomplet dans la bibliothèque de l'Alliance, en rapport avec l'élimination des rats. Pour l'utiliser, le Mage doit, soit retourner à l'Alliance tandis que le reste du groupe reste en ville, soit essayer d'entrer en communication avec les autres Mages demeurés à l'Alliance pour leur demander de faire les recherches à sa place. Quand le sort est retrouvé, un jet réussi d'Intelligence de 9+ permet de découvrir les registres dans lesquels est consignée son histoire. C'était le projet d'un ancien Mage, aujourd'hui décédé, nommé Grenaran.



*Ce sort ne peut être lancé qu'après que les Mages de l'Alliance l'ont complété. En voici ses caractéristiques :*

*Note du Joueur de Flûte : ReAn 20  
Spec., Spec.*

*Le sort oblige tous les rongeurs, incluant les rats, les souris, les taupes, les écureuils, etc, à fuir toute la zone qui se trouve à trois kilomètres de rayon autour de son lanceur. Il prend effet immédiatement. Une fois que la zone est désignée, quelques rongeurs peuvent y revenir plus tard, mais la plupart migrent définitivement vers d'autres lieux, suivant leur instinct animal.*

Ce dernier avait été contacté par le seigneur de Woodbridge pour mettre fin au premier fléau. Il avait pratiquement fini le sort quand les rats avaient brusquement disparu grâce à l'intervention d'un jeune novice, Francis. Comme le sort n'était plus d'aucune utilité, Grenaran l'avait laissé inachevé, mais l'avait quand même archivé dans la bibliothèque.

Une fois qu'un Mage est en possession du sort de Grenaran, tout ce qu'il a à faire c'est de le compléter. Comme il est pratiquement achevé, ce n'est pas une tâche très difficile. Le sort, nommé *Note du joueur de flûte*, est AnRe et a un niveau de 20. Comparez le Total Élémentaire de Laboratoire du Mage (cf. *Ars Magica* p. 252) au niveau du sort. Chaque point que le Mage a en dessous de 20 nécessite de passer une semaine à compléter le sort. Si le

total du Mage est égal ou supérieur au niveau du sort, une semaine suffit.

## ÉPILOGUE DE L'HISTOIRE

Après que les personnages ont réussi à anéantir le fléau qui sévit à Woodbridge, ils peuvent dévoiler leur véritable identité, si cela n'est pas encore fait. Comme décrit plus haut dans *La maladie*, les habitants sont d'abord surpris par la véritable identité des personnages. Quelques-uns les accusent encore d'avoir de mauvaises intentions, mais les nombreuses bonnes actions qu'ils ont accomplies prouvent qu'ils ne peuvent pas être aussi mauvais qu'on a pu le croire. Thomas, le médecin de la ville, prend leur défense, en révélant comment leur action fut déterminante pour mettre un terme au fléau (mais uniquement en tant qu'assistants de son travail ingénieux).

Si les personnages défendent le nom de leur Alliance à la fin de cette aventure, sa Réputation ne chute pas. S'ils ne se dévoilent pas et ne préservent que leur honneur, la Réputation de l'Alliance descend de 1 point dans la région de Woodbridge. Dans ce cas, les habitants de la ville continuent à la tenir pour responsable de l'avènement du fléau, même une fois éliminé.

Cette histoire sert aussi à montrer aux personnages que leur rencontre avec les gitans n'est pas occasionnelle, ce qui laisse présager que la bande pourrait bien revenir un jour et leur causer d'autres ennuis.



## Chapitre Trois

# L'ombre du voleur



**R**obin se retourna une fois de plus dans son lit, cherchant désespérément à s'endormir. La vie avait quelque chose d'ironique. Maintenant qu'il était proche de la quarantaine, il constatait qu'il pouvait s'endormir aisément n'importe où. En fait, son corps semblait toujours fatigué et ses sens émoussés. Peut-être cela était-il dû à l'avancement de l'âge. À nouveau, il bougea dans son lit et un nuage de poussière s'éleva de sa couche mal tenue. Une même poussière recouvrait tout le casernement pour ne pas parler de l'Alliance tout entière. Le Servant couché dans la couchette contiguë murmura de façon incohérente.

Cette nuit, il y avait quelque chose qui ne tournait pas rond. Robin pouvait le sentir dans ses os. Un instant, son esprit fut absorbé par les obligations qu'il devait accomplir demain matin, avant que la sensation de malaise ne revienne à nouveau. Le garde de faction de jour était revenu au moment où il lui avait ordonné et la relève s'était effectuée sans problème. Personne n'avait rien signalé et personne ne s'était plaint de rien. Mais n'empêche...

C'est alors que Robin entendit le pas d'un des gardes se rapprocher de la caserne, faisant ce bruit métallique caractéristique d'une lourde cotte de mailles en mouvement. Il se dressa sur son lit et endossa sa tunique. Un jeune garde, visiblement excité, entra dans le dortoir. Il fut surpris de tomber nez à nez sur la silhouette de son chef, qui se découpait au clair de la lune.

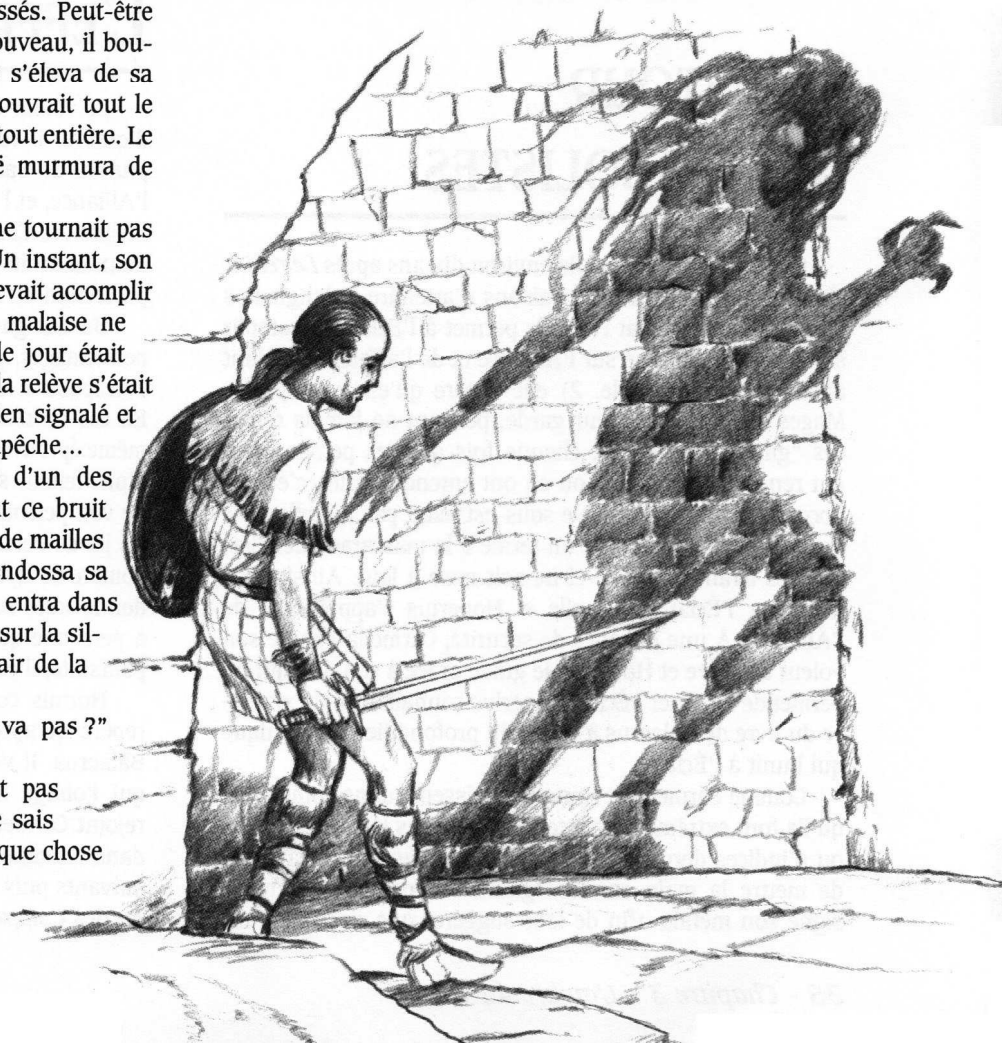
"Que se passe-t-il ? Qu'est-ce qui ne va pas ?" demanda Robin.

Le Servant détourna les yeux, n'osant pas affronter le regard de son supérieur. "Je ne sais pas, chef, c'est seulement que... J'ai vu quelque chose dehors."

"Quoi ? Dis-moi !"

"C'était juste une ombre. Il n'y avait personne dehors, juste une ombre... d'une femme ! El-Elle avait de longs cheveux et semblait plutôt grande."

Un lointain souvenir revint à la mémoire de Robin. "Réveille les hommes", aboya-t-il. "Je veux que cette forteresse soit fouillée depuis la tourelle jusqu'à la cave !"





## RÉSUMÉ

---

Dans cette histoire, les diabolistes pénètrent dans l'Alliance, mais cette fois, agissent très discrètement. Carmella crée une créature d'ombre qui se glisse dans la forteresse et subtilise l'Éclat dont les personnages se sont involontairement emparés à Wickam. Le voleur d'ombre est aussi à la recherche d'un livre que Balaerus a écrit avant sa mort et qui révèle la nature de l'Éclat. Il s'enfuit avec l'Éclat, sans que l'Alliance ne s'aperçoive de sa disparition, mais abandonne le livre, permettant ainsi aux personnages de comprendre une partie des événements en cours.

## INSTRUCTIONS DE NARRATION

---

Pour un meilleur déroulement de la rencontre, il est préférable que, dans un premier temps, seuls les Compagnons et les Servants aient affaire au voleur d'ombre. Les Mages peuvent survenir en final pour faire face à l'intrus, mais donnez une chance aux autres personnages de l'affronter avant leur arrivée. Comme le voleur d'ombre s'enfuit dès l'apparition des Mages, la rencontre se terminerait trop tôt s'ils intervenaient trop vite.

## LE RETOUR DES DIABOLISTES

---

Cette histoire se déroule environ dix ans après *Le retour du fléau*. Carmella a deux raisons d'attendre si longtemps pour récupérer l'Éclat : 1) elle permet à l'Éclat d'accomplir son œuvre maléfique sur l'Alliance et de l'affaiblir, rendant ainsi le vol plus facile. 2) elle espère qu'entre-temps les Mages auront baissé leur garde, pensant ne jamais revoir ces "gitans". Jusque-là, chaque fois que les personnages ont rencontré les gitans ou en ont entendu parler, c'était à l'occasion d'un festival. Ne sous-estimant pas l'intelligence des Mages, Carmella met un terme à la mascarade des diabolistes avant que celle-ci ne soit mise à jour. Ainsi, pour récupérer l'Éclat, seuls elle et Honerius s'approchent de l'Alliance. À une distance de sécurité, Carmella génère son voleur d'ombre et Honerius le guide grâce à son don qui lui permet de localiser l'Éclat. Honerius connaît aussi l'existence du livre de Balaerus à cause du profond lien empathique qui l'unit à l'Éclat.

Comme Carmella et Honerius agissent "dans l'ombre" et qu'ils font extrêmement attention à ne pas laisser de traces ou d'indices derrière eux, les personnages sont incapables de mettre la main sur les "gitans". Cependant, Carmella signe son méfait, afin de leur suggérer que c'est bien elle

qui est derrière l'effraction. Elle ne résiste pas à la tentation de leur faire savoir que leur destruction est imminente.

## Voleur d'Encre

---

C'est le sort que Carmella utilise pour créer son voleur d'ombre. Il fut élaboré, à l'origine, par les gitans, lesquels se le sont transmis de génération en génération. Il sert essentiellement pour entrer dans un lieu et y voler les choses de valeur sans pénétrer effectivement dans l'endroit. Carmella a réussi, d'une manière ou d'une autre, à "obtenir" le sort de vrais gitans.

Un personnage possédant Connaissance de l'Occulte ou Connaissance des Gitans identifie l'origine du sort. En voyant ou en entendant parler du voleur d'ombre ou en apprenant la nature des ingrédients utilisés pour créer le sort, (décrits page suivante), il peut faire un jet sous sa compétence. S'il obtient un résultat de 12+, il découvre son origine gitane. Dans ce cas précis, cependant, Carmella a ajouté dans sa composition une racine de mandragore, un ingrédient diabolique. Un deuxième jet de Connaissance de l'Occulte ou de Théorie de la Magie de 8+ informe le personnage d'une adjonction satanique au sort gitan de base. La combinaison de tous ces indices et les précédentes rencontres avec les "gitans" suggèrent aux personnages que leurs vieux ennemis sont de retour et qu'ils sont en train d'affronter des puissances diaboliques.

## L'EFFRACTION

---

Le voleur d'ombre frappe la nuit. Composé uniquement d'ombre, il reste immatériel tant qu'il n'a pas localisé le journal de Balaerus, qui se trouve dans la bibliothèque de l'Alliance, et l'Éclat qui est, lui, dans un des laboratoires de l'Alliance. Comme il y a forcément des ombres dans ces deux endroits, il peut s'y glisser en dépit de tout cercle de protection ou défense magique.

Un des gardes en faction, de préférence un Servant des personnages, peut repérer son passage s'il réussit un jet de Perception + Attention de 12+. C'est à vous de lancer les dés. En cas de réussite, il sent une présence près de lui et peut même éprouver un frisson de peur. Sinon, il remarque l'ombre d'une femme sur le sol à ses côtés. Regardant autour de lui, il ne voit personne ni aucune cachette possible. En réussissant un jet de Perception + Attention de 12+, il repère à nouveau l'ombre de la femme tandis qu'elle se glisse sous une arche qui donne accès au bâtiment de l'Alliance. Une fois de plus, il n'y a personne qui puisse projeter cette ombre. Se lançant à sa poursuite, il est incapable de la retrouver.

Hormis cette rencontre avec le garde, le voleur n'est repéré qu'après s'être emparé de l'Éclat et du journal de Balaerus. Il veut quitter les lieux avec ces deux objets, ce qui l'oblige à garder sa forme solide tant qu'il n'a pas rejoint Carmella. S'il peut quitter l'Alliance, il se dissimule dans les ténèbres de la nuit jusqu'à avoir semé ses poursuivants puis retrouvé Carmella. S'il rencontre des Servants ou des Compagnons, il se fraye un chemin en combattant.

### **Voleur d'Encre : CrCo 25**

*Soi-même, concentration*

*Le lanceur prend le contrôle de sa propre ombre et peut l'animer. Pendant toute la durée du sort, le magicien n'a pas d'ombre normale. Pour le déclencher, il faut suffisamment de lumière pour qu'il puisse y avoir une ombre à l'endroit où se trouve le lanceur. Cette lumière inflige un handicap au sort lui-même, car l'ombre est visible quand elle se déplace à la lumière de la lune, du soleil ou d'une torche.*

*Le lanceur du sort est capable de voir à travers les "yeux" de son ombre et peut contrôler ses actions jusqu'à deux kilomètres. Composée uniquement de ténèbres, l'ombre est immatérielle et peut pénétrer dans toute zone sombre, même la plus faible. Cercles et protections magiques ne peuvent lui interdire l'entrée, car leur composante matérielle produit de l'ombre. Seule une lumière forte réussit à inhiber son mouvement. Ainsi le voleur ne peut pas entrer dans une zone violemment éclairée ou privée d'ombre.*

*Bien que composée uniquement d'ombre, le voleur peut cependant être vu. Dans des zones moyennement éclairées, il faut réussir un jet de perception de 12+ pour le repérer. Dans des zones où l'obscurité est complète, le voleur est effectivement invisible.*

*Bien qu'immatériel, le voleur peut prendre une forme solide et il doit le faire pour dérober un objet. Sous cette forme, il ressemble à une silhouette qui marche (celle du lanceur). Mais s'il redevient immatériel, il laisse tomber les éventuels objets dont il s'est emparé. Tout le "corps" du voleur doit devenir solide, pas uniquement une partie. Quand l'ombre devient "solide", elle acquiert la Perception et la Force de son lanceur, mais elle ne peut pas communiquer et ne possède donc pas de Présence ou de Communication. Elle a aussi ses Niveaux de Fatigue, de santé et d'Encaissement. Si le magicien a une arme à la main au moment où il lance le sort, l'ombre peut l'utiliser au niveau de compétence de son lanceur. Cependant, elle ne peut pas d'elle-même lancer de sorts. Les règles qui s'appliquent à la détection de l'ombre sous son état solide sont les mêmes que celles concernant son état immatériel.*

*L'ombre ne peut être "blessée" que sous sa forme solide. Seules les armes magiques ou de fer peuvent lui faire des dommages et seuls les sorts qui utilisent la lumière comme principe (pas le feu) peuvent l'affecter. Elle voit ses Niveaux de Santé réduits comme ceux d'un être normal quand elle est attaquée sous sa forme solide. Quand elle est Incapacité, elle se dissipe et cesse d'exister. L'ombre normale du lanceur revient alors.*

*Quelle que soit sa forme, le lanceur ne peut ni entendre ni goûter ni sentir par l'intermédiaire de l'ombre. Sa vue est le seul sens dont il dispose. Si le lanceur rompt sa concentration ou perd le contrôle de son ombre, elle se dissipe.*

sorts de lumière, Carmella perd définitivement l'Éclat. Elle est donc prête à sacrifier le livre pour garder la pierre.

S'il abandonne le livre en faveur de l'Éclat, le voleur redevient immatériel, laissant choir le précieux journal à terre. L'Éclat, quant à lui, reste toujours en sa possession, car il se transforme en ombre pour suivre les desseins maléfiques de Carmella. L'Alliance perd donc l'Éclat.

Le Servant en faction peut prendre l'ombre pour une farce de la nuit, continuer à la chercher ou donner l'alarme. Dans le premier cas, un autre Servant ou Compagnon déambulant à cette heure tardive à l'intérieur des murs de l'Alliance se retrouve nez à nez avec l'ombre déjà sous sa forme solide. Les deux se heurtent à une intersection. L'ombre a le livre de Balaerus sous le bras, l'Éclat dans une main et dans l'autre une épée d'ombre (Carmella a emprunté celle d'Honerius pour lancer le sort). Le personnage ne peut discerner que le livre. L'ombre attaque avec son épée. Le bruit de l'affrontement attire d'autres personnages sur le lieu de la scène. Dès qu'un Mage arrive, l'ombre redevient immatérielle.

Si le garde continue à chercher l'ombre, il ne la repère à nouveau qu'une fois qu'elle a commis son larcin et la scène se déroule comme dans le premier cas de figure. Un combat a lieu inévitablement. Si le garde donne l'alarme, l'ombre ne l'entend pas. Cependant, Carmella s'en rend très vite compte en voyant des gardes courir dans tous les sens à la recherche de l'intrus. À ce moment, l'ombre s'est déjà emparée des objets qu'elle convoitait et est en train de prendre la fuite. Tout affrontement est résolu comme décrit plus haut.

## L'OBJET MANQUANT

Comme l'étrange voleur a laissé tomber le livre, les personnages comprennent très vite qu'il était venu chercher le journal de Balaerus. Mais il était aussi venu récupérer l'Éclat. Ignorant que ce dernier était en leur possession, les personnages ne se rendent donc pas compte du vol. Seuls les Mages ont les moyens de sentir que quelque chose leur a été dérobé. Ils ne peuvent pas savoir ce que c'est et toute fouille de l'Alliance reste infructueuse. Malgré tout, quelque chose de puissant et de dangereux a été volé. Vous pouvez demander à vos Mages de faire un jet d'Intelligence + Sensibilité à la Magie contre une valeur de 12 pour qu'ils remarquent cette disparition.

## LE JOURNAL DE BALAEERUS

Rapidement, les personnages se rendent compte que l'ouvrage arbore un insigne sur sa tranche. C'est celui de Balaerus, le même que celui gravé sur sa tombe à Wickam. Pour se rappeler l'endroit où ils ont vu cette marque, ils doivent réussir un jet d'Intelligence contre une valeur de 8. C'est la seule inscription que porte la reliure en cuir. Ce livre est le journal de la famille de Balaerus, qui s'est transmis de

Cependant, s'il perd des Niveaux de Santé ou si un Mage survient sur les lieux, il renonce à sa mission. S'il est détruit ou si les Mages réussissent à le bloquer avec des

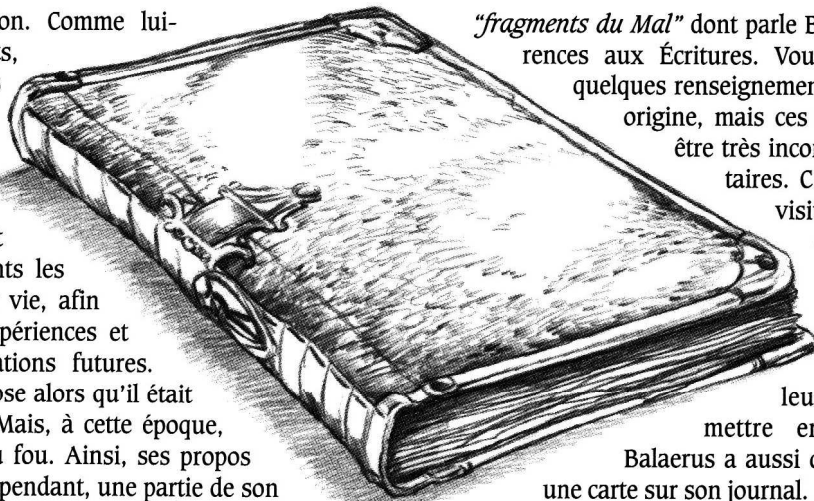


génération en génération. Comme lui-même n'eut pas d'enfants, l'ouvrage demeura dans la bibliothèque de l'Alliance après sa mort. Tous ses ancêtres, sentant leur fin prochaine, ont enregistré les événements les plus marquants de leur vie, afin de transmettre leurs expériences et leur savoir aux générations futures. Balaerus fit la même chose alors qu'il était aux portes de la mort. Mais, à cette époque, l'Éclat l'avait déjà rendu fou. Ainsi, ses propos sont-ils assez confus. Cependant, une partie de son message a été écrit sous inspiration divine, grâce à la résistance dont il a su faire preuve face aux maléfices de l'Éclat et grâce aussi à sa tentative désespérée de sauver son âme juste avant sa mort.

Au milieu des divagations fumeuses, un passage a été écrit en ancien hébreu. Si les personnages ne réussissent pas un jet d'Intelligence + Attention de 6+, ils prennent ce morceau pour un autre babillage incohérent. Pour le déchiffrer, l'ancien Hébreu est nécessaire ainsi qu'un jet réussi d'Intelligence + Lecture/Écriture de 14+. Si les personnages sont incapables de comprendre ce texte, ils peuvent s'adresser à des Mages appartenant à d'autres Alliances ou à un juif lettré. Le message dit :

*"Les puissances infernales festoient sur mon esprit et mon corps. Je crains d'être perdu et d'être éternellement consumé par les flammes de l'enfer, à moins que je n'agisse pour assurer mon salut. (Ceci explique la conversion de Balaerus). Je ne connais pas la source de mon affliction, mais je sais qu'une force bienfaisante lutte pour le salut de mon âme car je me retrouve ici en train d'écrire dans un langage que je ne connais pas et alors que, jusqu'à ce jour, j'étais sous l'emprise d'une telle folie qu'il m'était impossible de communiquer avec mes frères de l'Ordre. J'espère que ce message sera lu par quelqu'un qui pourra mettre un terme à ce Mal. Je sens que sa puissance est terrible. Il a été enfanté par le Déchu lui-même, à l'origine de l'Humanité, à l'âge bienheureux du Paradis. Les signes du Mal sont cachés, car il œuvre en déployant ses subtils artifices dans l'ombre et il m'a pratiquement détruit sans que je m'en rende compte. Si le Mal devait toucher ces terres, elles dépériraient et mourraient. Ainsi, sage lecteur, je te conjure d'être vigilant et là où la famine, les fléaux et la guerre se répandent, cherche le Mal, car il se terre sûrement loin. Au cours de mes études à Jérusalem, j'ai appris que Caïn a erré sur ces terres et qu'il y a disséminé les fragments du Mal. Aussi sage lecteur, je te supplie de chercher opiniâtrement les fragments du Mal et de les replacer au Paradis avant que le Prince ne rassemble assez de pouvoir pour revenir dans ce monde."*

Ce message sert à avertir les personnages qu'une terrible menace couve, mais leur offre peu d'éléments leur permettant d'agir. Ils peuvent faire des recherches sur les



*"fragments du Mal"* dont parle Balaerus et sur ses références aux Écritures. Vous pouvez leur donner quelques renseignements sur les Éclats et leur origine, mais ces informations devraient être très inconséquentes et fragmentaires. C'est seulement après la visite du Messenger Divin (page suivante), qui leur dit où ils doivent chercher, que les personnages disposent d'éléments concrets leur permettant de se mettre en quête des Éclats.

Balaerus a aussi dessiné maladroitement une carte sur son journal. On reconnaît cependant l'Europe de l'Ouest et les Alpes suisses. Elle ne comporte cependant rien de remarquable, si bien que les personnages ne pourront pas en comprendre immédiatement la signification. Cette carte est toutefois d'une importance extrême, car Balaerus y a secrètement indiqué la localisation du Paradis. Les personnages découvriront cette indication plus tard (voir *Les Sept Signes*, page 60).

## APRÈS LE VOL

Une fois que le voleur d'ombre a commis son larcin, les personnages peuvent se mettre sur les traces des vrais voleurs. Deux jours après le début des recherches, quelqu'un trouve un signe de la présence des diabolistes, mais les personnages ne penseront pas forcément à fouiller les environs. Dans ce cas, une semaine après le vol, un Servant, un garde en mission ou un personnage se trouvant à l'extérieur de l'Alliance tombe sur le "campement" des diabolistes. Dans un ravin boisé, il découvre des résidus calcinés sur le sol, entourés de taches sombres. Un morceau de velours noir s'est envolé et s'est accroché à une branche non loin. Un jet de Théorie de la Magie ou d'Alchimie contre une valeur de 9 prouve qu'une mandragore a été brûlée à cet endroit. Les autres substances sont les restes des composants nécessaires au lancement d'un sort d'origine gitane (voir *Voleur d'Encre* page 39). La mandragore révèle que du satanisme a été inséré dans le sort (comme détaillé aussi dans *Voleur d'Encre*).

Se rappelant qu'ils ont déjà eu affaire à des gitans, les personnages peuvent en déduire que ceux-ci sont de retour. Reconnaisant la présence de pratiques diaboliques dans l'utilisation de la mandragore, ils peuvent aussi en conclure que leurs ennemis œuvrent avec les puissances infernales elles-mêmes ! Honerius a effacé toutes les autres traces qui auraient pu indiquer le nombre des diabolistes présents sur les lieux. Il s'est aussi arrangé pour que personne ne puisse suivre leur piste. Quand les personnages découvrent les restes du rituel, quelques jours se sont écoulés, rendant toute poursuite inutile. Le duo a entre-temps rejoint ses acolytes. Il ne manque maintenant aux diabolistes qu'un seul Éclat, mais avant qu'ils ne l'obtiennent, les personnages ont connaissance de leur plan.



## Chapitre Quatre

# La visite du messager céleste



iens-toi droit là-haut, Gill", cria le sergent en service.

C'était juste avant le lever du jour. Gill mit un peu plus de vigueur dans son attitude de vigie. Quand le sergent s'éloigna, Robin reprit sa posture relâchée. Il jeta un regard rapide au-delà du mur de la forteresse, sur les terres de l'Alliance qu'il était censé surveiller. Il murmura entre les dents une imprécation contre le sergent. Avant l'accident du voleur, il était le commandant du guet. Mais qu'un intrus puisse s'introduire dans l'Alliance avait mis les Mages hors d'eux et ils l'avaient démis de ses fonctions, le rendant à la vie d'un Servant ordinaire. Il avait servi d'exemple.

"Ou plutôt de bouc émissaire", grommela Robin.

Les premiers rayons de soleil illuminèrent le ciel. Au moment où l'astre surgit à l'horizon, une ondée de lumière baigna tout le paysage et amena une légère brise, comme si la nature tout entière se réveillait. Du haut de sa tour de guet, Robin remarqua que le vent soufflait de plus en plus fort sur son visage. Il leva une main pour protéger ses yeux et regarda vers le soleil. Il n'y avait rien d'anormal à signaler. Le vent crût en violence et Robin se rendit compte qu'il se cramponnait au créneau pour rester debout. De la poussière commençait à fouetter la forteresse. Pendant une seconde, il fut aveuglé par un grain de poussière qui l'atteignit à l'œil. Après l'avoir retiré, il regarda à nouveau en direction du soleil. C'est alors qu'il vit cette forme se découper sur le cercle de lumière. Elle croissait à vue d'œil et se rapprochait rapidement de l'Alliance ! Il regarda en direction du sergent qui venait d'entrer dans les latrines. Un sourire mauvais fendit son visage.

"Ne te laisse jamais surprendre avec le pantalon baisé", médita-t-il, tandis qu'il se précipitait vers la cloche d'alarme et réintérait son rôle de sergent.

## RÉSUMÉ

---

Une saison après l'intrusion du voleur d'ombre, l'Alliance est visitée par un messager divin. La bête sacrée avertit les personnages de la menace que l'Éclat et le plan des diabolistes représentent. Elle leur ordonne de mettre un terme aux agissements de leurs ennemis mais reste vague sur les moyens d'y parvenir. Cependant, elle leur révèle la localisation du dernier Éclat et catapulte toute l'Alliance dans une course pour le récupérer avant les diabolistes.

## L'ARRIVÉE DU MESSAGER CÉLESTE

---

Les personnages savent maintenant que les faux gitans sont leurs ennemis et, par surcroît, des diabolistes. Cependant, ils ne savent ni où ils se trouvent à l'heure actuelle ni quelles sont leurs intentions. Mais les choses vont rapidement s'éclaircir. Tôt à l'aurore, quelques personnages sont de garde ou simplement au travail de bonne heure. Au moment où le soleil se lève, une brise commence à souffler, venant de la lumière céleste. Elle se transforme rapidement en un vent violent. Les objets qui se trouvent dans la cour de l'Alliance s'envolent, les fenêtres s'ouvrent, les volets claquent et les pages des livres se feuilletent toutes seules, même s'ils sont dans une pièce sans fenêtres. Se protégeant les yeux, les personnages se tournent vers l'origine du vent. C'est alors qu'ils voient une bête ailée approcher rapidement de l'Alliance.



C'est un messager des Puissances Divines. Son corps et sa queue sont ceux d'un lion, mais son envergure est deux fois celle d'un éléphant. La créature possède trois têtes, la centrale étant celle d'un lion au visage humain et les deux autres celles d'un aigle et d'un taureau. Ses ailes d'oiseau de proie soulèvent un vent violent. Au début, les personnages ne voient qu'un petit point au milieu du soleil matinal. Mais plus l'étrange créature s'approche de l'Alliance et plus ses véritables dimensions apparaissent. Sa destination devient évidente : l'Alliance des personnages.

Une fois que tout cela est devenu clair, un des Servants ou un des Compagnons donne probablement l'alarme. Concédez aux personnages quelques minutes pour qu'ils puissent rejoindre leurs postes à l'intérieur de la forteresse. Ils prendront certainement des dispositions défensives. Ils se conduiraient de façon absolument inconsciente s'ils cherchaient à attaquer la monstrueuse créature. Vu ses dimensions, elle serait capable de raser l'Alliance sans le moindre effort. De plus, elle est immunisée contre les armes conventionnelles. Les flèches et tout autre type de

projectiles sont déviés par la puissance de ses battements d'ailes. La magie est aussi impuissante : l'immensité de la puissance divine dont elle est investie contrecarre toute magie hermétique connue.

Cependant, si les personnages gardent leur sang-froid, ils vont très vite se rendre compte qu'ils n'ont rien à craindre. Quand la gigantesque créature tricéphale volante arrive près de la tour la plus haute de l'Alliance, le vent atteint la force de l'ouragan. Ceux qui ne sont pas à l'abri doivent réussir un jet de Dextérité contre une valeur de 11 pour éviter d'être propulsés au sol. Heureusement, elle

arrête sa course et plane au-dessus de la forteresse. Ses ailes s'agitent maintenant doucement, d'une façon à peine suffisante pour maintenir son altitude, et le vent devient une brise légère.

Le messager céleste annonce alors les raisons de sa visite : il est venu pour prévenir les personnages que la destruction du monde est imminente. Tandis que son regard se promène sur l'assistance, chacun est parcouru d'un frisson d'angoisse, comme s'il avait le pouvoir de lire jusqu'au fond de son âme. Puis, d'une voix qui ébranle les murs, il appelle le chef de l'Alliance (ou, si vous voulez, le personnage qui dirige le groupe). Tous ceux qui entendent cette voix capable de briser la pierre doivent se boucher les oreilles. Il continue néanmoins à hâler le personnage tant qu'il ne se manifeste pas. Le lieu le plus dramatique d'où ce personnage devrait surgir est en haut de la tour de l'Alliance, car c'est l'endroit le plus proche de la bête. Si le personnage qui a été appelé lui demande alors de se nommer, elle répond : *"Je suis Son servent et je connais toute chose !"*

Une fois que la discussion engagée, le messager céleste délivre ses nouvelles néfastes de sa voix tonitruante. Le style qu'il emploie ressemble à celui des Saintes Écritures.





*“Le temps du jugement dernier est proche et déjà les Signes de destruction marquent la Terre. Les trompettes appellent déjà les morts à se rassembler devant les Portes Perlées, mais ce n’est pas encore l’heure choisie par le Tout Puissant. Les enfants de Satan œuvrent pour ramener le Déchu dans ce monde et détruire l’Éden. Cette progéniture du Malin cherche les Éclats de la Pomme pour reconstituer ce qui ne devait pas être mangé. Avec ces Éclats, les enfants de Satan ont obtenu le Pouvoir et ce Pouvoir annonce la venue du Prince des Ténèbres. Je vous délivre ce message car vous avez été choisis pour mener la compagnie des sauveurs. Vous connaissez les servants du Diable et vous avez le pouvoir nécessaire pour les vaincre. Si vous échouez, le Mal détruira la Terre et tous ceux qui y vivent. C’est à vous qu’incombe le fardeau d’empêcher la renaissance de la Pomme.*

*Au moment même où je vous parle, les enfants de Satan suivent le chemin qui les mènera au dernier Éclat. Vous devez faire en sorte qu’ils ne s’en emparent pas, car sinon, la seule voie de salut sera votre propre sacrifice. Suivez la plus haute étoile dans le ciel. Elle vous mènera chez le peuple des fées, là où repose le dernier Éclat. Maintenant, sachez que si les fils du Maudit reformaient la Pomme, ils se dirigeraient vers les Portes du Paradis. Dans ce cas, vous devrez vous y rendre avant que les Sept Signes ne marquent la Terre, mais soyez avertis que de ce lieu, vous pourriez bien ne jamais revenir.”*

Par son discours allusif, le messager céleste prévient les personnages de la venue imminente de Satan dans le monde. Il leur explique aussi que les Éclats sont l’instrument des diabolistes pour parvenir à leurs fins. Finalement, il leur donne les instructions nécessaires pour qu’ils puissent s’emparer de l’Éclat avant leurs ennemis. Cependant, s’ils échouaient dans leur tâche, ils devraient se rendre au Paradis et se sacrifier pour vaincre les diabolistes.

Le chef des personnages peut lui poser toutes les questions qu’il désire. Il ne répond qu’à celles qui concernent la tâche qui leur incombe, c’est-à-dire sauver le monde de la destruction. Il ne répond pas à des questions qui concernent, par exemple, la nature de Dieu. Il ne fournit pas non plus de détails sur la nature de la Pomme, des Éclats, du Paradis, l’Invocation du Diable ou le type de “sacrifice” qu’ils devront peut-être consentir. Ce sont des détails que les personnages doivent découvrir tout seuls.

Après avoir répondu à toutes les questions, le messager divin s’envole vers où il était venu, soulevant à nouveau un grand vent, puis disparaît dans un éclair de lumière.

## LES RECHERCHES

Les renseignements sur le plan des diabolistes que les personnages ont obtenu du messager divin leur permettent d’élucider un certain nombre de mystères et d’événements néfastes qui les ont affectés au cours des dernières années. Ils se rendent compte qu’ils ont rapporté l’Éclat qui se trouvait dans la tombe de Balaerus à l’Alliance, quelques

années plus tôt. Il est donc clair que c’est lui qui est la cause des malheurs qui leur sont arrivés pendant toute cette période. Ils savent aussi, maintenant, que les Éclats vont être rassemblés afin que la Pomme du Paradis soit reformée et ainsi que le Diable puisse s’introduire dans ce monde. C’est sans conteste le but des “gitans” qui ont œuvré dans ce sens pendant des années, à la barbe de l’Alliance. Afin de débrouiller complètement le sens du message qu’ils ont reçu, les personnages doivent effectuer des recherches pour retrouver les références historiques et religieuses auxquelles il fait allusion. Ces recherches sont grandement facilitées par le fait que l’avertissement du messager céleste est gravé dans leur mémoire. Ils se rappellent ainsi chaque parole qu’il a proférée. Vous pouvez éventuellement en faire une copie et la donner au groupe si le besoin s’en fait sentir.

Les recherches durent environ une saison. À la fin de cette période, les personnages en savent autant, sur la nature et l’histoire des Éclats, que le Conteur. Il y a plusieurs moyens de collecter les renseignements nécessaires. Un jet d’Intelligence + Lecture/Écriture de 10+ révèle toute l’information générale sur le sujet que le personnage étudie. Un jet de 15+ donne les indications concrètes et détaillées et offre aussi des pistes sur d’autres sujets non encore abordés. La bibliothèque de l’Alliance, comme celle des autres Alliances, peut contenir un certain nombre d’informations. Cependant, les sources de renseignements idéales sont les bibliothèques des monastères et des institutions religieuses, où figurent des registres à caractère sacré et des écrits bibliques. Les ouvrages qui parlent du péché originel, de la Pomme, de la façon dont elle fut croquée et comment elle se brisa en plusieurs Éclats, de la dispersion de ces Éclats dans le monde par Caïn et de la corruption qu’ils entraînent dans les régions où ils se trouvent, sont nombreux au sein de l’église.

En découvrant l’effet des Éclats sur les sites où ils reposent, les personnages peuvent facilement comprendre que Wickam et Woodbridge en ont abrité un et que c’est leur présence qui y a attiré les gitans. Quant à leur mission, ils savent maintenant pourquoi le messager céleste leur a dit de se rendre aux Portes du Paradis si les diabolistes s’emparaient du dernier Éclat avant eux. C’est là que la Pomme a été cueillie et goûtée. Cet acte a transmis le savoir de l’Arbre de la Connaissance à l’Humanité qui perdit ainsi son innocence. Pour voler son pouvoir à la Pomme, les personnages doivent se sacrifier d’une façon ou d’une autre à l’Arbre de la Connaissance, mais le moyen de pratiquer ce sacrifice reste inconnu. En commettant cet acte, ils peuvent accomplir le processus inverse de celui qui a substitué l’expérience à l’innocence lorsque la Pomme fut goûtée par la première fois. Le sacrifice permet de retransmettre à l’Arbre de la Connaissance l’expérience qui lui a été volé et de restaurer son intégrité initiale.

