

Arc Magica

5^e Edition

Arles



SPÉCIAL ÉDITION PRIMAS
Jouez le jeu, ne diffusez pas ce pdf !

Crédits

V.F. (Ludopathes Éditeurs) :

Directeur de publication : Yann Bruzzo

Auteur : Pierre O. Peccoz

Graphismes et maquette : Patrick Trempond et Josselin Grange

Cartographie : Pierre O. Peccoz, Patrick Trempond et Josselin Grange

Relecture-réécriture : Jean-Paul « Alystayr »

Gourdant, Yann Bruzzo et Patrick Trempond

Couverture : Gabriel Bulik

Illustrations intérieures : Josselin Grange, Gabriel Bulik

www.ludopathes.com

Imprimé en UE.

ISBN : 2-35112-045-0

Remerciements

Merci à tous les souscripteurs qui ont soutenu ce projet :

Aka Fioroni, Alain Barbatto, Alain Rossi, Alban Montbilliard, Alexandre Joly, Alexis Robert, Amélie Chautard, Anthony Cotez, Antoine Imhoff, Armel Lambert, Arnaud Lannéval, Arnaud Lecointre, Arnaud Martin, Arnaud Plumet, Aurélien Dumesnil, Axel Gotteland, Bastien Lyonnet, Benjamin Besson, Benjamin Dormal, Benjamin Luiset, Benjamin Rozier, Benoit Boutbel, Boris Bozicek, Brice Longuet, Cécile Bossut, Cécile Debray, Cécile Lemoing, Cedric Baelen, Cédric Gaudin, Cédric Guillard, Charles Paraire, Charlie De Vos, Christophe Arnaud, Christophe Carta, Christophe Coiffier, Christophe Morano, Clément Gilbert, Cyril Piquerey, Cyrille Vivarelli, Damien Cigna, Damien Reimert, Danny Polese, David Gaillard, David Lallemant, David Leger, David Païs, David Poumeaud, David Vial, David Zago, Denis Chanteloup, Denis Crucifix, Denis Detraz, Denis Edet, Denis Wafflard, Didier Cotel, Didier Leveque, Didier Schmidt, Dolemite, Eddy Hebert, Edouard Carletti, Emile Dintzer, Emilien Garcia, Emmanuel Devillers, Emmanuel Landais, Emmanuel Pierre, Emmanuelle Jollois-Puleio, Eric Bonnet, Eric Schmid, Étienne Brosse, Ève Jablon, Evelyne Schreiner, Fabien Henry, Fabrice Delbuscheche, Fabrice Hubert, Florent Landreau, Florent Menot, Florent Tourbez, Florian Caillat, Florian Libaud, Florian Vilmot, Franck Alexandre Skrzypek, Franck Malartic, François Labaye, François Collin, François Thomas, Frantz Chaillet, Freddy Martinez, Frédéric Allegre, Frédéric Brodard, Frédéric Faux, Frédéric Hermann, Frédéric Pochard, Frederic San Pedro, Geoffrey Goffin, Gérald Labéy, Gil Gaussen, Gilles Kentzinger, Gilles Nicolay, Grégory Kirijeau, Gregory Marrale, Guillaume Arki, Guillaume Boutigny, Guillaume Captus, Guillaume Carré, Guillaume Escrivant, Guillaume Icre, Guillaume Jacquin, Guillaume Lecléf, Guillaume Mauger, Guillaume Paci, Guillaume Pronost, Henry Gael, Hervé Quilliou, Hugues Poinot, Ignacio Granados Jiménez, Jaufre Brusson, JC Bousson, Jean-Baptiste Heyma, Jean-Christophe Boutin, Jean-Christophe Leriche, Jean-François Develey, Jean-François Lévêque, Jean-Loup Carré, Jean-Paul Gourdant, Jean-Yves Gaucher, Jean-Yves Loisy, Jérémy Bouétard, Jérémy Dauffy, Jeremy Petit, Jérôme Bianquis, Jérôme Boussert, Jérôme Darmont, Jérôme Mercier, Johan Van Damme, Julien Recoquillay, Julien Laly, Julien Lohier, Julien Ohler, Laurent Astart, Laurent Di Filippo, Laurent Gélis, Laurent Labrot, Laurent Masseur, Laurent Mata, Laurent Rambour, Lionel Bazzo,

Ludovic Cosnier, Ludovic Santaroni, Manuel Kraft, Manuel Pierrat, Marc Aubert, Marc Cornuejols, Marc Eusebio, Marc Grimbert, Marc Jalmain, Marc Marques, Marc Moulin, Marc-Alexandre Brizard, Mathieu Hemery, Mathieu Lorange, Mathieu Thivin, Max Krzeszewski, Mickael De Sousa, Mikael Kurek, Nathalie Zema, Nicolas Bernard, Nicolas Cayre, Nicolas Denis, Nicolas Disperati, Nicolas Hertout, Nicolas Jacquemard, Nicolas Janvier, Nicolas Maurice, Nicolas Michel, Nicolas Sanchez, Nicolas Valade, Nioucha Perat, Noel Labaume, Olivier Gribaudo, Olivier Grima, Olivier Hendrickx, Olivier Lantz, Olivier Le Bars, Olivier Machura, Olivier Paillet, Olivier Pitrel, Olivier Ribon, Olivier Roisin, Omar Grandremy, Pascal Allegre, Pascal Caillaud, Pascal Giudicelli, Patrice Esmieu, Patrick Abitbol, Patrick Meyere, Patrick Pletinckx, Mickael Hiver, Philippe Borecek, Philippe Debar, Philippe Depriester, Philippe Pairon, Philippe Simon, Pierre Baulet, Pierre Buntzly, Raphael Hamimi, Régis Grison, Rémi Bouketir, Roberto Bravo Sanchez, Rodolphe De Champeaux, Romain Blondeau, Sammy Baudoux, Samuel Moullé, Samuel Tissier, Sébastien Sayede, Sébastien Dibos, Sébastien Gillis, Serge Billarant, Serge Courleux, Sigil, Simon Chesne, Gauthier Descamps, Sophie Bellemere, Stéphane Idczak, Stéphane Laval, Stéphane Maia, Stéphane Salmons, Stéphane Tanniou, Stéphane Thomas, Sulivann Broutin, Sylvain Bonneau, Sylvain Guyenon, Thibaut Gaillard, Thierry De Gagné, Thierry Nouza, Thomas Berthier, Thomas Bossuyt, Thomas Fleurentdidier, Thomas Fouilland, Thomas Gachon, Thomas Jakab, Thomas Maurin, Vaesken Loïc, Valentin Voinson, Vincent Furstenberger, Vincent Garcia-Gomez, Vincent Guillard, Vincent Heurtaux, Vincent Heurtaux, Vincent Masson, Walter Paulmier, Wybo Arnaud, Xavier Cabaret, Xavier Chung Minh, Xavier Fohrer, Yann Guilloret, Yann Degardin, Yann Lerculeur, Yannick Guerverno, Yoann Dufraisse, Yoann Peltier

Merci également aux boutiques qui nous ont soutenu :

Dragon Factory (Talence), La Boîte à Jeux (Le Mans), L'Enjeu (Chalon s/ Saône), Philibert (Strasbourg), Rocambole (Lille), Trollune (Lyon)

Sur le livre des règles, nous avons oublié de remercier l'un de nos soutiens, voilà qui est fait avec toutes nos excuses :

Patrice « walking-pat » Granieri

Pour le temps passé sur cette relecture et d'autres, et les suggestions bienvenue, merci chaleureusement à :

Doogy Kun, Dionis Forgie et Alystayr

Table des matières

◆ Chapitre Un : Introduction ◆

Introduction.....4

Histoire mythique de notre pays d'Arles9

◆ Chapitre Deux : Géographie mythique de notre pays d'Arles ◆

Géographie mythique de notre pays d'Arles 21

◆ Chapitre Trois : Peupler et peaufiner notre terrain de jeu ◆

Peupler et peaufiner notre terrain de jeu 49

◆ Chapitre Quatre : Aventures en Pays d'Arles ◆

Scénario 1 : Marie la morte88

Scénario 2 : L'étalon blanc 94

Scénario 3 : Pour une poignée de tellines 100

Scénario 4 : Scions, scions du bois108

Scénario 5 : Les naufrageurs 114

Scénario 6 : Le Fada 124

Scénario 7 : Raymond des sources..... 130

Scénario 8 : Le silence des agnelles 136

Scénario 9 : La foire à la grenouille152

Chapitre Un Introduction



4



Introduction

Pour en finir avec Ars Magica! Travailler moins pour jouer plus...

Pour de nombreux joueurs, Ars Magica est un monument du jeu de rôle. À la fois pour les concepts novateurs qu'il apporta en son temps que pour la place que son imposante gamme occupe sur une étagère, aujourd'hui. Autant l'avouer, se lancer dans Ars Magica peut paraître intimidant. Intimidant par ses règles qui se sont multipliées au gré des éditions; intimidant par la quantité d'informations et de matériel disponible; intimidant surtout car les scénarios prêts à jouer y sont rares. Ce manque tient à sa nature de jeu «bac à sable» dont une bonne partie du plaisir consiste à créer de toutes pièces son alliance et sa région avant d'y installer ses personnages. Malgré toute la matière que nous offre le livre de base, Ars Magica ne vous livre aucun contexte «clé en main». Vous et vos joueurs, devez vous retrousser les manches avant d'attaquer votre première partie. Difficile après la lecture d'un livre entier non? Et ne parlons pas de la dimension pseudo-historique de l'Europe Mythique qui peut rebuter ceux qui, comme nous, ne sont pas des férus d'histoire médiévale.

Si l'idée de construire une région peut être séduisante sur le papier, il est facile de se perdre dans ses notes. Pire encore, on peut rêver d'idées géniales qui ne seront jamais à la hauteur, une fois confrontées à nos parties. Car collectionner les dates et éplucher les guides touristiques ne sont pas des ingrédients ludiques. Ce décalage représente un danger réel qui a vu plus d'une table de joueurs mettre un terme prématuré à sa saga d'Ars Magica.

Le célèbre Albert Schweitzer disait «l'exemple n'est pas la meilleure solution, elle est la seule!». Voilà pourquoi nous vous proposons de nous livrer ici à la création complète d'un cadre de jeu à même de valoriser le potentiel d'Ars Magica tel que vous l'avez découvert dans le livre de base, tout en restant adaptable aux désirs de votre table. Certains d'entre vous y trouveront peut-être leur bonheur et pourront s'en servir de fondations pour bâtir leur saga. Ceux-là ne seront pas exempts d'un peu de travail pour tordre ce cadre et mettre en relief leur version mythique de la région que nous leur proposons. D'autres, sans doute la majorité d'entre vous, ont déjà une idée précise de ce qu'ils souhaitent faire jouer. Et comme l'Europe mythique est vaste, les probabilités de jouer dans la région d'Arles sont faibles. Qu'à cela ne tienne, ce matériel peut leur servir de décor de voyages. Leurs personnages y passeront peut-être le temps d'une quête ou pour négocier avec quelques notables du cru.

Il se peut enfin que ce que vous allez lire ne vous intéresse pas du tout. C'est un risque à prendre dans un cadre aussi ouvert que celui d'Ars Magica. Les vétérans qui ont plusieurs sagas à leur actif n'apprendront rien qu'ils ne sachent déjà. Tous ces bémols nous ont poussé à détailler autant que possible nos choix, afin que votre lecture ne soit pas vaine... Car au fond, le résultat ludique de cet exercice importe autant que les ficelles pour y arriver, non? Le véritable but de tout ceci est de vous donner l'envie de vous coller à la tâche haletante de construction de votre propre terrain de jeu: Ars Magica est moins intimidant quand votre crayon se met à courir sur un carnet de notes!

Ce qui suit est tout sauf un manifeste sur la façon de jouer à Ars Magica, pas plus qu'il ne constitue un matériel «officiel», s'imposant en lettres de feu pour cadrer vos campagnes. Nous avons d'ailleurs pris certaines libertés avec la gamme officielle, à commencer par l'époque. Ce n'est pas non plus une recette miracle s'appliquant à la lettre. Car il n'y a qu'un seul Ars Magica qui compte: le vôtre!

Au fait, c'est dans le pays d'Arles que nous avons posé le crayon. Direction le sud de la France, quelque part entre les milles années qui séparent la chute de Rome de la Renaissance. Prenez votre panier: pour faire votre marché, c'est par ici!

Un poil de préparation, mais pas trop!

Le problème avec le moyen-âge, c'est que c'est une période bien trop documentée pour nos modestes besoins de rôlistes! Les livres pour enfants sont formidables pour ceux qui veulent gagner du temps. Ne serait-ce que parce qu'ils sont riches en illustrations et qu'un dessin vaut souvent mieux qu'un long discours. Ils ciblent les éléments clés pour se concentrer sur l'essentiel! Côté scénarios, les recueils de contes et de légendes fourmillent de merveilleux; une matière facile à transformer en aventures de jeu de rôle. Dans un autre registre, les amateurs d'histoire ont à leur disposition des mines d'or dans les librairies et les bibliothèques. Quant à votre région de prédilection, il existe quantité de guides illustrés, de cartes et de photos pour en faire le tour dans les moindres détails, sans quitter votre salon. Impossible de vous soumettre une liste biographique tant les ouvrages en la matière dépendent de ce que vous venez y chercher...

Nous avons délibérément choisi de laisser de côté tous ces ouvrages et privilégier un supplément d'Ars Magica complet: wikipédia. Pour les cartes, le net foisonne de sites pour naviguer sur des photos aériennes et vous donner une idée des paysages que vous survolez. Deux sites internet ont couvert l'ensemble de nos

5

besoins sans dépenser un seul florin. Il en existe quantités d'autres, surtout en ce qui concerne notre destination, qui est une des plus touristiques de la Provence. Vous trouverez d'innombrables galeries de photos et de vidéos pour vous balader dans les musées, les rues d'Arles ou dans ses environs. N'hésitez pas à prendre votre temps, où que se passe votre Saga. Les idées ont souvent besoin de décanter. Si nous sommes limités à deux sites de notre côté, c'est avant tout pour éviter de papillonner et nous noyer dans les détails... Et pour éviter la noyade, nous nous sommes concentrés sur la seule question qui vaille la peine d'être posée: «Qu'est-ce que cet élément apporte à mes parties d'Ars Magica?». Si c'est une idée de scénario, on le met dans notre coffre-fort. Si c'est un élément d'ambiance pour faire «plus vrai», on le met dans un panier, à trier pour plus tard. Si ce n'est ni l'un, ni l'autre, c'est direct à la corbeille. D'où un grand nombre d'impasses, de raccourcis et d'inventions pour lier notre récit.

Quelques bonnes adresses pour voyager gratos en Pays d'Arles

Wikipédia (fr.wikipedia.org) abonde d'éléments sur le pays d'Arles. Il faut dire que le terreau historique est d'une incroyable richesse. Baladez-vous un peu à travers les liens pour vous en convaincre. La plupart des articles sont assez concis pour éviter de se perdre. La majorité des monuments, des sites touristiques et des villages évoqués ont leurs propres sites, souvent très complets et bourrés de photos. Encore faut-il avoir du temps. Vous pouvez obtenir les mêmes résultats en passant par www.memo.fr qui consacre un dossier synthétique à l'histoire médiévale d'Arles et ses environs.

www.patrimoine.ville-arles.fr dresse un inventaire complet des quartiers, monuments et sites historiques de la ville d'Arles, le tout agrémenté de photos et de plans. On apprécie particulièrement la pédagogie et la synthèse des informations compilées. Chaque site est mis en lien avec son contexte urbain et vous propose une sélection bibliographique. Un must!

www.arles-antique.cg13.fr, site du musée archéologique d'Arles, offre de nombreuses photos de ses collections et des perspectives de la ville romaine. Vous y trouverez de nombreux articles sur l'antiquité dans la région.

Côté paysages, les sites des parcs naturels offrent beaucoup de matière et d'images. Chaussez donc vos crampons du côté de www.parc-camargue.fr et www.parc-arpilles.fr. Géoportail (www.geoportail.gouv.fr) contient toutes les cartes dont vous avez besoin: plan de villes pour les rues et les monuments, carte IGN pour le contexte géographique. Et même les vieilles cartes de Cassini, plus proches de ce que devait être le pays d'Arles au moyen-âge. Google Earth est un bon complément pour se promener en 3D et cliquer sur quantités de photos.

Et le petit plus, vous l'aurez sur lexiqueprovençal.com pour traduire vos termes en provençal en ensoleillant vos parties d'une touche d'accent du midi. Même si ce n'est pas la langue des médiévistes...

Pourquoi le pays d'Arles?

L'Europe mythique est vaste. Des sombres forêts glacées de Scandinavie aux côtes ensoleillées d'Italie en passant par les riches plaines du Bosphore ou les vertes collines d'Irlande, vous n'avez que l'embarras du choix. Voici les quelques éléments ludiques qui nous poussent à poser le crayon ici plutôt qu'ailleurs.

Le choix du Tribunal

Jouer dans le tribunal provençal nous est apparu comme une évidence. La précédente traduction d'Ars Magica, publiée par Jeux Descartes dans les années 90 fleurait bon le soleil du midi sur les cimes enneigées des Pyrénées. Que voulez-vous, il y a toujours une trace de nostalgie qui traîne dans un fond de tiroir. Retrouver ce tribunal provençal c'était renouer avec nos premiers souvenirs de ce jeu. Mais attention, pas question de faire un copier/coller sur fond de croisades albigeoises! Que les vieux briscards se rassurent, nous cherchons du neuf. Nous avons de la chance: le tribunal hermétique de Provence englobe la province romaine de la Narbonnaise qui s'étend des Alpes aux Pyrénées. Quant à l'histoire médiévale méridionale, elle est loin de se limiter à la croisade albigeoise même si cet épisode reste un des grands tournants du Moyen Âge.

Notre tribunal provençal

Nous ne nous sommes pas attachés à développer notre version du tribunal provençal, au prétexte que les instances qui le dirigent sont loin d'Arles et se soucient peu des rares alliances du secteur. Nous avons conservé les bases de l'ancienne édition d'Ars Magica de Jeux Descartes, de sorte que les heureux possesseurs de celle-ci puissent dépoussiérer leur matériel. Pour les autres, soyez libres de localiser l'alliance mère de ce tribunal. Nous sommes partis du principe que notre région de jeu était chasse gardée des futurs joueurs. Elle ne connaît pas d'autre alliance que celle que vous et vos amis allez créer. Les deux alliances les plus proches se situent dans le Lubéron (la Combe de Lourmarin) et les premiers contreforts cévenols (l'alliance de la Jouvenço, à Tornac).

Les instances du tribunal se tiennent à Aedas Mercurri (Doisseteppe avant la 4e édition), la plus puissante des alliances automnales du midi. Localisée quelque part dans les Pyrénées, au-delà de la belle ville de Foix, elle regroupe en son sein un peu plus d'une vingtaine de mages, dont les plus fameux ont une large influence sur l'ordre d'Hermès dans son entier. Bellaquin, riche alliance d'été entre Toulouse et Narbonne, est sa concurrente la plus sérieuse. Bellaquin cultive les arts et la douceur de vivre, et du coup, s'invite plus souvent qu'elle ne le devrait dans les affaires des comtes de Toulouse. Les relations entre ces deux géants électrisent les réunions de tribunaux en monopolisant les débats. Nous les avons dépouillées de leur contexte cathare en ne conservant que leur nom et leur thématique, histoire qu'elles puissent s'adapter à l'époque de votre choix. Val Negra, Laliandre et la crête des Brumes sont passées à la trappe, en attendant que vous les remettiez à l'honneur. Libre à vous de les ignorer, de changer leur nom, de les relocaliser ou de rajouter toute alliance de votre cru.

Le principal reste que ces alliances influentes soient

à plus d'une semaine de cheval par la route de Compostelle (la via Tolosa), entre Arles et Toulouse. C'est un peu plus court par la mer, mais plus risqué avec la piraterie mauresque, catalane ou génoise, selon votre époque de jeu. En d'autres termes, il faut vraiment qu'il se passe quelque chose qui en vaille la peine pour que Aedas Mercurri ou Bellaquin daignent envoyer des ambassadeurs chez nos héros. Mais qui sait, les choses vont peut-être changer si un cercle hermétique, influent et prospère, venait à éclore à l'autre bout du tribunal, du côté d'Arles... à tout hasard!

Le choix du terrain de jeu

L'Europe Mythique est un décor basé sur l'histoire médiévale. La fidélité et les écarts avec cette base dépendent de la sensibilité de chacun. L'histoire n'en demeure pas moins le premier fil pour broder le canevas de votre saga. Le moyen-âge provençal cumule les crises, les changements d'allégeances et les guerres. Pas simple de filtrer mille ans d'histoire pour distiller du matériel de jeu... Il nous a fallu compiler les événements et les personnages qui nous semblaient les plus intéressants sur une frise. Une frise de joueur et sûrement pas d'historien. Ce travail de tri et de classement nous offre plusieurs périodes de jeu. C'est le **chapitre 1: histoire mythique de notre pays d'Arles**.

Détourner la géographie fut, dans notre cas, plus simple, mais pas sans pièges comme nous le verrons en abordant la Crau et la Camargue. Nous nous sommes munis d'une banale photocopie de carte routière, assez claire pour noter nos remarques. Brouillon en main, nous sommes partis explorer la région et ses paysages via le net. Le résultat de notre pêche est compilé dans le **chapitre 2: géographie mythique de notre pays d'Arles**.

Bien entendu, ces deux chapitres ne sont pas à lire comme des blocs indépendants. L'histoire renvoie à la géographie et inversement. Des encarts, des frises et des cartes sont à votre disposition pour y voir plus clair si vous vous perdez dans le récit. Ne reste plus qu'à peupler tout ça avec des PNJ, en allant piocher quelques célébrités et en réfléchissant à l'intégration de vos personnages d'Ars Magica dans notre contexte arlésien.

C'est le **chapitre 3: peupler et peaufiner notre terrain de jeu**. Ce chapitre fourre-tout contient quelques détournements biographiques et des éléments de détails pour accentuer le cachet de votre pays d'Arles. Toujours dans l'optique de concevoir des scénarios.

Et puisqu'on parle des scénarios, le **chapitre 4: aventures en pays d'Arles vous présente un florilège de 9 aventures** construites sur la base de ce matériel, intégrant des remarques pour les adapter à vos périodes de jeu ou les transposer dans d'autres contrées.

La règle d'or

(rappel du livre de base)

Gardez toujours en tête les attentes de votre table lorsque vous abordez les questions d'histoire et de géographie. Ars Magica est un jeu. Ça paraît idiot à dire, mais combien de sagas ont avorté parce que les attentes du MJ ne collaient pas à celles de ses joueurs. La blague classique, c'est le doctorant en histoire médiévale qui vous mitonne une saga ultra-réaliste quand vous et vos amis jouez pour casser du dragon à coup de boules de feu. Ou encore des joueurs qui réclament les croisades à un MJ qui a basé sa saga en Ecosse. Éliminez les éléments qui n'apportent rien de concret à vos parties. S'ils sont fondamentaux, du point de vue historique, conservez-les dans un coin comme décorum. Un décor n'a pas besoin d'être aussi abouti qu'une histoire. Mieux vaut passer du temps à écrire et jouer vos aventures qu'à rafistoler des morceaux de background en espérant cuisiner une soupe digeste. La richesse et la cohérence de votre univers viendront de vos parties, pas de vos notes même si elles constituent un socle précieux. Nous touchons là à une source de frustration d'Ars Magica, car il est probable que vos travaux préparatoires servent moins que prévus. Voilà pourquoi il faut toujours vous poser la question de savoir si ce que vous écrivez va servir le jeu... ou si c'est juste pour vous rassurer ou vous faire plaisir. Si vous n'en savez rien, notez ces éléments comme des pistes, sans chercher à les développer. Vous aurez tout loisir de consulter à nouveau vos notes une fois la saga engagée. Accordez-vous du temps et leur décantation fera le reste.

Les règles évoquées ici sont tout aussi valables pour les joueurs. Il n'y a rien de plus insupportable qu'un médiéviste qui vous fait un cours à chaque jet de dés ou, à l'inverse, un joueur qui va massacrer vos scènes par des anachronismes répétés. Comme dit dans le livre de base, consultez-vous entre joueurs pour éclaircir les attentes de chacun et définir, ensemble, les libertés que vous offre l'Europe Mythique par rapport à son reflet historique. Et si le moyen-âge est un frein plutôt qu'un stimulant: déplacez votre Ars Magica vers quelques uchronies ou contrées imaginaires!

CHAPITRE



Histoire mythique de notre pays d'Arles

Comme dans bien d'autres régions, l'histoire d'Arles et de la Provence est loin d'être simple. C'est le moins que l'on puisse dire... Située aux carrefours des royaumes et des empires, la région a été le siège d'innombrables guerres et de rebondissements politiques qui démultiplient les dates marquantes et les figures historiques. Le destin du pays d'Arles est étroitement lié à la Germanie et la Bourgogne, la Catalogne puis l'Italie, au gré des époques. Le découpage arbitraire que nous vous proposons compartimente grossièrement l'histoire en cinq grands blocs s'étendant de l'Arles, capitale des Gaules à l'Arles qui entre dans la couronne de France à la fin du XV^e siècle. Les deux premières périodes, l'Arles romaine et l'Arles chrétienne, forment un socle pour construire notre Arles médiévale. Du coup nous les avons traitées comme des éléments de contexte et non comme des cadres de jeu. Encore que rien ne vous empêche de les jouer en spin off. L'Arles médiévale, notre matière ludique proprement dite, a été découpée en trois blocs : l'âge sombre (avant et peu après l'an mil), les Comtes de Provence (la chevalerie arlésienne entre le XI^e et XIII^e s.) et la Provence du Bon roi René (la guerre de cent ans et les prémices du Quattrocento). Ce découpage va nous permettre de développer trois cadres ludiques sur des thèmes différents et complémentaires. Autrement dit, jongler avec des ambiances et donner des saveurs particulières à nos sagas, tout en conservant un cadre géographique commun. Leur complémentarité permet à notre bac à sable d'évoluer (cf. les lieux mystérieux p. 36) pour jouer, pourquoi pas, des sagas sur le très long terme.

À chacun son Ars Magica

Bien entendu, Ars Magica peut se jouer tel quel, en vous appuyant sur un bouquin d'histoire.

Bien entendu Ars Magica offre une gamme copieuse de suppléments avec leur cortège de paradoxes et de contradictions.

De notre point de vue, Ars Magica est un outil, avant d'être un univers. Et la vocation d'un outil est de vous faciliter la vie. Voilà pourquoi nous avons délibérément tordu le cou à la fondation de l'ordre, tel que vous avez pu la lire p. 11 et 12 du livre de base. Nous avons besoin de faire remonter ses racines magiques bien avant sa fondation par Bonisagus à la très officielle date de 767. Et nous ne nous en sommes pas privés !

Dans cette version, qui n'engage que nous, les magiciens étaient sensibles au don. Certes. Mais dans des proportions bien moindres que ce que ressentent les mortels à leur égard. Le don pouvait engendrer de la suspicion, de la jalousie, quelques fois des sentiments plus violents... mais pas des réactions tellement extrêmes qu'elles auraient nécessité d'attendre l'invention de la parma magica pour leur permettre de commencer à collaborer ! Les premiers magiciens avaient tout intérêt à se regrouper pour se défendre de la majorité, dépourvue du don. Le premier réflexe des parias est de faire cause commune avant de commencer à se tyranniser les uns, les autres. La magie antique, instinctive, balbutiante était loin d'avoir la puissance de celle pratiquée par l'Ordre d'Hermès depuis qu'il l'a théorisée, transmise et étudiée pour en repousser les limites, en tout cas, dans les civilisations de tradition écrite. Cela était peut-être moins vrai dans les traditions tribales, où les magiciens pouvaient exercer un ascendant sur leurs clans. Nous sommes donc repartis de la vision plus nuancée des éditions précédentes du jeu dans lequel l'ordre d'Hermès était bien plus ancien. Le culte de Mercure, son ancêtre, coexistait avec de nombreuses autres traditions magiques qu'il a assimilé pour certaines, détruites pour d'autres. Les treize maisons originelles furent les héritières de ces traditions séculaires. En d'autres termes, notre pays d'Arles mythique n'a pas attendu la visite de Trianoma pour voir des groupes de magiciens coopérer et métisser leur magie au contact d'autres civilisations du pourtour méditerranéen. Cultes à mystères, sectes, religions païennes et prophètes ont semé des traces de leur passage dans notre décor. Et tous n'étaient pas des monstres paranoïaques, avides de pouvoir, malgré leur Don et malgré l'absence de parma magica. Bonisagus, Trianoma est les siens exhumeront puis uniformiseront des pratiques magiques perdues lors de l'effondrement du culte de Mercure et l'agonie de l'Empire romain. Détail qui a son importance dans un cadre de jeu tel que le nôtre et qui explique que nous ayons mis en avant les liens politiques qu'une alliance pourrait tisser dans ce contexte.

Signalons à ce sujet, que la lecture de cette aide de jeu vous donnera peut-être l'impression d'aller à contre-courant de l'esprit d'Ars Magica qui veut que les magiciens vivent en marge du monde. Notre propos met l'accent sur les implications politiques d'une alliance auprès des autorités du pays d'Arles. Nous ne renions pas les effets sociaux du Don qui font tout le sel des échanges entre vos magiciens et le monde grégaire qui les entoure. Bien au contraire, le don est une spécificité d'Ars Magica et le communautarisme est un aspect important du Moyen-âge. Il serait bien dommage de ne pas les exploiter dans vos aventures !

Les multiples accroches politiques que vous allez rencontrer sont des pistes : des potentiels de scénarios, des ancrages pour nouer votre saga à ce contexte. À vous de piocher et de détourner les éléments susceptibles de coller à votre vision du jeu. Certaines alliances auront des compagnons versés dans la diplomatie pour gérer ces aspects. D'autres auront des Jerbiton et des mages dotés du don de velours. Cependant, les alliances discrètes, peuplées de magus taciturnes ont elles aussi leur place dans ce pays d'Arles mythique. Ce type de jeu, aut centré sur l'alliance, est un challenge encore plus intéressant quand on habite à la frange d'un des grands carrefours du Moyen-âge. Vos joueurs devront déployer des trésors d'inventivité pour rester tranquilles avec des personnages vivant aussi près d'un fleuve qui sert d'autoroute entre l'Europe du Nord et la Méditerranée ! Comment se protéger des allées et venues de tous ces voyageurs, ces soldats et autres pèlerins qui transitent entre terres latines, musulmanes et germaniques ? À vous de piocher et de placer le curseur où bon vous semble !

1.1) L'Arles romaine

Arles s'est construite sur une colline dans le prolongement des Alpilles, encerclée par le Rhône, aux portes du delta marécageux conduisant à la mer. Ce site stratégique, occupé dès le néolithique, devient un oppidum important des celtes. Leur union aux phocéens donne naissance à Theliné (la nourricière), comptoir marchand inféodé à Massilia (Marseille) et qui devient Arelate (la ville sur l'étang) lorsque César entre en Gaule. Arelate se joint à lui dans la guerre contre Massilia. Elle devient colonie romaine en 46 av. J.-C. et reçoit comme suprême récompense le statut de préfecture des Gaules : la Rome des gallo-romains. Arles connaît son âge d'or antique se métamorphosant en un puissant centre administratif impérial qui prospère durant 3 siècles, à la jonction des voies Agrippa, Aurelia et Domitia. La préfecture des Gaules n'a rien à envier à Rome avec ses arènes, son théâtre antique, son immense cirque, ses nombreux temples consacrés à Isis, Vénus et Mithra ou encore sa nécropole des Alyscamps, la plus grande nécropole romaine d'Europe découverte à ce jour. Arles dispose d'un port marchand et surtout d'un pont au large tablier, flottant sur des bateaux, qui en font un des rares points de franchissement du Rhône. Arles connaîtra son apogée à la toute fin de l'Empire romain, sous le règne de Constantin (272-337), l'empereur qui officialise la chrétienté comme religion de l'Empire. Constantin s'y fait bâtir sa résidence impériale, accolée à d'admirables thermes alimentées par les aqueducs qui descendent l'eau des Alpilles. Qui dit ville impériale dit relation forte avec l'ordre d'Hermès. Les ancêtres de ceux qui constitueraient plus tard la maison Jerbiton nouent des liens privilégiés avec les castes arlésiennes via des ambassadeurs et des réseaux d'espions. Ils y entretiennent sans doute des palais.

En termes de jeu, cet ancrage antique présent dans le tissu urbain (arènes, palais...) comme dans les campagnes (aqueducs, oppidum, voies pavées à l'abandon, carrières etc.) est intéressant pour teinter nos descriptions et décors. La romanité symbolise le lien direct entre l'ordre d'Hermès et cette région. Cela constitue de plus un héritage mystique : les cryptoportiques et les églises

fondées sur d'anciens temples gardent dans leurs pierres les derniers secrets de rites magiques oubliés. Nous avons là un ressort scénaristique pour attiser les tensions avec le clergé car les clercs zélés des premiers temps de la chrétienté se sont livrés à la destruction des icônes païennes. Une partie de cet héritage a été dégradée et nos héros vont devoir déployer toute leur intelligence pour reconstruire les pièces manquantes d'un puzzle. Des nobles ou des prêtres éclairés, mécènes avant l'heure, ont peut-être sauvé des œuvres majeures contenant les clés ésotériques de recherches magiques. On parle de mosaïques aux tracés mystérieux ou de rouleaux découverts dans les bras creux de statues de nymphes. Le sous-sol arlésien regorge de trésors enterrés à la va-vite pour échapper aux barbares, et oubliés depuis. Des mages collectionneurs peuvent tirer richesse et prestige en ornant leur alliance de leurs trouvailles. Parviendront-ils à sauver des œuvres mises à nue au hasard d'un chantier, avant qu'un fanatique religieux ou qu'un collectionneur avide vienne saccager les lieux ? Une alliance peut se fixer pour défis de remettre en fonctionnement l'ingénierie romaine (cf. Barbegal p. 38).

Asculape

Pourquoi le culte de Mercure n'a jamais implanté de proto-alliance en pays d'Arles ? La réponse à cette question légitime est sans doute à mettre en parallèle avec le rayonnement politique, puis religieux, de ce centre urbain. Surtout lorsque l'on sait que c'est précisément sous le règne de Constantin que l'ancêtre de ce qui deviendrait l'Ordre a commencé à se retirer de la société des mortels. Cette ville était sans doute trop bruyante pour y mener une vie clandestine à l'ombre du pouvoir impérial. Le Tribunal provençal est assez vaste pour s'isoler ailleurs tout en profitant des routes ou des fleuves, comme dans les austères montagnes cévenoles toutes proches, par exemple.

Si cet argument ne vous convainc pas et que, par exemple, vous souhaitez planter les ruines d'une ancienne et mystérieuse alliance hivernale, nous vous proposons l'option Asculape. L'alliance d'Asculape fut fondée vers -30 av. J.-C. par des guérisseurs et des prêtres du culte de Mercure, arrivés dans le sillage des légions. Asculape reçut des terres en Camargue de la main de César, en échange de la surveillance de l'embouchure principale du Rhône. Les prêtres-magiciens y virent l'opportunité d'étudier les forces sauvages, se croyant assez forts pour mater la Féerie et faire grand commerce du vis qu'ils trouvèrent en abondance. Mais les êtres féériques locaux ne l'entendaient pas de cette oreille et s'attaquèrent sans répit aux navires approvisionnant Asculape. De jeunes mages y laissèrent la vie. Les noyés se comptèrent par dizaines au fil des mois, sans que personne ne parvienne à chasser les naufragés. L'administration impériale retira aux mages leur domaine pour incompétence mais les marins refusaient de les approvisionner depuis longtemps. Les légendes de créatures marines anthropophages se répandaient dans la région. Elles perdurent dans la légende de la Tarasque et ces monstres peuvent être admirés dans les sculptures des chapiteaux du cloître Saint-Trophime. Bref, ces nouvelles croyances modelèrent la Féerie, transformant les êtres féériques camarguais en oulurgues (cf. p. 55 3.3.1). Nul ne sait ce qu'il advint de



l'alliance d'Asculape, ni de ses coffres emplis de vis et d'objets magiques échangés aux autres communautés magiques. Les rares textes qui la mentionnent ne permettent pas de la localiser. Quant aux actes administratifs romains, ils furent détruits par les raids barbares qui succédèrent à l'effondrement de l'Empire. Il reste pourtant quelques vieux pêcheurs des Saintes-Maries-de-la-Mer ou de Trinquetaille qui vous diront avoir vu des murs pâles sous les eaux troubles d'un étang, à une époque où les marais étaient moins dangereux qu'aujourd'hui. Mais de là à vous y conduire...

1.2) L'Arles chrétienne

Nous touchons là à une spécificité historique, plus délicate à transposer dans un autre contexte : Arles fut un des tous premiers bastions de la foi chrétienne, hors de Rome. L'empereur Constantin s'entoure d'une armée de prélats lorsqu'il officialise la religion du Christ comme credo impérial. Une bonne partie de ces prêtres le suit à Arles pour fonder un des plus puissants archevêchés de Gaule. La Provence du 1^{er} au 4^{ème} siècle est marquée par les légendes chrétiennes et les exploits de ses saints, bien vivaces dans les traditions de la région. La première de ces légendes arrive des côtes de Camargue peu de temps après la crucifixion du messie. Une barque s'échoue sur une plage avec à son bord saint Lazare, ressuscité par le Christ, sainte Marie-Madeleine figure de la pécheresse repentie, sainte Marthe de Béthanie, sœur de la vierge Marie et sa servante sainte

Marie Jacobée. Les exploits du saint équipage ne tiendraient pas dans le livre de base d'Ars Magica. Le plus célèbre est sans doute celui de sainte Marthe se portant au secours des malheureux du hameau de Nerluc (qui deviendra Tarascon), terrifiés par un monstre qui dévore troupeaux et pêcheurs. La sainte débusque la Tarasque, la dompte en lui caressant le front et la fait défilé dans les rues, douce comme un agneau. À Arles, c'est saint Trophime, premier évêque de la ville (vers l'an 50), qui marque les esprits. Il serait lui aussi arrivé dans la barque. Il exorcise les démons qui hantent les Alyscamps en faisant apparaître le Christ. Ce dernier s'agenouille, imprimant sa divine articulation dans une pierre autour de laquelle on bâtit la chapelle de la Genouillade, l'édifice chrétien le plus ancien de la paroisse. Fort de son incantation, saint Trophime multiplie les miracles avec une efficacité à faire froid dans le dos d'un archimage. Il ancre solidement la foi chrétienne dans les mentalités du pays. Le saint exorciste fait des émules qui ont laissé des légendes faciles à adapter à Ars Magica : saint Honorat qui légua sa fortune au petit peuple, saint Césaire archevêque sous le règne des francs ou saint Genest et la légende du buisson sanglant. Mais comme notre défi consiste à jouer rapidement nous vous laissons le soin de creuser ces légendes.

En termes de jeu, la barque des Saintes et les légendes chrétiennes confortent l'influence de la dimension divine dans toute la région. La multiplication des lieux saints entretient de puissantes auras divines qui compliquent la vie de vos mages en réduisant leurs



pouvoirs. Elles rendent légitimes le nombre de croyants ayant la Vertu Foi exaltée dans la population. Cet environnement nous donne un archevêché puissant, capable de contrer des mages. Son influence éclipsé les grands seigneurs et maintient l'unité de la Provence, comme nous allons le voir dans les périodes suivantes. Cette période interroge toutes vos sagas en pays d'Arles car le ton ne sera pas le même selon que l'Ordre ait aidé les premiers saints, ou qu'il se soit opposé à eux. La neutralité reste une option, bien entendu, mais elle a moins de saveur...

- **Entraide**: il n'est pas impossible que les premiers chrétiens et les hermétistes se soient associés pour convertir la Gaule. Dans cette option, l'Ordre a aidé les saints grâce à sa sorcellerie. Sainte Marthe, par exemple, n'a fait que récolter les fruits d'un combat sauvage que d'autres ont mené contre la Tarasque. En contrepartie, l'Ordre espérait manipuler les évangélistes pour détruire des traditions magiques ennemies comme par exemple les mystères d'Isis ou de Cybèle. Ces cultes étaient peut-être aux mains des ancêtres de la maison Ex-Miscallanea, si votre saga développe des intrigues de tribunal. En réalité, les mages se sont fait prendre à leur propre piège lorsque les saints, en faisant connaître leurs actes, ont fait éclore des auras divines et naître une foi exaltée dans le cœur des convertis. Votre alliance est-elle l'héritière d'une coopération avec le clergé? Doit-elle préserver ce lien dans l'intérêt du tribunal, à l'heure où des fanatiques des deux bords avancent masqués pour couper les liens entre l'Ordre et l'Église?

- **Opposition**: les saints de la barque étaient de véritables êtres surpuissants, capables de faire pleuvoir les miracles et tordre du magicien. Le premier réflexe du

culte d'Hermès fut de lutter pour préserver le paganisme qui lui servait d'écran. Mais il fut balayé dans sa guerre contre le divin, sans égratigner le moindre Saint. Ce qui ne fit que renforcer la croyance en l'Église. L'ordre fut chassé du pays par saint Trophime, comme un vulgaire démon, ce qui a dû laisser des traces dans les archives du tribunal. Mais il y a pire: le clergé a conservé des informations précieuses sur cette ancienne guerre (rituels, savoir hermétique confisqué, armes sacrées etc.). Des archives que les hermétistes croient brûlées par les barbares et les guerres, mais qui pourraient refaire surface si l'archevêché entrait en conflit avec le tribunal provençal. Votre alliance est-elle venue s'implanter en toute naïveté? L'a-t-on manipulée dans l'espoir de raviver une guerre? Au profit de qui? Est-elle en mission pour s'emparer de ces fameuses archives?

1.3) L'âge sombre (IV^e au XI^e siècle): première option de jeu

Cette période couvre tout le haut moyen-âge. Elle s'étend de la chute de l'Empire romain (IV^e siècle) jusqu'aux environs de l'an mil (XI^e siècle). Arles, symbole du pouvoir impérial avec plus de 15 000 habitants vers la fin du III^e siècle, est la proie désignée des hordes barbares qui se succèdent en la saccageant. Voilà pour la légende, car la réalité des dégâts est plus nuancée. Ces «barbares» n'en sont pas vraiment puisqu'ils viennent de peuples romanisés. Quant aux monuments, ils sont très largement détruits par les Arlésiens qui les

pillent pour construire remparts, églises et logis. Le tout sous les encouragements de l'Église. Pestes, crues et famines disputent les morts aux invasions. Arles est attaquée par les wisigoths et les sarrasins. Elle passe sous le contrôle des Ostrogoths en 508, avant de tomber dans l'escarcelle des francs en 536. L'héritage romain est balayé: cirque, thermes, aqueducs, grands domaines agricoles sont en ruines. L'Église joue un rôle essentiel avec l'archevêque saint Césaire qui renforce la foi toute fraîche des Francs. La chrétienté assure une continuité de pouvoir aux yeux de la population. Et les chefs barbares voient tout l'intérêt du baptême pour légitimer leur fragile pouvoir.

Les sarrasins saccagent le pays. Ce fléau s'abat sur la côte pendant plusieurs siècles. Mais les relations entre Provençaux et Musulmans ne sont pas toujours conflictuelles: le duc Mauronte appelle à son secours les troupes du wali de Narbonne (Yusuf'ibn Abd Al Rahman Al Firi) pour lutter contre l'envahisseur franc qui attaque Arles et Avignon. Le duc rebelle sera écrasé en 739 par Charles Martel lors du siège d'Arles. Ces musulmans venus d'Espagne, également appelés Maures (d'où le massif provençal éponyme), sévissent jusqu'à la fin du X^e siècle; jusqu'à ce que Guillaume d'Arles, surnommé Guillaume le libérateur, ne les chasse en 973. Entre temps les vikings sont passés par là et ravagent la vallée du Rhône vers 860.

La période des **âge sombre** n'est pas qu'une période de guerres et de sinistres. C'est aussi une période qui voit le pouvoir arlésien s'affirmer et semer les graines des familles patriciennes qui deviendront les barons et les **Comtes de Provence** dans les siècles à venir. La désagrégation de l'empire de Charlemagne voit la Provence rattachée à la Souabe et la Bourgogne. Arles profite de son éloignement et du ballet des couronnements pour s'émanciper et devenir l'éphémère royaume d'Arles. Éphémère car dirigé par des princes aussi capricieux que turbulents. Parmi ces princes nous retenons le règne de Boson, couronné en 879 pour devenir Roi de Bourgogne et de Provence. Le pauvre Boson n'a pas la légitimité du sang qui revient à son frère, Richard d'Autun. S'en suit une inévitable guerre pleine de rebondissements. Une aubaine pour une saga axée sur les faits d'armes. Son héritier, Louis, est fait prisonnier par Bérenger d'Italie qui lui arrache les yeux. Louis l'Aveugle est couronné à la mort de Boson mais son infirmité l'empêche de régner en Provence. Or un roi aveugle aurait grand besoin de sages conseillers comme des magiciens, non? Quoi qu'il en soit, Louis donne la régence à Hugues d'Arles, qui a tout pour devenir un PNJ majeur dans une saga (cf. p. 57 3.4.2). Hugues règne d'une main de fer pour rétablir l'ordre et administrer la province pendant quelques années. Mais sitôt le calme rétabli, il s'en va guerroyer en Italie. La Provence est propriété d'un aveugle et son régent est absent. Les archevêques d'Arles ne demandent pas mieux pour se tailler la part du lion... tout comme une alliance opportuniste prête à jouer des mêmes armes! À la mort de Louis (928), la Provence est dirigée par Conrad II depuis la Souabe lointaine et voit apparaître la première lignée des **Comtes de Provence** avec Guillaume d'Arles (cf. p. 60 3.4.3). Un PNJ potentiel qui marque la transition avec la période de jeu des **Comtes de Provence**. La noblesse se pare de gloire en chassant les Maures, mais le pouvoir administratif et financier est aux mains de l'archevêché. Et votre alliance? Elle fait quoi dans ce joyeux micmac?

En termes de jeu, la période des **âge sombre** est idéale pour développer les thèmes de la survie et de l'insécurité. Avis aux amateurs de sang et de bagarres! L'héritage romain est encore très présent puisqu'Arles vit repliée dans ses ruines. La dégradation de ce patrimoine peut servir de challenge pour une jeune alliance chargée de sauver les meubles et récupérer des connaissances ou des trésors magiques remontant aux premiers cultes d'Hermès. En particulier dans le contexte de la création de l'ordre d'Hermès. Qui sait si Trianoma n'est pas passée par Arles? Mieux vaut alors qu'elle investisse dans une turbula bien armée. La lutte pour la prospérité peut être un autre grand thème de cette période comme reprendre en main les domaines d'une villa romaine contre vents (de mort) et marées (de PNJ). Qui dit romanité dit aussi paganisme. L'**âge sombre** donnent la part belle au merveilleux à travers la survivance d'anciens rites, les superstitions ou la présence des êtres féeriques. La mise en scène de la misère, de la crasse matérielle et intellectuelle fera briller ce merveilleux par contraste.

Cette période a aussi de quoi ravir les amateurs de politique: le rapprochement de la Provence avec la Souabe peut aider votre alliance à développer des liens privilégiés avec les puissantes domus de la Forêt-Noire et du Rhin. Les tensions entre l'archevêque et la noblesse offrent une source inépuisable d'intrigues et de scénarios. L'instabilité de la période est propice aux renversements de rapports de force. Vos réussites d'hier pourraient sceller votre chute du lendemain. Prévoyez une turbula musclée dans vos bagages.

Le contact avec les envahisseurs apporte une touche d'exotisme pour peu que vos personnages dépassent le stade des jets de combat. Prenons les Maures: la majorité de leurs chefs est constituée de princes omeyyades, lettrés raffinés qui apprécieront sans aucun doute de parler philosophie et religion avec vos magiciens. Certains escortent peut-être des géographes précurseurs du fameux Ibn Bâttuta. L'ordre d'Hermès est bien placé pour savoir que le monde musulman a une longueur d'avance sur les occidentaux en matière de culture et de sciences. La lecture des Croisades vues par les arabes du génial Amin Maalouf est un ouvrage incontournable sur le sujet. Si l'on rajoute la communauté juive radhanite, votre alliance peut devenir un creuset des cultures méditerranéennes. Idem avec les scandinaves: une alliance de bord de mer peut tirer de substantiels bénéfices commerciaux et devenir un comptoir incontournable pour les vikings de passage en méditerranée. Qui sait, peut-être votre alliance deviendra-t-elle l'équivalent d'une Cork ou d'une Dublin en Camargue? Mais il lui faudra se battre pour s'imposer face au port de Marseille!

Ce ne sont là que quelques suggestions parmi d'autres qui vous sauteront aux yeux si vous commencez à faire des recherches. Bien entendu, ces pistes ne sont pas exclusives et peuvent se combiner en une infinité de nuances selon les goûts et les désirs de votre table de jeu.





1.4) Les Comtes de Provence (XII^e au XIII^e siècle) : deuxième option de jeu

Cette période correspond à celle développée dans le livre de base d'Ars Magica. Elle couvre le moyen-âge «classique» qui va grosso modo de l'an mil aux guerres de cent ans. À la mort de Louis l'Aveugle, la Provence s'autonomise à nouveau, loin de ses monarques, trop occupés en Allemagne et en Italie. Les villes tombent dans l'escarcelle de princes indépendants: les princes d'Apt, d'Avignon, les comtes d'Arles, d'Aix, les vicomtes de Marseille, marquis de Cavaillon et autres comtes de Forcalquier. Notre période **Comtes de Provence** démarre vers l'an mil, peu après l'avènement de Guillaume le Libérateur, lui-même comte d'Arles. Elle se traduit par une renaissance économique de la cité que les médiévistes ont baptisé «Renaissance arlésienne». En chassant les Maures, les **Comtes de Provence** instaurent une sécurité qui favorise un développement rural. Les villages du piémont des Alpilles se repeuplent. La multiplication des ordres monastiques au sein du clergé arlésien réenclenche les travaux de défrichement et de drainage des marais. La fondation de l'abbaye de Montmajour est le témoignage le plus éloquent de cette reconquête des campagnes. La popu-

lation grossit et doit faire appel à de la main d'œuvre immigrée pour soutenir le développement de la région: esclaves maures ou gueux venus des contrées voisines, chassés par la famine et les guerres.

L'indépendance de la noblesse provençale ne dure pas. Les têtes couronnées de Toulouse et de Barcelone convoitent cette province prospère. Guillaume marie sa descendance à trois maisons étrangères: les comtes de Toulouse, d'Urgel et du Gévaudan. En 1125, sa fille, héritière de la lignée du Gévaudan, épouse Raimond-Béranger III, comte de Barcelone qui prend le titre de Raimond-Béranger 1er de Provence, cimentant les alliances et les guerres à venir dans un ménage à trois, entre provençaux, toulousains et catalans. Or les catalans sont les ennemis jurés des comtes de Toulouse, ce qui peut se traduire par une plus forte présence de Bellaquin dans les affaires de votre alliance. Raimond-Béranger III meurt quelques années plus tard (en 1131), divisant les deux provinces entre ses fils qui se révèlent incapables d'en assumer la gestion. Un règne aussi court suivi d'un héritage transmis à des incompetents est un vrai moulin à intrigues! La Provence échoit à Béranger-Raimond, frère du comte de Barcelone (cf. p. 62 3.4.3). Les seigneurs de Provence se déchirent dans l'ombre d'un comte fantôme ce qui nous permet d'introduire les seigneurs des Baux, grands méchants de notre Saga. Ces chevaliers belliqueux contrôlent près de 80 villages et profitent de la faiblesse de Béranger-Raimond pour faire valoir leurs droits, soutenus par la maison de Toulouse. Ils rejettent l'autorité catalane et entrent en guerre contre Arles, restée fidèle à Barcelone. Ce sont les

guerres baussenques, une crise majeure qui va marquer l'imaginaire provençal, amplifiée par la croisade albigeoise. Ces guerres font l'objet d'un zoom plus détaillé dans le chapitre 3 p. 63. Bien que l'hérésie cathare n'ait pas touché la Provence, Simon de Montfort descend la vallée du Rhône avec ses croisés. Il s'installe à la tour de Bello-gardo, pour écraser Beaucaire avant de repartir pour Béziers. Sa victoire sur le comte de Toulouse fragilise les alliances des provençaux. La fébrilité du pouvoir arlésien ré-embrase les tensions avec la forteresse des Baux. D'autres seigneurs s'émancipent de la couronne provençale, tels les comtes de Forcalquier qui fondent un comté de Provence indépendant pour porter le feu dans les massifs préalpins. Les baussenques, alliés aux génois, tuent le comte de Provence. L'empereur Frédéric Barberousse commence à en avoir ras le heaume de ce pays chaotique. Il vient se faire couronner à Saint-Trophime d'Arles en 1178, histoire d'affirmer l'autorité du Saint Empire. Passé les fastes du couronnement (opportunité de bien des scénarios pour vos héros), il rentre dans ses lointaines terres, laissant la noblesse locale s'écharper avec une énergie renouvelée... avec votre alliance au milieu, sans doute. Arles, trop instable, trop exposée aux guerres contre les Baux, perd son rôle de capitale au profit d'Aix en Provence (en 1180), jugée plus calme. La région entre dans la maison d'Anjou (1251) qui confirme ce choix et destitue l'aura politique acquise par la cité depuis l'antiquité...

La période des **Comtes de Provence** est très instable sur le plan politique. Les guerres y sont nombreuses, mais sont pour la plupart des passes d'armes ponctuelles entre militaires. La population civile est plutôt épargnée (nous simplifions!). Elle s'accompagne d'une prospérité sur le plan économique qui favorise les arts et la culture: les travaux de la cathédrale Saint-Trophime illustrent le raffinement de l'art roman qui se développe dans tout le pays. Les universités de Marseille et de Montpellier attirent les lettrés qui voyagent souvent en Arles.

Cette période est aussi le temps des croisades et des célèbres demoiselles de Provence. Le comte Raymond-Béranger V, proche du Pape et de Blanche de Castille, est père de quatre princesses mais d'aucun héritier mâle. Il va pourtant hisser la Provence dans la cour des grandes puissances en utilisant leur beauté légendaire. Marguerite, l'aînée, est mariée à Saint Louis (Louis IX). Elle conduit les chevaliers provençaux à la 8ème croisade avec un charisme exceptionnel (cf. p. 68 3.4.3). Sa sœur Eléonore est mariée à Henri III, roi d'Angleterre et la 3ème sœur, Sansie, au frère de ce dernier. La dernière et la plus belle, Béatrix, connaît de nombreux soupçons dont le fils de l'empereur Barberousse et le comte de Toulouse. Son père la marie au frère de Saint Louis pour renforcer les liens avec les capétiens. Le comte de Provence contribue à semer les graines de la guerre de Cent Ans, qui fait la transition avec la période suivante du **Bon roi René**.

En termes de jeu, cette période foisonne en personnages et événements en favorisant tous les scénarios tournant autour des jeux du pouvoir. Un formidable décor taillé pour d'influents alliances d'été ou d'automne. Vous pouvez concevoir assez facilement des situations obligeant vos joueurs à interpréter le code hermétique pour pousser leurs magiciens à flirter avec ses limites... sous l'œil sévère de quelques quaeisitor. Il suffit que vos

héros commencent à se mêler de politique! Les autres thèmes peuvent toujours s'y développer mais certains ont moins de saveurs que d'autres. Les enjeux de prospérité, de montée en puissance, collent à merveille avec cette période de reconquête et de progrès agricoles. Les conflits avec la religion se mêlent aux conflits avec la noblesse, les uns soutenant les autres. Et inversement. Faute de place, nous avons fait l'impasse sur la Pax Dei (paix de Dieu), inventée à Arles par exemple. Ce pacte entre noblesse et clergé va se répandre dans toute la future France, pour calmer les ardeurs des petits seigneurs. Voilà une forme de contrat social que des MJ amateurs de complots pourront mettre à profit...

Le cadre **Comtes de Provence** est propice pour s'orienter sur des sagas militaires et diplomatiques, pour faire émerger une alliance sur la scène politique. La vôtre peut soutenir Guillaume le Libérateur pour pacifier la région, ou à l'inverse en devenir la cible si elle héberge des érudits maures. Dans le premier cas, elle doit composer avec un clergé fanatique. Dans le second elle doit cacher ses érudits étrangers pour éviter le pogrom. Les guerres baussenques sont cousues de fils d'or pour un affrontement épique entre l'ordre d'Hermès et les forces sataniques à l'œuvre dans les Alpilles (cf. les Alpilles p. 26 2.1.2 et la maison des Baux p. 63 3.4.3). Votre alliance va-t-elle faire pencher le rapport de force en faveur des chevaliers arlésiens? Sera-t-elle épaulée par le tribunal dans sa guerre contre les enfers? Comment vont évoluer ses rapports avec le clergé?

Les demoiselles de Provence propulsent votre alliance dans la cours des royautés européennes. Jusqu'ici, les actes de vos héros résonnaient à travers la Provence. La fin de cette période de jeu leur permet d'agir dans l'ombre des rois! Votre alliance va-t-elle devenir l'ambassadrice des chevaliers provençaux auprès des comtes de Toulouse ou de Catalogne? Jusqu'où osera-t-elle trahir le code d'Hermès pour manipuler son monde? Ses décisions vont-elles changer le cours de l'histoire? Prenons un cas concret et imaginons que le comte Raymond-Béranger V demande aux mages d'assurer l'éducation de ses quatre princesses: l'alliance sera-t-elle à la hauteur pour en faire des reines? Conservera-t-elle des liens avec elles, après leur mariage? Si oui, comment jouera-t-elle son rôle de confidente et d'éminence grise dans le rapport de force qui oppose français et anglais?

Le mysticisme passe en arrière-plan de la renaissance arlésienne, qui donne la part belle au progrès matériel avec l'apparition des premiers grands bourgeois. Mais les croisades peuvent ouvrir vos horizons de jeu: la Camargue se retrouve entre les ports d'Aigues Mortes (d'où partent les croisés) et de Marseille (qui commerce avec les génois). Les produits exotiques circulent autant que les soldats. Vos joueurs ont l'opportunité de tisser des échanges avec tout le bassin méditerranéen. Une alliance avisée peut faire son miel du choc des cultures et devenir un haut lieu du savoir quand leurs rivales cévenoles ou pyrénéennes, recluses dans leurs massifs, s'enlisent dans des conflits locaux.



1.5) Le Bon roi René (XIV^e et XV^e siècles) : troisième option de jeu

Cette période s'étale sur deux siècles riches en changements qui vont aboutir à l'intégration de la Provence dans la couronne de France en 1487, préfigurant les futures nations européennes et les prémices de la Renaissance.

Le XIV^e siècle démarre en fanfare avec l'installation des Papes à Avignon. Pour comprendre très rapidement le contexte, l'occident essuie de lourdes défaites en Terre sainte. C'est l'échec des croisades. Les ordres militants demeurent influents et Philippe le Bel, roi de France, décide de s'en prendre aux Templiers. Le pape Clément V, soutien du Roi, préside le concile de Vienne qui se tient tout au long de l'année 1311 et qui se solde par le célèbre procès des Templiers. Pour se rapprocher de Vienne, le pape s'installe sur la rive gauche du Rhône du côté du Saint Empire. Avignon est parfaite! Le pont Saint-Bénézet, bâti au XII^e siècle n'a cessé de renforcer le poids économique de la cité. La papauté s'y établit de 1309 à 1418, fuyant l'instabilité des Etats pontificaux italiens. Si l'histoire de Provence est riche et compliquée, que dire de celle de cette papauté, histoire dans l'histoire. Nous vous en épargnerons le développement tant les événements qui s'y déroulèrent furent lourds de sens sur la chrétienté avec le grand schisme d'occident, les prémices du protestantisme ou encore l'apogée de la république de Venise et la chute de Byzance. Avignon peut abreuver d'inépuisables sagas d'Ars Magica, en lien avec notre pays d'Arles. Prenez le pape Clément V : notre homme est féru d'occultisme. Il s'entoure d'une cour d'alchimistes, dont le célèbre Arnaud de Villeneuve, qui a tout d'un PNJ majeur. Nul doute qu'on trouve dans cette cour des hermistes. Ces fameux alchimistes sont-ils vos héros ou des adversaires venus prendre le contrôle de votre tribunal? Le XIV^e siècle peut devenir une période d'étroite collaboration entre le clergé et l'ordre. Un thème que nous développons à travers la résurrection de l'alliance de Lourmarin (voir ci-dessous). Par exemple, pourquoi ne pas imaginer, une saga « jeu de piste ésotérique » centrée sur la recherche de la Sainte Croix? En travaillant avec l'Église, sa découverte par nos héros renforcerait le pouvoir du pape. Mais une trahison brutale va mettre un terme à cette brillante collaboration en ouvrant la porte à l'inquisition et aux chasses aux sorcières des siècles à venir.

La papauté d'Avignon fonde de nombreuses abbayes et couvents pour asseoir son autorité. La sororité de la Combe de Lourmarin tire de grands bénéfices de son statut de couvent. La noblesse y envoie ses filles recevoir une bonne érudition doublée d'un apprentissage des valeurs chrétiennes. Cette alliance revivifiée s'impose comme un des foyers précurseurs de l'humanisme sur le point d'éclorre en Italie et en Rhéanie. Les religieuses magiciennes de Lourmarin, riches et respectées par la bénédiction du Pape, voient leur alliance approcher de l'automne. Avec la persécution des Templiers et le grand schisme d'occident, votre papauté peut prendre des airs de règne Borgia, avec ses relents de perversité et de corruption. De quoi satisfaire les amateurs de soupirs étouffés et de fioles de belladone... Les papes d'Avignon mènent grand train de vie, entretiennent des légions de bâtards fruits d'amours défendus. Ils inondent d'or les marchands et les ladres capables de leur procurer les objets de leurs caprices. Qui sait s'il n'y a pas quelques trésors magiques ou

textes inestimables dans le panier de leurs rapines. Le clergé arlésien, dépossédé d'une partie de ses biens, dénonce ce stupre et peut chercher l'aide de votre alliance. À moins que vous ne préférerez en faire un vecteur de cette corruption. Tout dépend de votre façon de jouer les rapports entre votre alliance et la papauté. Une piste parmi tant d'autres: et si votre alliance devenait le refuge de Templiers persécutés, derniers détenteurs des mystères du Baphomet ou des sceaux du Temple de Salomon? Ces survivants sont-ils connus ou se dissimulent-ils dans votre turbula pour mieux taire leurs secrets? D'ailleurs de quels secrets parlons-nous?

La montée en puissance d'Avignon et d'Aix en Provence porte un coup fatal à l'aura arlésienne. Son déclin, amorcé dans la période précédente, va en s'accéléralant. Les seigneurs des Baux ont été battus. Les angevins, grands vainqueurs, leur abandonnent Arles pour profiter des douceurs aixoises. Les grandes compagnies, jetées sur les routes à l'issue de la guerre de Cent Ans, ravagent le pays que sa noblesse exsangue est incapable de défendre. Les centres urbains sont épargnés, mais les villages et les monastères font les frais des pillages. Montmajour perd richesses et indépendance et se retrouve rattachée à l'archevêché moribond d'Arles. On y place une garnison pour défendre le peu de terres épargnées. L'abbaye de Frigolet est abandonnée comme nombre de villages du piémont des Alpilles. Les princes du haut-clergé quittent le centre épiscopal de Saint-Trophime. La guerre s'accompagne d'épidémies et de famines entre 1340 et 1350 dont la terrible épidémie de peste noire qui entre par le port de Marseille en 1357 et qui emporte en quelques mois entre un tiers et la moitié de la population européenne! Cette Provence, un des premiers foyers de la pandémie, est un décor de choix pour les amateurs de sagas morbides aux accents de nécromancie et de fin du monde. Une autre dégradation, tout aussi sévère, se joue sur le plan économique avec le pont d'Avignon, les foires de Beaucaire et le port de Marseille qui déplacent les axes marchands en amont du Rhône. Le pays d'Arles s'enfoncé dans une impasse géographique, à l'écart des échanges. Une impasse dont elle ne se remettra jamais: l'Arles de l'époque tombe sous la barre des 5 000 habitants pour devenir un gros bourg rural, spécialisé dans l'élevage ovin. Elle s'endort, oubliée par l'histoire. Il faudra attendre l'arrivée du chemin de fer, bien des siècles plus tard, pour que la vie économique se réoriente. Mais peut-être qu'une alliance de PJ ne l'entend pas de cette oreille!?

Cette période voit éclore de nombreuses figures emblématiques, comme la célèbre Reine Jeanne 1^{re} de Sicile et comtesse de Provence qui vient en Avignon légitimer ses nombreuses possessions. Sa vie tumultueuse peut alimenter bien des sagas entre Provence et Italie. Parmi toutes ces figures nous avons retenu le règne de René 1^{er} d'Anjou, surnommé par ses sujets provençaux « le **Bon roi René** ». Ce personnage singulier a traversé le XV^e siècle en apportant sa touche personnelle. Pour nous, cela se traduit par un ton nouveau pour nos parties. Le **Bon roi René** est un piètre seigneur, semblent dire certains historiens. Enfant des maisons d'Anjou et d'Aragon, il hérite de la Provence mais passe une bonne partie de sa vie à se battre contre sa famille aragonaise pour revendiquer la couronne de Sicile, légitimement transmise par la reine Jeanne. Un sésame qui peut entraîner vos magiciens dans les premières campagnes d'Italie. Son règne commence par des défaites pour protéger l'héritage de sa première épouse Isabelle, duchesse de Lorraine. Il soutient le roi de France (Charles VII) contre les Anglais, pendant la guerre de Cent Ans. Il combat aux côtés de Jeanne d'Arc sans devenir un charismatique com-

pagnon de la trempe d'un Gilles de Rais. Le roi René est grand amateur de tournois et préfère engloûtir son trésor dans les fêtes plutôt que dans de dispendieuses guerres. C'est un roi bâtisseur: il embellit ses propriétés d'Anjou et achève la construction du château à Tarascon, initiée par son aïeule Marie de Blois, mère de Louis II. Il aménage la ville, fait prospérer sa campagne en accélérant l'irrigation des plaines du Rhône et de la Durance. Car notre homme se passionne pour les techniques agraires. Il aime se promener dans les vergers. Son problème est d'être un fort mauvais gestionnaire. Il s'endette et s'endette encore... Nul doute qu'il viendra taper à la porte d'une alliance prospère! Les provençaux le surnomment leur « bon roi » car il sécurise la province pour régner depuis son palais aixois qu'il réaménage à grand frais, patronnant les artistes locaux. Il s'entoure d'une cour qui célèbre l'amour courtois en l'élevant au rang d'art. Le roi écrit d'ailleurs plusieurs manifestes sur le sujet. Poète influencé par Pétrarque, érudit, curieux des sciences de son temps, son amour des arts et des lettres attire ménestrels et artistes transalpins. Avec le règne du **Bon roi René** c'est une lumière plus franche qui éclaire nos scénarios. Une lumière dorée qui réchauffe l'air et nous apporte des odeurs de lavandes sous le chant des cigales; une Provence de cocagne, proche de la carte postale, qui n'est pas sans rappeler les ocres et le vert tendre de la Toscane. Une Provence prospère qui fleurit avec les vergers de la vallée de la Durance et qui contraste brutalement avec le destin des arlésiens, abandonnés, sous la férule de petits vassaux déchirés entre la maison des Baux et la famille des Porcellet. La face lumineuse du roi René peut servir de support pour une saga dans laquelle vos héros tentent de rétablir l'aura d'Arles. René d'Anjou est le genre d'homme à s'entourer de magiciens. Le convaincre de réinvestir la cité ne devrait pas être compliqué pour qui partage le goût de l'agriculture ou des arts. Le clergé arlésien, pragmatique et dégoûté de sa chevalerie, peut devenir un allié de taille. Ruiné, il a perdu de sa morgue et sa splendeur des époques précédentes. Le roi René fera-t-il d'Arles son palais? Ce qui est sûr, c'est que les marseillais alliés des génois n'ont pas intérêt à ce que l'aura du « bon roi » ne sorte de sa Provence. Celui-ci se casse les dents en essayant de récupérer sa couronne sicilienne et c'est en partie de cet échec que va naître le projet des conquêtes italiennes de François 1^{er}. Mais qui sait? Peut-être que votre histoire prendra une toute autre tournure si le bon roi chevauche avec l'ordre d'Hermès à ses côtés. Sur le plan hermétique, aucune des grandes domus étrangères ne souhaite s'immiscer dans les guerres qui déchirent le tribunal de Rome. La guerre fait rage entre les alliances italiennes. Vos mages provençaux s'imposeront-ils comme les médiateurs pour ramener la paix et permettre à l'ordre de s'épanouir dans la Renaissance? Si oui, il leur faut le soutien des grandes maisons de votre tribunal, ou à défaut celui des puissantes domus alpines ou rhénanes. Voilà un thème supplémentaire pour donner une dimension internationale à vos héros!

Il est aisé de jouer avec la face lumineuse d'un souverain éclairé comme le roi René. Qui dit face lumineuse dit aussi face obscure. En prenant des libertés avec sa biographie, qu'est-ce qui empêche que René d'Anjou ait été initié aux secrets du satanisme en côtoyant Gilles de Rais? En cherchant un peu, vous allez découvrir que le souverain a eu de nombreux enfants, dont beaucoup sont morts en bas-âge. Banal pour l'époque, certes, mais imaginons qu'il s'agisse de sacrifices? Imaginons que sa première épouse ne soit pas morte comme on le croit? D'où le roi peut-il bien tirer tout cet or pour donner fêtes et joutes? Ne sentez-vous pas comme une odeur de soufre dans les alcôves de sa cour



contre le pouvoir papal, les Sforza de Milan, Léonardo Da Vinci, l'arrivée des Borgia, les guerres entre vénitiens et génois ... La Provence somnole encore dans son moyen-âge chevaleresque, bercée par les chansons de geste. Mais les éclats de la Renaissance brillent déjà dans la ramure des oliviers. Et l'Italie n'est qu'à un jet de pierre du vieux port de Marseille. Vos érudits de magiciens ont sans doute leur rôle à jouer dans cette grande affaire: seront-ils des mécènes? Des explorateurs de l'antiquité? Des universitaires, précurseurs de l'humanisme provençal? Des scientifiques battant en brèche les thèses de l'Église? Des encyclopédistes de la magie et des rites régionaux?

1.6) Synthèse : notre frise mythique

La frise suivante expose les grandes dates qui nous ont guidées dans la rédaction de tout ce que vous lisez ici. Nous avons reporté les dates retenues dans nos textes au gré de nos recherches. La liste est loin d'être complète, pas plus qu'elle n'a la prétention d'offrir une vision du moyen-âge du pays d'Arles. Les historiens vont bondir devant nos impasses et nos raccourcis. Quant à votre frise, elle sera bien différente de celle-là selon les thèmes et les personnages que vous choisirez de mettre en avant dans votre saga.

Quoi qu'il en soit, cet outil fut notre bouée de sauvetage pour nous y retrouver dans cette histoire tumultueuse de *guéguerres* interminables où les Raimond-Béranger X succèdent aux Béranger-Raimond Y. Il suffit de noter les dates qui vous paraissent importantes en les classant chronologiquement et d'enrichir le tout, au long de vos recherches. Comme l'histoire n'est jamais linéaire, une frise vous permet de visualiser les périodes riches en événements et les périodes plus calmes, pour vous aider à rythmer votre saga. Notez qu'une densité de dates ne se traduit pas nécessairement par un enchaînement de scénarios. Les événements de votre frise peuvent se mêler à vos aventures sous forme de rumeurs, ragots et autres échos lointains qui rendront votre décor « plus vrai ». À l'inverse, une période plus calme sur le plan historique peut se traduire par une frénésie de parties. Tout dépend du subtil équilibre que vous souhaitez instaurer entre événements historiques, événements fictifs et événements internes à votre communauté. Les vieux routards d'Ars Magica savent déjà que l'écoulement du temps est un facteur important dans la gestion d'une saga. Votre alliance peut consacrer des saisons entières à vivre en repli pour mener ses travaux magiques. Saisons dont l'addition peut vite se chiffrer en années pendant lesquelles votre décor ne va pas s'arrêter pour autant! Vos héros n'auront peut-être pas autant de temps qu'ils le voudraient pour avancer dans leurs travaux de laboratoire si vous avez décidé de les plonger en pleines guerres baussenques (cf. p. 65 3.4.3). Cette période, riche en rebondissements pour vos scénarios, dure à peine 18 ans... Et 18 ans c'est une étincelle dans la vie d'un mage dopé aux potions de longévité! Un point à garder en mémoire.

En mettant bout à bout des événements datés, votre frise va vous offrir des perspectives insoupçonnées, en liant des éléments les uns aux autres.

Glissez votre alliance entre les lignes et votre frise n'est plus seulement une collection de dates, mais un puissant moteur à scénarios!

d'Aix-en-Provence? Vous pouvez prendre un angle différent: le règne « ensoleillé » du bon roi, son amour des arts, son goût pour la fête et l'amour courtois n'évoque-t-il pas la dimension féerique? Peut-être qu'une gentille marraine de la cour de l'été veille sur notre souverain? Pour quels desseins?

En termes de jeu, la période « du **Bon roi René** » est peut-être celle qui est la plus ouverte. La papauté comme le règne de René d'Anjou balayent à peu près tous les thèmes en vous offrant des PNJ de haute stature; des personnages qui vont marquer leur époque, comme Clément V (et le procès des Templiers) ou le poète Pétrarque (cf. p. 72 3.4.4). Et donc la possibilité pour votre alliance de marquer, elle aussi, son temps et pourquoi pas le destin de son tribunal en les conseillant, ou en s'opposant à eux. Politique et diplomatie sont donc à l'honneur. L'autre aspect fort de ce bloc réside dans la décrépitude du pays d'Arles. Si vos sagas s'étalent sur les périodes précédentes, vos joueurs ne devraient pas rester inactifs pour sauver l'autorité ou les investissements de leur alliance dans un contexte de crise. Arles restera peut-être une capitale grâce à leur sagesse et leurs efforts, au grand dam de ses rivales qui ne vont pas se laisser faire. La prospérité et la survie ont tout à fait leur place dans ce contexte. Comment s'approvisionner et se protéger lorsque les bandes de routiers rôdent à votre porte? Autre exemple, que dire d'une alliance de printemps fondée dans la misère de la Crau et qui noue des liens avec la prospère alliance de Lourmarin pour survivre? Leurs relations ne vont-elles pas se dégrader le jour où vos joueurs vont réaliser que la coopération avec le couvent repose sur une pitié infantilissante? Qui a envie de voir son alliance devenir le joujou d'une sœur plus puissante? Les secrets satanistes ou féeriques du roi René, l'envers ésotérique de la papauté recentrent vos sagas sur la magie et le mysticisme. Ils ont l'avantage de leur opposer des adversaires de taille, assez subtils pour jouer à la fois de leurs sortilèges et de leurs relations. Là encore, les alliances voisines peuvent jouer un rôle déterminant.