Les personnages apprennent aussi que les diabolistes doivent invoquer Satan à partir des Portes du Paradis, car il s’agit du lieu où l’Humanité a été victime, pour la première fois, des maléfices du Diable. Avant de penser à vaincre le Malin, ils doivent donc trouver les Portes du Paradis. Rien ni personne, malheureusement, ne peut les aider à les localiser. Cette information leur sera révélée lors du retour de



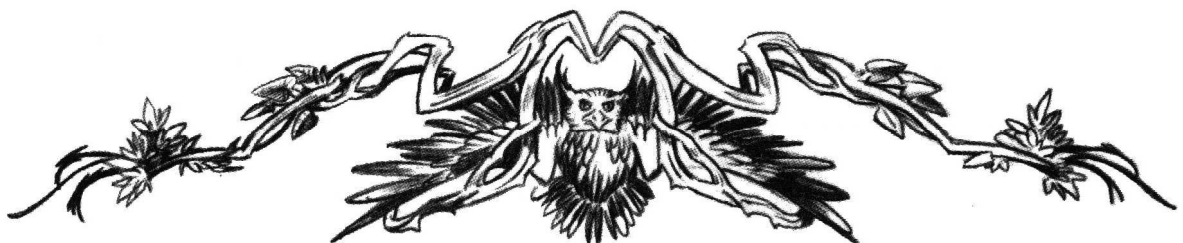
Balaerus (voir *Les Sept Signes*, page 60). Leurs recherches vont également leur faire comprendre qu'ils doivent atteindre l'entrée du Paradis avant l'apparition du dernier des Sept Signes. Ces Sept Signes sont la conséquence directe de la progression des efforts accomplis par les diabolistes pour délivrer le démon qu'ils prennent pour Satan. Le Septième Signe implique la destruction du monde. C'est une métaphore de l'arrivée du Diable sur Terre. Si les personnages n'ont pas réussi, à ce moment là, à arrêter les diabolistes, le monde est alors perdu.

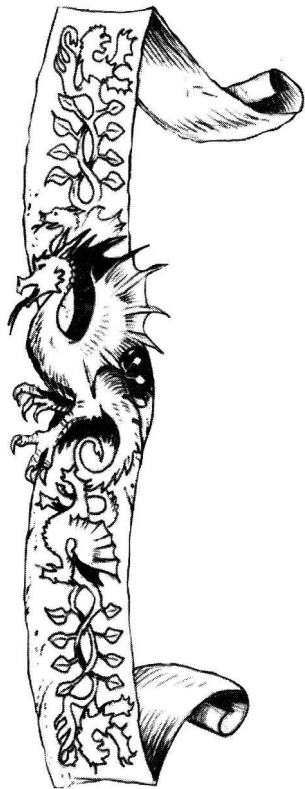
La période de recherches ne doit pas être un passage ennuyeux. Les longs voyages entrepris pour se rendre dans des bibliothèques distantes peuvent devenir des histoires par elles-mêmes. Par exemple, les personnages traversent un village avec lequel ils font occasionnellement des affaires. Un des villageois accuse un des Servants ou un des Compagnons d'avoir engendré son petit-fils lors d'une visite précédente et prétend que le bébé est mort. En fait, l'enfant est le produit de l'accouplement de sa fille et d'un satyre. En voyant que son petit-fils était pour moitié une bête, le vieil homme l'a abandonné dans la forêt où il fut retrouvé par son vrai père. Les personnages sont accusés d'avoir mis le Mal dans le



corps de la jeune femme. Pour prouver leur innocence, ils doivent retrouver l'enfant et le reprendre à son père du peuple des fées.

Après avoir saisi la nature de la menace que posent les diabolistes et les Éclats, les personnages peuvent être tentés de se faire épauler par d'autres Alliances. Mais le pouvoir maléfique contenu dans les Éclats est subtil et traître, et les personnages sont les seuls à qui les forces divines ont demandé de l'aide. Ainsi, ils sont les seuls conscients du danger qui plane sur le monde. Tous les Mages des autres Alliances sont incapables de percevoir les puissantes forces maléfiques qui sont à l'œuvre. Même après l'apparition des quatre cavaliers de l'Apocalypse, personne n'est capable de prendre conscience de son imminente perte. Seuls ceux qui se trouvent dans le voisinage de l'Alliance perçoivent le déchaînement des puissances diaboliques sur la Terre. Toute tentative pour demander de l'aide à l'Ordre reste vaine. Les Mages extérieurs à l'Alliance se moque de cette requête, convaincus que si une telle menace existait vraiment "*l'Ordre le saurait bien avant la Terre Chrétienne.*" Le sort du monde est donc un fardeau que les personnages doivent porter tout seuls.





## Chapitre Cinq

# La course à l'Éclat



Robin esquissa finalement un mouvement. Il ne savait pas combien de temps il était resté étendu sur la neige. Pendant un moment, il fut incapable de s'orienter.

"Où suis-je ? Qu'est-ce qui se passe ?" se demanda-t-il. "Ah les maudits... !"

Soudain, il se rappelait. Après la visite du messager céleste, lui et quelques-uns des membres les plus puissants de l'Alliance s'étaient mis en route vers les Alpes. Grimgroth leur avait dit que la terrible créature qu'ils avaient vue était d'essence divine et qu'elle était venue directement du ciel ! Se conformant à l'exigence dont elle était porteuse, les Mages avaient décidé de mettre un terme aux agissements des adorateurs du Diable qui avaient torturé l'Alliance pendant de si nombreuses années. Les deux parties s'étaient finalement rencontrées, mais la confrontation avait été de courte durée car le peuple des fées était intervenu. Lui, Robin, avait été séparé de ses compagnons et forcé d'accompagner les diabolistes, tandis que les autres affrontaient l'attaque des nains. Entraîné de force par ses ennemis, il les avait vu desservir un morceau de pierre des mines de la montagne. Celui-ci ressemblait en tous points à la description de l'Éclat qu'avait fait Tiberius avant leur départ.

Que s'était-il passé après ? Les diabolistes avaient trouvé la sortie des mines. Robin sentait un goût amer lui envahir la bouche au fur et à mesure que les souvenirs de ce qui s'était passé ensuite refaisaient surface.

"Cette maudite sorcière qui m'avait séduit à Wickam était leur chef ! Elle m'a dit quelque chose comme *je te laisse vivre jusqu'à ce qu'elle arrive*. Qui c'est "Elle" ? Que Dieu les Maudisse ! Ils m'ont laissé ici sur le sommet de la montagne ! Je me demande ce qu'il va encore m'arriver..."

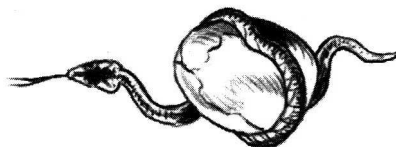
À ce moment, près de lui, un gros rocher commença à bouger... comme s'il était vivant !

## RÉSUMÉ

Dans ce chapitre, les personnages se lancent à la poursuite du dernier Éclat grâce aux indications fournies par le messager céleste. En suivant la direction indiquée, ils atteignent les Alpes suisses. C'est ici, au cœur des mines naines, que se trouve l'objet de leur quête. Le peuple enchanté qui occupe ces galeries souterraines a été corrompu par l'Éclat et s'est tourné vers le Mal. Ainsi, les personnages doivent-ils affronter à la fois les diabolistes et les nains des mines. Finalement, l'intervention de ces derniers engendre l'échec de leur mission car les diabolistes s'emparent de l'Éclat.

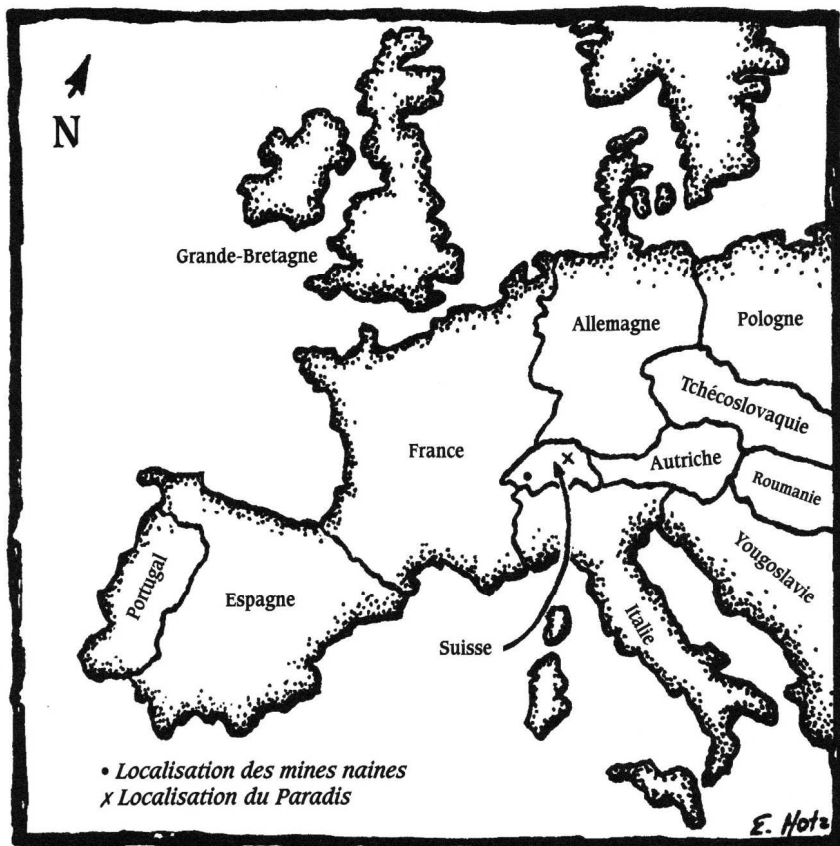
## INSTRUCTIONS DE NARRATION

Il est probable que les personnages se trouvent séparés en deux petits groupes quand les diabolistes et les nains font leur apparition. L'un est obligé de se battre contre les nains, côte à côte avec les diabolistes. L'autre doit négocier avec les nains pour obtenir un accès dans les régions les plus profondes de la mine, où repose l'Éclat. Vous devez d'abord conter l'histoire des personnages qui accompagnent les diabolistes. En fonction de son issue, vous trouverez toujours un moyen pour réunir à nouveau le groupe.





## CARTE EUROPÉENNE Les mines naines et le Paradis



## CAP SUR LES MONTAGNES

Le messager céleste révèle aux personnages l'existence du dernier Éclat et leur commande de le retrouver avant que les diabolistes ne s'en emparent. À ce moment-là, ceux-ci sont déjà sur les traces de l'objet. Pour les arrêter, les personnages doivent donc envoyer un groupe à leurs trousses. Ainsi, tandis que certains se renseignent sur la nature et les origines des Éclats, les autres se lancent à la poursuite de leurs ennemis.

Il leur dit aussi qu'ils doivent suivre l'étoile la plus

brillante dans le ciel et qu'elle les conduira au domaine des nains qui résident dans les montagnes. Comme votre Saga se déroule en Europe Occidentale (dans un pays comme la France, la Péninsule Ibérique ou l'Angleterre), le lendemain de sa visite, une étoile brillante surgit dans le ciel à l'Est. Les personnages n'ont nul besoin d'avoir quelque connaissance en astronomie pour remarquer cette étoile. Elle reste dans le ciel pendant toute la poursuite des diabolistes. Elle peut être vue même en plein jour. Si les personnages la suivent, elle les mène dans les Alpes suisses. Si la distance à parcourir ne vous convient pas, vous pouvez remplacer les Alpes par les Pyrénées. Le voyage devrait durer deux semaines (par des moyens conventionnels comme le cheval) pour atteindre le pied des montagnes. Les Mages peuvent, évidemment, recourir à des moyens magiques pour réduire le temps du voyage. Une fois dans le piémont, les personnages doivent abandonner leurs chevaux. L'entrée des mines naines est à quatre jours de marche. Reportez-vous à la carte de l'Europe pour la localiser. Le voyage doit être riche en péripéties. Sur des terres étrangères, les personnages risquent fort d'avoir des problèmes avec les seigneurs locaux et peuvent même être reçus avec hostilité par des villageois intolérants vis-à-vis des païens.

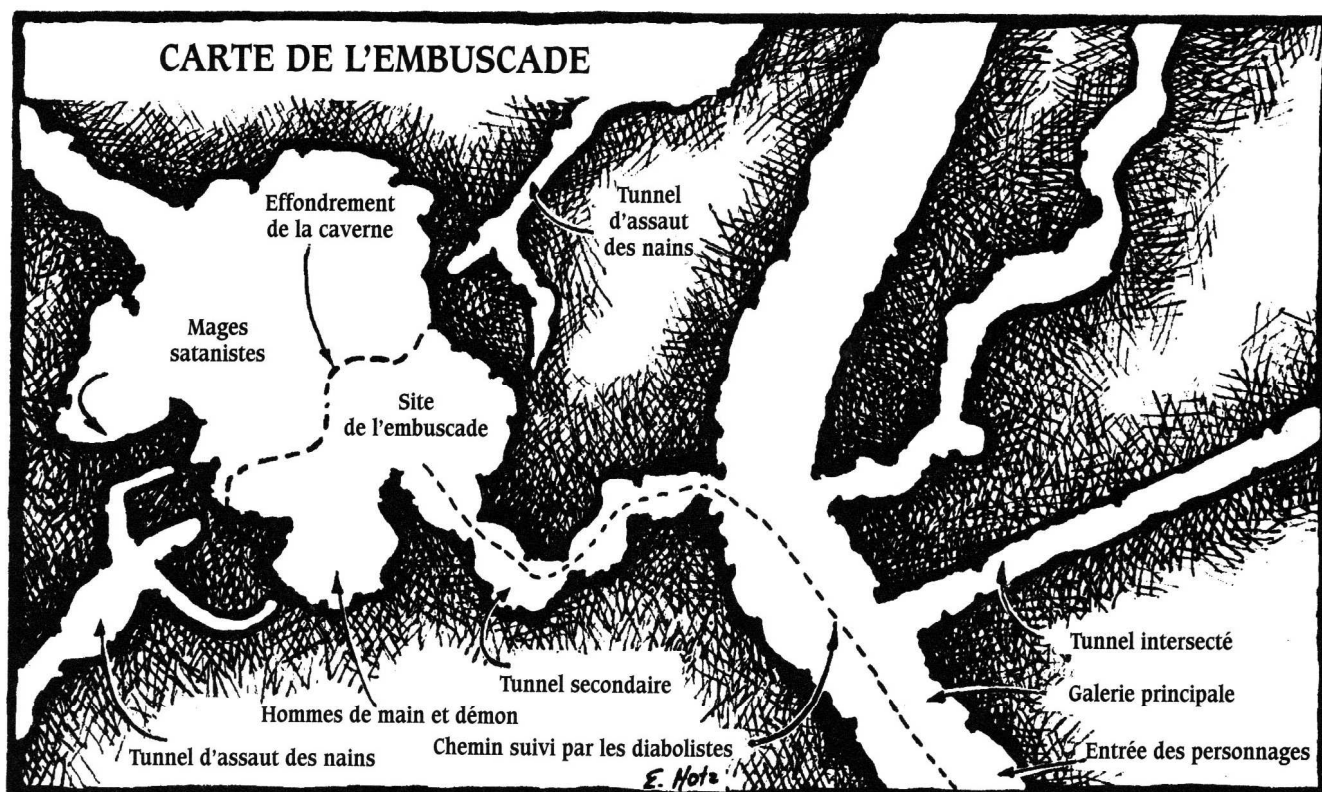
Vous êtes encouragé à créer des événements et des histoires afin d'enrichir ce voyage.

En cherchant à retrouver la trace des diabolistes, les personnages apprennent qu'un groupe de gitans est passé par plusieurs villes et villages il y a deux jours environ de cela. Même en pressant le pas ou en trouvant un quelconque moyen d'accélérer le voyage, ils n'arrivent pas à les intercepter avant d'être arrivés aux mines.

## LES AGISSEMENTS DES DIABOLISTES

Depuis un certain temps déjà, les diabolistes connaissent l'existence de l'Éclat qui se trouve dans les mines des nains. Il y a environ un an, Honerius se rendit sur place. Les nains,





devenus malfaisants car soumis au pouvoir corrompueur de l'Éclat, cherchèrent d'abord à le capturer. Mais connaissant leur penchant pour les tractations, Honerius réussit à les convaincre de le mener à leur roi, Barbe-Sinistre. Au cours de l'audience, il lui offrit un marteau magique en échange de son libre passage dans les mines à sa prochaine visite. Il lui fit croire que les compagnons qui l'accompagneraient voulaient se rendre dans des terres situées derrière les montagnes et qu'ils préféreraient passer par les souterrains des nains plutôt que courir le risque de faire de mauvaises rencontres à l'extérieur. Fasciné par le marteau magique, Barbe-Sinistre donna son accord avec enthousiasme.

Après quoi, Honerius rejoignit sa bande. Les diabolistes se mirent alors à rechercher les autres Éclats, dont celui de l'Alliance. Maintenant qu'ils sont en leur possession, ils sont prêts à récupérer le dernier dans les mines des nains. Grâce à son empathie vis-à-vis des objets magiques, Honerius est capable de le "renifler" et de le repérer sans aucune difficulté à travers le dédale des galeries.

Barbe-Sinistre ignorait, bien sûr, que le marteau magique était maudit et qu'il allait être responsable du déclin de sa santé. C'est sciemment que les diabolistes lui ont fait ce cadeau empoisonné, dans l'espoir que la malédiction le tuerait avant la fin de l'année, ce qui faciliterait grandement leurs recherches.

Malheureusement pour eux, la constitution de Barbe-Sinistre s'est révélée bien plus forte qu'ils avaient pu le supposer. Le roi est toujours en vie et il veut se venger des "gitans", ayant finalement compris qu'ils étaient les responsables de son mal. Il projette de les laisser pénétrer dans les mines et de leur tendre une embuscade afin de les exterminer. Cependant, Barbe-Sinistre ne connaît que Honerius. Il n'a jamais vu ni les autres "gitans" ni les personnages. Il

pensera donc que ces derniers font partie de la même bande et attaquera tout le monde.

## PRÈS DES MINES

C'est en arrivant dans les Alpes que les personnages découvrent des traces du passage des diabolistes. Ils peuvent les repérer et les suivre avec un jet réussi de Pistage ou d'Attention (prenez le Talent le plus fort des deux) contre une valeur de 9. Le groupe a le droit d'effectuer un jet par jour. Les vestiges de bivouac et les traces de pas indiquent que les diabolistes forment un groupe important. Leur nombre exact est fonction de la puissance des personnages. L'effectif des hommes de main présents parmi les diabolistes peut rester réduit si les Compagnons et les Mages ennemis constituent déjà un grand défi pour les personnages. Les diabolistes ne cherchent pas à dissimuler les marques de leur passage, car ils ne soupçonnent pas les personnages d'être sur leurs traces. Ils ignorent que l'Alliance a obtenu une assistance divine. Suivre leur piste conduit directement à la mine des nains. Si les personnages ne repèrent pas leurs traces (par exemple, s'ils se déplacent en volant), l'étoile de l'Est les guide jusqu'à leur destination.

Quand ils sont à une journée de marche des mines, ils localisent finalement le groupe de diabolistes. Ils se trouvent à ce moment-là au fond d'une vallée et aperçoivent un éclair de lumière sur une élévation au-dessus d'eux. Vue Perçante ou un sort de vision permet d'identifier cet éclair comme le reflet d'un élément quelconque d'équipement d'un des diabolistes. Ce que les personnages ignorent, c'est



que, eux aussi, ont été repérés par leurs ennemis. Même s'ils progressent furtivement, Honerius les remarque. Son sens des objets magiques est déclenché par tout objet de cette nature porté par un des personnages.

À peine les deux groupes se sont-ils mutuellement identifiés, que les diabolistes disparaissent de la vue des personnages. Leur trace conduit derrière un affleurement rocheux. Juste au-delà se trouve l'entrée de la mine des nains. Les personnages se rendent immédiatement compte que les diabolistes ont disparu dans les galeries. Sachant que leurs poursuivants ont une journée de retard sur eux, les diabolistes leur préparent une embuscade, à l'intérieur de la mine (voir la carte de la mine page 47).

## LES MINES DES NAINS

---

L'entrée de la mine est un large trou pratiqué dans un pan de roche. Elle donne sur un dédale de galeries et de mines, qui descend profondément à l'intérieur de la montagne. Sans disposer d'aucun moyen d'orientation, les personnages se perdent rapidement dans cet authentique labyrinthe. Un jet réussi d'Intelligence + Sens de l'Orientation est nécessaire toutes les heures pour éviter de se perdre. Pour retrouver son chemin, il faut réussir un jet identique après chaque heure écoulée. Chaque échec donne une pénalité cumulative de -1 aux jets d'orientation. Cette pénalité simule la désorientation et la confusion croissante des personnages.

Il existe deux types de tunnels. La galerie principale, qui commence à l'entrée de la mine, possède de solides parois de roche polie. Elle a exactement trois mètres de haut et six de large. Elle est interrompue par des salles et percée par d'innombrables petites galeries étroites. Celles-ci mesurent trois mètres de haut et de large et leurs parois sont identiques à celles de la galerie principale. Ces petits passages conduisent à différentes zones de la mine, y compris de résidence et d'entrepôts. Ils mènent aussi aux régions plus profondes de la montagne, là où de nouvelles mines sont en cours d'excavation.

Les tunnels de cette zone en exploitation sont grossièrement taillés dans la pierre et ont des formes irrégulières. On y extrait actuellement des pierres et des métaux précieux et on y a posé des rails permettant de faire circuler de petits chariots.

Quant aux salles que l'on trouve dans la mine, qui vont de l'exigu à l'énorme, elles sont, elles aussi, de deux sortes. Les salles très fréquentées, importantes ou plus anciennes ont, la plupart du temps, les mêmes parois lisses que la galerie principale. Elles se trouvent essentiellement à proximité de l'entrée de la mine et dans les quartiers où habitent les nains. Seules les salles les plus importantes, comme celle du trône, ont des portes totalement en pierre.

Les plus récentes sont taillées aussi grossièrement que les tunnels de la zone en exploitation. Elles sont utilisées pour entreposer du matériel de minage et permettent d'exécuter différentes manœuvres. Aucune n'a de portes.

L'entrée de la mine est déserte et les personnages peuvent la passer sans problème. Même s'ils la surveillent

pendant un certain temps, ils ne remarquent aucun signe des nains. C'est plutôt étrange. Mais s'agissant du peuple des fées, ils devraient penser que l'étrange fait, ici, partie du quotidien. Cependant, les tunnels eux-mêmes ont été désertés, comme l'attestent des signes de vie telle une assiette de nourriture intacte abandonnée sur une table. Tous les nains se cachent dans les tunnels en cours de percement afin de prendre en embuscade les intrus.

Les personnages continuent à trouver des traces du passage des diabolistes s'ils réussissent, toutes les dix minutes, un jet de Pistage ou d'Attention contre une valeur de 9. Les diabolistes les attendent à l'endroit signalé sur la carte et qui se trouve à une demi-heure de marche de l'entrée de la mine. Ce que les diabolistes ignorent, c'est que les nains sont en train de creuser un nouveau tunnel dans leur direction et qu'ils ont l'intention de faire irruption dans la salle où ils se trouvent en embuscade, en débouchant à travers la paroi. En conséquence, avant que les personnages ne soient attaqués par les diabolistes, ils ont le droit à un jet de Perception + Vigilance contre une valeur de 12 pour percevoir les sons étouffés des nains en train de creuser. Si ce jet est un échec, ils sont surpris non seulement par les diabolistes mais aussi par les nains.

## LA RONDE DES EMBUSCADES

---

Si les personnages ont l'idée d'envoyer l'un d'eux en reconnaissance, cet éclaireur a une chance de repérer les diabolistes. Il a le droit de faire un jet de Perception + Vigilance contre une valeur de 12, avec une pénalité de -1 si le reste du groupe fait beaucoup de bruit. Si le jet est réussi, il entend un son métallique au moment où un des hommes de main des diabolistes change de position. Si les personnages n'ont pas d'éclaireur, ils peuvent repérer l'embuscade à condition que celui ayant le Talent Prémonitions réussisse un jet de 12+. Sinon, ils sont surpris par la manœuvre de leurs ennemis.

C'est la première fois que les diabolistes affrontent les personnages dans un combat. Carmella dispose donc ses suivants de façon à pouvoir tester la force de ses opposants. Ses hommes de main et Gizzleren sont placés à la gauche de l'entrée de la caverne, à l'endroit indiqué sur le plan de l'embuscade. Au début, Gizzleren est sous sa forme humaine, mais dès l'assaut sur les personnages, il prend son apparence de démon.

Honerius et les Mages satanistes se cachent dans un enfoncement naturel, plus au fond de la caverne. Seul Emil en sort une fois que l'embuscade est déclenchée. Carmella veut que tous les Mages restent à l'abri tant qu'elle n'a pas vu comment les personnages s'en sortent face à l'attaque de Gizzleren et de ses hommes de main. Cependant, Emil désire absolument se battre et il transgresse donc ses ordres.

Si les personnages repèrent l'embuscade, il se peut qu'ils obligent les diabolistes à sortir de leur refuge. Gizzleren et les hommes de main de Carmella peuvent, dans



ce cas, tomber à leur tour dans une contre-embuscade tendue par les personnages. Quoi qu'il en soit, Carmella essaye d'attendre le plus longtemps possible avant d'envoyer les Mages dans les tunnels. Seule cette tête brûlée d'Emil se jette dans la mêlée, lançant des sorts



sur les personnages à tour de bras, sans aucun souci pour la sécurité de ses hommes.

Cette folle témérité d'Emil n'inquiète pas outre mesure Carmella. Elle le laisse combattre 3 rounds tout seul. Au quatrième, elle ordonne aux Mages de se lancer dans la mêlée. Cependant, ils interviennent plus tôt si les personnages découvrent leur cachette avant. Carmella et Honerius se joignent aussi au combat, mais ils restent derrière leurs propres lignes. Honerius défend Carmella de toute attaque. Au quatrième round de combat, les bons et les méchants devraient être éparpillés dans la galerie ou la salle dans laquelle se déroule la bataille. C'est au moment où les Mages ennemis se lancent dans la mêlée, que les nains décident de déclencher leur propre embuscade.

Ils provoquent d'abord l'effondrement du plafond au centre de la caverne ou du tunnel où se déroule le combat. Afin de déterminer la position des personnages et de leurs ennemis par rapport à cet effondrement, il est suggéré que vous utilisiez des figurines ou des marqueurs pour représenter les différents intervenants. L'effondrement se produit le long de la ligne signalée sur le plan de l'embuscade. Si le combat a lieu ailleurs, à vous de dessiner votre propre ligne qui doit séparer au moins quelques personnages du groupe principal.

Les personnages et les diabolistes qui se trouvent juste en dessous de la ligne d'effondrement peuvent être blessés ou bloqués par les pierres tombantes. Pour éviter les dommages, chacun des personnages doit d'abord réussir un jet de Perception + Vigilance de 10+ afin de remarquer que le plafond au-dessus de lui commence à se fendre. Ensuite, il doit réussir un jet de Vivacité + Esquive ou Athlétisme (le plus haut des deux) de 14+. Ce jet reçoit un bonus de +2 si le personnage a remarqué que le plafond se lézardait. Ceux qui réussissent leur jet ne subissent pas de dommages dus à l'éboulement et choisissent librement le côté de la caverne où ils veulent se placer, soit en arrière vers l'entrée, soit en avant vers les Mages diabolistes. Ceux qui font un jet de 11-13 ne subissent pas de dommages mais sont ensevelis sous les décombres. Pour les libérer, il faut dégager les pierres. Ceux qui font un jet de 10 ou moins sont non seulement ensevelis sous les décombres, mais en plus subissent des dommages de 15+, en ne tenant compte que de l'Encaissement du personnage et de la protection qu'il a sur tête et les épaules.

Ceux qui se retrouvent coincés sous les décombres ne peuvent pas bouger. Ils doivent être dégagés par les autres, ce qui prend 8 rounds. Les personnages qui sont Incapacités suffoquent après un nombre de rounds égal à leur Énergie + un jet de tension. Tout personnage qui obtient un désastre lors de son jet pour esquiver la chute du plafond est enseveli sous les décombres et subit des dommages de 20+.

Les diabolistes qui se trouvent le long de la ligne d'effondrement sont, eux aussi, soumis aux mêmes risques que les personnages et doivent donc, eux aussi, réussir les mêmes jets. Ne vous inquiétez pas pour les Mages diabolistes importants qui se feraient éventuellement bloquer par l'éboulement puis capturer par les personnages. Carmella les sauvera plus tard, ils peuvent donc faire face aux personnages lors



de cet épisode dramatique de la Saga. Gizzleren, Honerius ou tout autre homme de main peuvent, eux aussi, être pris dans l'éboulement. Ils seront sauvés comme les autres. Si vous devez absolument placer un des Mages sur la ligne de tous les dangers, prenez Emil.

L'effondrement de la paroi rocheuse crée un mur qui va du sol au plafond et qui coupe la salle en deux, comme les nains l'avaient prévu. En fonction de leurs positions respectives, certains personnages peuvent se retrouver du côté du groupe principal des diabolistes et vice-versa. Si le combat a eu lieu ailleurs que dans la zone prévue, vous devez déterminer de la même façon qui se trouve de chaque côté de la barrière.

Une fois que l'éboulement a cessé et que le mur s'est formé, les personnages et les diabolistes qui se trouvent dans la salle sont aveuglés pendant 1 round par la poussière soulevée. Pendant ce round, les nains en profitent pour déboucher de leurs tunnels et pour attaquer les intrus. Si l'effondrement a lieu dans un autre endroit, les nains ajustent leurs tunnels d'assaut. Ils encerclent les deux bandes de chaque côté du mur. À vous de déterminer le nombre de nains participant à l'attaque en fonction de la force des personnages et des diabolistes.

## PIÉGÉS AVEC LES DIABOLISTES

---

Les personnages bloqués avec les diabolistes peuvent, soit continuer à les combattre, soit attaquer les nains avec eux. S'ils choisissent la première option, les diabolistes les affrontent jusqu'à ce que les personnages soient morts, Incapacités ou rendus inoffensifs d'une façon ou d'une autre. Après quoi, ils ripostent à l'attaque des nains et arrivent à se désengager et à atteindre la sortie de leur partie de salle.

Ne voulant pas être obligée d'affronter les personnages et les nains à la fois, Carmella adresse un ultimatum aux premiers au moment de l'attaque des nains en leur disant :

*"Vous pouvez nous accompagner hors d'ici. Tant que vous prouvez votre utilité et nous aiderez à combattre ces maudits nains, vous vivrez. Vous avez ma parole. Mais si vous insistez pour être un obstacle, vous serez tués sur le champ. À vous de choisir."*

Les personnages faibles ou sages accepteront sans doute la proposition de Carmella. Séparés de leurs camarades, ils ne peuvent pas survivre à l'attaque des nains tout seuls. Si les égarés s'allient donc temporairement à Carmella, ils peuvent l'accompagner le long des tunnels. Celle-ci, cependant, fait surveiller chacun d'eux par au moins un des Mages diabolistes.

Les personnages qui continuent à combattre les diabolistes et sont vaincus peuvent être réintégrés à l'histoire par différents moyens. Ceux qui sont mis hors d'état de nuire par leurs adversaires sont laissés pour morts. Ils restent là

jusqu'à ce que leurs compagnons les rejoignent en débarrant la caverne. Ceci peut se produire tout de suite ou quelques jours plus tard, en fonction du type d'accord établi avec les nains

Ceux qui réchappent de l'affrontement peuvent se mettre à la recherche de leurs compagnons, poursuivre les diabolistes ou chercher un autre moyen de quitter les mines. Dans le premier et dans le dernier des cas, ils arpentent les galeries naines sans aucune idée de la direction à prendre. En admettant que le groupe principal des personnages arrive à un accord avec le roi des nains, les rescapés sont recherchés activement par des patrouilles de nains qui tentent de les capturer afin de les garder en otages. Vous pouvez donc leur faire rencontrer ces patrouilles formées par trois nains. Les personnages peuvent réussir à les éviter et trouver, finalement, l'issue de la caverne. Dans ce cas, permettez au géant de la montagne (voir page 52 *Tharuum le Géant de la Montagne*) de les rencontrer ainsi que tout autre personnage abandonné par les diabolistes.

Les personnages isolés peuvent aussi chercher à suivre les diabolistes le long des galeries. Mais il est très improbable qu'ils les rejoignent car ils ont une bonne avance sur eux. De plus, en effaçant systématiquement leurs traces derrière eux, ils rendent la chose encore plus invraisemblable. Malgré tout, les rescapés arrivent jusqu'à un tunnel creusé très récemment. Quelqu'un a pratiqué un large trou dans une des parois. Il s'agit, en fait, des diabolistes qui ont récupéré l'Éclat s'y trouvant enseveli. Après quoi, ils ont quitté la mine. Les personnages lancés à leur poursuite doivent, eux aussi, éviter les patrouilles naines lancées à leur recherche.

Ceux qui acceptent de se joindre aux diabolistes peuvent essayer de laisser des traces de leur passage afin que leurs compagnons les suivent. Si les diabolistes ne se rendent pas compte de ce stratagème, le groupe principal des personnages peut tomber sur ces traces et suivre l'itinéraire de leurs ennemis. Cependant, ceux-ci disposent largement du temps nécessaire pour trouver et extraire l'Éclat, puis quitter les mines avant que leurs poursuivants ne les interceptent.

Les personnages rescapés peuvent aussi se joindre temporairement aux diabolistes et essayer de s'échapper plus tard. Ils doivent, pour cela, tromper ou mettre hors d'état de nuire leurs gardes. S'ils y arrivent, ils doivent survivre ou éviter de se faire capturer par les patrouilles naines. Les personnages qui se sont échappés sont libres de faire ce qu'ils veulent, mais il est plus que probable qu'ils se perdent dans les galeries de la mine pendant des heures, voire des jours. S'ils réussissent à rester en liberté, ils finissent par être récupérés par leurs camarades qui devraient, à ce moment-là, être en train d'accomplir la quête que leur a confié le roi des nains (voir page 54 *La négociation avec le roi des nains*). Sinon, ils peuvent aussi trouver une issue qui les conduit hors des mines. Seuls dans les montagnes, ils sont découverts et aidés par un Géant des Montagnes amical (voir page 52 *Tharuum, le géant de la montagne*).

Si les personnages qui accompagnent les diabolistes ne tentent pas ostensiblement de berner Carmella, celle-ci tient sa parole et leur laisse la vie sauve. Ils les accompagnent sous bonne escorte à l'endroit où se trouve l'Éclat enseveli que Honerius est capable de "flairer". Trouver l'Éclat prend une journée. Une fois en sa possession, Carmella fixe l'Éclat



à la Pomme qui est ainsi complètement reconstituée. Aussitôt, la terre tremble sous la montagne et des éclairs d'énergie crépitent autour du corps de la Diaboliste.

Carmella, manifestement intoxiquée par le pouvoir de la Pomme, se met à crier : *"J'ai votre récompense, ô ma Maîtresse ! Votre portail pour ce monde bientôt s'ouvrira en grand et vous pourrez exiger votre dû !"*

Des personnages courageux ou téméraires peuvent alors, soit chercher à s'emparer de la Pomme, soit tenter quelque chose contre Carmella. Mais comme le Fruit Défendu la prévient immédiatement de toute agression, elle frappe les audacieux avec le pouvoir magique de la Pomme. Ceux-ci sont immédiatement immobilisés. Leurs caractéristiques et leur état de santé restent inchangés, mais c'est comme s'ils étaient artificiellement Incapacités. Quand ils se réveillent, quelques heures plus tard, ils se rappellent des derniers mots de Carmella :

*"Je vous laisse vivre simplement pour que vous puissiez être les témoins de votre destruction finale par les mains de la Princesse des Ténèbres ! Et elle risque d'être moins miséricordieuse que moi !"*

Une fois en possession de l'Éclat, les diabolistes arrivent à sortir des mines en quelques heures. Cependant, le chemin qui mène à l'air libre n'est pas de tout repos. Les attaques incessantes des nains les affaiblissent. Les personnages rescapés subissent les mêmes attaques et sont donc, eux aussi, obligés de se défendre. Quand les diabolistes arrivent finalement à sortir des mines, ils émergent par un tunnel sur les cimes couvertes de brouillard de la montagne. Grâce à la Pomme complétée, Carmella immobilise les personnages qui sont encore avec eux et qui se retrouvent artificiellement Incapacités. Si elle ne l'a pas déjà fait, elle profère le discours présenté plus haut et expliquant pourquoi elle leur laisse la vie sauve.

Le pouvoir que Carmella a acquis en complétant la Pomme permet aux diabolistes survivants de s'échapper des montagnes : ils disparaissent dans un nuage tournoyant et noirâtre. Ceux qui ont été capturés par les personnages, qu'ils soient Mages, Compagnons ou hommes de main, disparaissent également de la même façon avant que quiconque ait le temps de réagir. Les cadavres de ceux qui ont été tués et les Incapacités sont, eux aussi, récupérés par le pouvoir de la Pomme. Tous les diabolistes, sans exception, sont ainsi transportés dans leur repaire afin de préparer l'invocation du Diable qui se déroulera, elle, au Paradis.

## COMMENT JOUER LES DIABOLISTES

Le voyage que les personnages effectuent avec les diabolistes vous offre une excellente occasion d'interpréter les méchants de la Saga et d'exprimer leurs différentes person-

nalités. Idem pour le cas où un certain nombre d'entre eux seraient devenus les otages des personnages restés sur le lieu de l'embuscade.

Carmella a un certain contrôle sur les diabolistes, mais elle a peu de prise sur Emil et donc sur Gizzleren. Carmella et Emil s'affrontent dans des discussions animées pour savoir par quel chemin sortir des mines. Cependant, c'est toujours Carmella qui a le dernier mot. Elle fait aussi preuve d'animosité envers les personnages masculins :

*"Vous avez beaucoup de chance que je vous aie laissés en vie. Vous, les hommes, êtes les responsables de tous les malheurs du monde alors que nous, les femmes, nous vous sommes nettement supérieures. Bien sûr, vous verrez toute l'étendue de cette supériorité quand Elle viendra dans notre monde pour y créer un nouvel ordre en détruisant tout ce que les hommes ont accompli !"*

De toute évidence, Carmella est convaincue que le Diable est féminin. Il est clair aussi qu'Emil la déteste et qu'il vise à prendre le contrôle de la bande. Il fait preuve de toute sa méchanceté en attaquant ardemment les patrouilles de nains tout en leur crachant des insultes :

*"Immondes petits crétins, comment osez-vous nous résister comme ça !" (Il jette un nain contre un mur.) "Je vous écraserai tous !" (Il donne un coup de pied sur la carcasse du nain.)*

Le fait que les personnages accompagnent la bande lui déplaît. C'est pourquoi, il les menace constamment et cherche à les pousser à l'affrontement.

Lucinda est susceptible d'être désignée pour garder un des personnages. Elle se tient toujours à sa portée avec une épée à la main et évite d'utiliser des sorts contre les nains. Elle préfère talonner silencieusement les personnages et si elle dit quelque chose, c'est toujours d'une façon menaçante et énigmatique :

*"Ne tentez pas mon bras en cherchant à vous enfuir. J'ai lu votre destin et il parle d'acier, de sang et de putréfaction dans les ténèbres de cette tombe de terre."*

Mab peut, elle aussi, être affectée à la garde d'un des personnages. Elle ne résiste pas à la tentation de le pincer et de l'aiguillonner comme si elle évaluait la tendreté de ses chairs pour son prochain repas. Elle aime découvrir ses dents pointues dans un sourire carnassier et rit souvent de façon sauvage et bestiale. Quand elle s'adresse aux personnages, elle semble les considérer comme à peine plus que des sujets d'expérience :

*"Mais bon sang, vous seriez des exemplaires tout à fait uniques de gros rats. Je pourrais le faire vous savez, tout comme j'ai transformé les gens de Woodbridge en vermine. Oui c'est moi qui ait fait ça ! Ça vous met en colère ?" (Elle éclate de rire.)*

Honerius n'attache aucune importance à la présence des personnages parmi la bande pendant toute l'expédition des



diabolistes. Il traîne toujours autour de Carmella et on peut l'entendre la supplier :

*"Quand nous serons à la maison, tu m'en donneras, d'accord ? Dis, tu m'en donneras, d'accord ? Je t'ai bien servie. Je t'ai mené au dernier Éclat et maintenant tu peux invoquer la Princesse des Ténèbres. S'il te plaît, si tu en as, donne-m'en maintenant !"*

Habituellement digne et de fière allure, Honerius devient misérable et pathétique quand il implore Carmella pour cette substance non spécifiée.

Ses lamentations semblent agacer Carmella et elle le chasse souvent, après quoi il se calme et revient près d'elle.

S'il est suffisamment tourmenté, il peut prendre à partie les personnages et dire *"Il m'en faut ! Je veux vivre éternellement !"* Cette déclaration leur permet de se rendre compte que Carmella a rendu Honerius dépendant des potions de longévité.

Gizzleren peut aussi être chargé de la surveillance d'un des personnages, mais uniquement d'un Servant ou d'un Compagnon. Carmella ne fait pas confiance à l'intelligence limitée du démon quand il est en présence d'un Mage. Gizzleren se traîne distraitemment derrière le prisonnier et lui propose des *"Moi plus fort que toi"*, c'est-à-dire des défis de force physique comme des parties de bras de fer ou des comparaisons de la taille des biceps de chacun. Un personnage

rusé peut essayer de le tromper en lui proposant un défi de force stupide qui lui donne une chance de s'évader.

En dernier ressort, les personnages qui voyagent avec les diabolistes apprennent à connaître leurs ennemis. En les regardant utiliser des sorts contre les nains, ils peuvent estimer leur force. Ces informations peuvent leur servir à échafauder, plus tard, des stratégies d'attaque au cas où ils devraient les affronter.

## THARUUM, LE GÉANT DE LA MONTAGNE

Les personnages qui sont abandonnés par les diabolistes sur les cimes enneigées reprennent conscience quelques heures plus tard. Exposés au froid et sans vivres, leurs chances de survie semblent nulles. Cependant, ils vont très vite se rendre compte que tout n'est pas perdu. Tharuum, un amical Géant des Montagnes leur vient en aide. Malgré tout, ses intentions peuvent ne pas apparaître évidentes au premier abord.

Tharuum s'est donné le titre de Gardien des Alpes. Il surveille les montagnes et élimine les forces maléfiques qui surgissent sur son territoire. Il est capable de parler aux montagnes et celles-ci lui disent où se niche le Mal. Une relation très intime les unit. Tharuum sait que les nains se sont récemment voués au Mal. Il ne connaît pas la cause de leur corruption, mais lutte pour empêcher le développement de leurs tunnels. Les montagnes le préviennent des endroits où sont creusés les nouveaux boyaux. Tharuum repère le site et tape sur le sol jusqu'à ce que la galerie s'effondre. Les nains ont appris à évacuer les lieux quand ils entendent Tharuum cogner. Les montagnes lui ont aussi révélé l'arrivée des personnages et des diabolistes dès qu'ils ont mis le pied sur son territoire et ceci bien avant qu'ils ne pénètrent dans les mines. Il s'est tout de suite mis en route vers le repaire des nains. Mais il est arrivé trop tard pour intercepter les diabolistes qui s'étaient déjà enfuis avec l'Éclat.

Cependant, au moment où les personnages se réveillent, Tharuum survient enfin sur les lieux. Ayant de nouveau interrogé les montagnes, il sait que ces petits humains sont des gentils, pas des méchants comme ceux qui sont partis. Quand il est adossé à un pan montagneux, Tharuum se confond avec lui et il est pratiquement invisible. Les personnages doivent donc réussir un jet Perception + Vigilance de 15+ (lancé par vous) pour le repérer. Sinon, ils le prennent pour un gros rocher, jusqu'au moment où il se met à bouger et leur adresse la parole :

*"Bonjour petites gens. Vous êtes loin de votre petite maison n'est-ce pas ? Ne vous inquiétez pas, je ne vais pas vous faire du mal. Je suis connu sous le nom de Tharuum et je suis le gardien de ces montagnes. Elles m'ont parlé de vos infortunes et je suis venu vous aider."*

Tharuum se renseigne ensuite sur les raisons qui ont poussé les personnages à se rendre dans les montagnes,





## Tharuum, Gardien des Alpes

Force Magique : 40

Taille +5 Intelligence +1

Bienveillant +3

Vindictif +2

Masse géante : Initiative +15, Attaque +11, Dommages +30

Fatigue +5, Défense +2 (8), Encaissement +35 (41)

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

### POUVOIRS

Peau de pierre, MuCo 20, soi-même, permanent, 0 point

Le corps de Tharuum et ses vêtements (des fourrures en guenilles) ont l'apparence et la texture de la pierre érodée. Sur un fond rocheux, Tharuum se confond avec la paroi. Pour le repérer, il faut un jet réussi de Perception + Vigilance de 15+.

Communion avec les montagnes, InTe 30, soi-même, permanent, 0 point

En tant que Gardien des Alpes, Tharuum a le pouvoir de communiquer librement avec les montagnes. Il leur parle à voix haute, mais lui seul peut entendre leurs messages. Grâce à ce don, il est au courant de tout ce qui se passe dans la région placée sous sa garde.

### DESCRIPTION

Avec sa stature de quinze mètres, Tharuum est tout simplement énorme. Il a une barbe hirsute qui tombe jusqu'à terre et de longs cheveux tressés, gris mat comme sa peau. Tout son être ressemble à de la pierre. Des lambeaux de peau cousus grossièrement ensemble lui servent de vêtements ; ils ont pris, au contact de son corps, la même couleur caractéristique gris-pierre. Ses mains puissantes tiennent une massive massue de pierre.

Quelqu'un de suffisamment stupide pour s'attaquer à Tharuum se fera très probablement écraser. Son cœur vaut 30 points de *virtus* Terram pour le personnage capable de l'extraire.

### THARUUM EN TANT QUE PERSONNAGE

Tharuum estime qu'il faut protéger les personnes bienveillantes et la vie innocente. Il défend les Alpes comme si c'était sa maison qu'il essayait de mettre à l'abri des épreuves du monde. En conséquence, il ne tolère aucune forme de Mal. Il fait preuve d'un sens de la justice implacable et terrible à l'égard de toutes les corruptions qu'il repère dans ses montagnes. Malgré son immense stature, il oublie de temps en temps que les autres créatures sont beaucoup plus petites que lui. Les personnages doivent donc être attentifs quand ils se trouvent près de lui, à moins qu'ils ne veuillent se faire accidentellement écraser, surtout s'il rampe dans un tunnel des nains.

puis veut savoir qui sont ces méchants, ceux qui se sont échappés. Et n'essayez pas de me tromper, je sais ces choses-là !"

Les personnages peuvent tout lui expliquer. Tharuum les écoute attentivement et se montre très concerné par l'affaire quand ils lui parlent de l'Éclat caché dans les montagnes. En raison de son habileté maléfique à se dissimuler, ni Tharuum ni les montagnes n'ont décelé sa présence. Bien que Tharuum ne puisse pas expliquer pourquoi l'Éclat se trouve dans les Alpes, il a néanmoins remarqué les effets qu'il a engendrés :

*"Les montagnes m'ont parlé de la méchanceté des nains et depuis qu'ils ne sont plus gentils, je les traque. J'y suis peut-être allé un peu fort avec eux. Si ce que vous dites est vrai, ce n'est pas de leur faute s'ils sont devenus mauvais. Hmmm. Je vais amender mes erreurs. Mais je m'en occuperai plus tard. Pour le moment, il faut faire face à votre problème."*

Il connaît deux façons de venir à leur secours. Il peut les porter et leur faire quitter les montagnes en les conduisant à la route qu'ils ont empruntée pour entrer dans les Alpes. Là, ils seront libres d'attendre l'arrivée de leurs camarades. Ou mieux encore, il peut les aider à trouver leurs amis perdus. Il explique alors :

*"Les montagnes me disent que vos amis ont conclu un pacte avec le roi nain. Ils lui ont promis de lui apporter une goutte d'eau de la Fontaine de Vie qui coule au cœur de la montagne. Cette fontaine est la source première du Monde. Si vos amis réussissent, ils lèveront la malédiction que vos ennemis maléfiques ont lancée sur le roi. Je ne peux pas leur en vouloir. Selon ce que l'on m'a dit, un de vos amis est retenu en otage jusqu'à ce que les autres rapportent l'eau. S'ils ne le font pas, le prisonnier sera tué. Toute tentative pour le libérer déchaînerait toute l'armée des nains contre vous. Vous seriez plus avisés de retrouver vos amis et de les aider à accomplir leur tâche. Les nains ont beau être maintenant un peuple déchu, leurs traditions sont toujours vivantes. Ils ne brisent jamais la parole donnée."*

Tous les tenants et les aboutissants du pacte passé avec les nains sont expliqués dans *La négociation avec le roi des nains*.

Tharuum refuse de déchirer le flanc des montagnes pour que les personnages rejoignent leurs camarades car *"cela ferait beaucoup de mal à mes chéries."* Cependant, il ramasse une pierre pointue et la tend à l'un d'eux. Avec l'humour particulier qui le caractérise, il peut même choisir d'abord un rocher décidément trop grand pour qu'un des personnages puisse le porter, puis s'excuser de sa bêtise.

La pierre qu'ils reçoivent finalement a une extrémité pointue. Tharuum leur explique que les montagnes vont les guider jusqu'à leurs compagnons et que tout ce qu'ils ont à faire est de tenir la pierre et de suivre la direction qu'elle indique. Et il ajoute :

*"La pierre vous préviendra aussi de tout danger imminent. Elle commencera à trembler dans vos mains menues si un de vos ennemis s'approche. Puissent les montagnes vous bénir et vous donner la détermination nécessaire pour venir à bout de vos ennemis."*



Si les personnages posent d'autres questions, Tharuum y répond de son mieux, puis il leur souhaite bonne chance dans leur tentative pour localiser une source de pouvoir aussi maligne que "cette Pomme".

De retour dans les mines, les personnages se rendent compte que la pierre tient bien les promesses du géant. Elle leur indique un parcours sinueux à travers le dédale de tunnels et tremble dès qu'une patrouille naine s'approche. En évitant ces détachements ou en leur tendant des embuscades, les personnages ne se font pas capturer. En à peine quelques heures, ils rejoignent leurs compagnons partis à la recherche de la Fontaine de Vie. L'idéal serait que ces derniers apparaissent au cœur d'une bataille acharnée où lorsque les autres sont aux prises avec une créature terrible. Une fois que tout le monde est réuni, la pierre cesse de fonctionner.

## LA NÉGOCIATION AVEC LE ROI DES NAINS

---

Quand les nains déclenchent leur effondrement, la majeure partie des personnages se retrouvent coupés des diabolistes et de leurs compagnons les plus proches. Pendant 1 round, ils sont asphyxiés et aveuglés par la poussière produite par l'effondrement. Quand elle se dissipe, la vision qui s'offre à eux est des plus inquiétantes. Une horde de nains est entrée entre-temps dans la salle. Ils sont si nombreux que les personnages comprennent immédiatement qu'ils ne peuvent pas les vaincre. À leur tête se tient Barbe-Sinistre dont les vêtements royaux, le grand marteau et la couronne, bien que ternie, le désignent sans équivoque comme étant le roi des nains. Les personnages qui réussissent un jet de Perception de 10+ entendent des bruits de bataille derrière la barrière rocheuse qui vient de se former. Manifestement, les diabolistes et ceux des leurs qui sont de l'autre côté font face au même danger. Leur meilleure chance de survie n'est pas de combattre mais de parlementer.

Avant d'ordonner l'extermination de "ces choses humaines indignes de confiance et briseuses d'accords", Barbe-Sinistre explique les raisons pour lesquelles les personnages vont subir sa vengeance et mourir :

*"Croyez-vous que je suis assez sot pour ne pas me rendre compte de ce que vous m'avez fait ? Mon peuple a manipulé la puissance magique de la Terre depuis le début des temps. Nous avons démasqué votre petite ruse. Ce marteau que vous m'avez donné en échange de votre libre passage à travers mes montagnes est maudit et il a causé la ruine de ce corps qui se tient devant vous. Je suis offensé par le fait que vous êtes venus ici maintenant, sans aucun doute espérant que je sois déjà mort grâce à votre trahison. Et bien je ne le suis pas ! Ma volonté est celle de la Terre et elle ne peut être vaincue ! Ainsi, maintenant et ici même, afin de prendre ma vengeance et en vertu de notre pacte solennel que vous avez rompu, je vous condamne à la mort ! Ainsi les choses furent et ainsi il sera !"*

Pendant que Barbe-Sinistre fait son discours, les personnages peuvent dégager ceux de leurs compagnons qui ont été ensevelis sous les décombres. S'ils le désirent, ils peuvent aussi libérer les diabolistes. À la fin du discours royal, les nains s'avancent vers les personnages.

Ceux qui ont de la présence d'esprit peuvent profiter de ce dernier répit pour démontrer leur innocence et tenter de se sauver d'une mort paraissant certaine. Barbe-Sinistre prête l'oreille à leurs paroles mais n'est pas entièrement convaincu qu'ils ne sont pas de ceux qui l'ont maudit. Celui qui réussit un jet de Connaissance de la Féerie de 6+ ou ceux qui ont du Sang Féérique savent que les nains ont un penchant irrésistible pour les accords. Même si ces nains ont été corrompus par le Mal, ils ont gardé une partie de leurs traits d'origine, notamment leur passion pour les marchandages. En conséquence, si un des personnages propose de conclure un marché avec lui, Barbe-Sinistre arrête immédiatement la progression de ses sujets.

Il est très méfiant vis-à-vis des personnages mais sa curiosité est la plus forte. *"Qu'est-ce que vous mijotez à nouveau ? Je vous rappelle que j'ai ici une armée de mes meilleurs guerriers qui sont prêts à vous tomber dessus, donc n'essayez pas de me tromper à nouveau !"*

Les personnages vont certainement lui proposer que les nains les épargnent afin qu'ils puissent se déplacer librement dans les mines à la recherche des diabolistes, cause de la malédiction. Barbe-Sinistre est plus qu'intéressé et il connaît même le moyen d'y parvenir :

*"Il existe une source au cœur de la montagne, appelée la Fontaine de Vie. C'est la source même de toutes les eaux du monde. Il fut un temps où mon peuple pouvait y boire librement, mais maintenant, pour une mystérieuse raison, nous ne pouvons même plus l'approcher. Rien que les vapeurs qui l'entourent brûlent notre peau. Je sais que les eaux de la source peuvent lever cette malédiction qui pèse sur moi, mais aucun nain ne peut en prélever une seule goutte. Voici ma proposition : allez à la source et rapportez-moi un peu de son eau. Si vous êtes de retour d'ici cinq jours, nous vous rendons votre liberté. Sachez que seuls les cœurs purs peuvent s'approcher de la Fontaine de Vie. C'est elle qui jugera donc de votre propre responsabilité vis-à-vis de la malédiction. Un de mes hommes vous accompagnera au cours de votre expédition. Mais un de vous devra rester ici pour garantir votre retour."*

Les nains ne peuvent plus approcher la fontaine car ils ont été corrompus par l'Éclat. Ils n'ont plus le cœur pur. Sous l'emprise de la pierre maléfique, ils ne se rendent pas compte qu'ils sont déçus et ne ressentent même pas les implications de cette déchéance. C'est pourquoi, leur impuissance à s'approcher de la source les étonne au plus haut point.

Barbe-Sinistre choisit lui-même le personnage qui reste en otage. Le groupe n'a pas son mot à dire. Heureusement pour la suite de l'histoire, il désigne un Servant (les personnages les plus compétents sont nécessaires pour mener



à bien l'expédition jusqu'à la Fontaine de Vie). En aucun cas il choisit un des diabolistes présents.

Les diabolistes piégés avec les personnages, Gizzleren inclus, ne sont pas assez fous pour se lancer à l'attaque des nains. Ils déclarent haut et fort qu'ils sont, comme les personnages, bons et ils nient toute responsabilité dans la malédiction qui pèse sur Barbe-Sinistre. Ils font donc partie du voyage jusqu'à la Fontaine. Si les personnages veulent les désarmer, ils argumentent en leur faisant remarquer que, dans les profondeurs des montagnes, toute épée supplémentaire sera la bienvenue. Cette expédition offre l'occasion de faire interagir les personnages avec les diabolistes (voyez les notes de jeu de rôle exposées dans *Piégés avec les diabolistes* page 50).

À un certain moment du voyage, les diabolistes cherchent à s'enfuir, profitant d'un moment où les personnages sont occupés. Emil, quant à lui, les attaque, espérant ainsi en tuer un ou deux avant de s'esquiver. Tous les diabolistes qui arrivent à se sauver cherchent à rejoindre leurs alliés. De toute façon, quand Carmella utilise la Pomme pour s'échapper des montagnes, tout diaboliste restant disparaît comme il est décrit dans *Piégés avec les diabolistes*. Cette disparition prendra tout son effet dramatique si elle a lieu au moment où ils sont sur le point d'être exécutés par les nains ou tués par les personnages.

## L'EXPÉDITION À LA FONTAINE DE VIE

Le voyage jusqu'au cœur de la montagne prend deux jours. En leur accordant cinq jours, Barbe-Sinistre leur a donc concédé une marge d'erreur considérable (il veut désespérément que la malédiction soit levée, bien sûr).

Il y a longtemps, les nains ont creusé un tunnel jusqu'à la Fontaine de Vie. Il n'a pas été utilisé depuis des lustres car les nains corrompus ne peuvent plus accéder à la source. Cet état de fait a permis à un grand nombre de bêtes féroces et étranges de venir s'installer dans les salles et dans les galeries grossièrement taillées du tunnel. Vous êtes encouragé à créer toutes les rencontres que vous désirez pour animer le parcours des personnages. Par exemple, une bande de gobelins, ce peuple féérique malfaisant et rival atavique des nains, a découvert ce tunnel abandonné et s'y est installée. Les personnages doivent donc survivre à leurs attaques et éviter de tomber dans leurs pièges. Dans leur voyage de retour, les gobelins ne les molestent pas car l'eau de la Fontaine de Vie qu'ils rapportent au roi les tient à distance.

Ou encore, un ver s'est glissé dans les boyaux jusqu'à une caverne qui coupe le tunnel des nains. Pour atteindre la Fontaine de Vie, les personnages doivent passer devant le ver qui exige qu'ils l'affrontent dans une joute de devinettes. Une bonne réponse à l'énigme qu'il leur pose et il les laisse passer. Sinon, il exige que le groupe lui livre l'un d'entre eux pour son déjeuner. Les personnages chercheront bien sûr à se défendre d'une telle exigence. S'ils lui pose, à leur tour, une énigme vraiment intrigante, le ver se plonge dans une réflexion si profonde qu'il ne se rend même pas compte que le groupe se faufile tranquillement derrière lui. À leur retour, ils le retrouvent toujours perdu dans sa méditation.





## L'OTAGE DES NAINS

Le personnage prisonnier des nains est gardé dans la salle du trône. Il est entravé par des chaînes chevillées au mur. Barbe-Sinistre est assis sur son trône, encadré par deux gardes, jusqu'au retour de l'expédition.

Même si l'otage avait les moyens de s'échapper, il n'en aurait pas l'occasion. Barbe-Sinistre se morfond sur son trône jour et nuit, grommelant et se lamentant sans cesse à propos du destin cruel et de toutes les souffrances qu'endure son peuple depuis des décennies (depuis le retour du Mal) :

*"Je n'ai rien fait pour mériter ce sort. Mon peuple vit retiré et creuse la terre. Votre ami Honerius fut très rusé en m'offrant ce marteau maudit, il y a un an. Il savait que je ne pouvais pas résister à la tentation de le posséder et maintenant je suis sous son pouvoir. Je ne sais pas pourquoi vous m'avez fait ça. J'étais prêt à respecter ma part du contrat : vous laisser passer par mes mines. Mais vous avez brisé votre parole et vous m'avez trompé. Je doute même que votre intention était de traverser les mines pour vous rendre dans les terres qui se trouvent de l'autre côté, comme l'affirmait Honerius. Et pour comble de mon humiliation, ce stupide géant Tharuum écrase tous nos nouveaux tunnels. Je parie que vous êtes de mèche avec lui aussi. Et bien, maintenant vous êtes en train d'en payer le prix, maintenant vous me servez."*

Le temps de captivité en compagnie de Barbe-Sinistre offre au personnage une occasion d'interagir avec le roi des nains et aussi d'apprendre les précédents agissements des diabolistes qui ont abouti à la malédiction de Barbe-Sinistre. Il entend en outre parler de Tharuum. Si aucun autre membre du groupe n'a déjà fait sa rencontre, l'otage connaîtra donc son existence au moment où ses amis et lui le rencontreront plus tard dans *Le voyage au Paradis*. De plus, tandis qu'il parle avec Barbe-Sinistre, il a une occupation pendant que les autres se débattent avec leurs problèmes.

## LA FONTAINE DE VIE

Avant que les personnages n'atteignent la Fontaine de Vie, ils entendent le bruit de l'eau qui coule. En s'approchant de la grotte qui l'abrite, ils se trouvent face à un voile de brouillard qui barre le tunnel. Les personnages de mauvaise nature qui entrent en contact avec cette vapeur sont brûlés par les eaux féériques bienveillantes et subissent des dommages de +15. Une immersion dans le brouillard ou dans les eaux de la fontaine tue tout personnage malfaisant sans sort de protection.

Glorin leur explique la nature du brouillard et ajoute : *"Seuls ceux qui ont un cœur pur peuvent franchir ce mur et survivre."*

### Glorin, guide nain

Force Féérique : 5

Taille -1 Force +2 Énergie +4

Bienveillant/Malveillant +2

Marchandeur +6

Pioche : Initiative +6, Attaque +4, Dommages +11

Fatigue +2, Défense +3 (9), Encaissement +6\* (12)

\* les attaques ayant un rapport avec la terre lui font la moitié des dommages.

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

#### COMPÉTENCES

Artisanat (Miner) 3

Sens de l'Oriente (sous-sol) 5

Boisson (grosses quantités) 2

Pioche (attaques) 4

#### POUVOIRS

**Tunnel de la Taupe, MuTe 15, soi-même, permanent, 0 point**

Glorin, comme tous les nains, peut creuser un tunnel à la cadence incroyable de 1,5 mètre par round. Il lui faut cependant, bien sûr, disposer des outils appropriés.

#### GLORIN EN TANT QUE PERSONNAGE

Le guide des personnages s'appelle Glorin. Il est extrêmement âgé, ce qui fait que non seulement il se souvient du chemin qui mène à la fontaine mais aussi du temps où les nains étaient bons. Il garde encore des restes de sa bonté originelle, bien qu'il soit sujet à de brusques changements d'humeur quand sa bienveillance naturelle et sa malveillance due à l'Éclat entrent en conflit.

Quand le groupe est en danger, Glorin combat côte à côte avec les personnages. Son bon côté lui dit que les personnages sont dignes de confiance. Cependant, quand il est sous l'emprise de son mauvais côté, il se retourne contre eux et peut être capable d'actions extrêmement cruelles, comme les mener droit sur un repère de gobelins. Ces changements de caractère surviennent environ toutes les deux heures, sans prévenir.

Quand Glorin est exposé aux vapeurs de la fontaine, le Mal qui est en lui est chassé. Cette sorte d'exorcisme est très douloureux, mais quand il revient à lui, il sait que les personnages sont ses alliés et les diabolistes ses ennemis.

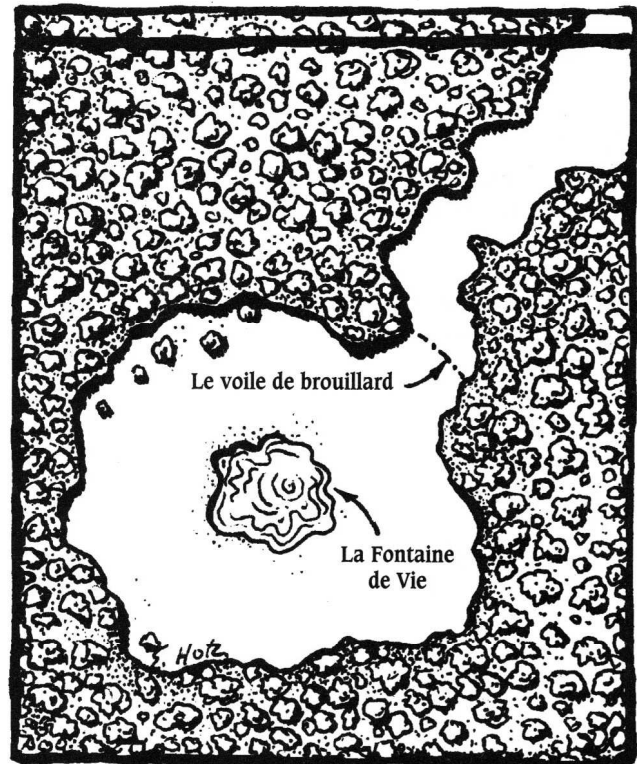
Si Glorin est tué pendant le voyage, les personnages doivent trouver tout seuls le chemin vers la fontaine et celui du retour. Le parcours qui mène à la source n'est pas très difficile s'ils ne s'écartent du tunnel principal. En apprenant la mort de Glorin, Barbe-Sinistre se montre fort irrité, mais certainement plus préoccupé à boire l'eau de la fontaine qu'à les punir. Une fois qu'il s'est abreuvé, les personnages n'ont plus rien à craindre de lui.

Notez que Glorin fait un excellent personnage de remplacement pour un joueur dont le personnage ne participe pas à l'aventure.



Ayant eu lui-même à le traverser dans le passé, il le regarde avec préoccupation. Puis, avant qu'un des personnages n'ait eu le temps de faire un pas à travers lui, il s'avance et le touche. Il tombe à la renverse et se roule par terre en hurlant de douleur. Après quelques instants, un nuage noir sort de son corps et se dissipe dans l'air. Le Mal qui l'habitait vient d'être conjuré par le brouillard. Redevenu bon, Glorin peut maintenant accéder à la Fontaine de Vie avec les personnages.

## LA FONTAINE DE VIE



Ceux qui ne sont pas malveillants peuvent traverser le voile de brouillard sans crainte. Aucun des diabolistes n'est assez fou pour le toucher, excepté ce stupide Gizzleren. En raison de sa nature démoniaque, il endure alors des dommages de 40+ et pousse des cris de terreur infernaux qui démasquent sa véritable nature (si les personnages ne se sont pas encore rendus compte que c'est un démon). Comme aucun des diabolistes ne veut franchir le voile de brouillard, ils restent à l'extérieur de la grotte. Cela leur donne une excellente occasion de s'échapper. Si les personnages décident de les lancer dans le brouillard pour les tuer, avant que cela n'arrive, ils disparaissent sauvés in extremis par la Pomme.

La Fontaine de Vie est située à l'intérieur d'une énorme caverne remplie de brouillard, ce qui limite la visibilité à un ou deux mètres. Au centre de la grotte, une colonne d'eau, large de cinq mètres, s'élève jusqu'au plafond, défiant les lois de la gravité. Cette eau est issue des régions les plus profondes de la terre et remonte jusqu'ici pour alimenter le monde.

Guidés par Glorin, les personnages peuvent placer un récipient à l'intérieur de la colonne d'eau. Tenu à l'envers, il se remplit en quelques instants. Cependant, celui qui le tient constate, à sa grande stupeur, qu'une main d'eau se détache de la colonne pour le saisir, puis qu'un visage humain en émerge au niveau de sa tête et le regarde droit dans les yeux.

Glorin dit alors : *"Attendez ! Ne l'attaquez pas ! C'est la Fée de la Fontaine. Elle juge votre esprit. Si vous êtes mauvais et que vous avez quand même franchi le mur de brouillard, elle vous détruira. Si elle vous laisse partager les*



*eaux de la fontaine, c'est qu'elle reconnaît en vous un être bon."*

Quand le récipient est plein, le visage sorti de l'eau sourit. La fée relâche son étreinte et disparaît. Toute personne mauvaise qui accomplit cet acte est aspirée dans les eaux par la Fée. Sa mort est rapide et son corps refait surface sur une côte quelconque de la Terre.

Les caractéristiques de la Fée de la Fontaine ne sont pas nécessaires pour le déroulement de l'histoire. Comme elle tire son essence et sa force vitale de la fontaine elle-même, elle est virtuellement indestructible et immortelle. La seule façon de la vaincre est de geler ou d'assécher la source, ce qui demande un sort MuAq ou Mulg de niveau 80. Il en résulte, à plus ou moins long terme, la destruction du monde car les lacs, les rivières et les océans gèleront ou s'assécheront avec elle. En conséquence, si les forces du Mal prenaient le contrôle de la Fontaine de Vie, ce serait un événement potentiellement riche en histoires.

Une fois que les personnages ont obtenu l'eau, ils peuvent revenir chez Barbe-Sinistre et dissiper la malédiction qui pèse sur lui. Le retour devrait se passer sans anicroches. En effet, l'eau transportée fait fuir toutes les créatures malignes rencontrées.

## DE RETOUR CHEZ BARBE-SINISTRE

Si les personnages ont respecté le délais de cinq jours, pas de problème, ils font face à un Barbe-Sinistre heureux. Par contre, s'ils reviennent après la limite de temps impartie, ils arrivent juste au moment où il s'apprête à faire exécuter l'otage.

Dans les deux cas, dès que Barbe-Sinistre s'empare de l'eau, il l'avale d'un trait. Il subit alors une transformation complète : le processus de dépérissement de son corps s'inverse et il recouvre santé et vigueur d'antan. Pour la première fois depuis un an, il lâche le marteau maudit qui tombe sur le sol. L'abattement qui affectait son maintien s'efface aussitôt. Sa peau, il y a quelques instants blafarde et desséchée, devient rose et éclatante, tandis qu'un nuage noir émane de son corps et s'évapore dans l'air. L'eau de la Fontaine de Vie non seulement le délivre de la malédiction du marteau mais le purge aussi de la corruption de l'Éclat. Sa métamorphose achevée, Barbe-Sinistre pose le regard sur ses sujets et le Mal qui les habitait les quitte de la même façon. Sa régénération se transmet à son peuple. Les personnages ont ainsi non seulement sauvé le roi mais aussi tous les nains !

Fou de joie, Barbe-Sinistre les remercie chaleureusement pour leur aide. Il se rend compte qu'il était devenu mauvais et regrette tous les actes malveillants qu'il a commis. Quand les personnages décident de se lancer à la poursuite des diabolistes, Barbe-Sinistre leur fait connaître son désir de participer personnellement à l'expédition. Ils se mettent donc en route ensemble et localisent le tunnel

reculé où a été déterré l'Éclat, mais les diabolistes sont partis depuis longtemps. S'il y a encore des personnages perdus dans les tunnels, c'est le moment de les retrouver.

Afin de célébrer dignement les exploits des personnages, une semaine de festivités est donnée en leur honneur. On leur sert copieusement d'excellentes mets et boissons. Débordant de reconnaissance, les nains ne savent plus comment exprimer leur gratitude. Avant que les personnages ne partent vers l'Alliance, Barbe-Sinistre leur fait cadeau d'une grande gemme qui contient 20 points de *virtus* Terram. S'ils en expriment le désir, ils peuvent également emporter le marteau maudit. La malédiction n'a pas d'effet sur eux et il contient 5 points de *virtus* Perdo. Barbe-Sinistre leur offre aussi ses services ainsi que ceux de tous ses sujets, même de ceux qui ne sont pas encore nés. Les nains sont devenus leurs alliés éternels. Ils seront précieux quand les personnages décideront de reconstruire leur Alliance une fois cette Saga achevée.

### Barbe-Sinistre, roi des nains

Taille 0      Int. +2      For. +2      Éne. +3

**Force Féérique : 20**

Égocentrique +2

Malveillant +2

Marchandeur +8

Sombre +3

Volontaire +5

**Marteau maudit (une main) :**

Initiative +4, Attaque +5,

Dommages +9, cotte de

mailles complète

(protection 14)

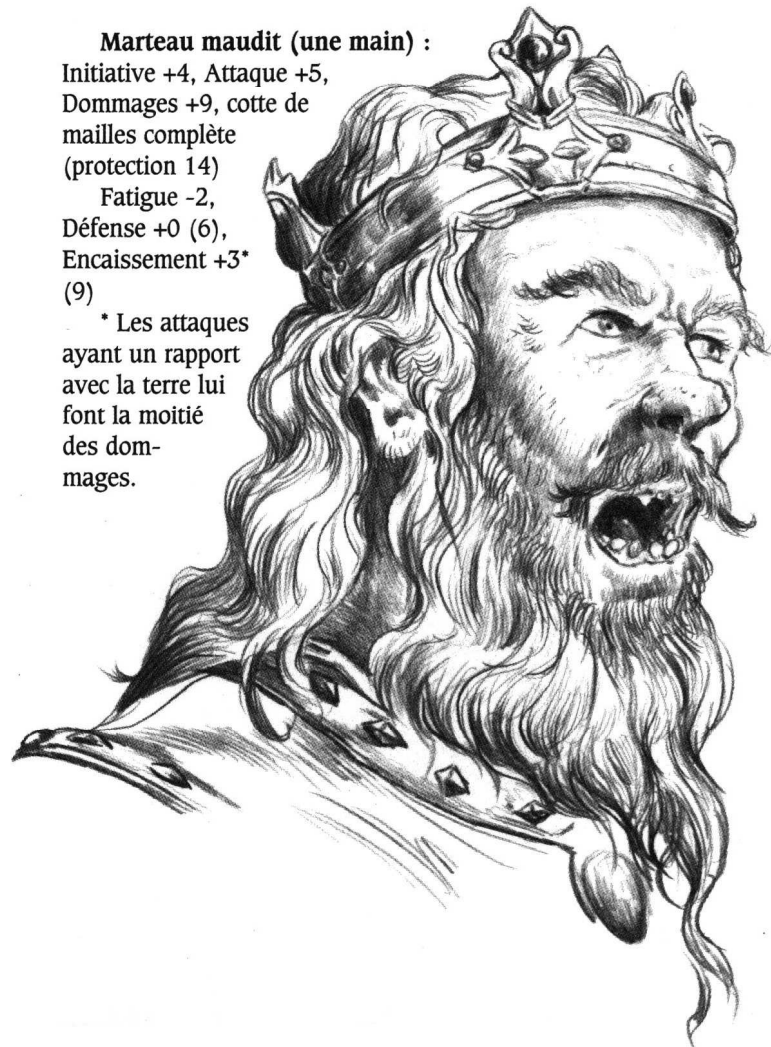
Fatigue -2,

Défense +0 (6),

Encaissement +3\*

(9)

\* Les attaques ayant un rapport avec la terre lui font la moitié des dommages.





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

### COMPÉTENCES

Artisanat (Miner) 5  
Boisson (grosses quantités) 3  
Commandement (loyauté) 5  
Intimidation (menaces) 4  
Marteau (attaques et parades) 5  
Sens de l'Oriente (sous-sol) 3

### POUVOIRS

Éruption Rocheuse ReTe 15, 5 points  
Secousse Sismique ReTe 30, 10 points  
Tunnel de la Taupe, MuTe 15, soi-même, permanent, 0 point

### DESCRIPTION

Barbe-Sinistre est grand pour son espèce, autant qu'un humain. Il est aussi très massif avec sa carrure de 1 m 20. Il arbore une barbe tressée qu'il coince dans sa ceinture. Une cotte de mailles finement travaillée le protège des pieds à la tête. Il porte une couronne ternie, qui penche toujours d'un côté. Il tient à la main un marteau dont la masse est couverte de runes. Soumis au destin néfaste dont l'outil est porteur, il ne le lâche jamais.

Profondément marqué cette malédiction, Barbe-Sinistre est devenu un homme vieux et fatigué. Sa santé décline de jour en jour, l'entraînant inexorablement vers une mort prochaine. La corruption maléfique de l'Éclat se manifeste dans son physique. Sa peau est terne et sombre et ses yeux s'enfoncent dans son visage comme des vrilles.

### BARBE-SINISTRE EN TANT QUE PERSONNAGE

Sous l'effet de la malédiction du marteau, Barbe-Sinistre est devenu triste et pathétique. Il est toujours d'humeur morose et s'apitoie constamment sur sa santé et sur lui-même. Il désire assouvir sa vengeance contre les diabolistes mais, plus que tout au monde, il veut récupérer sa santé d'antan.

## Un nain ordinaire

Taille -1    Int. 0    For. +2    Éne. +4

Force Féérique : 5  
Industrieux +4  
Marchandeur +6  
Malveillant +2

**Pioche (deux mains)** : Initiative +6, Attaque +4, Dommages +11

**Hache d'armes (deux mains)** : Initiative +4, Attaque +2, Dommages +12

**Gourdin (une main)** : Initiative +2, Attaque +3, Dommages +2

**Épieu court (deux mains)** : Initiative +6, Attaque +3, Dommages +5

**Haubert de cotte de mailles** : prot. 12

**Bouclier rond** : Initiative +2, Attaque +2, Dommages -1, Par. +3

Fatigue +2, Défense +3 (9)    Encaissement +6\* (12)

\* Les attaques ayant un rapport avec la terre lui font la moitié des dommages.

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

### COMPÉTENCES

Artisanat (Miner) 3  
Sens de l'Oriente (sous-sol) 2  
Boisson (grosses quantités) 3  
Arme (attaques) 4

### POUVOIRS

Tunnel de la Taupe, MuTe 15, soi-même, permanent, 0 point

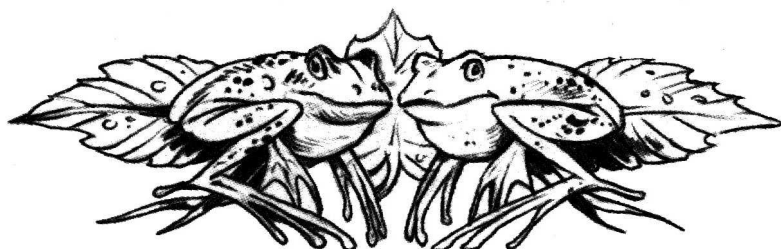
Les nains peuvent creuser un tunnel à la cadence incroyable de 1,5 mètre par round. Il leur faut cependant, bien sûr, disposer des outils appropriés.

### DESCRIPTION

Les nains mesurent entre 1 m 20 et 1 m 50. Ils sont très trapus et musculeux. Ils portent des barbes longues et épaisses qui traduisent leur statut social. Leur visage tend à être exagérément large, ce qui donne l'impression que leur tête est disproportionnée par rapport au reste du corps.

Les nains ne peuvent pas résister à un bon marchandage et, une fois qu'ils ont donné leur parole, ils préfèrent mourir plutôt que de la briser. Ils attendent des autres races le même comportement et n'hésitent pas à se venger de ceux qui ont rompu un accord.