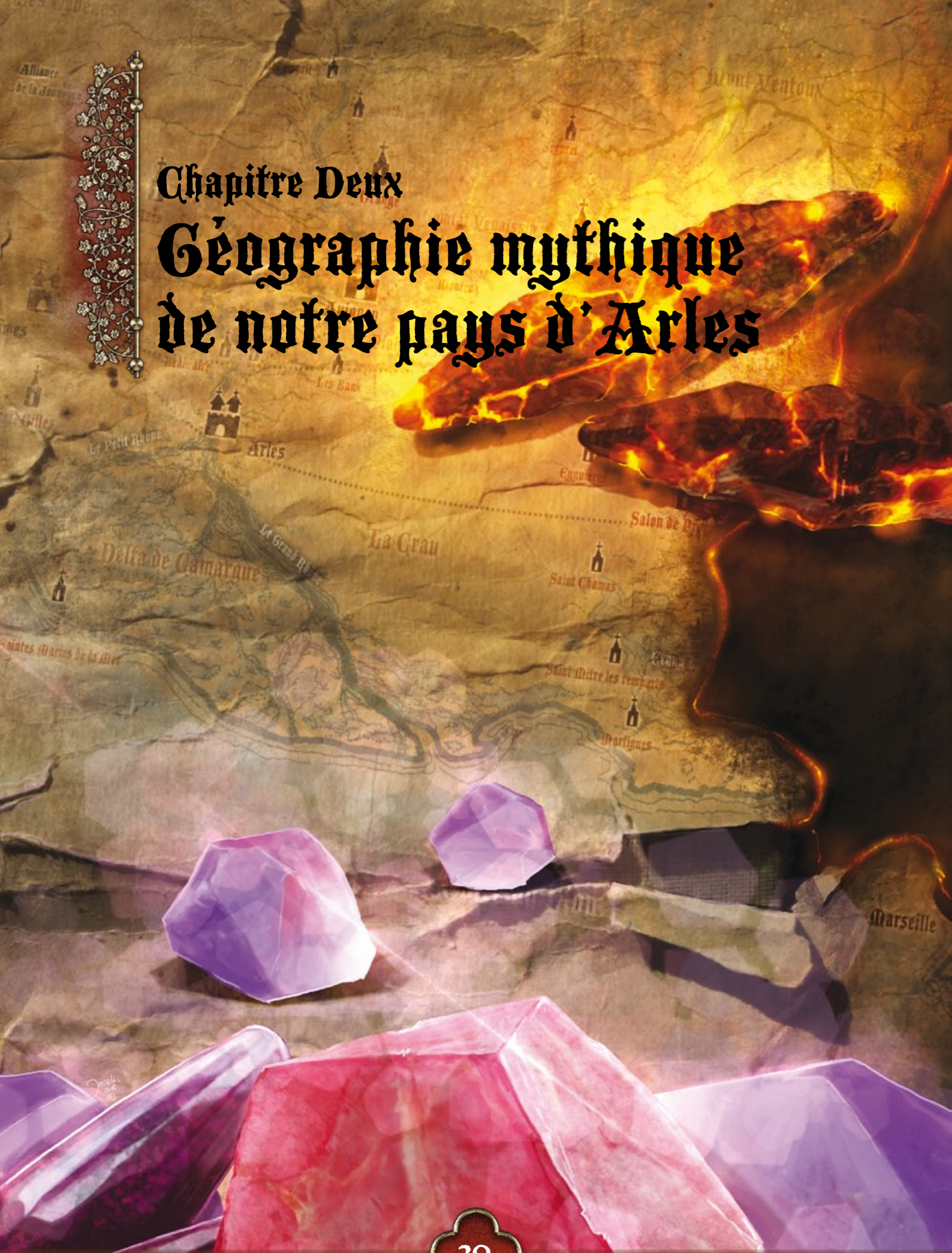
Cette période se démarque des deux options de jeu précédentes en vous offrant d'intéressantes perspectives pour prolonger vos sagas au-delà du moyen-âge. Elle correspond au Quattrocento qui marque la Tère Renaissance italienne: la Toscane des Médicis, les condottieri, les cités franches

Date	Événement	Période de jeu
-49	Les celto-ligures d'Arles soutiennent César contre Marseille	
-46	Arles devient colonie romaine	Arles romaine et Arles chrétienne
257	1er évêque d'Arles	
314	1er concile chrétien en Arles en présence de l'Empereur Constantin	
vers 407	Arles préfecture des Gaules. L'Empereur y séjourne régulièrement	
476	Arles est prise par les Wisigoths d'Aquitaine. Début des invasions barbares	
508	Protectorat ostrogoth, Arles se replie dans ses arènes (moins de 5000 h)	
536	Arles sous domination Franque	
543	la peste de Justinien décime la Provence	
580	Crue dévastatrice du Rhône. Arles noyée. Epidémies	
720	Raids sarrasins	
736	Le duc Mauronte s'allie aux sarrasins. Charles Martel assiège Arles	
842	Nouvelles vagues d'invasion sarrasine. Camps dans les Alpilles	
859-860	Les vikings pillent la vallée du Rhône depuis leur camp de Camargue	Âges sombres
869	L'évêque d'Arles capturé par les Maures aux Stes Maries de la Mer	
879	Boson sacré roi de Provence. Instauration de la dynastie bosonite	
911	Louis l'aveugle, fils de Boson, nommé Hugues d'Arles régent de Provence	
926	Campagnes d'Hugues d'Arles en Italie	
948	Fondation de l'abbaye de Montmajour, nécropole des Comtes de Provence	
973	Guillaume le libérateur chasse les sarrasins de Provence. Tension avec la Bourgogne	
vers 980	Fondation de la lignée des Comtes de Provence. Prospérité du pays d'Arles	
1008	Mort de Roubaud, comte de Provence. Tension entre catalans et toulousains	
1032	La Provence est intégrée au Saint Empire. Les dissensions entre nobles s'amplifient	
vers 1040	Prospérité, assèchement des marais de Montmajour	
vers 1060	Première Pax Dei, proclamée en Arles et qui se répand en France	
1078	Crise politique entre l'archevêque et les Comtes de Toulouse	
1112	Guerres des provençaux, alliés aux toulousains, contre la Catalogne qui revendique la région	
vers 1130	Seconde dynastie des Comtes de Provence dans l'ombre des Comtes de Toulouse et de Catalogne	
1131	Fondation du Prieuré de Frigolet	
1144	« Tère guerre baussenque pour la couronne de Provence entre la maison des Baux (alliée aux toulousains) et la maison des Porcellet (alliée à l'archevêque d'Arles et à Barcelone) »	
1147	« Seconde guerre baussenque. La maison de Barcelone profite de l'absence du Comte de Toulouse, en croisade, pour s'emparer d'Arles aux mains de Raimond des Baux »	Comtes de Provence
vers 1150	« L'empereur confirme le pouvoir légitime d'Hugues, fils de Raimond des Baux sur Arles. Division de la noblesse provençale entre sympathisants de Barcelone et de Toulouse. »	
1156	Hugues des Baux capitule devant les catalans mais conserve sa citadelle et Trinquetteille	
1162	« 3ème guerre baussenque. Hugues se rebelle. Les catalans prennent les Baux et rasent la citadelle »	
1178	« Couronnement de l'Empereur Frédéric de Barberousse à Arles pour apaiser les conflits et asseoir son autorité en Provence »	
1179	L'empereur reparti, la noblesse arlésienne reprend ses règlements de comptes	
1180	Aix capitale des Comtes de Provence. Arles est trop instable	
vers 1190	Arles est une cité prospère de plus de 15 000 habitants	
1203	Débuts des croisades Albigeoises	
1216	Les croisés de Simon de Montfort assiègent Beaucaire mais ne passent pas le Rhône	
1220	Arles nomme son premier Podestat, sur le modèle des communes italiennes	
1234	Marguerite de Provence épouse Saint Louis et devient reine de France	
1235-1238	« Aix, Marseille et Avignon s'allient aux Baux contre les arlésiens (la confrérie des Bailes, dirigée par les Porcellet, à la main sur la cité) »	
1240	« Barral devient seigneur de Baux et s'oppose à Raymond VII de Toulouse qui veut prendre Arles. Il est assiégé à Trinquetteille. »	
1241	« Echec du siège de Trinquetteille. Raymond VII fuie devant les troupes de Saint Louis venues aider Barral »	
1249	« Charles d'Anjou, comte de Provence, s'appuie sur l'archevêque pour régner. Ce dernier excommunie la noblesse rebelle. Barral prend la tête des excommuniés et libère Arles. »	
1250	Capitulation des rebelles devant Charles d'Anjou, reconnu comte de Provence et suzerain.	
1251	Charles d'Anjou installe son palais à Aix en Provence	
1258	La chevalerie provençale part aux croisades	
1306	Violents pogroms. Les juifs chassés du Languedoc se réfugient à Arles	
1309	Le pape Clément V s'installe à Avignon, accompagné des banquiers florentins	
1340-1350	Famines et épidémies déciment la population (peste noire à partir de 1347)	
1343	La reine Jeanne, comtesse de Provence, monte sur le trône de Naples. Intrigues et assassinats	
1346	La reine Jeanne rend hommage au Pape Clément VI en Avignon. Hostilité des barons provençaux	
1348	Peste noire. Moins de 5 000 habitants à Arles. Economie recentrée sur l'élevage ovin	
1357	Les grandes compagnies ravagent le pays	
1398	Dugesclin et ses troupes bretonnes assiègent Arles pour le compte de Louis d'Anjou	
1377	Grégoire XI quitte Avignon pour restaurer la papauté à Rome	
1382	« Assassinat de la reine Jeanne par Otton de Brunswick. La maison d'Anjou conserve la Provence, mais perd Naples »	
1409	Naissance du bon roi René	
1445	Le bon Roi René marie sa fille à Henri VI d'Angleterre	
1470	Guerres de succession pour l'héritage de la Reine Jeanne. La maison d'Anjou échoue en Italie	
1480	Mort du bon roi René	
1487	« Rattachement de la Provence à la couronne de France. Fin de notre aide de jeu, mais pas de l'histoire de la Provence ! »	



Chapitre Deux

Géographie mythique de notre pays d'Arles



20

Géographie mythique de notre pays d'Arles

Le Pays d'Arles est un vaste territoire au bout de la plaine inondable du Rhône, à l'endroit où ses eaux se séparent en delta. La région couvre plus de 1500 km² entre Camargue, Crau et Alpilles, et s'étend des côtes sauvages du golfe du Lion jusqu'à la Durance qui coule sous les murailles d'Avignon. Le Rhône est un élément fort pour des scénarios car il constitue une frontière historique entre la couronne de France et le Saint Empire Germanique auquel la Provence sera rattachée jusqu'à l'aube de la Renaissance. Cette région multi-facettes se compose de paysages mondialement célèbres qui sont autant de cartes postales. Autrement dit, nous avons là des décors pour contraster nos aventures et autant de contextes singuliers pour typer une alliance.

La superficie de ce territoire est assez vaste pour y cacher un groupe de magiciens, d'autant que les marais de Camargue comme la plaine de Crau et les massifs calcaires sont très faiblement peuplés car à l'écart des grands axes. Grande superficie, donc, mais suffisamment restreinte pour que vos héros en prennent possession et que leurs actes pèsent sur le destin de la région. Une journée de cheval permet de couvrir l'ensemble du périmètre de jeu depuis Arles. Enfin, ce nœud urbain à la croisée des anciennes voies romaines dispose d'un des rares ponts sur le Rhône, ce qui en fait un emplacement stratégique où économie et politique s'entremêlent.

Les alliances voisines

Nous avons placés deux alliances autour de notre cadre de jeu. Elles sont situées hors du cadre pour laisser le champ libre aux joueurs, mais suffisamment proches pour interagir avec la leur. Nous les avons placées dans des contextes très différents, afin de mieux les typer. L'alliance de la Jouvenço a pour thème la quête de la reconnaissance et du respect dans les austères collines cévenoles alors que l'alliance de Lourmarin a pour thème la décadence et le satanisme sous le soleil du Lubéron. La première suit le modèle classique d'une montée en puissance. La seconde commence par un cycle de décrépitude suivi d'une résurrection. Le mélange des genres permet de jouer sur les contrastes



et d'offrir des contrepoints sur la vie d'autres alliances. Accessoirement, nous avons là un vivier de mages avec des motivations et des niveaux de puissance variés pour aider ou affronter nos propres magiciens.

L'alliance de la Jouvenço s'est établie sur l'éperon rocheux de Tornac en surplomb de la vallée d'Anduze. Nous sommes sur les premiers contreforts des Cévennes, à une journée de cheval de Nîmes et guère plus d'Arles. Dans notre saga, les Cévennes sont des montagnes austères, couvertes de châtaigniers, loin des fracas du monde. La lumière est pâle, l'air sombre et le froid plus vif. La Jouvenço est fondée par de jeunes disciples de Aedas Mercurri (Doisseteppe avant la v4), sous la baguette de Bonoist de Lionne, de la maison Bonisagus. Son conseil rassemble l'élémentaliste Gavriel, le mage forgeron mestre Gauthier, Tobias le Prahos de la maison Guernicus et Matheus des maisons Tremere, Marcus et Remus frères de Merinata. Cette alliance de printemps offre des magiciens de niveaux comparables à ceux de votre alliance fraîchement créée. C'est pourquoi nous vous donnons une liste un peu plus détaillée. Mais elle recrutera bien d'autres mages dans les décennies suivantes. Les gens de Tornac sont sympathiques, ouverts. Vous pouvez les dépeindre comme des gosses qui s'amuse de leur magie. La coopération est simple du moment que vos mages ne les snobent pas.

Trame générale: la Jouvenço va paradoxalement chercher à exister sur le plan politique alors qu'elle a tous les atouts pour vivre cachée dans son vaste domaine forestier. Les magiciens se mêlent de la vie locale qui, très vite, retrouve un souffle de jeunesse et la prospérité. Le village de Tornac, dopé par la magie, attire les yeux des environs. Bien entendu, cette prospérité douteuse crée des remous : le baron de Clavette, jaloux, ne supporte plus le tintamarre de ses voisins. La jeune communauté va consacrer ses premières décennies à le combattre en abusant de la magie pour s'épargner les dépenses. Remus de Mérinita se rend chez le baron pour briser un banc de pierre d'un claquement de doigt, devant tout le château. Ce coup de sang hante encore les légendes locales. Le pauvre baron de Clavette, terrifié, ne s'oppose plus. Mais cette ultime outrage au code hermétique voit Aedas Mercurri (Doisseteppe avant la v4) reprendre le flambeau (avec la maison du même nom...). Les magiciens de Tornac sont convoqués à un procès retentissant pour leurs innombrables violations du code. Votre alliance y sera convoquée si elle existe déjà. Leurs vieux maîtres réclament des sanctions exemplaires. Sans surprise, Bellaquin vole au secours de la Jouvenço qui sera condamnée à verser un lourd tribut en vis, jusqu'au début de XIII^{ème} siècle. Ce qui ne l'empêche pas de prospérer et s'imposer comme le

II

21

point de ralliement de tous les contestataires. Il faut dire que la jeunesse fougueuse de la Jouvenço, la bien nommée, n'a pas froid aux yeux. Elle aide les beaucairois à se remettre du siège de Simon de Montfort (période de jeu des **Comtes de Provence**, cf. p. 14 1.4). Elle combat Simon de Montfort aux côtés des comtes de Toulouse. Les esprits chagrins y voient une manipulation de Bel-laquin mais la Jouvenço ressort ragaillardie malgré la défaite cathare; ce qui n'est pas le cas de la première. En termes de jeu, cette alliance s'est mise en tête de représenter les communautés hermétiques les plus éloignées des Pyrénées, négligées par les toques rouges de Aedas Mercurri. Elle se mêle de tout ce qui touche à la politique du tribunal et se fait un devoir d'intervenir au nom des autres. Pas sûr que ses intrusions zélées soient toujours au goût de vos héros...

Cette alliance s'intéresse au pays d'Arles via les foires de Beaucaire (cf. p. 14 1.4). Elle souhaite rassembler le plus d'alliances sous le couvert informel de la foire. Mais Doissetteppe n'est pas dupe. Laissons à vos joueurs décider du fin mot de l'histoire lorsque la jeune génération va succéder aux fondateurs de la Jouvenço. Dévorée par des querelles internes, celle-ci jalouse la résurrection de son alliée du Lubéron, sous la protection des papes d'Avignon (voir ci-dessous) et perd son énergie dans des disputes à une heure où Aedas Mercurri n'a jamais été aussi faible! La suite dépend une fois de plus de votre alliance. La Jouvenço est techniquement en automne, plus puissante que ses sœurs sur le plan magique, mais plus isolée et bien moins influente sur le plan diplomatique. Vos héros vont-ils s'opposer à sa main mise sur le tribunal et la contraindre à prendre la route de l'hiver? Où vont-ils l'aider à renverser Aedas Mercurri, cette vieille institution gâteuse dépassée par les événements de la période de jeu du **Bon roi René**?



L'alliance de la Combe de Lourmarin est fondée dans les ténèbres du haut moyen-âge par Hellus de Jerbiton revendiquant les ruines d'une proto-alliance antique, détruite lors des grandes invasions. Hellus fait valoir ses droits avec l'appui de Aedas Mercurri et mobilise une poignée de mages pour étudier les puissantes auras magiques qui se déplacent à travers le massif du Lubéron. Le fils de Jerbiton et trois compagnons (Ranucula de Bjornaer, Joanus Beatus de Criamon et Alcuizzo de Flambeau) montent une expédition pour défricher l'ancienne villa romaine. Ils rétablissent une alliance au cœur de la combe de Lourmarin, qui traverse de part en part le Lubéron. Sa fondation est datée de 972, soit plus 800 ans après celle de l'alliance originelle. Les chercheurs retrouvent une bonne partie des trésors magiques et exhument les archives des pères fondateurs d'un culte d'Hermès. Les ouvriers déterrent une statue monumentale d'Hécate au fond d'un puits tari. Étrange, quelque chose ne tourne pas rond. La paysannerie se tue à la tâche, sans arracher le moindre fruit à la terre stérile. Rien ne pousse dans cette combe sinon les épineux qui foisonnent plus vite qu'on ne les coupe. Mais il y a pire: les expérimentations magiques du IX^e siècle ravivent des choses qui auraient dû rester endormies... Ce qui meurt ici ne meurt pas vraiment. Les mages en ont confirmation la nuit qui suit un accident de terrassement (vers l'an mil) lorsque les deux ouvriers tués quittent leur linceul. On retrouve leurs cadavres errants sur les crêtes de Bonnieux. À l'instar des Alpilles, les auras magiques du Lubéron

cachent des filaments infernaux et ne sont pas mobiles comme le pensait Hellus: leurs mouvements sont provoqués par la répulsion d'auras infernales qui semblent s'ouvrir selon des cycles lunaires, en des points précis du massif. Le point le plus important étant localisé... dans la cave de la villa. Les mages de Lourmarin, aidés des archives hermétiques, neutralisent les champs infernaux pour stabiliser l'aura magique de leur sanctuaire. Soit, en termes de jeu, une aura magique de +8! L'alliance hivernale retrouve son lustre d'antan grâce à cette colossale source de pouvoir. Elle traverse le XII^e siècle dans la prospérité et ses fondateurs sont trop occupés à canaliser leur fabuleuse aura pour se mêler de politique. Les interactions avec votre alliance sont sans doute limitées, même si les mages de Lourmarin peuvent devenir de puissants mentors pour certains de vos PJ. Leur chute n'en sera que plus dramatique pour vos magiciens. Deux redoutables chasseurs de démons la rejoignent un siècle plus tard, en la personne du Jerbiton Ulrich de Bâle et de Vivien de Tytalus. Car la prospérité de Lourmarin a une odeur de soufre. La villa est devenue le théâtre de toutes les terreurs aux yeux des gens du pays. Son aura magique corrode l'esprit et la chair de ses habitants.

Trame générale: Les choses se dégradent à la charnière entre la période de jeu des **Comtes de Provence** et du **Bon roi René** après que le dernier disciple d'Hellus soit consumé par le crépuscule. Les précautions mises en place par cette lignée sont vite oubliées. Les partisans de Vivien et Ranucula filtrent l'aura par des prismes magiques pour en extraire leur vis. Un vis, vous vous en doutez, d'une puissance inégalée puisqu'il contient des filaments de puissance infernale. Des auras démoniaques s'insistent dans les auras magiques pour les empoisonner. Les changements sont radicaux: les provisions se gâtent plus vite, des insectes surgissent de partout. De nouveaux cas de nécromancie spontanée se manifestent alors que des servants sont pris de coups de folie. Mais rien ne dissuade les mages de stopper leur moisson de vis extraordinaire qui tisse les enchantements avec une facilité déconcertante. Car bien qu'ils mesurent les dangers de leurs manipulations, ils croient rester maîtres de leur art. L'alliance entière est corrompue. Sa puissance est fulgurante, mais éphémère, à l'image des potions de longévité de Joanus qui restituent la jeunesse pour une année seulement. La combe de Lourmarin sombre dans la folie. Vos magiciens sont sans doute les mieux placés pour découvrir ce qui se passe là-bas et agir avant qu'il ne soit trop tard. En enquêtant sur les disparitions et les rumeurs sanglantes qui circulent dans les villages des environs, vont-ils prendre la tête d'une marche de magiciens? Convaincraient-ils la Jouvenço de les rallier pour affronter ces mages déments bien plus puissants qu'eux? Quelle sera la réaction de Aedas Mercurri? Alcuizzo du Flambeau et Ulrich de Bâle sont assez lucides pour les aider; mais pour combien de temps encore? Vos héros accepteront-ils de sauver les jeunes apprentis de ces deux magiciens, au risque d'apporter la corruption dans leurs murs... ou de sauvages représailles? Ce qui est sûr, c'est que le clergé d'Apt va lutter pour récupérer le domaine en s'appuyant sur les seigneurs de Bonnieux et de Lourmarin. Le divin peut-il aider nos héros? Si oui comment?



La période de jeu des Comtes de Provence (cf. p. 14 1.4) peut s'ouvrir sur le fracas d'une guerre de magiciens ébranlant tout le tribunal et qui peut s'étendre, par exemple, à travers les XII^e et XIII^e siècles. Une bonne baston magique est un thème ludique fort qui décomplexifie vos magiciens tout en offrant une petite démonstration de force aux joueurs tentés de flirter avec les limites du code d'Hermès. C'est aussi une chance pour gagner ses galons sur la scène hermétique. Comme nous l'annoncions en introduction, cette alliance a pour thème la résurrection. Et cette résurrection va être portée par la Fräulein Lizbeth von Dunklewünsch, héritière de Jerbiton. Lizbeth est une très jeune princesse souabe, apprentie du chasseur de démon Ulrich. Elle a survécu à la marche des magiciens contre Lourmarin, sans doute protégée par votre alliance. La princesse s'engage chez les bénédictines pour négocier l'aide de l'Église pour repousser le malin. Son succès débouche sur une situation atypique: le domaine de l'alliance détruite redevient une propriété de l'Église qui consent à y maintenir des magiciens. Hermétistes et religieux s'unissent pour préserver le Lubéron des forces démoniaques. **L'alliance de la combe de Lourmarin devient le couvent de Sainte-Agnès**, placé sous la tutelle directe du pape (qui n'a pas encore pris ses quartiers en Avignon...). Sa charge est confiée à sœur Lizbeth qui recrute une poignée de magiciennes, croyantes, dans les alliances rhénanes et italiennes. S'y ajoute une congrégation de vraies bénédictines qui vont remettre en état le domaine. Elles y construisent une maladrerie, offrent le pain aux miséreux pour reconquérir pas à pas la confiance du petit peuple. Le travail est énorme sur le plan hermétique: les sœurs doivent cartographier les auras, les répertoire et

s'assurer que rien n'en sort. Sans oublier l'entretien du puissant Aegis qui fut scellé au terme de la marche des magiciens, dont vos mages sont peut-être les artisans. Elles ont donc besoin de soutien tout en faisant l'objet d'un contrôle permanent des instances du tribunal. Comme votre alliance est sa plus proche voisine, elle peut jouer un rôle de premier plan pour l'aider et l'approvisionner. L'alliance de Sainte-Agnès peut devenir la protégée d'une alliance estivale (a minima) ou au contraire son fardeau, car le clergé et Aedas Mercurri mettent leur nez partout. L'autre face de la médaille est que vous avez là de jolies nonnes «vulnérables», des relents de satanismes, des mages masqués qui viennent les visiter, de nuit ou travestis en religieuses, la sympathie des pauvres qui inquiètent les seigneurs du coin... Bref, tous les ingrédients de qui-proquois explosifs pour des scénarios façon commedia dell'arte, avec la rigueur bénédictine en guise de détonateur. Qui va prendre l'ascendant dans ce mélange instable de clergé mêlé d'hermétisme? Ces ingrédients vous permettent de lorgner du côté des jeux de cape et d'épée pour surprendre vos joueurs.

La période de jeu du Bon roi René (cf. p. 16 1.4) voit Sainte-Agnès s'épanouir en alliance d'été dans l'ombre protectrice des papes. Filiae de Jerbiton et d'Ex-Miscalanea savent jouer de leurs oripeaux de nonnes pour manipuler les autorités avignonnaises ou infiltrer les cercles d'érudits. Ce n'est pas un hasard si leurs travaux de laboratoire les plus illustres se consacrent au mentem. L'institution acquiert une excellente réputation pour l'éducation des jeunes filles de la noblesse provençale. La communauté s'émancipe de ses pro-

tecteurs, qu'ils soient thaumaturges ou religieux. On y enseigne la philosophie, les arts et le droit canon sous des angles révolutionnaires qui commencent à faire grincer des dents. Le poète Pétrarque, protégé du pape et réputé pour sa liberté de pensée, devient une figure tutellaire de Sainte-Agnès. Votre alliance va-t-elle prendre part à l'éclosion d'un humanisme précurseur ou devenir ennemie de cette communauté si peu reconnaissante? Quelle va être la réaction du clergé devant ces pensées libertaires se recentrant sur l'homme plutôt que sur Dieu? L'ombre de Satan plane toujours sur le Lubéron. Vous pouvez l'utiliser pour transformer le couvent en une cour d'intrigantes qui, sous le couvert de gentilles bonnes sœurs, mènent d'inquiétantes manipulations mentales et jouent déjà avec les auras. Leurs subterfuges vont-ils berner les autorités sensées les contrôler? Votre alliance aura-t-elle les moyens de tirer la sonnette d'alarme avant que les vents infernaux ne corrompent une nouvelle communauté de l'ordre d'Hermès?



2.1) Assembler son terrain de jeu

Carte à la main, détaillons la région pour nous faire une idée de notre zone de jeu. Le pays d'Arles se divise entre zones de plaines, plus ou moins humides (Camargue, Crau, les plaines alluviales de la Durance et du Rhône) et deux massifs que sont les Alpilles et la Montagne.

2.1.1) La Crau

La Crau est une vaste steppe qui s'étend des faubourgs d'Arles jusqu'à Salon-de-Provence. Les provençaux appellent coussoul son paysage aride né d'une terre caillouteuse formée de gros galets chauffés à blanc par le soleil en été et fouettée par un mistral glacial en hiver. L'eau y est rare. L'horizon s'ouvre largement vers le sud, sur un ciel immense que rien ne semble pouvoir obstruer et qui rend le moindre trajet interminable. La partie irriguée de la Crau n'existe pas au moyen-âge. Nous avons donc pris le parti d'en faire une grande steppe ou ne pousse que des bosquets de chênes rabougris, et quelques pins parasols aux troncs tordus par le vent. Les rares sous-bois se tapissent de broussailles épineuses qui s'embrasent sous la canicule laissant des paysages calcinés. Cette plaine, accident géologique né d'un bras de la Durance, a toujours fasciné. Les grecs racontent qu'Hercule, à cours de flèches, y fut aidé par Zeus qui aurait fait pleuvoir des galets sur ses ennemis. La Crau a tout de même quelques richesses: son herbe tendre qui en fait une terre de bergers depuis la nuit des temps. Les romains avaient ici bâtis de nombreuses bergeries et le mérinos d'Arles, la race ovine locale, va devenir une des principales ressources économiques de la région au moyen-âge. L'autre richesse, cachée celle-là, réside dans la pureté cristalline de sa nappe phréatique qui s'étend sous l'épais couvercle de galets. Elle n'affleure jamais mais ceux qui réussissent à forer ce socle en profondeur ont l'assurance de ne jamais manquer d'eau. Encore faut-il venir à bout de ce sol compact qui, cela dit en passant, est idéal pour soutenir de lourdes constructions!

Une alliance en Crau: s'établir en Crau est un vrai défi. L'eau et les autres ressources sont rares. Le coussoul ne réussit qu'aux brebis. La plaine caillouteuse se transforme aux abords du littoral en marais saumâtres, infestés de moustiques. Mais le vrai défi est de s'y cacher: la platitude, le ciel immense et les incendies estivaux n'offrent aucune position défensive. Les Alpilles permettent de surveiller tout ce qui se passe dans cette plaine rase où les bâtiments se voient de loin. Le littoral, plus stable qu'en Camargue est apprécié des pirates qui y font escale. Creuser une alliance souterraine est une gageure dans ce sol crevé de galets. Mais rien d'impossible pour des magiciens. Reste à lutter contre la sécheresse la moitié de l'année, et se réchauffer du mistral durant l'autre. Un contexte qui colle bien avec les thèmes d'austérité et de survie.



Alors à quoi bon s'installer ici? La puissance des vents, la chaleur, le sol atypique et la mer proche font de la Crau le creuset des éléments primordiaux pour des élémentalistes. Les cieus sont le théâtre des orages les plus spectaculaires de la région. La confrontation des éléments dans un ballet perpétuel alimente sans doute des sources de vis pour qui sait chercher (cf. encadré). Car en Crau plus qu'ailleurs, les distances et les images ne sont jamais vraiment ce qu'elles semblent être. Les mages astrologues apprécieront la clarté des cieus dégagés et la profondeur que peut leur donner la Méditerranée. Comme dit ci-dessus, une alliance portuaire peut tirer parti de la stabilité de la côte et commercer rapidement avec Marseille, Sète voire Gênes, Alger ou Barcelone. Dernier avantage, et non des moindres, la Crau n'a de valeur qu'aux yeux des pâtres. La noblesse dédaigne ces terres. Sa convoitise, autrement dit la pression de l'impôt, n'a rien à voir avec ce que connaissent les riches domaines des plaines alluviales.

La Crau, terre magique

La Crau est le domaine des bergers depuis l'âge du fer et les sédentaires prêtent à ce métier d'étranges pouvoirs. D'où sa place mystique dans la crèche provençale. Les bergers connaissent les plantes. Certains soignent bêtes et hommes d'un simple contact. D'autres auraient le don de mauvais œil ou de faire pleuvoir la grêle sur vos récoltes. Pour trouver échos dans notre saga, les personnages natifs de la Crau peuvent développer des dons surnaturels s'ils le souhaitent (au MJ de voir dans quelle mesure).

La Crau est un terrain de chasse du vis. Il se sédimente sous l'action des forces naturelles qui s'y affrontent et se mêlent. L'eau souterraine, abondante mais secrète, offre un vis aquam d'une incroyable pureté. Les incendies ou la foudre laissent dans leur sillages des pépites de vis ignem. Le vent puissant loge au creux des petits galets du vis auram à force de les rouler. Quant au vis terram, on peut le trouver en cassant de gros galets aux formes étranges, piégés par des racines d'arbres centenaires. Ces sources peuvent s'avérer plus ou moins abondantes selon les saisons.



2.1.2) Les Alpilles

Crocs calcaires blanchis sous le soleil, les Alpilles s'étirent pour encadrer la vallée de la Durance, face au Lubéron. Elles surplombent tout le pays d'Arles malgré leur faible hauteur (moins de 300 m), semblables à une colonne vertébrale émergeant des plaines boueuses, squelette disloqué par les crues, essaimant ses vertèbres rocheuses pour barrer l'accès à la mer. La Montagnette est la masse rocheuse la plus à l'ouest, couverte de pins, qui domine un méandre du Rhône au-dessus de Tarascon. Arles s'est fondée sur une autre butte. Suivent d'autres collines, comme l'île rocheuse de Montmajour dans les marais du Clar, où sera bâtie l'abbaye éponyme. Mais ces bouts de rochers n'ont pas l'aura diabolique qui émane de la chaîne des Alpilles !

Les hommes se sont établis sur le piémont du massif, à l'interface entre montagnes et marais, pour garder les pieds au sec tout en surveillant les alentours. Les villages s'égrainent sur le versant nord (Fontvieille, Saint-Rémy-de-Provence, Eygalières...) comme sur le versant sud (Paradou, Maussane, Aureille...), autour d'anciens oppidums celto-ligures dont certains servent toujours de tour de garde. De petites plaines couvertes de vignes et d'oliviers s'encastrent dans les replis du massif, à proximité des villages. La terre est pauvre dès les premières pentes, acidifiée par les pinèdes et la garrigue qui se font impénétrables lorsque l'on commence à les grimper. Les eaux ruisselantes des orages creusent le massif par des gaudres, de petits ruisseaux

qui, en de rares endroits, se sont unis pour trancher des vallées, au cœur du massif. Le plus large de ces vallons se nomme val d'Enfer et mène à la forteresse des Baux, l'unique lieu (dans notre version mythique) où l'homme a réussi à s'établir. Mais nous verrons à quel prix... Il faut donc suivre les gaudres, parfois marécageux, pour passer à travers les sombres pinèdes et l'épaisse brousse à lentisques. De rares chemins, connus des gens du pays, conduisent aux contreforts herbeux de plateaux calcaires. Seule l'herbe rase, la ronce et l'euphorbe poussent sur ces sommets cinglés par les vents. Les chevriers sont les seuls à s'y aventurer, en égrainant des prières à sainte Marthe ou à saint Trophime, le chasseur de démon. Tous vous raconteront que leurs bêtes sont nerveuses et que les cabres (les chèvres) qui restent sur les plateaux deviennent vicieuses. Les gens du pays n'évoquent jamais les terribles histoires de ces petites montagnes arides en dehors de leurs veillées : des légendes sinistres d'enfants enlevés, de bêtes mortes, de silhouettes sombres aperçues sur les crêtes à la nuit noire, ou de malédictions qui s'abattent sur l'imprudent qui oublie de se signer à la croisée des chemins. Les portes se ferment à double tour lorsque la nuit tombe et que le mistral gratte sur le bois. Tous savent que le malin règne en ces lieux.

De tous les lieux maudits, les carrefours sont les plus craints. Ils sont matérialisés par des cairns dont certains cachent des petites poteries de chien ou d'antiques effigies de la déesse Hécate. Ce culte infernal des gallo-romains perdure dans notre moyen-âge où les initiés, prudents, lui sacrifient des chiots. Le malchanceux qui

croise un berger drapé de noir accompagné d'un chien borgne, disparaît sans laisser de traces. Les romains et les tribus celto-ligures ont essayé de cultiver les Alpilles. Ils bâtirent la cité de Glanum, autour d'une source aux vertus magiques. La légende prétend que son eau favorisait les visions ou accordait force et assurance. Mais il fallait en payer le prix et les habitants de Glanum s'enfoncèrent dans la démence. Ils disparurent, abandonnant ses murs. Le massif s'empressa de reprendre ses droits, engloutissant la cité antique sous les ronces et les coulées de boues. Leurs descendants bâtirent à quelque distance la bourgade de Saint-Rémy, un riche village de cultivateurs. Les ruines de Glanum devinrent un lieu maudit avant que son nom ne s'efface au fil des générations. Des paysans tombent de temps à autre sur un bout de construction. Mais les gens d'ici ont arrêté de dépecer les ruines pour bâtir leurs chaumières, car ces constructions sont le théâtre de tragédies, telles que des effondrements ou des incendies. C'est ce que prétendent les légendes. Quant aux sources sacrées de Glanum, elles continuent de glouglouter, oubliées sous la terre et les ronces.

Les seigneurs des Baux : dans notre version mythique, la vallée des Baux n'a rien d'un havre de paix où le soleil doré nimbe les oliveraies. C'est un infâme marécage longé par une route étroite menant à l'unique village implanté au cœur des Alpilles. Un village de quelques feux, construit avec les pierres de la principale carrière romaine qui éventre la paroi à quelques enjambées de là. Ces terres sont le domaine de la maison des Baux, une lignée de seigneurs colériques qui ne croit qu'à la force des armes (cf. la maison des Baux, p. 63 3.4.3). Exposée de plein fouet aux émanations infernales de la carrière proche, nous avons fait de leur lignée un réservoir de monstres et de fous pour alimenter des sagas tournant autour des démons ou de guerres d'influences entre la noblesse d'épée et l'archevêché. Les seigneurs des Baux ont vaillamment combattus les sarrasins, des siècles durant, sans jamais obtenir les honneurs réservés aux chevaliers arlésiens. La cité va faire régulièrement les frais de leur haine. Les baussenques entament la construction de leur forteresse vers l'an mil, évènement qui constitue la fin de notre période «**âge sombre**» et qui va propulser notre pays d'Arles mythique dans la période trouble des **Comtes de Provence** où les seigneurs des Baux jouent un rôle central. En excavant la carrière romaine pour bâtir leur nid d'aigle, ils renforcent la présence démoniaque dans le pays tout entier. Les flancs de leur citadelle, dressés sur l'abîme, ne sont pas sans rappeler un château de vampires sous la pâle lune de la Crau. De quoi faire de ce lieu inquiétant une source d'inspiration pour des aventures cruelles et sanglantes, dans la lignée d'un Dracula ou d'un Gilles de Rais.

Une alliance dans les Alpilles : s'établir ici est idéal pour développer une saga sur le thème de la conquête de terres ou pour juguler l'influence de l'enfer. Les Alpilles sont connues des magiciens provençaux pour leurs concentrations d'auras magiques, parfois très puissantes. Le massif abonde de gaudres aux vertus étranges. Une alliance dans les Alpilles doit lutter pour sa survie dans un milieu aussi pauvre que la Crau, le vis en moins. Elle doit jongler avec une aura magique vacillante comme la flamme d'une chandelle face aux puissantes pulsions des enfers. Les auras démoniaques qu'elles engendrent fragilisent ses défenses pour

rompre ses recherches ainsi que l'âme de ceux qui y vivent. Le vis ? Il est possible d'en trouver dans les gaudres ou dans les fruits des vergers qui pompent leur eau... Mais êtes-vous certain qu'il soit sain ?

Alors pourquoi s'installer ici ? Personne n'a découvert la proximité des portes infernales. Une alliance qui le ferait deviendrait, de fait, la gardienne et la première phalange des forces hermétiques contre ce péril. Charge à elle de mobiliser ses sœurs, comme la Combe de Lourmarin qui affronte des périls semblables dans le Lubéron, ou de s'allier au puissant clergé arlésien pour lutter contre la maison des Baux sur le plan militaire-diplomatique. Voilà qui promet de belles bagarres ! Du point de vue ésotérique, un chercheur s'attaquant aux conjonctions d'auras, aux antiques mystères d'Hécate ou à l'étude du vis corrompu pourrait aboutir à des perspectives révolutionnaires pour faire avancer les théories de la magie... en gagnant le respect de ses pairs ! À condition de rester en vie et de ne pas avoir perdu l'esprit...

Les Alpilles,

une chaîne démoniaque

Les Alpilles émanent des auras magiques instables, fluctuant de +1 à +6 pour certains secteurs ponctuels. Elles se déplacent à travers le massif, comme des tourbillons invisibles, gagnant ou perdant en intensité sans que personne, à ce jour, n'ait théorisé le phénomène. Ce qui est certain, pour qui prendra le temps de les étudier, c'est que leurs danses chaotiques sont étroitement liées aux apparitions d'auras démoniaques. Vos joueurs découvriront peut-être que les Alpilles forment un couvercle rocheux bloquant des portes ouvrant sur les enfers. Les auras magiques ont-elles des liens avec les vestiges préhistoriques comme les pierres dressées de Fontvieille ? (cf. p. 37 2.2). Le fait est que les romains ont fragilisé ce couvercle en ouvrant leurs carrières pour construire Arles. Il s'en échappe depuis des auras méphitiques qui perturbent les environs en enfantant des esprits malins. Les plus faibles restent prisonniers des courants capricieux mais certaines entités puissantes, comme les démons de peste ou les succubes, se servent de voyageurs imprudents pour tourmenter les pêcheurs. Les envahisseurs, qui font des Alpilles une base arrière pour leurs pillages, finissent fous, consumés par leur cupidité et leur soif de violence. Les raids sarrasins, et avant eux les wisigoths, ont été d'une sauvagerie inouïe, sans commune mesure avec ceux de leurs compatriotes qui ne résidaient pas dans le massif. L'archevêché d'Arles ignore la résonance maléfique des Alpilles car aucune paroisse n'y est présente. Il se contente de le considérer comme le dernier bastion du paganisme, si vous jouez dans la période des **âge sombre**, où comme un secteur sans intérêt dans les autres périodes de jeu. Il ne va même pas vérifier si ses petits oratoires tiennent toujours debout.

En termes de jeu, les Alpilles forment un imbroglio d'auras magiques à la dérive, qui s'entrechoquent, fusionnent ou se neutralisent, chassées par des auras démoniaques. Le contexte est instable, mais encore prévisible dans la période «**âge sombre**» où leur force oscille entre +1 et +4. La construction de la forteresse des Baux va accroître la force des champs maléfiques (aura de +6 sur l'éperon du château) et ouvrir des regio infernaux, réduisant les auras magiques comme peau de chagrin. Les démons deviennent plus puissants alors que les mages voient leurs ressources s'affaiblir. Il appartient à vos joueurs de sceller le destin du massif durant les guerres baussenques (période des **Comtes de Provence**) et voir si le mal a triomphé, ou non, à la période du **Bon roi René**.

2.1.3) Les plaines alluviales

Le pays d'Arles se découpe en deux grandes plaines agraires que sont, au nord des Alpilles, le couloir de la Durance et, à l'ouest, la plaine du Rhône qui vient buter aux pieds d'Arles pour se transformer en marécage. Ces étendues se distinguent de la Camargue et de la Crau par la richesse de leur sol. La plaine de la Durance, au nord, est arrosée par les crues capricieuses de cette rivière alpine. Rattachée aux domaines de la papauté d'Avignon, elle deviendra un bout du Comtat Venaissin, surnommé le «jardin de la Provence». Elle déroule un paysage de vergers et de champs quadrillés de roulines (petits fossés) dont le rôle est d'irriguer tout en drainant les méandres marécageux. Passé le verrou de Saint-Étienne du Grès, entre Montagnette et Alpilles, la plaine s'ouvre largement sur le couloir du Rhône. Ne vous fiez pas à sa placidité: le fleuve l'inonde régulièrement de limons, grossi par la fonte printanière des Alpes ou les violents orages d'automne. Les deux cours d'eau creusent les plaines de méandres tortueux et de bras morts qui restent parfois en eaux et alimentent les nombreux bourbiers aux pieds des Alpilles.

Le paysage de ces espaces va évoluer tout au long du moyen-âge, témoin de la prospérité ou de la misère de la région. Durant l'antiquité, les plaines sont partiellement irriguées et découpées en grands domaines agricoles. Des vicus (petits bourgs des gallo-romains) centralisent les productions le long des routes, comme les futures villes de Tarascon ou de Châteaurenard. Les terres cultivées s'étendent avec l'essor agricole. La prise d'Arles par les barbares à la fin du V^e siècle vide les campagnes les siècles suivants. L'insécurité limite l'agriculture au voisinage des villages fortifiés. Les grandes fermes tombent en ruines. L'archevêché et la noblesse s'en disputent les domaines comme des vautours sur une carcasse. Chacun veut aligner le plus d'arpents sur le papier, mais, dans les faits, ne fait guère d'efforts pour les remettre en culture. Une alliance peut tirer parti du flou administratif de l'époque pour reprendre un domaine à l'abandon à son compte. À condition de savoir faire les bonnes allégeances... La campagne de l'**âge sombre** est une friche soumise aux caprices des fleuves et des turbulences de l'époque. Mais la situation n'est pas si désespérée et des domaines se développent dans l'ombre des castrum du piémont des Alpilles ou de la Montagnette. L'accalmie qui succède à l'an mil voit la campagne se métamorphoser à l'initiative des **Comtes de Provence** et du clergé. Les premiers ont besoin de sécuriser l'approvisionnement de leurs gens. Les seconds essaient des abbayes et des monastères pour asseoir la puissance épiscopale sur le plan foncier. Montmajour, fondée à l'aube de l'an mil, assèche les marais qui l'entourent pour devenir une des plus riches abbayes de Provence. Quant aux chevaliers arlésiens, ils tirent de substantiels bénéfices des récoltes de la plaine limoneuse du Trébon, qu'ils disputent aux moines. La qualité des sols permet de cultiver des vergers, le blé, le froment, l'avoine, faire du maraîchage et cultiver de la luzerne (à partir du XIV^e siècle), précieux fourrage pour les troupeaux de mérinos. L'olivier et la vigne y poussent aussi mais sont plutôt présents sur les pentes des massifs. Le riz est introduit en Camargue à la fin du XIII^e siècle mais reste une culture marginale, surtout avec nos oulurgues (cf. la Camargue, ci-après). Les rizières se multiplient sous le règne d'Henri IV au XVI^e siècle, bien après nos périodes de jeu.

Une alliance dans la plaine: nous sommes ici dans les greniers de Provence, une terre riche où la récolte abonde à condition de savoir gérer l'eau des crues. C'est aussi par ici que passent les voies navigables et les routes poussiéreuses qui longent les voies romaines, mais dont la chaussée est impraticable, faute d'entretien. Axes nourriciers, axes de communication: nous avons là un cadre adapté à des alliances attachées à la prospérité et désireuses de développer leur influence. Une alliance sur le Rhône, par exemple, peut vite devenir un carrefour stratégique si des passeurs assurent le franchissement du fleuve. Voilà de beaux rapports de force en perspective si ce franchissement venait à concurrencer le pont de Trinquetaille ou le Pont Saint Bénézet d'Avignon, dans la période de jeu des **Comtes de Provence** ou du **Bon roi René**, par exemple. Une alliance sur une berge ou une île devra déployer une architecture atypique pour absorber les crues sans flancher. Elle dispose sans doute de navires, de halles batelières et de structures sur pilotis et d'ingénieux systèmes de défense et de production d'énergie basés sur des écluses ou des roues à aube tirant parti de la puissance du fleuve. De quoi stimuler la créativité de vos joueurs et éveiller la curiosité (et la jalousie!) de quelques PNJ.

Plaine prospérité

Les auras magiques sont ponctuelles dans ces plaines domestiquées par la main de l'homme. Le Rhône ou la Durance peuvent faire office de vecteurs magiques pour maintenir une aura sur un point particulier de leur berge (une crique, un bras mort...). Et pourquoi pas sur un isle (banc de sable blanc au milieu d'un cours d'eau) assez stable et large pour soutenir une alliance. De tels îlots ont sans doute une origine magique. Par ailleurs, le fleuve et dans une moindre mesure la Durance, ont toujours été des axes fréquentés. De nombreuses embarcations y ont fait naufrage et qui sait ce que pourraient offrir des épaves exhumées de la vase. Côté terre ferme, une alliance peut se bâtir sur les cendres d'une villa romaine. Une villa disposant d'une source sacrée ou étant la ruine d'une antique alliance d'hiver qui attend de livrer ses secrets à ceux qui prendront le temps de remonter les murs effondrés et couper les cyprès qui s'y sont enracinés. La Montagnette, battues par les vents et surplombant les deux plaines, a toutes les qualités des Alpilles sans leur contrepartie démoniaque. Les moines augustins s'y établissent en construisant l'abbaye de Frigolet au XI^e siècle (cf. p. 42 2.2) et peuvent devenir d'ennuyeux voisins, ou de précieux alliés. De quoi introduire une aura divine et perturber la douce torpeur d'une alliance d'été par exemple.

Ces considérations étant faites, les auras magiques de la plaine devraient rester faibles en raison de l'activité humaine. Car même les secteurs les plus à l'écart sont voisins d'une route ou d'une ferme. Il en va de même pour les sources de vis, plus rares ici qu'ailleurs.

2.1.4) La Camargue

S'il y a une carte postale du pays d'Arles qui parle à tous, c'est bien la Camargue, avec ses flamants roses et ses gardians, le trident à la main sur leur blanche monture, encadrant leurs taureaux, dans une gerbe d'écume. Pour preuve, c'est l'une des rares régions de France citée dans les éditions précédentes d'Ars Magica. Une terre sauvage, une terre de légendes... une terre féerique. En réalité, les premiers bouviers camarguais n'apparaissent qu'à la toute fin du XVI^e siècle. Ce n'est qu'au début du XX^e siècle que les gardians entrent dans le mythe provençal grâce à Frédéric Mistral et ses Félibres. La Camargue du moyen-âge n'avait pas grand-chose à voir avec l'image que l'on s'en fait aujourd'hui. C'est un détail, puisque l'Europe Mythique nous permet de nous détacher de l'histoire autant qu'on le souhaite. En ce qui nous concerne, nous avons pris le parti de faire de notre Camargue médiévale un marais plus sombre en repartant des quelques données historiques recueillies. Qui dit Féerie dit légendes et il fallait à notre Camargue un symbole. Si l'on exclut les taureaux camarguais et les anachroniques gardians, il nous reste le camargue, petit cheval robuste à la robe blanche et la crinière blonde, que les provençaux utilisaient comme monture de bat, et parfois comme destrier si l'on se réfère aux écrits du XII^e siècle.

Commençons par la géographie. Les écoulements du Rhône sont capricieux. Le fleuve change souvent de lit, engloutissant les terres sous des torrents de boue. L'homme commence à le canaliser seulement à partir du XVIII^e siècle. La Camargue d'aujourd'hui est un milieu artificiel qui n'a de sauvage que l'apparence et qui repose sur des équilibres très fragiles qui n'existaient pas au moyen-âge. Notre Camargue mythique ressemble d'avantage à des îlots de terre noyés par des marais où les eaux de crue se confondent avec les eaux stagnantes. Un terrain qui n'est praticable qu'en barque, sauf peut-être en saison sèche. Son paysage n'est pas uniforme et se découpe en trois Camargue différentes... Trois ambiances pour éviter de se lasser.

La Haute Camargue, au nord, est une vaste plaine couverte d'une épaisse chénaie où la noblesse arlésienne vient chasser. Tous rêvent de tuer lou falloun, un sanglier légendaire, massif comme un taureau. La bête est à l'origine de tous les maux des paysans qui s'acharnent à défricher les marais de Fourchon, impuissants face à cette forêt qui repousse sans cesse. L'homme n'est pas le bienvenu dans ces bois! Les coupes sont de mauvaise qualité et il est facile de s'y perdre. Les seigneurs d'Arles ont bâti les tours de la Cappelle, aux frontières de la Crau (cf. p. 39 2.2). Le clergé a lui aussi tenté d'imposer sa présence à partir du XII^e siècle (cf. le monastère d'Albaron p. 39 2.2), sans plus de succès.

La Haute Camargue verdoyante s'efface brutalement pour faire place à la Camargue des étangs, qui couvre une bonne moitié du delta. C'est un vaste marécage aux eaux saumâtres bordées de roselières. Un labyrinthe de vasières et de sables mouvants dans lesquelles pululent sangsues et moustiques. Ses paysages liquides se drapent des brumes de l'aurore ou des rouges-sang du crépuscule mourant. C'est à ces heures incertaines, entre chien et loup, que bruissent les sansouires et



s'ouvrent, au détour d'un étang, les portes des royaumes d'Arcadie. Un terrain de chasse rêvé pour quelques sombres fées des eaux! Ces fées, ce sont les oulurgues. Ce terme provençal désigne traditionnellement les revenants, mais il colle à l'idée des fées que nous imaginions: de petits êtres simiesques aux longs doigts fins et griffus comme la salicorne, à la peau gluante couleur de vase et aux yeux jaunes, étroits comme une blessure au couteau. Des fées malsaines, gardiennes jalouses de cette fin de terre, capables de se déplacer sous forme de feux follets ou se changer en cheval camarguais. Nos fées dévorent les cadavres de noyés et exhibent leurs ossements en signe de menace. Les oulurgues tirent leur force de la terreur que la Camargue inspire aux gens de l'époque. Ils se rassemblent autour d'une vieille reine rabougrie dont la cour loge dans la vase du plus profond étang de Camargue, au lieu-dit du Vaccarès. Ce n'est pas encore la petite mer intérieure de la Camargue actuelle, mais un point bas vers lequel convergent les nombreux bras du Rhône (cf. le Vaccarès p. 39 2.2). La description détaillée des oulurgues figure p. 55 3.4.1.

La Camargue des étangs se mue en Camargue saline au contact de la côte. La terre gorgée de sel se craquèle sous le soleil pour redevenir boue à la première averse. Son sol traître, gluant, empeste les embruns et la décomposition. La sansouïre colonise un sol empoisonné au sel où ne poussent que la salicorne et le tamaris. La côte camarguais est instable. Son fin cordon de plages évolue d'années en années si bien que son trait de côte est différent du trait de littoral actuel: l'embouche du

Rhône est assez large pour permettre aux navires de remonter jusqu'au port d'Arles. Le Rhône met la ville aux portes de la méditerranée sans que les marais jouent les tampons défensifs. La côte camarguais fait planer un danger permanent sur tout le pays: les vikings hivernent en Camargue au IXème siècle, de même que les sarrasins débarqués d'Andalousie. Au XVème siècle, ce sont les galères catalanes qui menacent la cité. Les bras morts et les étangs offrent des caches idéales pour les pillards et les marchands d'esclaves.

La côte est un long désert arpenté par quelques pêcheurs qui habitent Arles ou des cahutes de la Crau. La seule communauté connue s'est constituée autour de l'église de Notre-Dame-de-la-Barque, aux Saintes Marie de la Mer. Vous trouverez de nombreuses sources à cette légende chrétienne qui déplace toujours les pèlerins gitans. Sainte Marie-Madeleine, sainte Marthe et Lazare le Ressuscité échouèrent leur barque ici, après un long voyage depuis la Palestine. Ils fondèrent une église et partirent évangéliser la Provence païenne. Ainsi naquit le village côtier des Saintes-Maries-de-la-Mer. De nombreuses sources corroborent la thèse selon laquelle son église primitive fut bâtie sur les vestiges d'un temple païen que certains attribuent à Mithra. Cette piste offre des perspectives intéressantes pour nos parties puisque le culte de Mithra est lié à la maison Flambeau. De quoi attiser des luttes autour d'un sanctuaire perdu par l'ordre d'Hermès, sanctifié par une puissante aura divine.

Une alliance en Camargue: notre Camargue est un petit enfer terrestre que personne ne visite et que tous craignent. Un endroit idéal pour se faire oublier, à condition de faire des sacrifices pour que les oulurgues vous laissent en paix. N'espérez pas dompter les chevaux sauvages ni échapper aux moustiques. C'est impossible! Quant aux ressources, elles se limitent aux joncs pour le chaume de vos toits et aux poissons à la saveur de vase. Il faudra faire venir tout le reste, dont l'eau potable. Prévoyez un bon architecte car entre les crues et la sécheresse, le sol argileux ne soutiendra jamais le poids de la pierre. Sauf à s'établir sur de rares monticules appartenant aux êtres féeriques... ou aux morts de cultes païens oubliés.

Alors pourquoi s'installer ici? Si vous cherchez un endroit mystérieux pour vivre à l'abri du monde, mais sans vous ennuyer, ne cherchez pas plus loin. C'est ici qu'il faut venir! La nature féerique n'exclue pas la présence d'auras magiques autour d'anciens cairns païens. La Camargue recèle des ruines et des tertres inconnus de tous et ses eaux abondent d'épaves. Les maisons Bonisagus et Flambeau pourront peut-être renouer avec des rites antérieurs à la fondation de l'ordre. Les sources de vis féeriques sont nombreuses pour qui sait chercher dans cette terre née de la rencontre du ciel et de l'eau. Des mages rusés trouveront un terrain d'entente avec la reine des oulurgues ce qui peut constituer le socle d'une amitié intéressante pour des mages de Bjornaer ou de Merinita. Avoir les être féeriques de son côté, c'est l'assurance qu'aucun mortel ne viendra vous embêter!



La Camargue, un delta féerique

Les marais sauvages de Camargue sont le berceau des plus terrifiantes légendes de notre pays d'Arles mythique. La peur qu'ils engendrent maintient une aura féerique oscillant de +2 dans les forêts de Haute Camargue, à +4 dans les étangs du centre et la côte. Ces auras culminent à +6 dans les eaux mortes du Vaccarès, un endroit que l'homme a rarement foulé. Ici s'ouvrent les regio vers Arcadie. Les monticules mystérieux, les lieux de noyades et les clairières funèbres où les êtres féeriques exhibent des ossements peuvent développer des auras plus puissantes. Strabon, célèbre géographe grec, mentionne un temple d'Artémis, peut-être édifié par les phocéens au large de Faraman. Il existe sans doute d'autres ruines de ce genre, colonisées par les fées ou gisant sous les eaux (cf. l'option Asculape p. 10 1.1).

Les sources de vis féeriques sont généralement liées aux derniers lieux cités. Il peut sédimenter au fond d'un étang reflétant la lune (vis imaginem), dans la terre d'un tertre (vis perdo ou terram) ou sous les racines d'un tamaris féerique (vis creio ou herbam). On le trouve dans le corps des bêtes féeriques comme les chevaux sauvages camarguais (vis animal) ou les salamandres (vis ignem). Mais tuer signifie offenser les oulurgues! Les êtres féeriques tapissent leurs vasières de vis aquam.

Les rares communautés camarguaises sont sous l'influence des auras féeriques et pactisent avec les fées depuis des générations pour pêcher dans les étangs. Les personnages natifs de Camargue peuvent sélectionner des vices et vertus en lien avec la Féerie, sans doute imprégnés de la nature vicieuse des oulurgues.

Enfin, si les oulurgues ne collent pas à votre vision de la Féerie ou si vous souhaitez accentuer l'influence des démons, vous pouvez remplacer la Camargue féerique par une Camargue infernale où les oulurgues deviennent des démons mineurs, où les moustiques transmettent les pires maladies, où les blessures se rouvrent et s'infectent, etc.



2.1.5) Arles

Le quartier des Arènes, la ville haute: Arles a pris pour socle la colline de Mouleyrès dont le point haut s'organise autour de l'église de la Majore et son parvis, offrant un panorama lointain sur les marais de Montmajour (au nord), les Alpilles (à l'est) et les marais de Fourchon et les forêts de Haute Camargue (au sud). Les romains couronnèrent cette île rocheuse d'arènes qui donnent leur nom à ce quartier; un quartier aux rues étroites et pentues qui grimpe vers les arènes en offrant une ombre fraîche en été. Il se prolonge par le quartier de l'Auture (parfois écrit Hauture), sous la Majore, qui longe le rempart en surplombant les marais du Clar.

La population arlésienne a beaucoup fluctué durant l'histoire. La préfecture des Gaules comptait un peu moins de 20 000 habitants à la fin de l'empire (V^e siècle), elle s'effondre à moins de 5 000 habitants à la suite des grandes invasions et des siècles sombres qui s'en suivent. La ville connaît une croissance urbaine sans précédent avec les périodes de prospérité du XIII^e siècle, en retrouvant une population supérieure 15 000 habitants. Mais les crises des XIV^e-XV^e siècles la dépeuplent. La peste noire de 1347-1348 décime sa population qui s'effondre à moins de 5 000 survivants. Ces évolutions brutales se traduisent par l'occupation permanente des arènes. Elle débute dans l'insécurité grandissante du VI^e siècle. Les arlésiens les utilisent comme rempart protecteur et y bâtissent une ville dans la ville: plus de 200 logements imbriqués, deux chapelles et des tours défensives. Les voyageurs de l'époque décrivent une sorte de favela médiévale, insalubre, sinueuse, servant de refuge aux déshérités pendant les périodes de paix, synonyme d'expansion urbaine. Les arènes sont occupées tout le Moyen Âge et bien au-delà puisqu'elles ne retrouveront leur aspect romain qu'en 1860, après une vaste campagne de démolition. Outre la crasse et la promiscuité, le principal problème de la ville haute vient de l'approvisionnement en eau car les puits y sont inexistant. Femmes et enfants descendent sur la place du forum ou sur les quais pour puiser l'eau du Rhône où l'acheter à des porteurs lorsque le fleuve est trouble. Ce qui favorise les épidémies de typhus et autres joyusetés.

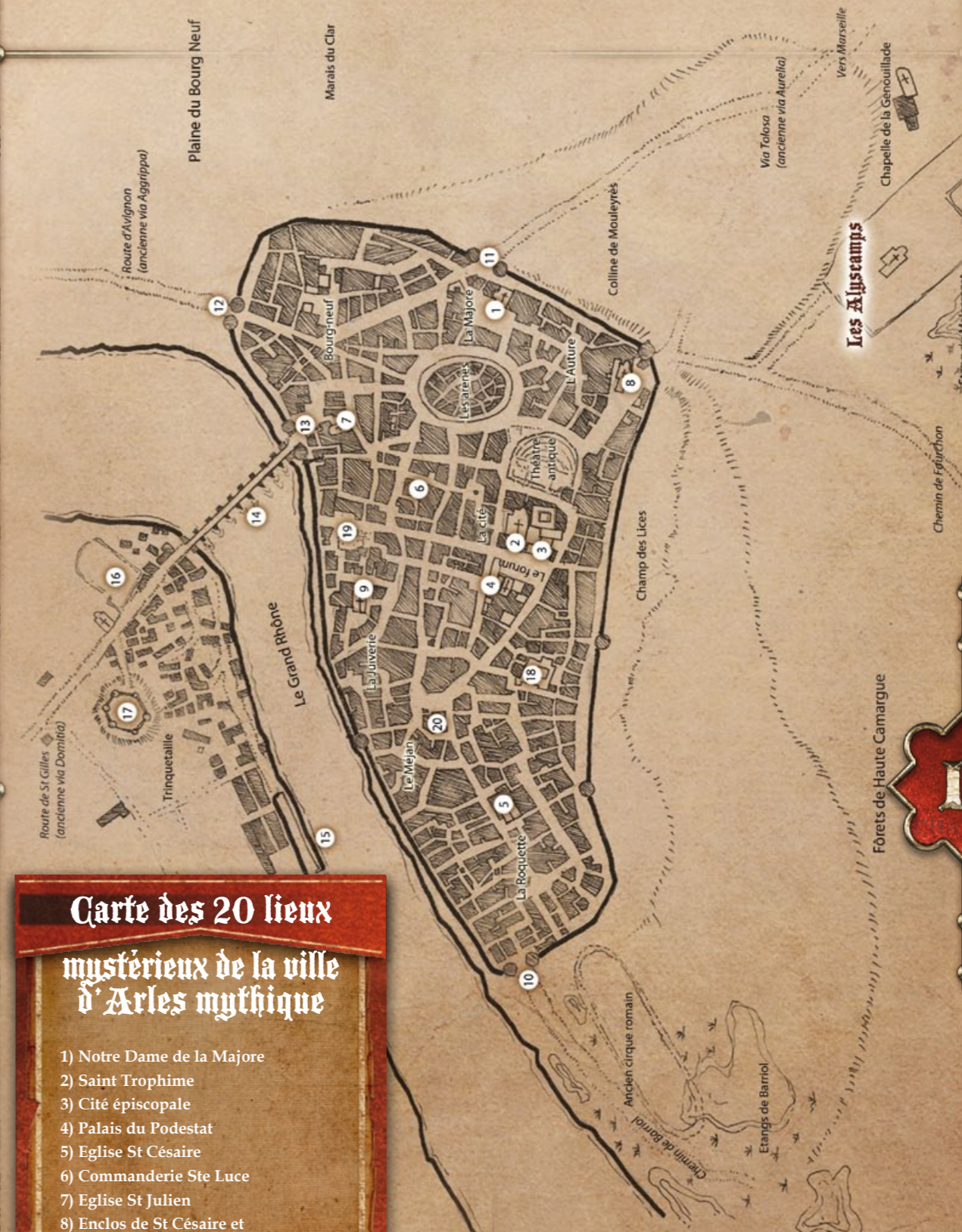
En termes de jeu: Ce cœur obscur abrite un quartier atypique pour loger tout ce que nos scénarios comptent d'aigrefins, de faussaires et de PNJ peu recommandables. Le théâtre idéal pour installer une cour des miracles ou des fugitifs désireux de se faire oublier. À l'instar du colisée, les arènes d'Arles comptent des kilomètres de fosses aménagées, de trappes pour les spectacles et de galeries. Un vrai coupe-gorge! Son enchevêtrement précaire de matériaux bon marché contraste avec la pierre blanche des bâtisses hors de l'arène; un contraste intéressant qui permet de brosser des ambiances de jungle urbaine où la promiscuité fait loi. Tout le monde s'y connaît. Une alliance a donc intérêt à y ménager ses contacts si elle souhaite s'enraciner à Arles.

La place du forum et le quartier de la cité, les centres du pouvoir: le théâtre antique, l'autre grand vestige romain, se dresse non loin des arènes, sur la légère pente sud. Le monument sert de carrière pendant tout le Moyen Âge. Le quartier de la cité est le quartier le

plus ancien. Les demeures romaines ont été transformées depuis quelques siècles déjà, mais il est fréquent de tomber sur des vestiges lors de travaux de restauration. Les grandes domus ont été divisées en demeures plus modestes s'imbriquant les unes aux autres. Ce quartier concentre les institutions politiques et religieuses autour de la basilique Saint-Étienne (période **âge sombre**) sur l'ancien forum romain. Même s'il ne reste plus grand chose des bâtiments initiaux, la place du forum reste le cœur de la cité. Les arlésiens s'y rassemblent pour les marchés, les fêtes, les foires et les processions. C'est encore le meilleur endroit pour écouter les rumeurs. Pour compenser la pente naturelle, les romains ont bâti des arcades souterraines pour soutenir leur place du forum. Ce sont les cryptoportiques, des galeries creusées en carré sous la place et parfaitement conservées. Les autorités les utilisent pour stocker les vivres et l'eau. Ces lieux humides et étranges, dans les entrailles de la cité, sont vecteurs de plusieurs légendes parlant de trésors oubliés, cachés par les anciens pour échapper aux barbares, ou encore d'âmes en peines glissant contre la pierre en réclamant leur vengeance.

La basilique romaine est détruite et remplacée par la cathédrale Saint-Trophime au XII^e siècle (période **Comtes de Provence**). Les prélats font intervenir les meilleurs artistes de l'époque. Son portail finement sculpté est un joyau de l'art roman. Ses canons architecturaux seront pris pour modèle dans de nombreuses constructions provençales. Saint-Trophime devient le centre religieux d'Arles, pièce de choix d'un vaste complexe épiscopal dont les parties les plus anciennes remontent au règne de Constantin (IV^e-V^e siècles). Il s'agit encore d'une cité dans la cité, mais cette fois réservée à l'élite lettrée et aux riches archevêques. Une armée de copistes y préservent les archives épiscopales. Le complexe renferme une bibliothèque secrète qui rassemble d'innombrables textes romains sauvés des barbares, dont certains concernent l'Ordre d'Hermès. Le pouvoir laïc réside dans le palais de l'empereur Constantin durant l'**âge sombre**. Mais les édiles abandonnent le vaste palais, faute de deniers pour l'entretenir. Les thermes attenants sont abandonnés après que les barbares aient détruit l'aqueduc qui les alimentait. Le palais de Constantin est occupé par des miséreux, puis des lépreux, avant de finir en chenil pour chiens errants à la fin du Moyen Âge. À l'instar du théâtre, ses pierres sont régulièrement pillées pour construire les quartiers du Bourg-Neuf et du Méjan. Le pouvoir comtal s'installe dans un palais nommé «la maison du Roi» qui devient «le palais du podestat» au XIII^e siècle. Tous les **Comtes de Provence** et les grands seigneurs ont leur pied à terre en ville, y compris la maison des Baux, pourtant souvent en guerre contre les Arlésiens. Leurs palais s'étendent entre la montée des arènes et les thermes de Constantin.

En termes de jeu: l'espace urbain autour du forum est le cœur de la cité. Il y a toujours du monde pour discuter des dernières frasques de l'archevêque ou se plaindre d'un seigneur. Le quartier est incontournable pour le voyageur qui y trouvera marchés, tavernes et auberges. C'est aussi ici que vivent les alliés ou les ennemis les plus influents de votre alliance. Vos héros y passeront sans doute souvent.



Carte des 20 lieux mystérieux de la ville d'Arles mythique

- 1) Notre Dame de la Majore
- 2) Saint Trophime
- 3) Cité épiscopale
- 4) Palais du Podestat
- 5) Eglise St Césaire
- 6) Commanderie Ste Luce
- 7) Eglise St Julien
- 8) Enclos de St Césaire et tour des Mourgues
- 9) Eglise des dominicains
- 10) Tour de l'écorchoir
- 11) Porte d'Auguste
- 12) Porte de la Cavalerie
- 13) Vieille porte de Constantin
- 14) Pont de Trinquetaille
- 15) Le port
- 16) Cimetière St Pierre
- 17) Motte de Trinquetaille
- 18) Maladrerie des carmélites
- 19) Thermes de Constantin
- 20) Palais des Porcellet



Les quartiers de la Roquette, du Méjan et du Bourg-Neuf, les extensions médiévales: le quartier du Bourg-Neuf est, paradoxalement, la plus ancienne extension du noyau romain. Il prolonge le quartier de la cavalerie, bâti au-delà de la porte Nord. Ce quartier fait les frais des incendies et des pillages lors des sièges. Les ouvriers agricoles et les pâtres l'occupent entre deux catastrophes mais la chevalerie arlésienne y conserve ses demeures. Si bien qu'il redevient un « quartier chic » durant les périodes de prospérité, notamment aux XII^e et XIII^e siècles. Le quartier de la Roquette s'étend vers le sud, en direction de l'ancien cirque romain auquel il emprunte les pierres. Son tissu étroit de maisonnettes de deux à trois étages s'étend dans l'ombre de la tour de l'écorchoir et des remparts neufs construits à la fin de la période des **âges sombres**. C'est un quartier populaire prisé des artisans, dont les bouchers et les tanneurs qui utilisent les eaux du Rhône toutes proches. Il est aussi connu pour être le berceau des marinières. La proximité du fleuve compense la rareté des puits et des fontaines. Les lavandières transforment ses berges en un linéaire continu de draps battus qu'elles font sécher sur la pierre des remparts. On y discute et on s'y dispute autour des meilleurs emplacements, en injuriant les corporations qui déversent leurs immondices depuis Trinquetaille. Le torchon brûle souvent entre ces deux quartiers. Le quartier du Méjan est l'extension la plus récente, couture entre la Roquette et le Bourg-Neuf autour du palais de la trouille, surnom que les Arlésiens donnent aux thermes de Constantin. La trouille ne fait pas référence à quelques fantômes, mais à l'abside de son caldarium. La juiverie occupe les

deux rues qui font la jonction entre Roquette et Méjan. Les églises fleurissent dans les trois quartiers, la ville d'Arles comptant une vingtaine de paroisses. Les vergers courant le long des remparts et les étalles disparaissent au fur et à mesure que la population s'accroît entre les XII^e et XIII^e siècles.

En termes de jeu: ces quartiers populaires sont dépourvus de grands vestiges antiques, à l'exception des thermes de Constantin. Du moins en apparence, car les églises du Bourg-Neuf sont toutes construites sur d'anciens temples païens. L'église Saint-Julien, fondée sur une chapelle sacrificielle mitraïque, ne parvient pas à se débarrasser de son sanglant passé. Les romains y saignaient de jeunes taureaux et même des vierges dont les spectres viennent se lamenter en bord de Rhône... En tout cas dans les légendes que vous servent les prêtres de la paroisse. Ces quartiers plus neutres composent le décor de l'Arles du quotidien: la ville bruyante et industrielle, qui vit au rythme du cliquetis des ateliers, des cris des marchands et des grappes d'enfants qui cavalent dans ses rues. L'esprit communautaire y est fortement ancré: on se revendique d'une rue (souvent associée à une corporation) avant d'être arlésien puis provençal. Il en résulte une très grande solidarité et son cortège de petites jalousies et rivalités d'un pâté de maison à l'autre. Écoutez donc le tintamarre des clochers: c'est à la paroisse qui sonnera l'heure la plus fort!

Les remparts: le Rhône à l'ouest et la colline de Mouleyrès à l'est offrent un rempart naturel que les Arlésiens doublent d'un mur défensif. On entre dans la ville par la porte de la cavalerie, au nord, flanquée de deux tours trapues. Au sud, on arrive à la Roquette par la porte de l'écorchoir, flanquée de la tour du même nom, cœur du quartier des bouchers et des tripiers. La porte Auguste est la principale entrée, bâtie par les romains sur la via Aurelia, qui traverse la ville puis le Rhône par le pont de Trinquetaille. La tour des Mourgues surplombe les pentes de la Croisière, surveillant la Haute Camargue et la nécropole des Alyscamps. Les remparts sud dominant un petit plateau qui sert de champ de lices pour les parades et les tournois de chevalerie dont la noblesse provençale raffole. Cet espace, facilement accessible par la via Aurélia, sert de champs de foire.

Le pont et le quartier de Trinquetaille: Arles doit une bonne partie de son pouvoir et sa richesse aux ouvrages romains pour franchir le Rhône. Le pont de bois offre un large tablier permettant aux charrettes de s'y croiser. Il s'élance depuis des piliers de pierre de taille pour reposer sur une ligne de barques, arrimées à des pieux. La souplesse de cette charpente lui permet de résister aux crues. Cela permet aussi de remplacer les barques et les pieux défaillants. Trinquetaille est un quartier singulier, hors des murailles. Il occupe la tête géographique de la Camargue, la pointe du delta du Rhône, là où le fleuve est le plus étroit. Une série de ponts enjambent les bras du Rhône pour en faire la plaque tournante des échanges avec le Languedoc, la méditerranée et le Rhône: les romains y creusèrent leur port afin que les navires de mer transbordent leurs cargaisons sur les barques fluviales. De vastes entrepôts s'alignent le long des darses. Les marinières, les négociants et une foule d'artisans se sont installés dans ce cœur industriel et économique de l'Arles médiévale. Les ponts assurent le contrôle de tout ce qui entre ou sort de Provence tout en offrant de confortables revenus aux patriciens, tenanciers des péages: nul hasard si les consuls d'Arles sont seigneurs de Trinquetaille.

En termes de jeu: le pont principal sera démolé et reconstruit à de nombreuses reprises. Le passage du fleuve s'effectue par bac à traïlle (embarcation à rames qui se déplace le long d'une corde épaisse, la traïlle) durant le Moyen Âge. Mais dans notre Arles mythique, le pont romain reste debout, pour rappeler son héritage antique tout en affirmant son symbole de porte entre la mer et le royaume de France. Trinquetaille est le quartier d'affaires de vos scénarios. Servants et marchands s'y rencontrent pour négocier le ravitaillement de l'alliance ou commander des marchandises spéciales. Les entrepôts et les ateliers bourdonnent à toute heure de la journée. Les artisans viennent acquérir leurs matières premières, mais la ménagère vient aussi y acheter son poisson. Cependant le quartier n'est pas tranquille: les trinquetailleurs se tiennent prêts à désertir leur habitation pour se réfugier derrière les murailles d'Arles (période **âge sombre**) car leur quartier est le plus vulnérable malgré la présence d'une motte castrale, propriété de la famille des Baux. Par ailleurs, la vase enlève peu à peu son port. Arles n'a pas les moyens de le curer pendant que Marseille affirme son emprise sur les échanges portuaires. Le quartier du port tombe en ruine tout au long du Moyen Âge pour finir par se désagréger durant la période du **Bon roi René**. C'est un décor privilégié pour des ambiances sordides, soulignant la corruption

des autorités ou la décrépitude qui ronge la cité. Des marchands peu recommandables y traînent à la nuit tombée, pour faire commerce de choses condamnées par l'Église, comme des esclaves, des philtres diaboliques ou des cadavres à disséquer...

Les environs de la cité: trois grands équipements romains s'étendent aux portes de la ville et vont connaître des destins contrastés. Au sud, le cirque romain meurt avec l'empire qui l'a édifié: les édiles n'ont plus le goût à la fête lorsqu'arrivent les barbares. Il faut s'emmurer pour se protéger et les pierres du cirque ont la dimension idéale pour monter le rempart sud et ses tours de défenses. Dans notre vision mythique, les crues du Rhône inondent souvent ce site pour composer un décor de ruines flottant au milieu des eaux. Un cadre fantomatique sous la pâle lune, aux portes de la cité: nul doute qu'il doit se passer des choses pas très catholiques dans ces vestiges! Les chasseurs de trésors peuvent en faire leur terrain de jeu car le cirque était célèbre pour ses marbres. Au nord-est se situe le complexe hydraulique de Barbegal, avec une meulerie gigantesque et un aqueduc percolant les sources des Alpilles. Les deux ouvrages tombent en ruine eux aussi avec la chute de l'empire, faute d'entretien. Mais des mages ambitieux peuvent tenter le challenge de les reconstruire, soit pour gagner le respect des arlésiens, soit pour en détourner l'usage dans le cadre de leurs expériences. Il va de soi que plus ils s'y attellent tard dans l'histoire, plus la tâche sera titanesque (voir Barbegal p. 38 2.2).

La nécropole des Alyscamps, proche de la porte d'Auguste (au sud-est) va survivre à l'empire. Saint Trophime en fait une terre sacrée pour les chrétiens. Il chasse les démons et éradique le paganisme. Ses reliques sont entreposées dans la chapelle Saint-Honorat et font de ce lieu l'endroit où il est de bon goût de se faire enterrer. Cette curieuse tradition est développée dans le scénario « Marie la morte ». Mais cette mode ne dure que le temps du haut Moyen Âge. Les Alyscamps perdent leur attrait lorsque les reliques du saint sont transférées dans la cathédrale qui porte son nom, au XII^e siècle. La nécropole devient un banal cimetière que les marginaux s'approprient à la tombée de la nuit: un lieu de débauche longeant le chemin de Saint-Jacques-Compostelle et que se disputent prostituées, lames à louer et d'autres choses plus inquiétantes... Le cimetière n'est plus entretenu. On vole même les sarcophages pour les reconvertir en abreuvoirs dans les fermes. L'étang de Malecrozet, zone démoniaque neutralisée par saint Trophime peut se rouvrir sous l'action de satanistes qui encourageraient ces pratiques par exemple. Vous pouvez également utiliser ses longues allées cernées de sarcophages en y faisant rôder des esprits, pour des scénarios gothiques.



20 lieux mystérieux

du Pays d'Arles

- 1) abbaye de Montmajour
- 2) Mont de Cordes
- 3) Meuleries et aqueduc de Barbegal
- 4) Raphèle
- 5) Gimeaux
- 6) Monastère cistercien d'Albaron
- 7) Tours jumelles de la Capelle
- 8) Le Vaccarès, domaine féerique des oulurgues
- 9) Pointe de Faraman
- 10) Château de Roquemartine
- 11) Le tour du Maure
- 12) Le Val d'Enfer
- 13) Abbaye St Michel de Frigolet
- 14) Notre Dame de la Vacquière
- 15) Santa Gato de Maillane
- 16) Foires de Beaucaire
- 17) Chapelle St Gabriel
- 18) Chapelle Ste Sixte
- 19) Commanderie de Barbentane
- 20) Le trésor du Sagittaire



2.2) Atlas mystérieux du pays d'Arles

Le volet qui suit s'attache à décrire brièvement les lieux et les légendes les plus emblématiques de notre pays d'Arles, en complément de la description des grandes régions de notre cadre de jeu. Vous pouvez vous en servir comme éléments de décor ou comme source de nouvelles aventures. Leur numérotation correspond à la carte du pays d'Arles mythique. À l'instar du reste de cette aide de jeu, nos lieux évoluent dans l'histoire. Leur «disponibilité» dépend parfois de l'époque que vous aurez choisi de jouer. Autrement dit, ils sont présents sur le fond de carte, mais ils ne sont pas toujours accessibles, selon la période. Nous avons préféré consacrer plus de pages aux scénarios plutôt que démultiplier les cartes. Vous y trouverez nos divergences rôlistiques avec l'histoire réelle. Et enfin, en rappel de l'introduction, la plupart de ces lieux ont des sites internet ou des ouvrages qui leur sont consacrés. Vous y trouverez facilement les compléments d'informations qui vous manquent.

1) L'abbaye de Montmajour

L'histoire de l'abbaye commence en 949, 50 ans avant sa construction effective, lorsque dame Teucinde, riche bourguignonne proche d'Hugues d'Arles, rachète à l'archevêque Manassès l'île de Montmajour. Le prélat pense

faire une bonne affaire en vendant à prix d'or ce caillou au milieu des marais, où l'on ne peut accéder qu'en barque. Il ignore que le site est destiné à une petite communauté de bénédictins qui vont lui causer bien des soucis. Les moines de la communauté de Saint-Pierre entreprennent la titanique tâche d'assécher les marais du Clar. Ils établissent une route entre Arles et Fontvieille, défrichent et drainent un domaine chaque année plus vaste. Leur richesse provient des nombreuses donations des proches d'Hugues d'Arles. Le régent encourage discrètement le rayonnement de l'abbaye dans sa rivalité qui l'oppose à Manassès (fin de la période de jeu **âge sombre**). L'abbaye prospère et devient un contre-pouvoir au clergé arlésien, au point que les **Comtes de Provence** en font leur nécropole à partir du XI^e siècle, délaissant les Alyscamps (période de jeu **Comtes de Provence**). L'abbaye est une étape importante sur la route de Compostelle et du pèlerinage de la Sainte Croix. Mais c'est un pèlerinage spécialement créé en 1019, le pardon de Montmajour, qui va auréoler de gloire le lieu saint, au point de lui donner son nom: c'est la première fois dans l'histoire que l'Église catholique procède à une indulgence. L'abbaye de Montmajour prospère d'avantage par les donations que par les revenus directs de ses terres. Elle règne sur un réseau couvrant plus d'une centaine d'églises et de prieurés à travers la Provence à la fin du XIII^e siècle (période de jeu du **Bon roi René**). Son aura décline une première fois avec la guerre de Cent Ans. Les arlésiens la contraignent à entretenir une garnison pour se défendre des grandes compagnies avant de perdre son indépendance et retomber dans l'escarcelle de l'archevêché.

36

SPECIAL ÉDITION PRIMUS
Jouez le jeu, ne diffusez pas ce pdf !



Montmajour dans vos parties: La vraie histoire est éloignée (mais pas tant que ça!) de ce que vous venez de lire, mais nous avons fait le choix de faire de l'abbaye un contre-pouvoir aux puissants archevêques d'Arles. Cette communauté d'une cinquantaine de moines a assez de terres et de richesses pour avoir l'oreille des grands seigneurs. Elle a les armes pour causer des soucis à l'épiscopat de Saint-Trophime et, donc, devenir une ennemie ou une alliée de taille selon les rapports de votre alliance avec l'archevêque. Montmajour est un ingrédient appréciable pour compliquer les rapports de force de vos scénarios. Vous pouvez lui trouver bien d'autres usages comme sa fonction de nécropole des **Comtes de Provence** qui suppose, sans doute, qu'on y tienne des registres héraldiques et donc quelques secrets sur les uns et des autres (bâtards cachés, problèmes de succession par le droit d'aînesse, projets matrimoniaux etc.). Montmajour c'est aussi un cadre «gothique» exceptionnel: un complexe labyrinthique aux tours et aux toits torturés, émergeant de la brume sur une île rocheuse au cœur des marais. Les accès contrôlés, l'environnement hostile, le complexe bâti sur un roc percé de tombes et de grottes en font un terrain de jeu apprécié des huis clos.

2) Le mont de Cordes

La grotte aux fées et les hypogées de Fontvieille.

Le promeneur qui se perd aux environs de Fontvieille peut découvrir de curieux dolmens dans des lieux-dits aux noms évocateurs tels que l'Épée de Roland, la Source ou le Castelet. Ces pierres dressées, vestiges préhistoriques, continuèrent d'être vénérées durant l'antiquité. La pierre du Castelet, gravée de sexes féminins, aurait des propriétés magiques pour les jeunes couples. La pierre de la Source gardait l'entrée d'un tumulus

parcouru d'une rigole dont personne ne connaît l'usage. Mais le lieu le plus singulier reste la grotte aux fées: un couloir dallé sur 45 m, s'enfonçant dans les entrailles des Alpilles et dont le plafond, dallé lui aussi, serait décoré d'un zodiaque primitif alors que ses murs sont couverts de phallus. L'Église arlésienne n'a pas manqué de condamner ces anciennes pratiques et a fait désacraliser ses pierres. Mais aucun prélat n'a eu le courage de s'attaquer à la grotte aux fées. Les gens du coin se contentent de mettre en garde les imprudents qui rôderaient un peu trop près des dolmens. Il existe mille légendes de fées malfaisantes et de démons. Mais personne ne semble y croire...

La grotte aux fées dans vos parties: la grotte aux fées est l'élément le plus remarquable de cet héritage préhistorique pour des scénarios. Les autres pierres dressées sont faciles d'accès et il y a longtemps que plus personne ne s'occupe de ces rochers perdus dans la garrigue, ni de leurs glyphes rongés. Sauf si vous leur donnez un usage particulier, bien entendu. Mais la grotte, elle, reste une énigme pour les chercheurs du XXI^e siècle. Une aubaine pour l'ésotérisme de nos scénarios! Il s'agit d'une caverne maçonnée, creusée au sommet du mont de Cordes. Son entrée est discrète, cachée par le buis et les épineux. Mais elle est connue des arlésiens bien avant le Moyen Âge. Elle sera visitée tout au long de l'histoire sans que personne n'y trouve autre chose que ses gravures rupestres. Aux yeux du clergé, propriétaire des lieux, c'est un temple dédié à une divinité obscure. L'entrée de la grotte est murée à partir de la période des **Comtes de Provence**, mais reste libre dans la période des **âge sombre**. A vous de déterminer ce que représentent le zodiaque et la façon dont vos érudits doivent procéder pour le déchiffrer. L'option la plus logique dans le fil de notre raisonnement

37

SPECIAL ÉDITION PRIMUS
Jouez le jeu, ne diffusez pas ce pdf !

serait d'en faire une clé de lecture pour décrypter les mouvements des auras magiques dans les Alpilles. Une sorte d'éphéméride retraçant leurs circonvolutions sur une longue période et qui, comparée aux observations des PJ, leur permettrait de mesurer ces phénomènes et les mettre en perspective. Si ce challenge peut se résumer à des jets de laboratoire, l'aventure peut consister à découvrir l'existence de la grotte, chercher à y entrer malgré interdit de l'Église. Et une fois dedans savoir quoi relever pour une étude en laboratoire. Si les informations de la grotte sont capitales, pourquoi ne pas imaginer un ordre mystique, héritier des secrets des Ligures, chargé de protéger le zodiaque en éliminant les intrus. La grotte aux fées n'a rien à voir avec nos fées d'Ars Magica dans cette perspective. La ficelle est classique, mais toujours efficace pour bousculer vos héros et monter la tension en épingle autour d'un élément étrange que personne ne comprend. S'agit-il de suppôts des enfers ou de gardiens ? Ont-ils quelque chose à gagner en s'alliant aux mages ?

Option plus banale : qui dit couloir dit pierre qui bascule et qui s'ouvre sur un donj. Après tout pourquoi pas si votre groupe est en manque de fouille de labyrinthe piégé. Le calcaire tendre des Alpilles peut avoir été excavé par une secte infernale très ancienne, venant se livrer à des sacrifices, à des augures, ou pour constituer une cachette d'objets maudits ou de trésors (rayez la mention inutile). La secte a peut-être encore des héritiers qui vont mettre des bâtons dans les roues de nos PJ préférés pour les empêcher de récupérer la statue de la chèvre d'or, l'épée du roi-démon, l'arche d'alliance... (rayez la mention inutile). Une variante est d'y cacher le trésor fabuleux des sarrasins et la cabre d'oro, en reprenant le motif de scénario esquissé plus loin dans le trou du maure (voir le lieu 11 p. 41). A moins que ce soit celui des Templiers si vous jouez dans la période du **Bon roi René**.

3) Meulerie de Barbegal et les aqueducs d'Arles

Les romains amenèrent l'eau en Arles grâce à deux aqueducs parallèles traversant les Alpilles. Le premier coupait à travers les marais du Crau depuis Pont de Crau pour mener l'eau au quartier de l'Auture d'où il alimentait les fontaines et les thermes de la cité. Le second passait par le nord du massif pour alimenter un réseau de moulins. Ces meuleries se disposaient en escalier, dans la pente de la colline de Barbegal, afin que l'eau cascade d'un moulin à l'autre. Barbegal est le plus grand complexe hydraulique connu du monde antique. Ses meules avaient assez de puissance pour moudre quotidiennement 4,5 tonnes de blé pour alimenter Arles et les légions de la Narbonnaise. Ce patrimoine hydraulique et industriel cesse de fonctionner avec les grandes invasions, privant la ville de son alimentation en eau depuis les Alpilles.

L'hydraulique romaine dans vos parties : les moulins de Barbegal ne sont que des ruines, très exposées, qui n'intéressent plus personne. Plus votre saga avance dans le temps, plus ce sont des décombres. Mais des témoignages de cette industrie subsistent dans quelques archives préservées des pillages. Il est donc possible de retrouver des plans et envisager une restauration quel que soit votre époque de jeu. Car une telle installation offre des capacités extraordi-

naires pour une alliance désireuse de déployer une force motrice colossale. Comme pour mener d'étranges expériences ou alimenter une industrie de forge, par exemple... Sans compter qu'elle se doterait d'un équipement inédit au sein de l'ordre ! Prendre possession du site n'est rien en comparaison des travaux de reconstruction et les nouveaux aménagements que vos joueurs pourront apporter. Le plus difficile sera de rétablir son alimentation. Non que la reconstruction des portions d'aqueducs soient complexes, mais parce qu'il faudra l'accord des petits seigneurs dont les terres sont traversées. Et les redevances pécuniaires qui vont avec... Ce qui peut être très explosif dans un contexte de guerre entre Arles et la maison des Baux, par exemple. Rétablir l'eau jusqu'à Arles en reconstruisant l'aqueduc de Pont de Crau est un magnifique challenge politique qui peut assurer la gloire de l'alliance. Mais aussi sa mauvaise fortune. Car elle sera dès lors responsable de l'eau de la région, rien de moins ! Et les sections d'aqueduc seront les premiers objectifs visés par une force d'invasion...

4) Raphaële

Raphaële est un des nombreux hameaux agricoles d'Arles, à la jonction de la Crau et des premiers contreforts des Alpilles, le long de la via Aurelia. Les sources documentaires ne racontent pas grand-chose sur ce hameau sinon que les terres appartenaient vraisemblablement à l'Église. Raphaële est réputé pour être le paradis des pâtres. Mais nulles traces de noyau médiéval. Alors, pourquoi introduire ce hameau dans notre pays d'Arles mythique ?

Raphaële dans vos parties : la vie tourne autour des bergers et comme le bourg se situe entre Arles et Salon de Provence (célèbre pour ses foires aux agneaux), il y a une auberge pour recevoir les étrangers. C'est un coin tranquille, loin de la justice du seigneur local. Il ne s'y passe pas grand chose : « Vois-tu pied-tendre, ici on se méfie des étrangers. Parce que c'est pas la première fois que des brebis disparaissent dans le secteur ! ». Un monde qui tourne autour des troupeaux, des bergers montés, une étape obligée sur la seule route qui taille à travers les immensités, un saloon, des regards sombres et des bouches silencieuses... Vous l'aurez compris, Raphaële c'est la touche Ennio Morricone de votre saga. L'occasion de détourner les codes du western pour déboussoler vos joueurs à la façon Ars Magica. Le scénario **Le silence des Agnelles** donne un aperçu de ce genre de détournements. L'utilisation de Raphaële se restreint à la période de jeu du **Bon roi René**, car ce n'est qu'à partir du XIII^e et XIV^e siècle que la noblesse investit dans les troupeaux de mérinos. Mais vous pouvez facilement l'adapter aux autres périodes de jeu en tordant le cou à l'histoire. Quand on aime, on ne compte pas !

5) Gimeaux

Ce hameau se situe dans une clairière des forêts de la Haute Camargue médiévale. Dans notre pays d'Arles mythique c'est un modeste regroupement de bucherons et de charbonniers d'une dizaine de feu tout au plus. Ses habitants sont traités en parias par les Arlésiens. La population les fuit, les taverniers refusent de les servir et la garde leur bloque souvent l'entrée de la cité. Les

citadins oublient un peu vite qu'ils auraient du mal à se chauffer sans la vaillance des gueux de Gimeaux. Les racines de ce mépris viendraient du fait que les premiers habitants de Gimeaux glanaient le bois de Camargue pour le revendre sans l'autorisation des seigneurs. Mais la réalité est tout autre...

Gimeaux dans vos parties : il est toujours pratique d'avoir un village de maudits sous le coude, quelle que soit votre période de jeu. Vous pouvez accentuer l'aspect misérable et ségrégatif pour les rapprocher de votre alliance, si elle aussi est rejetée : succès garanti si des protecteurs sommeillent parmi vos joueurs. Les gueux de Gimeaux sont misérables, mais riches de compétences qui peuvent intéresser (ou inquiéter...) une alliance, à commencer par leur aisance à se déplacer dans les forêts interdites de Camargue. En plaçant le hameau sous leur protection et en développant des liens sociaux forts, puisqu'entre parias, vous leur donnez quelque chose à perdre. Une menace sur Gimeaux devient un puissant ressort pour impliquer vos héros dans une aventure. A l'inverse vous pouvez nimer de mystère cette petite communauté. Elle dissimule un secret qui explique qu'on la rejette avec autant de violence : un vieux relent de cannibalisme liée aux ourlagues ? Une malédiction en lien avec les ossements que les fées répandent pour écarter les intrus ? La survivance d'un culte païen ? Des satanistes ? Des loups-garous ? Des mortels cachant tant bien que mal leur héritage féérique ? Un mage dissident devenu gourou ?

6) Le monastère d'Albaron

L'Église convoite la Camargue, propriété de quelques chevaliers arlésiens sur le papier, mais que personne n'exploite. L'ordre cistercien, qui prône la mise en valeur des terres et la recherche du divin dans le labeur, s'intéresse au désert camarguais. Le père Jean d'Uzès décide de s'y établir au milieu du XII^e siècle (période des **Comtes de Provence**). Il fonde le monastère d'Albaron, sur la butte du même nom et point haut de la Camargue (+ 6m). La communauté d'une dizaine de moines réside dans une maison commune attenante à une modeste chapelle, dont l'architecture rurale tient plus du mas que de l'abbaye cistercienne. Quant aux fondations, certains arlésiens prétendent qu'elles auraient été creusées dans un ancien tumulus païen...

Le monastère d'Albaron dans vos parties : il n'y a jamais eu de monastère à Albaron, pas plus que de Jean d'Uzès. Les cisterciens s'établirent en Petite Camargue, du côté de Saint-Gilles dans le Gard. Alors pourquoi inventer cette communauté religieuse ? Le modeste monastère d'Albaron est un décor intimiste pour mettre en scène le quotidien de moines dans leur lutte pour survivre dans un environnement d'une rare hostilité. Surtout envers les gens d'Église. Le monastère offre un contrepoint intéressant par rapport aux richesses de l'archevêché arlésien ou aux puissantes reliques entreposées dans l'église des Saintes-Maries-de-la-Mer. Vous pouvez, selon vos choix de saga, en faire un sanctuaire précaire, où l'on vit chichement mais où le voyageur trouvera toujours un sourire et un bol de soupe chaude. Ou, à l'inverse, un foyer de moines fanatiques, s'en allant dérober la Camargue féérique, la hache en fer au clair. Les frères d'Albaron peuvent épauler une alliance en guerre contre le haut

clergé. Et réciproquement, se faire une épine « de vertu et de droiture » dans le pied d'une alliance mêlée aux affaires troubles des princes d'Église. Cette communauté va s'effondrer suite à une série de discordes auxquelles les fées ne sont pas étrangères, sauf si vous décidez du contraire. Ce motif scénaristique apporte un élément de plus dans une guerre entre la Féerie et le Divin. Nos moines seront-ils secourus par vos mages ? Où vaincront-ils en implantant une aura divine assez puissante pour s'opposer à une alliance camarguaise ? A votre guise...

7) Les tours de la Cappelle

Ces deux tours jumelles ont été bâties par Guillaume le libérateur, de part et d'autre du bras oriental du Rhône pour en bloquer l'accès. Les chaloupes rapides des maures devaient être stoppées par les lourdes chaînes tendues entre les tours d'où les troupes cavales les cribleraient de flèches. Elles furent édifiées à la va vite. On y installa une petite garnison mais la victoire de Guillaume fut si fulgurante que les tours ne bloquèrent jamais personne ! Les soldats qui rentrèrent de Camargue étaient à moitié fous, racontant à qui voulait l'entendre des histoires à dormir debout de voix glougloutant dans les étangs ou de feux volant sur les eaux. Le sol marécageux fit le reste, effondrant les constructions en moins de temps qu'il n'en avait fallu pour tailler les blocs.

La Cappelle dans vos parties : les tours effondrées symbolisent l'impuissance des hommes à s'implanter sur les terres féériques des ourlagues. Elles n'existent qu'à partir de l'époque de jeu **Comtes de Provence**, où elles n'y seront actives que quelques années. C'est donc avant tout un élément de décor sous forme de ruines éventrées, colonisées par la vase et les roselières. Un décor hanté à placer sur la route de vos PJ par une nuit sans lune ou sous une averse battante. Qui sait, peut-être vont-ils se confronter aux terreurs de la garnison d'origine en croyant avoir trouvé un abri dans ce maudit marais ! Les tours occupent un emplacement stratégique sur le fleuve. Une alliance peut souhaiter les reconstruire, en gage de protection du port d'Arles, par exemple. Mais il lui faudra affronter le courroux des fées et peut-être des pirates qui se prendront dans ses chaînes ! A moins qu'elles ne gênent quelques trafics de contrebande, entre bourguignons et marseillais par exemple. Qui sait dans quelle guerre commerciale votre alliance vient de mettre les pieds ?

8) Le Vaccarès

Cet étang est un des points bas de la Camargue, alimenté par les crues du fleuve et les écoulements des roselières. La saison sèche transforme le paysage en un désert lunaire tapissé de vase, jonché d'étangs modestes. En période de crues, les terres se noient et le transforment en « une petite mer » si vaste qu'il est difficile d'en deviner les bords. Le Vaccarès est le paradis des pêcheurs ; du moins les rares qui ont le privilège d'y lancer leurs filets avec le consentement des fées. Ceux qui bafouent les ourlagues ne font jamais de vieux os. Ils entretiennent le cortège des légendes macabres de Camargue.



Le Vaccarès dans vos parties: le fond de l'étang sert de palais à la reine des ourlurgues. Ses reflets et ses bancs de brumes nous permettent de poser une porte vers l'Arcadie. Une porte s'ouvrant sur les sinistres terres de la Cour d'Hiver et donc sur un potentiel de scénarios étranges, se déroulant dans cette dimension. Si la Camargue est une terre crainte, le Vaccarès qui en compose le cœur doit apparaître dans vos parties comme le sanctuaire des sanctuaires. L'approcher est déjà une aventure en soi. Notre Vaccarès symbolise le sacrement païen des eaux, en l'occurrence saumâtres par opposition à la mer, élément de la mystique chrétienne sanctifié par l'église des Saintes-Maries-de-la-Mer. Vos scénarios peuvent servir cette confrontation symbolique entre les eaux claires et fraîches de la méditerranée face aux eaux vaseuses et stagnantes de la Féerie. Un thème de fond pour une saga centrée sur une guerre entre la dimension du Divin et le royaume arcadien. Reste à déterminer quelle sera la position de votre alliance pour nager entre ces deux eaux. L'ensemble de ces thèmes peut se combiner avec n'importe quelle période de jeu, même si la période «**âge sombre**» est la plus encline au paganisme.

9) La pointe de Faraman

La pointe correspond à une langue de terre à l'embouchure du bras oriental du Rhône. Cette bouche du fleuve est la plus stratégique car assez profonde pour permettre aux navires de remonter jusqu'au port de Trinquetaille. La légende raconte que les phocéens désacralisèrent le culte

d'une divinité barbare pour y bâtir un temple consacré à Artémis, protectrice de la Camargue. Les romains le transformèrent en temple de Diane, en éperon sur la méditerranée. Le géographe Strabon en fait mention dans sa description de la Gaule. Sa silhouette aux pierres blanches guidait les marins et servait d'abris aux équipages qui donnaient la chasse aux pirates. Le temple est tombé en ruine avec les invasions pour devenir un repaire notoire de pirates. Guillaume le libérateur s'en empare à l'aube de l'an mil pour établir un réseau de phares afin de contrôler le golfe et repousser les flottes maures. Mais le projet retombe dans l'oubli au fil des périodes de jeu **Comtes de Provence** et du **Bon roi René**.

La pointe dans vos scénarios: La pointe de Faraman n'existait sans doute pas au Moyen Âge, où le trait de côte était bien différent de celui d'aujourd'hui. Voilà une pure invention de rôliste que nous permet l'Europe Mythique, détournant les écrits de Strabon pour doter notre pays d'Arles d'une majestueuse ruine sur les flots avec ses colonnes et ses statues brisées. De quoi exciter l'imagination des explorateurs. Une alliance de Crau ou de Camargue peut réinvestir les lieux pour rétablir le culte de Diane et, ainsi, négocier la paix avec les ourlurgues, créatures qui lui sont associées. A moins que vos fées aient des racines païennes bien plus anciennes. A vous de voir. Vous pouvez en faire un coin malfamé, escale des esclavagistes et des pirates qui écument le golfe du Lion, source d'un danger permanent pour votre communauté. Donc un lieu plutôt propice à la période de jeu «**âge sombre**» avec les vikings et les maures, où la période du **Bon roi René** avec les galères génoises ou catalanes.

10) Roquemartine

Le château de Roquemartine, ou château de la reine Jeanne date du XII^e siècle (période de jeu des **Comtes de Provence**). Sa silhouette trapue se dresse sur un éperon en surplomb de la route traversant les Alpilles, entre Eyguières et Orgon, sur les fondations d'un ancien oppidum. De militaire, le château-fort n'a que l'apparence car si l'on en croit les historiens sa légende tient à l'amour courtois et aux ménestrels qui le visitèrent en nombre, sous le règne des papes d'Avignon. Prélats et seigneurs s'y retrouvent pour se livrer à des concours de poésies afin de séduire les belles provençales, au son des concerts accompagnant des banquets pantagruéliques. On y célèbre les artistes. C'est ici par exemple, que les prélats choisissent ceux qui peindront leurs églises et leurs palais. Il est de bon ton de s'y faire inviter lorsque l'on souhaite percer dans le grand monde.

Roquemartine dans vos parties: voilà un joli élément de décor pour mettre en scène des fêtes, des rivalités politiques ou amoureuses en jouant du luxe et du raffinement de l'époque. Roquemartine est un concentré des fastes de la cour des papes où se côtoie le petit cercle des puissants. On y décide du destin de la région sous couvert d'activités frivoles. A partir de là, nous vous proposons deux angles d'attaques pour faire du château le théâtre de scènes inoubliables. Si l'on suit notre logique première, Roquemartine est une place forte soumise aux enfers qui couvent sous les Alpilles. Puisque la citadelle des Baux incarne le mal bestial et se réfère à la domination par la force, Roquemartine va plutôt jouer dans le registre de la subtilité et de la tentation. Subtilité car l'influence infernale demeure caché. Pas de démons ni d'aura tapageuse, mais un mal insidieux, glissant dans les esprits pour les pervertir et les pousser petit à petit vers des actes ignobles. La tentation, au centre des croyances médiévales, s'impose comme thème naturel pour pousser les âmes vers le morbide ou la folie. L'amour courtois y prend la résonance malsaine à travers des jeux de chantage et de soumission. Notre idée n'est pas d'en faire un lupanar peuplé d'incubes et de succubes, mais plutôt un château aux illusions où les frontières entre ce que l'on voit et ce que l'on croit voir ne sont jamais tranchées. Et l'on finit toujours par prononcer un pacte ou une promesse que l'on regrette amèrement toute sa vie. Vous pouvez y loger un incube comme grand intendant des réceptions qui s'y tiennent, sur le principe que ce qui est suggéré, fantasmé, est un stimulant plus puissant que montrer ce qui se passe vraiment. A ce jeu-là, incubes et succubes sont imbattables! Roquemartine vous permet d'user et d'abuser de cette ficelle et de glisser en douceur de la chanson de geste vers un libertinage anachronique, ou des pulsions libertaires et révolutionnaires si votre registre est plus politique. L'autre optique serait de considérer l'amour courtois sous l'angle de la Féerie. Les ourlurgues camarguaises ne collent peut-être pas à la façon dont vous voulez jouer avec cette puissance. Les fêtes de Roquemartine sont peut-être patronnées par des fées de la Cour d'Été qui s'y délectent de l'art et des nuances de sentiments de leurs visiteurs. L'occasion de réintroduire une vision traditionnelle de la Féerie, compatible avec les monstres du delta du Rhône car il y a fort à parier que les deux espèces soient en guerre. Roquemartine manipule-t-elle les mortels pour qu'ils s'implantent en Camargue et profanent les sanctuaires des ourlurgues?

11) Le val d'Enfer

Ce vallon des Alpilles qui conduit à la forteresse des Baux a de quoi impressionner le voyageur. La roche blanchie par un soleil de plomb, déchiquetée par les pluies et le Mistral prend des formes de crocs brisés ou de silhouettes inquiétantes émergeant d'une végétation pelée et brûlée. L'eau scarifie la roche des gorges où le vent s'engouffre en mugissant pour vous glacer jusqu'aux os de ses morsures. Elle y perce des failles étranglées et abruptes. Ce décor impressionnant subjugue par son aridité et son austérité. Dante s'en inspire pour écrire son enfer dans la Divine Comédie. Frédéric Mistral y place l'ancre de la sorcière Taven...

Le val d'Enfer dans vos parties: ... et nous, nous y collons les forces infernales. Pas de besoin de chercher midi à quatorze heures avec un nom pareil! Le val d'Enfer a toutes les caractéristiques d'un site naturel déformé par un regio démoniaque. L'eau est acide, la roche stérile, la végétation épineuse, les animaux agressifs, les grottes d'une obscurité poisseuse... Les gens d'ici évitent de se promener la nuit. Surtout quand il y a du Mistral. Le val d'Enfer c'est un peu la forêt de Blair Witch filmée par Pagnol: un superbe décor gothique où le destin de vos héros bascule par une nuit sans lune, dans une caverne pour échapper à l'orage. Vous aimez explorer des couloirs? Vous aimez les histoires de fantômes? Plutôt les malédictions? Ne cherchez pas plus loin et venez écrire par ici. Le val d'Enfer est un élément important des Alpilles (voir 2.1.2) et les guerres baussenques (cf. p. 65, 3.4.3). On y trouve des légendes similaires à celle du trou du maure, évoqué ci-dessous.

12) Le trou du maure

Cette grotte des Alpilles dominant Saint-Rémy a toujours été le repère favori des pillards s'établissant dans le secteur. D'où son nom. Les pentes raides, instables n'offrent aucun couvert et contribuent à faire de ce point culminant un poste d'observation facile à défendre. Le trou ne contient rien sinon des traces de feu et des graffitis. Et pourtant bien des paysans comme des seigneurs sont venus le visiter en espérant trouver fortune. A si... il contient une légende, celle de la cabre d'oro. Vous trouverez de nombreuses histoires de cet acabit dans tous les massifs provençaux, en particulier dans l'Estérel et le Lubéron. Elles ont toutes pour sujet une chèvre fabuleuse, à la toison d'or, qui veillerait sur un prodigieux trésor que les maures auraient entassé dans une grotte sans avoir pu s'enfuir avec. La bestiole est une carne vicieuse, très intelligente, dotée de la parole. Ici elle attire le promeneur en lui promettant son trésor contre un service. Là elle attaque sans crier gare ceux qui furent trop près du magot.

Le trou du maure dans vos parties: pour commencer, la grotte peut servir de base idéale à l'établissement d'une alliance dans les Alpilles. L'aura démoniaque est peut-être plus faible ici et l'éperon rocheux offre une assise convenable pour édifier une citadelle. La chèvre d'or est une légende facile à transposer en scénario. La créature existe-t-elle vraiment ou s'agit-il d'une couverture pour permettre à quelques aigrefins de maquiller leurs activités? Si oui s'agit-il d'un démon ou d'une fée? Est-elle vraiment en or et si oui, y a-t-il un parallèle à cruiser avec la



toison d'or mythologique? Est-elle la gardienne d'un trésor ou la gardienne d'un secret? Ce trésor, de quoi s'agit-il vraiment? De pièces d'or et de bijoux? De reliques pillées par les infidèles? De choses plus ésotériques dont on ne doit pas parler?

13) L'abbaye de Frigolet

L'abbaye de Saint Michel de Frigolet est fondée au XII^e siècle par une communauté de chanoines de Saint Augustin. Elle n'existe qu'à partir de la période de jeu **Comtes de Provence**. Les moines se retirent au cœur de la Montagnette qui surplombe la plaine de Tarascon. Si ce petit massif, léché par les crues du Rhône, n'a pas l'aura sulfureuse des Alpilles ou du Lubéron, l'abbaye va pourtant sombrer dans la vicissitude. Le haut clergé profite de son isolement pour y mener ses affaires loin des regards indiscrets (période de jeu du **Bon roi René**). Les religieux sont évincés par des affairistes qui transforment Frigolet en une «citadelle silencieuse», gardienne des secrets de la papauté installée en Avignon. Ses terres tombent en décrépitude, à l'image de sa spiritualité. L'abbaye finit par être désertée avec le départ du dernier Pape et l'insécurité des grandes compagnies au XIV^e siècle. Elle ne sera réinvestie que trois siècles plus tard.

Frigolet dans vos parties: nous ne nous sommes pas privés de tordre les faits historiques pour faire de ce lieu un symbole de perdition, métaphore de la corruption du haut-clergé. Dans notre saga, la communauté de Frigolet est le théâtre d'une guerre silencieuse entre des religieux sincères qui savent mais n'osent dire et des prélats décadents qui ont les appuis et le pouvoir. Les deux partis font mine de coexister paisiblement mais des visiteurs attentifs peuvent gratter le vernis des apparences et tenter de percer les secrets de la papauté. Frigolet, c'est un peu le nid d'espions de nos sagas. Cette abbaye peut devenir l'endroit où se trament les grands complots avignonnais dans les ténèbres d'un cloître, une cachette pour des secrets encombrants, une place forte pour des intrigues en tout genre ou la foi d'une poignée rehausse la corruption de la majorité.

14) Notre Dame de la Vacquières

Cette chapelle isolée se situe sur une petite colline proche du village de Noves où l'on franchit la Durance par un bac. Un bouvier novais remarquait qu'une de ses vaches, cessait de faire du lait depuis qu'elle broutait le sommet de cette petite colline. Étrange... d'autant que les autres bovins s'écartaient toujours de cette pâture. Ne trouvant rien de particulier, notre curieux décida de creuser. Sa pelle exhuma une étrange statuette de femme à tête de génisse. Le bouvier couru chercher le curé de la paroisse qui brisa l'effigie démoniaque et béni la colline. Les novais y bâtirent la chapelle de la Vacquières pour chasser le démon, ignorant qu'ils avaient profané un sanctuaire d'Hécate. Car la butte s'élevait à la croisée d'anciens chemins gallo-romains. Voilà une légende pouvant s'adapter à n'importe quelle période de jeu.

Notre Dame de la Vacquières dans vos parties: qui dit profanation appelle une vengeance. Surtout lorsqu'il s'agit d'un culte infernal antique. Noves peut devenir le théâtre d'étranges manifestations, d'acci-

dents et de toutes sortes de malédictions. De quoi envoyer des mages enquêter pour secourir la population désemparée. On peut aussi considérer que le bouvier n'a pas creusé plus loin que la statuette. Et donc n'a pas découvert que la butte dissimule un trésor précieux pour l'Ordre d'Hermès. Il peut s'agir d'un objet cultuel contenant enchantements et/ou vis (option basique) ou d'un coffret renfermant des textes sur les rites lunaires et autres prières à Hécate, que l'on croyait oubliés à jamais. Le genre d'informations vitales pour endiguer les auras infernales du massif des Alpilles. Seul problème: le trésor repose sous la chapelle. Y accéder demande des compétences (une bonne pelle ou du terram, au choix). Découvrir son existence et le localiser sera peut-être vont peut-être enclencher des choses qui échappent à leur contrôle. Ce serait amusant, non?

15) Santa Gato de Maillane

Maillane est un petit bourg agricole de la plaine de la Durance placé sous la protection de Santa Gato (Ste Agathe de Catane). Le culte de cette martyre a été ramené de Sicile par Guillaume Porcellet, unique rescapé provençal des vêpres de 1282; massacre qui vit les siciliens se soulever contre la maison d'Anjou. Mais revenons à la sainte du III^e siècle: Agathe avait décidé de vouer sa vie à Dieu, refusant les avances du proconsul Quintien. Fou de rage, le dignitaire éconduisit la fit emprisonner et lui trancha les seins. Sa mort déclencha un tremblement de terre qui ébranla toute l'île et fit rugir l'Etna. Ste Agathe devint la patronne des nourrices et des fondeurs de cloches. Les maillanais lui vouent un culte similaire à celui des siciliens, des sardes ou des maltais... A savoir une procession, chaque 5 février pour protéger les bébés. La cloche de la paroisse sonne toute la nuit pour chasser les démons, pendant que l'on déguste les pains de Sainte Agathe, des brioches mouillées comme les mamelons de la martyre.

Santa Gato dans vos parties: Derrière le pittoresque d'une petite fête provençale datant de la fin du XIII^e siècle (période de jeu **Comtes de Provence**), sainte Agathe nous offre un sac d'énigmes à torréfier dans nos scénarios. Une poignée de spécialistes de la Sicile affirment que cette sainte serait une usurpation chrétienne du culte d'Isis, très vivace dans les îles italiennes où la déesse antique était protectrice des navigateurs. On retrouve des vestiges de ce culte dans le patrimoine romain d'Arles, même si le clergé en a détruit beaucoup. Les mystères d'Isis ont prospéré sur la base d'un culte préhistorique de la déesse mère que l'on retrouve tout autour du bassin méditerranéen et en Mésopotamie. Un culte bien connu de l'Ordre d'Hermès puisqu'à l'origine de la plupart des branches qui composent la maison Ex-miscallanea aujourd'hui. Sa magie et ses croyances donnent la part belle à la résurrection (mentem et corpus) est la fertilité (aquam et terram). Les mystères d'Isis se rapprochent de ceux de Mithra, eux aussi liés à l'Ordre d'Hermès et au pays d'Arles. Les férus d'occulte ne manqueront pas de faire le parallèle entre une déesse païenne protectrice des bateaux, et la barque pleine de saintes qui s'échoua en Camargue. Les points communs ne manquent pas non plus avec la vierge noire des gitans. En bref, Santa Gato nous renvoie aux racines des traditions qui ont cimenté l'Ordre

d'Hermès bien avant son apogée romaine. Des clés qui ont survécu à l'instauration des cultes polythéistes patriarcaux de l'antiquité, avant que les chrétiens ne les maquillent sous le vernis de nouvelles traditions. Mais des clés qui demeurent intactes pour qui apprend à les lire. Isis, Mithra et Agathe sont dans un bateau... Bonisagus tombe à l'eau?

16) Les foires de Beaucaire

Beaucaire est une place commerciale dès la plus haute antiquité (Ugernum, fondée vers le VII^e siècle avant JC); un important relais sur la via domitia. La ville, en éperon sur le Rhône se dote d'une muraille et d'un donjon durant les grandes invasions. Elle passe aux mains de petits vassaux des comtes de Toulouse, personnifiant le danger que cette maison fait planer sur les **Comtes de Provence**. Ceux-ci fortifient Tarascon sur l'autre rive du Rhône, en réponse à l'intimidant donjon beaucairois. Beaucaire fait les frais de la croisade albigeoise, assiégée par Simon de Montfort. Elle met quelques années à se rétablir du pillage, avec le soutien de mages de Tornac, avant de reprendre sa place commerciale, grâce aux multiples foires annuelles qu'elle organise sur les berges du Rhône. La plus fameuse est foire de la Madeleine qui se tient entre le 15 et le 25 juillet. Les marchands viennent de Lorraine, de Bourgogne, de Gascogne ou de Catalogne et de Toulouse pour faire affaires avec les négociants italiens et juifs, les coffres emplis de trésors d'orient. L'aura de cette foire est telle que alliances de Normandie, des Alpes ou du Rhin descendent spécialement pour s'y approvisionner. La foire de la Madeleine est aussi une grande fête populaire où l'on fait des rencontres. La jeunesse y batifole en espérant rencontrer l'âme soeur. Les amoureux s'échangent des alliances de verre, symbole d'un amour éphémère censé se rompre en même temps que la bague. On y rit beaucoup. On y règle de vieux contentieux aussi...

Les foires de Beaucaire dans vos scénarios: l'amusante tradition des bagues de verre vous permet de jouer sur le registre de l'eau de rose, en profitant des chaleurs d'été pour donner une petite touche de soap-opéra à vos scénarios. Vengeance, amants éconduits, parents ou cocus à la recherche d'un promis, amoureux prêt à acheter un philtre ou sort pour rendre sa bague incassable... Il est assez facile de tirer sur la ficelle pour dénouer des pelotes d'imbroglios. Toutes les classes sociales et les allégeances s'y mélangent dans une joyeuse cacophonie, ouvrant la porte à tous les quiproquos. Dans un registre plus obscur, ces foires sont idéales pour faire entrer ou sortir de Provence des marchandises «spéciales», à commencer par des ventes d'objets enchantés, au nez et à la barbe de quaesitores mêlés à la foule. Dans un registre plus conventionnel il peut s'agir de fausse monnaie, d'armes, de reliques volées, des documents secrets etc. Vous pouvez nouer le genre d'intrigues autour de fugitifs comme des vaudois du Lubéron, des Cathares ou des Templiers, cherchant à fuir ou sauver quelque chose, selon votre période de jeu. Et pourquoi pas un érudit musulman ou un prince byzantin visitant la région sous une identité d'emprunt?



18) La chapelle de Sainte-Sixte

Cette petite chapelle de pierre blanche, isolée sur une petite colline de cyprès est une des plus célèbres cartes postales de Provence. Son campanile et son architecture romane, épurée, servent de modèle aux chapelles des crèches. Elle a été construite au XII^e siècle, en retrait du village d'Eygalières, sur les premières pentes des Alpilles. Sainte-Sixte est une icône de l'architecture rurale. Mais son histoire ne nous livre aucune matière à exploiter. Nous allons donc lui inventer une légende pour l'intégrer dans nos sagas...

La chapelle Sainte-Sixte dans vos parties: le mythe des dragons prend de multiples visages dans la région. La Tarasque est le plus célèbre, mais il y a un drac qui coule les bacs dans la Durance, et un autre qui enlève les lavandières qui s'éloignent un peu trop sur les rives du Grand Rhône: c'est la base de notre histoire. Apolline, jeune lavandière d'Orgon, lave ses draps sur les bords de la Durance lorsque s'approche un beau seigneur. Il est beau mais inquiétant car ses yeux jaunâtres brillent d'une pupille étroite et ses mains se couvrent de calcs semblables à des écailles sous la peau. La pauvre devine que le sire n'est pas de ce monde et se dit qu'il vaut mieux faire profil bas que tenter de s'enfuir. Elle se laisse conter fleurette car voilà des jours qu'il l'observe laver son linge. Bref, il veut l'épouser en échange de ce qu'elle voudra. Apolline se dit qu'il vaut mieux accepter. Elle promet de l'épouser s'il lui ramène un coffre de la longueur d'une épée, remplis de rubis plus gros que des pommes: le genre de chose qui n'existe pas dans le petit monde d'une misérable lavandière. Le soupirant s'incline puis disparaît. Et les années passent. Apolline se marie avec le sabotier d'Orgon. Et voilà qu'un soir, de retour du marché d'Arles, elle tombe nez à nez avec l'étrange inconnu qui tient dans ses bras... un long coffre empli de rubis énormes. Forcément, il éclate de colère en découvrant les enfants qui pleurent dans les jupons de sa promise. Cette maudite lavandière a trahi sa promesse! Notre dragon reprend sa forme pour les dévorer. C'est alors qu'Apolline entend Sainte-Sixte sonner les vêpres. N'écouter que son courage, elle s'y précipite, le monstre sur ses talons.

La suite de la légende dépend de vous. Si la légende dit vrai, il y a donc un dragon qui se balade entre Alpilles et Lubéron, pour trouver sa promise. S'il dévore Apolline, il se mettra en quête d'une autre femme: il y a peut-être une fille à marier dans votre alliance? Dans le cas contraire Apolline s'enferme dans la chapelle, protégée par l'aura divine des lieux. Le soupirant disparaît, mais il n'a pas dit son dernier mot! La légende enfle dans pays. On donne la chasse aux inconnus et ceux qui ont le don vont passer un mauvais quart d'heure! Apolline peut apprendre l'existence de mages et s'en remettre à ces personnages étranges mais incontestablement puissants pour mettre un terme à cette affaire. C'est encore plus amusant si la lavandière vit dans votre alliance: devinez qui toque à la porte avec insistance? Vos héros ont-ils la carrure d'un saint George ou vont-ils jouer les entremetteurs diplomates? Les plus vénaux se demanderont sans doute où le Drac cache ses rubis, non?

Si vous jouez dans une optique moins *fantasy*, la légende d'Apolline dévorée par le Drac de la Durance est en réalité une figure allégorique remontant aux cultes à mystères. Ces sectes païennes perdurent sous forme de légendes, d'un bout à l'autre du Moyen Âge.

Le mithraïsme était une des rares sectes à initier les femmes. Apolline incarne la figure de la trahison, révélant au grand jour les secrets de Mithra. Le drac se fait le bras vengeur du dieu. Mais quels sont ces secrets? Qui est la dissidente? Une ancêtre des mages de la maison Flambeau? Pourquoi a-t-elle agi ainsi? A-t-elle mis en péril l'Ordre d'Hermès? Vous ne serez pas surpris d'apprendre que la ville de Tarascon, célèbre pour son dragon, était une vieille place du mithraïsme. Tout comme Arles et les dragons-crocodiles des piliers du cloître de Saint-Trophime, ou le crocodile des légions qui fondèrent Nîmes, autre haut lieu de cette religion védique, très répandue dans l'armée romaine. À vous de voir comment vos scénarios déclinent la figure du dragon dans un jeu de pistes autour du mithraïsme, dont la chapelle Sainte-Sixte pourrait être la clé. Vous trouverez des idées complémentaires sur ce sujet à la section 4.1 p. 79.

19) La commanderie de Barbentane

Ce bourg prospère à partir du XII^e siècle grâce à son seigneur Guillaume de Barbentane, qui édifie une maison des chevaliers et sécurise le bac sur la Durance, qui permet de se rendre d'Arles en Avignon. Le village est riche des droits de péage mais convoité par le Saint Empire autant que la France ou la papauté qui s'installe quelques siècles plus tard. La délimitation des frontières est très floue puisqu'elle s'appuie sur les cours d'eau. Et comme la Durance ne cesse de passer d'un lit à l'autre... Barbentane devient un sac de nœuds de conflits fonciers. Pour éviter les disputes de domanialité entre grandes couronnes, le village est offert aux Templiers, ordre neutre et présent dans toute la chrétienté. La maison des chevaliers se transforme en commanderie.

La commanderie dans vos scénarios: qu'importe si la maison des chevaliers qui existe toujours dans le vieux village n'a strictement aucun rapport avec les Templiers. Barbentane est notre prétexte pour introduire les moines-guerriers, sources d'innombrables spéculations qui sont autant de grains à moudre dans notre moulin à scénarios. En situant leur commanderie centrale aux portes d'Avignon, nous accentuons les tensions et l'évacuation tragique qui suivront leur procès sous le règne de Clément V. Les Templiers ont été puissants à Arles, Avignon, Aix-en-Provence. Alors pourquoi inventer quelque chose à Barbentane? Sans doute parce qu'une commanderie tranquille, dans un petit village typique accroché à sa Montagnette donne un visage humain à cet ordre «international». Un cadre calme, apaisé, qui contraste avec les centres de pouvoir comme la cour des papes et qui peut favoriser des collaborations plus étroites entre l'ordre et votre alliance. Vous pouvez jouer à loisir avec les crues de la Durance qui peuvent symboliser les tourments qui pèsent sur l'institution (accentuez sa fonction de frontière pour développer des intrigues foncières et des disputes de terres). Elle peut aussi être un atout pour sauver vos PNJ (la crue bloque les troupes du pape permettant à des Templiers d'évacuer des archives ou des trésors avec l'aide de vos gens). Tout dépend de la place que vous souhaitez accorder aux croisades ou au procès des Templiers dans votre saga.

La foule qui se déplace à Beaucaire peut servir de levier pour scénariser les relations de votre alliance avec l'opportuniste alliance de Tornac. Cette dernière, aux portes de l'automne (vers le XIV^e siècle), cherche à faire de la foire de la Madeleine un forum d'échanges entre mages, en dehors des protocoles du tribunal provençal. Il va sans dire que leur initiative va déclencher le courroux de Aedas Mercurri. Les événements vont chercher un soutien parmi les alliances locales mais leurs relations sont tendues avec la sororité de Lourmarin. L'histoire ne dit pas quelle sera la position de la vôtre, ni le rôle que Tornac jouera face au pouvoir déclinant de la domus pyrénéenne. De quoi lancer un pavé dans la mare de scénarios diplomatiques.

17) La chapelle de Saint-Gabriel

Cette petite chapelle, perdue dans les oliviers est construite vers la fin du XII^e siècle; sans doute par les mêmes artistes qui bâtirent Saint-Trophime avec qui elle partage des similitudes. Moins célèbre que la chapelle Sainte-Sixte (voir ci-dessous), elle est réputée pour être un des joyaux de l'art roman provençal. L'édifice trône, isolé dans la garrigue, sur la route qui descend de Tarascon vers Fontvieille. Étrange que cette chapelle à l'écart de toute agglomération ou des chemins de pèlerinage. La réponse se trouve sous ses fondations: Saint-Gabriel a été édifée sur un ancien village de bateliers qui transportaient les voyageurs à travers les marais, à la croisée de la via Agrippa (entre Arles et Avignon) et la via Domitia (entre Aix et Nîmes, via Tarascon).

La chapelle Saint-Gabriel dans vos parties: les Alpilles étant une porte sur les enfers, il manquait à notre terrain de jeu une porte vers le paradis. Et nous l'avons collée ici: Saint-Gabriel toise le massif infernal, à quelques heures de marche de Saint-Rémy ou des Baux, tout en restant au bord de la plaine du Rhône, véritable «autoroute médiévale» menant à Arles. C'est donc un lieu central et facile d'accès où vos héros s'établissent. La chapelle a une aura divine de +6 (ou d'avantage!), sans vie paroissiale à l'exception de quelques célébrations annuelles. Il n'y a donc pas de messes ni de curé pour témoigner de ce qui s'y passe. Et des choses... il peut s'en passer beaucoup! Les peines et les chagrins semblent moins lourds à porter, on y récupère plus vite ses points de confiance, mais vos vices pèsent d'avantage sur votre conscience. Les personnages ayant la foi, ou capables de sentir la sainteté voient leurs talents s'exalter. Si vos héros combattent le malin, ils pourront faire de la chapelle un nœud stratégique où exorciser les possédés ou rompre les objets maudits. Saint-Gabriel peut leur offrir un ultime refuge contre des persécutions démoniaques. Sa nef est un décor solennel tout trouvé pour sceller un pacte entre mages et vrais croyants. Et pourquoi ne pas faire intervenir des anges? Si votre alliance combat le clergé, c'est par ici qu'ils débarquent sur terre... Voilà qui devrait tenir vos mages à une distance respectueuse. Saint-Gabriel peut s'utiliser de façon plus subtile par exemple en favorisant les miracles dans un rayon de quelques lieues, ce qui ne manquera pas d'alimenter et de renforcer la foi des masses: une apparition à un berger ou un buisson ardent et le tour est joué!



20) Le trésor du Sagittaire

Les historiens peinent à défricher l'histoire de l'Église dans la Provence mérovingienne. Ils s'enfoncent dans une nuit épaisse où toutes traces d'actes épiscopaux se perdent, laissant des trous de centaines d'années dans les archives et les listes de succession des évêques. Cette situation est paradoxale car le règne des rois barbares s'accompagne d'une montée en puissance du clergé, en particulier ici, à Arles. L'effondrement de l'Empire romain n'excuse pas tout. On sait que la formation des clercs d'alors était rudimentaire. Prétendre avoir lu quatre fois l'ancien et le nouveau testament suffisait à postuler dans les ordres. Bon nombre d'hommes d'Église de l'époque n'étaient pas des lettrés, mais des soudards. Salonius d'Embrun et Sagittaire de Gap étaient de ceux-là. Leurs méfaits furent légendaires, au point de traverser les âges, en dépit de l'absence d'écrits dans cette obscurité mérovingienne! L'évêque Sagittaire était le fléau des paroisses gapençaises. Ce pillard s'était constitué une bande de « prêtres » armés jusqu'aux dents pour incendier les châteaux et décoller les têtes des récalcitrants à payer la dîme. Dîme qu'il dilapidait en boissons et ribaudes. Sagittaire, qui n'a rien d'une invention de rôliste malgré son nom, fut condamné par le pape. Le concile de Chalon mit un terme aux 18 années d'un règne de terreur. Le criminel fut destitué pour finir sa vie dans la misère d'un monastère de Gascogne (vers 585). Une mort misérable après une vie de crimes... Quoi de plus inspirant pour détourner ce personnage dans une grande aventure de chasse au trésor!



Le trésor du Sagittaire dans vos parties : notre Sagittaire a fait une confession sur son lit de mort. Il a mis la main sur un trésor inestimable lors de l'attaque du château de Seyne-les-Alpes, en 574. Un trésor que trois vies d'homme ne suffiraient pas à dépenser, un trésor capable de renverser le cours de l'histoire! Hélas, son butin lui fut dérobé par un de ses hommes, un arlésien du nom de Joucas. Sagittaire lui donna la chasse jusqu'en Camargue, sans jamais le retrouver. L'évêque proposa à l'archevêque d'Arles un partage équitable du trésor en échange de sa tête. Le clergé emprisonna la famille de Joucas, l'excommunia et la tortura des mois durant. On finit par retrouver le traître, pendu dans une chapelle de Boulbon, au pied de la Montagnette où il se cachait. Chapelle et village furent passés au peigne fin. On tortura quelques âmes, on fouilla bois et collines, ainsi que toute alliance qui aurait eu la malchance de s'installer par ici... Mais en vain. Joucas a-t-il amené son trésor dans la tombe? Si votre trésor se compose de pierreries ou d'or, vous voilà armé pour disperser des indices à travers la région. Vos héros vont devoir remonter la vie de Joucas pour les décrypter à travers une série de lieux, sans doute des siècles après sa mort, et le passage des limiers de l'Église. Ces derniers ont pu laisser des traces que nos chasseurs de trésor devront vérifier et croiser avec leurs théories. Mais certains de ces indices ne sont accessibles que dans les archives du palais épiscopal de Saint-Trophime, ou de la papauté d'Avignon, selon votre époque et vos thèmes de jeu.

46

SPÉCIAL ÉDITION PRIMUS
Jouez le jeu, ne diffusez pas ce pdf !

Et si ce trésor n'était pas pécuniaire mais politique? Imaginons que ce soient des parchemins attestant de crimes de l'Église mérovingienne, comme par exemple, des spoliations perpétrées par l'archevêché d'Arles, révélant noir sur blanc que ses propriétés les plus emblématiques appartiennent, au hasard, à la maison des Baux ou à la maison de Toulouse! De quoi ouvrir bien des perspectives dans la période de jeu des **Comtes de Provence** pour expliquer pourquoi Sagittaire parlait d'un renversement du cours de l'histoire. Le rôle de l'archevêque d'Arles devient plus trouble. Et si Joucas était en fait son agent? Voilà qui expliquerait sa trahison... Mais pourquoi n'a-t-il pas remis les documents à son véritable maître? Aurait-il découvert quelque chose d'encore plus sombre? L'archevêque est-il étranger à la fin de carrière brutale de l'évêque de Gap? Sagittaire avait forcément des armes pour faire pression sur son supérieur. Lesquelles? Joucas s'est-il suicidé ou a-t-il été « aidé » par quelques sbires de l'épiscopat? Ce qui est sûr c'est qu'il a conservé son trésor hors de portée de l'archevêché arlésien qui le cherche toujours. Qu'y a-t-il de si important pour que les recherches traversent les siècles? Un méchant comme Manassès serait idéal si vous jouez dans l'**âge sombre** (voir 3.4.2 p.12). Vos explorateurs vont vite s'apercevoir que d'autres convoitent les rouleaux et veulent s'approprier leurs recherches par tous les moyens. Il leur faudra peut-être se rendre en Gascogne, enquêter sur les frères qui ont recueilli ses dernières confessions. Pas facile si plusieurs siècles se sont écoulés et que le monastère n'est plus. Et si un des moines en question était un fils de la maison des comtes de Toulouse? Il y a sans doute un comte désireux de s'allier à des savants pour exhumer le trésor non? Surtout si celui-ci contenait des preuves domaniales capables de désavouer des familles entières de prétendants à la couronne de Provence? Seriez-vous un scénariste vicieux à ce point-là?

Qu'il s'agisse d'un trésor pécuniaire, magique ou politique, le magot est enterré au mas de la Jasse, aux confins de la Crau. Joucas avait en réalité une relation avec une esclave maure. La seule femme qu'il n'ait jamais aimée. C'est donc son fils illégitime, Abdel, qui a enterré le trésor sur le domaine agricole, transmettant le secret. À vous de tisser le chemin qui convient pour arriver jusqu'à la Jasse et décoder la confession du dernier descendant d'Abdel. Car le secret s'est déformé au fil des générations. Et les contemporains de nos héros, bon chrétiens qui se sont enrichis, cherchent sûrement à taire leurs origines musulmanes... Secrets de famille, trésor fabuleux, péril sur les grands de ce monde, indices cachés à travers les âges. Mettez le chant des cigales en fond sonore et le mot mas ou olivier dans le titre et vous tenez votre grande saga de l'été!

47

SPÉCIAL ÉDITION PRIMUS
Jouez le jeu, ne diffusez pas ce pdf !



Chapitre Trois

Peupler et peaufiner notre terrain de jeu



48



Peupler et peaufiner notre terrain de jeu

Comme nous l'évoquions en introduction, la collecte de dates et d'un contexte géographique est une base mais ne suffisent pas à créer un cadre de jeu. Voici quelques éléments supplémentaires pour vous faciliter la tâche et rendre vos sagas toujours plus vivantes : quelques réflexions sur les traditions ou la société arlésienne de l'époque, un peu de vocabulaire provençal ainsi que le détournement biographique d'une poignée de personnalités. Le tout agrémenté de pistes pour confectionner du scénario. Ce florilège, livré pêle-mêle, ne demande qu'à être complété de vos recherches. Vous aurez, par exemple, à creuser plus avant sur les Maures, leurs lignées, leur organisation et leurs exploits si votre campagne tourne autour des guerres sarrasines. Et si ce que nous racontons ici ne colle pas à vos besoins ignorez-le, rayez-le ou complétez-le. L'avantage, comme tout le reste de cette aide de jeu, est d'avoir une base à partir de laquelle découlera votre écriture.

3.1) Les Arlésiens mythiques

Difficile de voir ce qui différencie la mentalité arlésienne du Moyen Âge de celle des contrées voisines. Ce qui est sûr, c'est que la mentalité médiévale était bien différente de l'image d'Épinal des camarguais et du folklore méridional promu par Frédéric Mistral au XIX^e siècle. Mais nous sommes dans la Provence mythique et rien ne vous empêche d'aller piocher les traits de vos PNJ du côté de chez Alphonse Daudet ou Marcel Pagnol ! Les Arlésiens ne sont pas seuls à habiter Arles. Ils côtoient d'autres communautés bien identifiables, parfois regroupées dans des quartiers précis. On ne badine pas avec le communautarisme médiéval ! Tout ceci permet de varier les origines géographiques de vos personnages, tout en les ancrant dans le contexte de votre saga.

Les **Savoyards** sont nombreux parmi les bergers. Ils habitent généralement le quartier de l'Auture et du Bourg-Neuf quand ils ne vivent pas en Crau. La plupart n'habitent en ville qu'à la saison froide avant de reprendre le chemin de leurs vallées avec leur troupeau lorsque l'herbe de Crau jaunit. Les **Bourguignons** sont nombreux dans la communauté marchande. Ils occupent souvent des postes à responsabilité dans l'ombre d'un noble. Ils dirigent aussi des ateliers à Trinquetaille. On leur prête la réputation de bien s'entendre

avec les Marseillais, éternels rivaux des Arlésiens, ce qui leur vaut la méfiance du petit peuple. Les marinières ont souvent des origines **lyonnaises** ou **valentinoises**. Ils habitent la Roquette. Les **Gitans** sont très rares avant le XIII^e siècle. Ils ne sont pas encore la grande communauté qui va marquer la culture arlésienne par ses pèlerinages aux Saintes-Maries-de-la-Mer (ce sera bien après le Moyen Âge). La figure du marginal est plutôt incarnée par le métissage avec les **Maures**. Ces métiers sont rejetés par la barrière de la religion et la peur des Sarrasins. Ce que l'on raconte moins, c'est que les « bons chrétiens » recourent autant à l'esclavage que les Maures. Pirates génois, corses, marseillais, égyptiens et algériens échangent des **Musulmans** contre des **Slaves** et des **Grecs**. Les croisades vont amplifier leur commerce. Marseille est la plaque tournante de la région. On trouve donc des familles maures dans les rues du Méjan et les grands domaines agricoles où ils travaillent. L'esclavage est un héritage romain qui va perdurer longtemps dans le midi, bien après son abolition dans les régions du nord du royaume. Le statut de ces esclaves est similaire à celui de serf. A la différence que l'achat, coûteux, fait souvent de l'esclave un « bien » plus précieux que les serfs qu'il côtoie.

Catalans et **Toulousains** forment une communauté nombreuse qui partage des valeurs profondes avec les Provençaux (la culture d'Oc, de tradition écrite). On les rencontre dans la noblesse comme dans le petit peuple qui a toujours quelques cousins de l'autre côté du Rhône. Arles compte une importante communauté juive : les Radhanites. Ces marchands jouent un rôle décisif dans l'économie du haut Moyen Âge et pas seulement en Provence puisqu'on leur doit le maintien des routes commerciales de l'empire, bien après son effondrement. Les **Radhanites** commercent avec l'islam et la chrétienté sur le créneau des produits de luxe : orfèvrerie, soieries qu'ils font venir de Chine depuis le Moyen-Orient, sans oublier les épices et les pierreries. Ils ont la réputation d'être pragmatiques et tolérants. Ils jouent souvent les médiateurs entre catholiques et musulmans. Ne serait-ce que parce qu'ils parlent l'arabe comme le grec et le latin. Leurs efforts pour maintenir les voies romaines en font les banquiers incontournables des notables provençaux. Leur richesse attise les jalousies qui se soldent par de sauvages pogroms comme celui de 1306 qui les expulsaient du Languedoc vers Arles. Ils sont les boucs émissaires des famines et des épidémies. La communauté juive d'Arles sera chassée à son tour en 1484, remplacée par les marchands génois. Les **Italiens**, d'ailleurs, sont plus nombreux que les **Allemands** et vont l'être de plus en plus au fil du Moyen Âge. Ils sont prélats, venus de Rome avec Constantin, ou cousins de la noblesse arlésienne qui entretient des

III
CHAPITRE

49

relations privilégiées avec l'Italie du Saint Empire. Les Allemands et les Suisses se croisent d'avantage chez les gens d'armes, où ils sont mercenaires. Surtout durant les guerres bausenques et la guerre de Cent Ans. La plupart sont originaires de Bade ou de Souabe. Ils arrivent par l'Italie, via le port de Marseille ou les cols alpins. Et repartent lorsque la Provence s'apaise.

Quelques prénoms ensoleillés

La noblesse porte des prénoms communs à sa caste, sans spécificité provençale. On se contente d'accorder l'origine géographique au prénom pour distinguer le personnage. Guillaume ou Guilhem, Hugues ou Uc, Bertrand ou Barral et Thibault ou Thibert sont les plus répandus dans la chevalerie arlésienne. Béranger, Raimond ou Raymond sont associés à la dynastie bosonide, donc en lien avec les maisons de Toulouse ou de Catalogne. Louis et René sont associés à la maison d'Anjou. La petite noblesse ne porte qu'un seul prénom (exemple: Hugues de Fourchon) alors que la noblesse comtale porte des prénoms composés. L'aîné hérite de ceux de son père mais on inverse l'ordre pour les différentier (exemple: Raimond-Béranger hérite de Béranger-Raimond). Les prélats portent souvent des prénoms de saints comme Jean, Césaire, Matthieu, Paul, Grégoire, Clément, Cucufa... Nobles et religieux ont souvent un prénom latin, hérité des temps mérovingiens dans la période de jeu âge sombre. Cette pratique se raréfie dans les autres périodes de jeu. Mais certains prénoms demeurent comme Theobaldus, Lucius ou Petrus. Les érudits de Padoue et de Montpellier latinisent aussi le leur. **prénoms typiquement provençaux, dont vous trouverez un extrait ci-dessous concernant plutôt la roture.**

Féminin: Adelo, Adélino, Audrèio, Beatris, Benedito, Bregitto ou Bregido, Carlota, Catarino ou Ninoun, Claro ou Clara, Couleto, Cunegundou, Delaïdo, Desiderado, Diano, Eleno, Eisabeu ou Lisabeu, Eisabello, Emma, Enrieta, Estello, Estèr, Fabiano ou Fabiana, Feliso, Flavi, Flourenço, Genevivo, Irénieu, Lauro ou Laura, Marga, Madeleno, Mathilda, Mirèille, Mounico, Natalo, Roso, Sandrino, Soulanjo, Soufio, Terèso, Valèrio, Vérounico, Ioouno...

Masculin: Abel, Alari, Antonin, Arno, Audouard, Augustin, Benezet, Berna, Bertoun, Brunoun, Carlo, Casimèr, Cerile, Crespin, Crestian, Cristou, Damian, Emilo, Emmanuel, Estève, Félip, Flourens, Foulques, Francesoun, Frederico, Gastoun, Jorgi ou Giraud, Jan ou Janot, Jaquet ou Jaquetoun, Nello, Marceu, Matio, Micheu, Nicoulo, Oulivié, Pascau, Pau, Patris, Pèire, Quentin ou Tinou, Reinié, Ricard, Sandro, Tibaud, Toummas, Touneto, Vitour, Vincens, Savié...

3.2) La cuisine médiévale provençale

La cuisine provençale de l'époque ne se distingue guère des royaumes voisins. Le produit de base est le pain, consommé en quantité astronomique et souvent l'unique met sur la table. Côté légume, c'est le chou qui reste à la base de l'alimentation paysanne. Les cuisinières le complètent de baies et de petits gibiers brconnés, ou de poissons, selon l'origine géographique du foyer. La viande est un luxe réservé aux jours de fêtes qui clôturent les vendanges ou les moissons. On trouve toujours du vin à sa table et toute la famille en boit. Il est bon marché et s'utilise comme du sirop, pour parfumer ou remplacer l'eau, souvent impropre. L'été, et surtout l'automne, permettent d'agrémenter le chou, de faines de hêtre, de pignons de pins, de baies et de champignons. En particulier les cèpes et les truffes. Les aromatiques, comme le thym, le romarin, le fenouil ou la menthe sauvage aident à varier les potées. Le chou est parfois remplacé par des blettes, des cardes ou des épinards. Plus rarement du potiron. L'olive est surtout utilisée en huile de friture et reste un ingrédient rare dans la cuisine de cette époque, contrairement aux idées reçues. A la morte saison, on consomme essentiellement des racines (carottes, raves...), des fèves et des pois secs. Les citadins consomment d'avantages de soupes et de brouets que de légumes frais, pour des questions de conservation et de transport.

Côté viande le provençal apprécie les petits oiseaux comme les pigeons, perdrix, bartavelles et les grives qu'il chasse avec des collets. Pour les plus hardis, du canard sauvage (à condition de savoir se servir d'un arc). On retrouve à sa table du lièvre et du faisan, mais jamais de gros gibier (sanglier, chevreuil) car la chasse est un privilège réservé à la noblesse. Ce genre de repas se savoure d'autant plus qu'il peut coûter cher si l'on se fait prendre par les gens du seigneur. À l'automne notre homme cueille les escargots qu'il fait bouillir ou frire. Et pour les jours de fêtes il déguste du mouton. Parfois du porc et très rarement du bœuf. Cette viande est rarement fraîche. Le mouton, par exemple, est préparé en moutonnesse: la recette consiste à désosser une bête perdue en alpage et sécher sa viande au soleil de l'été avant de la saler et la compacter, dans sa peau, sous forme de pains de viande. Le poisson est abondant sur les tables du pays d'Arles car la pêche est libre, contrairement à la chasse frappée de droits seigneuriaux. C'est la conservation qui pose problème. À Arles, les marinières transforment rougets, brochets et carpes en une confiture baptisée «caviar d'Arles». À Martigues, c'est le fameux «poutargue». La salaison et le fumage sont encore rares dans les pratiques régionales. Les poissons frais sont consommés en ragouts, ancêtres de la célèbre bouillabaisse.

Les spécialités sont peu nombreuses à l'époque car la vraie révolution va venir du coulis de tomate et d'une plus grande utilisation de l'huile d'olive, après la Renaissance. La fougasse, empruntée à la focaccia italienne est néanmoins présente. C'est un pain biscuité que l'on agrémente d'éclats d'olives, de fèves ou de graines (et de lardons chez les riches). Elle se conserve bien est sert de casse-croute pour les moissonneurs. Le pain de Beaucaire est un pain d'épautre vendu sur les étals de foires. Il tient au ventre et se déguste

nappé d'olives ou de miel. L'aigo boullido est une soupe d'ail que l'on sert lors du repas de Noël. L'ail est une plante magique qui, chez le provençal, ne repousse pas les vampires mais rend leur teint aux demoiselles. Les chanceux qui peuvent se payer des œufs dégustent le crespèou, une épaisse omelette d'herbes et de couches de légumes. Mais la majorité des spécialités culinaires locales (le saucisson d'Arles, le bœuf gardianne, l'aïoli, la bohémienne, la bouillabaisse, la tapenade...) n'existent pas au Moyen Âge, même si certaines recettes s'en rapprochent.

Pour finir, notez que la tradition du repas de Noël provençal ou gros soupa (le grand soupé) nous vient des profondeurs du Moyen Âge. Cette tradition aristocratique rassemble toute la famille autour d'un repas de viandes, avant d'aller à la messe de minuit. On dresse un couvert supplémentaire pour le pauvre. Le pauvre étant à l'origine une expression pour désigner les défunts de la famille, une survivance de la manne que les romains offraient à leurs morts. Il arrive que la famille ouvre sa table à un nécessiteux. Le gros soupa avec son enchaînement de sept plats devient une démonstration de charité; un acte de partage qui va se répandre durant le bas Moyen Âge, propagé par des patriciens aux mœurs douteuses, désireux de redorer leur blason à l'occasion de Noël. Le gros soupa s'achève par les mendiants, ou treize desserts, composés de sablés et de fruits secs que l'on consomme au retour de la messe. La formalisation de ces desserts est postérieure au Moyen Âge. Il n'y a peut-être pas treize desserts sur les tables de vos scénarios mais cette tradition date bien de cette période. Et la valeur de charité qu'elle véhicule se retrouve dans de nombreuses légendes qui sont autant de pistes pour vos scénarios.

En termes de jeu: l'alimentation est une préoccupation constante de l'homme médiéval. C'est à la fois un élément d'ambiance et un moteur à ne pas négliger dans l'écriture de scénarios. Surtout si votre saga repose sur les thèmes de la survie ou de la prospérité. Une alliance disposant de terres et de paysans peut développer un large choix de produits si son sol est fertile et qu'elle dispose d'eau. Le soleil du midi fera le reste! L'irrigation, le stockage et la transformation d'aliments peut donner lieu à des travaux d'ingénierie et d'agronomie pour transformer votre domaine en profondeur. Votre groupe de joueurs devrait réfléchir aux ressources alimentaires: l'alliance a-t-elle un troupeau? Si oui qui s'occupe des bêtes? Qui s'occupe de l'abattage? Qui s'occupe de la conservation de la viande? Où trouver de nouvelles pâtures si la population de l'alliance augmente? Et l'on peut se poser la question pour tous les aliments, des pêcheries aux potagers. Bien entendu, ces questions ne sont pas gratuites mais doivent servir vos scénarios ou des scénettes de la vie quotidienne. Connaître le nombre exact de jambons en réserve n'a aucun intérêt! En revanche imaginer qu'un servent insoupçonnable en fasse trafic tout en intrigant pour faire porter le chapeau à un cuisinier peut avoir un vrai impact ludique...

Une alliance dépourvue de ressources agricoles doit payer pour s'approvisionner. Où le fait-elle? Comment procède-t-elle? Dispose-t-elle de négociants sur les marchés? A-t-elle des accords privilégiés avec un village ou un producteur? Si oui, qu'en pense le seigneur local? Acheter est souvent la phase la plus facile de



l'approvisionnement! Il faut ensuite convoier les provisions: sous quelles formes? Par quelle route? Avec quel véhicule et sous la responsabilité de qui? Ces banales questions n'ont pas toujours de réponses évidentes dans un contexte de guerre ou de pénurie... Une fois dans les murs se pose la question de la conservation et de la gestion des réserves. Encore une source d'inspiration pour de petites catastrophes en huis clos: qui a volé les réserves de miel alors que l'alliance reçoit un visiteur prestigieux? Comment faire face à une terrible tempête de neige qui vous coupe du monde lorsque vous découvrez qu'une aura infernale a gâté toutes vos provisions?

A vous de juger si la nourriture est un aspect central de votre saga, ou un simple élément de décor. Après tout, la magie peut palier les besoins en nourriture, surtout si vous jouez dans une optique fantasy. Pourquoi s'en préoccuper lorsque qu'un mage peut dresser un banquet d'un claquement de doigt? Sans aller jusque-là, la magie peut préserver vos réserves ou accroître vos rendements agricoles. Que du bonheur pour vos scénarios! Tenez, voici deux réflexions parmi tant d'autres: une communauté qui mange à sa faim, avec de la viande à tous les repas, va attiser l'envie des petites gens, non? Et comment allez-vous les refouler quand ils se presseront à vos portes parce que la famine gronde? Comment affronter la jalousie d'un puissant édile lorsque qu'un visiteur va lui révéler que sa table, symbole de son statut social, n'est rien en comparaison de ce qu'il a pu goûter dans les cuisines de votre alliance? A vous de jouer!

3.3) La magie provençale

Le provençal du Moyen Âge est un grand superstitieux. Mais pas plus que ses contemporains. L'existence de la magie et des forces occultes qui commandent son destin est une évidence. Ses superstitions lui viennent de ses ancêtres gallo-romains. Notamment tout ce qui touche à la mort. Les concepts de salut de l'âme, de sacrifice et de résurrection formaient déjà le socle du mithraïsme, bien implanté dans la région, avant que le christianisme ne prenne le relais. Voilà qui explique peut-être que la nécromancie et les spectres soient moins présents dans l'imaginaire provençal que chez les autres peuples d'origine celtes. Ce qui ne veut pas dire qu'ils n'existent pas. Les fées et les lutins sont plus rares du fait qu'ils furent associés très tôt aux panthéons gréco-romains. Ils revêtent les aspects de faunes et de nymphes, souvent lié à une source, car l'eau est un élément précieux ici. La noblesse croit aux miracles et appelle de ses vœux la magie du Divin en versant de l'argent ou en offrant des terres au clergé. Elle se fait enterrer dans les églises dépositaires de reliques et pare les lieux de cultes d'ex-voto sensés attirer le regard des saints sur leur famille. L'eau, ici bénite, est à nouveau au centre des croyances. La noblesse a conservé du mithraïsme ou des castrations de Cybèle des travers plus morbides: nombre de chevaliers croient aux pouvoirs du sang. Les initiés de Mithra s'aspergeaient du sang d'un taurobole. Nul hasard si l'on retrouve cet animal associé à la guerre et au sacrifice. On ne part pas à la bataille sans déguster du bœuf bien saignant. Son sang, bu frais, aurait la vertu de guérir les blessures. Ce liquide «magique», symbole de vitalité, se retrouve sur les blasons, dans le gueules ou à travers les motifs de cornes, attributs de force.