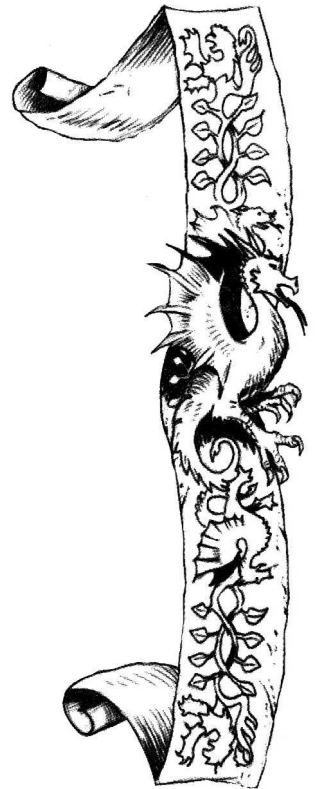
Une barbe de nain vaut 5 points de *virtus* Terram.





## Chapitre Six

# Les Sept Signes



Le capitaine Gill se tenait debout sur les remparts de la forteresse. Il porta son regard vers la milice paysanne qui se massait aux pieds des murs et se rendit compte qu'elle était en train de perdre, à vue d'œil, la confiance que, jusque-là, elle avait en son chef dominicain.

"Tous les mêmes !" Mais Robin éprouvait malgré tout une certaine admiration pour leur courage. "Il leur a fallu quand même des nerfs solides pour venir ici nous affronter comme ça et qui plus est au cœur de la nuit ! Mais je ne leur donne plus que quelques minutes avant la débandade générale."

Le moine dominicain prit la parole et sa voix se répercuta sur les remparts : "Écoutez-moi, forces ténébreuses de l'enfer, votre œuvre impure dans ce monde est finie ! Nous brandissons le glaive du Seigneur et nous vous ordonnons, en son Nom, d'abandonner vos défenses. Repentez-vous et le Tout Puissant aura pitié de vos âmes."

En observant plus attentivement la scène, Robin remarqua que les paysans avaient commencé à s'éloigner des murailles de l'Alliance. Ce discours à propos de glaives et d'affrontements avait brisé leur allant. Démoralisés par ce qu'ils venaient d'entendre, ils rompirent soudain leur formation et détalèrent comme des lapins en direction de l'endroit d'où ils étaient venus.

Robin éclata de rire. "Ces stupides paysans, ils attribuent toujours leurs problèmes à des choses qu'ils ne comprennent pas. Demandez-leur d'affronter leurs superstitions et les voilà en train de s'éparpiller comme des fétus de paille dans le vent !"

Son rire s'arrêta net dans sa gorge. Une drôle d'odeur planait dans l'air. Une odeur des plus surnaturelles. C'était comme si la terre avait vomi une énorme carcasse en décomposition. S'aidant du vent pour repérer la direction d'où provenait la puanteur, Robin fut le premier à entendre

le cri des paysans. Il fut aussi le premier à les voir revenir en courant vers la forteresse, poursuivis par une horde de morts-vivants éjectés de la terre, exactement comme il l'avait pressenti.

## RÉSUMÉ

Dans cette partie de la Saga, les personnages assistent aux signes annonciateurs de la fin du monde. Les diabolistes s'étant enfuis avec le dernier Éclat, ils commencent leur rituel d'invocation du Prince des Ténèbres. Les Sept Signes de l'Apocalypse se succèdent les uns après les autres, ponctuant leurs progrès dans l'ouverture des portes de l'enfer. En tant qu'ennemis jurés des diabolistes, les personnages sont l'objet de ces Signes et l'Alliance doit agir pour mettre un terme aux destructions engendrées par ces manifestations.

Au cours de leur lutte contre les fléaux qui se déchaînent sur l'Alliance, les personnages sont visités par l'esprit de Balaerus qui leur révèle la localisation du Jardin du Paradis, le lieu où les diabolistes accomplissent leur rituel.

## À LA RECHERCHE DU PARADIS

Comme les personnages n'ont pas réussi à récupérer l'Éclat ainsi que le leur avait ordonné le messager céleste, leur dernière chance de vaincre les diabolistes est de localiser le Paradis. Cette quête peut se dérouler en même temps que l'étude sur la nature et les origines des Éclats. Les



Mages qui sont restés à l'Alliance peuvent ainsi chercher où se trouve le Paradis, tandis que leurs compagnons sont partis vers les Alpes suisses. Il est possible aussi qu'ils décident d'attendre le retour de l'expédition afin de connaître l'issue de la course au dernier Éclat. Cependant, une fois qu'il est devenu évident que le dernier Éclat est perdu, il est vraiment temps de commencer les recherches.

Les personnages peuvent se référer aux mêmes sources que celles dont ils ont usées pour enquêter sur la Pomme. Les Mages consacrent une saison entière aux recherches et découvrent beaucoup de choses sur le Paradis, mais pas sa localisation. Sur un jet d'Intelligence + Lecture/Écriture de 10+, ils apprennent qu'il se situe dans une montagne, mais sans savoir laquelle. Avec un jet de 12+, ils comprennent la nature du sacrifice dont a parlé le messager céleste. Ils découvrent ainsi que le pouvoir de la Pomme ne peut être contrecarré qu'en restaurant l'Arbre de la Connaissance. La première fois qu'elle fut croquée, l'homme devint le dépositaire de l'expérience dudit Arbre, mais son innocence première le quitta. Ce mouvement de transfert d'expérience doit être renversé pour restaurer l'intégrité de l'Arbre de la Connaissance. Et ceci ne peut être accompli que par le sacrifice volontaire d'une personne de parole qui, par ce geste, lui transmet son expérience personnelle et redonne à la Pomme son innocence première.

Mais si, pour les personnages, il est très clair qu'une fois l'Arbre de la Connaissance restauré, la Pomme perd tous ses pouvoirs liés à l'expérience et au Mal, ils n'arrivent pas à dénicher, malgré toutes leurs recherches, de plus amples informations sur la nature de ce sacrifice (par exemple le procédé nécessaire). De plus, aucune indication n'est fournie sur cet état d'innocence qui doit l'accompagner. Ce sont des éléments qu'ils devront assembler et comprendre une fois qu'ils seront dans le Paradis.

Comme ils ne peuvent pas localiser le Paradis (et que tout sort utilisé est voué à l'échec, contrecarré par la puissance divine de ce lieu), ils ne peuvent qu'attendre l'arrivée des Signes. Ils savent qu'ils doivent se manifester grâce au sermon du messager divin. Ils peuvent, cependant, faire des recherches sur eux afin d'être en mesure de les reconnaître. S'ils réussissent un autre jet d'Intelligence + Lecture/Écriture de 10+, ils apprennent ce qui suit :

Les quatre premiers Signes annoncent l'arrivée de la guerre, de la mort, de la maladie et de la famine sous la forme des quatre Cavaliers de l'Apocalypse. Le Cinquième Signe provoque le réveil des morts. Le Sixième Signe déclenche un tremblement de terre et l'obscurcissement du soleil. Enfin, le Septième Signe prophétise la fin du monde, ce qui se traduira probablement par l'arrivée du Diable sur Terre. En étudiant ces Signes, les personnages peuvent au moins préparer une défense et concentrer leurs énergies dans les bonnes directions (comme, par exemple, en étudiant des sorts qui détruisent les morts-vivants).

Les personnages vont probablement penser qu'en combattant ou en atténuant les Signes, ils pourront ralentir la fin du monde. Ce temps de répit va peut-être leur donner un sursis précieux pour trouver le Paradis (ce qui est exactement ce qui se passe). Cependant, avant que les Signes ne se manifestent, vous êtes encouragé à raconter d'autres histoires. Celles-ci ne peuvent que renforcer la puissance de

l'Alliance et lui donner une chance supplémentaire de faire face aux épreuves qui l'attendent.

Les personnages peuvent aussi chercher à localiser les diabolistes mais la bande reste introuvable. En effet, peu de temps après leur fuite des Alpes, ils ont été transportés par Carmella dans le Paradis car, une fois la Pomme complétée, il lui fut facile de découvrir ce lieu d'où est originaire le Fruit Défendu. Ainsi, tandis que les personnages enquêtent sur les Sept Signes et sur la localisation du Paradis, les diabolistes entament déjà le rituel nécessaire à l'arrivée du Diable sur Terre.

## LA NATURE DES SIGNES

Pendant qu'ils accomplissent leur rituel, les diabolistes sont bloqués au Paradis. Ils ne se rendent donc pas compte que les Signes ne fonctionnent pas comme ils l'espéraient. Ils ignorent, qu'en réalité, ils sont en train d'invoquer un démon qui s'est fait passer pour le Diable (voyez *Ce qui est dû au Diable* page 82). Comme la créature infernale n'est pas le vrai Prince des Ténèbres lui-même, les Signes n'affectent pas le monde avec leur pleine puissance. En fait, ils n'ont lieu que dans une zone précise et non pas sur toute la Terre tel qu'il est décrit dans les Saintes Écritures (L'Apocalypse selon saint Jean). Prenant l'Alliance et ses membres pour la plus grande menace vis-à-vis des plans des diabolistes, la Pomme concentre les manifestations des Signes sur les personnages, l'Alliance et les terres qui l'entourent.

Les personnages peuvent interpréter de différentes façons ces manifestations limitées. Ils peuvent, par exemple, être suffisamment présomptueux pour penser que les diabolistes veulent d'abord les détruire avant d'anéantir le monde. Il vous est conseillé de laisser libre cours à toutes leurs spéculations. Cette tournure étrange que prennent les événements devrait les confondre et les troubler.

Bien que les Signes n'apparaissent que dans les alentours de l'Alliance, la situation n'en est pas moins dangereuse pour les personnages. Les Sept Signes s'abattent sur eux et ils ont le pouvoir de détruire l'Alliance. Des personnages effrayés peuvent être tentés de demander de l'aide aux autres Alliances, mais malheureusement, comme il a déjà été dit précédemment, les autres Mages sont incapables de prendre conscience de la menace. Comme les Sept Signes ne frappent pas les terres des autres Alliances, les Mages de celles-ci se moquent des personnages. Après tout, il est mentionné dans la bible que tout le monde doit être détruit et "*Qu'est-ce qui vous fait croire que le Diable lui-même, en admettant qu'il existe réellement, ne se préoccuperait que de votre Alliance ?*"

Personne ne veut faire le voyage jusqu'à l'Alliance des personnages pour confirmer ou réfuter leurs affirmations. La Pomme est largement responsable de cet état de fait. Le maléfique pouvoir de tromperie qu'elle possède est maintenant au zénith de sa puissance et elle affecte subtilement tous ceux qui entendent parler des événements. Pour ces gens-là, le Fruit Défendu n'est qu'une fable ou, au mieux, une métaphore symbolique, mais certainement pas une menace.



## L'ARRIVÉE DES CAVALIERS

Cinq ans après que les diabolistes ont récupéré le dernier Éclat, les Sept Signes se manifestent. Les quatre premiers se présentent sous la forme des quatre cavaliers de l'Apocalypse : Peste, Guerre, Mort et Famine, chacun étant l'incarnation d'une de ces calamités. Ils apparaissent individuellement pour ravager l'Alliance au cours d'une période de trois ans. À chaque fois, des personnes choisies parmi les résidents de l'Alliance et des terres alentour se transforment en l'un de ces cavaliers.

## PESTE

Le premier des cavaliers à apparaître est Peste. La façon dont il se manifeste est identique à celle que les trois autres pratiqueront. Tous transforment des gens normaux en une monstruosité infernale. La mutation se déroule en quelques jours, il est donc difficile d'être averti à temps.

Peste surgit à l'intérieur des murs même de l'Alliance. Son apparence donne aux personnages une indication de la façon dont il opère et prouve combien ces êtres sont une chose horrifiante. Au début, il se peut que les personnages ne prennent pas pleinement conscience du péril qui les guette. Un des habitants de l'Alliance est affecté par une étrange maladie. Ce résident de l'Alliance devrait être une personne non essentielle, comme un cuisinier, une femme de chambre, un garçon d'écurie, un forgeron, mais il devrait aussi être bien connu des personnages depuis des années. Il vous est conseillé de tisser des relations entre cet habitant de l'Alliance et les personnages s'ils n'ont pas de liens étroits avec lui. L'idéal serait que quelqu'un de très proche des personnages, comme par exemple l'épouse d'un des Servants, tombe malade. Vous pouvez aussi utiliser cette opportunité pour éliminer un personnage ennuyeux de la Saga. Celui qui tombe malade devient inévitablement un cavalier et sera probablement tué par les autres.

La "maladie" se déclenche de façon banale. La victime tombe malade après avoir été exposée à une quelconque source de contamination. Par exemple, un travailleur descend au fond du puits de l'Alliance qui s'est bouché. Il y trouve la carcasse d'un oiseau étrange qui était clairement malade,

car ses plumes sont toutes miteuses et son corps décati. Le jour même, le travailleur tombe malade. Bien sûr, l'oiseau est une ruse qui pousse les personnages à le rendre responsable de la maladie, alors qu'elle est en fait l'œuvre des pouvoirs infernaux.

Le corps de cet oiseau peut être examiné. Un jet d'Intelligence + Lecture/Écriture, Empathie avec les Animaux ou Connaissance des Animaux Fabuleux (le plus haut des trois) de 9+ révèle que c'est un albatros, un oiseau de mauvais augure. Un sort InAn approprié indique que l'animal est mort d'une maladie classique.

Les gens ordinaires qui habitent l'Alliance mettent en rapport l'albatros avec les mauvais esprits et le considèrent comme un signe de mauvais sort. Ces personnes-là se persuadent que le Mal frappera bientôt l'Alliance. Il est vrai qu'un destin néfaste s'abat sur elle quand le cavalier fait son apparition, donc, somme toute, ils ne sont pas si loin de la vérité. Un jet de Connaissance des Légendes de 8+ permet de savoir que l'albatros est le signe d'une malédiction. Et un autre jet, que la malédiction amenée par l'albatros peut être soulagée en accrochant sa carcasse à l'arbre le plus proche, pendant quinze jours. L'arbre est censé absorber les mauvais esprits amenés par l'oiseau de malheur. Évidemment cette "thérapie" n'a, dans le cas présent, aucun effet. Ainsi, si l'oiseau joue un rôle dans l'histoire, c'est celui de prévenir les personnages d'un danger qui rôde.

Les personnages qui ont le talent Alchimie ou un sort approprié InAq de niveau 10+ peuvent analyser l'eau à la





recherche d'agents infectieux. Ils y découvrent bien des traces de la maladie de l'albatros, mais pas suffisamment cependant pour que l'eau du puits infecte les personnes qui en boivent. Le puits est donc sain.

Ils peuvent aussi essayer de soigner la maladie qui afflige l'habitant de l'Alliance. Un sort approprié InCo de niveau 20+ indique que le sujet est simplement malade, mais en pleine mutation. Ils sont incapables de l'enrayer. Aucun sort ne fonctionne et les méthodes classiques sont totalement inefficaces. Ceci ne veut pourtant pas dire que les personnages doivent baisser les bras et arrêter de chercher un remède. C'est long de mettre en place différents sorts de soin et le temps que l'albatros soit identifié et sa maladie diagnostiquée et que l'eau du puits soit analysée, le malade semble aux portes de la mort. Ce dernier développement a lieu trois jours après le début de l'infection.

Seul un personnage ayant le talent Perception de la Sainteté et de la Malignité peut reconnaître les origines infernales de la maladie. Il faut un jet de 12+ pour sentir cette présence infernale, tandis que sur un jet de 20+ le personnage est pétrifié par l'horreur de cette révélation. Bien que la victime soit éveillée et consciente de son état, elle s'affaiblit vite et doit s'aliter rapidement. Elle endure de terribles souffrances et est terrifiée, ne sachant pas ce qui lui arrive. À la vue de leur ami réduit à cet état, les personnages devraient redoubler d'efforts pour mettre un terme à ses souffrances.

À la fin de la mutation, le vrai mal dont souffre la victime commence à devenir apparent. Son corps s'infeste d'asticots. Si les personnages ont enquêté sur les Quatre Cavaliers de l'Apocalypse, ils comprennent avec un jet d'Intelligence de 12+ que le malade est en train de se transformer en un cavalier. Bien évidemment, ils peuvent arriver à la même conclusion par déduction.

Les personnages qui décèlent la nature infernale de la maladie peuvent être tentés d'euthanasier leur compagnon. Cependant, tous les stratagèmes visant à empêcher que le cavalier surgisse sont voués à l'échec. Le malade peut être tué, mais le corps continue à muter après sa mort et le cavalier apparaît quand même. Si le corps est démembré et les différentes parties disséminées dans divers endroits, elles rampent l'une vers l'autre jusqu'à se rejoindre et reformer le corps de Peste. Les personnages peuvent aussi faire bénir le défunt par un prêtre. Celui-ci, même si c'est le Père Miller de Wickam, refuse de croire à leur histoire. Le clergé subit, lui aussi, l'influence pernicieuse de la Pomme. L'argument principal avancé est que, si la fin du monde était réellement proche, ce serait lui et non pas les païens qu'ils sont qui serait le premier à le savoir. Quoi qu'il en soit, Peste fait son apparition malgré tous les efforts des personnages pour empêcher l'inévitable. En tout cas, s'ils suggèrent des solutions désespérées pour empêcher la mutation de la victime, comme son meurtre et son démembrement, rappelez-leur que le malade qui gît sur son lit en proie à d'atroces souffrances est leur ami.

Si les personnages ne reconnaissent pas dans la victime la manifestation d'un des quatre cavaliers, la métamorphose s'accomplit la troisième nuit de la maladie. Si le malade a été placé sous bonne garde, les sentinelles en faction sont attaquées par surprise par le cavalier. Il faut

un jet réussi de Perception + Vigilance de 10+ pour sentir le danger avant que Peste n'attaque. Pour le moment, le cavalier est plus soucieux de quitter la forteresse que de détruire ses habitants (il a l'intention de le faire après avoir ravagé les terres voisines). En conséquence, les gardes sont mis hors de combat rapidement, c'est-à-dire Incapacités (et ils peuvent s'estimer heureux de s'en tirer à si bon compte) et seulement quelques-uns sont infestés par les vers. Une fois libre, Peste se glisse hors de l'Alliance après avoir volé un cheval. Tout Servant qui se met au travers de son chemin est rapidement mis hors d'état de nuire. Si l'alarme est donnée, l'Alliance peut décider de se lancer à la poursuite du cavalier, ce qui arrange ses affaires puisqu'il peut en profiter pour répandre la désolation et la mort sur son passage.

Une fois sorti de l'Alliance, Peste se dirige vers les terres habitées les plus proches pour les détruire. Si les personnages ne s'aperçoivent pas de sa fuite au cours de la nuit, ils l'apprennent le jour suivant quand les Servants de garde manquent à l'appel ou quand ils constatent la disparition de la victime ou encore quand un villageois se présente aux portes de l'Alliance pour annoncer que son village, qui peut être Wickam, a été exterminé par le fléau. Il survit suffisamment longtemps pour faire le récit des événements : *"Un chevalier a fondu sur nous... sur le village... la nuit. Le père Miller... a dit que le Jour du Jugement s'était... abattu sur nous, juste avant... le chevalier... sucé sa vie."*

Le villageois s'effondre alors, mort, et sa peau éclate laissant apparaître des asticots qui festoient dans son corps.

Indépendamment du moment où les personnages décident d'affronter Peste, le combat a lieu à terrain découvert, sur un champ de blé par exemple. Ici, le Cavalier de l'Apocalypse dispose de toute l'aisance que lui procure sa monture.

## GUERRE

Le second cavalier est Guerre. Son apparition est directement liée à des événements qui se passent autour de l'Alliance. Son influence rallume une vieille querelle entre deux seigneurs locaux. Bien que n'étant pas concernée, l'Alliance se trouve impliquée dans l'affaire, quand ses terres deviennent l'enjeu des deux parties et le champ de bataille où les chevaliers s'affrontent.

Il y a soixante dix ans, quelques barons et seigneurs avaient déjà tenté d'assujettir et de vassaliser un certain nombre d'Alliances de la région. Ces seigneurs voyaient d'un mauvais œil une telle concentration de puissance qui n'était soumise à aucun contrôle et qui pouvait même représenter une menace larvée. Cependant, l'entreprise avait rapidement échoué par manque de soutien royal (le souverain avait mieux à faire que de rajouter son nom à la liste des ennemis de l'Ordre).

Des seigneurs situés à l'ouest et au nord-est de l'Alliance des personnages faisaient partie de cette tentative d'annexion. Dans leur tentative pour assujettir les terres de l'Alliance, deux familles, les Gisborne et les Maston (ou tout autres qui conviennent mieux à la Saga), accumulèrent



tellement de rancunes qu'elles en vinrent à s'affronter. Après quelques escarmouches entre les deux seigneurs, les forces royales mirent un terme à l'avidité des nobles et le conflit prit fin. Au fil des années, les griefs furent oubliés et, maintenant, les deux familles et l'Alliance entretiennent des rapports pacifiques. Il est même possible que les personnages connaissent les deux familles en question. Cependant, avec l'arrivée de Guerre, les vieilles rancœurs refont surface.

Sir Grahame de la Maison de Maston, troisième fils de Lord Vesron de Maston se transforme en cavalier. Sa mutation est quelque peu différente de celle subie par le membre de l'Alliance. De plus en plus irascible et agressif, il demande à ce que sa famille lave l'affront que son honneur a subi il y a soixante dix ans. À ses yeux, la seule façon d'y parvenir est de battre les Gisborne une bonne fois pour toutes. Inexplicablement, au fur et à mesure que sa transformation en cavalier progresse, d'autres membres de sa famille deviennent, eux aussi, belliqueux et rallient sa cause. Une fois que le défi est rendu public, les Gisborne se préparent également avec rage à la bataille. Ici aussi l'influence de Guerre fait bouillir le sang et rallume les vieilles rancœurs.



C'est lors d'une visite à des paysans appartenant à une des deux familles que les personnages sentent, pour la première fois, souffler ce vent de guerre. Les serfs eux-mêmes sont sous l'emprise de vieilles inimitiés et se comportent de manière

étrangement hostile vis-à-vis des personnages. Ils n'ont recours à aucune violence à leur égard mais ils les mettent en garde :

*"Vous feriez bien de vous préparer pour la bataille. Vos terres appartiennent de droit à notre maître et à la Maison de Maston. Le vieil affront subi sera vengé et, cette fois, nous allons vous battre !"*

Un jet réussi d'Histoire de l'Ordre d'Hermès, de Connaissance de la région ou de Lecture/Écriture (le plus haut des trois) rappelle aux personnages l'histoire du "vieil affront". Ces rumeurs deviennent officielles quand un messager de la Maison de Maston arrive à l'Alliance avec une proclamation :

*"Que ceux de l'Alliance (le nom de l'Alliance des personnages) soient ici informés que la dite Alliance ainsi que toutes ses terres sont désormais la propriété de la Maison de Maston et que les Gisborne, vils usurpateurs des droits légitimes de notre Maison seront, par la volonté de Dieu, défaits sur le champ de bataille. Par décret de Sa Seigneurie Lord Vesron de la Maison de Maston, tous les habitants de ce lieu et des terres environnantes sont désormais les féaux de notre Seigneur et doivent lui prêter allégeance et hommage comme il convient. Ils deviennent, à compter de ce jour, sujets du roi."*

Les personnages peuvent questionner le héraut qui appartient aux Maston. Il les informe que la bataille doit avoir lieu d'ici une quinzaine de jours et qu'elle se déroulera sur les terres de l'Alliance. Le vainqueur revendiquera le droit à ces terres.

Comme l'Alliance échappe au système féodal, les personnages ne peuvent pas recevoir une assistance de la part des autorités temporelles. Les forces royales ne sont levées qu'après qu'une bataille féodale a eu lieu, mais à ce moment, il sera trop tard. Les gens seront déjà morts et une des deux familles aura réclamé ses droits sur l'Alliance. En conséquence, les personnages doivent se battre tout seuls pour mettre un terme au conflit.

Ils peuvent essayer de raisonner les deux parties. Malheureusement, l'influence infernale a déjà trop d'emprise sur les deux maisons pour qu'elles puissent écouter des arguments sensés. Aucun des deux chefs de famille n'est prêt à renoncer à ses prétendus droits sur l'Alliance. Ils sont incapables d'expliquer pourquoi les vieilles rivalités ont refait surface maintenant, ni pourquoi ils ressentent une telle haine à l'égard de l'autre. Chaque Seigneur et tous ses vassaux sont consumés par le désir de livrer bataille.

En questionnant les familles et en cherchant à en savoir plus sur cette brusque résurgence de vieilles rivalités oubliées, les personnages apprennent que l'instigateur de tous ces événements est Grahame Maston. Il a mystérieusement disparu après avoir totalement ravivé la flamme de la guerre car il a achevé sa mutation en cavalier. Il a pris comme repaire un bois situé entre les terres des deux nobles. De là, il exerce son influence sur les membres des



deux familles et les pousse à la guerre. Tant que la bataille n'a pas eu lieu, Guerre reste dans sa cachette et ne peut pas être repéré par les personnages. Sa nature infernale échappe aux pouvoirs de détection de la magie hermétique. Les personnages peuvent, cependant, se rendre compte que le cavalier est derrière le conflit, s'ils réussissent un jet de Perception de la Sainteté et de la Malignité de 12+. Un sort InVi approprié de 10+ permet aussi de sentir que des pouvoirs infernaux sont à l'œuvre.

Jusque-là, les Maston ne se sont même pas rendus compte de la disparition de Sir Grahame. Ils sont tellement obnubilés par des soucis d'ordre guerrier qu'ils sont devenus incapables de penser rationnellement. C'est au moment où les personnages leur demandent où est Grahame qu'ils se rendent soudainement compte qu'il a disparu. Vesron croit immédiatement qu'il a été enlevé par les Gisborne. Cette conclusion rend la guerre inévitable.

Si les personnages sont rusés, ils peuvent faire allégeance à l'une ou aux deux parties à la fois. Cette attitude leur permet d'être au courant du déroulement des événements. Ils peuvent aussi profiter de la confiance qu'on leur accorde pour essayer de mettre un terme au conflit. Malheureusement, malgré tous leurs efforts, la bataille est inéluctable.

Deux semaines après ces événements, les deux familles marchent sur l'Alliance et établissent leur campement à la frontière de leurs terres et de celles de l'Alliance. Les dernières tentatives entreprises par les personnages pour trouver une issue négociée à la discorde doivent passer par des visites aux deux campements. Il est cependant fortement improbable qu'ils réussissent à les dissuader de livrer bataille.

Le lendemain, le choc entre les deux armées a lieu sur une plaine appartenant à l'Alliance. Les personnages peuvent assister à la bataille et éventuellement la voir des remparts de leur forteresse. Dès le commencement de la mêlée, ils sont autorisés à faire un jet de Perception + Attention. S'ils obtiennent un résultat de 10+, ils aperçoivent un cavalier solitaire qui se dresse sur une colline avoisinante. Il assiste à la bataille et ses bras armés levés au ciel semblent même orchestrer les mouvements des deux armées. C'est Guerre. Si les personnages ont des connaissances sur les cavaliers de l'Apocalypse et s'ils réussissent un jet d'Intelligence de 8+, ils le reconnaissent immédiatement. En le voyant contrôler l'engagement, il devrait leur être évident que c'est lui le véritable responsable de tous les derniers événements. S'ils veulent mettre un terme au conflit, il faut qu'ils battent Guerre dans une autre bataille simultanée.

Guerre laisse les deux armées s'approcher de la colline. Quand elles se trouvent à environ cent mètres, il les charge en lançant des cris furieux tandis que, au même moment, les deux familles s'affrontent dans une mêlée sauvage. Pendant ce temps, Sir Grahame supplie les personnages de mettre un terme à la lutte entre les deux familles. Il comprend qu'il est la cause de tout ce qui arrive et qu'il est devenu un instrument du Mal. Mais n'ayant aucun contrôle sur son corps, qui appartient à Guerre maintenant, il doit donc être tué pour faire cesser la tragédie qui se déroule actuellement.

Si Guerre est détruit, les deux factions mettent un terme à leur affrontement. Confus et désorientés, ils se rendent subitement compte de toute la folie des actes qu'ils ont commis. Mais il est trop tard, les dégâts causés sont irréversibles. Beaucoup ont trouvé la mort sur le champ de bataille et Vesron de Maston est parmi leur nombre. Les familles, atterrées, ne peuvent que présenter leurs excuses à l'Alliance et retourner dans leurs terres. Les personnages peuvent leur révéler la nature du Mal qui a engendré la bataille mais leurs explications ne leur sont d'aucun réconfort. En fait, si les familles apprennent que des forces maléfiques œuvrent contre l'Alliance et que ce sont elles qui ont poussé les deux familles à s'affronter, elles leur reprochent même d'être la cause directe de leurs malheurs. En conséquence, les personnages doivent être extrêmement prudents sur ce qu'ils disent aux familles. Si elles restent dans l'ignorance des véritables raisons de leur folie, elles penseront que Dieu les a punies pour les péchés qu'elles ont commis en s'affrontant jadis.

Si Guerre n'est pas vaincu, une des Maisons remporte la bataille et revendique ses droits sur les terres de l'Alliance. Les forces du roi arrivent trop tard et, pour éviter que d'autres conflits ne se répandent dans le royaume, le vainqueur est autorisé à garder l'Alliance et ses terres. Désormais, les personnages vont être soumis à un contrôle extérieur. Guerre a réussi à affaiblir l'Alliance et, sa tâche terminée, il disparaît. Sir Grahame réapparaît alors aussi mystérieusement qu'il avait disparu.

## MORT

---

Le troisième cavalier à se manifester est Mort. Bien que les personnages soient maintenant sur le qui-vive et qu'ils s'attendent à sa venue, ils ne peuvent rien faire pour s'y préparer car il arrive sans prévenir.

Mort s'incarne dans le corps de Vesron Maston, le seigneur de la Maison de Maston qui fut tué lors du conflit Guerre ralluma. Trouvé mort avec son cheval, Vesron fut enterré dans le cimetière de sa paroisse. Celui de Wickam peut être utilisé à cet effet. Son cheval, quant à lui, le fut dans le champ de bataille, dans les terres de l'Alliance. "Ressuscité" afin d'incarner Mort, Vesron fait régner la terreur sur une route très fréquentée proche de l'Alliance. Les personnages doivent faire face à cette nouvelle menace, avant que le cavalier ne commette une véritable hécatombe parmi les paysans.

Les premiers problèmes surgissent sur les terres de l'Alliance, et les personnages ne comprennent pas forcément d'emblée le sens de ces événements. Quelques mois après la bataille déclenchée par Guerre, un des personnages passe par le champ de bataille et découvre un grand trou dans le sol. Un examen attentif du lieu et un jet d'Intelligence de 8+ prouve que le trou n'a pas été creusé, mais que quelque chose est sorti du sol : la terre a, en effet, été éparpillée dans toutes les directions. Autour, il n'y a pas de signes d'activité humaine et pas de traces sur le sol qui permettent d'identifier ce qui a fait surface. Un jet de Intelligence de 12+ permet aux personnages de se rappeler



que cet endroit est le lieu où est mort Lord Vesron et que son cheval y a été enterré. Il est donc évident que la dépouille de la bête a disparu. Le cheval n'a pas laissé de traces, car le pouvoir maléfique de la Pomme



l'a transformé et il a désormais deux ailes, comme celles des chauve-souris, qui lui permettent de se déplacer dans les airs.

Si les personnages sont malins, ils se rendront le plus vite possible au cimetière de Wickam. Là, ils constateront que le même phénomène s'est produit avec la tombe de Vesron. Un jet de Pistage de 9+ permet de découvrir des traces de sabots d'un cheval à l'arrêt, mais c'est comme si l'animal n'était ni sorti ni entré dans le cimetière. Une fois de plus, on dirait que le corps de celui qui reposait dans la tombe en est sorti par ses propres moyens. Ce qui est le cas. En effet, il y a quelques jours, Vesron devenu Mort, a quitté sa tombe et est monté sur son cheval ailé venu le chercher. Le cavalier et sa monture n'ont donc pas laissé d'autres traces.

Si les personnages entretiennent des rapports plus ou moins cordiaux avec les villageois ou s'ils visitent les lieux incognito, ils peuvent les interroger sur la mystérieuse disparition. Personne ne sait rien de concret, mais quelques-uns mentionnent des événements étranges :

*"Il y a quelques nuits s'est levé un vent glacial. J'avais ma fenêtre ouverte à cause de la chaleur de l'été quand un vrai froid d'hiver m'a glacé les os. C'est comme si quelqu'un avait marché sur ma tombe."*

Le remplaçant du père Miller ajoute :

*"Il y avait un bruit terrible qui résonnait au milieu de ce vent. C'était comme si les morts du cimetière poussaient des gémissements torturés. D'habitude je ne suis pas superstitieux, mais j'ai entendu un galop sur le toit de chez moi et quand il a disparu, le vent s'est calmé aussi."*

Ces histoires sont des témoignages de l'arrivée de Mort. Les jours suivants aucun incident n'est signalé. Un matin, quelques habitants de l'Alliance partent à la recherche de provisions. Ces personnes, qui devraient être des gens ordinaires, censées revenir après deux jours, ne se présentent pas aux portes de l'Alliance. Les personnages, méfiants, devraient partir à la recherche de leurs Servants. Ils découvrent leurs corps à quelques kilomètres à peine de l'Alliance. Ils sont tous morts. Leurs os sont blanchis comme

s'ils avaient été soumis à un processus de décomposition extrêmement accéléré. Leurs vêtements et leurs possessions sont cependant intacts. Si les personnages ne partent pas à la recherche de leurs gens, ils trouvent leurs corps plus tard, quand ils enquêtent sur d'autres décès survenus sur la route.

De plus, s'ils se rendent dans le manoir de Maston, ils entendent des rumeurs qui affirment que Vesron est ressuscité. Il a été vu sur la route, montant un grand cheval décharné. Curieusement, personne n'a été le témoin direct de la scène et personne n'est capable de dire qui est à l'origine de la rumeur.

Si tous ces événements ne sont pas suffisants pour pousser les personnages à enquêter sur ces faits mystérieux, ils reçoivent des visiteurs inattendus. Trois personnages officiels montés à cheval s'approchent de l'Alliance. Les Servants les repèrent bien avant qu'ils n'arrivent devant les portes de la forteresse. Ce sont des baillis, des représentants du roi chargés d'administrer la justice dans des zones où les seigneurs locaux ont une faible autorité. Comme ils ne sont pas de la région, ils ne sont pas animés par ce sentiment d'inimitié que la Pomme a créé vis-à-vis de l'Alliance. En conséquence, ils viennent voir les personnages sans aucun préjugé.

Le but de leur visite concerne la disparition de plusieurs paysans. Des fouilles ont été entreprises et on a retrouvé les disparus, morts, sur différentes routes. Les représentants du roi ont aussi entendu parler de la rumeur qui court sur le retour de Vesron et d'une autre qu'ils rapportent aux personnages :

*"Les villageois affirment qu'un ange de la mort hante le vieux pont de Greenmoss. Ils disent qu'il a trois mètres de haut et qu'il tient à la main un grand crochet pour attraper les âmes. Ils racontent aussi qu'il ne laisse passer personne et, pour le moment, nul n'a essayé de le faire. D'habitude, nous sommes très méfiants vis-à-vis de ce genre d'histoires, mais alors que nous étions en train de voyager sur la route, nous avons croisé une grande ombre. C'était sans aucun doute un homme à cheval, mais les sabots de sa monture ne touchaient pas le sol ! Nous savions que vous n'étiez pas loin, nous sommes donc venus immédiatement vous rendre visite."*



Comme les baillis sont des sources d'informations tout à fait fiables, les personnages peuvent avoir confiance dans leur récit. S'ils sont déjà à la recherche de Mort qui, de toute évidence, est à l'origine de ces nouveaux troubles, ils obtiennent ces renseignements par des villageois des environs ou en croisant sur la route les représentants du roi. Ces derniers quittent la région une fois qu'ils ont transmis ce qu'ils savent aux personnages. En toute honnêteté, ils sont plutôt effrayés par tous ces événements et histoires qui sentent le souffre.

Maintenant, il apparaît clairement que pour en savoir plus, les personnages doivent se rendre au pont de Greenmoss. Celui-ci traverse une rivière d'environ quinze mètres de large, qui s'écoule paresseusement, mais dont les eaux sont trop profondes pour être franchies. Il existe cependant un gué à huit kilomètres de là.

Le pont franchit la rivière au milieu d'une clairière accueillante. La forêt est réputée pour sa beauté et la route qui la serpente est considérée comme sûre. Les légendes disent que les bons êtres féeriques protègent la forêt et les voyageurs qui la traversent. Malheureusement, la forêt n'est plus aussi belle et sûre. Mort a élu domicile sur le pont, tuant les voyageurs afin d'attirer à lui les membres de l'Alliance. Par douze fois déjà, la faux du funeste cavalier a cueilli des âmes humaines.

Dès que les personnages sont suffisamment proches du pont, ils ont le droit d'effectuer un jet de Perception + Attention. Ceux qui possèdent la compétence Aptitudes de Forestier bénéficie d'un modificateur de +2 à leur jet. Un jet de 10+ permet de remarquer que le nombre de plantes mortes augmente au fur et à mesure qu'on se rapproche du pont. Il ne faut pas longtemps pour s'apercevoir que la forêt est en train de mourir. Toute la zone qui entoure le pont est déjà morte. Quand les personnages arrivent à la clairière, Mort les attend sur le pont. Le cavalier et sa monture bloquent le passage de la route.

Plutôt que de les attaquer, Mort leur souhaite la bienvenue : *"Venez à moi avec vos vies vibrantes. Osez embrasser votre destin. (Il ouvre les bras comme pour les accueillir en son sein). L'heure du jugement a sonné pour vous et je suis venu pour recueillir votre sang."*

Il n'attaque pas le premier mais attend que les personnages s'approchent de lui. S'ils ne le font pas, il prend son envol pour fondre sur eux. Même si les personnages traversent la rivière en aval et s'approchent du cavalier par derrière, il leur fait face de la même façon. Mort ne peut être surpris par leur arrivée.

Même s'ils arrivent à le vaincre, ils n'en tirent aucun bénéfice vis-à-vis des paysans. Ceux-ci ont appris à accuser l'Alliance de tous les coups que le mauvais sort leur inflige et ils voient la mort récente de leurs proches et amis comme un outrage de plus commis contre des âmes vivantes dans la crainte de Dieu. Comme Vesron est mort sur les terres de l'Alliance, les gens "savent" que leurs accusations sont fondées.

Si les personnages échouent contre Mort, le cavalier continue à cueillir des vies. Il doit être vaincu par d'autres moyens (voir page 69 *Face aux cavaliers*).

## FAMINE

Le dernier cavalier à se manifester est Famine. Son arrivée survient à la fin de la période de trois ans qui a vu l'apparition successive des trois premiers cavaliers. À ce moment, les personnages s'attendent à sa venue et savent que son nom est Famine. Ils s'y sont sans doute préparé en créant des sorts censés être utiles contre un tel ennemi. Cependant, tous ces préparatifs peuvent s'avérer inutiles s'ils ne font pas preuve de prudence et de vigilance, car ce cavalier-là se manifeste selon un procédé qui diffère légèrement de celui employé par ses prédécesseurs.

En un premier temps, Famine ne se présente pas sous les traits d'un cavalier mais sous ceux d'un collecteur d'impôts qui se rend dans les terres entourant l'Alliance. Au nom du roi, il collecte tout le grain que les paysans locaux possèdent, les laissant dans le plus grand désespoir face à l'approche de l'hiver. Il proclame que, puisque l'Alliance n'est pas soumise à la levée de la taxe, les terres qui l'entourent doivent l'être à sa place. Comme il est investi de l'autorité du roi, les nobles de la région se soumettent à ses exigences et consentent à ce que leurs paysans soient volés. Mais ce qu'ils ignorent, c'est que le collecteur n'a aucun mandat royal et qu'il ne ponctionne les paysans que pour engendrer la disette. Après tout, il est effectivement la famine incarnée.