La médecine populaire puise ses sources dans les traités d'Hippocrate. La campagne arlésienne regorge de rebouteux qui pratiquent, sans le savoir, un Art proche du Corpus. Certains ont un don. La plupart se contente d'annoncer des formules déformées en prédisant des remèdes empiriques comme des décoctions à base de sèves d'épineux ou d'organes d'animaux. Un mage averti y verra des liens évidents avec ses propres focus: le foie de dardoun (la taupe), écrasé sur les doigts du guérisseur, augmente ses pouvoirs. On se frotte la poitrine de testicules de renard séchés pour soigner les maladies utérines. La tête de mouton, bouillie avec des légumes jusqu'à ce que la peau se détache du crâne, donne un breuvage capable de venir à bout de toutes les maladies. Pourvu d'en boire six tasses chaque jour de la semaine. C'est une spécialité des docteurs arlésiens. La laine, non lavée de son suint, se porte en écharpe pour soigner la toux et le torticolis. Les cornes de mérinos, réduites en poudre, apaisent la fièvre. Gober des crottes de souris séchées prévient l'incontinence infantile. Croyez-le ou pas, les enfants soumis à ce régime guérissent très vite... Preuve que c'est efficace! Le crapaud a d'innombrables vertus, comme celle de lutter contre les cauchemars lorsqu'il est posé, séché, sous un oreiller. Le lézard, sec lui aussi, se déguste avec du pain pour lutter contre le cancer et les maladies vénériennes. Mais il faut en consommer une soixantaine dans l'année pour espérer voir des effets.

Le zodiaque est une pratique populaire pour interpréter le destin et deviner l'avenir, dans la droite ligne des augures antiques. Le zodiaque se retrouve au plafond de la mystérieuse grotte aux fées du mont de Cordes (voir 2.2 p. 37), dans les mosaïques romaines et le manteau du dieu Mithra. Mais ce sont les Maures qui vont le populariser au Moyen Âge avec le Mintaka el-Burudsh (la ceinture du zodiaque, que l'on retrouve dans les astrolabes). Les connaissances avancées des musulmans en astronomie donnent un lustre scientifique qui fascine les foules et révolutionne les théories des hermétistes. Les alliances de Provence et du Languedoc comptent d'avantage de mages-astronomes que les autres régions de l'Europe mythique. Leurs connaissances des cieux s'associent souvent aux Arts du corps et de l'âme (Mentem et Corpus). Le zodiaque provençal peut aussi se révéler un instrument utile dans les rituels de longévité. La divination (Intellego et Imaginem) est une discipline majeure dans notre Tribunal provençal.

La magie populaire s'invite dans de nombreux objets que l'on peut acquérir aux foires et sur les marchés. Les vendeurs de talismans sont légions, et les escrocs aussi! Cet engouement vient d'Italie mais également des Sarrasins, grands amateurs d'objets magiques. Le cambarot est un bracelet de laine écarlate porté à la cheville ou au poignet pour éviter les mauvaises chutes. C'est en réalité un signe secret que portaient les premiers chrétiens de gaule pour se reconnaître. Le coularet est un collier de chanvre à treize nœuds qui préserve les nourrissons des convulsions. Les coularettes en osier guérissent les animaux. Le corail de Malte soigne les maux de ventre et l'on trouve divers coquillages qui, montés en sautoir, ont tous des vertus magiques différentes. L'escudet est un petit coussin auquel on attache quatre pattes de taupe. En Italie, dont il est originaire, il préserve des maléfices. En Provence, il protège les enfants de la mort. Les Provençaux, comme leurs cousins transalpins, sont grands amateurs de médailles qui chassent le mal. Celle de saint George préserve les marins des tempêtes. Celle de saint Bénézet éloigne la foudre. L'effigie de saint Trophime terrifie les démons et les esprits malins. Celle saint Roch écarte le choléra. Les vieilles pièces romaines ont, elles aussi, des vertus salvatrices pour éloigner le danger. Il convient de les coudre au revers d'un vêtement, si possible au niveau du cœur pour augmenter leur efficacité.

Enfin, il est impossible de boucler ce rapide panorama des magies populaires sans évoquer les pierres, et leurs innombrables vertus. Elles jouent un rôle central dans les croyances, en particulier chez les dames. Celles qui veulent se marier jouent au castellet de la sainte: elles disposent en triangle parfait trois pierres plates et placent une pierre ronde au centre. Le rite doit se faire en nature, dans un lieu ouvert aux vents. Il faut ensuite quitter les lieux et ne plus y revenir avant un an. Un triangle qui demeure intact est l'assurance d'un beau mariage d'amour l'année d'après. Les mages Bjornaer et Ex-miscellanea y reconnaîtront un détournement de rites chamaniques datant de l'aube de l'humanité. Revenons aux cailloux: la pèiro de la est une agate blanche, légèrement marbrée, qui assure le lait aux nourrices. Les romains l'utilisaient pour les yeux de leurs statues. Il s'en fit grand commerce lorsque les édiles d'Arles abandonnèrent le cirque romain. La pèiro de la picoto est une pierre tachetée, roulée dans le lit de la Durance. On la nomme aussi pierre du crapaud car elle a la vertu de

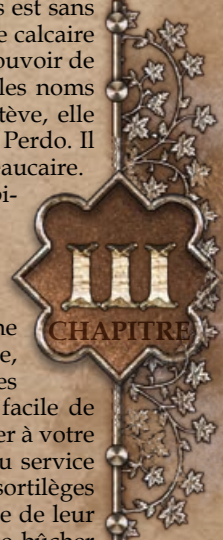
guérir le poison. Les bergers l'attachent aux sonnailles de leurs bêtes pour éviter les morsures de serpent. La pèiro veirengo est une petite pierre vitrifiée par le feu ou la foudre. Les mages l'apprécient pour leurs enchantements d'Ignem. Les autres l'incrustent dans leur charpente pour protéger leur foyer des incendies. La pèiro de tron a le même usage. C'est un silex taillé en pointe qui serait un éclat de bois pétrifié par la foudre. Il s'agit en réalité de silex préhistoriques, sans aucune vertu magique. On en trouve parfois sur les marchés de Fontvieille. La pèiro de sang, comme son nom l'indique, est une hématite qui soigne les blessures. C'est un focus commun de Corpus. Les Provençales la portent en collier pour soulager leurs menstruations. Les Arlésiens font commerce des pierres d'hirondelle, réputées soigner tous les maux. Il faut attraper ces oiseaux et les ouvrir à la lune ascendante pour récolter les petits cailloux présents dans leurs viscères. Les pierres d'hirondelles se portent par deux. Il en faut une de plusieurs couleurs et l'autre d'une seule. On les enveloppe dans de la peau de génisse ou de cerf, cousue en bourse que l'on porte en collier ou à la ceinture. Ce commerce bat son plein durant les épidémies de peste, mais bien des pierres vendues n'ont jamais vu une seule hirondelle. Pour finir, la plus terrible de toutes les pierres est sans conteste l'étoile nègre de Digne: une pierre de calcaire pointue, de la taille d'une phalange, qui a le pouvoir de briser les mauvais sorts. Aussi connue sous les noms de doigt du sorcier ou de pierre de Saint-Estève, elle se révèle être un focus pour les techniques de Perdo. Il s'en trouve parfois aux foires d'Arles et de Beaucaire. Mais les alliances qui passent par-là raflent rapidement les étals.

La magie populaire dans vos parties: cette petite synthèse ne fait qu'effleurer un pan entier de la culture médiévale. Elle varie d'une région à l'autre, et même d'un village à l'autre, mais toutes les régions d'Europe, partagent des rites et des croyances communes. Il est très facile de puiser vos inspirations ailleurs et de les adapter à votre terroir de jeu. La superstition est une arme au service de vos mages qui pourront dissimuler leurs sortilèges dans les pratiques citées ci-dessus. Un ancrage de leur magie dans votre bac à sable. Vous risquez le bûcher pour lancer du Creo Corpus devant un public non averti, mais nul ne s'étonnera de voir un blessé se remettre sur pied parce qu'on lui a mis une hématite sous la langue. L'autre avantage des superstitions est de donner de la chair à vos descriptions. Il est toujours plus sympathique de nommer ses focus et de leur donner une petite histoire en résonance avec votre décor, plutôt que de se contenter d'un bonus à un jet de dé. Nul besoin de dresser des listes entières: quelques noms aux accents de votre région de jeu ou des objets en lien avec sa culture (souvent son agriculture) suffisent. Passez donc la main à vos joueurs. Ils sont créatifs et ils adorent ça. Car en typant leur magie, ils typent leur héros et ils vont donner du coffre à votre décor!



Quelques termes pour faire provençal

- Aliança = alliance
- Bambono, voguo = fête, fête de village
- Cabre = chèvre
- Cavau = cheval, monture
- Castéu, caslar = château, château fort sur un éperon
- La farigoulo e lou roumanin = le thym et le romarin
- Fatargo = sortilège
- la maigro, la camardo = la mort
- lei mane = les âmes, les esprits des morts
- la mascarié = la magie
- matagot = le chat du sorcier, le familier
- matagou, grimaud = le sorcier, le magicien
- nuchin = lutin
- lou soulèu e la lugano = le soleil et la lune





3.4) le who's who du pays d'Arles mythique

Vous l'avez lu, et relu depuis l'introduction: Provence et pays d'Arles regorgent de figures historiques. Du saint au chevalier, en passant par l'empereur romain ou le prince d'Église on y trouve de tout et à toutes les époques. Alors plutôt que de broser une liste rébarbative de personnages plaqués à des listes de valeurs à n'en plus finir, nous vous proposons ici quelques noms retenus à travers nos lectures: trois par période, pour être plus précis, avec une petite aide de jeu plus étoffée sur la maison des Baux, un réservoir riche en PNJ. Comme il en existe quantité d'autres, vous aurez à travailler les figures historiques de votre saga. Pour ce faire, n'hésitez pas à piocher des profils dans le livre de base pour bricoler vos figurants, ou modifier ceux qui suivent. Et si vous vous en sentez le courage, créez-les de toute pièce. Consacrer du temps à un PNJ important n'est jamais peine perdue.

- Sur le plan technique, ne vous embêtez pas avec les règles de création. Répartissez quelques points d'attributs, une rasade de compétences significatives et une poignée de vices et vertus histoire de typer votre PNJ. Il peut entrer en jeu incomplet, quitte à lui rajouter des points au fil des parties pour l'approfondir et le faire évoluer. Attention: l'idée c'est d'avoir un PNJ complet mais plutôt équilibré. Pas un génie qui sait tout faire, avec une liste de compétences longue comme le bras parce que vous comblez ses lacunes chaque fois qu'il se confronte à une difficulté. Et puisqu'on parle de confrontation, notez que seuls ceux qui vont se frotter directement à vos personnages ont besoin de valeurs chiffrées. Vous pouvez faire l'impasse de scores pour tous les autres. Quelques notes sur un carnet suffisent, du genre «il est fourbe, il est blessé au visage en novembre 978, il a ses contacts à Avignon, etc.).

- Sur le plan biographique, jouer avec des gens qui ont vraiment existé est un faux écueil. Si votre PNJ est une célébrité qui a marqué l'histoire, vous trouverez facilement des représentations d'époque comme un gisant, des vitraux, des portraits, etc. Qu'importe si ses actes dans vos aventures ne collent pas avec ce qu'on dit de lui dans les manuels scolaires! Les décalages entre la vraie histoire et ce qu'elle devient dans votre saga fait partie du moteur ludique d'Ars Magica. Alors faites rugir le vôtre et foncez! Côté représentation, c'est encore mieux si le cinéma ou la BD se sont emparés de votre personnage car ils lui collent une référence partagée par tous. Les représentations d'époque, de leur côté, ont la qualité d'être figuratives, voir allégoriques. Elles vous laissent une belle marge de manœuvre pour décrire votre Guillaume le Conquérant à partir de la tapisserie de Bayeux, par exemple. Idem pour les biographies qui laissent toujours des zones d'ombres que les historiens éclairent de suppositions. Moins votre PNJ est connu, plus vous avez de libertés. C'est le cas de la majorité des prélats et des chevaliers arlésiens dont l'histoire n'a retenu qu'un nom ou qu'une date, alors qu'ils seront peut-être les grandes vedettes de vos aventures.

3.4.1) Les oulurgues, fées camarguaises de la Cour d'Hiver

**Périodes: toutes,
et tout spécialement l'âge sombre**

Biographie sauce mythique: nos oulurgues semblent avoir été des nymphes, ou des sirènes, qui peuplaient les eaux camarguaises. De leurs origines, on ne sait rien, sinon qu'elles seraient liées à des tertres datant d'avant l'âge du fer; d'avant les celtes et les ligures. Mais personne n'a été assez fou pour les fouiller ou établir un lien formel entre nos fées et ces édifices. La tradition prétend que les bateliers du Rhône leur sacrifiaient des colliers de tellines. L'iconographie romaine est la première à mettre en scène des créatures mi-homme mi-amphibien. Les fées de Camargue d'antan étaient curieuses et discrètes. Le basculement semble s'être opéré vers les IV^e et V^e siècles, lorsque l'Église s'impose sous le règne de Constantin. À vous de choisir qui de l'accident Asclape (voir l'encart en 1.1 p. 10), du zèle de l'archevêché ou de la conjugaison des deux, est à l'origine de cette métamorphose qui voit les nymphes prendre le nom d'oulurgues pour écrire leur sanglante légende dans le sillage des grandes invasions...

Les oulurgues sont des fées de la Cour d'Hiver qui, comme toutes les fées, se nourrissent des croyances humaines. En l'occurrence ici la terreur qu'elles inspirent à tous ceux qui évoquent la Camargue. Les marais sont leur royaume et elles en contrôlent tous les pièges: des bancs de brumes aux forêts de roseaux et leurs sables mouvants. Les oulurgues ne se montrent que si elles le souhaitent. Elles disparaissent et rampent sous la vase, sans bruit, avec l'aisance d'un poisson, telles des prédatrices insaisissables. Leur jeu préféré consiste à se métamorphoser en beau cheval blanc pour attirer un intrus et le conduire à la noyade. Elles aiment se cacher dans la boue pour vous attraper les chevilles et vous entraîner dans quelque repaire aquatique où elles festoieront de votre chair. Car leur langue bifide et leurs petites dents pointues raffolent de cadavres de noyés. Vos os récurés iront blanchir au soleil dans l'un des nombreux ossuaires qu'elles empilent aux lisières de la Camargue «domestiquée» par l'homme. Tel est le funeste avertissement qui entretient leur terreur, leur légende. Quand un enfant disparaît, qu'un pêcheur ne rentre pas au village, que des bêtes se noient ou qu'un bateau coule, ne cherchez pas plus loin: c'est un mauvais coup des oulurgues! Quelques mandrins du pays se servent de leur légende pour maquiller leurs forfaits. Mais même le dernier des tueurs a une peur bleue de ces monstres dont tout le monde parle mais que personne n'a vu.

Apparence: les oulurgues sont des êtres simiesques, asexués, de la taille d'un enfant. Leur membres grêles et leur petite carcasse décharnée, couleur vase, leur donne des airs (et une odeur) de cadavres. Une chevelure poisseuse d'algues sombres dissimule un visage émacié autour d'une fine bouche sans mâchoire prononcée, garnie de petites dents aiguës. Leurs yeux sont deux petites fentes sous laquelle brille un regard jaunâtre mauvais, surplombant la petite cavité sombre qui leur sert de nez. Des branchies palpitent le long de leur cou pour respirer sur terre comme sous l'eau. Leur reine se distingue par sa longue peau flétrie et sa couronne de phalanges humaines tressées.

Ces fées peuvent se métamorphoser en feu follet et en n'importe quel poisson ou mammifère du delta, mais pas en insecte, même si elles savent se faire obéir des moustiques.

Caractère: les oulurgues sont lâches et méfiantes. Elles ne s'attaquent qu'à des cibles dont elles pensent triompher sans affrontement. Elles ont une peur, mêlée de haine, de tout ce qui permet de tuer à distance. Sur-tout avec une pointe en fer. Ce sont des fées sociables à l'instinct grégaire et à l'esprit de clan. Elles se regroupent par familles pour chasser sur des territoires bien définis autour de l'étang qui leur sert de domicile. Plus l'étendue est grande et profonde, plus la communauté est nombreuse et influente auprès de la reine. Les fées consacrent leur temps à surveiller leurs domaines, à se nourrir (larves et poissons à défaut de chair humaine) et à se réunir pour admirer la lune depuis le fond d'un étang.

Utilisation et mœurs: notre modèle de fée lorgne clairement vers le morbide pour des ambiances camarguaises glauques aux accents Tim Burtoniens. Parce que les fées d'Ars Magica ne sont pas gentilles... ni méchantes d'ailleurs. Elles sont décalées et contribuent à faire de ce marais, déjà peu vivable, un véritable enfer. Et qui dit enfer dit démons (voir l'encadré sur la Camargue p. 31). La différence vient du fait que les fées ne cherchent pas à répandre le mal. Elles se contentent de dévorer ceux qui violent leur domaine pour perpétuer leur légende. La terreur alimente leur magie mais n'est pas un outil pour régner et s'imposer aux humains, car la domination est un concept étranger à leur nature. Elles peuvent très bien épargner une victime, en échange qu'il chante leurs orgies anthropophages à travers tout le pays. Ces fées ne cherchent pas à infiltrer les hommes pour les pousser dans leurs filets aquatiques, à la différence des démons. Nos oulurgues sont très attachées aux serments, comme la plupart des fées. Leur parole est loi et qui pactise avec, sait qu'il ne sera pas trahi s'il remplit sa part du contrat. C'est là une autre différence avec les suppôts des enfers. Une alliance peut donc établir des bases de négociation avec le peuple féérique de Camargue. Aux téméraires, rien d'impossible, *mon précieux*...

Les oulurgues ne se reproduisent pas. Sauf leur reine, qui serait capable de se métamorphoser en princesse de conte pour tromper ses soupirants. Chose qui n'a jamais été vérifiée. Les oulurgues négocient les enfants des mortels qui pactisent avec elles, et quelques fois les enlèvent. Elles les pouponnent quelques années dans les roselières du marais (qui a donné légende aux enfants sauvages de Camargue). Elles les remettent à leurs parents, à l'adolescence, après les avoir transformés en changelins. Ces manants, mi-homme mi-fée, ont accès à une partie des pouvoirs de leurs familles d'adoption (au choix du MJ) avec une puissance féérique de 10 pour les utiliser. Ils développent une allergie au fer. Rien ne les distingue des autres humains, sinon l'éclat jaune de leur regard et leurs dents qui s'éliment et deviennent pointues en vieillissant. Leur régime alimentaire, exclusivement composé de poissons, est le meilleur moyen de les démasquer: un changelin oulurgue ne peut rien ingurgiter d'autres et ne boit que de l'eau croupie ou de l'eau de mer. L'eau claire le fait dépérir. Notons que les changelins vivent bien plus longtemps que le commun



des mortels. Ils ne sont pas spécialement maléfiques, même s'ils ont un sens très particulier de l'humour. Ils servent d'intermédiaires entre les fées et les hommes. On les rencontre en marge des communautés de pêcheurs; parfois chez les marins ou les bateliers de la Roquette ou de Trinquetaille.

Oulurgues

Puissance féerique 20 en moyenne (100 à 120 pour leur reine).

Oulurgue moyen: Force -1, Énergie 0, Dextérité +2, Vivacité +3, Perception +3, Présence -3, Communication -3, Intelligence +1

Pouvoirs: Métamorphoses, feu follet, enfant des marais, contrôle de la brume, bénédiction des marais. Les oulurgues plus vieilles (Puissance féerique de 30 et plus) peuvent bénéficier de pouvoirs supplémentaires à votre guise.

Combat: les oulurgues évitent les confrontations directes en s'enfuyant sous la vase ou en s'embranchant en feu follet si elles sont acculées, mieux vaut les chasser les jours de mistral donc (voir leurs pouvoirs). Leur technique de chasse consiste à effrayer les montures et les cavaliers pour les conduire vers des terrains instables où elles pourront les ensevelir et les noyer. Comme toutes les fées, les oulurgues sont vulnérables au fer. Leur dépouille contient environ un pion de vis Aquam par tranche de 10 points de Puissance féerique.

Pouvoirs féeriques:

- **Métamorphoses (coût 3):** la fée peut se métamorphoser instantanément en poisson ou en mammifère du delta de Camargue. Ce pouvoir dure tant que la fée le souhaite et rien ne distingue l'animal de ses comparses sinon son régime alimentaire et bien entendu les pouvoirs de détection de la Féerie. Plus la puissance féerique du lanceur est grande, plus l'animal se rapproche du spécimen parfait de son espèce. Ce pouvoir ne lui permet pas de prendre forme humaine, bien que nous soyons des mammifères, ni de vivre ou s'unir aux animaux qu'il imite. Ces derniers sentent la créature féerique et la craignent.

- **Feu follet (coût 5):** la fée se change en petit feu follet qui vole et se déplace à la vitesse d'un enfant. Bien qu'il ne puisse traverser la matière, le feu est immatériel. Il n'affecte pas la matière, ne chauffe pas, et ne peut être touché que par la magie. À la différence de la transformation en animal, la fée conserve l'usage de la parole. Étrangement, cette métamorphose est impossible les jours de mistral. Ce qui n'est pas le cas avec les autres vents, dont les vents marins. Un mystère à soumettre à vos magies de Mérinita, non?

- **Enfant des marais (coût 1):** la fée évolue en toute discrétion et à sa vitesse de déplacement (celle d'un enfant) dans les liquides, la vase ou la boue. Elle peut créer des sables mouvants, ouvrir des vasières ou rendre un terrain instable d'un claquement de doigt, pour peu que le sol soit marécageux. Le coût est multiplié par deux, voire par trois sur un sol craquelé d'aridité ou un étang asséché. Il ne fonctionne que dans les marais, pas sur le littoral.

- **Contrôle de la brume (coût 1 pour l'équivalent d'un are):** la fée peut faire apparaître un banc de brume, le modeler et le faire bouger à sa guise. Un sort ou un objet doit battre la puissance féerique du lanceur. La brume est alors traitée comme une brume naturelle.

- **Nuisance des marais (coût 5):** la fée peut appeler et contrôler un essaim de moustiques. Elle leur instille une portion de sa malice pour en faire des insectes vicieux capables de se glisser sous des mailles ou dans des casques pour piquer, et piquer encore. Ou pondre des larves dans de l'eau. De quoi faire pas mal de crasses à une alliance. Notez que le pouvoir ne crée pas des insectes mais appelle ceux des environs. Ceux-ci n'ont rien de magique et peuvent être combattus normalement (vent, feu, odeurs répulsives etc.).

- **Bénédiction d'oulurgue (coût 3):** la fée bénit un humain: elle peut le guérir d'une maladie contractée dans les marais, lui offrir une pêche miraculeuse, lui faire retrouver un objet perdu en Camargue ou, enfin, lui offrir une période de chance jusqu'à la prochaine pleine lune (à traiter comme s'il bénéficiait de la vertu Chance du livre de base).

3.4.2) Célébrités pour la période âge sombre

Hugues d'Arles (880-947)

Biographie à la sauce mythique: Hugues est le fils de Théobald d'Arles, un cousin du Roi Boson V qui règne sur le royaume d'Arles. Il est à la fois comte d'Arles et comte de Vienne où il passe une première partie de sa vie avant que le roi Boson ne décède, laissant sa couronne à son fils infirme Louis III, dit Louis l'Aveugle. Handicapé par son infirmité, Louis le choisit pour régent de la couronne de Provence en 911. Hugues s'installe à Arles avec sa cour, composée de chevaliers bourguignons. Un choix qui lui sera reproché par les chevaliers provençaux, ralliés sous la bannière des seigneurs des Baux. D'autant que l'archevêque d'Arles, Manassès, lui aussi bourguignon, est le neveu d'Hugues. La régence démarre dans le sang, avec une série de meurtres, mais Hugues s'impose avec une main de fer. Il se révèle juste et avisé dans l'exercice du pouvoir. Le régent se sert de la rancœur d'une grande partie de la chevalerie arlésienne à l'encontre du clergé pour gagner le soutien des patriciens. Il ruse pour se mettre à dos son archevêque de cousin et démontrer aux provençaux que les bourguignons ne font pas front unis pour régner sur leur pays. La dispute entre Hugues et Manassès se traduit par des conflits fonciers sans précédents qui vont aboutir à la fondation de l'abbaye de Montmajour, contre-pouvoir des comtes face à l'archevêché. Manassès neutralisé, la région remise en ordre et les chevaliers matés, Hugues poursuit ses rêves de gloire en Italie. Arles n'est qu'un marchepied pour s'emparer de la couronne italienne qui a échappé à sa famille avec la dislocation de l'héritage carolingien. Il part à la tête d'une armée de provençaux et de bourguignons en 926. Mais la mort de Louis l'Aveugle l'oblige à rentrer à Arles en 928. Il reconnaît le nouveau roi de Provence, Charles Constantin, et renonce à ses domaines viennois et arlésiens. En échange de quoi, l'empereur Rodolphe II reconnaît les droits d'Hugues à la couronne d'Italie. Il épouse Marozie, sénatrice de Latran et veuve de Guy de Toscane et rentre sur ses nouvelles terres pour mettre un terme à la guerre civile et défendre les côtes contre les Sarrasins.

Charles Constantin mort, la Provence est gouvernée par l'empereur Rodolphe II qui meurt à son tour en 937. Hugues y voit l'opportunité de récupérer ses anciennes possessions. Il force Berthe de Souabe, la veuve de l'empereur, à l'épouser et il marie sa propre fille au fils de Berthe. Hugues est un homme à femmes qui a la réputation de semer des bâtards partout où il passe. Il va même jusqu'à déshonorer une future belle fille (Adélaïde) avant qu'elle n'épouse un de ses fils. Son opportunisme et sa moralité douteuse lui valent plus d'inimitiés dans ses rangs que chez ses rivaux. Il se forge un puissant ennemi en la personne de Bérenger II d'Ivrée qu'il vaincra une première fois en 940. Mais Bérenger reçoit le soutien de l'empereur german Otton 1er qui se sent menacé par l'Italie. Hugues est laminé par les armées impériales et doit renoncer à son trône italien en 945. Il se réfugie à Arles pour y mourir près d'un an après... dans des circonstances inexplicables.





Apparence: Hugues d'Arles est un petit homme trapu et musculeux, le visage séduisant, mais sévère, encadré par une barbe de boucles aussi noires que la prunelle de ses yeux. Son regard pétille d'intelligence mais peut s'allumer d'une profonde cruauté lorsqu'on le contrarie. Sa carrure athlétique et sa démarche puissante trahissent un chevalier accompli aussi à l'aise dans un boudoir qu'au champ d'honneur.

Caractère: Hugues est un homme posé qui s'efforce de contrôler son caractère bouillonnant. Il affiche une assurance à toute épreuve qui, conjugée à ses traits francs et réguliers, en font un personnage charismatique et séduisant. Il a la réputation d'être un homme de parole et un terrible adversaire pour qui ose s'opposer à lui. Hugues aime le pouvoir, exerce dans lequel il excelle, mais sa faiblesse vient des femmes qu'il consomme en quantité et dans le mépris le plus total. Il viole celles qui lui résistent et ne fait aucune manière avec celles qui le trouvent séduisant de prime abord. Il n'a aucun égard pour ses propres filles qu'il marie comme des pions, ni pour leurs mères qu'il répudie dès qu'il s'agit de sceller un mariage plus avantageux pour sa couronne. D'où son opposition régulière avec le clergé.

Utilisation: notre version d'Hugues d'Arles joue sur l'opposition entre une face solaire, publique, et une face sombre, intime. Côté pile, Hugues incarne les vertus d'un bon souverain de son époque: un chef de guerre charismatique, droit dans ses bottes, qui n'a pas peur de trancher, dans tous les sens du terme. Il est ambitieux, rusé, opportuniste mais il connaît les limites de son autorité et sait s'incliner devant ceux qui lui sont supérieurs par le sang. C'est un allié puissant pour une alliance dans la mesure où il respecte les armes sans aimer le sang et qu'il n'apprécie guère les hypocrisies du clergé. Côté face, Hugues est un brute bestiale, guidée par ses pulsions qui apaisent son stress du pouvoir. Il n'a jamais aimé les femmes qu'il considère comme de vulgaires jouets qu'il engrosse ou qu'il brise au grès de ses humeurs. Vous avez là un redoutable prédateur pour la gent féminine de votre alliance. Vous pouvez grossir le trait jusqu'à en faire une sorte de sociopathe qui ne vit que pour son pouvoir, sans se préoccuper des valeurs, sinon celles qui lui permettent de régner et de faire bonne figure devant les autres monarques. Ce qui peut vous permettre de développer des relations entre les enfants d'Hugues et vos personnages, sur fond de drame familial.

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

Vices et Vertus: Chevalier, Richesse, Éducation privilégiée, Malédiction de vénus, Luxure

Traits: Loyal +2, Juste +2, Concupiscent +3

Compétences: Provençal +4, Intrigues +4, Commandement +4, Connaissance de la Provence +3, Armes à une main (épée) +3, Armes à une main (bouclier) +3, Ripaille +2, Chasse +2, Lance +2, Équitation +2, Tromperie +2, Latin (parler) +2, Latin (lire/ écrire) +1, Arts libéraux +1, Droit civil et canon +1, Attention +1, Athlétisme +1.

Son Excellence Manassès, archevêque d'Arles (? - 963)

Biographie à la sauce mythique: à l'instar de son oncle, Hugues d'Arles, Manassès est issu de la noblesse bourguignonne venue en Provence dans le sillage de l'héritage carolingien. On ne sait rien de son enfance. Son existence « historique » commence en l'an 914, lorsque son oncle Hugues le nomme à la tête de l'archevêché d'Arles pour l'aider à canaliser les ardeurs des chevaliers provençaux (voir Hugues d'Arles ci-dessus). Manassès est vraisemblablement déjà dans la fleur de l'âge. Il s'oppose vite à monseigneur Drogo, évêque de Marseille, soutien des marseillais. La menace sarrasine pousse les deux adversaires à se réconcilier en 923. Manassès cède les paroisses du pourtour de l'étang de Berre au diocèse de Marseille. Hugues interprète cet accord comme un acte de trahison à l'origine de disputes sans fin entre l'archevêché et la régence. À la vérité, Hugues a besoin de se mettre l'archevêque d'Arles à dos pour rassembler la chevalerie, outragée par les abus de l'Église. Car le haut clergé mène grand train en Provence pendant que les petits seigneurs s'épuisent à contrer les raids sarrasins. L'oncle met tout en œuvre pour pourrir l'exercice du pouvoir de son neveu préféré, en l'obligeant à quitter la cité épiscopale pour l'accompagner dans ses guerres italiennes en 926. Mais Manassès a le cuir dur ! Il en profite pour s'emparer des évêchés de Vérone, Trente et Mantoue sous couvert d'épauler la couronne provençale. Il échappe à plusieurs tentatives d'assassinats, sachant très bien que son oncle se tient derrière les dagues italiennes. Pillant les finances des évêchés conquis, il raffermi le pouvoir ecclésiastique provençal en rénovant les paroisses et favorisant la création de monastères dans tout le pays d'Arles, et bien au-delà. Il place ses clercs à la tête des évêchés de Fréjus, de Venasque et de Vaison. Il réforme le système pour que les évêques provençaux ne jurent plus allégeance à un roi, mais à leur archevêque. Manassès devient le maître absolu du clergé provençal ! Sa seule erreur sera de céder les marais et l'île de Montmajour à une noble dame proche de son oncle (voir 4.3 Montmajour p. 36). Ce sera le seul contre-pouvoir monastique à son archevêché tout puissant. Il se range bien entendu du côté des ennemis de son oncle, à la mort de Louis l'Aveugle, soutenant Charles Constantin puis l'empereur Rodolphe II. La mort du détesté Hugues d'Arles en 947 place Manassès au faite de sa gloire. Ses possessions sont innombrables en Provence comme en Italie où il convoite Milan. Mais aussi en Languedoc, ce qui lui vaut le respect de la noblesse franque. Il nomme à Cluny saint Honorat à la tête de l'évêché de Marseille, unifiant le clergé provençal sous la coupe arlésienne. Mais il mise sur le mauvais cheval à son retour en Italie en 949. Il soutient Béranger II en échange de l'archevêché de Milan. Ses rivaux, Aldeman et Walpert soulèvent alors les italiens pour plaider devant l'empereur le rejet des envahisseurs provençaux. Walpert triomphe en 953, obligeant Manassès à fuir Milan pour se réfugier à Arles. Il est condamné par les siens au concile de Augsbourg. Le roi Conrad, qui récupère la couronne de Provence, profite de son absence pour rétablir l'autonomie fiscale du clergé marseillais. S'en est fini de l'hégémonie arlésienne ! Le vieux prince d'Église s'éteint dix ans plus tard (vers 962- 963), léguant à son épiscopat un domaine foncier colossal qui va alimenter la plupart des guerres locales et susciter bien des convoitises étrangères pour les siècles à venir.

Apparence: Manassès n'a pas la carrure d'un prêtre, mais celle d'un guerrier. Il est grand, large d'épaule et son train de vie ne va cesser d'engraisser cette charpente tout au long de son règne. Son visage s'arrondi par des prises de poids successives sans estomper la sévérité de son visage, où ses petits yeux chafouins se perdent sous la couronne d'épais sourcils et de bajoues flasques.

Caractère: Manassès est un redoutable prédateur armé d'un opportunisme tranchant et d'une soif d'ambition sans limite. Ne vous fiez pas à ses airs patauds et son air triste. Un esprit de génie se cache sous cette graisse; un esprit calculateur et perfide avançant ses pions sur tous les tableaux avec le sang-froid d'un reptile. Le tout servi par un appareil religieux omnipotent et des réseaux d'espions dans toutes les cours. Sa Sainteté sait sacrifier ses ressources et concéder la défaite car elle joue sur le long terme, à des horizons qui dépassent le cimier des chevaliers qui le raillent.

Utilisation: Manassès est un formidable méchant pour une saga. Il est puissant, influent, bien informé, inatteignable, richissime... Bref, c'est un esprit du mal dans toute sa splendeur. La foi ne l'intéresse pas. Il veut régner ! Alors gare à la petite alliance qui ne voudrait pas rentrer dans les clous. Elle finira broyée... L'utilisation de Manassès dépend de celle que vous ferez d'Hugues d'Arles car ces deux PNJ fonctionnent en binôme. Se mettre les deux à dos va réduire l'espérance de vie de votre alliance à celle d'une allumette. Mieux vaut prendre l'un comme ennemi en cherchant à s'allier à l'autre. À vos joueurs de voir qui de la noblesse ou du clergé leur offre le moins à perdre. Il peut être intéressant de faire varier ces rapports dans le temps. Par exemple, les joueurs peuvent choisir de s'engager auprès d'Hugues car il semble être un bon souverain alors que l'église de Manassès joue le fanatisme et la corruption. Mais vos personnages vont se confronter peu à peu à sa face sombre. L'archevêque viendra alors peut-être leur faire « une proposition qu'ils ne peuvent pas refuser » pour mettre un terme à leurs différends. Manassès est plus difficile à jouer en allié car ses ressources solutionnent facilement de nombreux problèmes. Ce qui est toujours délicat pour l'équilibre frustration/plaisir d'un scénario. En tous les cas, c'est une option qui devrait se payer cher en efforts de jeu et qui ne devrait pas être accessible à la création de votre alliance.

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

Vices et Vertus: Prince d'Église (équivalent de grand noble), Richesses, Éducation privilégiée, Clarté de pensées, Célèbre, Obèse, Ambitieux, Trop confiant, Pingre.

Traits: Sang-froid +2, Calculateur +3, Sans pitié +1

Compétences: Provençal +5, Droit civil et canon +4, Tromperie +4, Latin (parler) +3, Latin (lire/écrire) +4, Connaissance du clergé +3, Connaissance des gens +3, marchandage +3, Étiquette +2, Connaissance de la Provence +2, Arts libéraux +1, Intrigues +5, Commandement +2, Théologie +1, Connaissance de l'Église +4, Philosophie +1, Grec ancien (lire/écrire) +1, Ripaille +2





Guillaume 1er de Provence dit Guillaume le Libérateur (955-993)

Biographie à la sauce mythique: Guillaume est cadet du comte d'Arles, Boson II. Ce dernier partage ses terres entre Guillaume, qui hérite d'Avignon et son frère aîné Roubaud qui hérite d'Arles. Comme tous les **Comtes de Provence**, les frères ont quelques contentieux avec l'Église. Mais en ces temps sombres, les Sarrasins continuent de piller la province, profitant des disputes entre chevaliers d'un côté, et qu'une partie des villages de la Provence intérieure soit aux mains de seigneurs crottés, rebelles à toute autorité centrale de l'autre. C'est précisément dans une de ces vallées, près d'Orsières en Haute Provence, que démarre l'ascension de Guillaume. Une poignée de Sarrasins capture l'abbé Mayeul pour rançon. Les deux frères rassemblent leur ban pour se porter à son secours. L'ost accourt du pays d'Arles, d'Avignon et de Forcalquier pour fondre sur Tourtour où les hordes d'infidèles se sont réfugiées. Les Sarrasins alignent en réalité moins d'une centaine de fantassins affamés et fatigués, reliquat d'une force d'invasion qui a quitté la Provence depuis longtemps. Les malheureux se font tailler en pièce dans une série d'escarmouches qui vire à la boucherie. Roubaud, dépité par le massacre, laisse les honneurs à Guillaume, stratège de l'opération. Il est loin de se douter que l'abbé Mayeul, impressionné par la victoire, va transformer cette boucherie en acte légendaire. Guillaume est transfiguré en bras armé du Christ prêt à sacrifier sa vie pour défendre l'Église et la terre de Provence. L'ost, sanctifié, adulé par la population, donne la chasse aux fuyards pour bouter les musulmans hors de la chrétienté. C'est qu'il plane comme un parfum de croisade dans les montagnes varoises... Guillaume et Mayeul ont parfaitement saisi quoi faire de la « médiatisation » de ces escarmouches. Les vrais combats, ils vont les livrer contre des chrétiens: Guillaume matte les petits seigneurs rebelles pour unifier les vallées du Var et de Haute Provence sous l'autorité comtale. Il est l'artisan de la disparition du système féodal dans les paroisses les plus reculées. Guillaume le Libérateur aurait pût devenir Guillaume l'unificateur. Fort de l'autorité de Roubaud, rentré à Arles pour administrer la région, et de la gloire confectionnée par l'abbé Mayeul, Guillaume 1er est fait marquis de Provence en 979. Il entreprend de protéger les côtes d'une nouvelle invasion en déployant des tours de guet et des phares. Il met en chantier la reconstruction de castrums en ruines, encourage l'irrigation des plaines et le défrichement sous la protection de nouvelles fortifications rurales. Le Libérateur s'avère être un bâtisseur avant d'être un guerrier. Guillaume 1er fait fleurir une prospérité en remettant de l'ordre dans les jeux de pouvoir ce qui lui vaut, aux yeux des historiens, d'être le précurseur de la lignée des **Comtes de Provence**. Il devient un homme pieu à la fin de sa vie, léguant une grande partie de ses domaines à l'Église, dont ses terres avignonaises, socle de la future papauté. Sa piété parachève sa légende. Guillaume s'éteint de sa belle mort en 993, à Sarriens, près de Carpentras. Son frère Roubaud hérite de ses titres mais non de sa gloire.

Apparence: Guillaume 1er, dans la force de l'âge (vers 980) est un homme de grande taille à la crinière et la barbe blanchissante. Ses grands yeux clairs, ronds, lui donnent des airs de chouette. De profondes rides marquent son visage. Sa peau burinée par le soleil porte la blancheur de nombreuses cicatrices. Il porte le plus souvent la maille car c'est un homme de terrain.

Caractère: Guillaume a reçu une éducation de guerrier. Il est pragmatique et aime aller à l'essentiel. Il se fie à son intuition pour juger les gens et se trompe rarement sur ses impressions. Comme si son regard pouvait lire votre âme. Homme d'action, il est impatient et ne supporte pas que les choses stagnent. Il voyage en permanence, ce qui en fait un piètre chef de famille mais lui permet d'avancer ses projets sur tous les fronts, déployant une énergie contagieuse: la majorité des gens se sentent vivre à ses côtés car en bon chef, il n'a pas peur de faire confiance et de déléguer. Sa faiblesse vient de son manque de culture due à son éducation martiale. Guillaume sait à peine lire et n'entend pas grand-chose à l'art ou au droit. Ce qui est plutôt habituel dans la chevalerie, l'est moins quand on accède au rang de marquis. Il jalouse secrètement les lettrés, nourrissant un complexe d'infériorité. D'où le recours à Roubaud pour la gestion de la Provence. Voilà quelque chose qui pourrait être délicat à gérer avec des mages. En fait, Guillaume trouve dans la foi les réponses toutes faites pour assouvir sa curiosité.

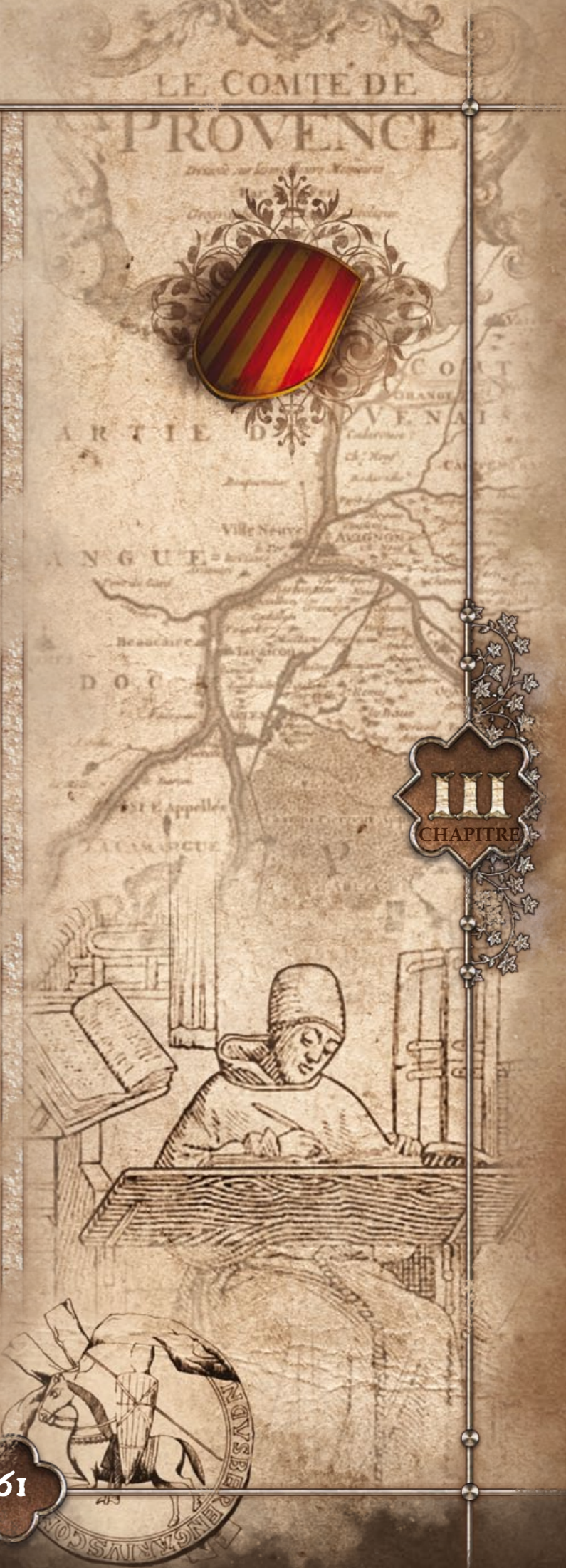
Utilisation: ami ou ennemi? Choisir de faire de Guillaume le Libérateur un allié de vos mages équivaut à mettre en avant ses qualités de rassembleur et de bâtisseur. Faites-en un homme de bon sens au tempérament constant. Mettez en scène son sens intuitif inné pour deviner vos héros. Guillaume s'alliera avec des gens honnêtes qui œuvrent pour améliorer leurs terres et défendre leurs proches. Transformez son illettrisme en curiosité: des mages ont tout à gagner en l'éclairant de leur savoir. Le souverain a besoin de s'entourer de gens compétents pour gérer ses nombreuses entreprises. Si votre alliance s'oppose à l'Église, vous pouvez utiliser ce PNJ comme un marqueur de l'influence d'un camp sur l'autre. Guillaume va être tirillé entre cette mine de savoir qu'est l'alliance (mais qui lui échappe) et les vérités toutes faites du clergé (mais que partage l'écrasante majorité de son bon peuple). À l'inverse, si vous faites de Guillaume un ennemi de vos mages, accentuez son côté libérateur. Faites-en une sorte de croisé, fanatisé par l'Église, traquant inlassablement les infidèles. Infidèles étant à prendre ici au sens « tous ceux qui refusent de se ranger sous son autorité ». Votre alliance a du souci à se faire si elle abrite des étrangers...

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

Vices et Vertus: Chevalier (grand noble), Richesses, Réserve de force, Bon sens, Guerrier, Optimiste, Fier, Aveuglement (foi), Manque d'éducation, Vœux

Traits: Courageux +3, Pieu +1, Sans pitié +1, Complexe +2 ou Curieux +2 (selon qu'il soit ennemi ou allié de votre alliance).

Compétences: Provençal +5, Connaissance des gens +4, Connaissance de la Provence +3, Commandement +3, Intrigues +3, Armes à une main (épée) +3, Armes à deux mains (lance) +3, Armes à une main (bouclier) +2, Équitation +2, Théologie +2, Chasse +2, Athlétisme +2, Ripaille +1, Attention +1, Archerie +1.





3.4.3) Célébrités pour la période Comtes de Provence

Béranger-Raimond, Comte de Provence (1114-1144)

Biographie à la sauce mythique: notre version mythique ne rend pas honneur à ce pauvre comte de Provence dont la biographie est loin d'être aussi pathétique que ce que vous vous apprêtez à lire. Seulement voilà, il nous fallait un faible pour une saga... Pas de chance pour sa pomme!

Donc Béranger-Raimond est l'héritier de Raimond-Béranger III (ou Raimond-Béranger 1er de Provence), comte de Barcelone et comte de Provence. Il hérite de cette dernière à la mort du paternel pendant que son frangin hérite de Barcelone. Issu de Catalogne, notre comte de Provence a maille à partir avec ses grands rivaux toulousains dès les débuts de son règne. Béranger-Raimond va chercher son épouse en Septimanie, comme son père avant lui. Il jette son dévolu sur la comtesse Béatrice de Mergueil, qu'il marie en grande pompe en 1135 afin de renforcer les liens entre Catalans et Cévenols du Gévaudan, histoire de prendre en étau la Provence rebelle reçue en héritage. Ce renforcement peut se traduire sur le plan hermétique par une plus forte présence de l'alliance de Tornac dans votre saga. Les mages cévenols, en guerre contre les seigneurs d'Anduze, ont tout intérêt à chercher l'aide de la chevalerie provençale, conduite par la maison des Baux. Nous aurons l'occasion d'en reparler. Barcelone bat les flottes mauresques à plusieurs reprises et Raimond-Béranger IV se découvre des vellétés pour régner en Méditerranée. Arles est toute proche en coupant le golfe du Lion. L'ombre du comte de Barcelone plane dans celle de son jeune frère, chahuté par les barons d'Arles et de Forcalquier. C'est que les provençaux voient rouge depuis son mariage avec une cévenole, maison ennemie des comtes de Toulouse avec qui ils fricotent. La maison des Baux donne de la voix: comment faire confiance à un prince dont le frère est un ennemi juré de Toulouse, principal allié de la petite noblesse locale? Béranger-Raimond n'a pas le charisme pour endiguer la bourde de son mariage désastreux. Persuadé d'être un fin stratège, il décide de s'allier à l'archevêque d'Arles pour régner sur la cité. Fatale erreur! Son Excellence a ses entrées à Marseille où elle entretient d'étroites relations avec les chanoines de Saint-Victor. L'ambitieux Raimond 1er des Baux (voir la maison des Baux p. 63), encouragé par le comte de Toulouse, y voit une opportunité en or pour rallier les Arlésiens et s'emparer de la Provence. Étienne, son épouse, est la tante de Béranger-Raimond. Vous suivez? Elle revendique son droit au titre, fustigeant les manœuvres de son neveu qui s'entoure de cévenols et de marseillais pour spolier les bons patriciens d'Arles en livrant leurs terres à l'archevêque, homme de paille des catalans. Les comtes de Foix et de Toulouse soutiennent la rébellion des Baussenques. La guerre couve durant le bref règne de Béranger-Raimond, émaillée de quelques assassinats entre petits chevaliers. C'est une période de tensions politiques ou la portée d'une petite phrase peut mettre le feu aux poudres. Chaque camp fait semblant d'être serein mais tous fourbissent leurs armes en coulisse, aux grés des messages codés et des ambassades secrètes. De quoi ravir les amateurs de diplomatie et d'espionnage!

La guerre finit par éclater en 1144. Les génois, hommes de main des Comtes de Foix et de Toulouse, débarquent sur les plages de Melgueil (l'actuelle Mauggio, proche de Montpellier) pour massacrer le pauvre Béranger-Raimond, déclenchant la 1ère guerre baussenque (voir la maison des Baux, ci-après).

Apparence: notre Béranger-Raimond incarne l'homme faible. Sa peau est blême, ses grands yeux ronds et bleus lui donnent un air triste et sa chevelure brune, filasse, cascade sur un front bas. Il est musclé mais ses membres tremblent à la moindre contrariété. Son visage chevalin lui vaut bien des sobriquets de la part de ses vassaux. Sa femme, Béatrice, est une vraie vipère qui le suit comme une ombre. Pour beaucoup c'est elle qui tient l'épée.

Caractère: forcément... Béranger-Raimond est pleutre. C'est notre «grande gueule de service», se vantant d'exploits exagérés ou empruntés au paternel, et qui se cache derrière «son besoin de réflexion» dès qu'il faut agir ou prendre un risque. C'est un lâche doublé d'un imbécile qui se fait une haute opinion de ses capacités de stratège alors qu'il n'a aucun sens de la chose politique. Il adore la flatterie et l'étiquette qui lui donnent le vernis de respectabilité qui lui fait défaut. Et bien entendu, le comte a toujours de grands projets et des amis hauts placés lorsqu'il s'agit de faire des promesses... auxquelles plus personne ne croit.

Utilisation: pantin, noble arrogant et bouffis d'illusions, bouffon pathétique héritier d'un pouvoir qui le dépasse, politicien ayant toujours deux guerres de retard... Notre comte de Provence est tout cela à la fois. Vous pouvez l'utiliser comme un méchant tragi-comique, risée de vos aventures. Ou comme un salaud qui n'a pas les armes pour faire tout le mal qu'il voudrait. Ce qui peut lui rendre un visage plus humain et plus attachant. L'opposé d'un seigneur des Baux en somme. Si vous êtes vraiment vicieux, vous pouvez l'offrir comme Puissant allié d'une alliance. Qui oserait contester des mages sous la protection directe du comte, allié à son Excellence l'archevêque? Au début personne! Mais avec le temps vos joueurs vont aller de déconvenues en déconvenues en découvrant l'incompétence de leur puissant allié. Ils vont même devoir réparer certaines de ses bourdes pour éviter que la situation ne dégénère. Alors que face à eux se dresse la maléfique maison des Baux et sa machine de guerre implacable! Ce PNJ est en tout cas une figure centrale pour installer votre saga dans les guerres baussenques qui vont secouer les XII^e et XIII^e siècles.

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

Vices et Vertus: Comte (statut social), Richesses, Réserve de force, Armement supérieur, Trop confiant, Illusions, Faible (la flagornerie), Faible caractéristique (Intelligence)

Traits: Imbécile +2, Lâche +2

Compétences: Provençal +3, Catalan +5, Connaissance des gens +1, Armes à une main (épée) +3, Armes à une main (bouclier) +2, Équitation +3, Connaissance de la Provence +1, Étiquette +1, Chasse +3



La maison des Baux de Provence, sauce mythique

Notre parti pris de faire de la célèbre maison des Baux de Provence les grands méchants d'une saga en Pays d'Arles mérite bien un petit coup de projecteur sur son histoire. La maison des Baux est l'instigatrice des guerres baussenques qui furent brèves (une période de 18 ans, au milieu du XII^e siècle) mais qui laissèrent des traces indélébiles dans les jeux de pouvoir comme dans l'imaginaire provençal.

L'épopée des seigneurs des Baux commence avant l'an mil, avec un certain Pons 1er, patricien de Trinquetaille qui étend ses possessions autour de la vallée des Baux par la force de l'acier. Mais la légende prétend que les seigneurs des Baux auraient des origines bien plus lointaines puisqu'ils seraient les descendants du roi-mage Balthazar, venu dans le sillage des saintes Maries de la Mer. D'où leur cri de guerre «à l'azard Bautezar» (au hasard Balthazar). L'étoile à seize branches de leurs armoiries symbolise l'étoile du berger qui guida les rois-mages vers le Christ. Comme dans roi-mage, il y a mage, nos héritiers des Baux ont été initiés à l'Ars Magica. Forcément... Soit par une branche officielle de l'Ordre si votre saga développe des intrigues de tribunal, soit par une branche ennemie dans la veine des druides de Diedne. Cette piste permet de coller à vos méchants PNJ des savoirs ou des objets magiques pouvant donner du fil à retordre à vos mages. A commencer par la fameuse prière à l'azard Bautezar, une incantation rituelle comparable à la parma magica, qui leur offre une protection contre les sortilèges Mentem (à vous de la doser selon la puissance de vos personnages).





Les fondateurs : Pons 1er, Hugues 1er et Guillaume-Hugues

Revenons à l'histoire.

Pons ne s'installe pas aux Baux. Il règne depuis son palais arlésien, fréquentant assidûment le cénacle de la petite noblesse, tenue en laisse par l'archevêque. Comme les autres, Pons se fait bras armé de l'Église contre les Sarrasins. Il vole de batailles en batailles, sans jamais obtenir les faveurs du clergé qui lui préfèrent la vieille aristocratie des Porcellet, réputés pour leur sagesse... et leurs coffres emplis d'écus, et vassaux notoires de Toulouse. La graine de la rancœur entre Arles et les Baux est semée. Hugues 1^{er} quitte Arles pour échapper à l'étouffant clergé, à la mort de Pons. Lui-même survit à un assassinat commandité par les Porcellet. Le voilà installé dans sa citadelle du Val d'Enfer, exposé aux auras infernales. Le seigneur gagne en orgueil. Il aménage la place forte de façon ostentatoire, pour en faire le symbole de son autorité. Le clergé réagit par l'entremise de petits vassaux des Porcellet. Hugues les écrase avec une sauvagerie effroyable, collectionnant leurs terres qu'il ajoute à ses nombreux domaines et aux terres reçues grâce à son mariage avec Enaurs, fille du vicomte de Cavaillon. Hugues renforce son pouvoir en profitant de l'apathie du lointain empereur Conrad II. Les Porcellet jalourent la maison des Baux qui étend son ombre par-delà la Durance et qui courtise les Toulousains. Ils affirment leur soutien à l'archevêque et au comte de Provence. Ce qui pousse la chevalerie arlésienne à se diviser entre loyaux au comte, et rebelles admirateurs d'un Hugues frondeur. Hugues 1^{er} s'éteint à un âge respectable, mais dans des circonstances mystérieuses. Guillaume-Hugues, son héritier, aime le sang. Il bat ses gens, exécute des serfs par plaisir et sème la guerre partout où il passe. Un cousin, espion des Porcellet, le persuade de partir en croisade pour se repaître du sang des musulmans. Le boucher sanguinaire accompagne le comte de Toulouse en terre Sainte pour forger, de ses exploits, une solide amitié entre les deux maisons. L'archevêque profite de son absence pour apaiser les tensions locales au profit du comte de Provence. Les catalans affirment leur emprise sur la région.

En termes de jeu, ces nobles vous permettent de graduer le mal. Pons est belliqueux mais il ne vit pas dans les Alpilles. Il reste humain. Le mal gagne avec Hugues 1er qui renforce l'aura infernale des Baux en excavant la carrière du val d'Enfer pour aménager sa forteresse. C'est le moment de lancer des rumeurs et d'assombrir les événements qui ont lieu dans les environs. Si Hugues semble habité, faites de Guillaume-Hugues un vrai possédé. Sa voix se déforme, il se passe des choses inexplicables à son contact, sa puissance bestiale déteint sur les guerriers qui le servent, etc. Vous pouvez le traiter comme une « erreur expérimentale ». Le mal montre son vrai visage à travers lui mais va rectifier le tir pour se faire plus subtil, plus insidieux, avec la descendance de Guillaume-Hugues.

Les seigneurs de guerre : Raimond 1er et Hugues II

Les guerres baussenques résultent de la tension entre les comtes de Toulouse et les comtes de Barcelone, au retour des croisades. Pour faire court, le pouvoir officiel échoit au comte de Provence, soutenu par la Catalogne, avec les Porcellet pour porte étendard dans la chevalerie locale. Les toulousains se servent de la maison des Baux pour récuser l'autorité du comte en place. Le massacre du comte de Provence en 1144 déclenche la 1^{ère} guerre baussenque. Voir la biographie du comte Béranger-Raimond, ci-dessus, pour plus de détails. Raimond des Baux (petit fils d'Hugues 1er des Baux) revendique son droit sur la Provence. Comme ses aïeux, ce puissant combattant aime l'acier et semble doté d'une force magique qui le rend invulnérable. Sa puissance est surtout foncière car les Baux s'étendent maintenant sur plus de 80 paroisses, du Dauphiné aux Alpes en passant par Marseille et la principauté d'Orange. Il y a donc de grandes chances que votre alliance se heurte aux possessions des Baux, où qu'elle se soit installée en Provence. Or Raimond n'est pas un tendre lorsqu'il s'agit de convaincre une communauté prospère de lui verser l'impôt. Reste à savoir si vos héros iront jusqu'à se corrompre avec les Porcellet et la loyauté fuyante d'un archevêque qui change de camp selon que le vent souffle de Toulouse ou de Barcelone. Raimond 1er part en Allemagne plaider sa cause à l'empereur Conrad III qui reconnaît ses droits sur la Provence. Fort de sa légitimité impériale, Il revient en 1145 pour assiéger Arles avec le soutien des Toulousains. Les barons provençaux capitulent à Tarascon l'année suivante. Les Baux s'emparent enfin du titre comtal. Mais sitôt le comte de Toulouse reparti en croisade, les barons se révoltent, conduits par les Porcellet. Raimond se retranche dans sa citadelle des Alpilles où il est vaincu. Il embarque pour Barcelone en 1050 pour offrir sa reddition. Les Baux renoncent à leurs droits sur la Provence... Cette promesse ne tient que cinq ans. La bataille s'engage dans le silence feutré des archives

de l'épiscopat, le temps qu'Hugues II, son fils, ne fasse valoir les droits de sa mère (Étiennette, épouse de Raimond 1er) devant l'empereur Frédéric Barberousse. Une alliance tenant des chroniques de la région peut se retrouver au centre de la tourmente qui enfle entre Hugues et le comte. C'est le soutien de l'empereur, une fois encore, qui va servir de détonateur à la deuxième guerre baussenque de 1155. Elle sera rapide: la maison des Baux est battue en 1156 par les armées catalanes. Hugues cède des châteaux mais conserve ses principales possessions. Le loup garde ses crocs. Il mord de nouveau en 1162 mais se fait battre à plate couture. Les vainqueurs ne répètent pas leur erreur: ils rasant le château de Trinquetaille et la citadelle des Baux.

En termes de jeu, cette seconde génération de seigneurs peut endosser la fonction d'instrument du mal. Sous leur façade honorable se cachent des monstres d'égoïsme, assoiffés de violence, de haine ou de tout ce que vous voudrez. À la différence de Guillaume-Hugues, ils ont appris à dissimuler leur nature sous le code chevaleresque. L'un peut se passionner pour la nécromancie, l'autre croit tenir sa puissance en buvant du sang frais... Introduire un grimoire passant d'une génération à l'autre peut justifier leurs tares et le fait que vos PNJ apprennent à « maîtriser » le mal, pardon le pouvoir qui les habite. Qu'importe qu'ils en ignorent la source ou le fonctionnement. C'est la tâche de vos héros de le découvrir!





Le serpent dans le fruit: le cas de Barral

La maison des Baux fait de nouveau parler d'elle avec Barral 1er (1217-1270). Presqu'un siècle s'est écoulé depuis les baussenques lorsque Barral laisse son ami le comte de Toulouse (Raymond VII) s'installer à Trinquette pour assiéger Arles. L'archevêque d'Arles hurle à la trahison et fait confisquer les possessions de la maison des Baux qu'il distribue, sur le papier, aux assiégés. Mais peut-être aussi à votre alliance, en échange de services rendus dans un scénario ? Ou comme gage d'apaisement des tensions entre religieux et hérétiques ? À vous de voir. Quoiqu'il en soit, les Toulousains ont un petit problème : ils ne parviennent pas à prendre la cité et se retrouvent à fuir devant les troupes royales que saint Louis envoie aux Arlésiens. Barral plaide son innocence dans l'incident et saint Louis lui pardonne en sommant le clergé de lui restituer ses propriétés. Y compris celles qui auraient pu être offertes à votre alliance. L'archevêque a plus d'un tour dans son sac : il soulève la population contre le seigneur des Baux. Les Arlésiens pillent Trinquette et d'autres possessions dans la plaine d'Arles. Reste à savoir si votre alliance va suivre l'avis royal ou se ranger avec les révoltés. Ce choix peut être lourd de conséquences dans le déroulement de la saga. Car Jean Beaussan, l'archevêque de l'époque, à la fâcheuse manie d'excommunier ses opposants pour les dépouiller avec l'accord du pape. Si vous utilisez Marguerite de Provence, vos héros risquent de se faire prendre entre l'enclume de la royauté et le marteau du clergé. Charles d'Anjou, nouveau comte de Provence,

entame son règne en cherchant à mater Arles, Marseille et Avignon avec la complicité de l'archevêque Beaussan. Le prélat use et abuse de l'excommunication contre ceux qui le contredisent. Barral, fin politicien, voit une ouverture pour se débarrasser de son ennemi. Cette fois c'est lui qui rallie les Arlésiens, qui ont déjà oublié l'incident toulousain et qui se fait le champion des nombreux excommuniés. La population le nomme podestat, contraignant l'archevêque à fuir son palais épiscopal. Le règne de Barral est rapide car une nouvelle boulette le rattrape : Charles s'empare d'Arles. Barral capitule. Une fois encore, la situation n'est pas vraiment de sa faute... Tout ceci n'est qu'un malentendu ! Il retrouve ses biens en échange d'un exil de deux ans au service de la croisade. À son retour de terre Sainte le voilà grand ami du comte de Provence qui l'a fait exiler. Les deux hommes sont inséparables, qui l'eut cru ? Comme si Charles d'Anjou avait oublié les multiples trahisons de son nouvel ami. Il est peut-être temps que le comte de Provence s'entoure de conseillers capables de le protéger des sortilèges baussenques ? Dans le cas contraire Barral finit par se faire nommer Grand Justicier et Podestat de Milan. Rien de moins ! Quant à sa mort, la légende raconte qu'il aurait été foudroyé d'un arrêt cardiaque à la vue d'un corbeau toquant à sa fenêtre. Satan serait-il venu réclamer sa dette ? Inspirant non ?

La biographie de Barral des Baux met en lumière un PNJ fascinant, en le combinant à l'éclat satanique de nos Alpilles. Notre Barral est une anguille, un opportuniste fourbe doublé d'une intelligence politique sans pareille. C'est un conspirateur d'avantage qu'une brute avide de



Seigneur des Baux

(archétype, à moduler selon vos PNJ)
Période : Comtes de Provence

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

Vices et Vertus : Noble (statut social), Richesses, Réserve de force, Caractéristique exceptionnelle (endurance), Armement supérieur, Talent (une arme, au choix), Trop confiant, Vulnérable (pouvoir infernal), Dépendance (violence), Folie ou Phobie (au choix)

Traits : Brutal +2, Courageux +3

Magie : Puissance infernale 5, plus un pouvoir satanique mineur au choix du MJ (malédiction, nécromancie, perfidie...). Formule rituelle (à l'azard bauthézar !) rajoutant +10 à la Puissance infernale pour résister aux sorts Mentem. Fonctionne comme une Parma Magica.

Compétences : Provençal +2, Armes à une main (épée ou autre arme) +4, Armes à deux mains (lance de cavalerie) +2, Armes à une main (bouclier) +4, Équitation +3, Connaissance de la Provence +3, Commandement +3, Chasse +3, Archerie (arbalète ou arc) +2, Héraldique +2, Torture +2, Intimidation +2

guerres comme l'étaient ses ancêtres. Bien qu'il aime la violence, notre PNJ incarne la figure satanique du serpent. Faites-en un être insaisissable soufflant le chaud et le froid sur le conseil des mages de votre alliance. Vous ne serez pas déçu. Son charisme (il y a là quelque sorcellerie sans doute), retourne n'importe quel interlocuteur à sa cause. Il a toujours les meilleures excuses du monde pour justifier ses actes contradictoires. Il promet, séduit et peut argumenter tout et son contraire. L'avoir pour suzerain ou pour rival revient au même cauchemar. L'homme a de l'influence et des ressources insoupçonnées. Surtout lorsque tout le monde le croit à terre. Des personnages héritant de ressources appartenant à sa maison vont s'en mordre les doigts !

La chute de la maison des Baux

La maison des Baux connaît son dernier soubresaut de gloire avec Barral. Mais elle ne meurt pas avec lui, en 1270. Elle se relève de ses cendres tel un corps maudit refusant la bière, semant ses graines au gré des mariages de ses branches orangeoises ou sardes. Ce qui est certain c'est que la mort de Barral marque la fin des prétentions de la maison de Baux sur la Provence. Baussenques et partisans des Porcellet continuent de se déchirer dans les décennies qui suivent, comme des rats sur le pont d'un navire qui sombre. Arles perd son pouvoir et s'endort en marge du monde. Il s'agit peut-être de l'épilogue d'une saga qui voit l'Ordre d'Hermès boucler les portes infernales des Alpilles. Ou à l'inverse la victoire du mal qui se répand dans tout le pays en poussant la noblesse arlésienne à s'entretuer pour des futilités, laissant le champ libre aux autres cités. À vos héros d'assumer leurs actes !





Marguerite de Provence, reine de France (1221-1295)

Biographie à la sauce mythique: Marguerite est l'aînée du comte Raymond-Béranger IV et de Béatrice de Savoie. Elle passe une enfance heureuse entre le palais arlésien et le château de Forcalquier de son paternel, éduquée par les meilleurs précepteurs. L'enfant n'est pas la plus jolie des filles du comte de Provence, mais elle a la réputation d'être la plus studieuse. Lorsque Blanche de Castille, mère de Louis IX, se met en quête d'une reine pour son fiston, Marguerite répond à tous les canons: c'est une jeune fille discrète dont la beauté n'est pas flagrante car elle n'a pas encore éclo. Elle est éduquée, sans paraître trop intelligente. Et sa modestie dissimule son ambition naissante. Ce choix permet à Blanche de Castille de sceller la paix avec Raymond-Béranger IV avec qui elle est en guerre, tout en ménageant le pape Grégoire IX, qui rend à ce dernier le comtat Venaissin. Marguerite n'est âgée que de 13 ans lorsqu'elle épouse Louis (qui en a 19) à la cathédrale de Sens. Leurs noces sont catastrophiques: Louis passe ses nuits à prier dans la chapelle et les mauvaises langues, belle maman en tête, prétendent que Marguerite préfère ses servantes. La naissance de sa première fille, Blanche, 6 ans après leur mariage met un terme aux calomnies. Mais la guerre fait rage entre la jeune reine et sa belle-mère: Marguerite s'épanouit dans son mariage. Elle est devenue une reine magnifique, qui a gagné en confiance et assume ses responsabilités sans fléchir. Son mari est totalement épris, subjugué par son intelligence. Il n'hésite pas à s'en remettre à ses conseils, au grand dam de Blanche de Castille: l'ancienne voit son emprise sur la couronne s'évaporer. Le mariage arrangé devient mariage d'amour et donnera naissance à onze enfants. Marguerite s'impose sur le plan international grâce aux relations étroites qu'elle entretient avec sa sœur Eléonore, devenue reine par son mariage avec Henri III d'Angleterre. Marguerite ne se contente pas de jouer les dames de cour, comme le voudrait belle-maman, elle accompagne son époux à travers ses domaines, subjuguant la chevalerie par son charisme. Tous chantent son courage lorsqu'elle embarque pour la croisade à Aigues-Mortes en 1248. Elle chevauche avec l'ost royal à travers l'outre-mer et accouchera par trois fois en terre égyptienne ou saint Louis combat les infidèles. Ce dernier souffre d'avantage du mal des croisades et le couple traverse une crise à son retour dans le royaume en 1255. Louis, obsédé par le salut de son âme, désire remettre la couronne à son fils pour se retirer dans un monastère. Marguerite parvient par son subtil mélange de douceur et de fermeté à lui faire renoncer à ce projet. Le roi repart en croisade pour éteindre sa soif religieuse... et rejoint Dieu dans l'épidémie de peste qui s'abat sur les croisés durant le siège de Tunis. Marguerite culpabilise. Elle y voit un signe divin pour s'être opposée au destin de son époux. Elle se réfugie dans une vie de prière et d'austérité dans l'ombre de son fils, Philippe III dit le Hardi. Marguerite reproduit ce que Blanche de Castille lui a fait subir durant sa jeunesse: elle devient une vieille femme acariâtre qui s'oppose systématiquement à sa bru, Isabelle d'Aragon. Elle passe la seconde partie de sa vie à intriguer pour séparer le couple et conserver l'emprise sur son fils chéri. Elle règle les problèmes de succession de la couronne de Provence à la mort de sa plus jeune sœur qui n'avait pas d'époux. Elle joue également la médiation dans les conflits grandissants entre la couronne de France et d'Angleterre lorsque son

beau-frère Henri III décède. Elle consacre le reste de son temps à faire écrire des biographies de saint Louis pour finir par le rejoindre, 25 ans après la peste de Tunis.

Apparence: Marguerite est, à l'apogée de son règne, une femme magnifique à longue chevelure blonde au port altier. Elle a hérité du regard froid et calculateur de son paternel et du sourire ravageur de sa mère. Son charme légendaire provient de l'étrange combinaison des deux et lui vaut l'admiration des chevaliers du roi.

Caractère: douceur et fermeté sont les deux mots qui la désignent le mieux. Rien ne préparait l'enfant qu'elle était à siéger sur le trône de France. Voilà pourquoi on ne trouve nulle trace d'ambition dévorante chez elle, sinon celle qui sied à la jeunesse dorée de la noblesse provençale. Ce personnage est semblable à une rose qui éclo au fur et à mesure qu'elle exerce le pouvoir. Sa fermeté lui permet de résister à sa terrible belle mère et sa douceur mate tous ceux qui l'approchent. C'est une femme réfléchie, loin des princesses capricieuses; une femme de conviction qui joue franc jeu sans chercher à vous manipuler. Du moins en apparence...

Utilisation: Marguerite est la créature politique par excellence. Elle offre à vos scénarios les clés de la cour royale. Une jeune mariée destinée à un petit seigneur ne devient pas une illustre reine sans l'appui de forces dans l'ombre, non? Comment expliquer son éducation, son assurance ou la montée en puissance de son aura sans l'intervention de quelques mages? En incarnant une pupille ou une alliée de votre alliance, son prestige, ses jeux de cour, sa participation aux croisades donnent une résonance internationale à vos sagas. Sa rivalité légendaire avec Blanche de Castille est un moulin à imbroglio où il est facile de noyer vos héros. Tout comme le sera sa guerre contre Isabelle d'Aragon lorsque Marguerite deviendra grand-mère. Ses deux rivales sont d'ailleurs de beaux spécimens pour les amateurs de PNJ à fort caractère. Si vous creusez sa biographie au-delà des quelques lignes exposées ici, vous verrez que ses relations avec ses sœurs sont du pain béni pour injecter de sombres disputes d'héritages, des assassinats et des guerres entre vassaux à n'en plus finir!

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

Vices et Vertus: Reine (statut social), Richesses, Bénédiction de Vénus, Forte Volonté, Éducation privilégiée, Ennemi puissant (Blanche de Castille) puis Jalousie (sa bru) selon les périodes de sa vie, Aveuglement.

Traits: Douce +1, Courageuse +1 (+3 après les croisades)

Compétences: Provençal +5, Connaissance des gens +4, Connaissance du royaume de France +2, Commandement +4, Intrigues +4, Arts libéraux +2, Théologie +2, Latin (parler) +1, Latin (lire/ écrire) +3, Équitation +1, Tromperie +3, Étiquette +3



Sceau de Marguerite de Provence



3.4.4) Célébrités pour la période du Bon roi René

Kalonymus Ben Kalonymus Ben Meir, rabbin et philosophe provençal (1286-1328)

Biographie à la sauce mythique: Kalonymus naît à Arles dans une des plus riches familles radhanites du quartier du Méjan. Il reçoit une éducation de lettré et quitte sa ville natale assez jeune pour aller étudier la littérature rabbinique à Thessalonique, sous la tutelle de Ben Salomon de Beaucaire. Le jeune homme découvre les trésors de la Grèce antique. Ce voyage initiatique le transforme en amoureux des textes classiques. Sa curiosité intellectuelle le pousse à étudier les mathématiques, l'alchimie et la kabbale. Mais c'est la médecine qui retiendra son attention avant que son attrait pour les anciennes écritures et la philosophie ne reprenne l'ascendant. Son œuvre de traduction commence alors qu'il n'a pas vingt printemps. Il traduit en latin des textes arabes, hébreux, ou grecs. Pour la plupart, des textes scientifiques et quelques poésies. Le provençal est un érudit accompli à son retour au pays, vers 1310. Il s'installe à Avignon où sa réputation le précède. Robert d'Anjou l'accueille à sa cour et devient son mécène en 1314. Le comte de Provence et roi de Calabre est alors le plus puissant monarque dans cette Italie en miettes. Le philosophe et traducteur suit son protecteur dans ses guerres transalpines. Robert l'envoie exercer ses talents d'orateur comme ambassadeur des provençaux à Rome. Kalonymus impressionne les princes et devient en quelques semaines un personnage central de la vie intellectuelle romaine. Ce que l'histoire ne dit pas, c'est que sa route croise l'Ordre d'Hermès. Et avec lui le début des ennuis. Son arrivée tonitruante dans les cercles lettrés éveille la curiosité de l'alliance de Literatus. Elle se propose de l'accueillir dans la campagne bolognaise, pour traduire d'antiques textes arabes ramenés des croisades et des traités kabbalistiques. Kalonymus s'attelle à la tâche avec tout son zèle. Il comprend son erreur quelques jours plus tard, découvrant que les mages de Literatus le retiennent prisonnier pour éviter que ses talents n'aillent servir les alliances rivales de Harco ou Luctatio. Il parvient à transmettre une lettre d'appel au secours au grand rabbin de Rome. Ce dernier s'en remet à l'alliance de Harco, domus magnus de la maison Mercere, avec qui il entretient d'étroites relations. Harco saisit le Grand Tribunal, forçant Literatus à libérer son traducteur. L'alliance bolognaise conserve ses travaux, en échange d'un dédommagement pécuniaire. Kalonymus quitte rapidement Rome pour rentrer à Avignon, en passant sous silence deux petits détails: primo, il a caché des copies de ses principales traductions dans ses bagages. Secundo, il a crypté discrètement ses traductions et copies avec une grille symbolique issue de la kabbale. Le contenu des textes s'en trouve approximatif, neutralisant leur savoir magique.

Kalonymus retrouve sa place de patriarche dans la communauté hébraïque provençale. Il devient grand rabbin d'Arles à la mort de son prédécesseur. Sa nouvelle charge l'éloigne des études littéraires, l'obligeant à se rendre souvent à Tarascon, Aix ou Avignon pour plaider la cause juive. Car en ces temps troublés, la population se cherche souvent des boucs émissaires. Les incidents se multiplient dans les juiveries d'Arles, de Beaucaire et de Carpentras. Il disparaît aux alentours de l'an 1328 sans laisser de traces.

Notes: les alliances de Harco, Literatus et Luctatio apparaissent dans le supplément «Tribunaux of Hermès, Rome». Celui-ci n'est nullement nécessaire pour les mettre en scène. Soyez libres d'adapter le contexte italien et de modifier ces alliances comme bon vous semble!

Apparence: le rabbin Kalonymus est un grand homme sec, vouté par des heures de lectures passées sur ses pupitres. Ses tempes grisonnantes et son visage buriné par le soleil de ses voyages le vieillissent plus que la quarantaine qu'il vient de franchir. Un âge honorable pour l'époque. Son sourire en coin sous des yeux malicieux en fait une icône de sagesse, doté d'un charisme certain.

Caractère: Kalonymus parle d'une voix calme et profonde pour retenir l'attention de son auditoire. Il sait jouer de sa modestie et de sa discrétion. Une bonne partie de sa stratégie consiste à caresser son interlocuteur dans le sens du poil et le laisser croire qu'il est supérieur... avant de lui asséner une démonstration de son esprit éclairé, sans agressivité. Un contre-pied dont les romains furent friands!

Utilisation: ce personnage historique a laissé une imposante collection d'œuvres, dont des textes scientifiques et talmudiques majeurs. Mais l'on ne sait pas grand-chose de sa vie, ce qui nous offre de belles plages d'ombres pour tisser nos intrigues avec l'Ordre d'Hermès. Notre version de Kalonymus ben Kalonymus est l'allégorie du parfait lettré, désiré de toutes les alliances. Un homme cultivé, intelligent, brillant, qui chérit sa liberté de pensée. Il n'est pas de ceux que l'on peut contraindre et votre alliance devra déployer des trésors de diplomatie pour s'en faire un ami fidèle... avant d'espérer s'en faire une ressource intellectuelle. Notre homme, de son côté, ne manquera pas de recourir à ses amis mages pour plaider la cause juive auprès des autorités. Une vengeance des mages de Literatus peut accélérer cette entraide. Et vos aventures décideront sans doute de sa mystérieuse disparition en 1328: a-t-il été kidnappé par des hommes de Literatus pour se venger et le forcer à révéler la clé de codage des traductions qu'il a laissées là-bas? Fait-il l'objet d'un odieux chantage depuis qu'une alliance (Tornac, Bellaquin?) a découvert qu'il détenait des copies de textes inestimables? Est-il victime d'extrémistes chrétiens manipulés par quelque obscur seigneur, du côté des Baux par exemple? Où disparaît-il parce qu'il s'installe dans votre alliance pour fuir une menace... qui va fatalement retomber sur vos PJ? Ce PNJ vous offre un champ de jeu ouvert avec à la clé, d'inestimables talents et un trésor de textes anciens!

Caractéristiques: Force -2, Énergie -1, Dextérité -2, Vivacité -1, Perception +1, Présence +1, Communication +2, Intelligence +4

Vices et Vertus: Magister in Artibus, Lecteur doué, Bon professeur, Clarté de pensée, Statut social (rabbin), Ennemis puissants (alliance de Literatus), Paria (juif), Pessimiste, Non-combattant

Traits: Sage +3, Curieux +1, Peureux +1

Compétences: Provençal* +5, Latin* +5, Hébreux* +5, Grec ancien* +3, Arabe* +3, Italien* +2, Allemand* +1 (*parler et lire/écrire), Connaissance de l'Italie +1, Connaissance de la Provence +2, Connaissance des gens +3, Théologie +3, Droit civil et canon +2, Artes libérales +4, Philosophie +4, Médecine +1, Mathématiques +1, Kabbale +3, Connaissance de la noblesse +1, Connaissance du clergé catholique +2, Connaissance de l'Ordre d'Hermès +1, Intrigues +1, Étiquette +1



Sceau armorié de Kalonymos ben Todros

François Pétrarque, poète et humaniste italien (1304-1374)

Biographie à la sauce mythique: Pétrarque est un des plus fameux auteurs de la littérature du Moyen Âge, et de la littérature italienne tout court, aux côtés de Dante et de Boccace. Il naît à Arrezzo, en Toscane, mais sa famille, comme celle de Dante, est exilée par les guelfes noirs de Florence. Elle débarque à Marseille puis s'installe à Carpentras, dans le Comtat Venaissin. Pétrarque est alors âgé de 8 huit ans. Il reçoit son éducation d'un érudit toscan, Convenole de la Prata, qui l'initie aux textes latins. Le jeune élève se découvre une passion pour la poésie et les belles lettres. Il s'en va étudier son droit à l'université de Montpellier en 1316. Comme Pétrarque est un garçon joyeux doublé d'un esprit brillant, il y a toutes les chances qu'il côtoie là-bas des érudits de votre alliance, si vous jouez à cette période. Il va achever ses études à l'université de Bologne. Il entre au service de la puissante famille Colonna qui règne sur la ville, et rencontre à leur cour des mages de l'alliance de Literatus. Entretien-il des rapports avec cette alliance? Nul ne le sait, sinon vous-même. Cette rencontre ayant lieu deux ans après la détention de Kalonymus Ben Kalonymus, vous tenez là une piste pour nouer un destin commun entre ces deux PNJ et votre alliance. Le fait est qu'il abandonne ses études de droit à la mort de son père pour rentrer à Avignon en 1326. Il est à peine âgé de 22 printemps que le voilà déjà à la cour des papes. Les grands le remarquent et recherchent sa compagnie, se réjouissant de son esprit sarcastique et de ses bons mots. Sa verve sans concession le fait plonger aux cœurs des intrigues du palais des papes. Il s'y fait autant d'amis que d'adversaires. Pétrarque hait Avignon qu'il dépeint dans ses lettres comme la nouvelle Babylone, corrompue et souillée. Crasseuse. Cette haine, doublée de sa colère contre le sacré collège, transfigure d'autant la campagne de Carpentras qu'il idéalise comme un paradis terrestre aux portes de la cité du vice.

Sa vie bascule au début d'avril 1327. Mais le Clergé n'y est pour rien! Notre poète assiste, comme chaque jour, à la messe donnée à l'église Sainte-Claire. Son regard croise celui de Laure de Noves. C'est le coup de foudre. Et quel coup de foudre! Puisqu'il va devenir un des plus célèbres de l'histoire de la littérature mondiale. Pétrarque magnifie son amour pour Laure en remettant au gout du jour les troubadours et l'amour courtois à la cour des papes. Cet amour demeure platonique et pur. Laure est la jeune épouse du marquis Hugo de Sade et n'aura, dit-on, aucun contact avec le poète. Celui-ci se marie mais reste follement épris de sa muse pendant une dizaine d'années; la période la plus prolifique de sa longue carrière. Sa souffrance le pousse à voyager loin d'Avignon à partir de 1330 en écrivant sans cesse. Il part pour les Flandres, puis la Germanie où il se frotte aux germes de l'humanisme, un siècle avant Érasme. Il rentre en Provence en 1333 pour retrouver son frère et ses amis Colonna. Il grimpe sur les cimes du Mont Ventoux, guidé par un certain mysticisme et alterne ses escapades dans le Comtat avec de longs séjours dans la «détestée» Avignon. Là, il entreprend de compiler et traduire les trésors classiques de la bibliothèque de la papauté, sous la protection de Benoît XII. C'est à cette époque qu'il rencontre les mages-religieuses du couvent de Sainte-Agnès, l'alliance ressuscitée des cendres de l'infamie Lourmarin, dans le Lubéron. Pétrarque

influence fortement cette jeune communauté hermétique en lui offrant la primeur de ses compositions ou de ses traductions. Ses amitiés nombreuses dans le haut clergé lui permettent de constituer un important réseau d'intellectuels récupérant les ouvrages qu'il recherche. Et les exemplaires les plus précieux finissent souvent dans la bibliothèque du couvent. Sainte-Agnès devient un haut lieu de l'enseignement; une sorte de miroir d'une Provence idéalisée par le poète. Pétrarque voyage pour exhumer des poésies oubliées mais se confronte aussi avec un monde contemporain qu'il exècre. La haine de son époque nourrit sa passion pour l'antiquité. Il aime se promener dans les ruines antiques ou la campagne de l'Isle-sur-Sorgue, en citant Cicéron et Virgile. Il s'isole à Fontaine de Vaucluse ou à Sainte-Agnès pour composer et partager ses pensées. Il repart régulièrement en Italie dans le sillage du comte de Provence Robert d'Anjou. Dans les années 1340, il voyage à Rome dont il explore l'héritage antique. Il y retournera à intervalles réguliers, chantant les splendeurs du berceau de l'empire. Notre homme d'esprit est ambassadeur en Italie, tantôt pour les papes, tantôt pour la maison d'Anjou, tantôt pour ses amis Colonna. Il s'arrête à Avignon entre ses missions à Naples ou à Prague. Passons sur ses déboires politiques et ses doutes (l'affaire Rienzo de 1347, par exemple). En 1348, Laure, muse aimée de toujours, est emportée par la peste noire. Pétrarque, endeuillé, quitte la Provence pour des séjours italiens toujours plus longs. Il compose ses plus beaux textes, dont le déchirant *Canzoniere*. Il entre à Padoue en 1353 et, chose inestimable, est autorisé à revenir à Florence d'où son père avait été chassé. Son ami Boccace lui dégotte une place d'enseignant à l'université. Les Visconti l'appellent ensuite à Milan (1356) pour qu'il taille leurs adversaires de sa plume cinglante, chose que Pétrarque fait à merveille, ce qui lui vaut pas mal de soucis malgré ses puissants protecteurs! Devenu ambassadeur des italiens, le voilà de retour à Villeneuve-lès-Avignon pour rencontrer le roi de France. Le souvenir de Laure, et de son propre fils Giovanni (mort lui aussi de la peste quelques années plus tôt) est trop vivace sous le soleil provençal. Il retourne vite à Milan puis s'embarque pour Venise en 1362 au service du Doge Celsi. Il quitte la sérénissime pour s'installer définitivement à Arqua, dans les collines de Padoue où il se fait partisan du retour de la papauté à Rome. Il y décèdera par un bel été de 1374, au terme d'une vie de voyages et d'une incroyable richesse intellectuelle, terreau de l'humanisme italien du Quattrocento.

Apparence: les représentations les plus connues peignent un grand homme brun, au front large et au regard franc avec un nez busqué «à la grecque». Il est souvent généralement représenté dans sa tenue rouge de voyage, la capuche rabattue sur sa chevelure et le front ceint d'une allégorique couronne de lauriers.

Caractère: Pétrarque est un fougueux. Une personnalité explosive qui ne donne jamais dans la demi-mesure: il hait autant qu'il vénère et ce qu'il déteste enrichi ce qu'il idéalise. Ce fonctionnement étrange, bipolaire, est compensé par une intelligence et une sensibilité hors norme. Son sens légendaire de la répartie transforme ses mots en lames affûtées. L'intellectuel est aussi un diplomate qui, ne l'oublions pas, a fait son droit en sus des lettres classiques.

Utilisation: Pétrarque n'est pas un personnage lié au Pays d'Arles. Mais comme les papes qu'il sert, avouez qu'il serait dommage de se passer d'une telle figure dans nos sagas provençales! D'Arles à Carpentras, il n'y a qu'un pas. Son usage basique est d'introduire une célébrité dans vos scénarios. Le poète est connu, apprécié et célébré. L'histoire ne fera qu'amplifier son aura après sa mort. Comme le rabbin Kalonymus, c'est un génie, un intellectuel extraordinaire, un visionnaire précurseur de la Renaissance. Autrement dit, une ressource inestimable pour votre alliance, ainsi qu'un jalon pour une saga médiévale qui se prolongerait à travers la Renaissance. Mais Pétrarque n'est pas que cela! C'est un esprit tutélaire de l'alliance de Lourmarin, donc un personnage central dans les relations que votre alliance pourrait entretenir avec cette dernière. C'est également un ticket d'entrée pour amener vos héros en Italie (à Rome, Naples, Milan, Venise...) ou à l'inverse, conduire des héros italiens en pays d'Arles, le temps d'une ambassade par exemple. Ambassadeur, poète écorché, philosophe passionné, collectionneur de textes, intrigant du pape, marcheur solitaire, ami des mages de Lourmarin, inlassable voyageur, plume calomnieuse... Pétrarque est un PNJ multi-facettes dont la richesse n'est limitée que par l'usage que vous déciderez d'en faire.

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

Vices et Vertus: Magister in Artibus, Lecteur doué, Clarté de pensée, Célèbre, Ennemis nombreux (clergé), Affinité pour les Arts libéraux, Amour perdu, Exalté, Non combattant

Traits: Sarcastique +4, Solitaire +2, Emporté +1

Compétences: Provençal* +3, Latin* +5, Grec ancien* +3, Italien* +5 (*parler et lire/écrire), Connaissance de l'Italie +4, Connaissance de la Provence +2, Connaissance des gens +3, Connaissance de l'Église (papauté) +2, Théologie +2, Droit civil et canon +2, Arts libéraux (discours) +4, Philosophie +4, Éloquence +5, Intrigues +3, Poésie +6, Charme +3, Équitation +1, Étiquette +3

III

CHAPITRE



Palamède de Forbin, grand sénéchal du roi de France (1433-1504)

Biographie à la sauce mythique: Palamède de Forbin est l'enfant prodige d'une famille de grands bourgeois. Son père est un riche armateur de Marseille, consul de la cité d'Aix-en-Provence. Le jeune garçon se frotte très tôt aux complexités du pouvoir car son paternel le prédestine à la vie de consul. C'est tout naturellement qu'il s'en va étudier le droit canon à Turin, en 1450. Il est brillant et devient conseiller financier de ses frères restés à Marseille pour reprendre l'affaire familiale. Ses conseils avisés la font prospérer. Les Forbin deviennent une des plus grosses fortunes de la région, ce qui vaut à Palamède de recevoir la main de la fille du baron d'Aubagne. Vient le tour du **Bon roi René** de se pencher sur la carrière de ce génie qui multiplie les écus. Il installe le prodige à sa cour aixoise en le nommant conseiller personnel de son héritier, Jean de Calabre. Mais le financier reste un roturier. Il jalouse cette noblesse qui le toise alors qu'elle n'a pas la moitié de son argent. Nouant son destin à celui de la maison d'Anjou, Palamède se retrouve ambassadeur du comte de Provence à Venise pour contrer les vellétés des milanais sur Naples et la Sicile. Il chevauche aux côtés de Jean de Calabre contre Ferdinand 1er qui s'est emparé de Naples. Mais l'épée n'est pas son fort. Les provençaux sont écrasés et notre homme est pris en otage au terme du siège d'Aquila. Il rentre à Marseille cinq ans plus tard pour être nommé à la tête des institutions levant l'impôt, en remerciement de sa bravoure aux côtés de Jean. Plus redoutable avec un livre de compte qu'une épée, Palamède se fait la bête noire des fraudeurs à la gabelle. Il dirige d'une main de maître sa légion de collecteurs. S'il est le provençal le plus impopulaire de son temps, il est aussi le sauveur du **Bon roi René**, un éternel ruiné. Ses miracles permettent de renflouer les caisses avec assez d'or pour permettre au comte de Provence de lever une armée et de se porter aux secours des Barcelonais qui combattent Jean II d'Aragon. Messire Forbin embarque de nouveau avec des militaires, la peur au ventre. Mais les choses se déroulent mieux qu'en Italie. Jean de Calabre lui offre une baronnie espagnole, en bon élève reconnaissant. Palamède dispose d'un trésor conséquent qu'il s'empresse de dépenser pour se faire anoblir à son retour en Provence. Il achète une seigneurie varoise en 1470. Il a enfin toute légitimité pour s'imposer à la cour de René 1er et faire ravalier leur morgue à la foule de parasites qui ne jurent que par le bleu de leur sang! L'or lui coule des doigts pour étendre ses possessions. Ceux qui raillaient le nouveau riche se méfient à présent de ses manœuvres. Louis XI le repère et lui propose de devenir son chambellan. L'histoire (du moins la nôtre...) ne dit pas si c'est par le seul éclat de son or ou par quelques intrigues d'un courtisan malin. Le fait est que Forbin part pour Paris, et quand tout le monde croit s'en être débarrassé, le voilà déjà de retour en Provence, investi d'une royale mission: Louis XI a besoin d'un agent de confiance pour surveiller cette province fraîchement ralliée à sa couronne et dont la succession reste fragilisée. Le comte de Provence est le seul à se réjouir de le revoir.

74

La carrière de ce haut dignitaire prend une nouvelle ascension à la mort du **Bon roi René**, en 1480. Venise appelle à la croisade contre Constantinople et sollicite Louis XI. Le roi de France ne peut quitter son royaume avec autant d'ennemis à ses frontières. Il envoie Messire de Forbin comme ambassadeur pour négocier la paix avec les Bourguignons, les Savoyards puis les Autrichiens. Charles V d'Anjou meurt un an après le **Bon roi René**, laissant la Provence sans héritier. Louis XI rappelle Forbin et le nomme grand sénéchal pour l'administrer. Les barons, qui le détestent, s'insurgent et dénoncent une usurpation car Louis XI a été exclu des testaments de Charles V et de René 1er. Nouveau coup de génie de Palamède! Le grand Sénéchal, maître juriste, rassemble tous les actes notariés de la tumultueuse lignée des **Comtes de Provence**. Il en étudie chaque ligne et découvre une obscure clause oubliée dans les termes du contrat de mariage de Béatrice de Provence, sœur de l'auguste reine de France Marguerite, stipulant qu'en absence d'héritier mâle, la région revient aux capétiens. Plus rien ne s'oppose désormais à ce que la Provence soit rattachée à la France.

Apparence: petite stature, front large, yeux enfoncés, nez busqué sur une barbe bouclée, Palamède Forbin n'est pas homme à respirer la bonne humeur. Tout transpire le sérieux et la rigidité jusque dans ses tenues, invariablement sombres et cintrées. Oui, chanceux sont ceux qui le voient sourire...

Caractère: c'est un petit homme besogneux, le pas rapide car toujours pressé de quitter une assemblée pour se rendre à une autre. Il est rigoureux, méticuleux et vous fera vite connaître son rang et l'étendue de ses richesses si par malheur vous essayez de le tromper... ou que vous ressentiez un peu de sympathie à son égard. Une sorte de monstre inhumain, mi-juriste et mi-financier, qui ne connaît aucune pitié. C'est un tout autre homme dans l'intimité: un père joyeux et aimant, qui peut enfin tomber le masque et se mettre à l'aise avec les seules personnes en qui il ait confiance: sa petite famille.

Utilisation: nous voilà en présence d'un personnage majeur, artisan de la réunification de la Provence à la France et qui reste un illustre inconnu des manuels d'histoire. Palamède de Forbin excelle dans les rôles de méchants. Il incarne l'instrument d'un système, le roc inébranlable qui n'a pas d'autre état d'âme qu'accomplir sa mission. Il est bien au-dessus de la magie, de la religion ou des superstitions car c'est un agent royal. Et rien n'a plus d'importance que la couronne, qu'elle soit incarnée par un homme ou frappée sur une pièce d'or. Forbin est l'archétype de l'éminence grise qui dispose des coffres, des relations et des réseaux d'espionnage qui vont bien. C'est un peu le Richelieu de votre saga si vous mettez en avant les rivalités entre Arles et les autres villes de la région. Le genre de personnage qu'il vaut mieux ne pas froisser. Son talon d'Achille? Sa famille. Mais jusqu'où vos personnages sont-ils prêts à aller pour faire pression sur lui? Notez que Forbin peut faire un ennemi de choix même si vos héros sont intimes avec les maîtres qu'il sert, comme le **Bon roi René**. A l'inverse, vos héros peuvent se découvrir des alliés insoupçonnés en s'attaquant à lui. Les provençaux de toutes les classes sociales le détestent. Forbin comme méchant, dans un vivier de princes et de prélats, c'est la petite touche Trône de fer de votre saga...

Faire du grand sénéchal un allié recentre vos parties sur les relations franco-provençales sur fond de guerres italiennes. Jouez sur la fibre rigide et l'inexpressivité de ce PNJ pour maintenir vos joueurs dans le doute. Impossible de savoir ce que cet homme pense! Il ne laisse rien filtrer de sa personnalité, ni de sa vie privée, s'abritant derrière des clauses et des protocoles. Ce qui n'enlève rien à sa qualité d'allié car il peut vous sortir des pires situations d'une pirouette de droit canon. Une autre alternative intéressante pourrait consister à faire mettre votre alliance, du moins certains de ses habitants, à son service. Notre Sénéchal a besoin d'espions, d'émissaires ou d'experts aux talents bien particuliers pour remplir des missions confidentielles. En échange de quoi il mettra ses ressources à votre disposition pour contrer les alliances rivales. Côté gadgets, voyez avec vos enchanteurs. Du James Bond à la médiévale ça vous tente?

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

Vices et Vertus: Talent (droit canon), Lecteur doué, Clarté de pensée, Richesse, Bon sens, Handicap social (aucun sens de l'humour), Mauvaise réputation (détecté de tous), Méticuleux, Famille à charge

Traits: Ennuyeux +4, Intelligence +2

Compétences: Provençal* +5, Latin* +3, Italien* +2 (*parler et lire/écrire), Connaissance de la Provence +3, Connaissance des gens +2, Droit civil et canon +5, Arts libéraux +2, Étiquette +2, Intrigues +3, Finance +5, Marchandage +3, Équitation +1, Commandement +2



Armes : d'or au chevron d'azur entre trois têtes de léopard arrachées de sable et lampassées de gueules

75



Guilhem d'Arles, grand marchand provençal

Périodes: toutes, et tout spécialement celle du **Bon roi René**.

Biographie à la sauce mythique: Guilhem d'Arles n'est pas un personnage historique mais un archétype symbolique de l'importance du commerce dans le bon fonctionnement d'une alliance. Il s'inspire des marchands italiens et des grands financiers du Moyen Âge, comme le riche et célèbre Jacques Cœur de Bourges (1395-1456). Guilhem a été imaginé pour jouer les PNJ mais peut tout aussi bien devenir le compagnon d'un mage.

Guilhem est l'aîné d'une lignée de grands bourgeois, la famille Fabre, native d'Aix-en-Provence; famille sans rapport avec le commerce de la forge, fabre signifiant forgeron en provençal. Le père, Antoine, a fait fortune dans le commerce de draps avec les Pisans et les Génois qui lui ont ouvert les portes du palais des papes d'Avignon, ce qui lui a permis de dégager assez de liquidités pour devenir l'usurier de bon nombre de prêtres de la Curie et de s'enrichir grassement avec des procédés en théorie interdits aux catholiques. Antoine Fabre a légué une importante fortune à ses fils, permettant à Guilhem de se consacrer à sa passion: les voyages. Le marchand a pris les voiles, adolescent, pour la terre Sainte, apprenant les ficelles du métier auprès des meilleurs marchands juifs qu'ait jamais connus la Provence. En remettant son fils à la communauté hébraïque, Antoine exprimait son appartenance à la finance arlésienne, aux mains des Radhanites, en dépit de ses activités avec les flottes génoises. Guilhem fut ébloui par les trésors de l'orient: il y apprit des rudiments d'arabes et d'hébreux, effectua un pèlerinage jusqu'au tombeau du Christ avant d'entreprendre un long voyage vers le Sinaï, puis l'Égypte, accompagné de l'armateur Youssef Ben Kalonymus, cousin du célèbre rabbin et désireux de renforcer les relations entre le port d'Alexandrie et Marseille. Le Guilhem qui rentra au pays était un financier accompli, accepté comme un fils par les Radhanites, avec qui il s'associait pour traiter avec les Égyptiens, les Arabes et les Syriens; tout en écoulant sa marchandise via les circuits italiens de son paternel.

Guilhem est aujourd'hui un des principaux marchands de la cité d'Arles, où il s'est établi au bord du Rhône, par la force des affaires. Il regrette les voyages de sa jeunesse, mais sa sédentarité est le prix à payer pour entretenir son réseau d'armateurs (Marseille et Trinquetaille) et de fournisseurs dans les principales cités voisines (Aix, Nîmes, Avignon, Beaucaire) et les places plus lointaines de Carcassonne, Nice, Narbonne, Toulouse, Valence et Lyon. Son activité principale tourne autour du commerce des étoffes précieuses importées d'Europe du Nord et d'Orient, ainsi que les teintures et les pigments. Ses contacts sont nombreux chez les artisans et les artistes, les deux n'étant pas encore dissociés au Moyen Âge. Guilhem investit dans d'autres denrées comme les métaux, les épices, les livres et bien d'autres marchandises lorsqu'il flairait une bonne affaire.

Apparence: un grand blond, de forte carrure et le visage large, caché derrière une barbe épaisse. Des yeux rieurs et un sourire avenant, toujours prêt à engager la conversation. Il évite de porter des choses trop clinquantes. La modestie est préférable pour les affaires. Le MJ est libre de définir son âge pour en faire un père de famille, ou un vieux briscard. Ce qui est certain, c'est que Guilhem a vu du pays et ne mouche plus de lait depuis pas mal d'années...

Caractère: Guilhem est un homme ouvert qui s'attache aux gens. Il aime discuter pour comprendre son interlocuteur car c'est un curieux de nature. Il se rappelle de chaque visage et a toujours une anecdote qui vous donne l'impression d'être unique à ses yeux. Autant d'armes qui en font un redoutable négociateur. Ce genre d'homme a toujours une face sombre, à définir selon le ton de votre saga (un sombre secret, un racisme caché, une obsession de l'argent, un chantage avec une puissance étrangère...).

Utilisation: Guilhem a été imaginé pour jouer les PNJ mais peut tout aussi bien devenir le compagnon d'un mage. Il peut devenir un élément pivot de votre saga, par l'enracinement de ses réseaux dans tout le pays et l'aide qu'il peut vous fournir pour acquérir les merveilles les plus rares. Sa fortune est un atout, certes, mais l'homme ne souhaite pas du tout le partager avec votre alliance. Ce qui peut devenir un problème... donc un moteur à scénarios.

Caractéristiques: Force 0, Énergie 0, Dextérité 0, Vivacité 0, Perception +1, Présence +2, Communication +3, Intelligence +2

Vices et Vertus: Richesse, Mémoire exceptionnelle, Don pour le Marchandage, Famille à charge, Mauvaise réputation auprès du clergé (ami des juifs)

Traits: Jovial +2, Curieux +1
Compétences: Provençal* +5, Latin* +2, Italien* +2, Hébreux +2, Arabe +1 (*parler et lire/écrire), Connaissance de la Provence +3, Connaissance de la terre Sainte +1, Connaissance des gens +4, Arts libéraux +1, Étiquette +2, Finance +3, Marchandage +5, Héraldique +1, Profession (textile) +4, Profession (orfèvrerie) +2, Profession (livres) +3, Navigation +1, Charme +3.



Marchand vin ambulant
par Cornelis de Wael



Chapitre Quatre

Aventures en Pays d'Arles



Aventures en Pays d'Arles

4.1) L'Ordre d'Hermès et les Arlésiens mythiques

Les campagnes de jeu de rôle sont semblables aux télécabines : les accidents mortels ont lieu au démarrage. On est plus serein quand on a dépassé le second pylône...

Vos joueurs ont créé leurs personnages d'un côté. Vous avez travaillé votre bac à sable de l'autre. Le petit tour d'horizon que nous vous proposons ici est une réflexion sur la façon de raccorder tout ça. Que ce soit pour lancer une grande saga épique en pays d'Arles, ou jouer quelques scénarios en hors-piste... Vos héros sont-ils des provençaux de retour au pays après un long apprentissage dans un tribunal étranger ? Ou sont-ils des étrangers armés par Aedas Mercurii (alliance remplaçant Doïssetteppe depuis la 4e édition) pour fonder une nouvelle alliance et renforcer l'influence du tribunal provençal ? L'idée sous-jacente est de jouer avec les stéréotypes des maisons pour centrer vos aventures arlésiennes autour de vos mages. S'ils savent déjà pourquoi ils sont ici, c'est parfait ! Mais si vos joueurs pataugent un peu, la tête vidée d'avoir passé du temps sur leur(s) feuille(s) de personnage(s), voici quelques propositions de buts individuels, à recouper en bouquet pour charpenter votre grande saga collective. Comme toujours, ces pistes ne sont que petits aperçus et doivent être sculptées en finesse, autour de l'historique de vos héros. C'est donc une matière à fertiliser avec vos idées, plutôt qu'un matériel prêt à jouer.

Comme il s'agit d'une synthèse qui clôt notre petite visite du pays d'Arles, ne soyez pas surpris de relire certaines choses. Les vétérans, pour leur part, ont déjà deviné les ficelles que nous allons exposer. Nous les avons tout de même regroupées dans l'idée de vous offrir quelques perspectives globales de ce qu'il est possible de faire avec un bac à sable comme celui-là. Espérons qu'il vous donnera des idées pour concevoir le vôtre et qui sait, peut-être même en tirer une idée ou deux avant de mettre les mains dans le cambouis. Car comme le dit le dicton provençal « Que si fiso au dino deis autre, Dino tard emai mau » (Qui se fie au repas des autres mange tard et mange mal).

4.1.1) L'accroche politique

Les maisons portées sur la politique semblent les plus faciles à impliquer dans les remous historiques de la Provence. La **maison Flambeau** puise ses origines dans le mithraïsme des légions de César. Il n'est pas impossible que les ancêtres de cette maison aient pris une part active dans la pacification de ce coin de Gaule mais ils délaissèrent Arles. À vous de voir si c'est à cause de l'incident Asculape (si toutefois vous retenez cette option décrite en 1.1 p. 10) ou si c'est au profit de temples de Mithra plus importants, à Nîmes ou à Bourg-Saint-Andéol, par exemple. Si la maison Flambeau n'est pas restée ici, elle a toujours maintenu sa vigilance sur le puissant archevêché arlésien, fer de lance de la chrétienté « agressive » des IV^e et V^e siècles. Cette Maison n'a pas oublié la façon dont saint Trophime a chassé le culte d'Hermès du pays, si vous jouez dans l'optique de l'affrontement avec l'Église. Elle dispose d'agents à Beaucaire, à Avignon et dans le port de Marseille. Ils se tiennent prêts à épauler de jeunes hoplites de la trempe d'un de vos héros pour des missions à Arles. Les autorités du Flambeau ont conservé des plans de la basilique primitive et des cryptoportiques qui jouxtent l'actuel palais épiscopal. Vos mages sont sans doute en mission spéciale pour récupérer des objets confisqués ou des documents enfouis dans les secrets de l'archevêché. Votre mage peut commencer comme un grand ennemi des princes d'Église. Il va pouvoir s'épaissir et gagner en profondeur si votre alliance est contrainte de s'allier à l'archevêque pour lutter contre une menace commune, venant des Alpilles par exemple. Comment votre mage Flambeau va-t-il vivre ce compromis ? Comment va-t-il traiter avec la frange extrémiste de sa domus magna lorsqu'il devra la solliciter pour une intervention d'hoplites contre les enfers ? Le mithraïsme est une autre accroche potentielle pour des mages de cette maison (voir la chapelle Sainte-Sixte, 2.2 p. 40). Votre mage va peut-être exhumer d'anciens lieux de culte et faire des découvertes qui vont attirer l'attention des légionnaires de Mithra. Une opportunité pour prendre des galons dans la maison Flambeau. À moins qu'il ne commette une erreur et se retrouve à affronter ses propres frères.

Note concernant la gamme officielle : vous trouverez de plus amples informations sur l'importance du culte de Mithra au sein de la maison Flambeau dans le supplément Societates (à paraître). Les hoplites et les légions de Mithra sont décrits dans l'édition révisée The mysteries. Comme toujours, ces sources sont largement facultatives pour exploiter cette aide de jeu et pour construire votre version du pays d'Arles.

Celle qui allait devenir la **maison Jerbiton** est arrivée à Arles avec l'empereur Constantin à une époque où la jeune Église chrétienne combattait toutes les formes de paganisme, dont la magie mercurienne. Une poignée de disciples est venue plaider, en vain, la coexistence pacifique du culte d'Hermès et de l'Église. En vain ? Pas si sûr !

• **Si c'est en vain**, vous collez à la trame générale d'Ars Magica. L'ordre a pris ses distances avec l'humanité à partir de cette époque. La plaidoirie des ancêtres de votre mage figure quelque part sur un vieux document signé par l'empereur. Les ancêtres de la maison Jerbiton furent contraints d'abandonner leurs palais, livrant leur descendance provençale aux méandres de l'histoire, pour suivre les autres mages en exil. Mais tout ça est du passé et votre personnage revient sur les terres de ses aïeux à la suite de recherches ou d'une sombre histoire d'héritage. C'est qu'il a toujours de la famille parmi les patriciens d'Arles ! Sans doute de lointains cousins méfiants qui avaient complètement oublié son existence... Et qui voient votre héros revenir aux affaires d'un très mauvais œil. À moins, à l'inverse, que ce soit eux qui le réclament pour les aider à résoudre quelques méchantes embrouilles. Bien entendu, la famille arlésienne ignore que le(la) cousin(e) est mage. Notre héros va devoir s'imposer dans les jeux d'acteurs pour (re)conquérir sa famille et l'impliquer à la cause de son alliance. À moins qu'il devienne le mouton noir de la famille et soit forcé de se compromettre avec ses ennemis pour faire dégénérer votre saga en une violente vendetta.

• **Si votre réponse est non**, alors l'Ordre a toujours maintenu un contact avec la chrétienté. Même si les deux partis le nient officiellement. Là aussi vous collez à une certaine trame d'Ars Magica. Mais n'en disons pas plus. Ces relations, fragiles, passent par la branche qui a initié votre personnage à l'Ars Magica et qui l'envoie à la cour de l'archevêque d'Arles pour maintenir ce contact. Votre héros se retrouve catapulté dans la vie politique de la cité. À lui de s'affirmer comme un point central dans les débats... mais aussi dans les relations entre l'Ordre d'Hermès et l'Église catholique romaine. Son clan dispose de palais, d'agents et de serviteurs pour l'assister dès son arrivée à Arles. À moins que ces ressources aient l'ordre de rester cachées pour ne se dévoiler qu'au fur et à mesure que petit scarabée va faire ses preuves. Quoi qu'il en soit, votre alliance, via ce genre de héros, devient une actrice importante de la grande histoire.

La Provence du Moyen Âge est une terre convoitée. Une terre de danger où l'Ordre d'Hermès doit affronter l'acier de la noblesse et la rapacité du clergé pour survivre. Une terre où rien n'est jamais gagné d'avance et où tout peut se perdre par une mauvaise décision. En bref : **un paradis pour la maison Tytalus!**

Cette maison est taillée pour le jeu politique. Votre personnage a sans doute une lointaine famille au sang bleu parmi les édiles d'Arles. La noblesse provençale s'est unie aux familles catalanes, gasconnes, germanes, italiennes, bourguignonnes... vous n'avez que l'embarra du choix. Idem pour les bourgeois. Comme les Jerbiton cités ci-dessus, votre héros arrive en étranger et va devoir faire ses preuves. À la différence qu'il ne dispose d'aucun soutien, sinon un lointain pacte de mariage entre deux familles. Il n'a aucune légitimité à venir ici

au nom de l'Ordre d'Hermès. Alors il va devoir s'imposer tout seul dans ce panier de crabe, à la force du poignet, avec le goût métallique du sang dans la bouche. Peut-être appartient-il à une famille bannie, excommuniée et détestée. Avec une sale légende, une mauvaise réputation et un patrimoine extraordinaire, mais pillé par d'autres et qu'il va devoir reconquérir. Un vrai challenge de Tytalus ! La maison Tremere peut jouer dans un registre similaire, avec l'optique plus particulière de redorer le blason de la famille en renouant des contacts que l'on croyait perdus. L'autre option est d'en faire un agent que la domus magna veut infiltrer à la cour de l'archevêque ou du comte. Il intervient sans doute dans un réseau plus large qui s'étend vers Toulouse, Marseille et l'alliance de Tornac qui compte quelques frères. Ce réseau doit réussir une opération d'importance, comme récupérer des documents (créant un lien avec un personnage Flambeau) ou protéger/assassiner un dignitaire (créant un lien avec un personnage Jerbiton). Les pistes sont innombrables.

4.1.2) L'accroche occulte

La Provence est une terre de magie, portée par des cultes et des sectes qui se sont combattus ou métissés avant que la chrétienté ne les ingurgite. La romanité est une clé majeure pour les recherches d'un **disciple de Bonisagus**. L'Église primitive a détruit une bonne partie de cet héritage, éparpillant des savoirs mystiques inestimables. Cette ancienne préfecture a régné plus de trois siècles sur la Gaule qui fut une des plus riches provinces de l'empire. Comment ne pas songer aux trésors magiques, aux objets culturels et aux secrets qui ont circulé sur ses terres ? Si des trésors magiques ont été perdus quelque part, c'est sans doute dans un coin comme celui-ci ! Remonter des traces, compiler des indices, les croiser avec des archives, les disséquer dans un laboratoire, retourner sur le terrain pour décoder un ex-voto, dresser un plan d'arpentage, étudier le bruissement des auras, et consigner le tout dans un énorme ouvrage : du bonheur à l'état pur pour un Bonisagus ! Votre mage peut jouer dans le registre occulte, mais de l'occulte à politique il n'y a qu'un pas pour peu que ses découvertes menacent la richesse de certains ou le pouvoir établi de l'occulte à la politique par d'autres. Facile de boucler avec l'accroche politique. **La maison Verditiis** joue un peu dans le même registre, avec une fascination toute particulière pour l'ingénierie romaine qu'elle peut chercher à reconstruire en l'adaptant à ses recherches. Imaginez la force qu'on peut tirer du Rhône et les découvertes que l'on peut en faire ? Et si un fou construisait un prototype de turbine pour percer les secrets de l'électricité au XII^e siècle ? Et si les moulins à blé de Bargal étaient reconstruits en forges semi-automatisées ? Imaginez toutes les inventions aériennes qu'un maître Auram peut tirer du mistral... Vous nagez en plein Ars Magica ! Ces pistes peuvent conduire votre saga sur le chemin de la guerre car tous les travaux que nous venons de citer vont susciter des convoitises chez d'autres alliances. De quoi introduire des tribunaux hauts en couleur sans devoir tartiner une couche supplémentaire d'intrigues dans un contexte politique déjà bien garni. Dans un registre plus social, votre érudit peut profiter d'habiter ce carrefour méditerranéen pour partager ses travaux avec d'autres cultures. Kabbale juive et alchimie arabe ont bien des choses à vous proposer pour



améliorer votre forge semi-automatisée non ? Et puis le Moyen Âge n'est pas cette période de replis et d'intolérance que certaines visions monolithiques laissent entendre. Croisades et caravanes d'orient trouvent facilement écho dans ce type de décor. Ce qui est pratique quand vous cherchez des ingrédients bien particuliers. Les voyages forment la jeunesse... et les jets à réussir sont souvent plus passionnants que celui d'une potion de longévité.

Les choses sont légèrement différentes pour un disciple de la maison **Ex-miscallanea**. À l'instar de la maison Flambeau, son destin s'est lié au pays d'Arles via les cultes préhistoriques de la déesse mère qui survécurent à travers des sectes telles que le culte d'Isis (voir Santa Gato, en 2.2 p. 43) ou les mystères de Cybèle. Les accroches peuvent être similaires à celle de la maison Bonisagus en remplaçant la théorisation par une ferveur plus mystique. Votre personnage peut se confronter à une quête d'absolu exprimée par une magie remontant aux origines de l'humanité. Vous pouvez pousser le bouchon avec un adepte de Criamon venu à Arles sur les traces d'un antique culte orgiaque. Faunes et bacchantes habitent toujours les gravures des sarcophages des Alyscamps. Nous sommes dans un pays de vignes où le culte de Bacchus fut un des plus vivaces. L'orphisme, lié aux mystères dionysiaques y fut répan- du aussi comme en atteste les traces chez les fondateurs de l'alliance de Lourmarin. La Crau est une autre accroche qui peut trouver une résonance particulière chez un **adepte de Criamon**. Un peu comme elle sublimerait la peinture de Vincent Van Gogh, quelques siècles plus

tard. C'est une terre de mirage, miroir d'un ciel immense où ceux qui savent écouter perçoivent la musique des sphères. Qui sait si les tableaux de Van Gogh ne présentent pas une facette du monde que perçoivent nos Criamon du Moyen Âge ? Le choc des cultures est une autre source d'accroche pour les mages de cette maison. Tatouages berbères, soufisme rapporté des croisades, encens d'orient se mêlent au catharisme et autres textes gnostiques. Ce n'est peut-être pas un hasard si les hérésies des Cathares ou des vaudois ont pris leur essor sous le soleil du midi ? Votre mage est sûr de n'y être pour rien ? Venez, nous allons lui présenter un frère dominicain...





3.2.3) L'accroche hermétique

Un Ex-miscallanea peut vous servir à faire surgir de vieilles rancunes si vous désirez orienter votre saga sur les intrigues de tribunaux. Les affrontements entre sectes ont pu être violents, malgré la tolérance romaine en matière de religions. Disciples de Cybèle et d'Isis étaient rivaux, bien que partageant les doctrines de la déesse mère. Cybèle/Astarté n'était pas plus appréciée des panthéons patriarcaux qui l'opposait à Diane/Artémis, la mère de nos oulurgues. Mithra, embrassé par une partie des ancêtres fondateurs de la maison Flambeau, se serait bien vu dans le rôle de culte unique si le christianisme ne l'avait pas poussé en chemin. L'inimitié entre les mystères de Mithra et d'Isis perdure toujours chez certains membres des maisons Flambeau et Ex-miscallanea. N'oubliez pas que cette dernière n'est pas une maison homogène, mais le rassemblement de courants magiques mineurs, souvent issus des mystères. Les querelles internes ou avec les autres maisons alimenteront bien des intrigues si vos héros découvriraient des objets de cultes remettant certaines théories en cause. La magie païenne des Ex-miscallanea fut une grande victime de l'Église, ce qui explique qu'elle se rapproche des Flambeau, ou des Tylalus, dans une saga centrée sur des conflits avec les religieux. Les fils à nouer peuvent vite former une pelote.

La maison Mercere n'a pas de prise d'intérêts directs en pays d'Arles. Sauf si l'on considère que c'est un territoire de carrefour à la jonction de plusieurs alliances et de plusieurs puissances. Autrement dit un contexte

favorable à la diplomatie pour des sagas donnant la part belle aux réseaux. Que votre tribunal soit dirigé par Aedas Mercurii ou d'autres, que vous jouiez avec Tornac et Lourmarin ou non, l'intégration d'un héros Mercere suppose de travailler d'autres alliances pour inclure la vôtre dans un maillage plus précis que les pistes évoquées dans cette aide de jeu. La tâche peut être complexe, mais exaltante ! À bien y regarder, les alliances sont assez semblables à vos PNJ. Notez sur un bout de feuille leur thème (sans doute l'info la plus importante), une idée de leur influence, une localisation et une liste de membres. C'est bien assez pour commencer à jouer. Elles auront l'occasion de s'étoffer en cours de campagne. Cela vous laisse le temps d'en élaborer une en particulier si vous deviez y mettre en scène des scénarios. La maison Guernicus n'a pas de racines dans notre contexte, non plus. Mais elle sera aux premières loges car notre bac à sable favorise les interactions entre mages et politiciens, au même titre que les relations commerciales, et le trafic de magie qui l'accompagne. Un Quaesitor de Guernicus peut servir de correspondant local à Aedas Mercurii (ou à Bellaquin, selon) pour surveiller la jeunesse de Tornac ou les corrompus de Lourmarin. Attention car cette option positionne votre alliance comme un relais officiel du tribunal. Vos héros ont intérêt à se montrer exemplaires s'ils veulent rester crédibles. Vous pouvez contourner l'écueil en la jouant « nid d'espions » avec un Guernicus masqué qui avance ses pions. Un must pour les amateurs de fourberies qui aiment se construire de fausses identités. Un must aussi pour développer des quiproquos. Sa Maison l'envoie peut-être pour enquêter sur des trafics divers d'objets

magiques. Arles est sur une frontière, à la croisée des routes, avec un port à quelques heures de voyage de Marseille, grande plaque tournante des échanges en méditerranée. Il va avoir du boulot !

4.1.3) L'accroche merveilleuse

Les légendes sont un vivier pour attirer vos mages de ce côté-ci de la méditerranée. Tout ce que nous avons raconté sur les cultes primitifs au sujet des Ex-miscallanea, ou sur les illusions de Crau au sujet des Criamon peut s'adapter aux mages de la Crau. Un disciple trouvera ici des terres sauvages, contrastées, où les champs magiques sont encore très puissants. De quoi subjuguier les amateurs de forces primales et de nature sauvage. Certes, il est vrai que les marais occupent une bonne superficie, mais vos animaux de cœur traditionnels (cerf, loup, ours...) pourront s'épanouir dans les forêts de Haute Camargue ou l'épaisse garrigue des massifs. Camargue et Crau sont des paradis pour les oiseaux et les reptiles. Échapper aux êtres féeriques n'est pas un souci lorsqu'on prend forme animale. Le Rhône et la Durance sont des axes magiques puissants qui modèlent le monde des esprits au gré des saisons. L'eau est l'élément pivot de cette nature qui favorise des animaux de cœur plus originaux, comme les poissons ou les batraciens. Les Alpilles et leurs auras malfaisantes constituent une terre d'exil et de pénitence pour des mages Tylalus. À la fois pour y combattre les enfers avec les armes interdites dont disposent cette maison au passé houleux, mais aussi pour permettre à votre héros de laver l'honneur de sa Maison en prouvant sa bravoure dans une guerre perdue d'avance contre les légions du Malin. Les mages Merinita sont finalement les plus compliqués à introduire dans notre contexte car les oulurgues ne sont pas les mignonnes petites fées que l'on peut croiser dans certains folklores. Notre hermétiste va devoir déployer des efforts de courage, et de subtilité, pour les approcher avant d'espérer nouer des liens. Le jeu en vaut la chandelle car des succès significatifs feront de lui un personnage incontournable : nos fées ont beaucoup à apporter dans un combat contre l'Église ou les grands propriétaires qui voudraient mettre la main sur la Camargue. Une autre option consiste à présenter la Camargue comme une terre vierge pour jouer dans le registre de l'exploration. L'Ordre d'Hermès, pas plus que les hommes, n'a jamais pénétré en profondeur dans le delta. Qui d'autre qu'un vaillant explorateur de la maison Merinita a les capacités de cartographe ce grand blanc, en évitant les pièges et en faisant la part des choses entre la géographie réelle et les reflets trompeurs d'Arcadie ? Et si le cœur de la Camargue contenait un eden, débordant de vis ? Ou une réplique provençale du jardin des Hespérides ? Et si les oulurgues étaient en réalité les protectrices d'une noblesse féerique qui aurait édifiée la Camargue pour protéger la porte menant à leur cour merveilleuse ?

Nous avons pris le parti de considérer que l'Église avait chassé tous les êtres féeriques du pays. Cet artifice renforce son autorité, son aura divine et la menace potentielle qu'elle représente pour une communauté de sorciers. Notre pays d'Arles, désenchanté, risque de paraître bien fade aux yeux des Merinita. Ce choix ne doit pas brider votre vision des choses car il est assez facile de le ré-enchanter. Les contes et légendes proven-

çaux grouillent de farfadets et de fées. Mélusine apparaît à Barbantane et Saint-Rémy, les lutins courent les Alpilles et nouent les queues des chevaux camarguais pour les effrayer. La matière ne manque pas, surtout si vous la croisez avec le paganisme romain. Les fées provençales aiment les farces mais sont rarement des personnages centraux de ces contes. Les lutins sont des gentils trublions en comparaison de leurs inquiétants cousins celtiques. D'où notre choix de les écarter pour se concentrer sur les oulurgues et peupler les collines de démons. Comme évoqué à plusieurs reprises, vous pouvez introduire des fées de la cour d'Été pour s'opposer aux fées camarguais (voir à ce sujet le château de Roquemartine en 2.2 p. 41 ou la cour du Bon roi René en 1.5 p. 16), ou intervertir Camargue et Alpilles pour conserver la dualité entre l'Arcadie et les enfers. Les oulurgues deviennent les démons d'un marais hanté, vous laissant le champ libre pour peupler les massifs avec les fées de votre choix. Un mage de Merinita peut alors se donner pour challenge de protéger des lieux, comme des sources habitées par des nymphes ; ou de raviver des cultes antiques bafoués par l'Église. Jetez un œil à l'inspirante toponymie du secteur : il y a de quoi faire !

4.2) Florilèges d'embrouilles

La seconde partie de cet ouvrage est un recueil de neuf scénarios indépendants, pouvant se jouer dans l'ordre de votre choix. Comme tout le reste de ce recueil, vous pouvez les utiliser pour ce qu'ils sont : de l'aventure prête à jouer pour vous lancer rapidement dans Ars Magica. Ce sont aussi neuf illustrations de notre Provence mythique mettant en lumière des thèmes particuliers de cette région, tel que l'eau, le mistral, les bergers, les cultes romains... Des thèmes particuliers (rassemblés sous des mots clés), certes, mais non « spécifiques ». Autrement dit, ces aventures reposent sur des ressorts universels et sont livrées avec des outils pour les adapter à votre saga, quelle que soit son époque ou sa région. Pour finir, toujours pour conserver l'esprit de cette aide de jeu « mécano », vous pouvez les prendre comme des trames à tordre, couper ou rallonger selon vos désirs. Du scénario linéaire, à l'interlude pour meubler un entre-deux, en passant par de l'improvisation à partir d'une matrice, il y en a de toutes les formes pour tous les goûts. Et leur développement s'attache, autant que possible, à vous offrir des options pour les croiser avec vos propres scénarios.

Ce bouquet reste centré sur notre bac à sable, mais il essaie, autant que possible, de vous promener à travers tout le pays. Certaines aventures sont propices pour valoriser une facette d'une de nos trois époques de jeu, en jouant sur quelques spécificités historiques. Elles ont été écrites dans un souci de transposition à l'époque de votre choix, en jouant sur quelques gammes d'ambiances pour accentuer telle ou telle époque. L'idée était aussi de faire interagir votre alliance avec les différentes dimensions pour vous laisser choisir, à la carte, qui de l'Infernal, du Divin ou de la Féerie s'invitera dans votre partie. La dimension Magique est le parent pauvre de cette liste. C'est un choix volontaire



et assumé de notre part. D'un côté parce que notre aide de jeu s'est autocensurée pour laisser le décor libre de tout mage, pour l'usage exclusif de vos joueurs; mais aussi pour laisser la liberté au MJ de peupler son Tribunal provençal comme il l'entend, avec les alliances et les intrigues de son choix. D'autres part parce que la dimension Magique est la plus faible des quatre dans notre contexte, tiraillée entre la résonnance infernale des Alpilles, les terres féériques de la Camargue et la plaine du Rhône, désacralisée par l'homme avant d'être évangélisée par le Divin. La dimension Magique s'est réduite à une peau de chagrin. C'est à vos héros qu'il appartiendra de changer la donne et que survive l'Ars Magica!

Les Aventures

Marie la Morte:

Un servent de l'alliance dépouille une morte dans une barque descendant le Rhône pour rejoindre les Alyscamps. Celle-ci refuse de se laisser descendre le fleuve et le lendemain, la population terrifiée découvre une dizaine de barques funéraires autour de la sienne. Les PJ aideront-ils Marie à reprendre le cours de son dernier voyage? Sauveront-ils leur servent coupable? Démasqueront-ils un ignoble détrousseur de cadavres?

Pour une poignée de tellines:

Un servent découvre un trésor en ramassant des tellines. Il ignore qu'il s'agit d'un argent sale bien particulier. Propriétaires et dépositaires sont prêts à tout pour récupérer leur cassette. Mais comme l'heureux servent se garde de prévenir ses maîtres, l'alliance se retrouve au cœur d'une tempête qui pourrait se solder par le massacre de la communauté juive. Traduiront-ils les coupables devant la justice avant que les émeutes n'embrasent Arles?

L'étalon blanc:

Un PJ amoureux fou de la fille d'un seigneur arlésien apprend que son père offrira sa main au chevalier qui lui apportera la plus belle monture. Nos héros sont-ils prêts à accepter le prix de la reine des oulurgues pour concourir? Tiendront-ils parole lorsque viendra l'heure de payer?

Scions, scions du bois:

Les réserves de bois, coupées dans les Alpilles, flambent sans chauffer. Le souffle glacé du mistral menace les plus faibles. Il gèle à pierre fendre! Nos mages doivent trouver une solution rapide. Une solution qui semble liée aux auras infernales qui se multiplient dans le massif. Pourquoi? Comment neutraliser leur source? Une famille de parias sait ce qui se passe et conserve d'antiques rituels infernaux. Seul problème: la gardienne dépositaire des rites sacrificiels est morte... Parviendront-ils à sceller la source de leurs malheurs?

Les naufrageurs:

Un navire approvisionnant l'alliance disparaît. Les mages envoient un groupe enquêter sur le naufrage et récupérer sa précieuse cargaison. Mais la cale du navire contient bien plus qu'un trésor: elle amène la peste dans le pays. L'alliance pourra-t-elle éradiquer le fléau ou va-t-elle devenir le foyer de la pandémie?

Le fada:

Un prélat de l'archevêque d'Arles massacre ses gens dans une crise de démence dont il ne sortira pas. L'archevêque missionne l'alliance pour trouver un remède d'urgence car la victime est le meilleur diplomate du clergé arlésien et il s'apprête à rencontrer le pape. Poison? Ruse satanique des seigneurs des Alpilles? Leur enquête va les orienter sur une partie de chasse qui a mal tourné. Il y a comme une odeur d'oulurgues dans l'air... à moins que ce soit autre chose. Nos héros seront-ils assez rapides pour sauver la face de l'archevêque dans ses négociations avec la papauté d'Avignon?

Le silence des agnelles:

Des bergers accusent les pâtres de l'alliance de leur voler du bétail. En conséquence de quoi elle est à son tour victime de vols. Comme elle n'est pas seule, la situation s'envenime entre bergers et chacun va jouer de ses armes pour sauver son troupeau en pillant ses voisins. Comment éviter le pire et mettre un terme à cette guerre des moutons? Mais surtout... à qui profite le crime?

Raymond des sources:

Un vilain exploite une source sur les terres de l'alliance, dans les Alpilles. Une série de catastrophes attire leur attention et semble liée à l'eau de cette source. Nos héros vont devoir faire valoir leurs droits dont le paysan les a spoliés. Mais ce dernier a le soutien des seigneurs des Baux. La chose faite, ils neutralisent la source empoisonnée... au moment où notre PNJ découvre une source similaire sur ses propres terres. Il entreprend l'irrigation de ses vergers, menaçant de corrompre toute la région. Mais comment l'en empêcher maintenant que la loi est de son côté?

La foire à la grenouille:

Une jolie servante de l'alliance disparaît peu après une réunion de mages. L'enquête conduit nos héros sur les traces d'un ignoble confrère, venu d'une alliance voisine. D'autres victimes ont disparues dans les quartiers d'Arles et des villages des environs. Il va falloir remonter la piste du kidnappeur dans une course contre la montre. Parviendront-ils à sauver la demoiselle avant qu'elle ne soit vendue comme esclave?



Aventure	Epoque favorisée	Royaume	Genre	s'adresse...	Structure	Mots clés
Marie la morte	âges sombres	divin	enquête sur une mystique chrétienne	à tous	Linéaire	Rhône, Alyscamps, rites funéraires, béatification, détrousseurs de cadavres
Scions, scions du bois	âges sombres	enfers	enquête sur les auras infernales	plutôt mages et compagnons	Semi-linéaire	Aureille, bois maudit, grotte, Hécate, rites antiques
La foire à la grenouille	âges sombres	magique	Chasse à l'homme	plutôt mages et compagnons	Ouverte	mage corrompu, grenouilles, enchantement, trafic d'esclaves
Raymond des sources	Comtes de Provence	enfers	chasse au virtus et guerres féodales	à tous, avec du mage dedans	Ouverte	sources, poison, vergers, conflit foncier, seigneurs des Baux, irrigation
L'étalon blanc	Comtes de Provence	féerie	quête et pacte avec les fées	à tous	«Linéaire (1er partie) Ouverte (2de partie)»	belle promesse, oulurgues, compétition, chevaliers, église de la Majore
Les naufrageurs	Comtes de Provence	féerie	course au trésor et course contre la montre	à tous	Ouverte	peste, trésor, pêcheurs, oulurgues, naufrage, pactes sacrificiels
Le silence des agnelles	bon roi René	enfers	western	à tous, évitez les mages au début	Ouverte	bergers, transhumance, règlements de comptes, Raphaële
Le fada	bon roi René	divin	enquête sur une malédiction	plutôt mages et compagnons	Linéaire	Palais épiscopal, chasse, bête féérique, oulurgues, malédiction
Pour une poignée de tellines	bon roi René	aucun	embrouille autour d'un magot	à tous	Semi-linéaire	naufrage, florins génois, marchands marseillais, juifs rhadanites, Arles

9 Aventures en pays d'Arles

- 1) Marie la morte
- 2) L'étalon blanc
- 3) Pour une poignée de Tellines
- 4) Scions, scions du bois...
- 5) Raymond des sources
- 6) Le fada
- 7) Le silence des agnelles
- 8) Les naufrageurs
- 9) La foire à la grenouille

20 lieux mystérieux du Pays d'Arles

- | | |
|--|----------------------------------|
| 1) abbaye de Montmajour | 10) Château de Roquemartine |
| 2) Mont de Cordes | 11) Le tour du Maure |
| 3) Meuleries et aqueduc de Barbegal | 12) Le Val d'Enfer |
| 4) Raphèle | 13) Abbaye St Michel de Frigolet |
| 5) Gimeaux | 14) Notre Dame de la Vacquière |
| 6) Monastère cistercien d'Albaron | 15) Santa Gato de Maillane |
| 7) Tours jumelles de la Capelle | 16) Foires de Beaucaire |
| 8) Le Vaccarès, domaine féérique des oulurgues | 17) Chapelle St Gabriel |
| 9) Pointe de Faraman | 18) Chapelle Ste Sixte |
| | 19) Commanderie de Barbentane |
| | 20) Le trésor du Sagittaire |



Scénario 1

Marie la morte



88



Marie la morte

Aventure funèbre sur le thème de la mystique religieuse

L'histoire de la terrible Tarasque est la première chose qui vient à l'esprit dans un scénario à Tarascon. La légende de Sainte Marthe se trouve facilement dans la plupart des guides sur la Provence. Elle est encore vivace puisque les tarasconnais font défiler le monstre chaque mois de juin. C'est donc une toute autre légende que nous mettons à l'honneur, une histoire funeste pour mettre en scène la puissance du royaume divin. Ce scénario repose en grande partie sur le sens moral des héros qui vont s'impliquer et la façon dont ils vont négocier avec les autorités (le bailli de Tarascon et l'archevêque d'Arles) pour tirer le plus de gloire pour leur alliance. C'est une aventure plutôt courte et linéaire si vous vous limitez aux faits. Son intensité repose sur l'interprétation de vos joueurs.

La légende de Marie la morte puise ses racines aux premières heures du haut Moyen-Âge. Le fameux Saint Trophime, qui évangélisa le pays, est enterré aux Alysamps vers la fin du 3ème siècle. La chapelle de Notre Dame de Grâce, au cœur de la nécropole, attire une foule grandissante de pèlerins venus prier sur sa dépouille. Les Alysamps deviennent une terre consacrée «à la mode» où tous les bons chrétiens rêvent de se faire enterrer, dans l'ombre protectrice du saint. Villes et villages des bords du Rhône se livrent alors à une curieuse pratique dont on pourrait croire qu'elle n'existe que dans les jeux de rôles, mais qui est attestée par les historiens : les croyants les plus fervents font placer leur cadavre dans barque (historiquement des tonneaux enduits de poix, mais c'est moins évocateur qu'une barque dans Ars Magica) avec une obole de onze pièces dans la main droite pour payer leur mise en bière dans la terre sacrée arlésienne. Croyez-le où non, ces embarcations dérivent sur le Rhône, parfois depuis le lyonnais, pour arriver toutes au bac de Trinquetaille. Comme guidée par la main de Dieu... Bien entendu, il arriva que certaines mettent plus de temps que d'autres, mais toutes finissaient par atteindre la terre promise. A condition d'être en paix avec son âme.

La belle Marie était orpheline et bonne chrétienne. Son père d'adoption, batelier de Valence, avait recueilli son berceau dans les eaux du Rhône. Le marin l'éleva comme sa fille; une fille du fleuve. Marie pris pour époux un charpentier valentinois, mais ne résista guère

à sa vie d'épouse sédentaire. Le Mistral glacé la poignarda d'un mal de poitrail, peu après ses noces. Son inconsolable époux la rendit alors au fleuve, pour un dernier voyage vers les Alysamps.

Adapter Marie la morte

Le Rhône n'est pas le seul fleuve à avoir joué les Styx. Les germains et les celtes, faisaient dériver leurs morts sur le Rhin, dans des barques funéraires creusées dans le tronc d'un todtembaum; un arbre sacré planté le jour de votre naissance et destiné à devenir votre vaisseau vers l'au-delà. Les légendes galloises et irlandaises, comme celle de la nonne de l'île de Tory, regorgent de morts dérivant en mer et qui refusent de se faire enterrer une fois à terre. En creusant un peu, nul doute que des récits similaires existent en Europe de l'Est ou ailleurs. Il ne vous reste qu'à adapter le nom des protagonistes et colorer votre ambiance par l'époque de votre choix.

1) Ici commence notre morbide histoire...

Comme nous ne connaissons pas le nom du serviteur que vous allez piocher dans votre alliance, nous allons appeler le nôtre Rodolphe, par défaut. Rodolphe, donc, modeste serviteur de votre alliance, n'est pas un mauvais bougre. Il est juste un peu idiot et n'arrive guère à garder sa gorge fraîche. Il boit ses gages plus vite qu'il ne les gagne, ce qui lui a déjà valu quelques soucis avec le reste de votre personnel. A vous de décider de ses occupations, mais ses fonctions l'obligent à quitter régulièrement l'alliance pour voyager le long du fleuve. Peut-être pour le ravitaillement, ou donner un coup de main aux marchands ou aux paysans lorsqu'ils achèvent leurs récoltes en ville. Bref, Rodolphe marche seul vers Tarascon lorsqu'il aperçoit une barque noire échouée. Elle contient une morte, si parfaitement conservée qu'on la croirait dormir. Rodolphe a même l'impression que les paupières mi-closées de Marie le fixe lorsque ses doigts tentent de s'emparer des onze précieuses pièces. Il semble que la main résiste, mais il en faut plus pour terrifier un drôle qui sert des magiciens! Il repousse la barque à l'eau avant de s'enfuir, la soif au ventre, rincer sa mauvaise conscience d'un pichet de vin. Il s'arrête à la taverne de l'anguille, où il a ses habitudes, puis s'en va rembourser son ami Savier avant de finir le peu d'obole qu'il lui reste à la taverne... et rentrer à l'alliance, bourré comme un coing.

89

Il fait nuit noire et il n'a pas quitté Tarascon qu'une sœur glacée le fait découvrir : la barque de la morte qu'il a volé remonte le fleuve et vient s'échouer à quelques coudées de lui. Affolé, il descend remettre la berge à l'eau. La barque s'écarte sans résistance, avant de revenir vers lui. Une fois, puis une seconde... il n'y aura pas de troisième : Rodolphe, blanc comme un linge, court déjà vers son alliance chérie !

La Marie se fait vite remarquer le lendemain. Des gueux en route vers les champs descendent remettre la barque dans le courant. Mais l'embarcation revient, et revient sans cesse. On hurle, on se signe et un vent de panique souffle sur Tarascon. Le bailli débarque pour en finir avec ses superstitions. Mais il constate avec effroi qu'il n'a pas plus de succès que les autres pour faire dériver l'embarcation. On se presse chez le père Anselme, le curé de la paroisse. A midi, les voyageurs de passage par ici on la surprise de découvrir la moitié de la ville, agenouillée à prier sur la berge pendant que le prêtre béni la Marie et procède, encore et encore, aux saints sacrements. Mais la barque revient, accompagnée des cris de la foule. Père Anselme, déconfis, refuse de toucher ce qu'il croit être une possédée. Une partie de la foule, rangée derrière le bailli réclame sa crémation alors que l'autre, de l'avis du prêtre, ne peut se résoudre à un tel sacrilège. Le débat se fait houleux autour du sombre esquif. Débrouillez-vous d'impliquer vos PJ de passage par là ; ne serait-ce que pour éviter le pugilat. Il y aura forcément quelqu'un pour les reconnaître comme des membres « de cette communauté bizarre qui vit là-bas et dont on ne sait pas très bien ce qui s'y passe ». Au diable les superstitions, à moins que votre alliance soit franchement mal famée, les tarasconnais préfèrent s'en remettre « aux gens bizarres » que rester avec un cadavre maudit sur les bras.

2) votre dernier recours : l'alliance tout risque !

Le père Anselme et le bailli réclament donc nos magiciens pour résoudre l'épineux problème. Il serait de bon ton que l'alliance dépêche une de ses personnalités pour comprendre ce qui se passe et nos enquêteurs devraient rapidement trouver quelques indices sur place. Mais surtout ils devraient se dépêcher car les enfants laxistes de la garde qui n'est pas vraiment enchantée de rester ici.

- Un jet facile de théologie ou de tradition permet de tout savoir de la légende des Alyscamps et de cette pratique funéraire à la mode. Le père Anselme peut l'apprendre aux PJ si personne n'a les compétences adéquates.

- Un jet facile de perception + vigilance mettront en évidence l'absence d'obole. Pour peu que l'on connaisse la tradition et que l'on ose approcher la morte de près.

- Les personnages capables de sentir la sainteté (ce qui n'est pas le cas du prêtre de Tarascon) sentiront la piété et la dévotion qui émane de la Marie. La par-

faite peau laiteuse est un signe de protection divine et quelques gouttes d'eau bénite devraient dissiper les doutes de diableries supposées.

- La magie est loin d'être une bonne idée : incanter devant autant de témoins risque de se finir en noyade dans les eaux du fleuve, à grand coups de pierres et de bâton ! L'autre souci c'est que nos mages vont se confronter à la puissance divine qui pousse la morte à réclamer réparation. Marie traitée comme une relique*, avec **une foi de 3 et une puissance divine de 30***. Des visions (imaginem) ou de la nécromancie (mentem) n'apporteront guère d'informations, même à grand renfort de vis et d'intellego. Sinon des fragments de vie de la défunte et son prénom : Marie.

La conclusion est limpide : la morte ne repartira pas tant que son détrousseur n'aura pas été châtié. Et lui glisser de la monnaie n'écartera pas la barque. Mais bien tenté quand même !

* les reliques sont traitées dans le supplément «royaume de pouvoir» consacré au divin. Vous pouvez vous en passer en ne prenant en compte que la puissance divine de Marie.

3) Confondre l'apprenti détrousseur de cadavres.

Tarascon est un petit village, surtout si vous jouez dans la période des **âges sombres**. La venue de Rodolphe est le seul détail notable de la journée de la veille. L'enquête peut aller vite, ou réclamer d'avantage de délicatesse si certains de vos enquêteurs ont un don tapageur ou du sang féérique. Tout dépend des contacts de vos PJ à Tarascon ou de l'importance qu'ils attachent aux ragots de leur alliance.

- La première piste les conduit à l'anguille où des témoins racontent avoir vu Rodolphe enchaîner les pichets, riche comme un prince. Le patron de l'établissement nie dans un premier temps pour couvrir son ami, mais quelques arguments percutants ou un petit effet magique suffisent à lui faire cracher la vérité. Rodolphe lui a laissé une petite fortune en deniers qui ne sont pas frappés dans la région (des pièces du valentinois). Mais l'homme ne sait rien de l'origine de sa fortune. Juré !

- La seconde piste est celle de Savier, pour peu qu'un des personnages soit au courant des histoires du petit personnel : Nul ne fait mystère à l'alliance de l'amitié qui liait Rodolphe à ce cordonnier de Tarascon. Aux dernières nouvelles les compagnons de beuverie se seraient brouillés pour une sempiternelle histoire de dettes. Il suffit d'aller trouver Savier à son atelier pour qu'il confirme que Rodolphe l'a remboursé avec des deniers étrangers. Les mêmes que ceux dépensés à l'anguille.

Il ne reste plus qu'à aller voir l'intendant de l'alliance ou de secouer un peu Rodolphe pour confirmer que la fortune du servant n'a pas été versée par l'alliance. Si le coupable est terrifié par la barque, il l'est plus encore par les magiciens qui règnent céans. Il s'accrochera avec

toute la force qu'il peut au mensonge que vous devrez improviser : il n'a rien fait, rien vu et jure par ses grands dieux qu'il s'agit d'une calomnie de ses soi-disant amis tarasconnais à qui il doit de l'argent. Un sort ou des questions appuyées le vont vite passer aux aveux. L'idiot reconnaît sa faute mais ne mesure pas la portée blasphématoire de son geste « après tout, ce n'étaient que quelques pièces ! Et les morts n'en pas besoin... ».

Reste au conseil de votre alliance de décider de la sentence pour réparer l'affront et de la remise éventuelle du coupable aux mains des autorités. Car le crime a été commis sur les terres du bailli de Tarascon dont l'alliance ne saurait contester sa justice sans aller au-devant de graves ennuis. Le bailli en question est réputé pour sa justice expéditive. Rodolphe risque, au mieux l'amputation de sa main droite ou une flétrissure au fer sur le visage. Au pire la mort assortie d'une excommunication. Cela dit, qu'il rende l'obole à Marie est déjà un bon début. Seulement voila, il y a eu du nouveau depuis...

Epoques et ambiances

Comme énoncé en introduction, ce scénario se base sur une pratique qui remonte au haut moyen-âge. Elle colle donc parfaitement avec l'époque **âges sombres** et n'a besoin d'aucune adaptation. Vous pourrez accentuer le côté merveilleux de cette légende qui va renforcer l'aura de la chrétienté dans la droite lignée des Saintes Maries de la Mer et des exploits surnaturels de Saint Trophime.

Cette tradition a disparu à l'époque **Comtes de Provence**. Mais nous sommes dans **Ars Magica** et une peste noire ou une guerre peuvent relancer cette vieille tradition. Les croyants, désespérés, se rattachent aux pouvoirs magiques des Alyscamps. L'avènement de St Rodolphe va relancer l'espoir et renforcer l'autorité de l'église contre la brutalité de la chevalerie provençale. L'alliance a toutes les chances d'assoir sa notoriété auprès des gens de Tarascon.

Ce qui est évoqué ci-dessus est tout aussi valable si vous jouez aux environs de l'époque **Bon roi René**. Mais Marie la morte va prendre une dimension encore plus politique ! Durant la papauté d'Avignon, le bon Rodolphe va se retrouver coincé entre l'archevêché arlésien qui revendique ses miracles pour restaurer son aura de jadis ; et la papauté qui y voit un instrument pour lutter contre les dissidents de Rome. Sans oublier les penchants ésotériques du pape Clément V, friand de miracles et de magie. La cité de Tarascon prend son essor quelques années plus tard, sous le règne du **Bon roi René** qui s'y fait construire le château que nous connaissons aujourd'hui, en proue sur le Rhône. Le chantier doit transparaître dans votre ambiance : les ouvriers sont nombreux, Savier est peut-être un tailleur de pierre. Et le bailli peut se faire remplacer par le roi René en personne ! Des personnages qui lui tapent dans l'œil ont de bonnes chances d'être invités à sa cour d'Aix en Provence. Il y a donc gros à gagner dans cette aventure !

4) Le port de l'angoisse

Tarascon est déserte. Les gens se sont carapatés chez eux, clouant fenêtres et portes. Il faut dire que la cause a de quoi impressionner : une flottille de barques s'est regroupée autour de la barque de Marie. Une dizaine de morts, certains en décomposition très avancée, clapotent en silence. Le spectacle est saisissant. L'odeur et le bourdonnement des mouches aussi ! Les embarcations mortuaires remises à flots reviennent à contre-courant auprès de la belle. Comme aimantées. Rodolphe s'effondre : il n'a rien à voir avec tout ça ! Cette fois nos héros sont seuls sur la berge et vont pouvoir se livrer à la magie sans heurter les bonnes gens.

Un rituel de conjuration des morts (rego mentem) ou un dialogue à l'aide d'un murmure par-delà la porte noire (intellego corpus) peut révéler les noms des victimes et la date de leur trépas qui remonte jusqu'à deux ans pour les plus anciens. Ce genre de sortilèges est puissant pour de jeunes mages, mais les morts cherchent à communiquer. Alors pourquoi pas leur donner un petit bonus de circonstance sur le lancer ? Cela dit, la présence d'un nécromant n'est pas obligatoire. Il est aisé de comprendre que les morts viennent de villages d'un peu partout au bord du Rhône. Il y a peut-être des noms ou des inscriptions sur les tonneaux. Tous sont des esprits tourmentés qui n'aspirent qu'à reposer aux Alyscamps. Mais une angoisse les ronge : on leur a dérobé l'obole, clé symbolique pour payer leur voyage vers l'autre monde. Un personnage doté d'une foi exaltée ou capable de sentir la sainteté peut deviner que les morts sont retenus par la magie divine qui habite Marie. Ils ne partiront qu'avec elle.

5) Swimming dead...

Rodolphe n'est pas le seul à s'être dit que l'argent était plus utile aux vivants qu'aux morts. Messer Jehan, garde du bailli de Tarascon en charge de la surveillance de cette frontière liquide qu'est le Rhône, a compris comment arrondir sa solde. Lorsqu'il trouve un cercueil échoué, il évite de le remettre à l'eau. Car les embarcations s'échouent plusieurs fois avant d'arriver à destination. Des cadavres sans obole ne passent pas inaperçus et le clergé arlésien n'aurait pas grand mal à remonter jusqu'à Tarascon sur la base des témoignages des paysans qui les remettent à l'eau. Comme Jehan n'est pas idiot et qu'il a également bien retenu son catéchisme : il sait que les morts enterrés sans les sacrements, peuvent venir hanter les vivants. Il se trouve que le Bailli lui offre toute la logistique dont il a besoin pour ses activités crapuleuses : une maison discrète et isolée, au nord de la ville, au droit d'un bras mort du fleuve peu fréquentée. Son logis est attenant à une halle batelière fermée d'un solide cadenas. Notre crapule fait disparaître les corps en stockant leurs barques dans sa halle. Comme sa cachette n'est pas immense, il a pu entasser une dizaine de victimes qui pourrissent en attendant qu'il trouve à s'en débarrasser sans prendre le risque de se faire hanter. L'arrivée de Marie la morte est une aubaine pour vider sa cachette en collant ses crimes sur le dos d'un autre.



Remonter jusqu'à Jehan est difficile car les morts n'ont pas d'autre conscience que le vol de leur obole et de leurs derniers instants de vie qui n'ont strictement rien à voir avec Jehan. Le voleur n'a pas commis la même erreur que Rodolphe, il écoute son butin dans les grands marchés d'Arles ou dans les foires de la région. Et sûrement pas à la taverne du coin. C'est par ailleurs un soldat exemplaire, droit dans ses bottes et dévoué à sa tâche, à mille lieux de l'image traditionnelle du détrousseur de cadavres. Le faire tomber à ce stade du scénario est presque impossible sans recourir à la magie. Nous reparlerons de la façon de le coincer dans l'épilogue.



6) Justice sera faite !

Revenons à nos barques qui clapotent en silence. Le seul moyen de les chasser est que Rodolphe rende l'obole à Marie en mains propres. Deux cas de figure :

- Si nos héros sont seuls, il leur faut forcer le serviteur qui tremble de tout son corps, à rendre les pièces à la morte. Ses yeux de la morte s'ouvrent lorsque ses doigts se referment sur les pièces et son spectre pénètre les pensées de Rodolphe : le pardon lui sera accordé lorsqu'il aura lui-même mis Marie en terre arlésienne. Il n'a plus qu'à grimper dans l'embarcation pour convoier les morts jusqu'à Trinquetaille. Libres aux PJ de l'accompagner par les moyens de leur choix, mais sûrement pas sur les barques. Les morts n'acceptent que Rodolphe.

- Comme un vent de légende souffle sur ce scénario, il est préférable que Rodolphe se repente devant la foule. C'est plus épique ! Ce sera le cas si vos héros le remettent au bailli qui aime bien rendre sa justice en public. Ou si une foule en colère encercle le coupable pour le conspuer. Vos héros vont devoir jouer des coudes pour le protéger des pierres et des immondices.