Les personnages apprennent ces événements des villageois qu'ils sont amenés à rencontrer. En se rendant dans un village ou dans un manoir, ils les entendent maudire le roi et l'Alliance et se plaindre de l'arrivée de l'hiver :

*"On dit que ce bâtard se rendra ensuite sur les terres des Gisborne. Ils seront dépouillés eux aussi. Nous mourrons tous de faim, pour sûr. J'ai entendu dire que même le Seigneur a été taxé et qu'il lui a pris toute sa venaison. Le roi nous verra tous crever."*

*"Le diable emporte le roi ! Il est toujours en train de nous voler pour satisfaire ses propres besoins. Et ces mauvais païens devraient payer comme nous. Sont pas mieux que nous. Pourquoi le roi les craint tellement qu'il nous fait souffrir pour leurs péchés ? Si j'avais rien que la moitié de la vigueur de ma jeunesse, j'irais moi-même briser les murs de cette satanée forteresse. Qu'ils soient tous maudits et le Seigneur chrétien y compris car il n'a pas empêché qu'une telle injustice se produise."*

*"Ah, quel est ce si grand péché que nous avons commis pour que le Seigneur nous envoie une si terrible punition ? Nous vivons tous dans la crainte de Dieu et voilà qu'il laisse une mort si funeste s'abattre sur nous. L'hiver venu, tous les enfants seront morts et nous ne leur survivrons pas longtemps non plus. Ce sont ces méchants sorciers que le Seigneur devrait châtier et pas nous les croyants !"*

En apprenant que l'envoyé du roi est en train de collecter dans la région la part d'impôts qui devrait échoir à l'Alliance, les personnages peuvent vouloir enquêter sur la validité de son mandat royal. Aucune tentative d'imposer l'Alliance n'a été faite depuis des années, car le roi craint



que ses sujets ne subissent des représailles magiques. De plus, les paysans des alentours n'ont jamais été taxés à la place de l'Alliance. Les personnages peuvent donc émettre des doutes quant à la légitimité des actions entreprises par le collecteur.

Grâce aux rumeurs locales, ils rencontrent le collecteur au manoir des Gisborne. Le seigneur et ses chevaliers sont occupés à vider le grenier des réserves paysannes. Même si les chevaliers désapprouvent ce qu'ils sont en train de faire, ils ont reçu l'ordre de Sir Christian, le seigneur de la Maison des Gisborne, d'obéir au collecteur d'impôts. Quand les personnages surviennent, une foule de paysans est massée devant le grenier. Ils crient leur colère et implorent la miséricorde du collecteur qui surveille la scène. Trois chevaliers, l'épée au clair, tiennent la foule à distance. Deux autres transportent les sacs de grains qu'ils empilent à l'arrière d'un chariot attelé à un puissant cheval. Le collecteur royal supervise la réquisition. Il semble se délecter du désespoir des paysans. Il s'appelle Andrew O'Locklen. Jadis, c'était un collecteur généreux qui accomplissait son travail avec miséricorde. Depuis qu'il a été possédé par l'esprit de Famine, il est devenu un despote cruel et malfaisant. Bien qu'il soit, en fait, le quatrième cavalier de l'Apocalypse, il se présente sous les traits d'un homme ordinaire d'âge moyen. Un personnage ayant le talent Perception de la Sainteté et de la Malignité peut le démasquer, avec un jet de 15+, ou par un sort approprié InVi de niveau 10+. Autrement, les personnages ne peuvent obtenir aucune preuve de sa nature infernale. S'ils l'attaquent sans aucune provocation de sa part, les chevaliers de Gisborne viennent à son secours.

À ce stade de l'aventure, les personnages peuvent, soit se confronter publiquement au collecteur d'impôts, soit se faire passer pour des gens du peuple, soit encore le suivre jusqu'à son prochain arrêt. S'ils optent pour une confrontation publique, le collecteur saisit l'occasion pour ridiculiser l'Alliance aux yeux de l'assistance :

*"C'est à cause de vous que le roi collecte ces taxes. Vous ne respectez pas notre roi choisi par la volonté de Dieu et vous commettez un blasphème contre tout le royaume. À cause de vos pouvoirs magiques, nous ne pouvons pas vous défier et ce sont donc ces pauvres gens qui payent le prix de votre arrogance. Il en va de la survie du royaume. Par tout ce qui est saint et juste, ces hommes devraient garder leur grain, mais c'est vous qui le leur enlevez !"*

Ce discours attise la colère des villageois et des chevaliers qui se mettent à accuser l'Alliance d'affamer le manoir. Le collecteur produit alors une lettre marquée du sceau royal, qui ordonne aux seigneurs de remettre leurs réserves de nourriture à son porteur. Le document émane du roi lui-même car il porte son cachet. Il semble tout à fait authentique mais n'est, en réalité, qu'une création des pouvoirs infernaux. Des personnages ayant le talent Perception de la Sainteté et de la Malignité peuvent détecter sa vraie nature s'ils réussissent un jet de 10+. Un sort InVi de niveau 15 révèle aussi ses origines infernales, mais le lancement d'un sort en public indignera l'assistance présente. Quoi qu'ils fassent, les personnages n'arrivent pas à

démontrer la culpabilité d'Andrew. Aux yeux des villageois, l'Alliance est la cause directe de cette cruelle nouvelle taxe. La meilleure option que puissent prendre les personnages est donc de suivre le collecteur d'impôts et de l'aborder une fois seul.

Le peuple est en colère mais il est trop timoré pour tenter quoi que ce soit contre les personnages. Il lui faut un grand courage pour leur demander de quitter le village. Quelques paysans plus téméraires prennent des armes improvisées et les agitent devant eux, mais ils n'en font pas usage. Tandis que les personnages sont aux prises avec la foule en colère, Andrew se prépare à partir sur son chariot chargé. Deux chevaliers l'escortent jusqu'au prochain village, hors des terres de Gisborne.

Si les personnages sont déguisés en gens du peuple et ne se confrontent pas à lui publiquement et le suivent, ils s'aperçoivent qu'il fait route avec l'escorte décrite précédemment.

À la frontière des terres de Gisborne, le collecteur renvoie les deux chevaliers en leur disant qu'il n'a plus besoin de protection. L'occasion pour l'attaquer semble donc idéale. C'est exactement ce que veut Famine. Si les personnages s'approchent de lui, il se transforme soudainement en un homme décharné. Le cheval se libère de son attelage et prend, lui aussi, une apparence famélique. À moins qu'un des personnages réussisse un jet de Vigilance de 12+, la transformation surprend le groupe. Si les personnages attaquent le collecteur devant des villageois, il subit la même transformation se dévoilant alors sous son aspect monstrueux. Et tous les paysans présents fuient en proie à la panique. Bien sûr, si la bataille est livrée en public, l'Alliance est lavée de toutes les accusations que les gens du lieu lui imputent. Il devient évident aux yeux de tous que cette taxe a été voulue par le Diable lui-même.

Tout en combattant les personnages, Famine leur explique clairement ses objectifs : *"Le temps de votre mort est arrivé. Famine est venu pour se nourrir de votre chair et sucer jusqu'à la moelle de vos os !"*

Dans la bataille qui s'ensuit, Famine se bat jusqu'à sa destruction ou jusqu'à ce que les personnages meurent de faim.

S'il est victorieux, Andrew continue à collecter les impôts de village en village dans toute la zone qui entoure l'Alliance. Une fois qu'il a réquisitionné toutes les réserves de grain de la région, il se transforme une fois pour toutes en Famine et utilise ses pouvoirs pour affamer rapidement les gens du coin. Les autres membres de l'Alliance doivent alors vaincre le cavalier avant qu'il n'installe son règne de terreur. En cas d'échec des personnages, voir *Face aux cavaliers*.

Si les personnages n'arrivent pas à neutraliser Andrew avant qu'il ne taxe tous les villages, il se présente finalement lui-même devant l'Alliance pour exiger son dû.

*"Au nom du roi, je déclare que toute nourriture de ces lieux est taxée. En raison de votre refus flagrant à vous soumettre à l'autorité royale, notre roi proclame que tout*

aliment se trouvant dans ces lieux est sa possession. Sa Majesté le Roi a parlé !"

Si les personnages protestent, le collecteur des impôts se transforme en Famine et attaque l'Alliance. L'idéal est que l'assaut soit donné une fois que le collecteur a réussi à entrer dans l'enceinte de la forteresse.

Après la mort d'Andrew, les personnages peuvent restituer aux habitants de la région le grain qui leur a été volé. Les villageois sont si reconnaissants que l'Alliance est vue sous un jour plus favorable (sa Réputation augmente de 1 point) au moins jusqu'à la manifestation du Signe suivant.

## FACE AUX CAVALIERS

Tôt ou tard, les personnages doivent affronter les quatre cavaliers, sinon ceux-ci se concentrent sur les terres avoisinantes et y répandent mort et destruction.

Les cavaliers combattent les personnages jusqu'à ce qu'une des deux parties soit anéantie. Si les personnages s'enfuient ou battent en retraite, ils les poursuivent pendant un certain temps puis se fatiguent et recommencent à torturer les pauvres gens sans défense. Seule Guerre se comporte autrement car il suit son propre programme. À moins qu'il n'en soit spécifié autrement, un cavalier laissé tout seul pendant plus de deux jours ravage, à sa façon, les terres autour de l'Alliance dans un rayon de quinze kilomètres. Après avoir semé la destruction sur toute la zone, il donne l'assaut à la forteresse, jusqu'à ce que tous ses membres soient tués ou qu'il soit lui-même éliminé. Si l'Alliance est anéantie, les cavaliers sont rappelés par la Pomme. Les Signes suivants se succèdent et le démon est finalement libéré dans le monde. Si les personnages sont vaincus, vous devez trouver une autre issue au complot des diabolistes. Peut-être qu'une autre Alliance, dont les membres peuvent être incarnés par les joueurs, apprend finalement la vérité et tente de sauver le monde.

Malgré des pertes probables dans leurs rangs, il y a cependant de bonnes chances pour que les personnages viennent à bout des cavaliers. Après quoi, ils doivent essayer de récupérer leurs forces et attendre le Signe suivant : le réveil des morts.

## LES QUATRE CAVALIERS DE L'APOCALYPSE

L'équipement que les cavaliers portent sur eux fait partie de leur transformation. Il est créé magiquement par les pouvoirs infernaux de la Pomme.

### Guerre

Taille +1      Int. -4      For. +4

Force Infernale : 20

Assoiffé de sang +4

Téméraire +4

**Hache de Bataille (deux mains) :** Initiative +4, Attaque +2, Dommages +20

**Cuirasse de cotte de mailles :** protection 8

Fatigue n.a., Défense +8 (14)    Encaissement +30 (36)

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

### POUVOIRS

**Esprit du Valhalla, CrCo 20, soi-même, spec., 5 points**

Invoque la force de guerriers morts et donne les bonus suivants au combat pour 1 round : Initiative +4, Attaque +4, Dommages +10\*

\* De plus, si Guerre inflige 11+ dommages à sa victime, (au-dessus de son encaissement), celle-ci perd un membre ! Vous pouvez permettre au joueur de choisir le membre perdu par son personnage, mais s'il dit en plaisantant, la tête...

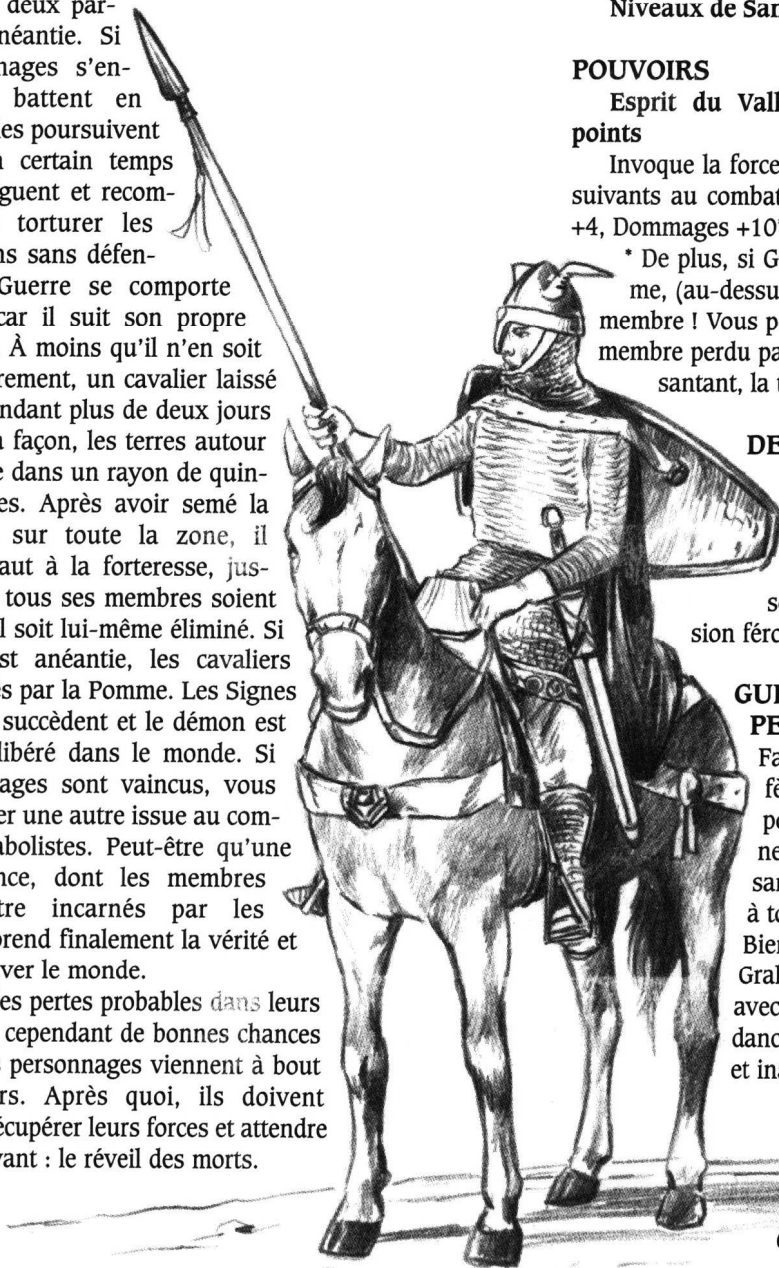
### DESCRIPTION

Guerre se présente sous l'aspect d'un puissant guerrier nordique, couvert de fourrures et d'une cotte de mailles. Il est armé d'une hache gigantesque et son visage affiche toujours une expression féroce.

### GUERRE EN TANT QUE PERSONNAGE

Face à de puissants guerriers, Guerre préfère livrer des combats singuliers qu'il poursuit jusqu'à les vaincre. Il affectionne aussi se jeter au milieu d'un groupe sans défense et semer la mort en frappant à tour de bras autour de lui.

Bien que possédé par l'esprit de Mort, Sir Grahame est lucide et peut communiquer avec les personnages. Cependant, il a tendance à pousser des cris de guerre soudains et inattendus.





## Famine

Taille 0 Int. -4

**Force Infernale** : 25

Malfaisant +3

Fatigue n.a., Défense +12 (18), Encaissement +15 (21)

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

### POUVOIRS

**Voleur de nourriture, PeCo 10, vue, spec., 1 point**

Toutes les victimes qui se trouvent dans son champ de vision sont drainées de leur énergie corporelle et perdent 1 Niveau de Fatigue de court terme. Elles n'ont pas le droit de faire un jet pour résister au drain\*. Une fois que tous les Niveaux de Fatigue sont perdus, les victimes perdent des Niveaux de Santé. Une fois Incapacitées, elles meurent de faim. Les Niveaux perdus sont regagnés par le repos et les soins, comme d'habitude. À chaque round où Famine draine le niveau d'une ou plusieurs victimes, il regagne 1 Niveau de Santé de tout type de dommages qu'il a subi, jusqu'à son maximum normal.

\* Chaque victime doit faire un jet de Fatigue contre une difficulté de 20 pour éviter de perdre 1 Niveau supplémentaire.

**Dépérissement des récoltes et des élevages, PeAn 30, spec., inst., 10 points**

Toutes les récoltes et les animaux d'élevage dans un rayon de 1 km dépérissent et meurent.

### DESCRIPTION

Famine ressemble à un homme maladivement émacié, au visage creusé par la malnutrition. Ses vêtements flottent sur son corps décharné. Il n'a pas d'armes sur lui.

### FAMINE EN TANT QUE PERSONNAGE

Au cours d'un combat, Famine cherche à se tenir à distance, tout en drainant la vigueur de ses ennemis. Les cibles privilégiées de *Voleur de nourriture* sont les magiciens, ceci afin de réduire leur potentiel de lancement de sorts. Quand Famine veut engendrer des destructions à grande échelle, il se délecte à faire dépérir les cueillettes et les animaux d'élevage.

Quand Andrew revêt l'apparence du cavalier, son esprit n'est plus sous l'emprise de la corruption infernale qui l'oblige à commettre les actes cruels dont il se rend responsable (voir page suivante *Les possédés des cavaliers*). Il a conscience de tout le mal qu'il a causé et si les personnages recueillent ses dernières paroles, il leur demande de restituer le grain aux paysans.

## Peste

Taille 0 Int. -4

**Force Infernale** : 25

Morbide +2

Fasciné +2

Fatigue n.a., Défense +10 (16), Encaissement +20 (26)

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

### POUVOIRS

**Lèpre, PeCo 30, 10 points**

(cf. *Ars Magica* p. 214)

**Épidémie, PeCo 35, 20 points**

Ce sort est identique à celui des règles (p. 215), sauf que l'épidémie bat son plein après trois à six mois.

**Asticots, CrCo 10, prox., inst., 1 point**

Le corps de la victime est infesté d'asticots. La personne perd 1 Niveau de Santé par round jusqu'à ce qu'elle meure, à moins qu'un sort de soin de niveau 20+ ne soit lancé avant. Chaque fois que ce pouvoir est utilisé sur une victime, celle-ci perd 1 Niveau de Santé supplémentaire par round.

### DESCRIPTION

Le corps de Peste est recouvert de pustules et de bile en raison du grand nombre de maladies qui l'afflige. Des asticots grouillent sur sa tête. Il est vêtu de guenilles.

### PESTE EN TANT QUE PERSONNAGE

La tactique préférée de Peste est de se lancer dans le cœur de la bataille et de répandre la maladie autour de lui. Il utilise le plus souvent *Asticots*, mais pour causer des destructions à plus grande échelle, il recourt à ses deux autres pouvoirs. Peste est fasciné par les maladies qu'il inflige à ses victimes. Quelquefois, il peut même s'arrêter au milieu de la bataille pour en contempler les effets.

## Mort

Taille 0 Int. -4

**Force Infernale** : 25

Patient +2

**Grande faux (deux mains)** : Initiative +5, Attaque +3, Dommages +11

Fatigue n.a., Défense +15 (21) (parade avec faux)

Encaissement +10\* (16)

\* Les dommages subis par des armes émoussées sont doublés.

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

### POUVOIRS

**Main d'Étrangleur, PeCo 10, 1 point**

Ce sort est identique à celui des règles p. 214, mais les jets d'Énergie doivent se faire à 8+.

**Décrépitude, PeCo 25, 2 points**

(cf. *Ars Magica* p.214)

**Cœur Broyé, PeCo 40, 5 points**

(cf. *Ars Magica* p.215)



## DESCRIPTION

Mort a l'apparence traditionnelle que lui prêtent les légendes populaires : c'est un squelette drapé dans une longue robe noire et armé d'une longue faux. Les personnages qui l'entendent parler et qui réussissent un jet d'Intelligence de 12+ reconnaissent la voix de Lord Vesron de la Maison de Maston.

## MORT EN TANT QUE PERSONNAGE

Mort est un adversaire extrêmement patient, qui laisse ses adversaires venir à lui. Il les salue en leur ouvrant les bras. Le pouvoir *Cœur Broyé* n'est utilisé que contre les adversaires vraiment menaçants. Si Mort est la cible de sorts, il s'envole pour les esquiver, ce qui donne au lanceur du sort une difficulté supplémentaire de +2 à son jet de Ciblage. Les attaques physiques dirigées contre lui doivent d'abord passer la faux qu'il manœuvre à une vitesse aveuglante.

Au contraire des autres cavaliers, Mort est l'hôte d'un corps déjà mort. Vesron ne lutte pas contre la possession dont il est objet comme le font les autres victimes des cavaliers (voir plus loin *Les possédés des cavaliers*). En conséquence, Mort est le seul des quatre à communiquer directement avec les personnages. Interprétez-le comme un personnage sinistre, doté d'une voix profonde et morbide. Tout mot que prononce Mort est une négation de la vie.

## Les montures des cavaliers

Taille +2      Ruse -4      Per. 0

Éne +6

**Sabots** : Initiative +6, Attaque +4,

Dommages +10

Fatigue +7, Défense 0 (6),

Encaissement +9 (15)

**Niveaux de Santé** :

Indemne, 0/0, -1/-1, -3, -5,

Incapacité



La monture de Mort a des ailes de chauve-souris. Son corps contient 5 points de *virtus* Animal.

La monture de Famine est artificiellement famélique et son corps contient 5 points de *virtus* Corporem.

\* Les chevaux sont sous l'emprise de la Pomme, ils n'ont donc pas le trait de caractère Couard +3.

## Les possédés des cavaliers

Bien que les victimes des cavaliers aient subi d'atroces mutations, elles sont encore vivantes (excepté pour Mort). Elles peuvent parler avec les personnages et sont conscientes des actions qu'elles commettent, mais elles ne peuvent pas contrôler leurs corps. Ainsi, elles attaquent les personnages mais les supplient en même temps de les sauver d'un si horrible destin. De plus, chaque fois qu'un des personnages blesse un des cavaliers, il l'entend crier de douleur.

L'identité humaine qui survit dans les corps des cavaliers permet un jeu de rôle tragique dans une rencontre qui se limiterait, sinon, à un simple combat. En luttant contre les cavaliers, les personnages vont prendre conscience qu'ils doivent tuer des innocents et même des amis de leurs propres mains ! Même s'ils veulent sauver les victimes possédées par les cavaliers, c'est impossible. Il est évident que le seul moyen d'arrêter les cavaliers est de les anéantir. Ceci passe donc nécessairement par la mort de vies innocentes. Ainsi les personnages peuvent triompher des cavaliers, mais leur victoire sera certainement amère.

## LE RÉVEIL DES MORTS

Environ une saison après la manifestation du dernier cavalier, apparaît le Cinquième Signe. Au milieu de la nuit, tous les morts ensevelis dans un rayon de trente kilomètres de l'Alliance reviennent à la vie (ou plutôt à la non-vie) et assiègent la forteresse.

Mais ce n'est pas tout : au même moment, l'esprit de Balaerus se manifeste, hantant les laboratoires de l'Alliance pour tenter de révéler aux personnages la localisation du Paradis. Enfin, les paysans de la région lancent un piètre assaut contre

l'Alliance. Depuis un certain temps, ils sont si tourmentés par les esprits des morts qu'ils viennent témoigner des souffrances que leur ont fait subir les cavaliers de l'Apocalypse. Ils ont toujours soupçonné les personnages d'être à l'origine de toutes ces malédictions qui se sont abattues sur leurs têtes, mais leur crainte des



Mages était trop forte pour qu'ils tentent quoi que ce soit. Les choses ont changé avec l'arrivée d'un moine dominicain à Wickam et à Woodbridge, qui grâce à son éloquence a réussi à rallier le peuple autour de lui. Enflammée par le religieux, la milice populaire arrive aux portes de l'Alliance.

Personne ne connaît son contenu, car elle entreposée au fond de l'armoire depuis des décennies. En fait, elle contient de l'eau bénite. Il faut posséder le talent Perception de la Sainteté et de la Malignité pour le découvrir. La fiole flotte dans les airs, sort du laboratoire et déambule le long des couloirs de la forteresse jusqu'à arriver devant la porte de la bibliothèque (ou tout autre endroit où est gardé le livre de Balaerus ; voir *L'ombre du voleur* page 37). Si les personnages la perdent de vue au cours de son périple, un jet de Perception + Recherches de 10+ les mène devant la bibliothèque, où elle les attend en flottant dans l'air. Il est possible qu'un personnage crie et fasse du bruit en la poursuivant. Il est donc probable qu'en peu de temps, un certain nombre de ses compagnons se retrouvent en train de suivre l'itinéraire de la fiole.

## LE RETOUR DE BALAERUS

Deux jours avant le réveil des morts et l'assaut de l'Alliance, l'esprit de Balaerus visite l'Alliance. Sa manifestation est la conséquence du Cinquième Signe. Il a réussi à se libérer de la tombe avant les autres morts, car les puissances divines veulent qu'il aide les personnages à arrêter les diabolistes ; le jour du jugement dernier qu'ils ont déclenché n'est pas celui qui a été choisi par le ciel.

Des Mages travaillant dans un des laboratoires de l'Alliance entendent un tintement de verre étouffé derrière eux. Un jet de Perception + Attention de 10+ est nécessaire pour localiser la provenance du bruit. S'ils sont incapables d'en trouver l'origine, ils pensent probablement que ce n'était rien. Cependant, le même tintement retentit de nouveau, cette fois plus fort. Un jet de Perception + Recherches doit alors être effectué. Sur un jet de 8+, les personnages découvrent que le bruit provient d'une armoire à ingrédient suspendue au mur. Le verre continue à résonner jusqu'à ce qu'ils localisent finalement l'origine du son. En ouvrant l'armoire, leur attention se porte sur une vieille fiole poussiéreuse, oubliée au fond, dans un coin, qui saute sur elle-même, s'entrechoquant avec les autres verres. Si quelqu'un l'attrape, elle s'échappe de ses mains et bondit en l'air. Pour arriver à la saisir, il faut réussir un jet de Vivacité de 15+.

Tous ceux qui ont le talent Double Vue réussissent, avec un jet de 9+, à "voir" le fantôme invisible de Balaerus qui la "tient" à la main. Les Mages peuvent aussi lancer des sorts pour tenter d'identifier la nature de l'esprit frappeur. Cependant, à moins que l'Alliance ne possède le portrait de Balaerus, les personnages sont probablement incapables de l'identifier. Si c'est le cas, ils peuvent quand même faire la relation entre le fantôme et Balaerus sur un jet d'Intelligence de 8+.

Une fois que la porte de la bibliothèque a été ouverte, la fiole y entre. Toujours en flottant dans les airs, elle se met à parcourir méthodiquement toutes les étagères. Finalement, elle s'arrête devant le journal de Balaerus. Tout à coup, l'esprit frappeur se matérialise sous la forme d'un vieillard décrépit, mais dont la noble prestance est celle d'un Mage. Maintenant que le fantôme est visible, les personnages peuvent l'identifier selon les mêmes conditions que précédemment. S'ils ne s'y opposent pas, le fantôme prend le journal et se dirige vers la table, la fiole d'eau bénite toujours dans une main.

Puis, posant les deux objets sur la table, il regarde les personnages avec des yeux éteints et fatigués, avant de s'adresser à eux d'une voix qui résonne comme un gémissement plaintif :

*"C'est moi qui suis à l'origine de la malédiction mais je suis là pour me racheter. J'ai porté l'Éclat sur moi pendant toute mon existence et je sais désormais comment j'ai mau-*



*dit ces terres et les frères de l'Ordre. Mon Éclat vous a été dérobé par les enfants du Diable. Maintenant, ils ont la Pomme et ils préparent la fin du monde. Trouvez le Paradis comme l'ordonnent les Puissances Divines. Trouvez le Paradis et détruisez ceux qui veulent détruire le monde. "*

*"Je ne suis que l'indice de ce Signe. Préparez-vous pour... les autres."*

Puis le fantôme se dissipe, laissant sur la table le livre et la fiole d'eau bénite.

Par ce discours, Balaerus explique qu'il est responsable de l'arrivée de l'Éclat sur les terres de l'Alliance et de la malédiction qui pèse sur ses murs. Il leur dit aussi qu'ils ont perdu l'Éclat au moment où le voleur d'ombre s'est introduit par effraction dans l'Alliance, il y a quelques années déjà. Quand les personnages regardent le livre posé sur la table, ils le reconnaissent comme étant celui qui a failli leur être dérobé. Ils devraient être capables de relier cette "tentative" de vol au sentiment de perte que les Mages avaient éprouvé alors. Ils vont sans doute comprendre qu'il s'agit bien de l'Éclat dont ils avaient senti le vol (voir *L'ombre du voleur* si vous avez besoin de vous rafraîchir la mémoire). Balaerus les avertit aussi du réveil des morts. Laissez ceux qui sont incapables de déchiffrer cette prédiction vivre pleinement sa réalisation au moment où les morts-vivants ramperont le long des murailles de l'Alliance.

Les personnages doivent maintenant découvrir pourquoi Balaerus leur a laissé la fiole et le journal sur la table. En fait, ils doivent deviner qu'il faut asperger le livre avec l'eau bénite pour qu'il s'ouvre à la page où a été dessinée la carte qu'ils ont déjà vue, mais sur laquelle ils n'ont rien remarqué. Après l'aspersion, un cercle tracé à la main apparaît sur le flanc est des Alpes suisses (ou le flanc opposé à celui où les personnages ont cherché le dernier Éclat). Il indique la position du Paradis. Pour plus de détails, reportez-vous à la carte d'Europe.

En examinant le livre, les personnages découvrent sur sa tranche l'insigne de la famille de Balaerus. Si personne ne se souvient de ce livre, faites-leur faire un jet d'Intelligence. Sur un résultat de 6+, ils reconnaissent le livre de Balaerus. Par déduction ou grâce à la réussite d'un second jet identique, ils comprennent que le fantôme était le spectre de Balaerus.

Jusqu'à ce qu'ils sachent ce qu'il faut faire de l'eau bénite et du livre, les personnages devraient se montrer prudents avec le contenu de la fiole. Pour eux, c'est la seule eau capable de produire un quelconque résultat. En réalité, ils pourraient se servir d'une autre eau bénite s'ils avaient utilisé celle que Balaerus leur a donnée dans des expériences infructueuses. Mais il est probable que le contenu de la fiole est la seule réserve d'eau bénite dont ils disposent dans toute l'Alliance.

Si personne ne trouve ce qu'il faut faire avec l'eau bénite et le livre,

au cours de la nuit suivante, quelqu'un peut faire un rêve dans lequel son visage est aspergé d'eau. Puis la vision change de perspective et le livre s'ouvre tout seul à une page, sans laisser deviner laquelle. Si malgré tout cela, le rêveur ne comprend toujours pas ce qu'il faut faire, donnez-lui une dernière chance et faites-lui faire un jet d'Intelligence. Sur un résultat de 8+, il saisit finalement le sens de son rêve et sait donc ce qu'il faut faire.

## LA CARTE DE BALAEUS

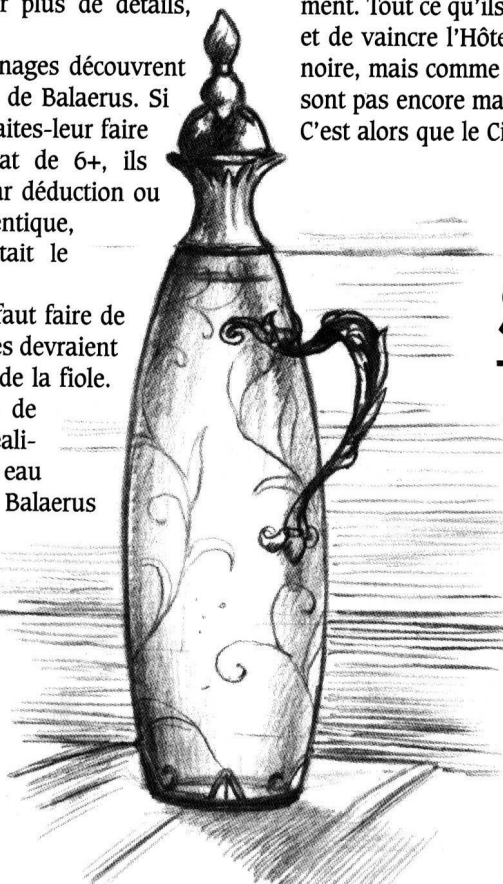
Pendant le moment de lucidité qu'il eut juste avant sa mort, Balaerus écrivit le passage du journal décrit dans *L'ombre du voleur*. Il y dessina aussi une carte grossière d'Europe Occidentale.

Au cours de ses études en Terre Sainte, Balaerus avait découvert la localisation du Paradis, mais sous l'emprise maléfique de l'Éclat, il n'avait jamais pu révéler cette information à personne. Ce ne fut qu'aux portes de la mort, alors qu'il était sous inspiration divine, qu'il réussit à transmettre son secret à ses descendants hermétiques. Afin de protéger la carte et sa signification sacrée, il inscrivit la localisation du jardin d'Éden en utilisant de l'eau bénite. Il sentait que ce procédé mettrait la carte à l'abri de toutes les tentatives des forces diaboliques pour l'effacer ou la détruire. Ces protections se révélèrent efficaces, car le voleur d'ombre fut incapable de dérober le livre. Balaerus prit aussi le soin de laisser dans le laboratoire l'eau bénite qu'il avait utilisée. Comme la fiole fut, au fil du temps, poussée vers le fond de l'armoire, son existence fut oubliée.

Une fois que les personnages ont finalement reconnu le spectre de Balaerus et compris l'utilité du livre et de sa carte, la localisation du Paradis devrait apparaître clairement. Tout ce qu'ils ont à faire maintenant est de s'y rendre et de vaincre l'Hôte de l'Enfer ! La situation semble plutôt noire, mais comme le Cinquième et le Sixième Signes ne se sont pas encore manifestés, il reste encore un peu d'espoir. C'est alors que le Cinquième Signe frappe l'Alliance.

## LE CINQUIÈME SIGNE

Deux jours après l'arrivée de Balaerus à l'Alliance, les morts se réveillent et lancent un assaut contre la forteresse. Il se peut qu'à ce moment-là, un certain nombre de personnages soient déjà partis vers le Paradis. Cependant, s'ils ont fait attention à l'avertissement de Balaerus, ils savent que le Cinquième Signe est imminent. Les personnages réellement avisés devraient retarder leur départ pour





pouvoir lui faire face. Car leur absence risque d'affaiblir l'Alliance qui aura besoin de toutes ses défenses magiques pour s'opposer à la horde de morts-vivants qui va bientôt déferler sur elle.

## LA FOULE FURIEUSE

Depuis que les cavaliers ont écumé les terres qui entourent l'Alliance, y semant la mort et la destruction, les habitants de cette région ont rendu l'Alliance responsable de tous les mauvais coups du sort qu'ils ont subis dernièrement. Ils sont convaincus que c'est elle qui a créé les cavaliers afin de détruire le monde. Le fait que ce soient les personnages qui les ont arrêté a peu d'importance à leurs yeux : il faut bien un bouc émissaire à la mort des paysans, des cueillettes et du bétail de la région. Après la destruction des cavaliers, leur néfaste influence, bien que faible, continue à se faire sentir dans cette zone qui est affligée, épisodiquement, par la peste, la famine, la violence et la mort.

Afin de faire le plus de mal possible aux habitants de la région et de les inciter à porter des accusations toujours plus sévères contre l'Alliance, les esprits des morts ont harcelé la population. Au cours des deux dernières semaines, nombreux sont ceux qui ont été hantés par les esprits de leurs amis ou parents décédés qui venaient les avertir de la destruction imminente du monde.

Normalement, les gens du peuple devraient être trop effrayés à l'idée d'attaquer l'Alliance. Mais un moine dominicain, frère Giles, est arrivé récemment dans la région. Ayant entendu parler de l'attaque des cavaliers et conversé personnellement avec des fantômes à Wickam, il décida d'être le bras de la justice Divine. Il réussit à rallier les paysans et les villageois de la région à sa cause en leur promettant la protection divine, ce qui leur fit surmonter leur peur de l'Alliance. Une milice fut levée et se trouve maintenant devant les murs de l'Alliance. Elle comporte une trentaine d'hommes armés d'outils de travail, quelques-uns ayant aussi une masse, une hache ou une vieille épée.

Avide de vengeance, la foule marche sur l'Alliance le jour du Cinquième Signe, le réveil des morts. Ils y arrivent à la nuit tombée. Leur approche est peu discrète, vu les torches qu'ils brandissent et les cris furieux qu'ils poussent pour se donner du courage. Si l'Alliance a des protections magiques offensives que les paysans sont susceptibles de déclencher, elles doivent être baissées à l'approche de la foule, sinon les personnages se rendraient responsables de la mort d'innocents et les gens auraient alors une raison valable de lancer un assaut contre l'Alliance et des forces plus puissantes, comme des armées royales, pourraient s'intéresser à leur cause et prendre la relève. La baisse de ces défenses permet aussi l'approche de la horde de morts-vivants qui ne tarde pas à attaquer la forteresse.

Frère Giles mène la bande de paysans et les conduit devant les portes de l'Alliance ou au plus près de ses défenses. En un premier temps, il est disposé à parlementer, car il ne veut pas lancer ses forces dans une bataille incertaine.

De sa voix haut perchée de fanatique, Giles crie au-dessus des remparts : *"Écoutez-moi, Apôtres du Diable, le temps de vos maléfices est révolu ! Nous sommes venus pour venger vos crimes contre Dieu et brandir Son pouvoir contre vous ! Votre tâche n'est pas celle de détruire le monde. Seul notre Seigneur règne sur le jour du Jugement Dernier. Repentez-vous de vos péchés et vous serez sauvés. Abandonnez ce temple du Mal et vous ne serez pas détruits par Sa puissance divine. Le Seigneur est miséricordieux avec ceux qui honorent Son nom !"*

Les personnages peuvent entamer un dialogue avec Giles qui reste cependant intimement persuadé que sa mission divine est de combattre l'Alliance. Il est convaincu que les personnages sont des pécheurs et, s'ils ne se repentissent pas, il est prêt à conduire ses troupes à l'assaut des murs de l'Alliance. Mais ceux qui surveillent la foule du haut des remparts remarquent, en réussissant un jet de Perception + Attention, que celle-ci perd peu à peu son enthousiasme. Face à l'Alliance, elle commence à marmonner et à s'éloigner lentement de ses murs. Giles ne se rend pas compte de cette rupture du moral de ses troupes, complètement absorbé par ses vituperations contre l'Alliance. Si un Mage fait la plus petite démonstration de ses pouvoirs, la foule se disperse et s'enfuit, malgré tous les appels au calme de Giles. Si au cours de la conversation entre Giles et les personnages, le moine évoque l'idée d'un assaut, la milice se révolte et détale vers le confort de ses maisons.

Après la fuite de la milice ou après dix minutes de conversation avec Giles, les personnages ont l'opportunité de détecter une odeur nauséabonde. À ce moment-là, il est déjà minuit passé. Les tests de Perception+ Vigilance ont une difficulté de 7. Toute personne réussissant son jet détecte un relent méphitique de décomposition porté par le vent qui souffle de la direction d'où est arrivée la milice.

Quelques instants plus tard, les personnages sont autorisés à faire un jet de Perception + Attention contre une valeur de 10. S'il est réussi, l'origine de la puanteur est localisée. Elle émane d'une horde de morts-vivants qui s'approche de l'Alliance ! Ils ont parcouru une grande distance à une vitesse magique et surviennent en un bref délai.

Très vite, tout le monde à l'intérieur et à l'extérieur de l'Alliance comprend ce qui se passe. Si les paysans ont déserté les murs de l'Alliance, ils y reviennent maintenant en courant comme des damnés et en criant qu'on les laisse entrer. Les morts-vivants les terrifient plus que l'Alliance elle-même. Dans la panique, ils se piétinent les uns les autres. De tout évidence, les personnages les font entrer et si l'alarme n'a pas encore été donnée, elle retentit maintenant. Si, cependant, les personnages décident de ne pas accueillir les paysans, ceux-ci cherchent à s'enfuir par tous les moyens imaginables. Quelques-uns y arrivent, mais la plupart se font hacher menu par les morts-vivants.

À peine les portes de l'Alliance s'entrouvent-elles que tous les paysans se précipitent à l'intérieur. Seul frère Giles reste dehors. Il fait calmement face à la horde, décidé à accomplir la volonté de Dieu et à renvoyer les morts dans leurs lieux de repos. On peut le voir alors haranguer l'armée qui se dresse devant lui. Les mots qu'il prononce sont à peine intelligibles.



*“Arrière, arrière, je vous l’ordonne. Je suis investi de la volonté de Dieu et Il vous ordonne de retourner dans vos lieux de repos. Le jour de votre jugement n’est pas encore arrivé. Ce n’est pas la voix du Seigneur qui vous a réveillés !”*

Au moment où Giles profère ces mots, les morts-vivants le cernent de tous les côtés. Ils semblent hésiter un instant, comme si ces paroles les effrayaient, mais le pouvoir de la Pomme est beaucoup plus puissant que celui du moine. Ils se jettent sur lui et il disparaît englouti par la horde. Si un Mage est assez rapide, il peut peut-être l’attraper et le soulever dans les airs pour le déposer à l’abri des murs de l’Alliance. Ce sort devrait être un ReAu ou ReCo et doit avoir une portée à vue.

La bataille contre les morts-vivants repose plus sur le conte que sur l’application exacte des règles. Considérez que leur force est à 100 % quand l’attaque a lieu. Quand des sorts capables d’en affecter un groupe (disons de 10 ou plus) sont lancés, la moitié de la valeur obtenue en divisant le niveau du sort par deux détermine le pourcentage qui est décimé (arrondi à l’entier supérieur). Par exemple : *Explosion de Flammes Dévorantes* est lancé sur la horde. Le sort est ReIn 30, il anéantit alors 15 % de l’armée ( $30/2 = 15$ ) et les autres 85 % attaquent l’Alliance.

Bien sûr, tous les personnages ne peuvent pas lancer des sorts de destruction massive aussi puissants. Une partie d’entre eux devra donc lutter contre les morts-vivants avec des armes conventionnelles. Ceci implique de lancer des projectiles et de s’engager dans des combats au corps à corps. Des occasions de mêlée apparaissent, si les personnages font une sortie ou quand les morts-vivants débordent les murs de l’Alliance. Cela arrive à votre convenance ou environ tous les quarts d’heure de bataille. Les morts-vivants décimés s’empilent les uns sur les autres contre les murs de la forteresse, ce qui permet, au bout d’un certain temps, au reste de la horde de tenter de franchir les remparts de la citadelle. Considérez que

2d10 +5 morts-vivants réussissent à passer par-dessus les murs à chacun de leur assaut. Au fur et à mesure que le nombre des assaillants se réduit, ceux qui franchissent la muraille sont, eux aussi, de moins en moins nombreux. Une fois que ces intrus sont refoulés, les morts-vivants essayent un nouvel assaut.

Pour chaque dizaine de morts-vivants détruits par des moyens conventionnels (combat, feu, huile bouillante), 5 % de la horde est éliminée. Comptez qu’ils sont approximativement 200 individus. Vous n’êtes pas, évidemment, obligé de tenir une comptabilité précise du nombre de morts-vivants touchés par des coups ou des projectiles. Faites simplement une approximation du nombre de ceux qui sont blessés mais non détruits pendant 1 round. Pour chaque tranche de cinq individus endommagés, vous pouvez considérer qu’un mort-vivant a été détruit. Le round suivant, tous les morts-vivants qui ne sont pas engagés au corps à corps avec un des personnages sont considérés comme étant indemnes. Naturellement, si un des personnages affronte en mêlée trois morts-vivants, vous devez tenir compte de leurs Niveaux de Santé. Cela n’aurait aucun sens qu’un des opposants s’écroule après avoir été blessé tandis que les deux autres reviennent soudainement en pleine forme.

La règle générale à suivre est de ne pas détailler la bataille. La scène aura beaucoup plus de force si vous faites des descriptions hautes en couleur de destructions massives plutôt que si vous annoncez froidement que le zombie n°37 est hors de combat.

Si le frère Giles est sauvé de la mort, il remercie les personnages et a une révélation divine. Il comprend subitement qu’il avait mal jugé l’Alliance. Il se rend compte que c’est une force qui se bat pour le Bien et qu’elle n’est pas responsable de l’arrivée des cavaliers et des visites des esprits. Afin de s’amender, il rallie à nouveau les paysans, mais cette fois, en faveur des personnages :

*“J’étais dans l’erreur ! Ces personnes sont des gens de bien. Même s’ils ne sont pas des croyants, leur cœur est juste et pur. D’après ce qui s’est passé aujourd’hui, il est évident qu’ils ont essayé d’arrêter les cavaliers. Ce ne sont pas eux qui les ont appelés ! Nous nous devons de racheter l’ affront que nous leur avons fait. Aux murs !”*

Les paysans applaudissent et reprennent courage. Leur nombre vient grossir le rang des défenseurs. Ils s’emparent de projectiles qu’ils lancent sur les morts-vivants. Mais, quand ceux-ci franchissent les murs, ils refusent toutefois de quitter la relative sécurité des remparts de l’Alliance. Les paysans contribuent à éliminer 1 % de la horde tous les 5 tours. Celle-ci se replie de temps en temps pour se regrouper et repart pour un nouvel assaut. Le dernier assaut





## Frère Giles, dominicain itinérant

Int +3	For 0	Pré +3	Dex +1
Per +3	Éne. +2	Com +2	Viv -1

**Confiance** : 4

**Âge** : 52 ans

**Réputations** : Pieux/chrétiens dévots 3, Zélateur/intellectuels 2, Dangereux/païens 2.

### TRAITS DE CARACTÈRE

Impulsif	+ 2
Religieux	+ 4
Zélé	+ 4

### COMPÉTENCES IMPORTANTES

Charisme (discours en public) 3  
 Commandement (croyants) 4  
 Connaissance de l'Église (hérésie) 6  
 Épée (à pied) 1  
 Esquive (coups d'épée) 2  
 Intimidation (motiver les autres) 3  
 Prémonitions (erreurs de jugement) 3  
 Vigilance (infidèles) 3

### FRÈRE GILES EN TANT QUE PERSONNAGE

Frère Giles est un dominicain errant, qui voyage de terre en terre à la recherche de dangereux hérétiques qu'il puisse poursuivre de son courroux vengeur. S'il ne peut pas persuader un païen de se convertir, il s'arrange, tout en le regrettant profondément, pour qu'il soit mis sous les verrous ou même tué. Il exerce la justice divine avec ferveur. Giles se prend aussi pour un messenger divin et il lui arrive de confondre ses idées personnelles avec celles de Dieu. Cependant, s'il se rend compte qu'il a agi avec trop de zèle, il fait tout pour s'amender. Si les personnages font preuve de bonté et s'il se rend compte que leur cause est juste, ils ont gagné un ami pour la vie.

dure environ quatre heures, ce qui correspond certainement au temps que les personnages et leurs alliés peuvent tenir. Si le groupe n'a pas réussi à défaire les attaquants à la fin de cette période, ils sont sauvés par l'arrivée du matin. Les morts-vivants ne peuvent pas supporter l'exposition directe au soleil et sont détruits immédiatement par ses rayons.

## LE LENDEMAIN

Le lendemain de la bataille, beaucoup de paysans, d'habitants de l'Alliance et quelques personnages sont retrouvés blessés ou morts. Frère Giles est cependant parmi les survivants, ayant brandi l'épée de Dieu. Vous êtes libre d'infliger tous les dommages que vous désirez à l'Alliance. Il y a sans doute des murs et des structures à rebâtir. Les morts-vivants ont pu atteindre les laboratoires ou la bibliothèque, anéantissant ainsi le travail et les recherches des Mages. Cette invasion vous donne aussi la chance de

détruire les objets qui sont susceptibles de déséquilibrer la Saga (si le développement de l'Aura infernale ne les a pas déjà éliminés). Les personnages peuvent, en tout cas, s'estimer heureux de ne pas avoir à s'occuper des cadavres. Les morts-vivants ont été brûlés et réduits à néant par les rayons de soleil.

Après la bataille, frère Giles parcourt la région qui environne l'Alliance, en racontant que les personnages se battent pour le Bien. Il explique aux gens que les forces maléfiques sont à l'œuvre et que les personnages luttent pour les vaincre. Le résultat de sa bonne volonté se traduit par une augmentation de 1 point de la Réputation de l'Alliance, au moins jusqu'à ce qu'un nouveau fléau ne frappe les gens de la région. De plus, les paysans qui sont restés dans la forteresse et qui ont compris que ses occupants se battaient contre le Mal qui les tourmente depuis déjà quelques années, se proposent d'y rester, car l'Alliance manque vraisemblablement de personnel. Il est possible de créer de nouveaux personnages, Servants et Compagnons issus de cette force paysanne.

Comme cette attaque de morts-vivants est la manifestation du Cinquième Signe, il n'en reste plus qu'un seul avant l'arrivée du Septième, la destruction du monde. S'ils ne l'ont pas encore fait, les personnages ont intérêt à se préparer pour leur voyage dans les Alpes suisses.

## LA HORDE DES MORTS-VIVANTS

La horde est composée de squelettes et de zombies :

### Squelettes

Taille 0	Ruse -4
----------	---------

For, Dex, Viv et les aptitudes martiales ont une valeur de 0.  
**Force Infernale** : 5\*  
 Encaissement (sans armure) +12\*\*  
**Niveaux de Santé** : Indemne, détruit  
 \* Immunisé contre les sorts Mentem  
 \*\* +5 de bonus pour les jets d'encaissement contre des armes perforantes

### Zombies

taille 0	Ruse -4	For +5
Éne +8	Dex -3	Viv -3

**Force Infernale** : 5\*  
 Aptitudes martiales : 0  
 Encaissement (sans armure) +12\*\*  
**Niveaux de Santé** : Indemne, -3, Immobilisé  
 \* Immunisé contre les sorts Mentem  
 \*\* +5 de bonus pour les jets d'encaissement contre des armes perforantes



Après la bataille, les corps des morts-vivants sont brûlés par le soleil, mais quelques lambeaux peuvent encore être trouvés. Ils valent, en tout, 10 points de *virtus* Corporem.

## LE VOYAGE AU PARADIS

Grâce à leurs recherches dans les Saintes Écritures, les personnages qui réussissent un jet d'Intelligence + Lecture/Écriture de 8+ savent que le jardin qui les intéresse est un lieu idyllique. Vert et luxuriant, il recèle tout ce dont l'homme a besoin pour vivre. Il est aussi supposé être d'essence divine, car c'est le berceau de l'Humanité. Cependant, comme le premier homme y a mangé la Pomme et en a été chassé, il est censé être vide de toute vie humaine. Des recherches plus détaillées sur la nature du Fruit Défendu et un jet réussi de 12+ indiquent aux personnages que les diabolistes doivent s'y trouver s'ils sont actuellement en train d'invoquer le Diable.

Maintenant que les personnages savent que le Paradis se trouve sur le flanc est des Alpes suisses, ils peuvent se lancer à la poursuite des diabolistes. Ayant déjà entrepris un voyage jusqu'à ces montagnes, ils ne devraient pas rencontrer de grandes difficultés pour s'y rendre à nouveau. Lors de leur première expédition, ils ont certainement dû se faire des amis et des ennemis et ils connaissent donc les endroits où ils seront bien accueillis et ceux qu'il vaut mieux éviter. Vous pouvez, comme pour le premier voyage, créer des petites histoires qui seront, soit une suite des premières aventures, soit des épisodes totalement nouveaux. N'oubliez pas, cependant, qu'ils doivent arriver au Paradis afin de conclure cette Saga ! Évitez de les affaiblir avec les rencontres qu'ils font sur leur chemin.

## LES RÉCENTS ÉVÉNEMENTS DANS LES ALPES

Après que les personnages eurent sauvé Barbe-Sinistre et son peuple, les nains se mirent au travail avec acharnement afin de redonner à leur réseau de mines sa grandeur passée. Ils se repentirent aussi des actes malfaisants qu'ils avaient commis dans le passé et ils renouèrent leur amitié avec Tharuum et les montagnes. Comme les personnages sont les responsables de la renaissance de cette communauté, ils peuvent se rendre chez Barbe-Sinistre pour lui demander qu'il les aide à retrouver les diabolistes.

Les nains et Tharuum sont de précieux alliés. Les montagnes ont, en effet, informé le géant que les diabolistes se trouvaient au-delà de *"cet étrange portail en haut de la vallée"*. "Les nains, quant à eux, disposent d'un tunnel menant directement au portail qui est, en fait, les portes du Paradis.

Une fois que les personnages sont arrivés aux pieds des Alpes, ils peuvent, soit aller directement aux mines des

nains, soit choisir un itinéraire et des plans différents. Quoi qu'ils fassent, ils sont interceptés par Tharuum. Ils perçoivent d'abord l'écho de ses pas résonner dans toute la montagne. Aucun jet n'est nécessaire pour entendre son approche. Il faut cependant un jet de Perception + Attention de 10+ pour le repérer car, de loin, il se confond avec les montagnes, même quand il marche. Son arrivée peut inquiéter les personnages, mais leurs craintes sont infondées. Ceux qui ont été précédemment sauvé par lui, le reconnaissent immédiatement. Sinon, celui qui avait été retenu en otage par Barbe-Sinistre a déjà entendu parler de lui et sait que c'est une bonne créature féérique. Dans l'éventualité où tous les personnages qui ont connu Tharuum sont maintenant morts, celui-ci annonce ses bonnes intentions bien avant que le groupe ne puisse le mettre en danger.

Il crie à travers les montagnes, *"Bonjour mes amis ! Je suis Tharuum, vous vous rappelez ?"* (ou *"Je crois que vous avez entendu parler de moi,"* en fonction des circonstances.)

Arrivé à leur niveau, il s'agenouille. Si nécessaire, il se présente comme il est décrit dans la section détaillant sa première apparition, puis il dit :

*"Je suis content de vous voir ici, petits bonhommes. Les montagnes me disent que, elles aussi, se réjouissent de votre venue. Vous arrivez juste à temps. La pierre murmure que des événements funestes se trament près des cieux. Ceux qui étaient venus ici, les méchants que vous avez chassés, sont de retour. Je n'ai pas pu les attraper. D'une façon ou d'une autre, ils ont réussi à venir dans les montagnes sans fouler mes beautés. Mes bien-aimées ne m'ont annoncé leur arrivée qu'une fois qu'ils étaient dans la vallée. Quelque part par là-bas, il y a un portail qui ne mène nulle part ! Mes belles pierres me disent que les petits bonhommes méchants sont derrière ce portail, mais je ne sais pas comment ils y sont arrivés.*

*Barbe-Sinistre m'a aussi parlé. Nous sommes des amis maintenant que son peuple est libéré du Mal. Il me demande de vous conduire à sa cour car il peut vous aider."*

Sous la protection de Tharuum, les personnages arrivent aux mines des nains, sains et saufs. Dans les tunnels règne une activité fébrile. Les nains industriels creusent avec acharnement la pierre pour récolter des métaux précieux. Les murs sont maintenant bien entretenus et abondamment décorés d'ornements dorés, d'armures travaillées et d'armes de guerre à l'allure redoutable.

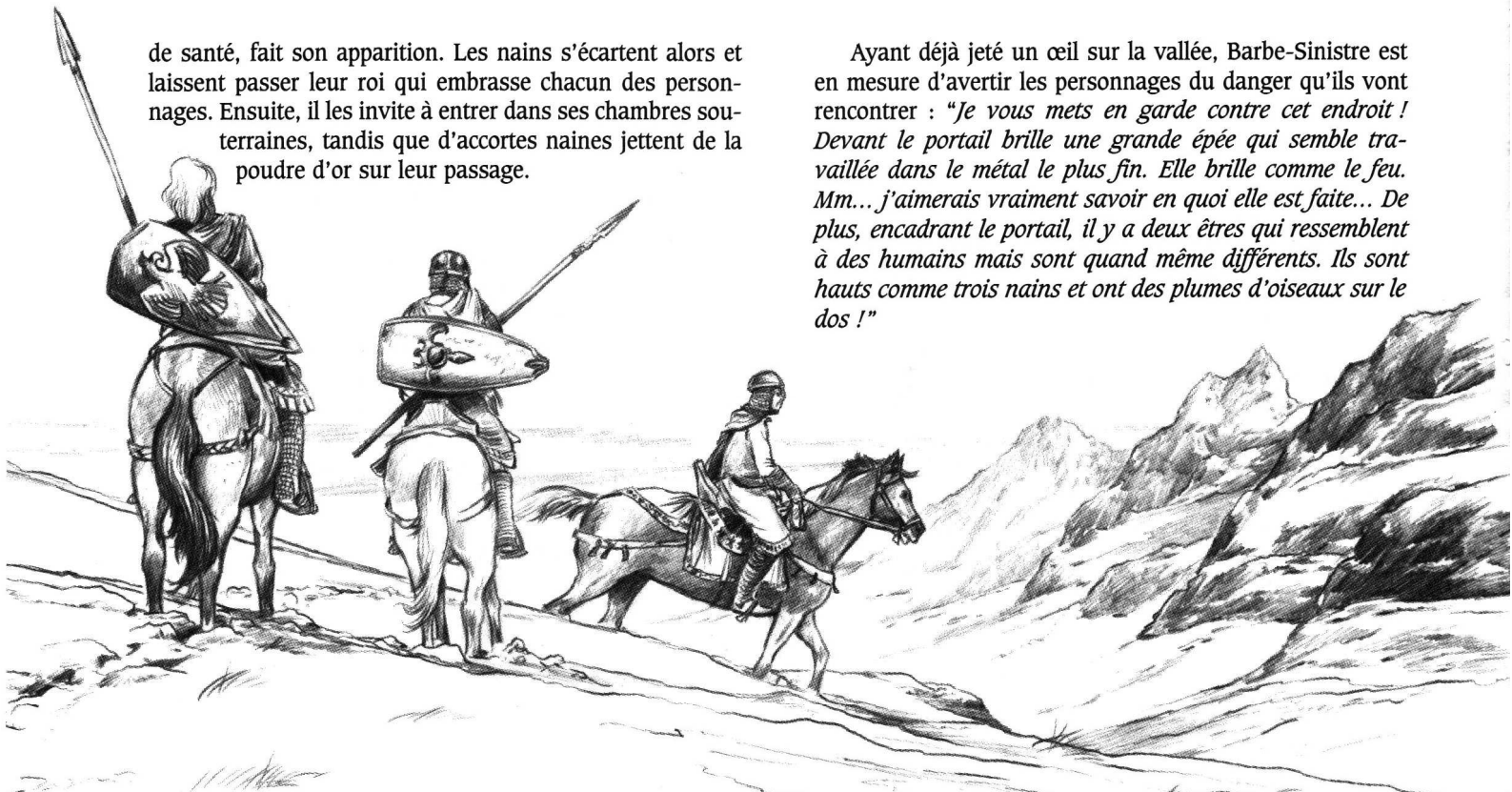
Dès que les personnages s'approchent de l'entrée de la mine, ils se rendent compte que les nains les ont repérés. Quelques-uns partent en courant pour prévenir le roi que les sauveurs sont de retour. D'autres leur tournent autour avant de leur serrer la main et d'embrasser les barbus. Tharuum s'assoit confortablement sur un promontoire rocheux et contemple, amusé, toutes ces petites créatures qui s'agitent comme des fourmis frénétiques.

Quelques instants plus tard, une procession émerge des mines. Les trompettes sonnent et Barbe-Sinistre, pétillant



de santé, fait son apparition. Les nains s'écartent alors et laissent passer leur roi qui embrasse chacun des personnages. Ensuite, il les invite à entrer dans ses chambres souterraines, tandis que d'accortes naines jettent de la poudre d'or sur leur passage.

Ayant déjà jeté un œil sur la vallée, Barbe-Sinistre est en mesure d'avertir les personnages du danger qu'ils vont rencontrer : *"Je vous mets en garde contre cet endroit ! Devant le portail brille une grande épée qui semble travaillée dans le métal le plus fin. Elle brille comme le feu. Mm... j'aimerais vraiment savoir en quoi elle est faite... De plus, encadrant le portail, il y a deux êtres qui ressemblent à des humains mais sont quand même différents. Ils sont hauts comme trois nains et ont des plumes d'oiseaux sur le dos !"*



Oui, il est certain que cette visite offre aux personnages avides et peu scrupuleux beaucoup d'occasions de voler. Les indécents qui sont surpris en train d'accomplir leur forfait sont invités à garder ce qu'ils ont pris et même à continuer car ils sont les sauveurs du peuple nain ou les amis de ces sauveurs. En conséquence, ceux qui ne volent que pour le sport se retrouvent dans une situation beaucoup moins intéressante.

De retour dans la salle du trône, les personnages sont invités à se restaurer. Évidemment, le temps manque pour savourer la réception d'une semaine que les nains sont en train de projeter. Revenant aux affaires sérieuses, Barbe-Sinistre confirme les dires de Tharuum concernant la vallée située en haut de la montagne.

Il ajoute : *"Je me suis arrangé pour que Tharuum vous intercepte car j'ai de bonnes nouvelles pour vous. Avec notre renaissance - soyez éternellement remerciés et que vos barbes ne s'arrêtent jamais de croître - nous avons redécouvert un vieux tunnel qui mène au voisinage de la vallée. Il a été utilisé par nos ancêtres qui ont survécu au monde entier depuis le haut de ce sommet. À partir de ce tunnel vous pouvez descendre dans la vallée où se trouve le portail et où se sont réunis ces maudits parjures, selon les dires de Tharuum."*

Appartenant au peuple des fées, Tharuum et les nains ignorent la nature exacte du portail. Ils savent uniquement qu'une puissante *"magie spirituelle"* (leur interprétation du pouvoir divin) se trouve dans cet endroit. Comme la vallée abrite les portes du Paradis, elle est sanctifiée (Aura Divine de 10), ce qui interdit au peuple des fées d'y pénétrer. Cette sanctification n'empêche cependant pas le lancement de sorts.

Après s'être reposés, les personnages sont libres d'emprunter le tunnel des nains. Barbe-Sinistre les équipe avec tout le matériel dont ils peuvent avoir besoin, comme des vêtements d'hiver, et les escorte jusqu'à la bouche du tunnel. Puis il les laisse parcourir le reste du chemin tout seuls. Il ne veut rien avoir à faire avec ces *"choses spirituelles"* et a peur d'être un obstacle dans les *"affaires des sauveurs"*. Le voyage à travers le tunnel prend deux jours, épargnant ainsi aux personnages un parcours en surface de plus d'une semaine.

Quand ils en sortent enfin, ils se retrouvent sur le toit du monde. Là où les nuages n'obstruent pas la vue, ils peuvent voir à des centaines de kilomètres et ceux qui ont Vue Perçante peuvent même discerner leur Alliance !

## LE SIXIÈME SIGNE

En regardant en bas, en direction du flanc gauche de la montagne, les personnages aperçoivent la vallée. Avec un jet de Perception + Attention de 10+, ils découvrent le portail noyé dans le brouillard, au milieu de la vallée. Ceux qui possèdent Vue Perçante verront aussi deux silhouettes devant le portail et une lueur rouge derrière elles : les deux archanges et l'épée flamboyante.

Il faut environ huit heures pour descendre jusqu'à la vallée, dans des conditions climatiques très dures. Vous pouvez créer quelques incidents, comme des chutes de

roches, mais nous vous déconseillons de le faire : les personnages auront besoin de toutes leurs forces pour affronter les diabolistes.

Quand ils atteignent la vallée, le Sixième Signe se manifeste, d'une manière partielle. Des nuages noirs et lourds envahissent, à une vitesse surnaturelle, le ciel qui, il y a quelques instants, brillait d'un bleu limpide. Les nuages cachent le soleil et rendent le jour aussi noir que la nuit. Le même phénomène a lieu au-dessus de l'Alliance, mais bien sûr, les uns et les autres l'ignorent. Des lumières ou un éclairage magique sont nécessaires pour voir quelque chose dans ces ténèbres. Les personnages qui réussissent un jet d'Intelligence de 10+ reconnaissent dans ce phénomène la manifestation du Sixième Signe. Ceux qui possèdent le talent Perception de la Malignité et de la Sainteté sont crédité d'un bonus de +4 à leur jet. Ceux qui reconnaissent ce Signe savent qu'un séisme y est associé. Le tremblement de terre a effectivement lieu, mais il n'affecte que l'Alliance et les terres environnantes. Les personnages qui se trouvent dans les montagnes peuvent toujours s'y préparer, il ne se manifeste pas. Ils restent ignorants du fait qu'il s'est abattu sur l'Alliance, jusqu'à ce qu'ils rentrent chez eux, à moins qu'ils puissent communiquer magiquement avec les Compagnons qui y sont.

La secousse qui frappe leur forteresse est très puissante. Vous pouvez choisir de décrire ce qui arrive d'une façon narrative. Cela veut dire que vous devez faire le récit de la scène sans demander aux personnages de lancer les dés. Vous pouvez aussi jouer l'événement comme une situation de jeu de rôle. S'il y a suffisamment de monde à l'Alliance pour que cette option soit intéressante, arrêtez momentanément l'action qui se déroule dans les montagnes pour que vos joueurs puissent prendre en charge leurs personnages qui y sont restés. Ensuite, plongez-les dans des situations dangereuses et décrivez-leur les dommages que subissent les structures de la forteresse. Nul besoin d'évaluer ces dommages par des jets de dés, déterminez-les uniquement en fonction des dégâts que vous voulez faire subir à l'Alliance. Des dommages conséquents sont cependant recommandés. Il faut que les personnages aient quelque chose à reconstruire quand l'Alliance passera de l'Hiver au Printemps.

Pour jouer les effets du tremblement de terre sur les personnages restés à l'Alliance, les règles suivantes sont proposées :

Ceux qui reconnaissent dans l'obscurcissement du ciel la manifestation du Sixième Signe sont préparés pour le tremblement de terre. Ils bénéficient, ainsi que ceux qu'ils ont le temps de prévenir, d'un bonus de +2 aux jets de dés qu'ils doivent effectuer pour éviter les effets du séisme.

Le tremblement de terre frappe l'Alliance quelques instants seulement après l'obscurcissement du ciel. Les personnages qui se trouvent dans la forteresse sont assujettis aux effets des sorts *ReTe Vague de Terre* et *Terre Fracturée* (cf. *Ars Magica* p. 243 et 244).  
Le premier

fait glisser la forteresse sous ses fondations. Le deuxième fend et éventre ses bâtiments en pierre. Ceux qui se trouvent dans les étages supérieurs tombent dans les fissures et dégringolent vers les étages inférieurs. Notez qu'ils subissent les dommages spécifiés dans *Terre Fracturée*.

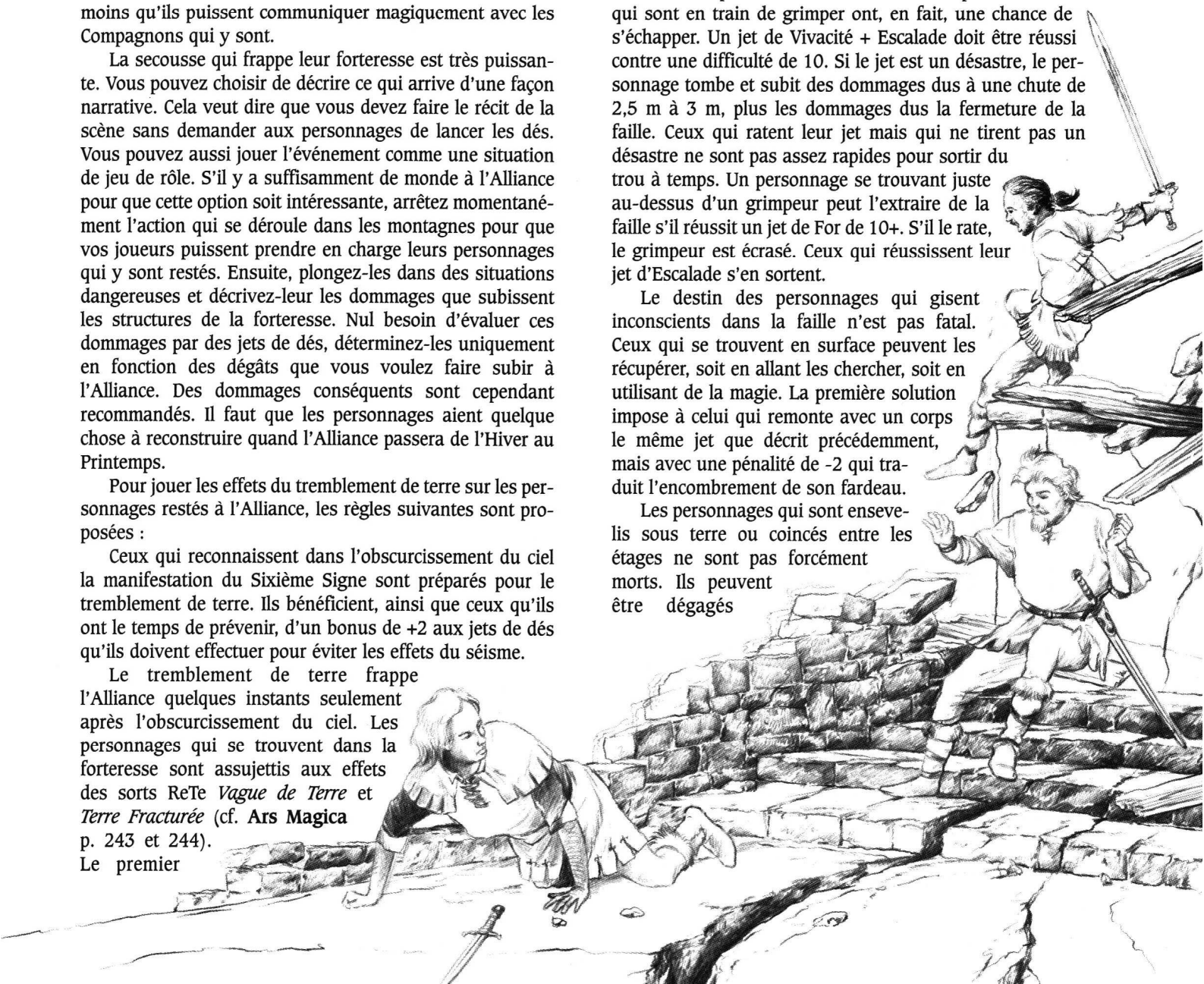
*Vague de Terre* agit le premier. Ceux qui réussissent leur esquive ont un bonus de +1 pour éviter *Terre Fracturée* qui frappe juste après. Ceux qui la ratent souffrent d'un modificateur de -1 pour éviter le gouffre qui suit.

Une fois que les personnages sont assommés ou déséquilibrés par *Vague de Terre*, le sort suivant survient. La terre s'ouvre sous leurs pieds. Un jet de Vivacité + Esquive de 15+ doit être réussi pour éviter la faille (remarquez que ce jet n'est généralement pas autorisé dans ce sort). Ceux qui y tombent peuvent s'en sortir, mais comme il est spécifié dans les règles, ils ne disposent que de 1 round pour le faire.

Les personnages qui ne sont pas trop mal en point peuvent chercher à remonter tout seuls. Ils peuvent aussi être aidés par ceux qui ont réussi à rester à la surface grâce à des sorts ou à des cordes, mais vous devez déterminer si ces dernières peuvent être descendues à temps. Seuls ceux qui sont en train de grimper ont, en fait, une chance de s'échapper. Un jet de Vivacité + Escalade doit être réussi contre une difficulté de 10. Si le jet est un désastre, le personnage tombe et subit des dommages dus à une chute de 2,5 m à 3 m, plus les dommages dus la fermeture de la faille. Ceux qui ratent leur jet mais qui ne tirent pas un désastre ne sont pas assez rapides pour sortir du trou à temps. Un personnage se trouvant juste au-dessus d'un grimpeur peut l'extraire de la faille s'il réussit un jet de For de 10+. S'il le rate, le grimpeur est écrasé. Ceux qui réussissent leur jet d'Escalade s'en sortent.

Le destin des personnages qui gisent inconscients dans la faille n'est pas fatal. Ceux qui se trouvent en surface peuvent les récupérer, soit en allant les chercher, soit en utilisant de la magie. La première solution impose à celui qui remonte avec un corps le même jet que décrit précédemment, mais avec une pénalité de -2 qui traduit l'encombrement de son fardeau.

Les personnages qui sont ensevelis sous terre ou coincés entre les étages ne sont pas forcément morts. Ils peuvent être dégagés





avec des sorts ReTe appropriés ou par tous les moyens qui peuvent passer par la tête des joueurs. Ceux qui ne sont pas dégagés suffisamment rapidement commencent à suffoquer. Un personnage enseveli peut respirer pendant un nombre de rounds égal à un jet sous tension + Énergie. Un sort permettant de creuser le libère pratiquement tout de suite. Déterrer un personnage par des moyens physiques prend autour de 8 rounds, moins si plusieurs personnes creusent en même temps. Les tentatives de sauvetage peuvent être gênées par l'obscurité ambiante. Pendant le tremblement de terre, les personnages qui transportent une source lumineuse peuvent la garder à la main s'ils réussissent un jet de Dex de 8+. Une lumière tombée à terre peut être récupérée, sauf si celui qui la tient la lâche en chutant dans la faille. Dans ce cas, la terre se referme sur la source lumineuse, l'ensevelissant. Ceux qui sont tombés dans la fissure n'ont pas le temps de récupérer leur lumière avant que la faille se referme. Il est fort probable que s'ils cherchent à le faire, ils finissent écrasés.

Le tremblement de terre frappe aussi les terres entourant l'Alliance. Ainsi, les personnages qui s'y trouvent sont soumis aux mêmes dangers que ceux qui sont à l'intérieur de la forteresse. Vous pouvez aussi faire subir les effets du séisme aux paysans des alentours. Le phénomène provoque la mort de quelques-uns d'entre eux, mais il est surtout terrible pour les plantations et le bétail. Cette nouvelle catastrophe rend la vie des paysans encore plus difficile et, une fois de plus, ils se mettent rapidement à accuser l'Alliance d'être la cause de leurs déboires. Le tremblement de terre, combiné avec l'obscurcissement du ciel, les persuade que, cette fois-ci, l'Alliance a finalement réussi à provoquer la fin du monde.

Après le séisme, le soleil reste caché, que ce soit dans les montagnes ou sur les terres de l'Alliance et ce, tant que les personnages n'ont pas banni le démon ou que le démon n'a pas détruit le monde.

Maintenant que le l'astre est noir et que la terre a tremblé, il ne reste plus qu'un Signe : celui qui amène la fin du monde. C'est maintenant aux personnages qui sont dans la montagne de faire en sorte que cela ne se produise pas.

## LES PORTES DU PARADIS

Tandis que les personnages sont encore à une certaine distance des portes du Paradis, l'obscurcissement du soleil les plonge dans le noir. Cependant, dès qu'ils s'en approchent suffisamment, ils n'ont plus besoin de source lumineuse, car la lumière qui en émane éclaire tous les alentours. Arrivés devant les battants, elle est même si forte qu'ils pourraient se croire de nouveau en plein jour. Derrière le portail, ils voient une végétation luxuriante et les signes d'une vie foisonnante. Les bruits des oiseaux et des animaux et la douce brise qui en émanent les revigorent. Mais bien que ce spectacle soit irrésistible, ils ne peuvent

pas ignorer l'épée flamboyante qui leur barre le passage et les deux archanges qui se dressent devant eux.

Au moment où les personnages s'avancent, une voix puissante résonne dans leurs têtes. Pourtant, aucun des archanges ne semble parler. En fait, ils communiquent télépathiquement avec eux. La voix demande : *"Qui êtes-vous qui osez vous approcher ainsi des Portes du Paradis ? Énoncez votre nom et vos intentions ou alors craignez Sa colère !"*

Il ne fait aucun doute que les personnages vont se présenter et dévoiler la mission divine dont ils sont investis et qui consiste à empêcher l'invocation de Satan. Pendant qu'ils les écoutent, les archanges fouillent leurs âmes afin de décider s'ils sont bons ou mauvais, leur donnant l'impression qu'ils lisent leurs pensées les plus profondes comme dans un livre. Ils consultent ensuite les puissances divines et semblent entrer en transe. Ils sont cependant conscients de tout ce qui se passe autour d'eux. Toutes les actions entreprises par les personnages pendant ce laps de temps ne peuvent donc pas leur échapper. Une fois qu'ils ont reçu l'ordre de les laisser passer, les archanges s'écartent des portes, libérant le passage.

Leurs voix résonnent à l'unisson : *"Passez et que la bénédiction du Seigneur vous accompagne."*

Tandis que les archanges jugent la valeur des personnages, l'épée flamboyante se tient suspendue entre eux deux, juste devant l'entrée du paradis. Elle oscille d'avant et en arrière, ne s'approchant que de ceux qui s'avancent trop près du portail. Elle ne frappe pas tant qu'il n'y a pas de mouvement brusque vers l'entrée ou d'action violente à l'encontre d'un ou des archanges. Si les personnages défient les archanges, ces derniers se préparent au combat mais leur permettent de faire le premier mouvement. Ils se battent jusqu'à la mort de tout le groupe ou jusqu'à ce que eux-mêmes soient chassés vers la Terre Promise. Attaquer les archanges et l'épée est évidemment une action complètement idiote. Si les personnages leur demandent de les aider à combattre les diabolistes, ils restent silencieux et immobiles. Ils ne peuvent pas franchir le portail et, ayant accompli leur tâche divine vis-à-vis des personnages, ont repris leur garde.

La Pomme a transporté les diabolistes devant ces mêmes portes. Ils ont réussi à les passer car ils étaient porteurs du Fruit Défendu, ce qui empêcha les archanges et l'épée flamboyante de les anéantir.

### Archanges

Taille +2	Int. +2	Pré +5	
Per +4	Viv +2	Éne. +3	For. +3

**Force Divine** : 30  
Miséricordieux -4  
Courageux +4  
Patient +6



**Espadon (utilisé à une main) :** Initiative +5, Attaque +3, Dommages +11  
 Fatigue +4, Défense +4 (10), Encaissement +30 (36)  
**Niveaux de Santé :** Indemne, Indemne, 0/0, -1/-1, -3, -5, Banni.

#### POUVOIRS

**Plumes des chérubins, ReAu 30, soi-même, perm., 0 point**

Les ailes de l'archange lui permettent de voler librement à une vitesse de 80 km/h et de se détacher des liens terrestres pour accéder à la Terre Promise.

**Sentir l'esprit, InCo 25, vue, inst., 2 points**

L'esprit d'une personne est sondé pour déterminer si elle est bonne ou mauvaise.

**Lumière de la colère divine, Pelg 35, prox., inst., 10 points**

Un éclat de lumière divine fend le ciel et frappe le personnage lui causant +30 de dommages ou +40 s'il est de nature infernale.

#### DESCRIPTION

Les archanges sont très grands et d'une beauté parfaite. Leur allure est majestueuse. L'expression qu'affiche leurs visages est toujours sereine et calme, même dans le feu du combat. Ils sont vêtus de longues robes blanches et portent dans le dos de puissantes ailes de la même couleur. Tandis qu'ils gardent l'entrée, leurs ailes sont repliées derrière eux.