Rodolphe remet l'obole à Marie et les barques font mine de s'ébranler... mais ne quittent pas la berge. Le bailli, appuyé par le père Anselme, interprète ce signe comme une réclamation de la mise à mort du coupable : il envoie Rodolphe par le fond après lui avoir fait solidement pieds et poings dans une bronca d'applaudissements. C'est l'heure d'organiser une petite bagarre si vos héros tentent de s'interposer. Ce qui n'est pas une très bonne idée vue la concentration de personnes hostiles sur la berge du Rhône. Quoi qu'il en soit, débrouillez-vous pour que Rodolphe coule à pic dans un grand plouf : le malheureux est aspiré vers le fond mais voit le spectre de Marie venir vers lui, comme dans toute histoire de fantômes digne de ce nom. Ses liens se détachent et le voilà remontant à la surface, se hissant sur la barque de la morte devant la foule médusée. Le miracle met un terme immédiat à ce qui pourrait se passer sur la berge. Les croyants se prosternent devant la barque qui s'écarte enfin du rivage, suivit par le reste du cortège.

7) Une nouvelle légende est née

La folle histoire des barques se répand comme une trainée de poudre. Les curieux accourent de tout le pays pour se signer devant l'étrange convoi mortuaire qui descend le Rhône. Si bien que Rodolphe est vénéré comme un saint bien avant d'atteindre Trinquetaille ou l'archevêque d'Arles et une délégation de notables l'attend déjà. Votre serviteur est accueilli en héros. Une procession suit le cercueil de Marie, porté par Rodolphe, et conduit les morts jusqu'à la cathédrale de Saint Trophime ou le repenté renonce à son ancienne vie en faisant vœux de servir les morts des Alyscamps. Il acquiert le trait de foi exaltée à 2 et gagne une réputation de saint légendaire en prenant le nom de Saint Rodolphe de X. X étant à remplacer par le nom de votre

*remises
à la
mort
de sa
part
de son
dieu*

alliance. Votre alliance perd un serviteur mais gagne un précieux allié. A vos joueurs de voir comment ils escomptent tirer bénéfice de la notoriété que peut leur offrir cette affaire.

La légende raconte pour sa part, que Saint Rodolphe s'est éteint à l'âge vénérable de quatre-vingt-dix ans, au terme d'une vie exemplaire au service des morts. Et du travail, il n'en manqua jamais car la l'histoire de la Marie ne fit que rehausser l'aura légendaire des Alyscamps ! Sa dépouille aurait gagné depuis le tombeau voisin de Saint Trophime dans la chapelle de Notre Dame de Grâce qui deviendra plus tard la basilique Saint Honorat. Quand à Marie, les vieilles arlésiennes vous raconteront qu'elle souriait lorsque Saint Rodolphe la coucha dans son linceul. Il paraît qu'aucun enfant ne s'est noyé depuis dans l'étang du Malecrozet, qui s'étend derrière la nécropole...

Xp !

Les gains de cette aventure peuvent raisonner à plusieurs niveaux. Saint Rodolphe est un précieux pivot pour calmer une guerre entre l'alliance et l'église, ou établir les bases d'une collaboration et d'un profond respect mutuel. Avoir l'archevêque d'Arles dans ses petits papiers est un atout non négligeable pour qui veut intriguer en Provence. Tout dépend du thème de votre saga. Sa célébrité peut retomber sur tous les membres affiliés à l'alliance. Un personnage doté de la foi exaltée devrait être autorisé à l'accroître du fait des miracles auxquels il a assisté.

A l'inverse les mauvaises actions de vos personnages, comme blesser gravement un tarasconnais ou avoir blasphémé devant la foule peut se retourner contre toute l'alliance par une mauvaise réputation. Pas étonnant que Saint Rodolphe soit devenu un détrousseur de cadavre avec de tels compagnons !

La nouvelle notoriété de l'alliance est un moteur intéressant pour vos scénarios si votre communauté n'aspire qu'à se faire oublier du monde.

Côté Xp, les gains sont minimes si vos joueurs se sont contentés d'assister au déroulement de la légende : 2Xp. S'ils ont pris des initiatives et se sont heurtés à des choix cornéliens, comme protéger leur serviteur plutôt que le livrer, ils peuvent en tirer 4 Xp dans un premier temps. Ils gagneront 3 à 4 Xp supplémentaires s'ils démasquent Jehan pour mettre un terme définitif à cette histoire, dans l'épilogue.

8) Epilogue

De l'eau s'est écoulée sous les ponts du Rhône lorsqu'un homme de loi ou un chevalier de votre choix s'en vient toquer à la porte de l'alliance. Il a profité de son passage à Arles pour se recueillir sur la sépulture de son épouse/ frère/ père ou maître (rayez la mention inutile). Mais impossible de trouver sa tombe ! Rodolphe le fossoyeur est formel : le corps en question n'est jamais arrivé aux Alyscamps. Le saint homme lui a donc recommandé d'aller quérir ses anciens maîtres

pour éclaircir le mystère. Libre à vous de voir ce que le visiteur peut proposer pour motiver vos enquêteurs.

Le corps en question est parti du Vaucluse il y a quelques semaines et la barque avait une spécificité pour l'identifier (un blason, par exemple dans le cas d'un chevalier, ou une longe blanche dans le cas d'un dévot). Remonter le fleuve en interrogeant la paysannerie peut porter ses fruits, à condition de ne pas avoir le don. Ils recueilleront de nombreux témoignages en amont de Tarascon. Le cercueil n'est pas passé inaperçu mais on perd sa trace aux abords de la cité. Interroger les eaux du Rhône (intellego aquam) donne un résultat similaire. Là encore, le cercueil disparaît au niveau de la cité. Si vos joueurs pataugent, des patriens ou de gentes dames viennent les trouver lorsqu'ils apprennent que des étrangers posent des questions relatives aux barques funéraires. Ces braves gens ont aussi un proche qui n'a jamais atteint la nécropole. Et bizarrement, toutes ont en commun d'être riches. A croire que Dieu ne guide plus que les pauvres ! Jehan sait qu'il n'aura pas toujours un Rodolphe sous la main et que sa cachette peut difficilement contenir plus de dix barques. Il sélectionne donc ses prises. Les recouplements des témoignages pointent le nord de Tarascon.

Jouez aussi de leurs contacts et des réseaux de l'alliance : tous ces nobles ont sans doute confié leur inquiétude à un prêtre, un notable ou un fournisseur de confiance qui s'empresse de faire remonter l'information à vos héros. La suite des événements dépend de la discrétion de vos joueurs :

S'ils ne dissimulent pas leurs intentions ou qu'ils mettent le bailli de Tarascon dans la confidence, Jehan sera le premier informé que des gens se préoccupent de ses pensionnaires. Il les libèrera en espérant qu'aucun ne revienne vers la berge. Mais comme ses victimes ne sont pas des saints, nos héros vont retrouver les barques mortuaires dérivant à divers endroits du fleuve. La nécromancie ou une petite lecture des remous du Rhône vont conduire nos enquêteurs chez Jehan. Ils peuvent lui régler son compte en privé, ou l'accuser publiquement. Dans ce dernier cas il faudra des arguments autrement plus solides que la soi-disant parole d'un mort ou d'un esprit des eaux pour que le bailli condamne un de ses meilleurs soldats. Cela dit, la justice d'ici-bas étant médiévale, faux témoignages et fausses preuves ont toutes les chances de leur faire marquer les points nécessaires dans un simulacre de procès.

Si nos héros agissent à couvert, recouplements de témoignages et/ou sorcellerie localisent les disparitions au nord de Tarascon, dans une zone marécageuse difficile d'accès par la terre et couverte d'une sombre forêt alluviale que les esprits crédules croient hantée par la descendance de la terrible Tarasque. Bref, un coin tranquille pour des détrousseurs. Comme la maison de Jehan est isolée, il suffit de conduire le bailli faire une petite visite de sa halle aux effluves pestilentielles pour le faire condamner. Libre à vous d'improviser une petite chasse à l'homme dans les marais du Rhône. Et qui sait, le fleuve réclamera peut-être la tête de notre criminel ?



Scénario 2 L'étalon blanc



94

L'étalon blanc

Où pourquoi les fées
camarguaises ratent toujours
leurs castings chez Disney

Cette petite aventure met à l'honneur le cheval camarguais, symbole de notre delta du Rhône mythique. Elle reprend les motifs des contes en prenant pour origine une histoire d'amour impossible, un père jaloux et une compétition. Son développement repose sur les efforts du héros, qui s'épuise et se désespère de réussir en voyant les portes se fermer devant lui. Son seul espoir est de pactiser avec une puissance surnaturelle, ici une fée, qui va lui permettre de triompher. Mais à quel prix ?

La première partie de notre histoire est donc assez linéaire, puisqu'elle s'inspire des contes. Mais la seconde partie, la façon dont vos héros vont gérer leur dette, est totalement ouverte. La possibilité de gain énorme, possibilité de perte est plus terrible encore !

Dernières remarques préliminaires : à l'instar de Marie la morte, le dénouement de cette aventure s'inscrit dans le temps. Comme toujours, les rares indications données sont à adapter aux impératifs de votre saga. La première partie, qui occupe une bonne partie des lignes à venir, met en scène la compétition et les noces du vainqueur. La seconde partie, plus courte en texte peut s'avérer plus longue en durée de jeu et survient plusieurs mois, voire plusieurs années après la 1ère. Les ourlogues sont également au centre du scénario « les naufrageurs » avec lequel « l'étalon blanc » peut facilement se lier.

Adapter l'étalon blanc

Le cheval est une figure omniprésente du monde médiéval, à la fois compagnon, instrument et signe ostentatoire de richesse. Des terribles Kelpies celtiques aux étalons magiques de la Grèce antique ou du Caucase, il n'est pas un coin d'Europe qui soit épargné par le sabot d'une licorne. Il y a forcément des légendes à ce sujet dans la région de votre alliance. Et il suffit d'une guerre ou d'une vallée perdue pour que des troupeaux de chevaux retournent à l'état sauvage. Quant aux fées... elles pullulent partout. Pire que les chevaux !



Vous n'avez qu'à changer de décor et transformer la sonorité des noms de lieux et de PNJ à votre sauce régionale et servir le tout.

1) Il était une fois...

Les histoires avec les fées commencent toujours de la sorte. Donc, il était une fois un riche seigneur qui s'appelait Renaud de Fourchon. Il est un des plus grands propriétaires terriens, possédant la plupart des prairies de Fourchon et d'une partie de la Crau. Renaud regrette amèrement de n'être point le plus écouté des seigneurs d'Arles car ceux qui jalouent son or et ses terres racontent qu'il n'entend rien à la politique. Renaud a dû se contraindre à marier ses fils à des familles inférieures à la sienne, affaiblissant le peu d'influence qu'il lui restait sur ses pairs. Renaud a deux passions : les chevaux, qu'il possède en abondance, et sa fille Emma ; la plus belle jouvencelle de tout le pays. Son dernier atout pour s'imposer et gagner le respect que son argent ne lui permet pas d'acheter.

Et il y a forcément un joli cœur à marier parmi les personnages de votre alliance. Sinon ce n'est pas un conte de fée ! Choisissez de préférence un jeune noble, qu'importe que ce soit de sang ou de cœur, et plutôt bien fait de sa personne. L'écu en question est fou amoureux de la belle Emma. Un amour chaste, pur et réciproque. Mais un amour qui se heurte au sale caractère de sire Renaud qui refuse de marier sa fille adorée à un triste sire aux armoiries aussi douteuses que ses fréquentations. L'idéal serait de poser les bases de leur histoire d'amour dans les aventures qui précèdent ce scénario. Quelques courtes scénettes suffisent : la rencontre de leur regard à la messe, un mouchoir qui tombe, un échange de compliments... A vous de jouer : l'implication de l'amant et des autres personnages n'en sera que plus grande, surtout si le paternel est odieux. Ici commence notre histoire...

2)... un amant exploré...

Notre joli cœur, si possible PJ, est bouleversé d'entendre les derniers échos venus d'Arles : Messire Renaud a lancé à la cantonade qu'il marierait sa fille au chevalier qui lui offrirait la plus belle monture ! Les compétiteurs doivent se présenter sur le parvis de l'église de la Majore au matin de la St Jean. Ce qui ne laisse à peine trois semaines à l'amoureux transit de trouver une solution. Si vous êtes vraiment méchant et que vous voulez stresser vos joueurs, l'amoureux découvre que l'annonce a été faite il y a déjà un certain

95



temps (6 mois par exemple). Autrement dit, beaucoup de prétendants sont sur les rangs depuis belle lurette ! Car la beauté d'Emma, et surtout les richesses de son père, sont chantées bien au-delà de la Provence. Quoiqu'il en soit, les commères ne parlent plus que de cette compétition sur les places et les marchés. Chacun parie sur ses candidats. Il va y avoir du beau monde. Le collectionneur de chevaux a fait ses calculs de maquignon : le plus beau cheval étant le plus cher, son propriétaire sera riche ; une logique financière qui exclue tous les minables désargentés qui rôdent autour de sa fille. A commencer par notre héros.

Il existe trois façons d'entrer dans la compétition : acheter un cheval, en maquiller un ou tenter de s'emparer d'un cheval féérique. Et bien entendu, votre sacrodoce de MJ va consister à aiguiller vos joueurs vers cette dernière solution, sans que la ficelle du conte ne se voit trop...

3)... qui cherchait un cheval pas cher...

Il peut être amusant d'improvisez donc une réunion extraordinaire du conseil. Le joueur qui incarne l'amoureux de plaider sa demande de fonds pour participer à la compétition. Les autres joueurs, briefés au préalable, vont incarner les mages pour lui expliquer que les coffres sont vides. Entre machin qui fait exploser son labo, les dégâts de la dernière crue du Rhône ou le mistral qui a arraché les tuiles de la tour nord, la frime n'est pas à l'ordre du jour du budget.

Mais qui sait, votre alliance est peut-être richissime. Dans ce cas disposer d'un sac d'or ne fait pas tout : la noblesse locale, est très attachée à ses montures. Les familles qui ont des fils à marier ont déjà réquisitionné les meilleures. Les foires et d'éventuels contacts chez les maquignons peuvent les aider à dégouter de bons canassons. Mais rien qui ne ressemble à un palefroi susceptible de l'emporter. Cette entreprise va leur coûter un temps précieux s'ils n'abonnent pas rapidement l'idée.

Epoques et ambiances

L'époque des Comtes de Provence permet d'accroître les rivalités entre nobles sur fond de tournois. Les embrouilles qui préparent la Saint Jean peuvent prendre une tournure politique et donner d'avantage de fil à retordre à une alliance qui s'est engagée dans les affaires humaines. Sire Renaud est un vassal de la maison des Baux, ou des Porcellet, selon votre camp. C'est sans doute la période de jeu qui ouvre le plus de possibilités.

Une compétition pour les yeux d'une belle, voila un thème qui fleurit bon l'amour courtois et les tournois si chers à la Provence du Bon roi René. Vous pouvez le jouer sans ajustement et il y a fort à parier que le roi René, amateur de ce genre d'initiative, s'invite en ville à la Saint-Jean. A moins que ce soit un pape ?

La Provence des âges sombres vous permet d'accroître la méchanceté des ourlugues et le merveilleux du dénouement du concours et des noces qui suivent. Il y a peut-être moins de concurrents, mais l'église peut tenter de récupérer l'apparition de l'étalon féérique en cherchant à le faire passer pour une créature de Dieu. Ce qui peut très mal tourner si elle tente de bénir la monture. Si vous jouez entre l'an 800 et l'an 900, un sultan maure peut s'inviter au concours pour offrir son plus beau pur sang. Et ajouter une pincée d'exotisme et un lourd soupçon de tension dans le cité, car il ne vient pas seul !

4) ... où un poney...

Un joli cheval ? Aucun problème : muto animal de niveau 15 ou plus (bête idéalisée) transforme tout cheval en le plus beau représentant de son espèce. Les illusions d'imaginem offrent les mêmes résultats. Et si vous n'avez pas de cheval sous la main, du creo animal à 35 ou plus en fera apparaître un (monture du magicien). Seul inconvénient : votre monture est éphémère. Du vis peut régler le problème et vous permettre de gagner. Mais il y a un deuxième inconvénient, Tobias de Guernicus.

La rumeur s'étant répandue dans toute la Provence et la Septimanie. Une alliance influente (Doïssetteppe ? Bellaquin ? Tornac ?) suspecte les autres alliances de préparer un mauvais coup pour faire main basse sur les domaines de Fourchon. Tornac par exemple, dépêche Tobias le Prahos, le quésitore de Guernicus local pour veiller au grain. Il transmet un courrier à votre alliance pour annoncer haut et fort ses intentions de venir surveiller que la magie n'interfère pas dans la compétition. Il assistera au final de la St Jean, accompagné d'autres frères... sans annoncer leur nombre ou leurs qualités. Les messages sont expédiés de la façon qui vous sied le mieux, à toutes les alliances de la région, en leur rappelant que le code interdit d'user de magie pour intervenir dans les affaires de pouvoir. Et qu'est-ce que ce mariage sinon une affaire politique ? La menace n'est pas à prendre à la légère car Tobias le Prahos est un érudit en matière de magie (17 en Vim) et se fait accompagner de Remus dit « le corbeau », de la maison Merinita. Dur de faire passer un cheval maquillé devant nos compères qui se feront une joie d'annuler les sortilèges avant de convoquer les tricheurs devant les instances de Doïssetteppe.

5)... mais ne trouva que des fées anthropophages...

Pas d'achat possible, ni de magie. Ne reste qu'une solution : prendre un cheval quelque part. Voler un palefroi est une très, mais alors très, mauvaise idée. Ces montures précieuses sont marquées, peu nombreuses et ont toutes des signes distinctifs qui permettent à leur propriétaire de les reconnaître en un clin d'oeil. Le parvis de la Majore est le premier endroit où va venir un propriétaire qui s'est volé un palefroi. C'est le chemin le plus direct pour finir pendu ou décapité !

Le dernier espoir réside dans les troupeaux sauvages de Camargue. Ces chevaux n'ont pas de propriétaires conduits par des étalons dont la noblesse équivaudrait à la grâce des licornes. D'ailleurs puisqu'on en parle, qui nous dit qu'il n'y a pas de licorne dans les sansouires ? Il y a tout de même un petit problème que les personnages disposant de connaissance des fées ou des légendes locales pourront soulever du coin des lèvres : la Camargue est réputée abriter une sinistre reine de la cour de l'ombre d'Arcadie. Si leurs connaissances sont théoriques, enjolivées par la plume de quelques Bonisagus ou Merinita de service, les fées camarguaises sont présentées comme de petits êtres espiègles de la famille des farfadets. Seuls ceux qui les ont déjà rencontrés savent vraiment à quoi s'attendre !

Voilà nos héros partis pour la Camargue, le lasso à la main. La capture est laissée à l'initiative de vos joueurs. Libre à eux de monter une expédition comme ils l'entendent et de prendre toutes leurs précautions. Enrôler des magiciens ne serait pas un luxe. La situation peut être plus ou moins facile selon que votre alliance ait noué des contacts avec les fées camarguaises ou qu'elles soient ennemies.

Côté action, nos héros doivent repérer un troupeau et pour y chercher leur proie (jet de pistage moyen) et l'approcher d'assez prêt pour tenter quelque chose (jet de discrétion difficile). Les courageux opteront peut-être pour une poursuite au lasso, sachant que les chevaux féériques sont intelligents et qu'ils vivent en parfaite harmonie dans le piège marécageux qui va se refermer sur leurs agresseurs. Il faut donc être bon cavalier (poursuite gérée par des jets d'équitation assez difficiles). Et le capturer ne signifie pas qu'on puisse le monter. Du rodéo et des bains de boue en perspective ! Les amis de la nature et des petits poneys peuvent tenter une approche magique, moins frontale (jets de Communication + équitation, chaque succès décroît sa peur d'un cran). Mais la domestication réclame plusieurs mois. Vos joueurs devront se montrer créatifs et vous offrir une belle interprétation de dialogue avec un animal pour que ces contacts soient efficaces. Ils finiront bien par en caresser un. Et quand bien même il sympathiserait avec une monture, ils doivent trouver une solution pour qu'elle accepte de se faire monter. Car entre une caresse et une présentation sur le parvis d'une église, il reste du chemin à faire.

Les fées sont faciles à provoquer car elles détestent les intrus. Il suffit que vos chasseurs soient bruyants ou qu'ils blessent un animal pour les faire sortir de leurs marais. Les intrus sont rapidement entourés d'une horde de feux follets. Il se peut aussi que l'alliance dépêche une ambassade si elle a noué des contacts avec la cours camarguaise. Les ourlugues n'aiment pas que l'on s'approprie leurs chevaux. Leur reine est en colère et les négociations s'annoncent tendues ! Les créatures ont des exigences macabres. Mais les fées n'existent que parce que les hommes continuent de croire en elles à travers leurs légendes. Hors il se trouve que les navires ne remontent plus de mer vers le delta et notre Camargue médiévale est de plus en plus coupée des communautés humaines. Des négociateurs astucieux peuvent s'en tirer à bon compte en promettant de répandre d'horribles rumeurs ou écrire des livres terrifiants à leur sujet. Tout ce qui peut revigorer leur mythe est bon à prendre. Sinon la reine peut se contenter de quelques nouveaux nés précipités dans les eaux du Vaccarès, à moins que des femmes de l'alliance acceptent de porter des changelins. Une très mauvaise idée quand on connaît les penchants de ces fées !

Les ourlugues ont la même curiosité malade pour ce qui touche au drame humain. Notre amoureux transi peut plaider sa cause en racontant à l'assemblée son amour pour Emma et les espoirs qu'il place dans ce cheval. Offrez à votre joueur l'opportunité d'émouvoir la reine d'une vibrante interprétation de son personnage. Si c'est le cas, elle consent à lui offrir son plus bel étalon.

6)... qui lui firent un cadeau bien pourri...

Les ourlugues conduiront les humains jusqu'aux plages du Piémason ou ils assisteront à la sortie des eaux du plus beau palefroi qu'ils n'aient jamais contemplé. Un spécimen parfait, de haute taille (les camargues sont plutôt bas), à la robe immaculée et l'oeil intelligent. Mais il y aura un prix à payer : la reine des fées exige le 1er enfant du mariage d'Emma et notre héros. Si mariage il y a. Au joueur de décider s'il accepte le pacte ou non. La suite part du principe que c'est le cas. L'homme médiéval, sans être un monstre, n'a pas le même attachement aux enfants du fait de la mortalité infantile. Après tout, la vie d'un enfant n'est pas si importante en comparaison des rires d'Emma. Caresser l'étalon suffit pour s'en faire obéir... et sceller le pacte.

Dans le cas contraire, notre aventure prend fin ici. La Demoiselle de Fourchon prendra un autre époux pour devenir l'amour perdu de notre héros. Un MJ vicieux devrait affubler le personnage du vice du même nom. Non mais il l'a bien mérité celui-là non ?





7)... qui allait faire des envieux ...

Arles est en effervescence alors qu'approche la Saint Jean. Les discussions vont bon train sur les chances des participants. Les chevaliers célibataires accourent de tout le pays... et de bien plus loin. Chaque jour voit de nouveaux équipages arriver par le Rhône ou les chemins de Compostelle: chevaliers de la maison de Savoie et d'Occitanie se mêlent aux provençaux pour parader sur les lices. Les arlésiennes n'ont d'yeux que pour le bel Hugues, héritier du comte de Forcalquier, mais c'est Joseph d'Autun, le bourguignon, qui impressionne le plus les notables avec son troupeau de dix pur sangs. Côté montures, c'est un petit chevalier du massif de l'Esterel, sire Robert, qui possède la plus belle: un pur-sang arabe, descendant des montures andalouses capturées par sa maison lors des guerres contre les maures.

Au-delà de leur « fonction décorative » vous pouvez utiliser ce joli monde, en le combinant aux ennemis de votre alliance pour préparer quelques traquenards et rebondissements. Voici quelques pistes, parmi bien d'autres, pour enfiévrer l'attente fébrile de la Saint Jean:

- Une famille patricienne, ennemie de l'alliance cherche à dresser le maximum de prétendants contre les magiciens. Elle prétend qu'il s'agit d'un repère de sorciers qui ont forcé à Emma à boire un philtre pour tomber amoureuse de notre PJ. Celui qui le tuera de sa main endossera les effets du philtre et sera aimé de la belle pour l'éternité. Les chevaliers qui pensent avoir des chances ne marcheront pas dans de telles sottises. Mais ceux qui se désespèrent de comparer leur pauvre

canasson aux palefrois des grands seigneurs mordront à l'hameçon... et ils sont nombreux! Les gredins se regroupent par bandes, car il faut du courage pour s'attaquer à des sorciers. Ils cherchent à mettre la main sur des serviteurs pour infiltrer l'alliance pour voler le cheval du concours ou passer notre soupissant au fil de l'épée. Les pistes sont nombreuses selon qu'ils prennent un otage ou corrompent votre petit personnel.

- La compétition ayant attiré la fine fleur de la noblesse, le seigneur des fiefs de l'Esterel, suzerain de sire Robert, exige de ce dernier son pur-sang en dédommagement d'un obscur impôt non versé. Mais le chevalier n'entend pas se faire déposséder de ses chances de conquérir Emma. L'affaire s'envenime et le suzerain rassemble son ban pour marcher contre le père de Robert. On en vient à saisir le comte d'Arles ou l'archevêque. Si votre alliance est connue pour sa sagesse ou ses accointances avec l'une ou l'autre des autorités, ses services sont requis pour trancher. Mais son jugement est contesté par un ennemi qui révèle que notre alliance soutient son propre concurrent. A vos joueurs de se justifier sans perdre la face.

- Le quaesito de Tornac n'avait pas tort puisqu'une alliance rivale entre dans la compétition: un magicien lance un sortilège de muto animal de niveau 20, qui transforment les plus beaux chevaux en carnes faméliques, jusqu'à la prochaine lune. C'est la stupeur. Les arlésiens, sans doute manipulés par un ennemi, montrent votre alliance du doigt. D'autant que la monture de notre héros n'a pas été affectée par ce mauvais sort. Tobias et Remus diligentent une enquête contre vos magiciens. A eux de le devancer en attrapant le coupable ou les convaincre qu'ils n'y sont pour rien.

8)... pendant un mariage.

La Saint Jean arrive enfin. L'église de la Majore ne parvient pas à contenir la population qui s'est rassemblée dans le quartier des arènes. Chevaliers veufs et damoiseaux fringants caracolent sur son parvis sous les exclamations de la foule. Sire Renaud de Fourchon savoure sa petite compétition qui le place au centre de toutes les attentions. Il vient flatter l'encolure de chaque monture en les dévorant des yeux comme un enfant devant l'étal d'un confiseur. Emma de son côté, cherche son amour parmi les cavaliers: voici venu l'heure de gloire de votre chevalier. Laissez la main à votre joueur pour mettre en scène l'arrivée de celui que personne n'attend: la ville entière croit avoir les plus beaux chevaux sous les yeux mais retient son souffle, hypnotisée par le cheval féérique dont la robe rayonne dans le soleil du matin. Nulle monture ne peut rivaliser avec une telle créature!

Bon, la conclusion n'arrange pas sire Renaud qui a du mal à céder la main de sa fille à ce maudit outsider. Mais il ne peut revenir sur sa parole en après en avoir fait autant, avec toute la ville pour témoin. Il est piégé. C'est donc sous les ovations que notre héros pourra enfin poser genou à terre et faire sa vibrante déclaration. On félicitera le père pour son acquisition... tout en se moquant dans son dos de l'union de sa lignée avec un moins que rien. Les noces sont l'occasion d'organiser des festivités dans l'enceinte de l'alliance et présenter la nouvelle venue. Elle ignore tout de l'ordre d'Hermès et de l'Ars Magica. Et bien entendu, elle ignore tout du pacte passé entre son époux et la reine des ourlugues. Aura-t-il le courage de le lui révéler un jour?

9) Ils se marièrent et vécurent heureux...

Le temps passe et nos tourtereaux filent le parfait amour même si Emma a encore un peu de mal avec certains aspects disons... insolites... de sa nouvelle vie. Son père décèdera d'une chute de cheval quelques semaines après le mariage, sans que personne ne remette la main sur son palefroi favori. Pour le reste, la contraception est un détail lorsqu'on pratique le perdo ou le rego corpus. Cependant si le joueur incarnant l'époux ne précise rien, lancez 1D10 tous les mois en rajoutant un +1 à chaque nouveau jet. Emma tombe enceinte sur 10+. Il est possible (et fort souhaitable!) que nos amis aient un peu oublié la reine des ourlugues. Balancez leurs quelques scénarios dans les pattes pour détourner l'attention.

Vient l'heureux évènement. La grande nouvelle n'est pas que ce soit une fille, ou un garçon. C'est que l'enfant a le don. Un don tapageur, d'une incroyable puissance, qui se manifeste par toute une série de manifestations surnaturelles. Comètes, boules de cristal ou entrailles de chats sont formelles: l'enfant est promis de grandes choses, qui marqueront à jamais le tribunal provençal jusqu'aux fondations de l'ordre! Laissez-le donc grandir quelques années, que toute la communauté se soit attachée à lui. Puis par un sinistre soir d'hiver...

10)... ou pas.

Les feux follets profitent d'une faiblesse dans l'Aegis de votre alliance à la suite d'un incident magique ou d'une attaque dans un épisode précédent, par exemple. Les plus puissants passent par les cheminées du réfectoire à l'heure où tout le monde est attablé devant sa soupe. La reine des ourlugues émerge des flammes pour reprendre sa forme ignoble de fée des marécages. Elle réclame de sa voix éraillée l'enfant qu'elle désigne de son doigt crochu. La suite ne dépend que de vos joueurs! Vont-ils tenir parole?

- Si oui, les fées emportent l'enfant sous les hurlements de sa mère. Ca va très mal se passer si personne n'avait informé Emma du pacte. A vos joueurs de gérer! Si vos fées sont bestiales, elles le noient dans le Vaccarès puis le dévorent. Si vous êtes plus sympathique, elles l'éduquent pour en faire un être maléfique qu'elles chargeront de faire renaître leur légende. L'enfant d'Emma, devenu grand, enlèvera des enfants et noiera des imprudents dans les marais. Mais si vous êtes un inconditionnel de Disney, les ourlugues ne sont pas si méchantes. Elles l'initieront à la magie de la mer, des fleuves et des marais. L'enfant, devenu changelin, reviendra à l'alliance un an après son enlèvement, fort de pouvoirs encore plus puissants pour avoir été éveillé par une reine d'Arcadie.

- Si non, il va falloir sortir l'artillerie lourde pour chasser les ourlugues de l'alliance. Une parole est une parole et sa majesté déteste se faire berné! Son prix est exorbitant: une malédiction sur toutes les femmes de l'alliance, transformant leur prochain enfant en changelin, ou le sacrifice annuel d'un serviteur de l'alliance, de son choix (ou plusieurs du choix des PJ) dans les eaux du delta, en guise de tribut. Et si les mages n'acceptent toujours pas, c'est l'occasion de vous lancer dans une guerre magique. Bon courage à ceux qui ont fait de la Camargue leur foyer!

Xp!

La première partie, jusqu'aux noces, vaut au moins 4Xp que vous rallonger de 2 ou 3 Xp s'ils triomphent des embrouilles dressées par des jaloux. Une bonne interprétation devant la reine des fées ou durant la Saint Jean vaut bien 1 Xp supplémentaire par scène. A l'inverse, si les joueurs abandonnent ou s'ils s'obstinent à lutter contre les quaesitores, 3 Xp sont amplement suffisants.

La dernière partie dépend à la fois de vos joueurs et de ce que vous même comptez faire de l'enfant et des ourlugues dans vos futurs scénarios. Mais si vos joueurs respectent leur parole, leur droiture chevaleresque leur fait gagner autant d'Xp qu'ils en avaient reçu dans la première partie.



Scénario 3

Pour une poignée de tellines



100



Pour une poignée de tellines

Enquête et règlement de compte autour d'un mystérieux magot

Voici une petite histoire qui commence par hasard sur la côte camarguaise pour semer le trouble autour de la communauté hébraïque d'Arles. Une occasion pour vos héros de se frotter aux rouages de la finance provençale. Sa résolution tient pour beaucoup aux contacts et relations dont disposent vos personnages au sein des autorités arlésiennes. Notamment Guilhem d'Arles. L'alliance peut y gagner des alliés de taille, ou mettre la ville à feu et à sang !

L'histoire en quelques lignes

Zamir, usurier dans la juiverie du quartier du Méjan accepte d'avancer une somme de deniers génois à des marchands marseillais en cheville avec Guilhem d'Arles. Le capitaine du St Lazare, homme de main du banquier, doit leur livrer le coffret à Marseille. Il tue son équipage pour simuler un naufrage et enfouit le magot sur la côte avant de s'évaporer dans la nature en se faisant passer pour mort. Zamir, de son côté, fait semblant de pleurer la perte de son or. Il dédommage les familles des marins et s'en va trouver son oncle Ben Moché chez qui il a contracté l'équivalent d'une assurance. Il récupère une partie de la perte. L'arnaque de Zamir consiste à ce que le trésor se fasse oublier, le temps que l'affaire se tasse. Et quand tout le monde aura oublié l'incident, le capitaine ira le déterrer et les deux compères pourront se le partager. Voilà pour le plan initial.

Sauf que le plan tourne court : une violente tempête érode la cache et un membre de l'alliance (dans notre version un serviteur) tombe par hasard sur la cassette. Il s'en va Arles profiter de sa fortune. Et les deniers génois se répandent dans la cité. Le capitaine découvre sa cachette vide et apprend que son or circule en ville. Son associé a dû le doubler ! Il se rend chez Zamir et l'assassine. Sur ces entrefaites, les marchands marseillais viennent s'entretenir avec l'usurier sur l'accident du Saint Lazare. Ils endossent le rôle de coupables aux yeux de la communauté radhanite. La tension monte car les marchands, chrétiens, reçoivent le soutien de la

justice arlésienne. Nos héros vont devoir sauver la peau de leur servent avant que le capitaine du Saint Lazare ne mette le grappin dessus, tout en disculpant les marseillais et en apaisant la cité en ébullition. Sous peine de déclencher un pogrom dans la juiverie du Méjan.

Adapter

« Pour une poignée de tellines »

Ce scénario ne pose pas de problèmes d'adaptation du moment que votre contexte intègre une minorité influente, mais jalouée, dans un grand centre urbain. Autrement dit commerçant. Au-delà des clichés, la finance provençale est en partie liée à la communauté juive, comme dans de nombreuses cités médiévales, du fait que l'église condamne l'usure et le commerce de l'argent. Que votre alliance ai des relations avec des marchands est un atout pour l'impliquer d'avantage dans l'histoire ; sans être une obligation non plus. Quant à la cassette, Crespin peut l'avoir caché dans n'importe quel environnement adapté à votre campagne. Il suffit de remplacer les tellines par des truffes et la plage par une chênaie, par exemple.

Ce scénario se déroule de préférence au cœur de l'hiver, éventuellement en automne, périodes les plus favorables aux tempêtes en méditerranée. Vous aurez d'avantage de choix dans un contexte océanique.

1) Un complot bien rôdé

(Quelques semaines avant le scénario)

Elone Ben Moché est un des patriarches de la communauté juive d'Arles. Sous ses allures humbles, c'est un redoutable financier a su faire fructifier un véritable trésor en plaçant son argent chez des clients de confiance. Il cautionne aujourd'hui (et selon votre époque et les relations de votre alliance) aussi bien des prélats, que des Comtes de Provence et les plus gros marchands d'Arles et des villes des environs. Ses réseaux financiers s'étendent de Toulouse à Marseille et Gênes, où il stocke une partie de son or. Elone n'est jamais à court d'idées en matière de finances : il utilise sa fortune pour se porter cautionnaire des principaux investisseurs qui lui emprunte régulièrement de l'argent. Sa démarche fonctionne comme une assurance : en échange d'un pourcentage sur les bénéfices, Elone s'engage à dédommager son client s'il venait à perdre sa cargaison ou se la faire voler. La part dépend du montant assuré et le

IV
CHAPITRE

101

dédommagement n'est jamais à l'avantage du client. Ben Moché ne prête, de toute façon, qu'à de grands seigneurs qui auraient plus à perdre d'honneur qu'à gagner quelque argent de la sorte. Aussi, personne n'a imaginé le coup classique de l'arnaque à l'assurance.

Ben Moché ne fait d'exceptions que pour sa famille, et son neveu Zamir, avec qui il partage une partie de sa clientèle. Elone est loin de se douter que son neveu va l'arnaquer lorsque celui-ci se présente quelques semaines avant notre scénario, pour lui réclamer une cassette de deniers d'or génois. Elone lui accorde son assurance, en échange de 20 derniers, payables immédiatement, et de 10% d'intérêts lorsque son neveu le remboursera dans six mois.

Pourquoi de l'or génois ?

Les marchands marseillais veulent acquérir une cargaison d'épices (ou de ce que vous voudrez) à un négociant génois. Marseille compte de nombreux comptoirs de cette cité car son port est une escale centrale pour les liaisons entre le Califat andalou et les cités franches d'Italie. Payer avec des devises génoises est plus avantageux que par d'autres devises car le génois en question applique un taux de change bien supérieur à ceux pratiqués par les juifs d'Arles (pour qui a les contacts). Voilà pourquoi nos marchands recourent aux services de Zamir. Accessoirement, les pièces d'or génoises ne passent pas inaperçues dans la monnaie provençale et vont servir de fil conducteur dans l'enquête des personnages.

L'affaire est conclue. Zamir informe ses clients, des marchands marseillais, qu'ils auront leur or pour payer leur marchandise. Pour gagner du temps, il leur envoie le St Lazare, une petite caraque pilotée par un marin d'expérience, le sieur Crespin, qui n'est autre que son âme damnée. Crespin est un gredin recherché dans toutes les villes de la région pour différents méfaits. Zamir en a fait son homme de main pour secouer les clients récalcitrants. Et parfois pire. Mais Crespin accumule les bourdes et sent que l'heure est venue de se mettre au vert s'il ne veut pas finir au bout d'une potence. Zamir achète le silence de son homme de main dans les affaires passées et consent à le laisser partir avec un pécule qu'il va payer en escroquant son oncle. L'accord consiste à simuler le naufrage du Saint Lazare. Il faut pour cela un équipage à sacrifier, pour laisser des preuves. Le capitaine enfouit le magot et disparaît en effaçant ses traces. Ne reste plus qu'à faire circuler la rumeur du naufrage et la terrible histoire d'un capitaine disparu en mer. Et on s'excuse auprès des marchands de Guilhem, privé de leur or par ce drame. Zamir récupère « l'assurance » que lui verse son oncle Elone pour payer Crespin. En échange de quoi le capitaine lui restitue la cassette de pièces d'or génoises, difficiles à écouler sous le manteau sans passer par les circuits de change des usuriers. Histoire de s'assurer que Crespin ne partira pas avec le butin, Zamir et lui ont signé un contrat dévoilant leur plan. Le contrat sera brûlé pour mettre fin à leur partenariat et chacun retournera à sa petite vie avec sa part du gâteau. Voilà pour la théorie.

2) Avis de tempête (J-4 à J-1)

Crespin écume les tavernes arlésiennes pour recruter deux marins naïfs qui seront grassement payés à l'issue d'une tractation à Marseille. L'équipage appareille sur le Saint Lazare qui quitte le port de Trinquetaille le lendemain, malgré le gros temps. Crespin assomme ses hommes, les noient et fait échouer son esquif sur les plages du Piémanson. Son crime mit en scène, il enterre la cassette plus haut sur la plage. Et s'évapore dans les sanssouires camarguaises pour chercher asile au monastère cistercien d'Albaron. Les corps sont trouvés dans la journée par des pêcheurs (J-4). Le drame du St Lazare est colporté à Arles dans la soirée. Zamir « désespéré » se rend chez son oncle. Il informe également Guilhem que le trésor a sombré dans les flots. L'oncle restitue une partie de la somme perdue dans l'accident le lendemain, alors que les noyés sont remis aux soins des prieurs d'Arles (J-3). Les marseillais apprennent qu'ils n'auront pas leur or (J-2) et se préparent à venir se faire rembourser l'avance payée à l'usurier (J-1).

Crespin rencontre clandestinement Zamir pendant ces quelques jours (J-3 à J-1). Leur plan se déroule comme prévu. Mais une impressionnante tempête balaye la côte la nuit suivante (J-1). Crespin, qui cuve son vin, ne se doute pas que les eaux ont détérioré en partie sa cachette. C'est là que commence notre histoire.

Epoques et ambiances

Utilisez la période des âges sombres pour accentuer le racisme et la méfiance envers la communauté juive. L'église magnanime affiche une bienveillance de façade. Elle ne se sent pas menacée par la religion hébraïque mais ferme les yeux sur les brebis galleuses qui nourrissent en son sein le désir de chasser les juifs d'Arles. Car de nombreux chrétiens charitables jaloussent les trésors de cette minorité. L'aspect financier peut passer en retrait du fait des mécanismes encore sommaires de l'époque. Les contrats de Ben Moché sont révolutionnaires !

La période des Comtes de Provence est plus délicate car la communauté juive chassée du Languedoc, est venue se réfugier à Arles. Leur nombre leur permet de s'armer et riposter à un pogrom. Utilisez la menace d'un bain de sang qui peut éclater dans les rues de la cité au moindre faux pas, pour stresser vos héros. Comme précédemment, l'aspect financier peut demeurer en toile de fond. Ben Moché est un rouage important pour le financement de grandes entreprises en ces temps troublés. C'est une figure essentielle de la vie économique arlésienne. Donc un allié des Baux ou des Porcellet si vous mettez l'accent sur leurs rivalités.

La période du Bon roi René peut jouer d'avantage la carte politique. Une poignée de banquiers juifs sont étroitement liés à la prospérité de la région : les marchands ont recours à l'usure pour préparer les foires de Beaucaire ou investir dans les troupeaux de mérinos. Les nobles ont tout autant besoin de leur argent pour entretenir leur cours selon les canons raffinés de la tradition courtoise occitane et les dernières modes transal-

pines. La finance s'est complexifiée et ne va cesser de se développer tout au long de la Renaissance à venir. Ben Moché est un maillon important, mais d'autres pratiquent ce type de contrat. Vous pouvez broder à loisir autour de ce thème en multipliant les interlocuteurs. Vous pouvez accentuer les répercussions politiques et économiques de leur réussite, ou leur échec. Ce scénario peut-être une occasion d'introduire le grand rabbin Kalonymus ben Kalonymus (voir les célébrités, chapitre 3) qui peut devenir un précieux allié pour votre alliance.

3) Prenez un kilo de tellines bien fraîches... (J0)

Le lendemain de la dite tempête, un serviteur de votre alliance, que nous nommerons par défaut Roger, fait une surprenante découverte. Notre homme, natif des Saintes Maries de la Mer est allé rendre visite à sa famille sur la côte. Pas vraiment pressé de rentrer dans vos murs, où les mages l'ont assigné à mille corvées, il gratte un peu le sable à la recherche de tellines... et tombe sur un objet inattendu : une cassette débordante de pièces d'or ! Le bienheureux file dépenser sa fortune à Arles, en se gardant bien d'en parler à ses petits camarades. Vous êtes libre de fixer le montant en deniers. Pour information, une trentaine de pièces d'or est déjà une somme colossale ! Comme on ne peut payer son vin avec de telles pièces, notre homme se rend chez un marchand de change proche des réseaux de Guilhem d'Arles. Le banquier troque quelques pièces à bon taux et sans mot dire. Et pendant que Roger va fêter sa fortune, il prévient Guilhem qu'un drôle se promène avec une bourse pleine de pièces d'or génoises. Guilhem fait aussitôt le rapprochement avec Zamir et le St Lazare et prévient ses amis marseillais. Sans parvenir à mettre la main sur le drôle en question.

Le capitaine Crespin panique lorsqu'il découvre l'étendue de la tempête. Il se précipite vers la cachette qu'il découvre... vide, comme il le craignait. Il se rend à Arles, le seul endroit où il peut apprendre quelque chose. Comme notre Roger n'a pas pu tenir sa langue, la rumeur de la découverte d'un trésor se répand dans les tavernes. Crespin se renseigne. Il découvre que le nouveau riche s'appelle Roger et qu'il paît avec des deniers provençaux. C'est donc que l'homme a reçu salaire ! Autrement dit, Zamir l'a doublé. Le capitaine court chez son associé, très en colère. Le ton monte. Zamir annonce à son épouse (Hadaya) qu'il sort avec son ami pour régler une affaire. Mais en réalité les deux hommes se disputent dans la cave de la maison (voir l'encadré). La conversation tourne mal : Crespin assassine Zamir et s'enfuit par les caves. Hadaya ne dort pas. Son époux n'est toujours pas rentré lorsque les premières lueurs rosissent les cieux. Elle s'en va prévenir le grand rabbin (Kalonymus ?).

Les caves du Méjan

Le faubourg du Méjan est une extension typique de l'Arles médiévale, coincée entre la colline et les murailles nouvelles, repoussées jusqu'aux berges du Rhône. Dans notre version mythique de la cité, les maisons du quartier reposent sur un réseau de caves voûtées qui prolongent les étroits couloirs souterrains « de service » des thermes de Constantin et de son palais impérial. Une partie des ouvrages romains n'a pas résisté à l'humidité du fleuve tout proche, mais certaines caves du Méjan et de la juiverie, dont la cave de Zamir, sont encore reliées à d'étroits corridors qui permettent d'entrer ou de quitter le quartier sans être vu. Libre à vous d'en fixer la longueur et les faire déboucher dans le quartier de votre choix, voire derrière les murailles.

Et les personnages dans tout ça ?

Les événements de cette première journée posent les bases d'une situation qui va s'envenimer mais vos joueurs ne sont pas encore concernés. Le scénario commence, pour eux, le lendemain. Et surtout le surlendemain !

4) Dégorgez-les du sable avec de l'eau (J+1 et J+2)

L'épouse de Roger, ou un chef-artisan de votre alliance vient se plaindre à qui de droit de l'absence du serviteur. Voilà bientôt 3 jours que le servant n'est pas à son poste. Et pendant ce temps ses tâches s'accumulent. Si votre alliance contient de grands effectifs, il se peut que vos personnages mènent une rapide enquête pour cerner un peu le Roger en question. Dans le cas contraire, ils devinent que quelque chose ne va pas car notre homme n'est pas un feignant ni un pochtron que l'on ramasse au fond des ruelles. Leurs doutes sont confirmés s'ils activent des relations ou mènent leur propre enquête à Arles. Des témoins ont vu Roger chez un tailleur, d'autres chez un barbier, ou dans les bras de filles de joie ou payant des tournées générales dans une taverne réputée.

Au matin suivant (J+2), l'alliance reçoit la visite discrète de Guilhem d'Arles. Le marchand souhaite s'entretenir à propos de Roger qui a changé de l'or génois. Il livre aux PJ ce qu'il sait de l'affaire : ses contacts marseillais, passant par Zamir pour avoir de l'or génois pour des épices, le naufrage tragique du St Lazare et Roger qui, comme hasard, débarque en ville les poches pleines. Guilhem n'est pas directement concerné par cette affaire, d'autant qu'il n'est pas le bienvenu dans la juiverie du Méjan en raison de sa concurrence avec Elone Ben Moché. Il veut juste informer l'alliance, au nom de leur amitié, qu'un des leur s'est embarqué dans une vilaine affaire. Il ne peut que leur suggérer de retrouver Roger et contacter Zamir au plus vite.

Si votre alliance n'a pas de marchand influent parmi ses contacts, un noble ou un prélat très riche peut leur livrer les mêmes informations.



4.1) Retrouver Roger

Le bougre mène la grande vie, sous diverses identités. Il est méconnaissable dans ses habits neufs, rasé de près. Mais une ville aussi importante que l'Arles médiévale reste petite: tout le monde connaît tout le monde. Si notre nouveau riche prend ses précautions et connaît bien les lieux, nos héros ont peut-être des alliés ou des contacts dans certains milieux qui peuvent savoir des choses. Surtout si Roger a des vices. Les magiciens peuvent utiliser des objets lui appartenant pour le localiser grâce aux arts de l'intellego. Vos joueurs le retrouveront peut-être avant qu'il ne se fasse agresser (voir 8.2). Il raconte son histoire et fait valoir sa fortune pour changer de poste à l'alliance. Mais il refuse de rendre le trésor qu'il estime être à lui (et qu'il cache dans sa chambre d'auberge, le fou!). Il faut déployer des miracles de diplomatie, ou user de sorcellerie, pour lui faire révéler la cachette. Roger n'a flambé qu'une infime partie du magot. Il est encore tant de négocier avec Zamir. Sinon Roger refuse de rentrer et continue de mener son train de vie, loin de Simonette. Ce qui promet de belles scènes de ménages pour animer votre petite communauté!

4.2) L'usurier

Zamir a pignon sur la rue St Julien, dans une petite maison cossue, typique du quartier. Mais l'homme est absent, au dire de son épouse qui les reçoit en cachant mal son inquiétude. Impossible d'en savoir plus, sauf à forcer le passage (voir l'encadré «chez Zamir»). Hadaya et ses enfants courent se réfugier chez l'oncle Elone dès le départ des PJ. Elle a la certitude que des gens en veulent à son mari. La maison sera donc vide, mais la communauté est sur les dents. Les étrangers sont surveillés. En particulier ceux qui posent des questions. Il faut ruser ou agir à la nuit noire pour une fouille en règle. A moins de connaître quelqu'un qui vous révèle comment passer par les caves.

Le grand rabbin, Chahar, ou Kalonymus ben Kalonymus si vous jouez à l'époque du **Bon roi René**, prévient les autorités. Sans se faire grande illusion sur les moyens qui vont être mis pour élucider la disparition d'un juif; qui plus est un usurier qui ne manquera pas à ses riches clients.

Chez l'usurier

L'étroite maison s'élève sur trois étages mais seules deux pièces nous intéressent dans cette histoire: le bureau et la cave. Le bureau est un salon cossu qui occupe tout le rez-de-chaussée. L'usurier y reçoit ses clients

derrière une console où trône une petite balance. La pièce contient un coffre où sont stockés l'or demandé, mais qui demeure vide le reste du temps. Zamir cache une bonne partie de son argent dans les coffres forts de son oncle Elone. Les liquidités sont cachées dans la partie habitation, aux étages (de l'ordre de 10 deniers). Bien que le cabinet ne soit pas fermé, personne ne vient ici sans Zamir. Pas même son épouse. Le contrat qu'il a signé avec Crespin est donc encore caché derrière un panneau de marqueterie (jet de fouille assez difficile pour le découvrir). Les joueurs auront en leur main un atout essentiel pour la suite de leur enquête.

La cave est fermée par une porte dont seul Zamir, et à présent son meurtrier, a la clé. Un sortilège ou un crochetage l'ouvrira facilement. Un grand coup aussi. La pièce ne contient pas grand-chose hormis le corps de l'usurier, égorgé dans une mare de sang coagulé. On l'a dépouillé de tout ce qu'il avait de précieux, dont une bague portant des inscriptions hébraïques sur l'intérieur et qui peut servir de preuve accablante si on la trouve sur Crespin. Hadaya signale le vol de la bague si on lui montre le corps. Une porte similaire à la première s'ouvre, au bout de la pièce, vers l'ancien réseau romain.

5) Faites cuire à feu doux dans un court bouillon

(Ou la trame des événements)

Les marchands de Marseille arrivent au midi du 3ème jour, bien décidés à faire toute la lumière sur cette histoire de naufrage. René et Justin, appelons les ainsi, déjeunent avec Guilhem qui leur révèle ce qu'il sait en temporisant, avec tact, leur signalant par exemple que les maîtres de Roger sont en train d'élucider l'affaire. Mais nos gaillards, en bon PNJ de base, veulent gérer les choses à leur façon: ils interrogent la clientèle des principales tavernes en promettant une belle récompense à qui les conduira à Roger.

Ils se rendent chez Zamir après avoir loué les services de deux armoires à glace, rencontrées au hasard des dites tavernes. Et comme personne ne répond, ils s'énervent. De jeunes gens, tout aussi décidés, viennent savoir pourquoi ces messieurs cherchent Zamir. Et, vous vous en doutez, tout ça dégénère pour finir à coups de poings. Les marchands sont jetés hors de la juiverie. La garde arrive sur ces entrefaites et arrête quelques juifs, sans inquiéter les marchands chrétiens. L'indignation gronde. Il faut tout le sang-froid du grand rabbin pour éviter le pire. A partir de ce moment-là, il n'est plus possible d'entrer dans la juiverie sans montrer patte blanche... ou débarquer avec une armée.

René et Justin vont se plaindre au conseil, dans le palais du podestat, puis vont plaider leur cause devant les instances marchandes. Leur théorie est simple: Zamir a pris leur argent contre une somme de pièces d'or qu'ils n'ont jamais reçu. Le naufrage est un coup monté. Mais ils ont découvert le pot aux roses. Et maintenant qu'ils viennent réclamer leur juste dédommagement, l'usurier se cache parmi les siens! Les autorités accèdent à leur demande: un avis de recherche est lancé contre

Zamir et Roger. Personne ne s'interroge sur le capitaine du St Lazare, officiellement disparu en mer. Si le corps de Zamir est retrouvé, les marseillais concentrent leur recherches sur Roger tout en restant persuadés que leur or est encore chez l'usurier.

Dans la nuit (J+3) les marchands et leurs deux gardes cambriolent la maison de Zamir, sans rien trouver. Sinon le corps de Zamir, si personne ne l'a encore fait. Dans ce cas, ils mettent le feu à la maison pour éviter d'être soupçonnés. Le contrat accusant Crespin est donc détruit. Ce dernier peut aussi cambrioler la maison, mais en passant discrètement par la cave dont il a la clé. Il sera peut-être dérangé par les marseillais. Ce qui peut devenir très amusant si les héros ont décidé de jouer aux ninjas cette nuit-là aussi.

Le lendemain (J+4), les marchands se renseignent sur le naufrage pour établir un lien entre l'accident et notre Roger. Une des familles avoue qu'elle reçut de l'argent de Zamir et qu'il y en avait plus que payer la sépulture. L'épouse d'un noyé est conduite devant les autorités et son témoignage renforce la thèse du complot juif. Tout ceci sent décidément mauvais, d'autant que les marchands ont rameuté la foule à l'audience publique. La tension monte d'un cran supplémentaire. Et l'incendie éventuel de la maison de Zamir ne va rien arranger. Des juifs sont pris à parti près des arènes, et il s'en faut de peu pour que de nobles seigneurs (les PJ?) calment les agresseurs avant que l'irréparable ne soit commis. La garde intervient pour boucler le quartier. Un messager part quérir le comte d'Arles ou le Podestat (selon votre époque de jeu), parti en chasse hors de la ville. L'archevêque se mure dans le silence, comme si cette flambée de haine arrangeait bien les affaires du clergé.

Le surlendemain (J+5), si il y a eu incendie, la communauté découvre avec effroi le corps de Zamir partiellement brûlé dans les décombres. C'est l'explosion: le grand rabbin, escorté par des groupes sommairement armés tente de quitter la juiverie pour plaider devant le conseil. S'en suivent des affrontements violents qui feront plusieurs morts et des blessés par dizaines. Le grand rabbin se replie dans le Méjan, entraînant derrière lui une foule en colère qui pille et détruit tout dans le quartier. Les habitants sont jetés dehors, battus pendant que l'on pille et que l'on brûle leurs maisons. Si ce n'est pas la découverte du corps, c'est l'arrivée d'une estafette armée jusqu'aux dents qui vient chercher Elone Ben Moché pour le faire comparaître qui va produire le même effet. La communauté s'interpose pour défendre le marchand. Pour un résultat identique.

Conclusion (J+6). Le comte d'Arles ou le podestat, avec le soutien de l'église jusqu'ici fort silencieuse, condamne les familles juives les plus fortunées à l'exil. Il confisque leurs biens. La communauté hébraïque se réfugie à Carpentras pour enterrer ses morts. Elle ne reviendra que plusieurs décennies plus tard mais ce pogrom laissera des traces indélébiles dans ses relations avec les chrétiens.



6) Egouttez les tellines et arrosez de jus de citron

(Où le cas Roger)

Vous constaterez qu'il manque une sérieuse inconnue dans l'équation du déroulé chronologique évoqué ci-dessus: le destin de Roger! Il existe trois grands cas de figures: les PJ mettent la main sur leur servent rapidement. A l'inverse ils ne le retrouvent plus jamais. Et l'intermédiaire: il le retrouve lorsque la situation est déjà bien dégradée...

6.1) Interception rapide

Les PJ remontent la piste de Roger et le récupèrent avant l'arrivée des marchands marseillais (J+3). Dans ce cas ils vont devoir éclaircir d'où vient le trésor et, peut-être, chercher à contacter Zamir. Ils peuvent aussi contacter Guilhem qui les met en relation avec les marseillais dès leur arrivée à Arles. Il peut s'en suivre une âpre négociation car ces derniers considèrent que l'or trouvé par Roger est le leur. Même si rien ne le prouve. Tout ce qu'ils veulent c'est récupérer l'équivalent de la somme qu'ils ont payé à Zamir (soit le tiers de la cassette). S'ils l'obtiennent, ils rentrent chez eux sans faire d'histoires. Espérons que vos joueurs auront négocié des contreparties avantageuses pour s'approvisionner dans la cité phocéenne.

Dans le cas contraire, ils vont mouiller l'alliance et la faire passer pour complice dans «le complot des juifs». Roger endosse le rôle du parfait coupable et selon l'ambiance dans vos murs, certains serviteurs peuvent être tentés de vendre leur camarade pour éviter des problèmes au reste de l'alliance, ou pour empocher la récompense promise par René et Justin. De quoi travailler quelques dilemmes pour pimenter la vie de votre communauté.

6.2) Plus de nouvelles

Si Roger ne rentre pas fissa à l'alliance, il finit par se faire voler son or. Si votre servent n'est pas futé, il cache son or dans une chambre qu'il loue rubis sur l'ongle chez un logeur. La chambre est cambriolée et le propriétaire n'a rien vu. La naïveté du servent lui aura au moins laissé la vie sauve. Si au contraire votre servent est paranoïaque et qu'il transporte l'or sur lui, il va se faire agresser, peut-être même tuer. Le résultat c'est qu'une flopée de pièces d'or se met à circuler en ville. Elone va reconnaître les siennes et mener une enquête chez son neveu. Et sans doute découvrir le corps, si personne ne l'a encore fait. Les marchands de change, heureux au début, vont vite peiner à rassembler les liquidités pour échanger les pièces génoises. Effet collatéral de cet afflux d'or: les agressions et les cambriolages se multiplient sur les bourgeois, au petit bonheur la chance. Les ragots disent que la moitié des arlésiens a un denier génois dans sa poche. Les autorités resserrent leurs étaux car les princes d'Arles ne peuvent tolérer qu'une telle somme en circulation échappe à l'impôt.

Dernier effet, et non des moindres: usuriers et financiers vont augmenter honteusement les taux de change, y compris sur la petite monnaie des rois de France ou des terres papales (selon votre époque). En déséquilibrant la balance, les marchands arlésiens déstabilisent l'économie locale. Certes, les petites gens use du troc et rarement des pièces. Mais les négociants et les grossistes font les frais de cette inflation brutale. La disette guette si personne ne met un terme au trafic de pièces d'or.

6.3) Dangereuses retrouvailles

Nos héros retrouvent leur serviteur, mais après J+3: vous pouvez improviser pas mal de situations différentes pour secouer ce scénario avec quelques scènes d'action. Le principe de départ c'est que Roger a encore l'or car il est plus malin que dans les deux cas précédents. Il peut avoir caché la somme dans l'alliance (si elle n'est pas loin d'Arles) ou dans une cachette connue de lui seul, sans doute en lien avec son historique ou métier. A partir de là de nombreuses pistes d'improvisation s'offrent à vous. En voici quelques-unes, parmi tant d'autres: les marseillais le retrouvent avant les joueurs. Ils menacent de le livrer à la lapidation ou de l'exécuter si l'alliance ne leur verse pas la somme que leur doit Zamir, avec les intérêts. Nos héros peuvent recevoir par un appel de détresse de Roger, par l'intermédiaire d'un proche. Il se cache car la moitié d'Arles veut sa peau pour récupérer la récompense des marseillais. Mais il va devoir bouger forçant vos héros à une partie de chat et de souris dans toute la ville. Roger peut aussi tomber dans les mains de ravisseurs, pas très malins, qui vont crier que la traque est finie. Vos héros ont peu de temps pour localiser l'endroit où ils enferment Roger et mettre au point un plan d'évasion. Mais d'autres «chasseurs de prime» sont sur les rangs. Elone peut lui aussi louer les services d'hommes expérimentés pour récupérer le serviteur. Il veut savoir en quoi Roger est lié à la mort de son neveu. Là aussi, une négociation avec les joueurs est possible, en plein Méjan, à la faveur de la lune sur fond de tensions entre communautés.

6.4) Roger contre Crespin

Le capitaine du St Lazare n'a pas récupéré l'or. Roger devient sa cible numéro un. Crespin connaît pas mal de gens peu recommandables dans cette belle cité. Il va activer ses réseaux avec une efficacité aussi redoutable qu'une promesse de récompense. Et, lorsque vous le souhaitez, il va finir par découvrir où se terre Roger. Une bonne occasion de faire visiter l'alliance par une bande de tueurs, histoire de vérifier si les défenses imaginées par vos joueurs fonctionnent.

Si Roger n'est pas au bercail, vous pouvez improviser le même type de scènes que celles évoquées ci-dessus. Les hommes de Crespin peuvent le retrouver. A vos héros d'agir avant que les assassins ne livrent Roger. Et pourquoi transformer votre aventure en Reservoir Dogs médiéval où les protagonistes se courent après, brouillent les pistes des uns et des autres, pour finir par un affrontement dans la confusion la plus totale autour du pauvre serviteur, dépassé depuis longtemps par les enjeux de ce scénario.

Un tarentino médiéval ?

Vous êtes sadique? Vous êtes vicieux? Vous avez des petites envies pour perdre vos joueurs dans un micmac où même la magie ne pourra pas les sauver? Quelques idées farfelues, à réserver aux joueurs expérimentés et aux fans de polars: Les hommes de Crespin travaillent aussi pour Elone. Ils trahissent le premier pour remettre Roger au second.

Crespin a identifié les PJ et les marseillais comme des menaces: ils montent une embuscade aux deux camps en les attirant dans un lieu désert avec une fausse rumeur pour qu'ils s'entre-tuent et lui laissent le champ libre.

Encore plus tordu ?

Crespin a trahi Zamir en se mettant au service d'Elone. L'oncle a fait mine de jouer le jeu de son neveu. Mais le plan dans le plan a dérapé avec Roger. Elone pense que Crespin l'a trahi. Il va aiguiller les PJ sur le capitaine du St Lazare pour servir de fusible, avant que les arlésiens ne s'en prennent aux siens. Dans ce cas, il connaît l'existence du contrat. Mais il a besoin de limiers tels que vos héros pour retrouver ce satané bout de papier. Va-t-il le dérober pour l'exhiber lors d'un procès. Ou va-t-il au contraire guider nos héros pour qu'ils le trouvent sans que lui n'ait à se salir les mains? Comment va-t-il s'y prendre pour manipuler les PJ et récupérer son or?

6.5) Neutraliser Crespin

La chose n'est pas simple avec des moyens conventionnels. L'homme a l'habitude d'être traqué par la justice. Il est sur ses gardes et il a beaucoup à perdre. Crespin a pris ses quartiers chez les moines d'Albaron le jour du naufrage. Il s'y fait appelé Michel et passe pour un vagabond. La charité des moines lui permettait d'inspecter la cachette du coffret. A présent elle lui permet de se rendre rapidement à Arles, à 2 heures de marche. Le monastère est un bon abri secret. Mais ce ne sera pas le cas si vos personnages ont des contacts avec les frères cisterciens, ou encore avec les ourlugues qui ont repéré le manège du vagabond.

L'épouse de Zamir et les familles des marins noyés peuvent donner un signalement de Crespin. De même que certains clients de tavernes mal fréquentées, pour peu qu'on les arrose convenablement. Reste à voir comment utiliser les témoignages pour coincer le coupable. Crespin porte sur lui une bague volée à Zamir, portant des inscriptions hébraïques gravées à l'intérieur et il y a, éventuellement, le contrat conservé par le défunt. Exhiber le coupable avec ses éléments devant la justice met un terme à l'affaire et fait retomber la tension. Il faudra cependant plusieurs semaines avant que la vie du Méjan ne reprenne son cours.

7) Servez les tellines saupoudrées de persil haché (ou le dénouement)

Bon tout ce que vous venez de lire c'est bien joli, mais ça parle peu des possibilités offertes à vos joueurs. Normal, ce n'est que la trame des futurs probables si ces derniers ne lèvent pas le petit doigt. Le déroulement et à fortiori l'issue de ce scénario repose sur les épaules de vos joueurs. Vont-ils utiliser les compagnons ou sortir l'artillerie lourde de la magie? Quelle magie? Ont-ils des contacts dans la pègre ou les auberges? Ont-ils des contacts avec la communauté juive? Connaissent-ils les ruelles secrètes et les raccourcis d'Arles?

- La magie, pour commencer, peut dénouer de nombreuses choses. Les noyés ne sont pas inhumés tout de suite et la nécromancie peut aider à identifier Crespin. Même chose sur le corps de Zamir. Traquer Roger est assez facile avec des objets lui appartenant et la manipulation mentale ou les illusions peuvent contrecarrer les actions de la plupart des protagonistes, excepté le grand rabbin protégé par sa foi exaltée.

- Récupérer rapidement Roger peut éviter de perdre trop vite le contrôle des événements. Vos joueurs peuvent arriver aux mêmes résultats en neutralisant René et Justin, du moment qu'ils couvrent leurs arrières vis-à-vis de Guilhem d'Arles et des institutions commerciales marseillaises. Ils peuvent mettre à profit leurs appuis politiques ou religieux pour rencontrer Elone Ben Moché ou le grand rabbin et jouer l'apaisement entre communautés. De même qu'ils peuvent engager leurs ressources, comme leur turbuta, pour sécuriser des points localisés ou des personnes clés. Au risque d'alléger les défenses de leur alliance en cas d'intrusion.

L'épilogue ne dit pas non plus ce qu'il advient de tout cet or s'il venait à tomber aux mains de l'alliance. Va-t-elle le garder au risque de briser le lien avec Guilhem d'Arles ou s'attirer la convoitise de gens puissants? Sera-t-il restitué ou redistribué au nom de la justice?

Xp!

Difficile d'estimer la difficulté de ce scénario qui dépend de votre humeur taquine et de l'habileté de vos joueurs. Une base de 5 Xp paraît honnête s'ils s'impliquent pour des raisons humaines. Sauver Roger mérite bien 2 Xp supplémentaire et éviter l'effusion de sang d'un pogrom en vaut au moins 3 de plus.

Cette aventure offre aussi l'opportunité de nouer des liens durables avec la communauté juive. Elle compte de nombreux érudits traduisant des textes sacrés ou antiques en latin. Certains sont des collectionneurs qui possèdent des documents à faire pâlir des mages. D'autres ont enseigné dans des universités réputées telles que Montpellier, toute proche, Padoue ou Cordoue.

Scénario 4 Scions, scions du bois...



Scions, scions du bois...

La faute à la mère Nicolas

Cette petite histoire met le royaume infernal à l'honneur. Point de démons ici, mais une petite suggestion sur la façon de jouer avec les auras. Qui dit enfer dit Alpilles, dans notre décor de jeu. Nous avons placé l'action non loin du hameau d'Aureille, mais elle peut se transposer dans n'importe quel autre secteur du massif. Bien qu'elle puisse se jouer d'un bout à l'autre, comme un scénario classique, cette aventure gagne à être tronçonnée pour s'intercaler dans d'autres. Comme une tuile qui vous tombe sur le coin du crâne alors que vous étiez déjà bien occupé à gérer d'autres problèmes! «Scions, scions du bois...» Nécessite deux prérequis pour s'intégrer à votre saga :

- votre alliance doit avoir un lien avec un secteur des Alpilles. Les pinèdes d'où provient le bois lui appartiennent. Les servants ont l'habitude d'aller s'y fournir en prévision de l'hiver. Cette aventure peut être liée à «Raymond des sources» dans laquelle les héros se voient offrir des terres. Le don peut porter sur un ensemble d'arpents boisés autour de St Rémy, d'Aureille et d'autres secteurs de votre choix.

- Si votre alliance n'a aucun lien avec les Alpilles, elle doit en avoir un avec le village d'Aureille. Soit parce qu'elle vient s'y approvisionner en bois de chauffage, soit parce que plusieurs compagnons et servants y ont de la famille.

Adapter

«Scions, scions du bois...»

Ce scénario ne pose aucun problème d'adaptation. Il vous faut une forêt et un culte infernal ou mortuaire, si possible antique. Des forêts, on en trouve dans toute l'Europe Mythique. Et il n'est pas un panthéon païen qui n'est pas ses démons ou ses dieux de la mort. La grotte d'Hécate peut devenir une pierre sacrificielle druidique, une stèle scandinave couverte d'ogams, un tumulus ou les ruines d'un temple dédié à d'obscur divinités carthagoises etc. Vous n'avez plus qu'à choisir selon le contexte de votre saga.

Et si votre alliance ne se chauffe pas au bois, vous pouvez utiliser les mêmes ficelles scénaristiques avec de la tourbe ou des bouses de vaches séchées...



1) Il était une fois, par une froide nuit sans lune...

L'automne a été clément cette année, prolongeant les belles journées de l'été malgré les traditionnels orages de saison. Non, vraiment, personne n'a vu l'hiver arriver. Il s'est installé brutalement depuis quelques jours, soufflant des bourrasques de mistral glacé qui percent les laines épaisses en pliant arbres et marcheurs. Il souffle sans discontinuer, gelant l'eau à la lueur métallique des étoiles. En résumé: ça pèle! Heureusement, votre alliance est prévoyante. Elle dispose d'une belle réserve de bûches bien débitées et séchées au soleil. Les coupes proviennent de ses domaines dans les Alpilles, ou ont été achetées à Aureille selon. Les hameaux du piémont fournissent l'essentiel du bois de chauffe aux arlésiens (les bucheurs évitent les coupes dans notre Haute Camargue féérique, sauf du côté de Gimeaux...).

Voilà qu'un étrange phénomène se manifeste dès la première flambée: les bûches de la réserve s'enflamment comme de la paille sèche. De grandes flammes illuminent la cheminée et la braise se consume en quelques minutes, laissant un charbon ratatiné, à peine tiède. Il faut passer d'énormes quantités de bois pour commencer à réchauffer une pièce. A ce rythme, leur belle réserve ne tiendra pas plus d'une semaine! Il reste un reliquat de bois de l'année précédente en cuisine, mais pas de quoi tenir bien longtemps. Les servants, transis de froid, grognent assez fort pour faire sortir les mages de leurs laboratoires. Ces derniers ne peuvent que constater le curieux phénomène et découvrir l'équivalent de quelques pions de vis perdu fouillant les cendres. Preuve indéniable qu'une magie est à l'œuvre. Le vis en question est un vis corrompu par les enfers. Mais cela, les joueurs l'ignorent puisque le propre du royaume infernal est d'être indécélable par la magie. La présence de vis et la recherche d'une alternative pour se chauffer devrait logiquement conduire nos héros à Aureille.

Si votre alliance n'utilise pas le bois d'Aureille, c'est un aureillois, si possible un proche, qui s'en vient trouver les «sages» de l'alliance pour sauver son village. La délégation de l'alliance, une fois sur place, constate le même phénomène dans tous les foyers qui utilisent les coupes de cette année.

2) Jouer avec le feu

Pas besoin d'être sorcier pour comprendre que le problème vient du bois coupé à Aureille. Qu'importe les essences, les diamètres ou le reste: les souches brûlent toutes de la même façon. Les troncs tordus et les écorces racornies permettent de les distinguer des autres buches. Pour la suite, il faut être sorcier: Les mages doivent procéder à l'analyse des bûches et des cendres en laboratoire. Ce qui se traduit par un jet utilisant: total de laboratoire avec intellego + vim. Les infos récoltées dépendent du total obtenu.

Moins de 10: Le bois est légèrement plus tordu qu'une branche d'essence similaire. On y trouve d'avantage de nœuds et l'écorce semble racornir. Un phénomène classique dans les secteurs soumis à des auras.

Entre 11 et 15: Les bûches n'ont strictement rien de magique si ce n'est l'absence totale de sève malgré leur poids. Pas de rayonnement, d'aura, de sortilège ni quoi que ce soit qui apparaisse en usant de l'intellego

Entre 16 et 22: Les cendres n'ont rien de naturelles. Elles semblent avoir été cuites à très haute température comme sous l'effet d'un catalyseur. Le résultat évoque une combustion dans un athanor d'alchimiste. D'où l'apparition de vis. On peut les réduire en poudre fine avec les doigts, ce qui produit une désagréable sensation de froid sans laisser une seule trace de charbon. Elles sont légères, très fines, mais restent compactes alors qu'on s'attendrait à les voir voler.

Entre 21 et 29: seule la combustion de bois exposé à de fortes auras permet de précipiter du vis. En termes de jeu cela concerne les auras supérieures à 4. Il est extrêmement rare d'obtenir des pions de vis perdo de la sorte. Les auras magiques donnent plutôt des pions d'ignem, les auras féériques des pions d'herbam. La piste infernale n'est pas à exclure.

À 30 ou plus: le vis obtenu est impur. Son instabilité rend la magie plus dangereuse et s'accompagne d'effets pernicieux. Le plus commun est une déformation légère du sceau du magicien qui l'emploie. Ce qui confirme l'hypothèse d'une origine infernale.

3) Pas de fumée sans feu

La situation est critique à Aureille et dans les chaumières des environs. Les miséreux se gèlent. Des grappes d'enfants et de vieillards se blottissent contre des murs ensoleillés à l'abri du vent. On a sorti toutes les redingotes face au mistral qui ne mollit pas. L'air est plus vif chaque nuit. La glace s'épaissit de matin en matin: il va y avoir des victimes si nos héros ne trouvent pas de solution rapide. Des sorts de creo ignem peuvent soulager la population. Un sort de niveau 15 suffit à chauffer une pièce d'une cinquantaine de m² pour une journée ou une nuit. Mais la magie, même puissante, reste temporaire. Et gare à ceux qui ne prendraient pas la précaution de se cacher pour incanter: la légende du bois maudit fait déjà le tour de la région et pas mal de gens cherchent des coupables!

Les joueurs peuvent dépêcher des servants pour organiser des abattages d'urgence dans d'autres secteurs. Le bois non séché enfume les logis mais offre enfin de la chaleur. A condition que ces coupes soient faites dans les domaines de l'alliance car les seigneurs n'aiment guère que des gueux et des étrangers se servent dans leurs forêts. Etrangement (magie du scénario!) les seigneurs locaux ne souffrent pas de la malédiction du bois car leurs réserves proviennent de secteurs peu exposés aux auras infernales. Cela étant, rien ne vous empêche de décider le contraire pour qu'un noble, allié des vôtres, vienne les trouver en catastrophe pour lancer le scénario.

Les bûches maudites proviennent des coupes du printemps précédent, sur les pentes de la Vallongue. Les nœuds sur les tranches de coupes et les troncs tordus des arbres permettent de cartographier assez précisément un périmètre. Ce périmètre sera d'autant plus facile à établir si le groupe compte un mage. Sa magie est opprimée par une aura infernale (1 à la sortie d'Aureille) qui monte crescendo jusqu'à une puissance 6, dans la clairière principale où eurent lieu les coupes. Ne lésinez pas sur l'ambiance d'un tel endroit! Le mistral porte des murmures, on croit lire des visages dans l'écorce des pins, les oreilles bourdonnent et le nez se met à saigner sans raison, on ne croise aucun animal sinon des cadavres grouillant d'asticots malgré le froid etc. La fouille de la clairière ne donne rien et si pratiquer la magie est risquée, un sort de lecture des auras (intellego vim niveau 10 ou supérieur) révèle, paradoxalement, que la source de l'aura n'est pas dans la clairière. L'aura n'émane pas de quelque chose. Elle se déplace. Ses franges (niveau 1 à 2) fluctuent selon leur intensité. L'aura infernale semble se fixer autour de son noyau compact dont l'inertie s'est «accrochée» à cette clairière, mais qui vibre au gré des bourrasques de mistral. Un peu comme si nos héros avaient affaire à un nuage toxique dont le centre se serait fixé par ici.

Quoi faire ?