### L'épée flamboyante

Viv +5

Per +5

**Force Divine :** 30

**Espadon :** Initiative +8, Attaque +6, Dommages +15  
 Fatigue n.a., Défense +6 (12), Encaissement +20\* (26)

\* Immunisé contre les attaques dues à la chaleur

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

#### POUVOIRS

**Flammes du gardien, Crlg 40, soi-même, perm., 0 point**

Les flammes de l'épée sont éternelles. Ceux qui sont frappés par la lame souffrent +20 de dommages.

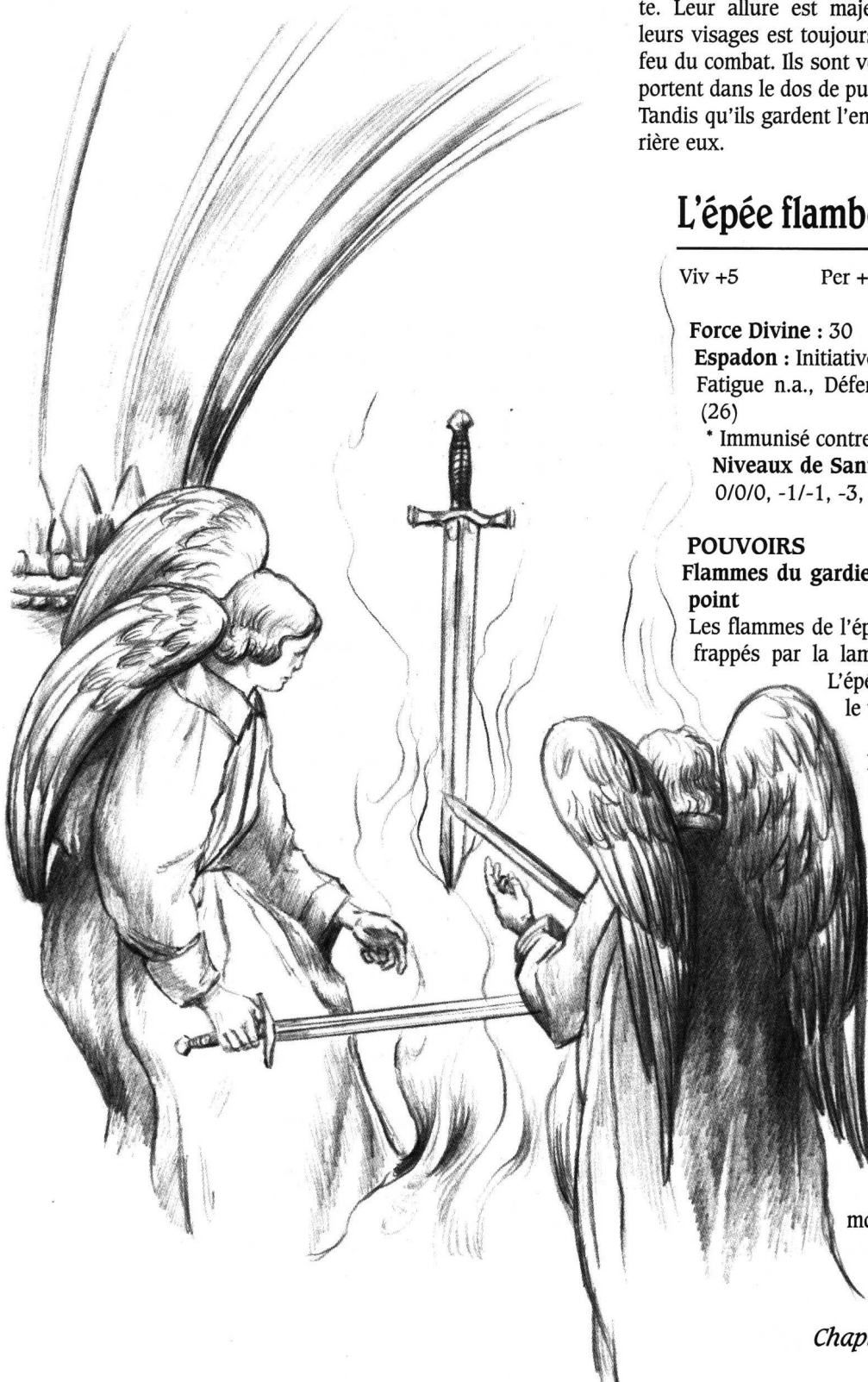
L'épée peut aussi enflammer ce qu'elle touche.

**Légèreté des saints, ReAu 30, soi-même, perm., 0 point**

L'épée flotte au-dessus du portail et possède toute la maniabilité d'une lame tenue par un escrimeur accompli.

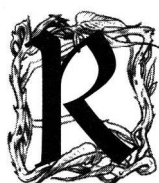
#### VULNÉRABILITÉ

Si un sort Pelg de niveau 45 ou plus est lancé pour étouffer les flammes de l'épée, celles-ci s'éteignent et l'épée devient immobile mais continue à flotter dans les airs refusant de se laisser empoigner. Toute flamme qui arrive au contact de l'épée la rallume et lui fait récupérer sa mobilité.



## Chapitre Sept

# Ce qui est dû au diable



Robin se remit debout sur l'herbe verte et luxuriante du Paradis. Il jeta un coup d'œil à sa gauche et vit l'homme de main des diabolistes qui l'avait projeté à terre. Grimgroth l'avait transformé en statue quelques instants plus tôt, au moment où

Robin avait reçu le coup. Robin regarda le Mage et lui fit un signe de remerciement.

“Je vous en dois une”, ajouta-t-il.

Le Mage ne répondit pas et s'avança vers Honerius qui poussait des cris de défi près du corps de Carmella et de la Pomme tombée à côté d'elle.

Robin observa la scène rapidement. On aurait dit que l'Enfer était vraiment en train de se déchaîner ! À sa droite, un démon haut comme une tour chassait quelques-uns des diabolistes, mais Robin savait que bientôt ses compagnons et lui deviendraient ses cibles. À gauche, Tiberius était engagé en Certamen contre Emil. Deux Servants le protégeaient, il n'y avait donc rien à craindre de ce côté-là.

C'est alors que Robin vit un drôle de phénomène. Au moment où il posait les yeux sur Honerius et Grimgroth engagés en plein combat, il aperçut quelque chose surgir d'un arbre, à quelques pas à peine du Mage. Il s'avança tout en parant le coup d'un des hommes de main des diabolistes et, avec une contre-attaque rapide, il lui trancha net la main.

Ce qui émergeait de l'arbre était un bras ! Un corps suivit juste derrière. La sorcière, Mab, avait réussi, on ne sait comment, à se couler dans l'arbre. Ses mains s'agitèrent dans l'air. Grimgroth restait inconscient du danger qui le menaçait.

L'esprit de Robin tournait à toute vitesse tandis qu'il courait vers l'arbre. “Tu as vécu une longue vie, Robin Gill. S'il en existe vraiment un, peut-être que tu iras au ciel.”

Le moment d'après, Robin se retrouva en train de sauter en l'air entre Grimgroth et la sorcière. Du sable déferla sur son visage et glissa le long de son corps.

Ayant réglé son sort à Honerius, Grimgroth se retourna au son de l'avertissement étrangement altéré de Robin et comprit aussitôt ce que son vieil ami avait fait. Les sables du temps de la sorcière lui avaient cruellement volé les années qui lui restaient encore à vivre, réduisant son corps à l'état d'une écorce desséchée.

Grimgroth regarda la sorcière, les yeux brûlants de rage et Mab rencontra son destin.

## RÉSUMÉ

Les personnages arrivent juste à temps au Paradis. Les six premiers Signes se sont déjà manifestés et les diabolistes sont à deux doigts de terminer leur invocation du “Diable”. Le groupe doit arrêter les adorateurs de Satan avant que le “Prince des Ténèbres” ne se matérialise totalement. Quand Carmella se rend compte que tous leurs efforts sont mis en danger par l'intervention des personnages, elle se sacrifie elle-même pour s'assurer de la venue du Seigneur de l'Enfer. Bien sûr, ce n'est pas le Diable qui fait son apparition mais le démon qui a trompé les diabolistes. Les personnages doivent maintenant le vaincre avant qu'il ne se jette sur le monde. Si les Mages n'ont pas assez de force magique pour accomplir cette tâche, la seule alternative qu'ils ont est de se sacrifier à l'Arbre de la Connaissance, vidant ainsi la Pomme de son pouvoir et bannissant le démon.



# L'ENTRÉE DANS LE PARADIS

Le jardin est exactement tel que les Écritures le décrivent, luxuriant et regorgeant de vie. Il existe ici des plantes de toutes sortes. La nourriture y est abondante, pas seulement des fruits et des légumes, mais aussi du gibier à profusion. On y trouve même des prédateurs, mais ils sont doux comme des agneaux. Tandis que les personnages arpentent le Paradis à la recherche des diabolistes, il peut être amusant de les faire se trouver face à un lion qui s'avance vers eux, mais qui ne les attaque pas. Il veut juste les renifler et lécher une main tendue, puis il passe son chemin. Ceux qui possèdent Empathie avec les Animaux ou Connaissance des Animaux et qui réussissent un jet de 8+, ou les Mages qui utilisent un sort InAn approprié, comprennent que le prédateur est inoffensif. Si leur première action est de l'attaquer, le lion s'enfuit en courant tout en gémissant. Bien qu'il soit tentant de s'arrêter et de goûter aux plaisirs du Paradis, les personnages ont une tâche désespérée à accomplir.

Pour l'instant, ils doivent localiser les diabolistes et l'Arbre de la Connaissance. Heureusement, ceux-ci sont au même endroit et faciles à trouver. Une fois que les personnages se sont adaptés à leur nouvel environnement, ils entendent les chants étranges et inquiétants des diabolistes accomplissant leurs rituels impies. Ces psalmodies les conduisent cinq cents mètres plus loin, à l'intérieur du Paradis.

## LE RITUEL D'INVOCATION

Quand les personnages pénètrent dans le Paradis, les diabolistes ont pratiquement fini leur rituel d'invocation. La bande se trouve dans la clairière où se dresse l'Arbre de la Connaissance (voir la carte page suivante).

Comme la Pomme est le fruit de cet arbre, celui-ci fait partie intégrante du rituel.

Les diabolistes ne s'attendent pas à ce que les personnages entrent au Paradis. Ils se sentent donc tout à fait à l'abri d'une quelconque intrusion. Cependant, ils peuvent toujours détecter la présence des personnages, qui doivent donc faire extrêmement attention à la façon dont ils s'approchent de la clairière. Comme le montre la carte, la clairière est cernée de bois, ce qui constitue une cachette idéale pour d'éventuels espions. L'herbe autour de l'Arbre de la Connaissance a été brûlée de façon à former un pentacle. Cette étoile à cinq branches n'est pas le talisman classique capable d'invoquer et d'emprisonner un démon. Elle agit comme un Focus apte à invoquer Satan mais les diabolistes n'ont nullement l'intention de l'emprisonner ou de le commander.

À chaque pointe du pentacle se trouve un des dirigeants de la bande des diabolistes : Emil, Lucinda, Mab, Honerius et Gizzleren (sous sa forme démoniaque). Si un d'eux a déjà été tué, un homme de main le remplace. Ils chantent un cantique obscène et incompréhensible. Les personnages ne reconnaissent pas la langue qu'ils emploient, mais les vers qu'ils scandent retentissent de mille maléfices et leur force croît à chaque fois qu'ils sont répétés. Les chanteurs sont si absorbés par leur tâche qu'ils n'ont aucune chance de remarquer les personnages en train de se glisser dans les bois qui bordent la clairière.

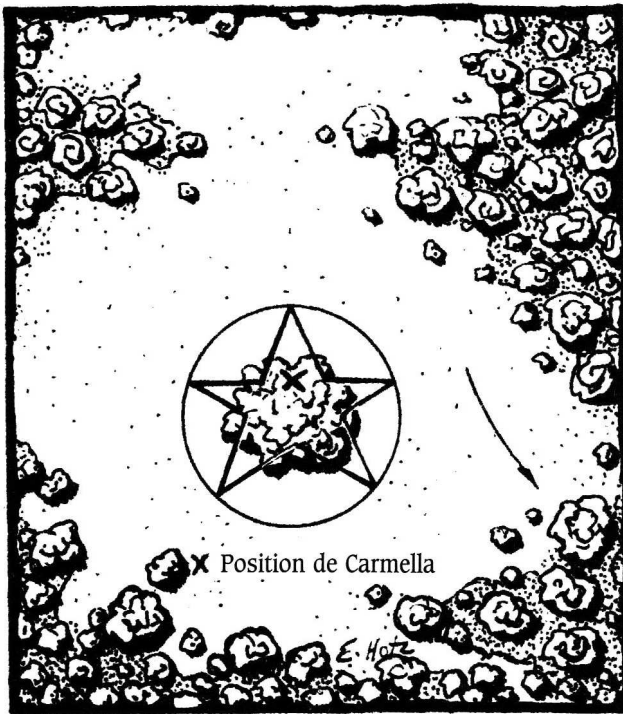
Autour du pentacle se trouvent les hommes de main des diabolistes. Ce sont ceux qui ont survécu aux attaques précédentes des personnages, mais vous pouvez en créer de nouveaux en fonction du nombre que vous estimez nécessaire pour tenir tête aux personnages. Ils sont si fascinés par la cérémonie qui se déroule sous leurs yeux qu'ils ne remarquent l'approche des personnages que sur un jet de Perception de 12+. Cependant, dès qu'ils les voient, ils leur foncent bien entendu dessus.

Carmella se trouve à l'intérieur du pentacle. Elle fait face à l'Arbre de la Connaissance. Dans sa main, la Pomme brille d'une lueur infernale. Tout le pouvoir du Fruit





## Paradis (Arbre de la Connaissance)



Défendu étant concentré dans l'invocation du démon, il ne peut donc pas être utilisé contre les personnages. Cependant, aussi longtemps que Carmella - et uniquement Carmella - tient le Fruit Défendu, il l'immunise contre des sorts de niveau 30 et inférieurs. Si à un moment ou à un autre, elle laisse le tomber, elle perd sa protection et ne peut pas la récupérer. Carmella ne chante pas comme les diabolistes qui se trouvent à chaque branche du pentacle. Elle crie vers l'Arbre de la Connaissance en invitant Satan à pénétrer dans le monde : *"Viens à nous, Déesse ! Tes enfants dévoués attendent Ton arrivée. Viens à nous maintenant !"*

Bien que toute l'attention de Carmella se porte sur l'Arbre de la Connaissance, elle a toujours une chance de repérer les personnages en réussissant un jet de Perception + Vigilance de 12+.

Le spectacle le plus horrible de toute cette scène est l'Arbre de la Connaissance lui-même. De son tronc émerge une forme humaine aux contours imprécis, mais dont les yeux sont bien distincts. Quelques instants plus tard, alors que les personnages sont encore fascinés par la scène, les yeux de la créature se détachent nettement du tronc et s'ouvrent, révélant deux foyers rouges qui regardent en direction des personnages. Avec l'ouverture des yeux du "Diable", les hommes de main commencent à murmurer entre eux et quelques-uns ont un mouvement de recul. Carmella, quant à elle, exulte et son invocation redouble de ferveur.

Ceux qui continuent à regarder l'étrange spectacle voient d'autres détails surgir de l'écorce. La forme devient une silhouette au visage féminin et aux courbes suggestives. Au même moment, le chant atteint son point d'orgue. Il est clair que si les personnages n'agissent pas immédiatement, le Diable sera libéré dans le monde.

Quand les personnages s'arrachent finalement à la contemplation de cette scène effroyable, faites faire à chacun un jet de Perception + Attention. Ceux qui ont le talent Perception de la Sainteté et de la Malignité bénéficient d'un modificateur de +3. Un jet de 10+ permet de remarquer la branche d'où pendait, jadis, la Pomme. Elle est racornie et desséchée. On distingue encore la queue qui rattachait le fruit à l'arbre. En outre, elle penche vers le sol duquel il semble qu'on puisse l'atteindre. Si les personnages ne voient pas la branche maintenant, ils le font quand le démon est invoqué.

## INTERROMPRE LE RITUEL

Il existe plusieurs méthodes pour interrompre le rituel et vous pouvez faire confiance à vos joueurs pour qu'ils trouvent des idées vraiment étonnantes. Bien qu'il ait été dessiné sur le sol par brûlage, le pentacle peut être brisé en recouvrant ne serait-ce qu'une partie de ses lignes. D'autre part, si un des chanteurs se tait brusquement ou quitte sa place, le rituel est aussitôt interrompu. Un tir précis peut aussi faire voler la Pomme des mains de Carmella, coupant ainsi le flux d'énergie qui va du Fruit Défendu à l'Arbre de la Connaissance. Les personnages peuvent également se lancer dans une charge générale contre les diabolistes brisant ainsi leur concentration.

Quelle que soit la méthode utilisée, leur interférence déclenche un processus de reversement du rituel. La forme qui émerge de l'arbre commence à régresser et ses contours deviennent de moins en moins nets. Il faut 10 rounds pour qu'elle disparaisse totalement, moment où le "Diable" est banni et retourne en Enfer. La Pomme se brise alors et redevient à son état d'Éclats. Si un des diabolistes a la possibilité de les assembler une nouvelle fois (ce qui demande trois jets de Dex de 10 + par round), l'invocation peut reprendre, une fois bien sûr les personnages mis hors d'état de nuire. Jusque-là, cependant, la Pomme ne peut être utilisée contre les personnages, car son pouvoir est encore investi dans l'invocation du démon.

Si le combat contre les diabolistes prend la tournure décrite ci-dessus, le pouvoir de la Pomme continue d'exister. La seule façon de la décharger de son énergie est de faire un sacrifice à l'Arbre de la Connaissance. Les personnages ont ainsi le moyen de vaincre les diabolistes mais ils doivent quand même s'offrir à l'Arbre de la Connaissance pour détruire le pouvoir maléfique de la Pomme. Tous ces événements dépendent, bien entendu, de la rapidité avec laquelle Carmella peut être mise hors de combat. En effet, comme le rituel est en train d'avorter, elle amène le Diable dans le monde en se sacrifiant elle-même (voir plus loin).

Dès que le rituel est interrompu, les diabolistes se rendent compte de la présence des personnages. Carmella est folle de rage et un combat s'ensuit inévitablement. Le Mage diaboliste n'hésite pas à se servir de toute leur puissance magique contre les personnages, tandis que leurs Compagnons chargent ceux qui menacent le plus directement les Mages sataniques et que les hommes de main attaquent les adversaires les plus proches.



Carmella demeure près du pentacle et lance des sorts contre les personnages mais ne s'éloigne jamais de l'Arbre de la Connaissance. Sauf si elle est Incapacitée ou immobilisée, elle se rend compte que le Diable est irrémédiablement perdu à moins qu'elle ne tente une action drastique.

Ainsi, si elle est toujours consciente, elle s'offre en sacrifice au Diable au cours du quatrième round après l'attaque des personnages. Elle sort sa dague et se frappe elle-même en criant : *"Je m'offre à Toi, Maîtresse. Accepte mon sacrifice et réduis ce royaume en un champ de ruines."*

Carmella s'écroule alors, morte. Au moment où elle tombe sur le sol, la Pomme se brise et revient à son état d'éclats épars. Le sacrifice de Carmella est tout ce dont a besoin le démon pour renouer l'invocation et entrer dans le monde.

## L'ARRIVÉE DU DÉMON

Pendant les 6 rounds qui suivent la mort de Carmella, rien ne change. La forme qui émerge de l'arbre continue à s'étioiler jusqu'à disparaître totalement. Il semblerait que le Diable ait refusé le sacrifice de Carmella. Mais le round suivant, l'Enfer se déchaîne au sens littéral du terme.

Autour du pentacle, la terre se met à chauffer et l'air à vibrer sous l'effet de la chaleur montante. Les personnages qui réussissent un jet de Perception + Vigilance de 10+, avec un malus de -2 pour ceux qui sont engagés en combat, remarquent ce phénomène. Ceux qui sont dans le pentacle et qui détectent cette montée de température peuvent en sortir. Si Honerius réussit son jet de détection, il quitte aussi les abords du pentacle. Juste après la fuite des personnages, une colonne de feu circonscrite au diamètre du pentacle émerge subitement du sol. Tous ceux qui se trouvent à l'intérieur et qui ne possèdent pas de protection encaissent +30 de dommages et +15 de dommages additionnels le round suivant, car le feu continue à brûler. Un des Mages qui s'aperçoit à temps de la montée de la température peut lancer *Apaisement des Flammes Ardentes* sur l'Arbre de la Connaissance ou sur les personnages, les protégeant ainsi du feu, ce qui, évidemment, s'applique aussi pour les diabolistes.

Le corps de Carmella, toujours à l'intérieur du pentacle, s'enflamme malgré la présence éventuelle d'un sort de protection. Notez aussi que l'Arbre de la Connaissance ne brûle pas, qu'il y ait un sort de protection sur le pentacle ou pas.

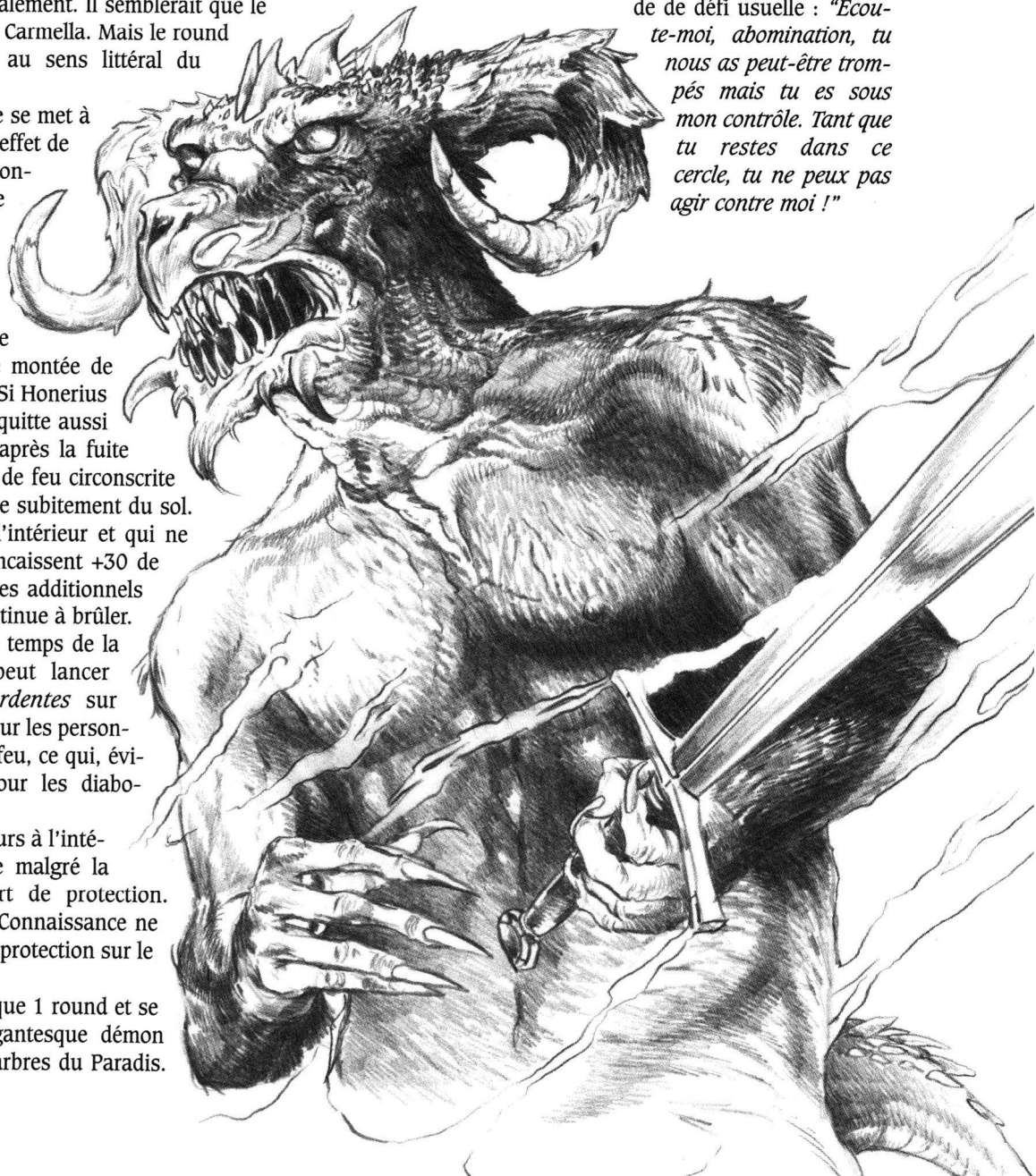
La colonne de feu ne dure que 1 round et se transforme ensuite en un gigantesque démon dont la taille domine tous les arbres du Paradis.

Cette monstruosité apparaît juste au-dessus de l'Arbre de la Connaissance. En un premier temps, le démon se contente de rire aux éclats, puis entame un soliloque réjoui où il fait part de son contentement vis-à-vis du tour qu'il a joué aux diabolistes :

*"Mortels imbéciles ! Vous étiez vraiment convaincus que c'était le Seigneur des Mouches que vous étiez en train d'invoker ? Vous pensiez vraiment qu'il pouvait s'intéresser à une telle bande d'incapables ? C'était moi, tout le long ! Et maintenant je suis libre dans ce monde. Le monde est à moi pour que je puisse le détruire !"*

Il va sans dire que tous les diabolistes restants (hormis Lucinda) sont totalement surpris. Voici une description de leurs réactions. Adaptez ces lignes directrices en fonction de la situation et de votre flair pour les situations dramatiques. Il est évidemment possible qu'une partie de ces diabolistes aient déjà été éliminés par les personnages.

Emil se dresse devant le démon en adoptant son attitude de défi usuelle : *"Écoute-moi, abomination, tu nous as peut-être trompés mais tu es sous mon contrôle. Tant que tu restes dans ce cercle, tu ne peux pas agir contre moi !"*





Sous l'empire de sa passion, il oublie que le pentacle n'inhibe pas son hôte. Riant aux éclats, le démon fait exploser Emil d'un seul regard.

Lucinda essaye d'échapper à tous ses opposants bien avant l'arrivée du démon. Elle court dans tout le Paradis à la recherche d'une cachette, car elle a vu l'arrivée du monstre dans une de ses visions. Si elle arrive à échapper à la vigilance des personnages, elle évite la capture, mais reste prisonnière du Paradis une fois que le portail s'écroule (voir page 88 *Le chapitre final*). Vous êtes encouragé à la faire réapparaître plus tard, cherchant à se venger des personnages.

Mab essaye aussi de s'enfuir du Paradis et bat en retraite vers le portail. Elle est particulièrement effrayée par l'arrivée du démon et préférerait se voir saine et sauve plutôt que morte. En conséquence, une fois qu'elle a franchi le portail, elle essaye de le détruire. Un personnage lancé à sa poursuite peut l'intercepter avant qu'elle ne le passe. Dans ce cas, elle tente d'arriver à un accord avec lui, *"Viens avec moi, de l'autre côté du portail. Nous pouvons le détruire une fois dehors et nous survivrons à toute cette erreur. Viens, nous pouvons y aller ensemble."*

Il est possible que le personnage ne puisse intercepter Mab qu'une fois qu'elle a franchi les portes du Paradis. Dans ce cas, il la voit de l'autre côté en train d'essayer de détruire le portail avec sa magie. Les archanges l'attaquent immédiatement, ne lui laissant aucune chance de survivre à l'assaut. Le personnage peut essayer de se mêler au combat, mais s'il interfère dans l'attaque des anges, ceux-ci peuvent le prendre pour un ennemi.

Honerius est furieux contre les personnages car ils ont interrompu le rituel. Ce n'est pas tant l'échec de l'invocation qui le met hors de lui que la mort de Carmella. C'est pour lui une véritable tragédie car la source de potions de longévité dont il est dépendant vient de se tarir.

Honerius hurle son dépit : *"Soyez maudits, je devais vivre pour toujours ! J'étais immortel ! Vous l'avez tuée, vous devez mourir à votre tour !"* Il attaque alors le personnage qui se trouve le plus près de lui et combat jusqu'à ce qu'il soit Incapacité. S'il est tué, son corps se décompose et se transforme en poussière en quelques instants. C'est la conséquence de sa longévité artificielle. Si Honerius ne trouve pas d'adversaire à sa portée, il canalise toute sa rage sur le démon qui, en retour, l'enflamme comme une torche.

Quant à Gizzleren, il est fou de joie en voyant l'arrivée du démon. Il court vers lui tout en criant pour attirer son attention : *"Je suis ici, grand frère. Je suis prêt à rentrer à la maison ! Merci d'être venu me chercher ! Je suis là ! Père m'a pardonné !"*

Le démon pose son regard sur Gizzleren et, le reconnaissant, lui dit :

*"Je me souviens de toi. Tu as mal servi le Père, tu as renversé une boisson sur lui ! Il ne te pardonnera jamais. Je pourrais te détruire ici et maintenant, mais ton crime*

*mérite un meilleur châtement : celui de errer éternellement dans ce monde."* Sur ces paroles, Gizzleren disparaît. Il est transporté dans une autre partie du monde, éternellement banni de l'Enfer. Il est fort possible que les personnages croisent de nouveau son chemin, alors qu'il est à la recherche d'un autre moyen de se faire pardonner par l'Enfer.

Tous les hommes de main qui ont survécu au combat avec les personnages sont terrifiés par le démon. Dès son apparition, ils s'enfuient sans demander leur compte vers le portail. Plus tard, les personnages peuvent décider de les poursuivre ou demander aux nains et à Tharuum de s'occuper d'eux.

## LE SACRIFICE

Vous vous demandez certainement ce que vont bien pouvoir faire les personnages maintenant que tous les diabolistes sont en train de mourir ou de fuir. En fait, ils ont encore pas mal de pain sur la planche. Puisque le démon projette de semer la destruction dans le monde et que les diabolistes sont incapables de l'arrêter, c'est à eux qu'incombe cette tâche. Même s'ils sont puissants et disposent de sorts comme *Anéantissement des Démons* ou *Cercle de Protection contre les Démons*, cette puissance et ces sorts ne font que retarder l'assaut du démon sur le monde. La créature est si forte qu'il n'y a qu'une solution pour arriver à la vaincre : restaurer l'Arbre de la Connaissance.

Quand le démon fait son entrée dans le Paradis, il se tient à califourchon sur l'Arbre de la Connaissance. Ceux qui veulent s'approcher de cet arbre doivent réussir un jet de Vivacité + Esquive de 10+ pour éviter de se faire remarquer par le monstre. La magie, comme un sort d'invisibilité par exemple, peut rendre leur tâche plus facile. Celui qui se fait repérer risque fort de se faire attaquer, à moins que quelqu'un d'autre pose une menace plus sérieuse ou fasse diversion. Au début, les diabolistes et leurs différentes actions sont suffisants pour détourner l'attention du démon. Pour déterminer s'il attaque telle personne plutôt qu'une autre, faites pour lui un jet de Perception contre une difficulté de 12. Si le jet est un échec, le démon ignore l'individu concerné. Les personnages peuvent aussi attendre que le démon s'éloigne de l'Arbre de la Connaissance. Une fois que tous les diabolistes sont morts ou partis, il se dirige en effet vers le portail afin de quitter le Paradis. Dès qu'il se met en route, les personnages sont libres d'agir.

Certains peuvent aussi chercher à éloigner le démon de l'Arbre de la Connaissance, tandis que d'autres essayent de l'atteindre. Cette tactique fonctionne si le monstre rate un jet d'Intelligence d'une difficulté de 10. Des insultes et des provocations sont suffisantes pour l'attirer loin de l'arbre, mais les personnages qui l'appâtent s'exposent à ses attaques. Des pâtures intelligentes chercheront à se rendre invisibles d'une façon ou d'une autre, ayant ainsi une plus grande chance de survivre à ses assauts furieux.



Une fois que les personnages atteignent l'Arbre de la Connaissance, ils doivent décider comment ils vont effectuer le sacrifice et qui va le faire. La branche morte qui portait jadis la Pomme pend au-dessus d'eux, à leur portée. Ceux qui possèdent Perception de la Sainteté et de la Malignité comprennent, avec un jet de 8+, qu'elle s'est penchée afin de pouvoir être touchée. Le sacrifice ne requiert que cet acte. Pour connaître les conséquences de ce geste, consultez page suivante *Le destin et le sacrifice*.

Pendant qu'une nouvelle Pomme se forme, l'ancienne se flétrit et tombe en poussière. La ramasser accorde 30 points de *virtus* brut. Au même moment, le sol s'ouvre sous les sabots du démon. Tandis qu'il mugit en tentant de s'agripper comme il peut, une force invisible l'aspire dans les profondeurs. Une fois qu'il a disparu, le sol se referme comme si rien ne s'était passé. Le démon vient d'être banni et renvoyé en Enfer.

Si, pour une raison ou une autre, les personnages n'arrivent pas à bannir le démon, à vous de décider ce qui se passe alors. Voici quelques suggestions :

- Le Diable est fort mécontent qu'un démon ait osé se faire passer pour lui. Il laisse l'imposteur s'approcher du portail mais, au moment où celui-ci s'apprête à le franchir, il le terrasse et lui explique son geste. Ses mots semblent émaner de l'air lui-même :

*"Au nom de quelles puissances oses-tu usurper mon Nom et mon Pouvoir ? Tu m'as offensé Brivelzn et tu en payeras le plus haut prix !"*

Brivelzn lui répond : *"Non Maître, je t'en supplie ! Je faisais ton travail ! Je ne voulais pas t'insulter ! Nooon !"*

Sans aucune pitié, le Diable ouvre le sol du Paradis et en fait jaillir une horde démoniaque qui entraîne le démon dans le gouffre enflammé. Le trou se referme et les personnages se retrouvent derrière le portail détruit du Paradis. Celui-ci est perdu et la Pomme s'y trouve prisonnière à jamais. Ce qui est une bonne chose en soi puisque, ainsi, plus personne ne pourra s'en emparer.

- Les personnages ne réussissent pas à arrêter le démon qui s'enfuit du Paradis pour attaquer la Terre. Malgré tout ce qu'ils ont déjà subi, les membres survivants de l'Alliance se mettent en route pour le détruire. Ayant acquis une certaine empathie avec les œuvres de l'Enfer, ils trouvent un moyen magique de bannissement. Cette option permet aussi de laisser survivre certains diabolistes qui pourront menacer plus tard l'Alliance.

- Quand le démon arrive sur Terre, les Mages d'une autre Alliance prennent conscience que le Mal est à l'œuvre dans le monde. Le groupe joue cette nouvelle équipe qui vient à son aide et, ensemble, ils réussissent à bannir le démon. Mais auparavant, le démon a causé de terribles dommages, non seulement à ce qui reste de l'Alliance des personnages mais à l'Ordre d'Hermès lui-même. Après une telle catastrophe, l'Ordre est très affaibli et beaucoup d'Alliances doivent repartir du Printemps.

- Une nouvelle Alliance pourrait être formée. Comme les personnages sont maintenant affaiblis et dispersés, ils ont besoin d'aide et de sang neuf pour combattre le démon. Ils trouvent donc une nouvelle Alliance dans sa phase de Printemps. Pour vaincre le démon, celle-ci compte sur la force et le dynamisme des jeunes Mages soutenus par l'expérience de leurs aînés. Les vieux Mages connaissent le nom du démon : Brivelzn. Ils peuvent donc se servir du pouvoir que leur donne cet atout. Après son bannissement du monde, les jeunes Mages peuvent devenir les nouveaux personnages du groupe.





## CHAPITRE FINAL

Peu de temps après la régénération de l'Arbre de la Connaissance, les personnages se retrouvent soudainement dans la vallée, devant les portes du Paradis. Le portail est maintenant effondré, scellant à jamais le seul accès au Paradis (du moins selon les personnages). Les archanges et l'épée flamboyante ont, eux aussi, disparu. Régénéré par le sacrifice d'un des personnages, le Paradis se referme hermétiquement sur lui-même afin de prévenir toute nouvelle intrusion. Ceux qui sont morts, blessés ou se sont cachés dans le Paradis sont, eux aussi, perdus (bien que les esprits des personnages morts ou perdus dans cette Saga puissent revenir à travers de nouveaux personnages comme il est décrit plus loin). Ayant apparemment accompli sa tâche, le groupe peut se remettre en marche vers les mines des nains. En regardant dans la direction du pic qu'ils doivent escalader, ils aperçoivent le messenger céleste qui s'est perché dessus. Il les regarde, puis, leur faisant un signe d'assentiment, s'élance dans les airs et disparaît au lointain.

Avec la fermeture du Paradis, la vallée perd son Aura sanctifiée. Les personnages ayant le talent Perception de la Sainteté et de la Malignité le remarquent tout de suite. Le peuple des fées peut désormais y pénétrer. Si les personnages ont besoin de secours ou de soins, Tharuum peut aller à leur rencontre après le départ du messenger céleste. Le géant les transporte alors dans la mine des nains où leur seront prodigués tous les soins dont ils ont besoin.

Et par pitié, épargnez à vos personnages des rencontres au cours de leur retour à l'Alliance.

## LE DESTIN ET LE SACRIFICE

Vous avez deux alternatives pour déterminer le destin du personnage qui se sacrifie. La première est la plus tragique, mais aussi celle qui convient le mieux à ces temps héroïques. Le personnage est absorbé par l'Arbre de la Connaissance avec toutes ses possessions. Son corps est transformé en une nouvelle Pomme, qui restaure la vitalité de la branche morte. Le personnage est alors béni et acquiert un état d'innocence. Il n'est pas mort mais devient une part de l'essence de la Terre et contribue désormais à maintenir l'équilibre entre le Bien et le Mal dans le monde. C'est un final dans la tradition des grandes Sagas épiques. Son esprit peut revenir au cours de nouvelles histoires, éventuellement à la recherche d'aide contre une terrible menace mettant en danger l'harmonie du monde.

La seconde alternative est moins spectaculaire et prive le personnage de toute la dimension tragique de son geste. Elle permet cependant au joueur de le garder au lieu de le perdre totalement. Son corps devient une nouvelle Pomme, mais son esprit s'incarne dans un nouveau personnage qui rejoint l'Alliance ou ce qu'il en reste après cette aventure.

### Brivelzn, celui qui veut détruire le monde

Taille +6      Viv -4      Int. -1  
Ruse +8      Per -1      For. +10

**Force Infernale :** 70

Patient +2

Maniaque +8

Ambitieux +5

**Main/sabot/queue :** Initiative +8, Attaque +4, Dommages +25

**Épée :** Initiative +5, Attaque +8, Dommages +30

Fatigue n.a. Défense +4 (10) Encaissement +20\* (26)

\* Les dommages sont doublés s'il subit des attaques basées sur le froid.

**Niveaux de Santé :** Indemne, Indemne, 0/0/0, -1/-1, -2/-2, -3, -5, Banni.

#### POUVOIRS

**Explosion de Flammes Dévorantes, ReIg 30, 10 points**

Cf. *Ars Magica* p.227

**Prison de Feu, MuIg 15, 5 points**

Cf. *Ars Magica* p.225

**Boule de Flammes Abyssales, CrIg 30, 10 points**

Cf. *Ars Magica* p.223

#### DESCRIPTION

Brivelzn est tout simplement massif, de la taille du plus haut de tous les arbres. Sa peau est couleur charbon et des flammèches brûlent tout le long de son corps. Son seul vêtement est une sorte de pagne fait de bandes métalliques. Ses yeux jaunes pétillent d'une lumière inhumaine et avec un jet de perception de 9+, on peut entendre les cris des damnés qui souffrent à l'intérieur de son ventre surdimensionné.