Comme nous l'avons évoqué, le problème du bois peut être résolu par d'autres coupes. Vous pouvez émailler l'aspect logistique de cette affaire en faisant intervenir un propriétaire mécontent ou en organisant une ambassade chez le seigneur du coin pour expliquer l'urgence et solliciter son secours. Une ficelle intéressante pour rendre votre alliance débiteur d'un noble PNJ qui ne manquera pas de venir les trouver lorsqu'il aura des problèmes dans une prochaine aventure.

Le mystère des «nuages» d'auras infernales et de la combustion maudite ne devrait pas laisser vos mages insensibles. Surtout s'ils ont des soucis d'approvisionnement en vis ou des démêlés avec les démons. Une lecture magique du paysage, ou des inspections de terrain révèlent la présence de «nuages» dans d'autres vallons (le val torte, la vallon de Bérard, la Rajole...). Comme si le massif était gangréné de bubons magiques. Ils n'ont pas la même force que l'aura de la Vallongue, mais leur nombre n'a rien de rassurant. Reste à comprendre la cause. Il existe de multiples façons de remonter à la source comme utiliser des objets magiques ou des sortilèges de détection, cartographier les périmètres à partir de marches et de témoignages d'événements bizarres,

de lecture de textes antiques sur le culte d'Hécate, de conseils glanés chez les magiciens de La combe de Lourmarin (ou le couvent de St Agnès, selon votre époque) qui se heurtent aux mêmes phénomènes dans le Lubéron etc. A vos joueurs de se montrer créatifs!

Comme inventer un sort ou enchanter un objet demande du temps, les auras vont se renforcer, à votre guise. Cette intensification peut provoquer des accidents et des coups de folies, histoire de maintenir vos chercheurs sous pression (voir paragraphe 5).

Epoques et ambiances

La période des **âges sombres** rend ce scénario plus dangereux car les Alpilles sont le refuge régulier des bandes de sarrasins qui écument la Provence entre le VIIIème et le Xème siècle. Les pillards se transforment en bêtes sanguinaires au contact des auras. Même chose si vous jouez dans à l'époque «du **Bon roi René**»: la guerre de cent ans jette sur les routes les grandes compagnies qui se réfugient dans les reliefs provençaux. Là encore, l'influence des auras peut orienter votre scénario vers une ambiance noire et sanguinaire, sur fond de sauvagerie et de tortures. L'alliance a toute les chances d'être réquisitionnée pour venir en aide à un seigneur local et rétablir l'ordre dans le massif. Ces faits ont un écho historique puisque le village d'Aureille fut abandonné au XIVème siècle face à la sauvagerie des routiers et ne sera repeuplé qu'au XVIème siècle.

La période **Comtes de Provence** peut prendre une tournure plus politique. Votre alliance est peut-être en guerre contre les seigneurs de Baux, propriétaires d'une grande partie du massif. Couper du bois ou simplement se promener sur les crêtes peut déclencher des rencontres tendues qui peuvent se solder par une comparaison devant le comte, voire une série d'escarmouches dont la population fera les frais. Car nos nobles baussenques sont très cruels! Résoudre l'affaire tout en apportant feu et réconfort à la population des hameaux est une bonne amorce pour construire des aventures dans lesquelles l'alliance conquiert le respect des petites gens et les retourne contre leurs seigneurs.

4) La grotte

Les auras infernales se déplacent à l'opposé des autres en déformant les boisements qu'elles traversent. Il est donc possible de remonter leurs traces jusqu'à ce qu'elles s'évanouissent avec une aura de 1, trop faible pour avoir des effets visibles significatifs. Ces pistes convergent toute vers un point qu'il est aisé de localiser. Il s'agit d'un petit plateau incliné dominant les immensités de la Crau: le plateau du Paradou. Une fouille approfondie du périmètre met à jour une petite faille cachée sous les chardons et les lentisques. Elle s'ouvre sur des éboulis qui descendent en pente douce, sur une trentaine de mètres, jusqu'au fond de la cavité. Son fond, de la taille d'une petite alcôve, est tapissé d'ossements de chiots. La paroi est tapissée de giclures et coulées brunes très anciennes, émanant une aura infernale de puissance 6. Les personnages sensibles à la malignité se seront pris de vertige bien avant d'atteindre le fond.

Cela dit, la caverne ne contient rien hormis le sang et les ossements. Il faut creuser d'un bon mètre sous les os et les éboulis pour découvrir une figurine en ivoire, de la taille d'une paume, représentant une femme à têtes de chien, tenant des serpents. Des personnages ayant 2 en culture ou en connaissances antiques reconnaîtront Hécate, déesse des chemins.

Quoi faire ?

Cette statue, enfouie il y a des siècles, est symbolique. Elle n'a rien de magique (sauf si ça vous arrange!). La déterrer, la bénir ou la détruire ne change rien aux auras qui s'échappent des profondeurs chtoniennes. Ebouler la grotte peut sembler une bonne idée et va, effectivement, stopper la diffusion des auras pendant quelques mois. Les fluides méphitiques s'accumulent en réalité sous le plateau, comme des gaz empoisonnés. Ils vont finir par sourdre et transformer le plateau du paradou en regio démoniaque. Fausse bonne idée donc!

Les solutions sont de deux ordres: assainir la grotte en y implantant un sanctuaire divin ou se servant de puissants rites de perdo vim (voir 6). Où en remontant la trace d'un ancien culte dédié à Hécate, la déesse aux trois corps, gardienne des chiens et des chemins (voir 5).

5) La mère Nicoulas

Pendant que vos mages mènent leurs investigations pour étudier les auras et remonter à leur source, la tension monte d'un cran. Les aureillois, comme les villageois des alentours, ont besoin d'un coupable pour expier les diableries. Lever la malédiction passe par le sang! Les auras infernales, soufflées par le mistral, corrodent les âmes du piémont.

- Si vos mages n'ont pas pris de gants, leur magie ou leur réputation fait de l'alliance le foyer désigné de tous les maux. Des servants en voyage dans le coin risquent de goûter à la bastonnade. Et gare s'ils font des blessés en ripostant: les villageois saisissent leur seigneur. L'affaire monte en épingle. Une alliance sans appuis politiques ou religieux doit déployer des trésors d'intimidation ou de diplomatie sous peine de voir une bande de petits seigneurs locaux mettre le siège devant ses murs. Enquêter sur la mère Nicoulas (voir ci-dessus) peut les aider à désamorcer la crise en aiguillant les haines sur une autre cible. Qui a dit que les mages étaient tous moraux?

- Si vos héros ont de bons contacts chez les aureillois et/ou qu'ils sont au-dessus de tous soupçons quant à la sorcellerie, c'est la famille Nicoulas qui servira de paratonnerre.



Qui sont les Nicoulas ?

La famille Nicoulas vit à l'écart du hameau, rejetée par les autres villageois, dans une hutte grossière entourée d'un enclos empestant la biquette et la fiente de poule. La mère Nicoulas était une vieille femme qui a élevé ses deux enfants, né de pères inconnus, en survivant avec quelques chèvres et les plantes du massif. C'était une boiteuse moquée dans tout le pays. Sa fille Marguerite a la peau sombre des maures alors que le plus jeune Bastou est blond comme les blés. La vieille était la risée des veillées mais pas un chevalier du pays n'aurait osé croiser son regard, de peur du mauvais sort. Les villageois des environs ont tous une anecdote sur cette famille: certains prétendent qu'elle n'a jamais perdu une seule bête dans ce massif maudit car elle parlait la langue des boucs. D'autres savent qu'elle connaissait le secret des plantes et des onguents. Il paraîtrait même que des seigneurs de Cavaillon venaient la consulter en secret pour acheter ses poisons. Et qu'elle aurait laissé un magot de pièces d'or à son demeure de fils. Bref, la mère Nicoulas a tout d'une sorcière, châtiée par Dieu tout au long de sa vie; vie qui s'est achevée il y a deux hivers. Et Bastou va la suivre dans la tombe si les PJ n'interviennent pas. A vous de voir comment aiguiller vos joueurs sur cette piste.

- Les redresseurs de tord peuvent tomber sur le malheureux, en sang, poursuivi par la foule ou être alerté par de la fumée au loin (l'incendie de sa maison).

- Les PJ peuvent apprendre l'existence des Nicoulas durant leur enquête ou de la bouche de contacts suspicieux. Ces bonnes gens ont souvent aperçu la vieille boiteuse et ses enfants rôder sur les pentes du plateau du Paradou. Voilà qui devrait faire tiquer vos héros s'ils ont découvert la grotte où sont en passe de le faire.

Bastou est débile léger, ce qui ne le distingue guère des gueux de son époque. Sa déficience est de ne pouvoir retenir les tâches complexes, combinée à la naïveté d'un petit enfant. Il sait conduire ses chèvres et se contente de peu. Le meilleur moyen d'en tirer quelque chose et de lui prouver que vous êtes différents des villageois du cru. Une démonstration de magie a le même effet car ce paria, exclu depuis sa naissance, n'est pas affecté par le don. Et

des choses, Bastou peut en raconter: sa mère le faisait descendre dans une grotte pour tuer des petits chiens. Elle hurlait des choses qu'il ne comprenait pas. Egorger les chiots le rendait triste. Il avait peur aussi, car on aurait dit que sa maman s'adressait à quelqu'un alors qu'il n'y avait que lui. Mais sa maman rentrait au logis, satisfaite. Elle lui interdisait d'en parler aux autres, mais les héros sont des mages (non?) alors c'est différent. Il ne se souvient pas vraiment du reste sinon, que sa maman parlait d'une déesse à trois têtes. Il rêve que cette déesse, très méchante, va venir venger sa mère! N'hésitez pas à improviser ses visions de délire et faire passer la mère Nicoulas pour une sataniste toute désignée. Bastou est là pour aiguiller les personnages sur Marguerite. Selon la relation qu'établissent vos PJ, il confie que sa soeur aînée a meilleure tête que lui, même si elle ne voulait jamais descendre dans la grotte. Et sa soeur... s'appelle Marguerite.

La vérité derrière cette histoire est plus ambiguë: la mère Nicoulas était la dernière descendante de prêtres romains (peut-être liés au temple de Mercure, à vous de voir), qui connaissaient l'existence de portes vers les enfers. Leurs sacrifices de chiots apaisaient Hécate car les mages romains savaient que le sang d'êtres innocents neutralise temporairement la diffusion des auras infernales. Un Tytalus peut avoir entendu parler de ces pratiques. La mère Nicoulas, comme ses aïeux, veillait à ce que les portes infernales restent closes, en échange d'un chiot égorgé chaque nuit de Walpurgis (le 30 avril). Tout cela, les PJ peuvent l'apprendre de sa fille qui a quitté le foyer très jeune pour couper toute attache avec sa vie misérable. Marguerite est aujourd'hui l'épouse d'un tanneur de Trinquetaille et mène une vie qui n'est guère plus glorieuse que son enfance dans les Alpilles. Les PJ vont d'abord devoir la retrouver, ce qui ne devrait pas être trop ardu avec les explications de son frère. La convaincre de leur livrer le secret du culte d'Hécate est une autre paire de manches. Car secret il y a et Marguerite tiens les aureillois responsables de la misère de sa mère.

En effet, égorger un chiot au fond de la grotte n'a aucun effet si l'on ne prononce pas une prière traditionnelle à la divinité infernale, contenant une puissante formule qui amplifie les propriétés fluidiques du sang versé. Une formule connue des druides de Diedne et que l'ordre a perdu

avec le bannissement de cette maison. Et bien entendu, Marguerite n'a rien retenu de la formule latine que lui faisait réciter sa mère. C'était il y a si longtemps.

La seule à connaître la formule est donc une morte. Pas de quoi fouetter un magicien, sauf lorsque la dite défunte repose dans un cimetière. La tombe de la mère Nicoulas est marquée d'une croix de bois rudimentaire, à l'écart des autres sépultures, dans l'enceinte du petit cimetière. Elle a été enterrée par Bastou, avec l'aide du curé de Mouriers. En théorie les carottes sont cuites puisque les morts ayant reçu les sacrements échappent à la magie. Il est possible d'abandonner ici. Mais il n'est pas impossible de continuer: pour commencer, le prêtre a bâclé le rite mortuaire en l'absence de témoins. A quoi bon perdre son temps pour une pécheresse destinée à Satan? Le plus intéressant peut venir d'un personnage disposant d'une foi exaltée, ou prenant le temps de sentir les auras locales: ce cimetière ne contient aucune trace d'aura divine. C'est en réalité une nécropole salienne, reprise par les gallo-romains puis les chrétiens. Le cimetière n'a pas été sanctifié par les rites traditionnels, ce qui signifie que sa terre n'est pas consacrée et qu'il est toujours possible de revenir de nuit pour discuter avec l'ombre de la mère Nicoulas (du rego mentem de niveau 15 ou plus).

Une pincée d'effroi sur votre steak !

Le fantôme de la mère Nicoulas peut venir hanter, pardon aider, vos joueurs à combattre les auras s'ils passent à côté de la plaque. Laissez la situation se gangrener et pourrir le massif en provoquant des accidents de plus en plus inquiétants. Puis faites sortir le fantôme de son tombeau pour lui faire endosser le rôle de l'horrible épouvantail. Si vos joueurs tentent de dialoguer, en y consacrant du temps, le fantôme retrouve peu à peu son apparence et ses facultés humaines. Reste à savoir si la mère Nicoulas pourra leur enseigner les rites d'usage avant que la grotte du Paradou ne se soit transformée regio infernal. Le spectre rôde autour de la caverne. On peut l'apercevoir par une nuit de pleine lune. Ce qui peut être une autre façon d'établir le contact. Il est donc possible de réussir ce scénario en dépit d'un premier échec!

6) Répandre la parole de divine sur les murs...

Les sacrifices de la mère Nicoulas restent des palliatifs pour neutraliser la formation d'auras infernales. Mais vos joueurs peuvent décider de raccrocher ici. Il leur suffit de former des servants pour accomplir le rite et se débrouiller d'avoir toujours des chiots sous la main. Il va de soi que des gens qui arpentent clandestinement les Alpilles pour sacrifier des chiots dans une grotte, la nuit de Walpurgis, risquent de se faire une réputation sulfureuse. Il peut être amusant de voir des satanistes se présenter aux portes de l'alliance pour une embauche, le sourire aux lèvres. La conclusion définitive de cette aventure dépend de la façon dont vous comptez vous servir de l'enfer dans votre saga.

Si vous optez pour une ambiance sombre, peuplée de démons et riche d'actes innombrables, comme une guerre contre les seigneurs des Baux par exemple, ne pas parvenir à bloquer la grotte d'Hécate est une ficelle intéressante pour faire planer une menace permanente sur votre saga. Que se passerait-il si les seigneurs des Baux découvraient son existence? Cette porte que l'on ne peut fermer devient le symbole d'un enfer tout puissant, que l'on peut apaiser de sacrifices mais que nul ne peut mater. Un enfer qui n'aspire qu'à s'éveiller ou étancher sa soif de sang! Vous tenez ici un détonateur pour précipiter une alliance de l'apogée vers son déclin...

Si vous optez pour une ambiance plus épique, ou plus fantastique, la grotte du Paradou peut devenir un noeud d'enfement de démons que vos héros vont devoir repousser à coup de sorts et d'épées magiques, sur fond de croisade hermétique. La solution basique peut consister à opérer un puissant rituel d'anéantissement des auras infernales (perdo vim, niveau 50 au minimum), sur le modèle des sorts d'anéantissement des démons. Et il faut sacrifier le prix en vis. Vos mages sont-ils assez puissants pour y parvenir seuls? Combien d'années à sacrifier des chiots pour préparer ce rite? L'autre possibilité, plus intéressante sur le plan scénaristique, consiste à sacrifier le plateau en y implantant une aura divine. Autrement dit en fondant un lieu saint, habité par un ou plusieurs vrai(s) croyant(s). Ces gens existent-ils dans votre alliance? Sont-ils prêts à prendre l'ermitage pour la bonne cause? Dans le cas contraire, vos héros sont-ils prêts à s'allier au clergé pour fonder un monastère ou un couvent sous protection tutélaire des mages? Une chose est sûre, la vie quotidienne n'est plus la même quand on vit au-dessus d'une porte infernale: l'aide de l'alliance ne sera pas de trop pour les habitants du Paradou, le lieudit le plus mal nommé de la région... Mais d'autres pistes comme l'intervention d'un saint ou de l'inquisition peuvent apporter un sel différent au dénouement de cette affaire.

Xp !

Affronter le froid et aider les aureillois mérite 2 Xp. Et éventuellement 1 Xp supplémentaire s'il y a eu des complications avec des seigneurs peu charitables. Découvrir la nature des auras, leur fonctionnement et remonter à la grotte valent 3 Xp. Mais il faut retrouver le rite à Hécate pour commencer à parler de victoire. Soit environ 4 Xp de plus si les joueurs se débrouillent pour retrouver le fantôme par leurs propres moyens. Moitié moins si c'est le fantôme qui vient à eux. Soit un gain moyen autour de 7 à 9 Xp.

La conclusion définitive peut en rapporter bien plus selon que les mages assainissent la grotte à coup de rituels (quelques Xp de plus) ou qu'ils fondent une communauté religieuse, ce qui peut équivaloir à une mini-campagne au sein de votre saga principale.



Scénario 5 Les naufrageurs



Les naufrageurs La peste soit des fées !

Cette histoire requiert un poil de préparation pour favoriser la meilleure implication de vos joueurs; mais rien d'insurmontable. Tout commence avec la disparition d'un navire, le Saint Trophime, acheminant dans ses cales un trésor capital pour votre communauté. A vous de voir lequel, selon les travaux de vos magiciens. Assurez-vous simplement de deux choses:

- Il doit être suffisamment précieux ou attendu pour motiver vos mages à lancer une expédition à sa recherche.
- Il doit provenir de l'Orient. Et si c'est du côté de la mer noire c'est encore mieux pour coller avec certains faits historiques comme la peste noire de 1347. Mais c'est un détail dont vous pourrez vous passer.

L'intrigue est basique mais va mettre vos héros devant des choix lourds de conséquences: ne voyant pas leur commande arriver, vos magiciens diligents envoient une expédition pour savoir ce qui s'est passé. Une enquête dans les bas-fonds et chez les armateurs confirme que le navire est arrivé à Marseille. Sa trace disparaît entre la cité phocéenne et le port de Trinquetaille. Nos héros passent la côte au peigne fin et apprennent de la bouche de moines l'existence d'une communauté de pêcheurs nomades. Cette information aura un prix et ils devront les retrouver. Ce qui ne sera pas facile car ils sont dirigés par un changelin proche des terribles fées de Camargue. Ils vivent du pillage des navires qu'ils font naufrager les nuits de tempête. Le contact établi avec les pêcheurs, nos héros vont jouer sur un terrain glissant pour démasquer les naufrageurs et les faire parler, sans y laisser leur peau. Ils ont effectivement fait échouer le St Trophime mais n'ont pas touché à sa cargaison. Curieux non? Vos héros vont-ils découvrir pourquoi?

Le navire transporte dans ses cales une peste noire venue d'Asie prête à tout dévaster sur son passage! La maladie ne s'est pas propagée durant les brèves escales et les marins, en pleine incubation, sont morts noyés avant d'entrer en contact avec la population arlésienne. Vos héros sont-ils prêts à sacrifier leur trésor ou vont-ils devenir les vecteurs de l'épidémie de peste? Quelqu'un va venir le leur voler si personne ne bouge. Vos héros seront-ils assez rapides pour juguler le mal avant qu'il se répande?

L'écriture de ce scénario met en place une structure linéaire: les joueurs doivent résoudre un problème en A qui va les conduire sur un second indice en B pour leur permettre d'anticiper ce qui va se passer en C. Mais attention, si la lecture est linéaire, sa résolution ne le sera sans doute pas



durant votre partie. En effet, nous nous sommes limités à décrire les tenants et aboutissants de l'histoire, sans préjuger des contacts, des sortilèges ou des astuces que vos joueurs pourront déployer pour mener leur chasse au trésor comme ils l'entendent. Il n'est pas dit qu'il commence à Marseille, il est possible qu'ils trouvent très rapidement l'épave, il n'est pas dit que les fées soient leurs ennemies... bref, nous vous livrons les briques. Pour le reste: à vous de jouer!

Adapter « les naufrageurs »

On trouve des naufrageurs sur toutes les plages du monde, y compris en Méditerranée qui n'est pourtant pas une mer réputée pour ses tempêtes. Les côtes celtiques ou scandinaves abondent de malaises traitresses et les récifs battus par le vent. Le Maghreb, les îles grecques ou la terre Sainte ont eux aussi quelques coins malfamés, berceaux de la piraterie. Et comme les fées et la peste ignorent les frontières, vous pouvez facilement transposer cette aventure sur la côte de votre choix. Y compris une mer intérieure ou un grand lac dans une région sauvage.

Si vous n'avez pas d'eau à proximité de votre saga, une forêt ou un désert fera l'affaire. Remplacez les pêcheurs par une autre communauté soudée (comme des charbonniers, ou des bédouins, selon) et remplacez le St Trophime par un moyen de locomotion adapté. Vous obtiendrez le même résultat, avec à peine plus de travail.

IV
CHAPITRE

1) Les aventuriers de l'alliance perdue

Point de départ: Vos magiciens, ou peut-être leurs compagnons, ont commandé une marchandise, très rare et très précieuse, sans doute pour procéder à un rituel ou un enchantement, par exemple. A moins qu'il ne s'agisse d'un trésor de sagesse destiné à leur bibliothèque. Vous trouverez en encart une liste de suggestions si vous n'êtes pas inspiré. Bien entendu, l'idéal serait que cette demande émane de vos joueurs. Mais peu importe si c'est vous qui leur soumettez le trésor en question. Ce qui compte c'est plutôt de prendre son temps pour préparer le terrain. L'implication de vos personnages n'en sera que plus grande. C'est typiquement le genre de chose à jouer entre deux aventures. Vous pouvez vous contenter de demander à vos joueurs de décrire un petit peu le produit qu'il désire, qui ils sollicitent pour le récupérer et dans quels délais. Si vous êtes d'humeur, montez-donc une rapide scénette improvisée,

en introduction d'une autre aventure par exemple, dans laquelle les personnages passent la commande et négocient avec un agent commercial (comme Guilhem d'Arles, par exemple). Le versement d'un gros acompte est une façon de les motiver pour la suite. A vous de leur donner assez d'éléments pour procéder à cette acquisition tout en les dissuadant de se lancer dans une quête. Il y a sûrement trop de travail à l'alliance en ce moment, pour que les mages puissent envoyer des bras auprès des marchands qui vont conduire l'affaire. Qu'ils laissent leurs agents commerciaux s'en occuper. Laissez donc passer un peu de temps, avec un scénario ou deux par-dessus, histoire de noyer le poisson. D'autant qu'il peut s'écouler plusieurs saisons entre la commande du trésor merveilleux et sa réception.

Mais voilà... Le temps passe et la livraison de leur cargaison n'arrive toujours pas. Ce délai est laissé à votre entière discrétion car il dépend à la fois de la rareté du trésor, de son origine plus ou moins lointaine mais aussi de ce qu'en attendent vos mages. Leur patience va vite atteindre ses limites s'il s'agit de composer pour enchanter des armes magiques parce que leur alliance est en guerre, par exemple. Bref, notre histoire débute lorsque vos héros décident de prendre les choses en main pour savoir ce qui se passe!

Le trésor

Un coffret de pierres précieuses destinées à la forge d'un bijou à enchanter ou d'un talisman? De l'argile jaune de Palestine pour modeler un golem? Des rouleaux grecs sauvés de la bibliothèque d'Alexandrie? De l'encens sacré favorisant la méditation? De la soie de Chine? Une cartothèque musulmane? Un astrolabe géant? Des vitraux de Murano pour une coupole? Des épices rares ou des membres séchés d'animaux exotiques entrant dans la concoction d'une potion? Des armes damasquinées de Syrie? Une outre d'eau pure arrachée aux glaces du Népal? Des encres fines de tatoueur, fabriquée en Arabie? De l'ivoire d'Afrique? Une cargaison de pastels ou de teintures? Du lapis lazuli des vallées afghanes, puissant focus d'auram?

Leur premier réflexe devrait être de se retourner vers leur négociant. Celui-ci n'a aucune nouvelle de son côté non plus. Certes, il a encaissé leur acompte pour payer une partie des frais du voyage, mais lui aussi a engagé une belle somme dans cette affaire. Il est donc tout disposé à coopérer et leur donner toutes les informations qu'il a en sa possession. Et si votre homme, comme Guilhem, a des réseaux, il les a déjà mobilisés pour recueillir les informations suivantes. Dans le cas contraire, vous allez devoir improviser une petite virée dans le port et les auberges de Marseille pour que vos joueurs recueillent les mêmes informations:

Le marchand a investi leur argent (et le sien) chez un négociant génois du nom de Tosci. C'est lui qui a activé ses contacts dans les comptoirs de la mer noire, du Maghreb ou de la terre Sainte pour mettre la main sur leur commande. Mais avant d'attendre Tosci, inconnu des équipages ou des dockers, il faut passer par les petites mains qui travaillent pour son compte en réceptionnant régulièrement des cargaisons. La rapidité de la chose dépend des contacts de vos héros dans les circuits financiers d'Arles et de Marseille. L'occasion d'improviser quelques scènes d'auberges

et de découvrir l'envers du port médiéval de Marseille. Qu'il rencontre Guilhem ou nos PJ, Don Tosci est formel: la marchandise est entrée à Marseille il y a un certain temps déjà. Elle est arrivée dans une caraque, la Santa Emilia, répartie depuis vers Chypres. La cargaison a été transbordée sur le St Trophime, un petit navire appartenant au capitaine Flourens, un homme de Guilhem, assurant le transport entre les ports d'Arles et de Marseille. Nos héros peuvent trouver toute sorte d'indices confirmant les dires de Tosci: le témoignage de dockers qui ont chargé le St Trophime, le témoignage d'habitues des auberges du vieux port qui connaissent Flourens, des traces dans les registres de Tosci ou chez les collecteurs de taxe qui arpentent la jetée du port etc. Nos héros peuvent aussi rentrer à Arles pour interroger la famille de Flourens, qui vit dans le quartier du Méjan. Son épouse Andolphina, n'a aucune nouvelle de son mari mais ne semble pas se faire plus de soucis que cela. Ce qui peut constituer une accroche pour une fausse piste au parfum d'adultère. A vous de voir.

En résumé, le trésor est entré à Marseille avec la Santa Emilia. Il a été chargé sur le St Trophime, avec la marchandise, dans l'après-midi du lendemain. Mais il n'a jamais atteint le port de Trinquetaille. Que faire? Où chercher?

2) Chasseurs de trésor

Votre groupe d'enquêteurs disposent de deux grandes pistes à explorer: remonter la côte dans l'hypothèse d'un naufrage, ou sillonner les routes dans l'hypothèse d'un vol.

- Remonter les routes: vos héros devraient vite conclure que cette piste est une impasse. Certes, la cité phocéenne est une place marchande très active, mais la majorité des biens transitent par le port. Ce qui sort par les murailles est taxé soit par le vicomte de Marseille, soit par l'évêque de St Victor qui dispose de nombreux péages tout autour de la cité, comme le pourtour de l'étang de Berre ou les collines d'Aubagne. Ces péages sont des points incontournables de circulation. Il est donc aisé de tracer un convoi ou démasquer de la marchandise qui aurait été débarquée clandestinement dans la campagne de Martigues ou du côté des Calanques. Même s'il n'y a pas de registres avec des traces écrites, graisser la patte des sentinelles qui tiennent ces péages suffit à pister une cargaison. Surtout si le trésor commandé par l'alliance est un objet inhabituel. Par ailleurs de nombreux témoins ont vu le St Trophime quitter le port et ses marchandises ont été placées sous bonne garde le temps de leur transfert. Le groupe de mercenaires allemands, payés par Tosci est toujours en ville. Il est connu des dockers, ne cherchent pas à se cacher et peut assurer que rien de suspect ne s'est déroulé sur le St Trophime. Ils confirment, si besoin est, que la marchandise de Guilhem, comme celle des PJ était bien à bord.

- Remonter la côte: le meilleur moyen est d'affréter un navire. Si votre scénario se déroule à la morte saison, propice aux tempêtes, de nombreux capitaines sont prêts à louer leurs services en attendant que le commerce ne s'emballe avec les foires de printemps. Naviguer n'est pas aisé en cette période de fort mistral, mais c'est le moyen le plus efficace de s'assurer qu'aucune épave ne s'est échouée. En effet, une large portion du littoral est couverte de marécages et bancs de sable mouvant qui ralentissent considérablement une fouille depuis la terre ferme. Surtout à cheval. Nos héros peuvent croiser en cours de route des

pêcheurs des Saintes Maries de la Mer ou de Martigues, qui leur confirmeront le passage du St Trophime. Le capitaine Flourens est un homme connu et il n'y a pas des milliers de navires qui mouillent par ici. Si vos héros les interrogent sur les conditions météorologiques, ils apprendront qu'une violente tempête sévissait pendant le voyage du St Trophime. Elle a duré trois jours, avec un pic la nuit précédant son départ du vieux port. Un naufrage? Quelque chose ne colle pas car les témoignages recueillis semblent indiquer que son navire a franchi la bouche du Rhône. Un pêcheur, par exemple, jure qu'il a salué maître Flourens alors qu'il ramassait ses filets dans l'embouchure sous une pluie diluvienne. La trace du St Trophime se perd en remontant le fleuve, entre Crau et Camargue.

Et la magie dans tout ça? Un mage peut faire parler les eaux (intellego aquam) ou les vents marins (intellego auram) pour flairer la piste du St Trophime. Vous pouvez incanter la «magie du scénario» pour avorter leurs sortilèges: l'épave du navire git dans une zone féérique (voir plus loin) qui brouille les sortilèges, d'autant que le naufrage a eu lieu il y a déjà un certain temps. Cette astuce vous permet de suivre le déroulé du scénario sans encombre. Si vous êtes un MJ plus aguerri et que vos joueurs ont de bonnes idées (et l'usage de sorts en est une!) récompensez-les par la découverte de l'épave. Improvisez pour passer directement au paragraphe 3, en imaginant la réaction des pêcheurs. Les moines ou les négociations avec les oulurgues (voir 4) peuvent se révéler après la découverte, en permutant les scènes.

3) L'épave

Voyons à présent ce qui est arrivé au St Trophime. Il se trouve qu'une bande de pêcheurs itinérants s'est installée depuis quelques années dans le delta. La plupart sont des miséreux des quartiers de Trinquetaille et de la Roquette qui se sont regroupés sous l'autorité d'un certain Damian. Ce jeune homme aussi charismatique que dangereux est en réalité un changelin élevé chez les oulurgues du Vaccarès et qui connaît la Camargue comme sa poche. Sa bande s'y déplace sans craindre les fées, pour y mener ses petites manigances loin de la justice des hommes. Car, vous en doutez, la bande ne fait pas que pêcher pour vendre son poisson au marché d'Arles... La bande de Damian dispose de quelques cabanons au cœur des marais, qu'elle «loue» à prix d'or à des criminels en fuite, ou pour séquestrer des orphelins qu'elle revend à des esclavagistes. Mais Damian a d'autres tours dans sa manche! Il connaît parfaitement les remous et les méandres du Rhône qu'il exploite, les nuits de tempête, pour naufrager les navires en difficulté à l'embouchure du fleuve. Il allume des lanternes pour guider les navires qui s'engagent dans la bouche principale du Rhône. Car cette bouche est large et les équipages peinent à distinguer les berges du fleuve du trait de côte. Ses lanternes les conduisent droit vers un bras peu profond, remis en eau par la tempête. Le navire vient y buter dans la vase avec la complicité des fées qui manipulent les courants et achèvent de l'enliser en le chavirant. Ce qui se solde, en général, par la noyade d'une bonne partie de l'équipage, empêtrée dans les vasières. Vasières hantées par des oulurgues qui ne laissent aucune chance aux malheureux. Damian et ses sbires n'ont plus qu'à monter à bord pour faire tomber les marins qui restent. Aux fées la chair humaine, aux naufrageurs les cargaisons!

La bande à Damian camoufle l'entrée du bras mort, invisible depuis le fleuve et dans une zone inaccessible depuis la terre ferme. Elle n'a plus qu'à attendre l'étiage qui suit la crue pour tracter le navire, le désosser de ses meilleurs morceaux pour les revendre à quelques charpentiers du pays, avant de mettre le feu à ce qu'elle ne peut piller. Pas de corps ni d'épave identifiable, dans un chenal secret, protégé des oulurgues: le crime parfait. Mais c'était sans compter avec vos héros!

Epoques et ambiances

Les épidémies de peste ont régulièrement ravagées la Provence durant tout le Moyen-âge, en entrant par les ports de Marseille et de Sète. Cette menace est un élément pour faire résonner votre scénario avec l'histoire médiévale et raccrocher votre saga à des faits réels. La peste de Justinien balaye le pays d'Arles au VIème siècle (période de jeu **âges sombres**). Arles s'effondre en 549, mais vous pouvez vous inspirer de cette épidémie pour la répéter à des dates à votre convenance. Cette peste sévit ponctuellement pendant près de deux siècles, sur tout le pourtour méditerranéen. La célèbre peste noire qui a inspiré cette aventure fait son entrée à Marseille avec les navires génois. Le foyer se déclare en 1347 et va se répandre dans toute l'Europe occidentale (aux charnières des périodes de jeu **Comtes de Provence** et **Bon roi René**). Elle sera suivie d'autres épidémies de plus faible intensité. Le choix d'une date n'est pas un problème. Ces pestes ont toutes en commun de venir de la lointaine Asie, véhiculées par les migrations qu'engendrèrent les huns, ou par les produits venus de la mer Noire ou de la route de la soie. Toutes les régions d'Europe sont donc vulnérables, à commencer par le bassin méditerranéen, carrefour des principaux échanges de l'époque.

La vraie difficulté, pour vous MJ, vient plutôt des conséquences de ces épidémies. La peste noire décime entre 30 et 50% de la population européenne, selon les spécialistes. La peste justinienne décime la moitié d'Arles en moins de deux ans. Et ce ne sont pas des fléaux exceptionnels! L'échec éventuel de vos héros va entraîner des changements radicaux dans votre saga. Le pays d'Arles, comme toutes les autres régions à l'épicentre de la pandémie va mettre des décennies pour se rétablir d'un tel effondrement démographique. Voilà qui peut vous offrir un décor morbide pour une saga sur fond d'apocalypse, de cadavres pourrissants et de renforcement des superstitions. Mais pas que... La mort de la moitié de la population se traduit par un effondrement de l'économie et l'abandon de villages entiers, avec son cortège de famines et de guerres. De quoi animer bien des scénarios!

A vous de voir dans quelle mesure ménager des gardes fous si vous ne souhaitez pas bouleverser à ce point votre bac à sable. Vous pouvez remplacer la peste par une autre maladie mortelle, plus longue à incuber ou moins virulente. A l'inverse, vous pouvez décider en toute logique que la peste est là: elle est déjà dans le port de Marseille et la réussite de vos héros ne retardera que de quelques jours le fléau qui va, de toute façon, s'abattre sur votre saga.

L'épave du St Trophime git dans ce fameux bras mort, à quelques encablures du Rhône dans une zone où l'eau et la terre se confondent en cette période de crues. L'ac-

cès au bras est masqué par un épais lacs de roseaux qui fait écran au navire, couché dans la vase. On ne peut pas l'apercevoir depuis le fleuve et l'on ne peut pas accéder à cette zone à pied. Il faut une barque et un solide sens de l'orientation pour ne pas finir perdu dans les roselières. Evidemment, un bon sortilège de lévitation ou de détection dissipe ces petites contrariétés...

Le St Trophime, petit navire d'une douzaine de mètres de long, est couché, le mat brisé retenant des lambeaux de voiles qui claquent sous le mistral. Sa coque engluée sous une épaisse couche de vase est difficile à dégager sur ce terrain boueux où l'on s'enfoncé vite jusqu'à la taille. L'équipage git entassé sur une des rares butées de terre hors des eaux. Il y a là quatre cadavre dont l'état de décomposition et sûrement très avancé. Tout dépend du temps qui sépare votre date du naufrage de l'instant présent dans votre aventure. Et pour tout dire, ils sont à peine identifiables : ils ont été noyés dans la vase par les fées. Si ces dernières n'ont pas touché leur chair (voir plus loin), la vermine camarguaise s'en ai chargé depuis. Impossible de voir s'il y a eu des coups ou des blessures mais un personnage qui n'a pas froid aux yeux pourra les fouiller et trouver des alliances ou des bijoux pouvant être identifiés par des proches de l'équipage.

Faire parler les morts

Les pauvres marins n'ayant pas eu de sépulture consacrée, un adepte du mentem peut tenter de contacter leurs fantômes. Ces derniers, traumatisés par la terreur de la tempête et leur mort ignoble, étouffant dans la vase, apparaissent sous forme de spectres vindicatifs. Ils hurlent et se précipitent sur les mortels pour les posséder ou les violenter. Un magicien devra puiser dans ses arts du mentem, ou de la diplomatie, pour les apaiser. C'est un préalable à toute discussion. Le hic, c'est que nos fantômes ne savent pas qu'ils étaient porteurs de la peste de leur vivant. Ni que cette maladie est contenue dans leur cargaison.

Cependant, si vos joueurs se montrent rapides et découvrent l'épave (voir 3) avant d'avoir conduit l'enquête leur permettant de suspecter la peste (voir 4), les spectres peuvent les mettre en garde. Peut-être que leur capitaine, le premier à avoir ouvert la cargaison destinée à l'alliance, présentait les symptômes les plus connus de la maladie...

La cargaison semble étrangement intacte alors que l'entassement des corps et les coups de hache et des pointes de flèches dans les boiseries témoignent du piège dans lequel le navire est tombé. La cale, relativement épargnée par les infiltrations d'eau, contient l'intégralité de la cargaison à commencer par la fameuse commande de l'alliance. Qui a sans doute souffert s'il s'agissait de denrées fragiles ou périssables. Mais rien n'a été ouvert. Reste à savoir si vos héros soupçonnent pourquoi à ce stade de l'aventure...

Si c'est le cas, les visiteurs de la soute devront prendre leurs précautions avant d'inhaler les miasmes de la soute. Des masques rudimentaires, des gants ou d'autres moyens (magiques?) devraient leur donner un bonus sur leurs jets d'énergie pour résister à la maladie. Ne leur reste plus qu'à extraire la cargaison et l'assainir par magie (un bon coup de perdo reste le plus efficace) ou avec les moyens du bord (ventilation, feu, savon...).

Dans le cas contraire, tous ceux qui pénètrent dans la soute sans précaution doivent faire un jet de vigueur toutes les demi-heures, avec un malus cumulatif de -1 à leur jet, par demi-heure d'exposition continue. Ceux qui ratent incubent la peste. Si votre trésor est propice à la conservation des germes (tapis ou tissus pleins de crottes de rats, épices souillées, pièces métalliques emballées dans des torchons, vélins ...) l'ouverture de leur contenant déclenche un jet immédiat, et supplémentaire, d'énergie en aggravant le malus en cours de -2. Voir l'annexe pour les effets de la maladie. Ils n'ont plus qu'à s'organiser pour repartir avec leur trésor sous le bras... et contaminer tous ceux qui croiseront leur route.

4) La course au trésor

A présent que nous savons où est l'épave et le danger mortel qu'elle contient, revenons à la trame ludique qui peut permettre à vos héros de la localiser et anticiper le danger qu'elle recèle. Cette phase d'enquête est très ouverte dans la mesure où elle dépend autant des contacts que votre communauté entretient dans le pays d'Arles, que des ressources qu'elle va mobiliser pour retrouver son trésor.

4.1) Les disparus

Les héros peuvent chercher à se renseigner sur le St Trophime et son équipage. Ce scénario, tel que vous le lisez, ne prévoit rien dans ce sens. Il faut commencer par retrouver les proches de l'équipage, ce qui peut s'envisager par l'entremise de l'épouse du capitaine Flourens, connu de quelques arlésiens même s'il n'est pas une célébrité locale. Mais les proches n'ont rien à dire, sinon que certains doivent sérieusement commencer à s'inquiéter des disparitions. Ce n'est pas parce que nous n'en disons rien de notre côté que vous n'avez rien à dire du vôtre. Vous tenez ici un levier pour complexifier l'enquête de vos joueurs et les conduire, par exemple, sur des fausses pistes ou des « petits secrets » vous permettant de lier vos scénarios. Par exemple, petit cas concret, un des disparus doit de l'argent à l'usurier Zamir si vous n'avez pas encore joué « pour une poignée de télines » ce qui vous permet d'introduire ce PNJ central, ou de renforcer les interactions entre les deux scénarios si vous avez opté pour l'option « coup tordu » esquissée dans l'encart ci-contre.

Un coup tordu !

Et si la tempête qui frappe le St Trophime était la même qui déterre la cassette du scénario « pour une poignée de tellines » ? Voilà vos joueurs pris entre les feux de deux scénarios qui n'ont rien à voir mais qui partagent bien des points communs : deux navires naufragés allant l'un à la rencontre de l'autre, deux butins, Guilhem d'Arles, des marchands de Marseille, les moines d'Albaron ... Et dans les deux cas, c'est l'initiative de vos joueurs qui rythme les enquêtes. Parviendront-ils à s'y retrouver pour démêler l'une et l'autre de ces affaires : un double scénario grand format à réserver aux joueurs aguerris et aux MJ dotés d'un bon sens de l'improvisation !

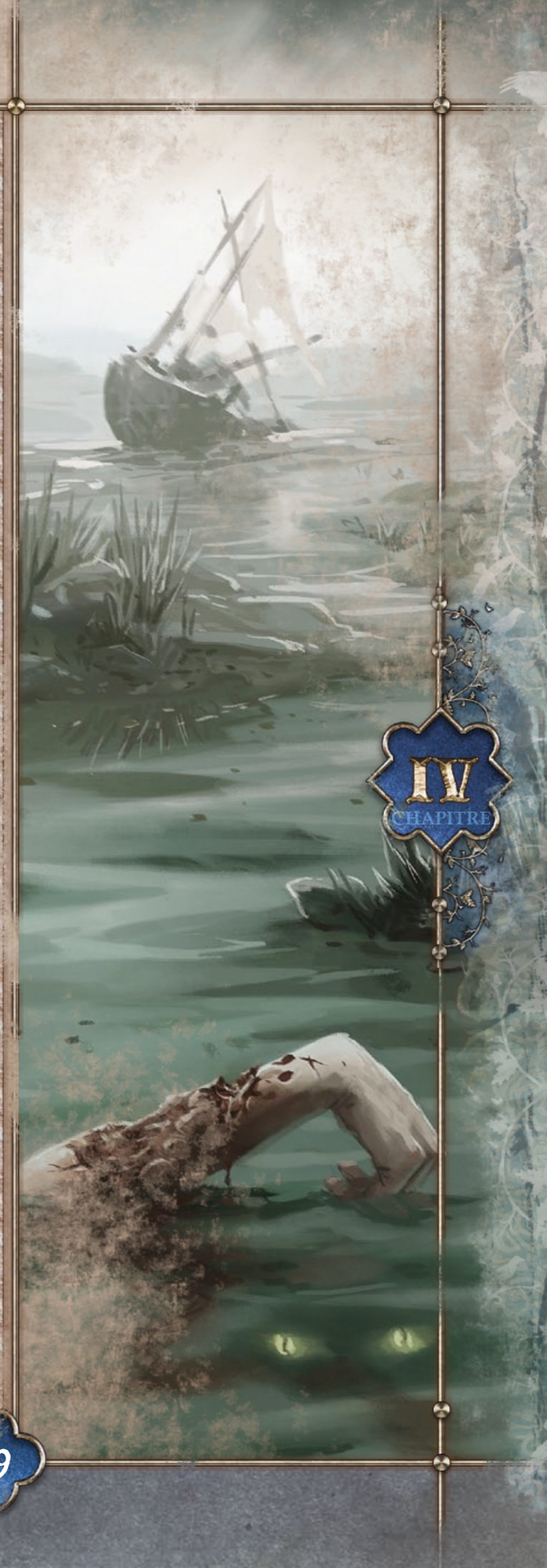
4.2) Fouiller la Camargue

Le moyen le plus efficace pour éviter que l'enquête ne patauge c'est d'aller... patauger en Camargue. Le delta est immense, il est difficilement praticable autrement qu'à pied et vos héros savent sans doute qu'ils vont marcher sur les terres de fées vindicatives. Mais la situation n'est pas aussi désespérée car ils ont plusieurs moyens rapides d'orienter leurs recherches vers la bande de Damian.

- **Gimeaux**: Vos personnages ont peut-être des contacts avec les gueux de Gimeaux. Les charbonniers n'ont pas de contacts avec Damian mais connaissent certains membres de la bande qui passent parfois par le hameau pour leur échanger du poisson ou les modestes fruits de leurs rapines, contre du charbon ou un fagot. L'un d'eux peut leur donner l'adresse d'un certain Patris, dans le quartier des arènes (voir 5). La facilité de récupérer cette info dépend des relations de l'alliance avec les gueux de la façon dont vos héros vont traiter.

- **Le monastère d'Albaron**: les frères cisterciens, s'ils sont déjà installés à l'époque de votre saga, peuvent se révéler de précieux informateurs. Les moines connaissent Damian et sa bande. Le père Jean d'Uzès a reçu en confession Abel, un des hommes de main de la bande, qui n'arrivait plus à dormir depuis que « Damian et les autres » le poussait à venir pêcher en Camargue. Abel n'a pas réussi à confesser clairement ce que la bande le poussait à faire car il avait une peur bleue de Damian. Mais il parlait de détournement de noyés. Il a surtout évoqué la terreur qu'il éprouvait pour son chef, qui parle aux vents et semble avoir une emprise mentale énorme sur toute la bande. Le père Jean est convaincu que Damian est un suppôt de Satan. Bien entendu, le prêtre ne va pas lâcher facilement ces informations. Tout dépend des relations que votre communauté entretient avec les cisterciens et de la façon dont vos personnages vont s'y prendre pour les interroger. Les moines ont sûrement de gros démêlés avec les ourlagues de votre saga, qu'ils croient être des démons. Des PJ rusés peuvent facilement convaincre en mettant en avant leur pugnacité et leur puissance de feu pour explorer le marais. Le père Jean se fera un plaisir de les rabattre sur Abel, en leur donnant son adresse dans le quartier des arènes (voir 5), pour peu qu'on lui promette de s'occuper de Damian.

- **Les ourlagues**: vos héros peuvent découvrir qui est Damian, de la bouche même des ourlagues. C'est là encore une affaire de relations, notamment s'ils ont joué des scénarios comme l'étalon blanc ou le fada. Si ces relations sont amicales, ou du moins non-hostiles, ils apprendront peut-être que la reine des ourlagues est en colère contre Damian, qui serait un des changelins les plus puissants du delta. Ce triste sire s'amuse à chavirer les navires avec l'aide des fées, en échange des corps. Sauf qu'il leur a livré des pestiférés à la dernière livraison. Ne leur demandez pas quand, les fées ont une notion très approximative du temps. En revanche, celles qui ont participé au naufrage peuvent à la fois conduire les héros à l'épave du St Trophime et attester, formellement, que les cadavres étaient porteurs de la peste. Les fées n'ont pas grand-chose à craindre de la maladie, sinon que personne n'aime manger de la nourriture avariée. Or les ourlagues sont affamées par les temps qui courent... L'affaire est remontée aux oreilles de la reine qui a convoqué Damian pour le sommer de s'expliquer. Et curieusement aucune fée n'a retrouvé sa trace depuis l'incident! (voir 6).



Et si vos joueurs n'ont pas les contacts évoqués ?

Les trois pistes évoquées ci-contre ont volontairement été laissées ouvertes en se tenant aux grandes lignes. Histoire de permettre à chaque MJ de broder selon les relations de l'alliance car il n'y a pas deux tables qui auront les mêmes relations avec Albaron ou la reine du Vaccarès. Mais que faire si votre groupe n'a aucun contact avec les groupes évoqués ? Voici quelques pistes, non exhaustives, pour les aiguiller, ni vu ni connu, vers les indices de la scène 5.

L'accroche policière : certains naufrageurs n'ont pas pu s'empêcher de détrousser les cadavres de l'équipage. Des objets personnels, facile à identifier (bagues, crucifix, pièces de monnaies italiennes...) refont surface. Et l'un de ces objets entre en contact avec un proche d'un disparu (par exemple, Abel tente de vendre le crucifix du capitaine Flourens à la sortie de la messe de la Majore et tombe, sans le savoir, sur sa veuve). Le coupable se dérobe mais le recoupement de témoignages peut conduire nos héros vers les bandes de malfrats des arènes. Abel et les siens ne sont pas des enfants de chœurs et pas mal de petites frappes sont prêtes à les dénoncer en échange de belles pièces ou d'une petite démonstration de force. Une autre option est qu'Abel, capturé par la prévôté, croupisse dans les cachots du palais du Podestat (à ajuster selon votre époque). Le trouver est facile mais l'enjeu de votre mise en scène sera de le convaincre de parler en dépit de la terreur que Damian lui inspire. A vos joueurs de se montrer créatifs lors de l'interprétation de la confrontation. Abel pourra leur confier les indices du paragraphe 5.



L'accroche pandémique : certains naufrageurs ont été contaminés en empilant les cadavres. Ils sont déjà mal en point lorsque nos héros commencent à remuer la cité. La rumeur des bas-fonds prétend que des pêcheurs de Camargue seraient victimes d'une mal étrange. Ils seraient arrivés à Arles, hilares, dépensant leur fortune dans les bouges du quartier de l'Auture, pour tomber frappés par la maladie le lendemain. On parle d'or maudit ou de crucifix volés à des morts... n'ayez pas peur d'en faire des tonnes en jouant avec les superstitions des provençaux de l'époque. Vos héros vont devoir s'immiscer dans les tavernes et le cloaque des arènes pour identifier les sources de ce qui ressemble de plus en plus à une épidémie de peste. Si vous optez pour l'option pandémique, leurs compagnons de beuveries incubent la maladie et la propagent à tout va. C'est l'option la plus réaliste et vos héros vont devoir lutter pour éviter de se faire contaminer à leur tour. Le sort de la Provence est scellé... Travaillez le dramatisme de la scène dans laquelle ils découvriront que c'est leur trésor qui est la source du mal qui ravage à présent la région !

Si vous optez pour la version « héros qui vont sauver la terre », la maladie reste contenue auprès d'une petite poignée de mauvaises gens. Convenons que c'est irréaliste. Mais qui a dit que le jeu de rôle devait l'être ? Cette option vous permet de développer des scènes de course contre la montre où vos héros doivent identifier des suspects qui ont été en contact avec les brigands. Puis les mettre rapidement en quarantaine pour les traiter par la magie. Une seule fuite, et l'épidémie explose...

Dans un cas comme dans l'autre, ils doivent pouvoir arriver au chevet d'un membre de la bande à Damian, prêt à tout leur confesser avant que la camarade ne vienne le faucher (voir 5).

L'accroche « princesse en danger » : la sœur ou l'épouse d'un des malfrats veut le soulager de ses souffrances. Celui est rentré malade (pour boucler avec l'accroche pandémique) ou fou, profondément choqué d'avoir vu des oulurgues sous les eaux et d'avoir profané des cadavres. Par exemple. Sachant son frère/compagnon pourchassé par les autorités, elle va voir les gens bizarres dont on raconte qu'ils seraient magiciens. Car qui mieux qu'un mage peut exorciser un mal inconnu quand on ne peut s'en remettre à l'église ? Cela suppose que votre alliance ait une certaine célébrité dans le pays, ou qu'elle dispose d'accointances solides dans le quartier des arènes. Peut-être par l'entremise d'un moine défroqué, d'un brigand repenté ou d'un receleur... Cette accroche vous permet de boucler soit sur l'accroche policière, soit l'accroche pandémique.

5) A l'ombre des arènes

La majorité des membres de la bande à Damian, une petite dizaine de mauvais bougres, vit dans les cahutes des arènes : un quartier infect aux ruelles étroites puant la sueur et les déjections. Un imbroglio de cabanes misérables, de bouts de planches et de pierres volées, imbriquées les unes aux autres dans une promiscuité bruyante. Le creuset idéal pour propager une épidémie de peste !

Les deux principaux membres qui nous intéressent sont Abel, vendu par les moines d'Albaron, et Patris, vendu par les gueux de Gimeaux. N'hésitez pas à en travailler d'autres, selon les pistes d'enquêtes qui vont conduire vos héros à leur antre, au cœur des arènes. Résumons : vos héros ont localisé un nom et une adresse à l'issue de la phase 4. Qu'importe le criminel, voici quelques grandes lignes sur ce qui pourrait se passer :

- Cette scène peut débiter par la traque et l'appréhension du suspect. Car se faufiler dans les ruelles des arènes est une vraie partie de plaisir pour qui n'est pas natif du quartier. Leur cible peut chercher à s'enfuir et se cacher dans les nombreuses planques du dédale. Voisins et amis vont se porter à son secours pour bloquer ses poursuivants. Bref, vous avez là pas mal de matières pour improviser une poursuite et des coups fourrés dans un décor que ne renierait pas un bon jeu vidéo.

- Une fois le suspect bien en main, il faut le faire parler. Là encore, ce ne sera pas chose simple, selon qu'il soit à l'article de la mort ou terrorisé par le changelin. L'argent ou les promesses de protection par les autorités auront peu d'effets sur ces pauvres bougres qui ne veulent pas finir de repas aux « démons des marais ». A vos joueurs de trouver les bons arguments !

5.1) La confession :

Ses conditions remplies, l'homme de main avoue avoir épaulé Damian dans ses basses besognes. Il n'est qu'un pauvre pêcheur qui s'est fait berné par un démon. Car Damian n'est pas un homme ! Il connaît tous les secrets des marais et parle une langue chuintante qui apaise les démons qui hantent la Camargue. Ce sont ses propres mots. Il révèle les activités de la bande (voir en 3) et ses planques dans les marais. Damian en a construit une dizaine, un peu partout dans le delta. L'homme

sera bien en peine de les retrouver toutes mais il peut conduire les PJ à l'une ou l'autre de ces caches. Une petite altercation avec les fées n'est pas à exclure si vous êtes d'humeur taquine car ces dernières surveillent les caches dans l'espoir de retrouver Damian.

Si la cache de fugitif et la contrebande assurait de bonnes rentrées d'argent, les revenus de la bande se décuplaient avec les naufrages. L'homme est prêt à débaler toute la technique de Damian. La bande n'a que trois naufrages à son actif. Et le dernier fut vraiment très étrange : il raconte comment le St Trophime a chaviré dans la vase et comment ses marins hurlèrent lorsque quelque chose les tira par-dessus bord. Damian et les gars étaient restés en retrait, sur une butte. La tempête redoublait et la bande s'apprêtait à monter à bord lorsque, chose incroyable, on vit les cadavres remonter à la surface, comme vomis par la vase. Le vent siffla de façon étrange, figeant Damian de peur (le chant des oulurgues). Il a ordonné d'entasser les corps sur la butte avant de s'enfuir vers la cité. Les gars voulaient fouiller le navire mais Damian leur a dit qu'un mal ancien était tapi à l'intérieur. Ajoutez à cela la vision des corps vomis par les flots... Personne n'a demandé son reste pour rentrer sauf peut-être Marcou (voir 7). Personne n'a revu Damian depuis. L'homme ne se souvient pas précisément du lieu du naufrage (il faisait nuit, il y avait la tempête, c'était le secret de Damian etc.). Mais il peut donner suffisamment d'éléments pour permettre au groupe de fouiller le secteur et retrouver l'épave (voir 3).

Autres infos : les malandrins n'avaient aucune idée de ce que contenaient les soutes du St Trophime. L'attaque ne semblait pas préméditée non plus. La bande avait pris l'habitude de venir sur la côte pendant les nuits de tempête. Elle logeait dans les cahutes de roseaux en attendant d'apercevoir un navire. Ce qui se produisit cette nuit-là. Marcou, une brute épaisse qui sert de « bas droit » à Damian cherche à contacter ses petits camarades pour s'emparer du trésor (voir 7).

6) Conclusion : le dossier Damian

Damian n'est pas une clé dans la réussite de ce scénario, du point de vue de l'alliance. Nos héros sont victorieux s'ils parviennent à localiser l'épave, à neutraliser la peste qui dort dans sa soute avant de rapatrier (enfin !) leur butin dans leurs murs. Mission accomplie.

La capture de Damian tient plutôt du bonus qui pourrait grandement améliorer leurs relations avec les grandes autorités de ce scénario.

Les fées : Damian a été pris à parti par les oulurgues venues se repaître du naufrage. Il s'est confondu en excuses, clamant son innocence. Le changelin n'en demeure pas moins un humain, qui sait mieux que personne ce dont la reine des oulurgues est capable lorsqu'elle pique une colère ! Il a préféré s'enfuir plutôt que risquer de présenter ses excuses. Damian a un tempérament turbulent qui n'en est pas à sa première incartade. Les fées tolèrent de moins en moins ses petites combines qui introduisent des clandestins sur leurs terres sacrées. Au fond, sa disparition ne fait que confirmer ses mauvaises intentions pour se venger des fées. Les changelins finissent souvent par tourner casaque, c'est bien connu. La reine des fées est

donc prête à négocier avec des PJ capables de lui rapporter l'enfant déchu.

La justice des mortels : le père Jean d'Uzès est inquiet de la présence de la bande autour de son monastère. Damian pendu à une potence serait pour ce charitable chrétien l'assurance d'une plus grande tranquillité. Les amorces évoquées dans les paragraphes 4 et 5 offrent suffisamment d'éléments à charge pour condamner les naufrageurs. Les autorités se feront une joie d'épauler nos héros pour reprendre leurs réussites à leur compte et pendre les brigands au terme d'un procès public « grand spectacle ». Les autorités de la cité ont besoin de marquer les esprits en ces temps troubles. Elle est toute disposée à utiliser les membres de l'alliance comme instrument de sa justice implacable, en les décorant de titres honorifiques ou en leur remettant des récompenses sous les applaudissements de la foule. Le genre de publicité dont les alliances qui frayent avec le milieu arlésien, ou les minorités persécutées voudraient bien se passer...

Remettre les corps des marins et les biens éventuels qui leur ont été dérobés ne fera qu'amplifier leur notoriété. L'église en remettra une couche en procédant à une inhumation publique suivie d'une messe à la gloire des « chasseurs de pirates ». La nécessité de ce genre d'acte se fera d'autant plus pressante si l'épidémie de peste, qui ne dit pas encore son nom, commence à se propager... Ne vous privez pas de faire de vos héros des stars. Le retour de bâton n'en sera que plus rude si quelqu'un découvre qu'ils sont à l'origine de l'infection !

Damian : ces bonnes considérations évoquées, voyons à présent comment coincer le chef de la bande. Les membres de la bande, Abel et Patris en tête, peuvent renseigner les PJ sur les habitudes de leur chef. Damian n'a ni famille, ni domicile connu. Il parcourt la Camargue de cabanes en cabanes, vivant aux crochets de ses hommes lors de ses passages en ville. Damian n'y reste jamais très longtemps. Il préfère les grandes étendues. Pas la peine de se décarcasser à enquêter de ce côté-là. Et le pays d'Arles est vaste pour cacher un solitaire sans attache... La magie est donc le seul outil capable de donner des résultats. Abel ou Patris conservent des coutelas et du matériel de pêche appartenant à Damian. Du matériel doté d'une valeur sentimentale et qui, à défaut de mieux, peut aider à localiser le changelin en offrant un bonus de +5 pour lancer des sortilèges de détection à travers le pays (sortilèges d'intellego imaginem, par exemple).

Damian a mis les voiles pour mettre le plus de distance entre la Camargue et lui. Il s'est tout naturellement dirigé vers les Alpilles et son sol desséché, battu par le mistral, à l'opposé des vasières. Sans doute a-t-il été sensible à l'aura démoniaque des lieux... Le fait est qu'il a trouvé refuge dans une grotte sur les hauteurs de St Rémy de Provence comme le trou du Maure, par exemple. Damian descend écouler ce qui lui reste ses rapines à Avignon, depuis qu'il évite Arles. Mais il commet quelques erreurs qui peuvent le trahir aux yeux de héros qui passeraient le pays au peigne fin et qui auraient des agents bien informés sur les flancs nord des Alpilles :

- des forestiers l'ont aperçu près du trou du Maure (ou la grotte de votre choix). Sa chevelure rouquine n'est pas passée inaperçue. Encore faut-il que votre alliance est des contacts chez les forestiers ou la paysannerie du piémont du massif.



- il boit souvent à l'auberge de la tour penchée, à l'entrée de St Rémy, où il s'est vanté d'être un des meilleurs pêcheurs de Camargue. Là encore un étranger, rouquin qui plus est, n'est pas passé inaperçu. Une fille d'auberge qui s'est amourachée peut confier à des PJ amicaux, qu'elle le guette car il passe de temps en temps de bonne heure sur la route de Chateaurenard (vers Avignon).

- il a tenté de sympathiser avec les frères Paturels, trois drôles de Mollégès, connus pour quelques mauvais coups (toujours à la taverne de la tour penchée). Damian recrute pour se remonter une bande. Mais nos héros devront se montrer subtils, ou au contraire bien violents, pour qu'un habitué confesse cette information. C'est que les frangins sont craints dans le coin. Ils habitent un petit mazet en ruine, à l'extérieur du village. Les trois brutes ne sont pas clients faciles, surtout quand on vient les titiller sur leurs petites affaires personnelles. Maintenant... contre un peu d'or, ils n'auront aucun scrupule à vendre la grotte de Damian avec qui ils prévoient d'attaquer des colporteurs.

Xp!

Ce scénario mérite un bon salaire vu ses terribles conséquences. Les PJ marquent 6 Xp s'ils évitent de contaminer tout le pays. C'est là son principal objectif. Ils marquent 3 Xp supplémentaires pour récupérer leur trésor et le décontaminer, indépendamment des fabuleux avantages que celui-ci va offrir à leur communauté.

Ils marquent 2 à 4 points s'ils gèrent bien la bande à Damian en circonscrivant la contamination de la ville. A ajuster à votre guise selon la difficulté (course contre la montre en temps limité par exemple) et leur créativité aux embuches que vous aurez posées sur leur chemin.

Enfin, ils marquent 2 Xp supplémentaires s'ils capturent Damian. Mais le véritable gain de cette capture dépend de la façon dont ils vont négocier sa remise, et à qui.

Note: si vous avez prévu que la peste se répande dans votre saga, indépendamment du brio de votre table, pour la contrer, rajoutez donc une poignée d'Xp par le fair-play (1 à 3 points, à votre guise) pour remercier vos joueurs de s'être démenés contre un destin joué d'avance!

7) La menace à double détente, où comment envoyer votre saga dans le décor!

Vos joueurs rusés ont résolu ce scénario d'un claquement de magie? Vos joueurs aiment la difficulté? Aucun problème! Voici une piste optionnelle pour corser votre affaire sur le principe de la double détente. Ce petit canavas, fort simple, consiste à développer une menace secondaire en parallèle de la menace principale, en jouant sur les mêmes enjeux, avec des ressorts dramatiques proches. Vous croyez avoir endigué la peste en prenant toutes les précautions du monde? Patatra, vous découvrez qu'il n'y a pas une, mais deux sources d'infection et toute l'énergie que vous avez consacré à la première est autant de temps perdu pour contrer la seconde...

Remontons dans le scénario. Damian abandonne l'épave dans la précipitation en ordonnant à ses hommes de se replier fissa à Arles. Le changelin sait, par le courroux des fées, que le navire est porteur de la peste. Mais notre homme ne veut pas être tenu responsable d'une éventuelle contagion. Et comme il a demandé à ses gars d'entasser les cadavres, il n'est pas vraiment fier de son coup. Il passe sous silence le danger qui pèse sur tous. Les naufrageurs ont senti la présence des fées. Ils ont vu de leurs yeux la vase recracher les corps. De quoi glacer le sang, mais pas celui de Marcou qui bouillonne de rage: se donner toute cette peine pour abandonner le butin! Sitôt Damian évaporé dans la nature, Marcou monte sur pied une petite bande d'escogriffes pour aller récolter les fruits de la tempête.

La première étape consiste à recruter les membres les plus courageux, ou avides, de la bande. Marcou peut donc rendre visite à Patris, Abel ou tout autre lascar de votre invention pour aller piller les cales du St Trophime. Bien entendu, il est possible que vos personnages lui tombent dessus en remontant la bobine à partir des informations arrachées à l'un ou l'autre des repentis. Marcou est un enfant du quartier des arènes. Il connaît pas mal de monde et connaît aussi les cachettes camarguaises de son chef. Il peut donc anticiper les manoeuvres d'un groupe d'enquêteurs. Marcou traîne derrière lui un passé de mercenaire. Il a encore une ou deux entrées chez quelques chevaliers désargentés, qui seraient bien tentés par un trésor à se partager. En clair, Marcou peut monter une bande armée relativement dangereuse, même pour la turbula d'une alliance. La seconde étape de son plan consiste à approcher l'épave en barques, qu'il peut cacher dans les méandres marécageux. Vous pouvez alors utiliser Marcou et sa fine équipe de plusieurs façons:

- **Scène d'action:** Marcou débarque alors que les PJ explorent le navire. Ou l'inverse avec vos PJ qui arrivent au moment où les pillards sont en plein chargement ou s'appêtent à partir, les barques pleines. De quoi animer une petite bataille navale au milieu des roseaux, avec le facteur stress supplémentaire de vous faire entraîner par le fond, empêtré dans la vase par votre lourde côte de maille. Reste à savoir si des ennemis infectés parviennent à s'enfuir, ou pas.

- **Rebondissement:** les PJ peuvent avoir découvert l'épave et être repartis pour revenir avec le matériel nécessaire pour vider la cale. Marcou débarque pendant leur absence pour les voler. Ils retrouvent le navire vide et leur(s) sentinelle(s) mortes ou disparues. Un des hommes de l'alliance a peut-être réussi à s'enfuir pour donner l'alerte. En tous cas leur trésor dans la nature, contaminant les pillards qui l'achemine vers Arles. Vos héros seront-ils assez rapides pour rattraper les fuyards? S'ils ont lambinés, Marcou a peut-être caché son butin dans une cabane de roseau, se rendant à la ville pour trouver des négociants. Il est malade, mais assez robuste pour tenir le coup et contaminer ceux qui le croisent sans que personne ne se doute de rien. Pendant ce temps, les gardes restés autour du butin se font décimer par la peste. Vos héros ont donc une chance de récupérer leur bien et le décontaminer. Mais la peste est en Provence. Trop tard! Une variante est de cacher le butin dans une cave d'Arles, près d'une maladrerie ou d'un orphelinat. Les feux de la peste s'y allument et rien ne saurait plus les arrêter. Effets dramatiques garantis!

La traque est bien plus difficile si Marcou n'a pas laissé de témoin. Vos héros vont devoir activer leurs réseaux de marchands ou d'usuriers pour repérer le petit manège de l'escroc qui tape à toutes les officines à qui lui en donnera le mieux. Il n'est peut-être pas encore trop tard pour circonscrire le mal à grand coup de magie. Mais la moindre demi-journée de retard risque de se payer cher en vies. Si les héros n'ont pas pris Marcou en moins de deux jours à compter de son entrée à Arles, la peste balaye la région.

- **Corruption:** Marcou vend son butin à une riche famille arlésienne. Et c'est encore plus amusant si c'est une famille ennemie ou des amis proches de votre alliance. Le mal éclate dans les murs du palais et vos magiciens vont sans doute être sollicités par leur allié, ou un transfuge du clan ennemi prêt à négocier pour qu'ils interviennent. La magie semble le dernier recours pour guérir les contaminés. Il faut rapidement mettre le palais sous quarantaine et s'assurer que la domesticité n'a aucun contact avec l'extérieur. De quoi régler de vieilles rancunes ou monter une romance en huis clôt, sur fond de morts en sursis. Mais vos héros doivent également saisir les autorités et s'engager dans une chasse à l'homme pour remonter la piste infectée de Marcou. Auront-ils le temps de le retrouver en vie, pour savoir qui il a fréquenté? Dans le cas contraire, l'infection se répand dans son entourage, des taudis des arènes aux tavernes de la porte de la Cavalerie et de l'Auture... Il est trop tard! Vous connaissez la suite.

Annexe

Fabriquer sa peste noire maison.

La peste, et la peste noire en particulier, est une maladie de la pire espèce, qui se propage dans l'air et au contact des victimes. Ses germes sont présents dans les déjections de rongeurs et la vermine. Les objets souillés peuvent conserver les germes des mois durant sans que cela n'altère la virulence de la souche. Et des parasites comme les puces peuvent survivre des semaines sans piquer. Il suffit de respirer la bactérie ou qu'elle entre au contact de la peau pour que la peste se déclenche. Un personnage qui entre au contact d'un objet souillé ou parasité doit réussir un jet d'énergie à 5, par demi-journée au contact de l'objet. La difficulté passe à 7, avec un jet toutes les heures si c'est cadavre pestiféré ou si c'est un malade en incubation. La difficulté passe à 9 au contact d'un mourant porteur de bubons et plaques de chair noire. Des précautions comme des gants, un masque pour éviter l'inhalation directe et une hygiène rigoureuse accordent des bonus de +3 à +5 sur le jet. Une combinaison en tissu assez épaisse pour être hermétique évite de contracter le mal. A condition de la brûler après usage et sachant que ces mesures, évidentes pour les rôlistes du 21ème siècle, sont à peu près inconnues de nos figurants d'Ars Magica... Les médecins de l'époque savaient peu de chose du fléau, sinon que les miasmes semblaient se propager dans l'air (cas des pestes pulmonaires). Brûler des encens ou ventiler la pièce ou le lit d'un malade accorde un bonus supplémentaire de +1 pour éviter la contamination. En termes de jeu, considérez qu'un personnage qui parfois à survivre plus de deux jours en réussissant ses jets passe à travers l'épidémie.

Il existe toute sorte de pestes, mais toutes ont en commun d'être violentes, emportant les malades en quelques jours, voire en quelques heures pour les plus fragiles. Elle se manifeste par une forte fièvre qui peut provoquer des délires ou des convulsions et qui déshydrate rapidement l'organisme. Surtout lorsqu'elle s'accompagne de toux et de diarrhées sanguinolentes. De gros ganglions apparaissent dans le cou, les plis de l'aîne ou sous les bras, puis vient l'apparition de bubons suintant de pue, hautement contagieux. Dans le cas de la peste noire, la chair se nécrose en plaques sombres, signe que l'issue fatale est proche. Les cadavres demeurent des vecteurs de la peste. Il est donc essentiel de les brûler plutôt que les mettre en terre où ils contamineront la vermine.

La plupart des pestes médiévales viennent d'Asie et son inconnues des occidentaux, qui n'ont aucune défense immunitaire. Un malade n'a d'autre issue que le trépas dans la mesure où la guérison est impossible avec les remèdes empiriques de l'époque. Seuls les royaumes de pouvoir peuvent faire quelque chose. La peste est un mal inconnu de la féerie. Les fées ne le craignent nullement. Un personnage doté d'un sang féérique ou d'un sang féérique saillant gagne respectivement un bonus de +1 ou +2 pour résister à la contagion. Seuls les docteurs féériques sont susceptibles d'avoir un talent pour la guérir. Mais tous ne l'ont pas. La peste est un mal infernal, que les démons adorent manipuler. Un personnage satanique utilise sa force infernale comme bonus pour y résister. L'enfer dispose de tout un panel pour propager la peste, jamais pour la guérir! Les miracles du divin purifient les lieux, parfois sur de grandes superficies. Tous les malades reçoivent un bonus à leur jet de vigueur pour une guérison miraculeuse (c'est la seule exception de guérison) et les objets souillés sont purifiés. Ces prodiges n'affectent pas les cadavres enterrés sans les sacrements et qui demeurent des vecteurs de la maladie. Certaines reliques peuvent rayonner d'une aura divine purificatrice. L'hagiographie médiévale regorge de reliques et de saints réputés pour avoir stopper des épidémies. Vous en trouverez partout en Europe et en terre Sainte, quelle que soit la région de prédilection de votre saga. Enfin, l'Ars Magica n'est pas en reste pour combattre le fléau: la maîtrise du corpus est une arme efficace pour diagnostiquer le mal (sort d'intellego corpus à 10 pour un malade en incubation, sans symptômes déclarés), le perdo offre tout un panel de sortilèges de destruction des miasmes et le rego peut aider lutter contre l'infection et espérer une guérison qui serait impossible sans la magie. Ces sortilèges se prêtent facilement à la distillation de potions. Notez que la magie est plus efficace pour stériliser (destruction des germes au perdo) que pour soigner, car la guérison nécessite la consommation de pions de vis pour être durable.



Scénario 6 Le Fada



124



Le fada

Princesse Mononoké venge la mère à Bambi, en version provençale sous-titrée

L'histoire qui suit est une petite aventure sur le pouce, plutôt qu'un scénario traditionnel. Nous l'avons déjà évoqué dans cet ouvrage, la gestion du temps et la juxtaposition d'aventures, mêlés à des scènes du quotidien de l'alliance, est une des facettes d'Ars Magica. Les vieux routards ont toujours une poignée de synopsis sous le coude, pour improviser de quoi meubler les temps morts de leur saga. Bon, «meubler» est un peu réducteur car ces interludes offrent de belles occasions pour présenter des PNJ ou préparer le terrain des intrigues à venir. C'est dans cet esprit que nous avons conçu la courte histoire qui suit. Nous vous livrons une ossature à habiller selon votre époque, vos ambiances et surtout de la créativité de vos joueurs. Car bien qu'elle soit livrée sous forme d'un fil conducteur, son dénouement repose beaucoup sur leurs initiatives.

Monseigneur Umberto, est l'homme de confiance de sa Sainteté l'archevêque d'Arles. C'est notamment lui qui gère les relations tendues entre la cité épiscopale et ses nombreux ennemis. Ce haut prélat n'est pas seulement diplomate : c'est également un chasseur d'exception. Du genre passionné qui entretient un haras à prix d'or, sur son domaine de Fourchon. Monseigneur passe le plus clair de son temps à chevaucher en Haute Camargue, traquant sangliers et chimères. La chimère d'Umberto c'est lou Falloun, ce sanglier dont les légendes prétendent qu'il serait plus haut qu'un destrier, avec la force de dix ours. Le genre de bête que tout le monde croit avoir vu, mais que personne n'a approché, comme il en existe beaucoup en Europe mythique. Bref, avec le bel après-midi comme celui d'hier, Monseigneur et ses deux gardes personnels se sont harnachés pour battre la forêt... et patatra !

Le destin a voulu que la route des chasseurs croise celle d'un vagabond en pèlerinage vers Saint Jacques de Compostelle. L'homme venait de quitter le chemin de Saint Jacques pour faire étape dans le monastère d'Albaron, en coupant à travers la Camargue pour rejoindre Saint Gilles. Il a à peine eut le temps d'entendre les chiens que la lance d'Umberto lui perforait les entrailles. Encore un de ces stupides accidents de chasse, mais aussi... quelle idée de se vêtir d'une peau de sanglier en guise de manteau ! Les chasseurs n'ont rien pu

faire pour le sauver. Le prélat a donc ordonné qu'on l'achève, puis il l'a fait enterrer à la hâte sous un chêne, en bâclant les sacrements. Qui allait se soucier d'un vagabond ? Les chasseurs ont juré de garder le silence avant de repartir en chasse pour se changer les idées.

Ils ignoraient que l'homme qu'ils venaient de tuer était un saint homme. Ils ignoraient aussi qu'Umberto avait déjà tué par accident un gosse, lors d'une ancienne partie de chasse. Dieu, qui sait tout et voit tout, a donc décidé d'intervenir en lui laissant une chance de se repentir : un magnifique cerf est apparu devant les chasseurs mettant les chiens en fuite par sa puissante aura divine. Umberto n'avait qu'à mettre pied à terre, comme le firent ses deux compères, pour jurer sur la croix qu'il ne chasserait plus. Au lieu de cela, il a chargé l'émissaire de Dieu, l'a embroché avant de rentrer à ses appartements arlésiens avec la ferme intention de le servir dans un jus d'airelles...