#### BRIVELZN EN TANT QUE PERSONNAGE

Son seul réel plaisir est de semer la destruction et d'infliger la souffrance. Avec de telles passions, c'est une chance qu'il ne soit pas plus intelligent, car il représenterait alors une menace encore plus terrible pour le monde. Bien que dépourvu d'intelligence, Brivelzn est extrêmement rusé et fourbe, ne perdant jamais une occasion pour bien se faire voir des pouvoirs infernaux.

Il tient les personnages comme personnellement responsables de l'échec de ses plans de destruction du monde. Qu'il soit de nouveau banni par eux ou par le Diable en personne, il ne renoncera jamais à essayer de se libérer pour prendre sa revanche.

Le nouveau personnage a uniquement une mémoire partielle de son ancienne incarnation et rêve souvent de choses qu'il n'a jamais accomplies dans sa nouvelle vie. Ses compagnons peuvent reconnaître dans le nouveau membre de l'Alliance leur ancien camarade et lui raconter



ses aventures passées. Cependant, ce nouveau personnage n'a pas forcément tous les pouvoirs et aptitudes de l'ancien. Cette forme de réincarnation peut être aussi élargie à tous les personnages qui sont morts au cours d'**Un Conte d'Hiver**. Comme récompense divine de tous les efforts qu'ils ont accomplis, ils sont ramenés sur Terre sous de nouvelles apparences. Ainsi, les nouveaux personnages sont l'incarnation de l'énergie des anciens. Vous pouvez déterminer jusqu'à quel point ces nouveaux arrivants ont un souvenir précis de leur ancienne vie et quels pouvoirs et aptitudes ils ont gardés. Il est cependant conseillé de ne leur donner accès qu'à des bribes de leurs vies antérieures, ce qui expliquerait pourquoi ils se sentent poussés à se joindre à l'Alliance et pourquoi ils ont de nouvelles compétences à la place des anciennes. L'équilibre du jeu est mieux préservé si les nouveaux personnages n'ont pas les mêmes connaissances que les anciens. Évidemment, ils peuvent avoir les mêmes traits de caractère, ce qui permet aux joueurs de continuer à tirer le même plaisir du rôle qu'ils ont créé.

très affaiblis. L'Alliance est décidément passée en Hiver et son futur paraît bien sombre.

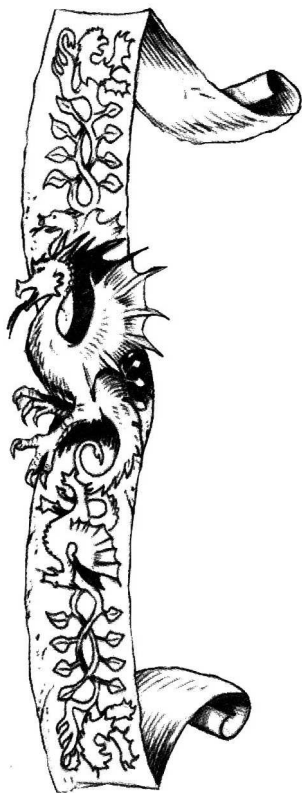
Mais l'Alliance peut renaître de ses cendres. Rassemblant les pouvoirs qui leur restent, les personnages peuvent lui donner une nouvelle impulsion, la faisant revenir au Printemps. Cette résurrection implique l'accueil de nouveaux Mages, Compagnons et Servants, la reconstruction de la forteresse et le recrutement de nouveaux travailleurs. Cette renaissance est une tâche gigantesque qui sera décrite dans un prochain supplément.

Parce qu'ils ont consenti à tous ces sacrifices, les personnages ne sont pas oubliés des Puissances Divines. Si une nouvelle Alliance est bâtie, son nouveau *Aegis du Foyer* est augmenté et a une valeur de +35. L'Alliance gagne aussi une Réputation vis-à-vis de l'Église de +2. Les religieux pieux éprouvent pour l'Alliance une confiance naturelle qu'ils sont incapables d'expliquer. Vous pouvez aussi décider que les terres de l'Alliance ont une Aura de terre chrétienne de +1. Toute aura infernale qui a pu se développer disparaît sans problème.

## LE DESTIN DE L'ALLIANCE

À l'issue de cette Saga, il est fort probable que l'Alliance soit en ruine. La malédiction de l'Éclat de Balaerus a engendré une grande perte de pouvoir magique. Le tremblement de terre survenu lors de l'arrivée du Sixième Signe a, de son côté, violemment endommagé la forteresse et causé l'affaiblissement physique de l'Alliance. D'autre part, après une lutte aussi dure et longue contre des ennemis aussi puissants, beaucoup de personnages doivent être morts ou





# Chapitre Huit

## Appendice : L'avocat du Diable



es démons des jeux de rôle sont fréquemment perçus comme des monstres à massacrer, sans plus. Mais s'il est agréable de triompher d'un démon redoutable, il est bon également de le considérer comme autre chose qu'un simple sac de sable. Le combat contre les démons peut revêtir de nombreuses formes, dont l'affrontement physique n'est qu'un exemple. Ils sont rusés, retors et ne reculent devant rien pour l'emporter sur leurs adversaires. Pourtant, ils s'autorisent rarement le plaisir de recourir à la violence.

Dans *Ars Magica*, les démons évitent d'afficher ouvertement leur puissance physique car, bien qu'ils puissent provoquer des maux et des ravages indicibles s'ils partaient en guerre contre l'Humanité, une attaque aussi directe ne ferait que pousser les gens vers l'Église. Ils obtiendraient les cadavres, mais l'Église garderait les âmes - seul véritable enjeu de ce conflit. En conséquence, ils doivent œuvrer de manière subtile. Les plus redoutables serviteurs de l'Enfer sont ceux qu'on ne remarque pas. Ne l'oubliez jamais quand vous utilisez des démons dans *Ars Magica*. Une rencontre entre les personnages et un démon concernera forcément un problème d'importance majeure.

Avant toute chose, les démons ont soif d'âmes. Bien qu'ils retirent une grande jouissance de l'exercice du mal pour le mal, détourner des âmes des forces du Bien constitue leur mission première. Comme ils ne peuvent y parvenir que par de subtiles machinations, leurs rapports avec les personnages seront probablement teintés de subterfuges, d'intrigues, de conflits intérieurs et, naturellement, de terreur. L'aspect obscur d'*Ars Magica* ne prend toute sa dimension que si vous y introduisez les démons comme les voyait l'homme du Moyen Âge. En d'autres termes, les démons sont partout : ils se manifestent dans le moindre éternuement et chevauchent les vents furieux à minuit. Les mauvaises actions sont inspirées par leurs chuchotements

maléfiques et seule l'Église offre une protection efficace contre leur influence.

Le jeu de rôle fait appel à des idées abstraites et leur donne une forme tangible par le pouvoir de l'imagination. Par exemple, si vous désirez jouer un individu bon luttant contre le Mal (idée abstraite), vous pouvez créer un personnage de guerrier saint tuant des créatures maléfiques (tangible). Dans un jeu de rôle, la plupart des situations conflictuelles se présentent comme des combats physiques, peut-être à cause de la parenté originelle du jeu avec le wargame. Mais le jeu de rôle a évolué et il laisse aujourd'hui une plus grande place aux conflits personnels et relationnels. Cependant, il est toujours difficile de donner une tournure tangible à ce type de situations. Un excellent moyen d'y parvenir consiste à introduire les démons dans votre Saga.

## LE RÔLE DU DÉMON

Le démon, ou mauvais esprit, a toujours constitué un symbole puissant aux yeux des hommes. Dans les mythes, le péril physique, comme celui que représentent les bêtes sauvages ou les soldats ennemis, sert à éprouver le courage et la valeur physique du héros, tandis que les tentations de l'esprit du Mal lui permettent d'affirmer sa force spirituelle. On néglige trop souvent ce dernier aspect. Confronter les personnages à des risques spirituels autant que physiques vous permettra de donner de la profondeur à votre Saga.

Certains hésiteront peut-être à introduire dans leurs parties des créatures qui sont de véritables corruptrices de l'âme humaine et non pas simplement de redoutables adversaires magiques. Certains joueurs peuvent rechigner à jouer les conflits personnels que les démons suscitent. Si



vos joueurs n'apprécient que les combats physiques, aux positions clairement tranchées, mieux vaut renoncer aux esprits du Mal (ne cédez pas à la tentation ; si vos joueurs ne sont pas prêts, ils ne sont pas prêts - attention, l'introduction des démons peut ruiner une Saga très rapidement). Si, en revanche, ils manifestent leur envie de faire évoluer le jeu vers des conflits plus personnels, vers le conflit du Bien et du Mal qui se livre en chacun de nous, les démons constituent l'un des meilleurs outils dramatiques pour y parvenir.

Quand un démon soumet un personnage à la tentation, lorsqu'il provoque les facettes les plus vulgaires de sa personnalité - alors vous pouvez atteindre des sommets dans le jeu de rôle, car ce sont les failles de sa personnalité qui sont mises à l'épreuve - non ses caractéristiques physiques. Servez-vous des démons pour explorer la personnalité des principaux personnages de votre Saga avec une acuité encore jamais expérimentée par vos joueurs. Encouragez-les à montrer leurs faiblesses, ou obligez-les à réussir des jets de dés pour prouver que leurs personnages ont la force de résister.

Même si votre Saga n'inclut jamais de démons aux pieds fourchus, il en existe beaucoup d'autres variétés que vous pouvez utiliser. Leur rôle peut être rempli par toutes sortes de choses, de l'abstrait au concret, du surnaturel à l'ordinaire. Les démons se manifestent dans l'univers médiéval sous la forme de différentes sortes de "mauvais esprits". Les prêtres les dénoncent dans leurs sermons pour le mode de vie décadent et destructeur qu'ils offrent, plus irrésistible qu'une drogue, ou même les dépeignent comme des démagogues charismatiques. Et si leurs façons de recourir à leurs pouvoirs sont diverses, ils préfèrent toujours accomplir le Mal par le truchement d'autrui.

Par exemple, un personnage peut se voir offrir l'opportunité de faire un beau mariage dans une famille de la noblesse décadente et fortunée par un démon désireux de le corrompre. Va-t-il céder à la tentation et, peut-être, s'éloigner de ses amis ou se laisser ramollir par une vie d'excès ? Le prix à payer n'apparaît pas clairement, du moins pas immédiatement, mais c'est néanmoins une situation tentante et dangereuse, digne des machinations d'un démon. Ce n'est que par la suite que ce dernier se dévoile, et le personnage ne peut poursuivre sa vie de luxe et de plaisirs que s'il accorde à son bienfaiteur ce qu'il lui réclame.

Pour incarner un "mauvais esprit", jouez simplement sur les faiblesses des personnages. Considérant l'étendue de la fragilité humaine et de ses appétits, les possibilités sont infinies.

## LA NATURE DU DÉMON

La nature des démons dépend de votre conception du Bien. Un démon est exactement le contraire. Dans *Ars Magica*, le Bien est tout ce qu'on enseigne à l'école et à l'Église. C'est la façon traditionnelle de le concevoir. À l'époque médiévale, le concept du Bien était fermement établi et développé, et son souvenir s'est perpétué jusqu'à nos jours. Les vertus chevaleresques entraînent pour une bonne

part dans la définition du Bien, ainsi que les Dix Commandements. Quelle que soit votre façon d'envisager le Bien, faites que vos démons soient tout ce qui n'entre pas dans cette catégorie.

Les démons que vous introduirez dans votre Saga devraient combiner plusieurs des aspects suivants :

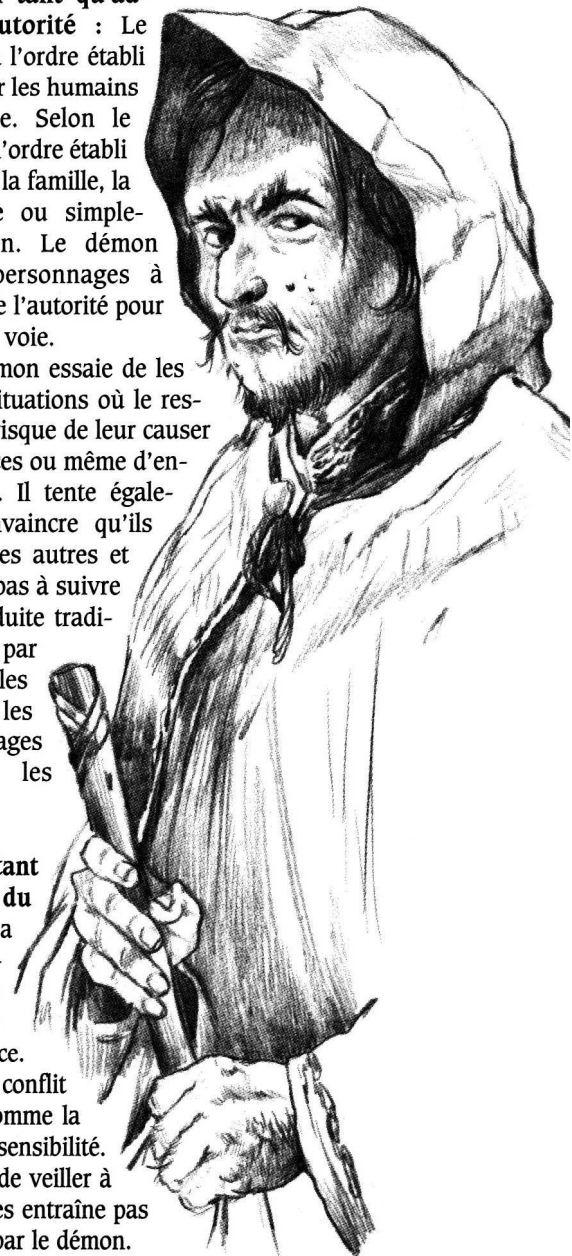
**Le démon en tant que destructeur :** La destruction sous toutes ses formes (vieillesse, pourriture, haine, violence) fait partie d'un plan de destruction globale du monde. Les personnages en lutte contre ce type de démon travaillent à soigner les dommages qu'il inflige, sans devenir eux-mêmes destructeurs.

Possédant des pouvoirs qui lui permettent de provoquer vieillissement, blessures, mort, etc., le démon est un redoutable adversaire sur le plan physique. Ce type-là est parfait pour les personnages accoutumés à des combats purement physiques.

**Le démon en tant qu'adversaire de l'autorité :** Le démon s'oppose à l'ordre établi et tente de pousser les humains à faire de même. Selon le contexte culturel, l'ordre établi est représenté par la famille, la noblesse, l'Église ou simplement la tradition. Le démon encourage les personnages à défier les règles de l'autorité pour suivre leur propre voie.

Ce type de démon essaie de les placer dans des situations où le respect de l'autorité risque de leur causer de graves préjudices ou même d'entraîner leur mort. Il tente également de les convaincre qu'ils sont au-dessus des autres et qu'ils n'ont donc pas à suivre les règles de conduite traditionnelles. Il peut, par exemple, dresser les Servants contre les Mages, et les Mages les uns contre les autres.

**Le démon en tant que partisan du vice :** Le démon a pour mission d'encourager un vice spécifique, comme l'avidité ou la malice. Chaque vice est en conflit avec une vertu, comme la générosité ou la sensibilité. Aux personnages de veiller à ce qu'un vice ne les entraîne pas sur la voie tracée par le démon.





Ce type de démon essaie de faire passer son vice pour un penchant attrayant et sans conséquence. Il peut parfois accorder un pouvoir particulier à un personnage, secrètement ou bien ouvertement, afin de faciliter la satisfaction de son vice. Naturellement, une corruption de cette nature finit invariablement par détruire le personnage.

**Le démon en tant qu' menteur :** Si la vérité est le Bien, alors le démon est un menteur. Aux personnages de faire la part des choses entre vérités et illusions trompeuses.

Le démon possède une aptitude à mentir efficacement, ce qui lui permet de tisser des illusions (il possède une compétence d'au moins 20 dans l'Art Magique Imagonem). C'est un excellent adversaire pour un groupe de joueurs réfléchis. Élaborez pour lui les mensonges les plus astucieux. Ils peuvent être très divers : "Tu vaux mieux que les autres." - "Tu n'as pas besoin de suivre les conseils de tes amis." - "Vos Servants travaillent en secret à votre perte." Bien entendu, entremêlez vos mensonges d'une part de vérité et glissez dans son discours des informations précieuses pour les personnages (par exemple, des renseignements sur un de leurs ennemis ou la cachette de quelqu'un qu'ils recherchent). Vous pouvez vraiment semer la discorde entre les personnages en plaçant dans sa bouche des révélations à la fois vraies et fausses sur les uns et les autres - "Denzion complotte contre vous et il a écrit une lettre à l'évêque pour vous dénoncer."

**Le démon en tant qu'asservisseur de la volonté :** Le libre arbitre peut être un puissant auxiliaire du Bien, c'est pourquoi le démon s'applique à le corrompre, à le dénaturer et à l'affaiblir. Les personnages en lutte contre ce genre de démon doivent faire attention à ne pas se laisser manipuler ni à tenter de renoncer à leur liberté de décision.

Le démon possède le pouvoir d'entraîner les gens à troquer leur libre arbitre contre une récompense plus tangible. Les sorts qui permettent de dominer la personnalité ne font pas nécessairement partie de son répertoire. Triompher de la volonté d'une victime et lui substituer des intentions maléfiques peut constituer une victoire à court terme, mais le démon préfère, et le loin, que sa victime renonce de plein gré à son libre arbitre (une âme doit s'offrir d'elle-même au démon, elle ne peut être obtenue par la force). Ce type de démon procède habituellement par étapes et n'obtient qu'à la fin le consentement total de sa victime - "Signez ici... de votre sang, je vous prie."

**Le démon en tant qu'affaiblisseur :** La force de l'homme est une vertu, aussi le démon tente-t-il de la drainer par tous les moyens. Peut-être procure-t-il aux personnages des plaisirs sensuels afin qu'ils se détendent et s'amollissent ; peut-être les dirige-t-il de façon si ferme et si subtile qu'ils n'ont plus besoin de penser par eux-mêmes. D'une façon ou d'une autre, il amène doucement ses victimes à céder à la facilité.

Ce type de démon opère principalement en offrant une vie de plaisirs et d'opulence. Il évite l'affrontement physique, qui encouragerait ses victimes à rester fortes, même s'il peut détenir des pouvoirs magiques qui lui permettent de drainer leur force. Les cadeaux constituent souvent un excellent moyen d'affaiblir quelqu'un - un puissant objet magique, par exemple, peut conduire un personnage à négliger certains de ses pouvoirs ou certaines de ses compétences. Vous pouvez même l'obliger à apprendre une nouvelle compétence avant de pouvoir utiliser l'objet : plus il consacre d'expérience à cette compétence, moins il développe ses autres aptitudes - et le jour où le démon reprend son cadeau, cette compétence perd toute valeur. Pour conserver l'objet magique, le personnage doit simplement rendre un "petit service" au démon.

## POUVOIRS DES DÉMONS

Pour donner aux démons les moyens de remplir les rôles présentés ci-dessus, vous serez probablement obligé d'écorcher ou de modifier en profondeur votre système de jeu actuel. Heureusement, vous n'aurez probablement pas à vous soucier de leurs caractéristiques, attendu qu'ils agissent surtout de manière indirecte. Ils peuvent parfois tirer les ficelles dans l'ombre et atteindre leurs objectifs sans même avoir à rencontrer leurs victimes. Dans une partie, leur véritable valeur se mesure à leur ingéniosité, pas à leurs compétences de combat, de sorte que les personnages peuvent lutter contre un démon sans jamais tirer l'épée ni lancer un seul sort (pour avoir une idée du genre de caractéristiques que devrait avoir un démon, jetez un œil dans le Bestiaire ; Sainela en est un particulièrement bon exemple - *Ars Magica* p. 328).

Pour faire des démons de formidables adversaires, bon nombre d'auteurs de jeu leur attribuent d'immenses pouvoirs magiques et physiques. Même vaincus, ils ne meurent pas, retournant simplement en Enfer pour une certaine période. Souvent, cependant, un démon n'exerce qu'un minimum de force directe. Son but ultime étant la ruine de l'esprit humain, il doit





persuader le personnage de se corrompre lui-même. Pousser ce dernier à causer la mort d'une personne ou même d'un ami en recourant à un charme n'est pas bien difficile pour un démon. Il est beaucoup plus précieux à ses yeux de le convaincre de tuer son ami en usant de stratagèmes tortueux et en jouant sur ses vices. Et la première victime de cette tromperie n'est pas celui qui a perdu la vie, mais celui qui a perdu son âme.

Les démons disposent de certains pouvoirs magiques auxquels ils peuvent recourir en cas d'urgence, mais pour l'essentiel, ils préfèrent travailler dans l'ombre. Lorsqu'ils utilisent la magie, c'est généralement pour faire basculer une situation, pas pour affecter directement leurs victimes. Supposons, par exemple, qu'un personnage envisage de consulter un ami sagace au sujet des problèmes que soulèvent les actions d'un démon. Ce dernier peut plonger l'ami dans un sommeil magique afin de lui faire manquer le rendez-vous et l'empêcher ainsi de conseiller le personnage. Jouer les démons de manière subtile constitue un véritable défi pour le Maître de Jeu, mais ils n'en seront que plus difficiles à vaincre pour les joueurs. Par ailleurs, les activités des démons créent une atmosphère de peur et de paranoïa pouvant donner lieu à des parties passionnantes.

Voici quelques-uns des pouvoirs attribués aux démons dans diverses légendes :

**Prendre une forme physique et en changer** : La gentille vieille qui vend des pommes aux personnages peut être un démon déguisé. D'autres formes peuvent également aider le démon à remplir des objectifs directs, matériels, tels que tuer une personne qui fait entrave à ses projets diaboliques.

**Prendre une forme spirituelle** : La forme spirituelle est, en fait, la forme habituelle des mauvais esprits ; les formes physiques n'en sont que des manifestations temporaires. Sous forme spirituelle, un démon peut espionner les mortels et se déplacer librement.

**Offrir des richesses** : Un démon a accès à toutes sortes de trésors qui lui permettent de tenter les mortels. Il peut également offrir d'autres récompenses, comme la célébrité, les plaisirs sensuels ou la vengeance.

**Posséder un individu** : Le mauvais esprit peut s'introduire dans un corps humain et, soit en prendre le contrôle total, soit interférer avec son fonctionnement. Un corps possédé peut montrer une force surnaturelle ou d'autres aptitudes surnaturelles.

**Tisser des illusions** : Un démon peut altérer les apparences d'une chose. Les sorts d'illusion d'*Ars Magica* sont des exemples de ce genre de pouvoir.

**Effrayer** : La peur réduit les facultés humaines et peut donc constituer une arme puissante pour un démon. Il peut jouer sur la peur ordinaire de la douleur physique ou exploiter et nourrir une crainte plus spécifique, comme la peur de l'échec.

**Contrôler les forces naturelles** : Un démon peut contrôler certains aspects de la nature, en particulier ceux qui sont associés aux ténèbres et au Mal, comme les tempêtes, les rats, les loups, les serpents ou les maladies.

**Connaître des secrets** : Un démon possède plusieurs moyens nébuleux d'apprendre des secrets. Des espions invisibles lui rapportent certains événements importants et la magie lui permet de voir ce qui se déroule en des endroits lointains. Cette connaissance lui sert à tendre de meilleurs pièges à ses victimes.

**Susciter des émotions mauvaises** : Beaucoup de démons ont le pouvoir d'amplifier les émotions ressenties par une personne. Chacun d'eux représente, en général, une émotion particulière, qu'il peut développer à l'exclusion de toute autre chez sa victime. En termes de jeu, cette aptitude autorise le démon à ajouter 3-7 à n'importe quel jet de Personnalité effectué pour le personnage. Les conséquences de cette influence sur l'aventure sont laissées à votre appréciation.

## FAIBLESSES DES DÉMONS

---

Contes et légendes nous ont transmis toute une variété de trucs pour faire échec aux démons. Ces trucs peuvent servir à les détruire, à briser leurs sorts, à libérer les âmes liées par un serment maléfique ou à les tenir à distance. Certains peuvent également se révéler sans effet. Mais, au bout du compte, seule la force de caractère constitue un talisman efficace contre les pouvoirs des démons. Citons en vrac : les saints hommes, les reliques sacrées, les cloches d'église, le chant du cœur, le grand amour, la vraie foi, le sacrifice désintéressé, la prière, les sorts de protection et le repentir sincère.

Un démon se reconnaît parfois à certains signes révélateurs, comme l'hostilité qu'il suscite chez l'animal, son impossibilité à se refléter dans un miroir ou son pied de bouc.

Il s'interdit généralement de pénétrer dans un lieu sacré. Il préfère se manifester dans un endroit désolé, une scène de maléfices et de destruction, à la nuit tombée. Lorsque vous préparez une rencontre avec un démon, n'oubliez pas l'impact du décor sur l'état d'esprit des joueurs.

Établir le lien entre les pouvoirs et faiblesses du démon et sa nature rendent ces particularités particulièrement significatives. Par exemple, un démon qui exploite l'avidité peut être repoussé par un acte de pure générosité.

## MOTIVATIONS DES DÉMONS

---

Pour bien interpréter un démon, vous devez connaître ses désirs profonds - pourquoi intervient-il ainsi dans l'existence des personnages, quelles sont ses véritables



motivations ? Mais ne dévoilez jamais son objectif, laissez planer le mystère sur ce sujet. Vos joueurs y réfléchiront sans parvenir à mettre le doigt dessus et ils n'en seront que plus terrifiés par la suite. Pourtant, si chaque démon poursuit ses propres buts (car, en vérité, ils sont en guerre constante les uns contre les autres), certaines motivations leur sont communes.

Avant toute chose, un démon cherche à gagner des âmes. C'est son désir ultime : découvrir et pervertir des âmes, afin qu'à la mort de leurs propriétaires, elles soient envoyées en Enfer plutôt qu'au Paradis. Ainsi, les démons parcourent-ils le monde à la recherche des hommes bons pour en faire des hommes mauvais. Plus grande est la corruption de l'individu, plus il tombe sous la coupe du démon qui le manipule.

Chaque démon dirige une région du monde infernal, d'où relève une certaine catégorie de pécheurs. Par exemple, tous les meurtriers d'épouses sont envoyés au royaume d'Askatangasay et sont, par conséquent, placés sous son contrôle. C'est donc le genre de forfait qu'il encourage et le genre d'individus qu'il tente d'arracher au giron du Bien.

Lorsqu'un démon a capturé une âme, il peut la torturer à loisir, de toute éternité, et l'employer dans sa lutte contre les seigneurs démons voisins. Chaque démon possède sa propre sphère d'influence, mais tous doivent allégeance à un démon supérieur (à l'exception de Satan lui-même). C'est pourquoi, lorsque vous employez un démon dans votre Saga, vous devez décider quel type de royaume il dirige et quelles sortes d'âmes il désire capturer.

## JOUER LES DÉMONS

Jouer les démons est un défi parce qu'ils sont ingénieux et retors. Il faut introduire une bonne dose de machiavélisme dans leurs plans si vous voulez leur rendre justice.

Un élément capital de l'approche d'un démon est le secret. Une fois son objectif connu, il perd l'avantage de la surprise et sa victime se tient sur ses gardes.

Voici cinq suggestions à prendre en compte lorsque vous interprétez un démon :

**1. Paraître amical.** Un démon doit sembler amical, serviable, modeste, spirituel, érudit, raisonnable, séduisant, généreux, sympathique, miséricordieux ou faire preuve de toute autre qualité susceptible de lui faire gagner la confiance et l'admiration de sa victime.

**2. Se montrer ingénieux et subtil.** Les démons manipulent les mortels depuis des millénaires. Ils ont eu le temps de perfectionner leur technique. Élaborez des plans dans le plan, des stratagèmes à tiroirs. Au besoin, faites un bref retour en arrière et modifiez le plan original de façon à ce que le démon sorte toujours gagnant. Cette tricherie représente l'habileté du démon, qui aurait, lui, certainement été capable de concocter une machination beaucoup plus subtile que celle que vous avez mise sur pied. Un démon astu-

cieux fait toujours un bon adversaire pour les joueurs, un ennemi qu'ils peuvent craindre et respecter à la fois.

**3. Être patient.** La corruption d'un individu peut réclamer beaucoup de temps, et les démons ont appris à se montrer patients. Une tentative trop évidente risque de tout faire rater. Un démon doit étaler ses interventions auprès des personnages sur plusieurs aventures différentes, chaque nouvelle rencontre se construisant sur la précédente. Les démons sont éternels et ils disposent de la vie entière de ceux dont ils veulent conquérir l'âme, alors ne vous pressez pas. Dans un premier temps, laissez les personnages dans l'ignorance de ce qui les guette. Ce n'est qu'à mi-chemin du processus qu'ils en apprendront le caractère démoniaque.

**4. Avoir un défaut.** Aucune incarnation du Mal ne saurait être parfaite. Un défaut de caractère est particulièrement efficace s'il révèle la nature profonde du démon. Par exemple, tel démon pourrait être incapable de prendre en compte l'altruisme dans ses stratagèmes. On pourrait arriver ainsi à une situation dans laquelle des personnages pourraient se sacrifier pour sauver un ami, chose qu'un démon au cœur noir aurait bien été en peine de prévoir. Ou encore, tel autre pourrait se montrer si plein de morgue qu'il ne pourrait s'empêcher de dévoiler ses plans. Souvent, le défaut d'un démon est lié au vice ou à la faiblesse dont il tente de tirer avantage chez ses victimes.

**5. Se donner un objectif.** Un démon est plus efficace lorsqu'il consacre ses efforts à la poursuite d'un seul objectif, ou de quelques-uns, à la fois. Les amis et parents de sa victime se retrouvent naturellement impliqués dans ses plans diaboliques et son objectif doit rester flou même lorsque les personnages se sont rendus compte qu'un démon était sur leurs traces. Choisissez de préférence un personnage qui joue un rôle central dans votre Saga, et concentrez votre attention sur lui.

N'oubliez pas que les démons sont l'incarnation du Mal. Ils ne sont pas destinés à être les alliés, les esclaves ou les maîtres des personnages, à moins que vous n'ayez choisi de jouer les forces du Mal et de faire de la corruption un élément constitutif de votre Saga. Dans ce cas, faites bien comprendre aux joueurs que la corruption de leurs personnages est un drame humain, et pas simplement un moyen commode de gagner davantage de pouvoir.

Les démons peuvent apporter beaucoup d'intérêt à une partie de jeu de rôle, principalement parce qu'ils s'opposent à ce qu'il y a de plus humain chez les personnages : la force créatrice, le libre arbitre, la sagesse et l'honneur. Opposer vos joueurs à de tels adversaires revient à leur faire vivre une représentation tangible du conflit que chacun d'entre nous livre tous les jours : le conflit entre la complaisance et l'action, le courage et la lâcheté, la vérité et les mensonges commodes. Une trame de fond aussi riche garantit à votre Saga le sujet de toutes les bonnes histoires : de la difficulté d'être un homme et de devenir un homme meilleur.

# ARS MAGICA

## La Collection

disponible chez Jeux Descartes

### L'écran

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

indispensables autant qu'étranges. Des règles optionnelles détaillées et tout ce qu'un mage peut rêver d'apprendre encore.

### L'Alliance brisée de Calebais

Un scénario présentant un "donjon" logiquement conçu, dont les habitants ont les meilleures raisons du monde de se trouver là où ils sont et de faire ce qu'ils font. En plus, la description d'un couvent médiéval, un sort très difficile à maîtriser (le Voile aux Énigmes), des règles sur les fantômes et les élémentaux, ainsi qu'une pléthore de rencontres étonnantes.

sur elle l'Ordre et les mortels sur un fond de tribunal au sujet d'une croisade.



### Les Alliances

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

### Le maître des nuées

Conçue comme un scénario d'introduction et d'apprentissage des règles, cette histoire est la première qu'il faut découvrir. En moins d'une demi-heure il est possible de commencer à jouer grâce aux résumés de règles et de contexte, aux fiches de personnages précréés et aux nombreux conseils et raccourcis dont les textes sont émaillés. Elle doit aussi permettre au maître de jeu d'apprendre l'art de conduire une aventure et plus précisément, celle-ci, au cours de laquelle les joueurs doivent affronter le Maître des nuées, une entité qui chevauche les tempêtes et détruit tout sur son passage.

### Le songe d'une nuit d'été

Il raconte les événements que doit affronter l'Alliance des personnages pour traverser le printemps et arriver à l'été en atteignant sa maturité. Pour cela, elle doit affronter les dangers, très nombreux, que font peser

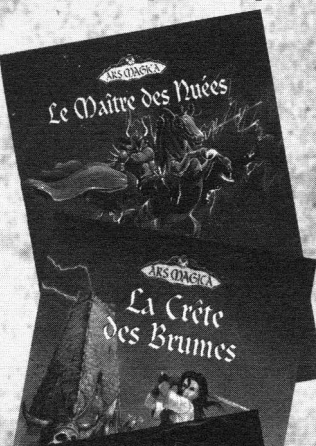


### La Tempête

Les personnages découvrent l'importance de l'Ordre d'Hermès pour leur survie. Leur Alliance étant victime d'une malédiction, ils doivent affronter un adversaire formidable et arrêter des forces colossales mettant en danger l'avenir même de la magie.

### Le grimoire du mage

Un supplément présentant de façon logique et complète une collection de sorts



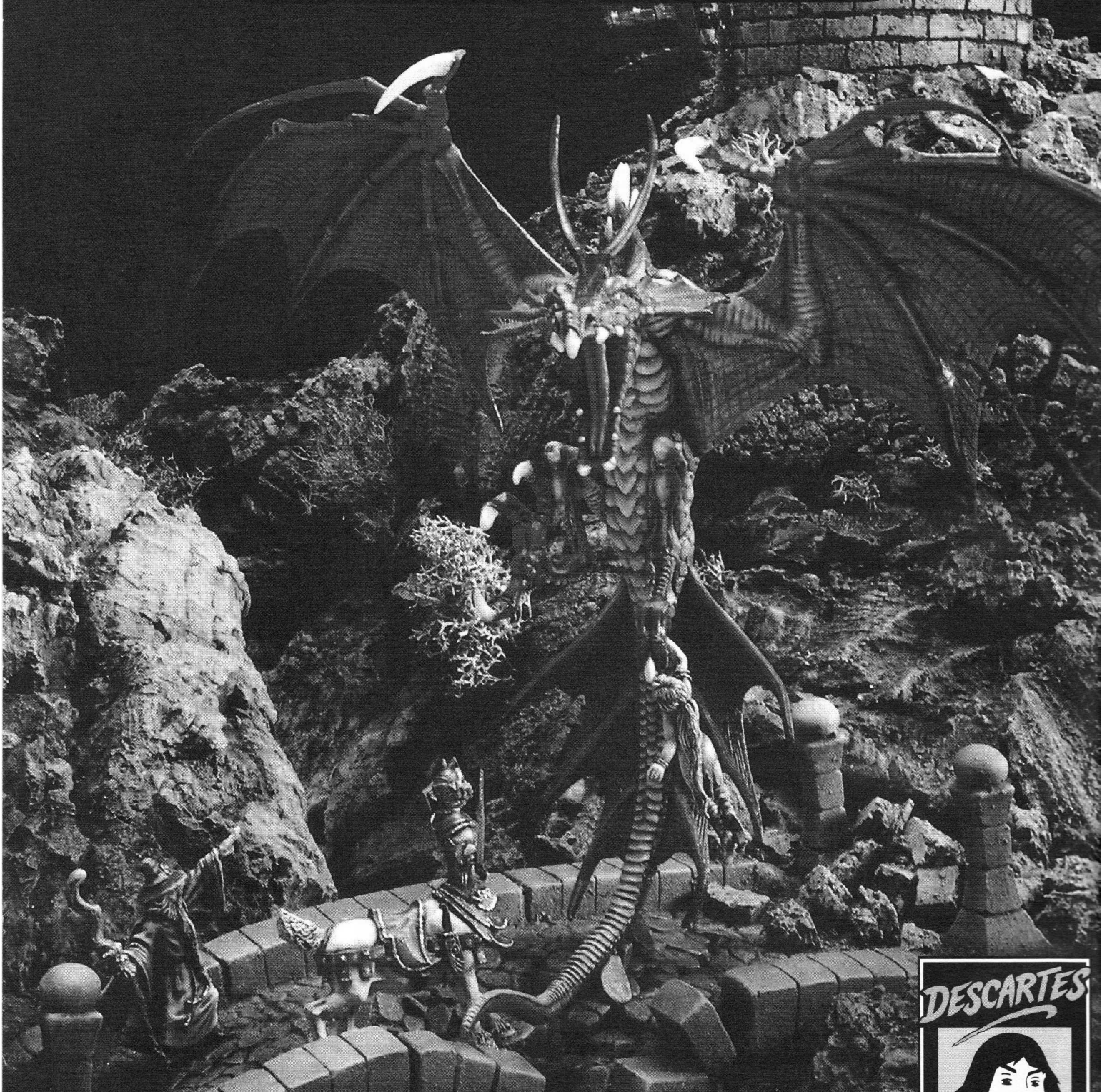
### La Crête des Brumes

Ce supplément apporte toutes les informations utiles, si attendues par les joueurs, sur la Crête des Brumes. Il contient aussi des renseignements détaillés sur le Val des Bois et offre aux joueurs la possibilité de jouer le rôle des magiciens formidablement puissants qui ont régnés sur des Alliances depuis des siècles.



# RALPARTHA<sup>®</sup>

◆ Figurines ◆



**LA FIGURINE DU  
COLLECTIONNEUR**





# Sur la mort de l'automne, un conte doit être narré...

Votre Alliance était jadis dangereusement frêle, comme un frais bourgeon de printemps, vulnérable à une gelée soudaine. Mais à travers de dures années de labeur, vous et les autres Mages avez rassemblé quelques bribes de ce pouvoir magique qui vous faisait défaut. Puis, après d'autres travaux éreintants et de longues épreuves, vous avez pu finalement vous reposer sur les lauriers de vos prouesses passées. Vous êtes maintenant en Automne, à l'apogée de votre puissance.

Mais voilà l'Hiver qui surgit à l'horizon. Un grand fléau approche et sa force vient des puits brûlants de l'enfer. Pendant des dizaines d'années, ce mal a œuvré pour accomplir ses noirs desseins, travaillant en secret à l'intérieur de l'Alliance. Soyez averti : si vous n'êtes pas capable de terrasser la bête que vous avez enfantée, votre âme immortelle est en danger.

## Un conte d'Hiver

Ce supplément d'**Ars Magica** est la troisième partie de la tétralogie des Quatre Saisons et fait suite à *La Tempête*. Le conteur trouvera ici les informations nécessaires pour que votre Alliance passe de l'apogée de l'Automne au déclin de l'Hiver. Ce livret est composé d'une série d'histoires qui, reliées entre elles, racontent l'effondrement et peut-être même la destruction de ce qui fut, jadis, une fière Alliance.

Les personnages se battront contre la menace maligne d'un groupe de diabolistes qui aspire à déchaîner l'Apocalypse et qui, pour cela, a fait d'eux la cible de ses machinations. Maintenant les Mages doivent défaire ce qui a été tissé dans le passé ou leur Alliance non seulement passera en Hiver mais risque aussi de disparaître à jamais.



129 F - A508



9 782740 801130  
ISBN : 2-7408-0113-0

Sous licence de

WIZARDS  
of the  
COAST  
WIZARDS OF THE COAST

Copyright © 1996 WIZARDS OF THE COAST Inc.  
Édition française réalisée par  
JEUX DESCARTES  
1, rue du Colonel Pierre Avia  
75503 Paris cedex 15