Adapter « le fada »

Cette aventure ne pose aucun problème d'adaptation particulier sur le fond. Travaillez l'habillage à votre convenance pour coller au ton de votre saga. Le prélat peut être remplacé par un noble, ou n'importe quel personnage influent en passe de signer un contrat capital ou une alliance militaire. Remplacez la bestiole par une espèce symbolique de votre région de prédilection. Le thème de l'accident de chasse ou de la transgression du tabou sont des classiques que l'on peut retrouver dans de nombreuses légendes, partout à travers le monde.

1) Carnage

L'aventure commence le lendemain matin qui suit la tragique partie de chasse. L'archevêché dépêche un serviteur quérir le secours des magiciens de l'alliance. A vous de voir qui il envoie, selon que votre alliance ait une notoriété dans ce qui touche au mystérieux, ou selon ses liens avec le clergé. Et c'est encore mieux si les liens en question sont catastrophiques car en réclamant leur aide, le clergé leur tend une perche pour apaiser les tensions ou permettre à vos mages de négocier quelque chose, en position de force. Quoi qu'il en soit, le messager leur dresse un portrait dramatique de la situation.

Monseigneur Umberto, homme de confiance de sa Sainteté, a été frappé de démence peu après qu'on lui ait servi son repas. Il s'est jeté sur le serviteur venu débarrasser la table, en cherchant à le mordre. L'homme

125

est fou à lier: il a poignardé ses gardes et il a fallu le secours des hommes du podestat (ou d'un chevalier, selon votre époque de jeu), pour l'enfermer dans sa chambre qu'il a ravagé comme une bête sauvage, toute la nuit durant, pour s'effondrer au petit matin... Il s'est réveillé dans une nouvelle crise de démence. On l'a forcé à boire des potions, de l'eau bénite, ou à réciter des prières... mais rien n'y fait. Monseigneur hurle, renâcle et attaque tout ce qui bouge, comme un sanglier enragé. Les prêtres et les docteurs qui se sont succédés à son chevet n'ont rien pu faire. Il ne reste que la magie, ou la perspicacité légendaire de nos héros, pour comprendre ce qui se passe.

2) La cité épiscopale

Les PJ commencent leur enquête à Arles, dans les couloirs labyrinthiques de la cité épiscopale où une délégation les présente à sa Sainteté l'archevêque. L'occasion pour vous de décrire ce haut lieu du pouvoir provençal et d'introduire un PNJ d'importance dans votre saga. Sa Sainteté est un homme pressé qui va à l'essentiel: il pense qu'un démon a pris possession de son plus fidèle conseiller. Bien entendu, il convient d'étouffer l'affaire et d'exorciser rapidement le mal. Umberto doit en effet plaider dans trois jours un important « dossier » devant sa Sainteté le Pape (ou un personnage du clergé marseillais ou lyonnais, selon votre époque de jeu). A vous de voir ce qu'il en retourne. Ce qui compte, c'est que vos héros ont un temps très limité pour résoudre cette affaire car sa Sainteté l'archevêque n'est pas le genre de personne à écouter des excuses. Maintenez vos joueurs sous pression!



Les PJ sont confiés à un duo de prêtres, père Antoine et père Tristan que vous pouvez typer à loisir pour en faire des Dupont et Dupont, ou jouer les gentils flics et méchants flics, selon le registre de votre scénario. Ils escortent les personnages dans toute la cité épiscopale avec l'ordre de les recevoir à toute heure de la journée et demander audience à l'archevêque, si besoin était. Leur première tâche est sans doute de les accompagner pour visiter le dément.

Monseigneur Umberto: On ne pouvait décemment pas enfermer Monseigneur dans une vulgaire geôle. Mais à la réflexion il aurait peut-être fallu vu que l'état de dévastation de la pièce. Umberto est homme gras et massif, portant les lambeaux de sa tenue de prêtre, maculée de sang et d'excréments. On lui a passé une chaîne au cou, enchaînée à son lit pour l'empêcher de se ruer sur ses visiteurs la bave aux lèvres. Du sang... il y en a partout car les serviteurs ont juste eu le temps de sortir les cadavres. Sa rage, très impressionnante, n'a rien de naturelle: on dirait un sanglier fou. La pièce ne contient aucun indice, sinon les restes de nourritures éparpillée et des couverts en miettes. L'Ars Magica souffre de l'aura divine des lieux (-1) et les sorts n'ont aucune emprise sur la victime. Il faut réussir un tour de force pour l'approcher et le diagnostiquer. Il ne présente aucun symptôme visible d'empoisonnement ou de maladie et ses multiples blessures superficielles sont dues aux coups contre le mobilier et aux chaînes qui lui cisailent les chairs. Un personnage sensible à la sainteté doit réussir un jet de perception à 7 pour sentir qu'une puissante force est à l'œuvre à travers le dément. Mais il faut battre un seuil de 12 pour déceler l'œuvre de la puissance divine.

Questionner la domesticité: les serviteurs d'Umbert sont choqués de voir leur maître ainsi. Ils peuvent témoigner de sa chasse d'hier et plus généralement de sa passion pour cet art. Vous pouvez introduire son obsession pour lou Falloun, en guise de fausse piste. Il est rentré avec un cerf en donnant l'ordre de le préparer. Puis est allé se délasser dans ses appartements en demandant que ses compagnons de chasse le rejoignent pour le repas. Personne n'a rien remarqué d'anormal. Ni avant, ni pendant le repas, qu'Umbert a pris seul, avec ses gardes. Le serviteur chargé de lever la table a entendu des hurlements et s'est précipité dans les appartements pour voir son maître poignarder comme un furieux le garde affalé sur la table. Il a juste eu le temps de claquer la porte et tourner talon. La rumeur de la possession démoniaque s'est rependue et plus personne ne veut entrer dans la chambre.

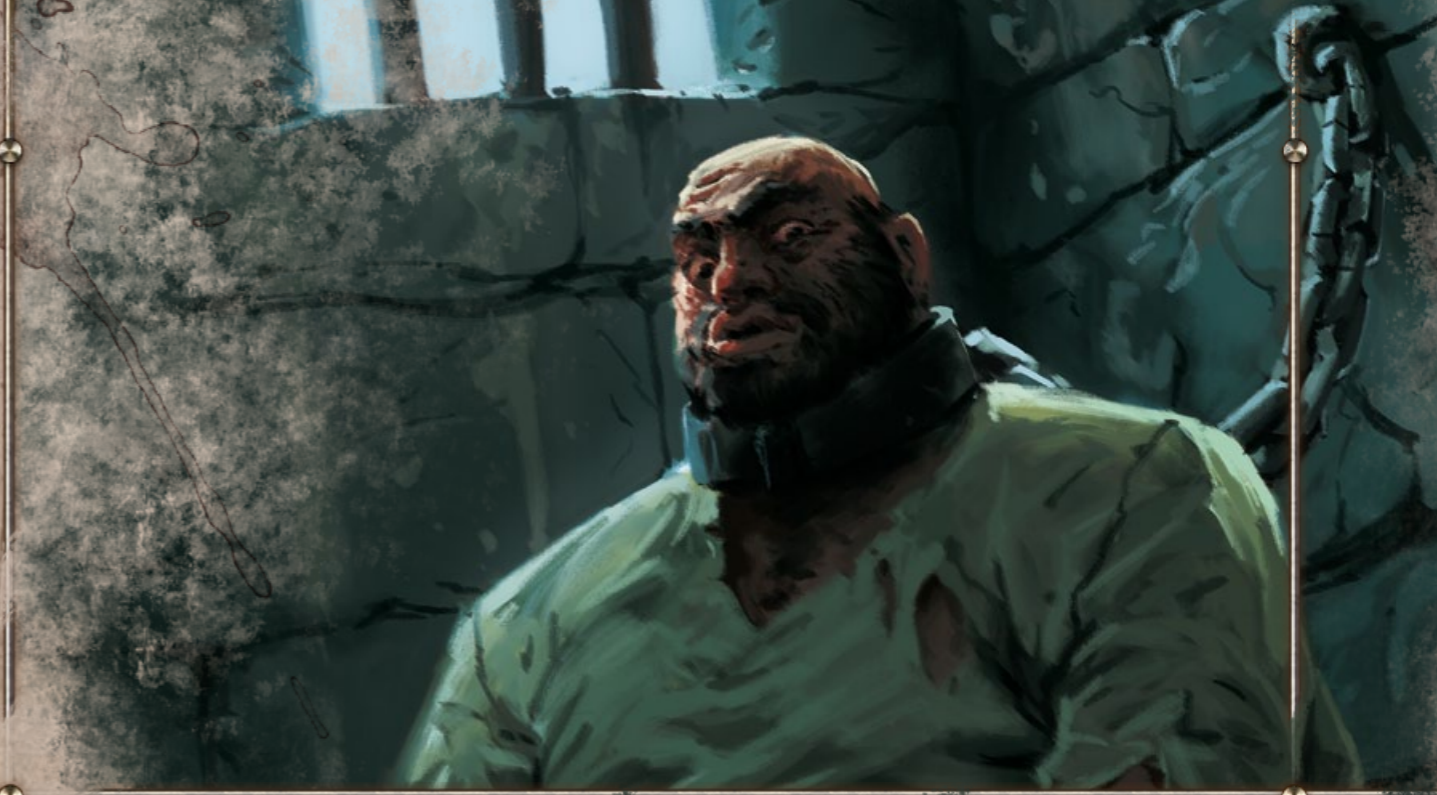
Les cuisines: la cité dispose d'une cuisine immense et d'une armée de petites mains prête à se plier aux caprices des grands prélats. Un empoisonneur pourrait facilement opérer dans le chaos et la confusion qui règne autour des fours. Pourtant l'inspection des imposantes réserves ne donne rien. Il faut procéder à un interrogatoire en règle pour retrouver les domestiques qui ont cuisiné le repas de la veille, car tout le monde se couvre ici, de peur des représailles de Monseigneur l'archevêque. Les cuisiniers confirment avoir servi le cerf qu'Umbert et son escorte ont ramené de leur chasse en Haute Camargue. A nouveau, l'un d'eux est prêt à se confier sur la passion de chasseur de son maître et sur ses territoires favoris de traque, non loin de Gimeaux. Si ça peut l'aider à écarter les soupçons... Par ailleurs, il reste encore de belles pièces de viande de la bête sur un billot. La bidoche semble fraîche comme si on venait de la tuer. Etrange, d'autant que de la viande émane la même force que celle qui possède le prélat (du moins pour ceux qui sont capables de sentir ce genre de choses). Les gardes et quelques domestiques ont bouloté quelques morceaux, sans que le mal mystérieux ne les affecte.

Bilan de l'enquête: vos héros devraient avoir à peu près les grands éléments leur permettant de reconstituer l'emploi du temps de la victime, avec en prime l'intime conviction que son entourage n'y est pour rien et qu'une force occulte est à l'œuvre. En toute vraisemblance, deux royaumes font de bons suspects:

- L'enfer, dans la mesure où la magie ne peut détecter le malin. Le meilleur moyen de le vérifier reste un exorcisme.

- Cependant, la sauvagerie bestiale d'Umbert peut tout autant être une malédiction féérique. La chasse d'un cerf féérique dans les forêts de Camargue semble assez évidente aux mages de Mérinita et à tous ceux qui ont affaire aux oulurgues.

- Rien ne permet d'incriminer la magie et la parfaite conservation de la viande du cerf est le maigre indice qui les relie à la piste du royaume divin (sauf à l'avoir détecté par un jet extraordinaire, voir ci-dessus). Explorons donc les deux pistes les plus plausibles...



Epoques et ambiances

Cette aventure est indépendante de la grande histoire et peut se dérouler à l'époque de votre choix. Ce qui ne signifie pas qu'elle soit sans impact sur la suite des événements. Vous pouvez utiliser « le fada » comme un interlude, ou comme la germination d'une intrigue qui va se déployer en parallèle de votre intrigue principale. C'est la raison qui nous a poussée à favoriser la période du **Bon roi René**. L'utilisation d'Umbert comme diplomate de l'archevêque auprès des Papes d'Avignon offre le premier avantage d'insérer un complot de grande envergure. Quel secret cache la rencontre qui doit avoir lieu dans trois jours au point que l'église s'en remette à l'ordre d'Hermès pour résoudre ses problèmes? S'agit-il d'une question religieuse ou de la couronne de Provence? Les templiers peut-être? Le second avantage est de mettre vos héros en position de force pour une négociation future avec l'archevêque et, pourquoi pas, faire de Monseigneur Umberto l'éternel débiteur de votre communauté. Un atout appréciable en cas de guerre avec l'église. D'un point de vue mystique, la période de jeu du **Bon roi René** permet de mettre l'accent sur la magie divine qui s'abat sur un prince d'église égoïste, consumé par ses passions au point de ne pas reconnaître Dieu lorsqu'il se présente à lui! Vous pouvez faire du « fada » une sorte de parabole sur la corruption en jouant sur les symboles chrétiens dans une période de perte de l'église: le sang du sacrifice, le chêne symbole des valeurs de la société, le cerf symbole de puissance et d'innocence...

La période des **âges sombres** renforce la noirceur de la féerie tout en soulignant l'implacable colère divine qui frappe ceux qui doutent de Dieu. Accentuez l'échec de la magie hermétique à triompher de la malédiction. La période **Comtes de Provence** accuse plutôt les enfers. Liez la victime aux seigneurs des Baux: Umberto avait été menacé par un Hugues II ou un Barral des Baux peu avant l'accident. Ou peut-être devait-il confier quelque chose à sa Sainteté avant de se transformer, comme par exemple un rapport concernant un litige domanial ou les doléances d'un curé de campagne contre la maison des Baux. Renforcez le tout avec une tentative d'empoisonnement d'un prêtre, quelques années avant tout ceci et cela devrait suffire à faire remonter l'enfer dans la liste des suspects.

3) La piste démoniaque

Les clercs de l'archevêché sont des administrateurs, pas des curés de terrain. Voilà pourquoi personne n'a exorcisé Umberto, malgré que tous soient convaincus d'avoir affaire au malin. L'eau bénite et les prières sont restées sans effets. Les chasseurs de démons et autres magiciens habitués à traiter avec l'enfer devraient s'apercevoir que la victime ne manifeste pas d'autres signes que sa rage bestiale. Pas de révulsion des yeux, de manifestations de sortilèges ou de paroles dans des langues inconnues. Il n'y a pas non plus de manifestations étranges de type mouches, odeur de soufre ou autre poncifs... En clair, le démon qui l'habite a des capacités limitées qu'un sortilège de perdo vim devrait solutionner. Mais la magie se révèle inefficace. Vos joueurs peuvent également recourir à un croyant capable de pratiquer l'exorcisme. S'ils n'ont pas ce genre de contact, l'archevêché est tout disposé à leur envoyer un prêtre exorciste de l'abbatiale de St Gilles. L'occasion d'improviser une petite scène de rituel tonitruant qui échoue lamentablement. Et qui écarte la piste infernale.



4) La piste féérique

Un cerf majestueux tué par des méchants chasseurs, dans les inquiétantes forêts de Haute Camargue... Ne me dites pas qu'il n'y a pas une histoire de fées là-dessous! Bambi version Ars Magica? C'est en tout cas sur cette fausse piste que repose en partie cette courte aventure. Tout accuse les fées et si vous semez bien vos indices, vos joueurs vont se tourner naturellement vers la Camargue pour éclaircir ce qui ne peut être qu'une malédiction. Ils y courront d'autant plus vite s'ils ont déjà eu affaire à la reine des oulurgues, spécialiste de ce genre de choses. Et le meilleur moyen d'évacuer cette piste est d'aller interroger nos fées... Ce qui est souvent un scénario à l'intérieur du scénario.

Les évènements dépendent des relations de vos personnages avec les fées camarguaises, ou de la façon dont ils comptent explorer la Camargue, au cas où ils ne les connaîtraient pas encore. Le second cas est l'occasion de mettre en scène leur première rencontre, mémorable, avec les maitresses du delta. Scène dont vous pourrez trouver des accroches et des inspirations dans le scénario **l'étalon blanc**, par exemple. Vous pouvez compter sur la créativité de vos joueurs pour faire le reste. Ce qui est sûr, c'est que les fées n'apprécient jamais qu'on profane leurs marais pour les accuser d'une malédiction qu'elles n'ont pas commis. L'heure est venue pour vos joueurs de se fendre d'une interprétation grandiloquente de négociation à hauts risques avec la reine des oulurgues. Celle-ci compte bien exploiter l'outrage pour exiger des promesses qui sont autant de pistes pour de prochaines aventures. Et voilà comment un petit interlude peut présenter un archevêque, une reine des fées, un complot avec la papauté et des accroches de scénarios !

Et la piste magique ?

Bon, comme tout ceci est un interlude, nous vous proposons d'évacuer rapidement la magie de la liste des suspects : l'intellego devrait détecter facilement une malédiction de cette ampleur. Et le rego, comme le perdo, devraient avoir des effets immédiats sur la victime, ce qui n'est pas le cas. A moins qu'il ne s'agisse d'un sort très puissant que vos héros ne peuvent défaire. Mais dans ce cas... ce sort serait détectable. Et son sceau le serait aussi, sans doute. Idem pour la potion maléfique ou le talisman de mauvais œil. Bon, les puristes pourront toujours suspecter une force magique si puissante qu'elle a doublé sa malédiction d'un puissant rituel de vim pour se dérober à la magie des PJ. Mais y a-t-il un archimage aussi puissant dans votre saga ? Si oui, pourquoi viendrait-il s'attaquer à Umberto, et pas à sa Sainteté par exemple ? Nous répondons ici par la négative. Mais rien ne vous empêche de décider du contraire si votre alliance se trouve impliquée dans une guerre de magiciens, ou en lutte contre une tradition exotique ou une créature fabuleuse cherchant à nuire à l'ordre d'Hermès par exemple. Dans ce cas, ne vous privez pas de laisser des indices prouvant qu'Umbert aurait eu des contacts avec cet ennemi. Et hop, un suspect de plus pour étoffer votre enquête !

5) La piste divine, ou comment dénouer l'intrigue.

La piste divine peut apparaître en toute fin d'aventure, comme la dernière possibilité quand toutes les autres pistes conduisent à des impasses où trépigent vos joueurs. L'autre possibilité est de remonter la piste des chasseurs façon enquête traditionnelle. L'entourage d'Umbert, serviteurs ou épouses des gardes du corps, peuvent renseigner sur les habitudes ou les coins de chasse. Mais comme nous jouons à Ars Magica, les meilleurs témoins de tout ceci... sont les montures de l'équipage qui seront ravies de se confier à un mage pratiquant l'intellego animal. Bon, n'attendez pas des chevaux qu'ils vous expliquent ce qui s'est passé puisqu'ils n'ont rien compris. Mais ils sont les seuls à pouvoir vous raconter

que le chef de leurs maîtres a tué un autre humain pour l'enfouir sous un chêne. Et ils peuvent vous y conduire.

Sur un plan plus conventionnel ils pourront apprendre des paysans qu'ils croisent que les trois chasseurs ne sont pas passés inaperçus. Ce jeu de piste est l'occasion de travailler votre décor camarguais à travers les occupations saisonnières de la paysannerie. Si c'est en hiver, un mistral cinglant fouette les rares silhouettes emmitouffées qui glanent du petit bois à l'orée de la forêt. Au printemps, ce sont des laboureurs rougeauds qui pestent contre les giboulées ou la sécheresse précoce, etc. La trace des chasseurs est assez facile à remonter jusqu'aux abords de Gimeaux. Là, de nouvelles options s'offrent à vous selon le temps que vous décidez de consacrer à cet interlude, ou selon la créativité de vos joueurs.

Si vous vous orientez vers une partie courte, ils croisent un gueux, sans doute un charbonnier, qui a assisté au meurtre. Classique et téléphoné sauf qu'il va falloir trouver un bon argument pour qu'un misérable ose témoigner contre un prince d'église. A vos joueurs de se montrer convaincants pour qu'il les conduise au pied du chêne ou repose le malheureux pèlerin.

Si vous vous orientez vers une partie plus complexe, vos héros doivent apprivoiser les gueux de Gimeaux avant d'en tirer quoi que ce soit. A moins que l'alliance ait tissé des liens avec ces parias. Passez la main à vos joueurs pour qu'ils vous expliquent comment leurs héros s'y prennent. La chose peut réclamer une belle interprétation et du doigté « social » car l'équipage d'une alliance a de quoi impressionner. Surtout si l'on raconte des choses bizarres à leur sujet. Et n'oubliez surtout pas les effets désastreux que le don peut avoir sur les petites gens ! Personne n'ose parler à vos seigneuries, surtout au sujet d'un prêtre qui a une bien mauvaise réputation par ici. Le seul à prendre la parole sera le Jacquot, pris d'un coup de sang, qui s'attaquera à un personnage en l'insultant en croyant avoir affaire à des serviteurs d'Umbert. Ce vieux bûcheron ne devrait pas être bien difficile à maîtriser d'autant que ses amis tenteront de l'immobiliser pour éviter que les PJ ne se vengent. L'homme a perdu son fils, il y a quelques années, après qu'Umbert l'ait piétiné accidentellement avec sa monture lors d'une battue au sanglier. L'enfant n'ayant pas reçu de sépulture, son fantôme erre aux abords du village attendant qu'un nécromancien le contacte. Car il a tout vu et il veut se venger du chasseur. A moins qu'un mage ami des plantes et de la féerie ne soit capable de converser avec la forêt pour savoir où eut lieu le drame... et découvrir qu'un autre innocent a été tué. Et si vos magiciens ne sont pas là, un autre villageois révèle qu'il a trouvé une tombe fraîchement creusée au pied d'un chêne, non loin d'ici. Il veut bien les y conduire si vos nobles seigneuries accordent leur pardon à Jacquot et la promesse d'épargner le village.

Le cadavre sous le chêne

Le but de tout ceci est de conduire vos personnages jusqu'à la tombe improvisée du pauvre pèlerin (dont vous aurez à établir l'identité). Son fantôme se manifeste pour réclamer une sépulture chrétienne en échange de son pardon. L'esprit n'est pas au courant de la malédiction divine. Mais son pardon est un premier pas pour lever la malédiction. Il n'a aucune assurance que cela suffise : il faudrait que vos personnages se fassent les intermédiaires du fou et prient Dieu pour implorer sa clémence. Lâchez-vous sur la mise en scène lumineuse et la bienveillance émanant

de l'apparition. Il s'agit de souligner ici la mystique chrétienne plus que de dévier vers le morbide. Le corps repose quelques centimètres sous la surface mais il est en parfait état de conservation et aucune bestiole n'y a touché. Vos héros n'ont plus qu'à le confier à un prêtre et l'enterrer en terre consacrée. Une belle occasion de retrouver Saint Rodolphe des Alyscamps, en nouant cette aventure avec « Marie la morte ». Le fantôme se manifestera le soir de son enterrement pour remercier les protagonistes, avant de s'évanouir dans la nuit, vers des terres inconnues.

Mais cela ne règle pas le cas d'Umbert, qui reste fou à lier.

Dénouement

Le seul moyen d'ôter la malédiction, comme le spectre l'a dit, est de demander pardon à Dieu au nom d'Umbert. Les PJ peuvent s'en laver les mains et décider que leur mission s'arrête ici. L'archevêque n'est-il pas le personnage le mieux placé du pays pour entrer en contact avec son patron ? En réalité... non puisqu'il s'agit d'une affaire de foi. Libre à vous de décider si l'église parvient à lever la malédiction ou si Umberto va rester un monstre qui ira croupir aux oubliettes. Il s'échappera peut-être pour commettre un massacre dans un prochain scénario.

Mais peut-être que vos joueurs vont garder les choses en main, peut-être à la suite d'une promesse faite à Jacquot ou au fantôme. Et puis des magiciens ou des compagnons affublés de traits magiques qui s'agenouillent devant un crucifix pour implorer le pardon de Dieu ça vaut bien une belle scène surréaliste non ?

La prière n'exige rien de compliqué. Il suffit de se concentrer pour s'adresser à Dieu. En termes de jeu, il faut obtenir un résultat de 7+ sur un dé de tension. Mais attention : vous n'avez droit qu'à un seul essai ! Heureusement, le jet est modifié par les facteurs suivants :

- Ceux qui disposent d'une foi exaltée ajoutent leur niveau de foi au jet. Et chaque croyant qui participe à la prière ajoute son score de foi au résultat du jet.

- Prier dans une aura divine, ou en présence d'une relique offre un bonus équivalent au niveau d'aura ou de puissance de l'objet. Si plusieurs éléments sont présents, ils ne se cumulent pas et l'on prend seulement le meilleur bonus. Priez dans la chapelle de St Gabriel baignant dans une aura divine de +6, par exemple, vous garantit quasiment un appel prioritaire sur la ligne personnelle de Dieu...

- Une bonne action envers Jacquot ou les habitants de Gimeaux peut se solder par un bonus de +1 à +3, à la discrétion du MJ. Par exemple ne pas combattre et accorder à Jacquot son pardon vaudrait +1, lui offrir une nouvelle vie à l'alliance, à sa famille, en réparation d'un acte dont les PJ ne sont pas fautifs vaudrait un +3.

Le destin dira si vos joueurs battent le seuil fatidique des 7 points ou si Umberto restera frappé par sa folie. A vous de décider s'il y a lieu de marquer la scène de prière d'une intervention divine. Ou si vous préférez faire planer le doute en attendant des nouvelles de la victime.

Xp !

Difficile d'évaluer cet interlude qui dépend de ce que vous voulez en faire et du temps que vous voulez y consacrer. Une base de 4Xp semble un minimum pour remercier vos joueurs d'y avoir participé. Ils marquent 2Xp de plus s'ils découvrent le passé d'Umbert et 2Xp supplémentaires pour remonter au pèlerin et lui donner une sépulture décente. Les joueurs créatifs peuvent en gagner d'avantage et de belles scènes d'interprétation devraient être récompensées tout autant.

6) Epaissir la mayonnaise

Il existe bien des façons de développer l'ossature du fada pour en faire un scénario à part entière ou pour ménager des répercussions qui pourraient ébranler votre saga, bien des épisodes plus tard. Quelques exemples :

- Le passé d'Umbert, sous-estimé dans la trame générale, peut être mis en avant pour devenir une épine dans le pied de l'archevêque. Surtout si le clergé se veut irréprochable, pour traiter avec la papauté d'Avignon, la maison des Baux ou les comtes de Toulouse. Le clergé va-t-il mettre les moyens pour éviter que l'histoire du fils de Jacquot se répande dans tout le pays ? Ou au contraire, l'affaire ne va-t-elle pas mettre en lumière d'autres « accidents de chasse » qui n'en sont pas vraiment ?

- Et si les PJ font éclater le scandale des meurtres d'Umbert pour, par exemple, mener leur guerre d'usure contre le clergé ? Vont-ils devenir des pourfendeurs de la corruption et de l'injustice dans le cœur des petites gens ? Si oui, vont-ils se découvrir des alliés et des ennemis jusqu'ici insoupçonnés ?

- Comment les fées vont-elles réagir à la présence d'une aura divine dans leur forêt ? Les humains ont-ils à craindre des représailles ?

- L'imminence de la réunion d'Umbert à la cour des papes peut devenir un élément moteur d'une intrigue parallèle à votre trame principale. Et si des assassins cherchaient à éliminer le prélat ? Comment vont-ils réagir en découvrant sa folie ? Vont-ils tenter de l'assassiner pendant que les PJ enquêtent ? Ce qui nous amène à nous demander de quoi peut bien traiter cette rencontre si importante ? L'alliance va-t-elle en faire les frais ? Si oui, qu'est-ce qui nous dit que les tueurs seraient en réalité à la solde de l'archevêque qui, croyant son agent condamné, décide de tendre un piège à nos héros pour se débarrasser de l'alliance ? Fourbes MJ, à vos plumes !

- Si cette réunion était aussi capitale... la papauté va-t-elle rester sans réagir ? Va-t-elle accuser l'alliance ou enquêter sur elle ?

- Et si les PJ échouent ? L'archevêque va-t-il se venger d'eux en les tenant responsables ? Comment ?

- La légende du cerf d'Umbert se répand dans le pays. Quelle place accorde-t-elle aux héros ? Y parle-t-on de magie ? Si oui... devinez qui vient toquer à votre alliance : des quésiteurs !

Scénario 7

Raymond des sources



Raymond des sources

Une boisson d'enfer !

L'eau est un trésor précieux dans les chaudes collines de Provence, où elle disparaît dans leur calcaire craquelé, laissant la végétation rôtir sous les feux des soleils de l'été. Trouver une source, c'est trouver un trésor. Qui dispose d'un talent de sourcier devient un être précieux aux yeux des villageois de ces âpres contrées. Les romains, et les celtes et les ligures avant eux, ont personnifié les sources du pays d'Arles en leur vouant des cultes. La cité de Glanum, sur les pentes de Saint Rémy de Provence est née des sources sacrées... et morte par elles. Dans notre Provence mythique, les auras infernales changèrent lentement les eaux souterraines en poison, corrodant la cité et ses habitants (voir les Alpilles en 2.1.2). Glanum a été oubliée depuis des siècles lorsque démarre votre saga. Les gens de Saint Rémy n'en parlent que dans les légendes qu'ils se racontent au coin du feu. C'est le point de départ de cet interlude. En effet, et à l'instar du Fada, ce qui suit n'est pas un scénario clé en main, mais un nouvel interlude, sorte de mini-aventure, à caler entre deux scénarios ou pour meubler une séance de gestion de votre alliance et ses personnages. La trame que nous vous proposons est un fil conducteur sur lequel vous devrez broder vos scènes et impliquer vos joueurs. Libre à vous d'en faire une récréation d'une heure ou deux, un scénario plus complet, ou des courtes tranches d'une histoire à rebondissement, à intercaler entre les événements majeurs de votre saga. Cet interlude se marie facilement avec « Scions, scions du bois » comme nous allons le voir tout de suite.

Mise en place

Ce scénario se déroule dans les Alpilles, et plus précisément au sud de St Rémy, dans les environs de Glanum. Il serait donc souhaitable que votre alliance possède des terres dans ce secteur. Si ce n'était pas le cas, l'idéal serait qu'elle gagne un domaine en récompense d'un service rendu à un seigneur ou à l'église. Si, par exemple, votre saga met en scène les guerres baussenques durant la période **Comtes de Provence**, pourquoi pas imaginer des terres confisquées à un petit vassal de la maison des Baux, au terme d'une bataille (Uc de Maillane par exemple, voir ci-après). Il peut également s'agir d'un usufruit, d'un héritage ou d'un fermage qu'elle verse à une autorité locale. Si pour diverses raisons la chose semble impossible, les terres dont nous allons parler sont la propriété d'un proche de l'alliance ou d'un tiers qui vient chercher vos magi-



ciens, réputés sages et neutres, sans avoir à passer par les autorités locales qu'il estime corrompues, à la solde de messer Raymond, dont nous allons parler aussi. Le principe est que moins ces terres se trouvent liées, moins vos joueurs auront de raisons de s'impliquer au commencement de l'histoire. L'autre prérequis, c'est que les terres dont nous parlons, sont inexploitées. Il s'agit d'une ancienne friche agricole dont la restanque* s'est écroulée depuis des années, ou d'un bois non entretenue où personne ne vient chasser. C'est tout juste si l'alliance se souvient qu'elle a des droits dans cette portion de pinède...

Une fois ces conditions remplies, il vous faut une bonne excuse pour que du personnel de l'alliance tombe sur le chantier de Raymond, un riche paysan du cru. Voici quelques pistes, parmi bien d'autres :

- L'alliance manque de bois et envoie des bûcherons s'occuper de ce secteur qu'elle avait oublié. Comme dans le scénario « Scions, scions du bois... ».
- L'alliance a décidé de restaurer ses restanques. Elle envoie des serviteurs inspecter celles de ce secteur.
- Des compagnons sont en mission d'inspection et toutes les dépendances sont passées au peigne fin pour faire un état des lieux complet du domaine (préparation d'une guerre, optimisation de la ressource, vendre du terrain pour remplir les caisses, etc).
- Des mages et leur escorte viennent chercher du vis par ici.
- L'alliance dispose d'espions l'informant de Raymond.
- L'alliance surveille de près les auras infernales du massif et repère des anomalies.

* *restanque*: muret de soutenant, en pierre sèche, d'une terrasse cultivée. La restanque (francisation du terme provençal *restanco*) est une technique répandue pour cultiver les pentes en économisant l'eau. L'arrosage de la terrasse supérieure s'écoulant vers les terrasses du dessous par des drains aménagés dans les murs. Drains qui provoquent son effondrement si elle n'est pas entretenue.

Adapter « Raymond des sources »

L'eau est une ressource essentielle à l'agriculture. Et l'agriculture est essentielle dans la société médiévale. A partir de là « Raymond des sources » peut s'adapter à n'importe quel contexte. Il suffit de remplir les conditions de mise en place. Vous pouvez déplacer la source aux abords d'un cimetière perdu, d'un tumulus viking, d'une grotte enchantée ou de n'importe quel lieu un peu mystérieux. Adapter les noms et les décors à l'ambiance de votre saga en tordant la trame comme bon vous semble.





1) Episode 1: la source des embrouilles

Hors donc, tout commence avec nos héros découvrant une équipe de terrassiers, s'échinant à détruire leur domaine. Ils ont dégagé un large périmètre en sciant les pins pour les entasser n'importe où. Ils ont taillé une large tranchée qui défigure le site en cavalant vers le bas de la pente vers un modeste verger, fraîchement planté en carré et protégé par un mur de pierres sèches. Lui aussi en construction. Pire, ils ont excavé une source d'eau limpide surgissant d'une sculpture, visiblement ancienne, massacrée par leurs coups de pioches. Il y a d'ailleurs des débris de statues un peu partout autour de la tranchée. Comment vos joueurs vont-ils leur expliquer qu'ils n'ont rien à faire ici? Les gars ne sont pas des mauvais bougres. Ils sont justes payés pour terrasser et aménager la tranchée. Pour le reste, il faut voir avec messire Raymond Loupian, le vilain le plus riche de Saint Rémy, propriétaire de ces bois.

Vous pouvez, si vous le souhaitez, habiller d'avantage la source en faisant émerger des bouts de murs ou des troncs de colonne suggérant qu'elle s'intégrait dans une petite (et mystérieuse!) construction. Peut-être l'occasion de découvrir des vestiges plus importants pour une prochaine aventure ou pour des travaux de laboratoire. Seule la source nous importe ici.

La source: son eau fraîche est claire et limpide. Elle s'écoule gentiment dans un filet gros comme le bras. Mais elle est corrompue par les enfers. Primo, elle est difficile à troubler. La moindre terre semble disparaître sans troubler longtemps sa transparence, malgré la faiblesse du courant. Secondo, son glougloulement s'apparente parfois à des voix. Comme si des créatures ensevelies murmuraient sous la colline. Tertio, la végétation se flétrit au contact du ruisseau. Une étude en laboratoire conclura sans doute qu'elle est propice à conduire les flux magiques et sédimenter du vis. Sa nature infernale est plus difficile à prouver. Mais les alentours parlent pour elle.

Ce qui va se passer: le filet de la source va grossir au fur et à mesure que son eau va faire des victimes indirectes parmi ceux qui consommeront les produits des terres qu'elle empoisonne par irrigation. Voir le second épisode.

Le verger: c'est un carré de 20 mètres de côté avec quelques jeunes arbres. Les maçons ont aménagé une rigole empierrée qui descend la pente et fini au milieu des fruitiers. Ils ont pour ordre d'attaquer une roubine depuis le verger, passant au milieu des terres de messire Raymond, dès qu'ils auront achevé de monter les murs du verger. Premier hic: l'herbe du verger est, elle aussi, bizarrement flétrie et aucun oiseau ne vient y chanter. Second hic, les jeunes arbres, trop jeunes pour avoir des fruits... ont déjà des fruits. Et quels fruits! Des gros, luisants et gorgés de jus, mais difformes (pommes ovales, olives verruqueuses, poires boursoufflées...). Les fruits



sont exquis, toujours d'après les ouvriers. Vous n'avez qu'à goûter, il en pousse de nouveaux chaque matin, ce qui fait la fierté de messire!

Régler le litige: les malheureux ouvriers n'ayant rien à se reprocher, vos héros vont sans doute rendre la petite visite courtoisie qui s'impose à messire Raymond. A moins que ce soit lui qui accourt furieux, suite à l'arrêt de son chantier. Raymond Loupian est un grand homme sec, au front dégarni et au regard d'oiseau qui saute nerveusement d'un interlocuteur à l'autre. Notre homme est outré car ces terres lui appartiennent depuis des générations! Et la découverte de la source décapte leur valeur. Il brandit un document d'arpentage de sa propriété et de celle de votre communauté: «de la roubine de Malaval (son verger) à la pente de la colline, jusqu'au grand chêne blanc». Le parchemin est un document authentique, cacheté par l'autorité du seigneur local. Les archives de votre alliance dispose sans doute d'un acte similaire marquant leur propriété «jusqu'au grand chêne blanc». Raymond a beau être paysan, c'est un grand propriétaire terrien qui a des rudiments d'écriture et de latin (du moins dans les périodes Comtes de Provence et du Bon roi René). Surtout lorsqu'il s'agit d'actes notariés.

Ce qui s'est passé: Le chêne en question s'est fait foudroyer il y a quelques années et n'a de blanc que le nom. Les ouvriers ont donc remonté la pente, jusqu'au premier chêne blanc qu'ils ont trouvé... au-delà de la source. Il faut réussir un jet moyen de fouille ou de botanique pour remarquer l'arbre sec qui servit autrefois de repère.

Que les PJ repèrent l'arbre ou pas, messire Raymond n'est pas prêt de lâcher le morceau car il sait parfaitement reconnaître un chêne blanc! Et comme rien ne démontre que la source n'est pas à lui, il somme les PJ de quitter ses terres afin que ses travaux d'irrigation avancent. La suite est laissée à l'initiative de vos joueurs: les menaces ne mèneront à rien car Raymond est un proche du seigneur Uc de Maillane, vassal et cousin de la terrible maison des Baux. Uc n'a pas la réputation d'être un poète. L'alliance va droit devant une confrontation si elle espère s'opposer à Raymond par la force. La magie ne donne pas grand-chose car la source procure à Raymond une protection infernale qui annule les sorts inférieurs à 20 niveaux. Idem pour s'attaquer au verger. Ils peuvent en revanche convaincre Uc en passant leurs petits accords derrière le dos du vilain. Et contracter une dette que vous ne manquerez pas de leur faire payer dans un prochain scénario. Nos héros peuvent également obtenir raison par voie légale, en demandant audience au seigneur Uc, en présence de l'autorité qui a signé leur propre acte de propriété (l'archevêché? Un toque rouge de Doisseteppe? Le noble qui a légué ses terres aux magiciens? etc.). Le seigneur est un homme de terrain, qui connaît bien ses terres. Uc admettra l'erreur du chêne et restituera les PJ dans leur propriété en excusant Raymond.

Le paysan pesterait mais ne pourra rien faire de plus. Les PJ sont libres de laisser couler la source sur ses terres. Mais ils devraient comprendre assez vite que c'est une bien mauvaise idée (herbe brûlée, fruits difformes, petits animaux morts ou mutants et autres phénomènes étranges à votre convenance). Espérons qu'ils répèteront le geste des romains en murant la source. Fin de l'épisode.

Epoques et ambiances

La période **Comtes de Provence** est appréciable car cette aventure se déroulant dans les Alpilles, elle permet de lier facilement vos PNJ à la maison des Baux qui a sans doute maille à partir avec vos magiciens. La situation peut vite se tendre s'ils ont un passif avec cette puissante lignée. Vous n'avez pas à savonner trop la planche pour faire déraper ce scénario dans de la politique ou du militaire.

La période **âges sombres** vous permet de jouer avec le poison et prendre à contrepied la symbolique provençale de l'eau, élément au combien mystique dans la plupart des contes du cru comme dans l'œuvre de Pagnol. Monter la population contre « ces sorciers qui veulent les priver d'un trésor ». Les famines et disettes, fréquentes à cette époque, offrent une toute autre perspective sur les enjeux que représentent les bons fruits juteux de Raymond. La période du **Bon roi René** vous permet de remplacer la maison des Baux par la papauté d'Avignon ou la cour princière d'Aix. L'irrigation est une marotte du bon roi qui engage des travaux dans toute la plaine de la Durance. Sans doute encourage-t-il des ambitieux comme Raymond à se mailler sur le réseau royal. L'épisode 3 s'annonce alors apocalyptique car l'eau empoisonnée peut circuler d'un bout à l'autre du pays!



2) Episode 2 : le jardin de Satan

Or donc, dans notre version, les PJ ont privé Raymond de sa source. Celui-ci ne cherche pas à les embêter. Il se contente d'aménager son verger en l'irrigant par ses propres moyens. Les PJ ont contrarié ses grands projets d'irrigation. Lui qui se bagarre depuis des années avec son voisin, Bartasse, qui lui fournit l'eau de ses roubines. La source de l'alliance était une aubaine pour ne plus payer l'eau à prix d'or! Raymond cherche une solution. Et en attendant, il écoule la récolte de son verger sur les marchés pour financer son projet hydraulique. Car si ses arbres ont beau ne plus boire l'eau de la source, ses principes démoniaques agissent toujours dans leur sève: les arbres continuent, quelques jours, à donner des fruits en abondance. Des fruits difformes certes, mais gros et aussi délicieux que les autres! C'est de là que tout recommence. A vous de déclencher ce rebondissement lorsque vous le souhaitez, selon que ayez décidé de jouer l'interlude d'un seul tenant, ou par tranches intercalées dans un temps plus espacé. Nous laissons la gestion du calendrier à vos bons soins. De toute façon, le verger maudit se fiche des saisons...

Une étrange épidémie s'abat sur le Comtat Venaissin: des manants, en pleine santé, s'effondrent sans raison, la bave aux lèvres. Certains reprennent leurs esprits assez rapidement. D'autres gardent le lit, terrassés par la fièvre. Et tous ont en commun de souffrir d'horribles diarrhées assorties de crises de cauchemars que rien ne peut guérir. On appelle à la rescousse tout ce que le pays compte de magiciens, de médecins et de rebouteux. C'est la panique et comme personne n'a identifié la cause du mal, les rumeurs commencent à parler d'une peste...

Détecter les causes de la maladie: les malades sont de toutes conditions physiques, de tous âges et toutes classes. Même monsieur le curé de Saint Rémy est alité, comme la moitié des gens d'armes d'Uc de Maillane... qui va suspecter l'alliance dans une saga basée sur les guerres baussenques. Bref, rien ne permet de tisser des liens entre les victimes à l'exception d'un détail: elles ont toutes consommé des fruits du nouveau verger de Raymond Loupian. Et de façon régulière. Il est assez facile de trouver des fruits dans les foyers infectés, ou de recouper des témoignages du genre « cette pomme avait l'air louche, mais elle s'est avérée succulente ». Sauf que rien ne permet de relier cette étrange maladie aux fruits de Raymond. Une étude en laboratoire devrait être très ardue car le propre du royaume infernal est d'être difficilement perceptible par la magie. Nous vous laissons le soin de gérer ces travaux selon les spécialisations de vos mages, mais ils n'auront sans doute pas une saison devant eux pour faire face à l'urgence de la situation.

Stopper l'épidémie: Raymond a encore un peu de stock au moment où nos héros pointent leur museau. Stock qu'il entrepose, sous clef, dans son mas à la sortie de Saint Rémy. A vos héros de voir s'ils tentent de le raisonner, ou de résoudre le problème par une bonne vieille opération commando. Le tout est de ne pas se faire pincer. Comme dans le premier épisode, le vilain va saisir son seigneur Uc pour se défendre de ces gens qui, décidément, le persécutent alors qu'il n'a rien fait! Comme si voler son eau ne leur suffisait pas! Et cette fois, le seigneur a de bonnes chances de se ranger du côté de Raymond. Surtout si vos joueurs ont la « bonne idée » d'envoyer des gens qui ont le don pour négocier...

L'autre solution, qui peut se mener en parallèle, est de chercher un remède. Il faut pouvoir étudier un malade et effectuer un jet difficile de médecine, ou en herboristerie. En cas de succès, le guérisseur peut fabriquer une décoction à base de sauge et de farigoule qui neutralise la malignité et les mauvais rêves. Le malade peut se reposer et laisser son corps purger le mal. Le problème c'est que soigner va demander près d'un mois d'effort si rien n'est fait contre le stock de fruits de Raymond. De nouveaux cas se déclarent chaque jour jusqu'à ce que les réserves soient vides.

Fin des ennuis: plus de source maudite, plus de stock. Vos joueurs doivent penser que le problème Raymond est réglé. Donnez-leur raison! Son verger ne produit plus de fruit (les arbres ont purgé la sève démoniaque), l'herbe y reverdit. Les oiseaux reviennent y chanter... Mais comme dit l'adage: jamais deux sans trois!

3) Episode 3 : dégât des eaux

Tout est redevenu calme dans les environs de Saint Rémy et vos héros règlent d'autres problèmes lorsque le nom de Raymond Loupian revient à leurs oreilles. Oui, il faut dire qu'on avait oublié de vous dire comment notre vilain était tombé sur la source de votre alliance. C'était loin d'être un hasard car à force de chercher de l'eau pour ne plus avoir à payer son voisin, le gros Bartasse, Raymond est devenu sourcier, se faisant enseigner le don par un vieux du pays. Bon, il débute. Mais la découverte de votre source est une belle promesse. Alors notre Raymond va reprendre sa baguette... et va finir par trouver une nouvelle source, identique à la vôtre. Mais cette fois elle est sur ses terres, à proximité de son beau verger tout prêt à reprendre du service. Et il y a pire: comme le temps a passé, les terrassiers ont irrigué une bonne partie de son domaine.

La seconde source est prête pour empoisonner tout le Comtat Venaissin. Car cette fois tous les vergers de maître Raymond (une demi-douzaine) sont reliés. L'empoisonnement de la population sera massif, décuplant le débit de la source, et la production magique de fruits qui l'accompagne. Ce dernier rebondissement dépend de la façon dont vos joueurs ont géré les opus précédents, ce qu'ils ont compris des capacités des sources démoniaques, mais aussi des relations qu'ils peuvent entretenir avec Uc ou Raymond. Ils peuvent avoir tué ce dernier (dans ce cas, c'est son successeur qui découvre la source). Ils peuvent être en guerre contre les démons qui hantent la famille des Baux et qui vont voir dans ces fruits une aubaine pour se venger de l'alliance. Il existe bien des façons de détruire cette source, mais Raymond en vie, le danger planera toujours sur la région. Comment l'empêcher de nuire? Doivent-ils lui régler son compte? Et si le bon peuple, superstitieux, commençait à s'en prendre à l'alliance et sa sulfureuse réputation? Est-ce une manœuvre d'Uc ou des maîtres des Baux? Les PJ vont-ils réussir à renverser la vapeur et conduire le paysannerie, fourches et torches à la main, pour incendier les vergers fautifs sous les sermons d'un prêtre illuminé?

Bref, à vos héros d'écrire la fin en mettant un terme à cette histoire de fuite d'eau.

Xp!

Difficile d'évaluer cet interlude qui dépend de la réactivité de vos joueurs et de ce que vous voulez en faire à la base. Le principe d'un danger crescendo devrait, logiquement, se répercuter sur les Xp. L'épisode 1 devrait valoir entre 2 à 3 Xp car il n'y a pas vraiment de danger. L'épisode 2 peut en valoir 3 à 4 car le danger n'est pas mortel s'il est bien géré. Encore faut-il le gérer. Le dernier épisode en vaudrait 4 à 5 car cette fois il y a un vrai risque de propagation et vos joueurs doivent prendre des initiatives draconiennes pour se montrer à la hauteur. Cette grille reste indicative car un contexte de guerre contre les Baux, où tout peut déraper, est très différent d'un contexte bon enfant.



Scénario 8

Le silence des agnelles



Le silence des agnelles

Western sous le mistral

La trame de ce scénario un peu particulier repose sur un panel d'actions ouvertes à l'initiative des participants (MJ inclus), plutôt que sur un emboîtement de scènes. Elle s'adresse donc à des MJ à qui n'ont pas peur d'improviser pour réadapter en permanence leur narration aux actions de leurs joueurs. Ce scénario à construire peut être assez long pour meubler plusieurs séances de jeu, même s'il s'étend sur un calendrier serré. Il va s'y passer beaucoup de choses pour tenir en haleine vos joueurs. Si vous débutez comme MJ à *Ars Magica*, cette base peut vous servir à développer vos scènes et leurs enchaînements en piochant dans l'éventail proposé. Ces scènes sont regroupées dans une matrice qui dépend à la fois de vos adversaires et de la graduation de la violence qui va monter tout au long du scénario pour finir dans un chaos fracassant. Le gros travail du MJ, dans cette aventure, sera d'amener ses scènes et les emboîter les unes aux autres dans une trame générale. Pour faire court : nous vous livrons les briques, mais c'est à vous de faire le mortier pour monter la construction de votre choix.

L'idée de base est simple : un perturbateur s'amuse à permuter les brebis des troupeaux de Crau pour semer la discorde chez les bergers. Ceux-ci sont déjà sur les dents puisqu'en préparation de transhumance après une année de disette. Bien entendu, notre joyeux luron n'a pas choisi ses victimes par hasard : chaque troupeau appartient à une faction qui a les moyens de se défendre et de nuire aux autres. Le challenge de ce scénario va être de doser les actions et réactions de chacun pour faire monter la mayonnaise jusqu'à ce qu'elle explose ! Son issue peut changer du tout au tout, selon que vos joueurs prêchent pour apaiser les tensions, cherchent la bagarre ou se contentent de subir les événements...

Le seul prérequis est que votre alliance dispose d'un troupeau ovin et de quelques bergers pour s'en occuper. Si vous jouez en pays d'Arles, il est souhaitable que ses pâtures se trouvent en Crau. Votre alliance peut très bien s'être établie à l'autre bout du pays et n'est pas obligée d'être propriétaire des pâtures, si ça ne colle pas avec son histoire. Il peut s'agir de fermage que vos mages louent à un chevalier en échange de services. Il se peut aussi qu'elle ait été contrainte de transférer son troupeau en Crau pour la saison, en raison de la pénurie d'herbes sur ses propres terres, par exemple.

Adapter « Le silence des agnelles »

On trouve des troupeaux de brebis dans toute l'Europe mais ça ne suffit pas à garantir l'adaptation de cette aventure. Il vous faut une région d'élevage, où les troupeaux sont nombreux et où leurs propriétaires ont des moyens. Les vallées alpines, le sud de l'Angleterre ou les Cornouailles, la plaine du Pô ou les causses du massif central figurent parmi les régions de production de l'époque. La transposition est facile. Dans les régions plus pauvres, où les troupeaux sont traditionnellement plus petits (Irlande, Ecosse, vallées vosgiennes, forêts d'Europe centrale...) vous aurez peut-être à adapter la taille du cheptel, et donc les moyens limités de vos PNJ. Dans ce cas orientez votre mise en scène vers l'intimisme (querelles de clocher, relations entre voisins, passé des PNJ...) plutôt que les rouages économiques et financiers qui poussent nos PNJ à agir. Il vous faudra sans doute personnaliser d'avantage vos protagonistes pour leur donner de la profondeur, quand nous les présentons par « camps », sous un angle plus générique.

Et puisque, comme toujours, nous sommes en Europe mythique, et pas au moyen-âge, vous pouvez parfaitement passer outre ces considérations de pinailler !

IV
CHAPITRE

1) Un magot sur pattes

Les troupeaux ovins de la Provence médiévale sont énormes ! Ils sont souvent plus importants que les troupeaux d'aujourd'hui. Des chroniqueurs témoignent de cheptels de plusieurs milliers de têtes, gardés par une armée de pâtres obéissant à une hiérarchie quasi-militaire. La plupart sont des cavaliers accomplis, ancêtres des cow-boys. Ils surveillent des pâtures immenses, menant une vie au grand air guère différente des célébrités de l'ouest américain. Nourrir un tel troupeau demande en effet de changer régulièrement d'herbages. Il faut dormir sous les étoiles pour défendre son troupeau des loups et des mandrins tentés de venir se servir. Et veiller à ce que vos bêtes ne se mélangent pas dans le pré du voisin. Comme toujours, ce nomadisme est source de frictions avec les sédentaires : récoltes broutées par accident, vol d'agneaux lorsque les transhumants traversent un village, pollution des ruisseaux par les excréments, attaques de chiens... De plus les parallèles avec le western sont innombrables : solitude d'un long voyage vers les Alpes, mauvais garçons qui se mettent au vert pour se faire oublier... La transhumance entre Crau et Alpes est une odyssée qui voit le troupeau prendre la route pendant un à deux mois. Et un troupeau de 75 000 têtes (comme certaines archives d'Aix en Provence le mentionnent), réclame une sacrée logistique !

Précisons que la brebis est un vrai trésor au moyen-âge: elle agnelle pour accroître le cheptel, on la traie pour son lait dont on obtient de la brisure et du fromage, on tond sa laine qui est la matière de base de toute l'industrie textile. On l'abat pour sa viande, plus grasse et plus prononcée et qui a la vertu de se sécher pour se conserver. Viscères, peaux et cornes sont utilisés dans l'artisanat. Bref, un troupeau de brebis alimente un grand nombre de filières économiques, pour emprunter un terme anachronique. La laine est une filière noble, très rentable, qui voit naître à Florence la puissante guilda del calimala, consortium de teinturiers de draps, qui va devenir une banque des plus prospères. Aux XIV et XV^e siècles, mouton rime avec pognon! Les provençaux exportent leur laine vers l'Italie et l'Europe du nord, via le Rhône. Les notables investissent dans les troupeaux avant leur montée en alpage, en espérant qu'ils engraisseront bien pour en tirer de substantiels bénéfices sur les foires agricoles d'automne. On investit, on s'associe à plusieurs sur un troupeau que l'on confie à un maître berger, véritable mercenaire qui règne sur une armée de pâtres (les abeillers) et de chiens pour faire fructifier votre investissement. On va même jusqu'à verser des assurances ou négocier des rendements minimums. Les archives d'Aix en Provence abondent de contrats de ce genre dans notre période de jeu du **Bon roi René**. Le troupeau de brebis est une des premières formes de capitalisme qui a contribué à propulser des régions comme l'Essex, la Lombardie ou les Flandres sur le devant de la scène économique dès la fin du moyen-âge.

Mise en place: Ces considérations faites votre alliance a elle aussi investit dans un troupeau. Sans doute pour se nourrir et entretenir ses terres plus que par pure spéculation. A votre table de décider de la taille du cheptel au regard des terres dont elle dispose et du personnel qu'elle peut y consacrer. Un berger et deux chiens peuvent gérer jusqu'à 2000 bêtes ce qui reste un troupeau modéré en Crau ou la moyenne est plutôt de 10 000 têtes, mais qui est largement suffisant pour les besoins d'une communauté d'une centaine de personnes. Votre alliance doit également disposer d'une bergerie pour les parquer et d'une grange. Car elle doit se constituer des réserves de foin pour l'hiver, ainsi que des stocks de paille ou de joncs pour éviter que la bergerie ne s'embourbe dans la boue et les excréments.

Le contexte climatique est un élément important de la toile de fond de ce scénario. L'idéal serait de l'introduire par petites touches dans vos scénarios précédents. Dans les faits, l'année où se déroule notre histoire a été une très mauvaise année pour la paysannerie. L'été brulant s'est prolongé pendant une partie de l'automne, séchant l'herbe comme de la paille. L'automne qui a suivi n'a été qu'une succession d'orages qui ont fait déborder le Rhône en aval d'Arles. En bref une piètre fanaison et aucun regain! L'hiver fut plus clément mais suivi d'un printemps glacé qui a gelé les vergers en fleur et décalé la poussée de l'herbe. Notre aventure débute au lendemain de Pâques, sur un bilan catastrophique: les réserves de fourrage sont épuisées. Les bêtes sont maigres et il y a eu pas mal de casse dans les troupeaux (avortements, maladies...). Tous les bergers ont avancé leur transhumance d'un bon mois. Notre aventure démarre dans la fiébrilité des préparatifs de ce grand voyage. Ceux qui servent votre alliance comptent les têtes pour gagner leur estive au plus vite.

2) L'origine du mal

Les frères Paturel sont décidément de méchants garçons*. Il y a deux ans de cela, ils ont fait passer leur troupeau sur le blé à peine germé du père Gastoun, pour se venger d'une sombre querelle de voisinage. Le vieil homme a hurlé tout ce qu'il pouvait en contemplant la ruine de sa récolte. Mais ses cris n'étaient rien en comparaison de ceux qu'il poussa lorsque le seigneur Raibeau rendit sa justice: aucune preuve ne permettait d'accuser les frères Paturel, même si tous, à Orgon, savaient qui étaient les coupables. Personne ne voulait avoir affaire aux frangins alors on baissa le front en maugréant que ce n'était pas de chance. Gastoun, sur la paille, fut aidé par les âmes charitables du village et s'en alla, chaque matin, labourer ses terres, en maudissant tous les bergers de la terre entre deux coups de bêche.

**ces PNJ sont présents dans le scénario « les naufrageurs ».*

Manque de bol, les terres du vieux se trouvaient sur les premiers contreforts des Alpilles. Et à force de maudire les bergers, un démon mineur du nom de Lacaryss a répondu à ses appels. Mais comme il n'a pas la puissance nécessaire pour s'attaquer aux humains, il se réfugie dans les créatures les plus stupides et faibles d'esprit du secteur: des brebis. Lacaryss s'est fait un devoir d'exhausser les vœux du père Gastoun pour semer le chaos et s'attirer la reconnaissance des maîtres plus inquiétants qui rôdent dans le massif. Cet esprit court la campagne sous forme invisible. Il s'incarne en sautant dans des brebis d'où il peut atteindre le plan matériel grâce à ses pouvoirs démoniaques. Le revers de la médaille c'est qu'en s'incarnant, il devient vulnérable car bien qu'il soit indétectable par la magie hermétique, un œil averti verra qu'une brebis du troupeau a les yeux totalement noirs. Bon, d'accord, ce n'est pas le genre de détail qui saute aux yeux face à un cheptel de plusieurs centaines de têtes...

Lacaryss, tourmenteur des bergers. Puissance infernale 7. Il régénère en se délectant de la haine et la violence provoquées par ses interventions. Gérez cela à votre guise, de sorte que ce démon ne soit jamais à court de puissance, sauf lors d'un affrontement final avec les PJ.

Forme: aucune. Lacaryss est un esprit. Il apparaît comme une vague forme blanchâtre et fuligineuse si on le confronte aux pouvoirs divins ou infernaux.

Possession démoniaque (1): c'est le célèbre pouvoir dont on fera des films dans quelques siècles. Lacaryss peut sauter dans un être vivant pour neutraliser son esprit et s'emparer totalement de son corps. Manque de bol, sa puissance ridicule le limite aux ovins. Il peut sauter dans un agneau, une brebis ou un bélier mais n'a pas la force pour posséder un flocat (élevé par l'homme). La possession dure tant que le démon le souhaite où qu'on l'exorcise. Il est expulsé de l'enveloppe si celle-ci est la cible d'un sort de niveau supérieur à sa puissance infernale (exception faite des sorts d'intellego, sans effets sur lui). Il peut s'extraire du corps quand il le désire. Tant qu'il demeure incarné, il peut lancer ses autres pouvoirs en les alimentant de sa puissance. Il se retire dès qu'il tombe à 1 de puissance.

Marque illusoire (1): ce pouvoir permet de changer un signe ou une lettre en une autre sur autant de brebis que la puissance actuelle du démon. Par exemple: il peut changer la marque de 6 brebis si sa puissance infernale actuelle est

à 6 au moment où il utilise son sort. Notez que ce pouvoir n'affecte que les signes posés sur des brebis (sur la laine, les sonnettes etc.). La supercherie ne peut être démasquée que par la magie divine ou infernale. La magie hermétique reste désarmée.

Peste ovine (3): ce pouvoir permet d'incuber une maladie magique à un groupe d'ovins avant d'embraser tout le troupeau. La peste ovine se traduit par une forte fièvre et un engorgement des mamelles. Les membres se mettent ensuite à trembler et la bête se met à écumer une épaisse salive blanche tout en dépérissant à vitesse grand V... avant de s'effondrer, raide morte en quelques heures. Seule une intervention magique, ou la bénédiction du troupeau par un croyant ayant une foi exaltée permet d'enrayer sa propagation. Malgré son appellation de «peste», les bêtes mortes ne sont plus contagieuses.

Pelisse du loup (2): ce pouvoir confère à une brebis des instincts carnivores (mais pas cannibales). Elle attaque tout ce qui entre dans le troupeau et qui n'est pas ovin ou caprin: ânes, bergers et même les chiens de troupeau se retrouvent face à un terrifiant prédateur bêlant sa soif de sang. La brebis est alors considérée comme un chien fou qui attaque à vue (utilisez les valeurs d'un chien). Le démon peut maintenir son pouvoir autant qu'il le souhaite mais il ne peut alors rien faire d'autre qu'incanter en murmurant, les quatre sabots plantés dans le purin. Ce qui peut concourir à la démasquer. Lacaryss n'a pas assez de puissance pour affecter plusieurs bestioles en même temps.

Non mais c'est n'importe quoi ce scénario !

Avec sa mirifique puissance infernale de 7, Lacaryss entre dans la catégorie «têtards des enfers». Certes, il est rusé, il est fourbe et ses sorts sont indétectables. Mais il suffit qu'un magicien balance un sort de type bannissement des démons ou vague d'anéantissement des démons sur votre bergerie pour que notre démon se fasse pulvériser... avec le reste du scénario.

Comme ce sort est un classique chez les joueurs, il vous faut une parade. Il en existe plusieurs mais une des plus simples et des plus efficaces est de transformer votre démon en une race de démons. Lacaryss n'est qu'un exemplaire d'une engeance infernale qui peut se faire atomiser à coup de perdo virtum. Jouez le démon non plus comme une entité invisible, mais comme une infestation de parasites qu'il faut circonscrire, isoler et traiter. Vous pouvez réduire la puissance de ces créatures à 5 mais jouer sur leur nombre. En déroulant un peu plus loin la bobine, cela signifie que les attaques démoniaques vont être plus nombreuses dans ce schéma de scénario. Plus violentes aussi, car vos combattants vont cesser de ricaner face à plusieurs dizaines de brebis possédées avec une pelisse de loup. Bergers et chiens courent un réel danger.

Aucun troupeau ne sera épargné et les protagonistes vont comprendre que le mal qu'ils affrontent ne vient pas de chez leur voisin. Votre scénario peut s'orienter plus vite vers des alliances entre PJ et PNJ. Surtout si vos magiciens entrent dans la danse. Nos bergers de la Crau sont des gens superstitieux, vous avez tous les arguments pour faire débarquer des curés exorcistes ou des émissaires de l'archevêché d'Arles. Ce détail n'est pas à négliger car il peut rendre

ce scénario extrêmement dangereux pour une alliance en mauvais termes avec le clergé. Car qui d'autres que des magiciens a pu introduire le démon dans les troupeaux! Ne sentez-vous pas comme une odeur de chair brûlée sur un bûcher?

L'Aegis du foyer pose un autre souci de taille à notre démon si vos installations agricoles sont incluses dans son périmètre. Lacaryss va rester sur le perron de l'alliance. Il existe deux solutions pour pallier le problème. La première option est d'affliger l'Aegis d'une faiblesse car le rituel n'a pas été parfaitement exécuté. Le fait qu'un «têtard des enfers» puisse s'y glisser devrait alarmer vos mages. Surtout si Lacaryss n'est pas une entité, mais un parasite qui pullule. Un traître sataniste au sein de votre communauté est un bon instrument pour développer des enquêtes sur la cause de ce dysfonctionnement. C'est aussi un élément de tension appréciable pour mettre la pression à une alliance appelée à combattre les enfers sous des formes plus périlleuses qu'un têtard de l'envergure de Lacaryss... L'autre justification serait que le démon ne soit pas affecté par l'Aegis quand il s'incarne dans une brebis. Cette entorse aux règles serait plutôt réservée à une entité unique plutôt qu'à une race de parasites.

Mais dans les deux cas, ces options sont en contradiction avec le fonctionnement d'un Aegis. Si vous préférez respecter les règles sans faire d'entorses à l'Ars Magica, même pour le bien du scénario, alors Lacaryss n'a aucune chance de pénétrer les défenses de l'alliance. Sauf à le transformer en un démon beaucoup trop puissant. Qu'à cela ne tienne! Les autres troupeaux n'ont pas d'Aegis et celui de vos joueurs devra quitter l'enclos protégé pour aller brouter. Votre démon doit redoubler de créativité pour harceler votre communauté et déclencher vos scènes de tension.

3) Pour d'horizon des troupeaux

Quatre troupeaux se partagent le secteur où paissent vos brebis. Et c'est avec leurs pâtres que vos personnages vont avoir maille à partir.

Le plus gros troupeau appartient à Messer Arno, riche bourgeois d'Aix en Provence qui a investi, avec quelques connaissances, dans un cheptel de près de 30 000 têtes. Il a confié la charge de son bien à un maître berger du nom de Fernand, qui règne sur un corps de 25 pâtres et une meute d'une cinquantaine de chiens. La plupart sont de bons cavaliers, savent se défendre et ont pour eux la force de la jeunesse. C'est donc une vraie petite armée qui dispose de moyens tels que des granges, des bergeries conséquentes et tout l'appui du seigneur local...

A l'inverse, le second challenger se nomme Aristide. Son troupeau est le plus modeste (à peine 1000 bêtes). Mais c'est un ancien mercenaire qui a économisé une part de ses gages des guerres en Italie pour s'acheter un troupeau. Berger solitaire, avare de paroles, mais endurci par la guerre et rompu aux armes, Aristide est le «Clint Eastwood» de ce scénario. Le vengeur au sang-froid, qui investit ses tripes dans cette affaire et qui ne laisse personne lui marcher sur les pieds.



Le troisième troupeau appartient aux frères Paturel. Nos trois lascars ont un troupeau de 5000 bêtes, en piteux état, mais ils entendent bien profiter du chaos ambiant pour échanger ou voler quelques bêtes. Ils compensent leur manque de finesse par du muscle. A force de bousculer les gueux sans rencontrer de résistance, ils ont pris l'habitude d'aller faire brouter leurs bêtes chez les autres. Ce sont des truands, discrets, rapides mais pas franchement intelligents ni courageux. Ils ont des accointances avec la pègre arlésienne du quartier des arènes. Leur audace et leur absence de scrupules en font des redoutables adversaires avec qui il va falloir compter.

Les raphélois regroupent une vingtaine de petits bergers et de paysans du hameau de Raphèle et des environs, qui ont rassemblé leurs bêtes dans un troupeau commun de 15 000 têtes. Une bonne partie des têtes sont la propriété du seigneur Raibeau d'Orgon, qui leur offre ses pâtures en échange de la garde de son propre troupeau et de taxes légères sur la laine. Le dit troupeau est sous la responsabilité d'Estève, un vieux berger d'Aubagne, qui dirige une dizaine de jeunes, voire très jeunes bergers (entre 8 et 13 ans). Mais c'est en réalité la belle Coulèto qui a l'ascendant sur l'équipe. Cette jolie brune veut mettre à profit le chaos pour se faire remarquer comme « la femme de la situation » et montrer à tout le village qu'elle vaut mieux que tous les bergers qui espèrent la marier. Autrement dit: encore une qui est prête aux pires extrémités pour briller et s'arracher à sa condition paysanne.

4) Lancer votre grenade

A présent que nous avons la cause et les acteurs, voyons comment bricoler notre mécano pour construire un scénario original, taillé à la mesure de votre alliance. Le premier choix est de décider de l'amorce de votre aventure. Pour ce faire consultez la liste des amorces. Chaque camp vous propose une scène pour impliquer vos bergers dans la case «rappel à l'ordre» du tableau ci-après. A vous de piocher celle qui a les meilleures chances de faire réagir vos joueurs, selon les personnages qu'ils auront dans les mains au début du scénario. Si par exemple ils interprètent la garde de votre alliance, une amorce violente ou basée sur l'intimidation a toute les chances de dégénérer pour les impliquer jusqu'au cou. Une amorce mettant en avant un contentieux foncier conviendra d'avantage à ceux qui jouent leur mage ou des compagnons diplomates.

4.1) L'amorce

C'est le terme qui désigne la scène qui lance votre scénario. Elle implique trois camps: votre alliance, innocente des faits dont on l'accuse. Une victime qui vient l'accuser et à qui vos héros vont devoir prouver qu'ils ne sont pour rien dans ses malheurs. Et en dernier lieu un coupable, qui a grugé la victime en faisant accuser votre alliance. Ce coupable peut avoir agi en toute conscience, ou être lui-même victime du démon Lacaryss (et tout ignorer). Vous pouvez piocher une action dans la liste 4.2 ou chercher votre inspiration dans la rubrique «rappel à l'ordre» du tableau ci-dessous. Voyez comment vos joueurs gèrent la situa-

tion. En général vous aboutissez à deux situations: soit vos joueurs apaisent les tensions avec la victime en s'innocentant. Soit ils la renforcent et passent pour coupables.

Tension apaisée: vos PJ parviennent à se justifier ou s'amendent des torts dont on les accuse. La victime est dédommagée ou aiguillée vers un autre camp. Vos joueurs croient s'en être tirés? Ré-impliquez leur personnage à travers une nouvelle amorce, ou à travers la vengeance d'un de vos PNJ, de type riposte directe ou indirecte (voir plus bas). Ce PNJ, manipulé par Lacaryss ou par un autre camp, est persuadé que l'alliance se cache derrière ses malheurs. Vos joueurs se retrouvent, une fois encore, à calmer le jeu en essayant de comprendre à qui profite le crime.

Situation envenimée: vos PJ ne se sont pas montrés convaincants, ont refusé de réparer leur torts voire on rudoyé la victime. Elle ne va pas se laisser faire! Elle passe en mode «vengeance». Piochez dans la matrice l'action qui vous semble correspondre le mieux à son caractère et ses moyens (voir 5). Il peut s'agir d'une attaque masquée ou d'une riposte bien franche. La violence de votre scénario monte d'un cran et la situation échappe peu à peu à tout contrôle.

- A vous de jouer avec le démon pour précipiter les autres camps dans l'affrontement. Lacaryss va utiliser ses pouvoirs pour envenimer les conflits entre troupeaux.

- Des PNJ vont s'affronter en parallèle des ennuis qui tombent sur vos PJ. Piochez dans la matrice des ripostes pour animer ces guerres parallèles. Mais surtout imaginez des passerelles sur les principes «les ennemis de mes ennemis...»: des camps qui affrontent un ennemi communs vont naturellement chercher à s'allier. Et un camp qui cherche à temporiser sera considéré comme faible par ceux qui se sont alliés, mais providentiel pour ceux qui voudraient bien nouer des alliances.

Epoques et ambiances

Ce scénario privilégie la période de jeu du **Bon roi René** car elle correspond aux mutations économiques profondes de l'élevage ovin en Provence. Elle colle le mieux aux éléments contextuels évoqués. Ce scénario s'adapte sans difficulté à la période **Comtes de Provence**. Il suffit d'accentuer le rôle de la famille de Baux au lieu de mettre en avant la logistique et les finances que représentent ces troupeaux. Cette guerre paysanne s'accompagne à merveille de répercussions militaires dans un contexte féodal, instable, ou voler une brebis peut dégénérer en un bain de sang entre petits seigneurs! La période des **âges sombres** joue d'avantage sur la corde rurale, l'intimité et l'isolement. Les troupeaux sont plus petits, séparés par de longues distances. La population est plus misérable. Plus supersticieuse aussi. Elle est surtout moins nombreuse mais tout le monde se connaît et chacun a son petit secret qui finit par s'éventer: histoires de famille, vieilles querelles, vengeances appelant des crimes pour laver son honneur, etc. Les **âges sombres** sont un concentré de tout cela, sur fond de misère et d'obscurantisme.

Indépendamment de l'époque, cette aventure peut prendre une coloration particulière dans un contexte de famine. Une brebis perdue c'est renforcer la fragilité de votre communauté. Vous tenez là un ressort puissant pour impliquer vos personnages et justifier l'extrémisme d'adversaires poussés par la faim.

4.2) Quelques propositions d'amorces :

- **Vol de bétail:** le PNJ vient à votre bergerie pour réclamer les bêtes que vous lui avez volées. Effectivement, en regardant dans vos parcs... il y a bien une poignée de bêtes à lui. Et vos bergers ne comprennent pas comment elles ont pu atterrir dans votre troupeau! A vous de voir si vos héros arrivent au moment où les bergers en viennent aux mains, ou si tout ce petit monde se présente en vociférant à votre alliance. C'est sans doute l'introduction la plus classique pour jeter vos joueurs dans la mêlée. Ce qui se passe vraiment: Lacaryss a utilisé son pouvoir de marque illusoire pour changer la marque de votre alliance en celle du PNJ. Les bêtes incriminées vous appartiennent et il est possible que vos bergers les reconnaissent sans comprendre comment leur marque a pu changer. Autre possibilité: le démon a pris possession de brebis chez votre voisin, pour les conduire discrètement dans votre troupeau. Puis il les a maquillées en changeant leur marque en celle de votre alliance. Vos bergers n'ont vu que du feu mais votre voisin s'est aperçu qu'il lui manquait de plus en plus de bêtes. Et donc il vient vous poser quelques questions... Le démon annule son pouvoir de marque illusoire. Et hop! Les brebis de votre voisin circulent dans votre troupeau et se voient comme un nez au milieu de la figure! Lacaryss n'est pas le seul à pouvoir endosser le rôle de coupable. Des bergers organisés peuvent ravir des brebis d'un ennemi et les relâcher parmi les vôtres en maquillant grossièrement leurs marques. Ils n'ont plus qu'à faire circuler des rumeurs pour pousser la victime à inspecter votre cheptel.

- **Vol de pâtures:** l'herbe est rare en cette année pourrie. Tous les troupeaux en manquent et les bergers économisent la leur au cordeau. Votre victime voit donc d'un très mauvais œil des brebis portant la marque de votre alliance dévorer le peu d'herbe qui lui reste. Selon à qui vous avez affaires, vos bêtes vont être enrôlées dans son troupeau (Messer Arno, Coulèto...) ou être égorgées et il va peut-être vous envoyer leurs têtes (Aristide ou Messer Arno). A moins d'être vendues discrètement à un autre berger (les frères Paturels ou Coulèto). Mais les rumeurs vont circuler car d'autres ont vu vos bêtes avant qu'elles ne disparaissent. L'idée est donc d'inverser l'amorce précédente en faisant de vos joueurs les victimes qui viennent réclamer leur dû. Ce qui se passe vraiment: les ruses de Lacaryss, ou d'autres bergers, présentées dans le vol de bétail, fonctionnent pour le vol de pâtures.

- **La grosse bourde:** vos bergers ont perdu le contrôle du troupeau qui s'est mélangé avec celui de la victime. A moins que ce ne soit le contraire. De toute façon chacun a les meilleures excuses du monde pour pointer l'incompétence de l'autre. Vos bergers viennent se plaindre de mauvais traitements infligés par le camp d'en face, qui, au passage, a volé quelques bêtes pour se dédommager. Ce lancement place déjà haut la barre de violence. Parfait pour des personnages qui aiment bien en découdre! Ce qui se passe vraiment: le mélange de troupeau peut être l'œuvre de Lacaryss (possession d'une bête qui prend peur pour entraîner les autres là où il ne faut pas). Il peut s'agir d'une manœuvre d'un berger tiers qui, par exemple, lâche des chiens pour effrayer les bêtes et les disperser dans les herbages du voisin. Ou encore l'œuvre de vos bergers qui ont délibérément tout fait pour que l'accident ait lieu, en échange d'une somme rondelette (Messer Arno serait bien placé pour ce genre de corruption, par exemple).

Petit lexique

de l'apprenti berger

Abeiller: assistant de berger chargé d'organiser le campement.

Agnelle: brebis qui fait l'agneau pour la première fois.

Agneller: faire son agneau

Bessonnière: brebis qui agnelle de deux agneaux

Borie: cabane rudimentaire de pierres sèches, servant d'abri contre le mistral et la pluie quand le berger est loin du mas.

Clède: barrière de bois servant à former un parc ou fermer une bergerie.

Draille: chemin agricole propre à la circulation des troupeaux. Les drailles forment un maillage de chemins larges (parfois jusqu'à 40m) remontant de la Crau jusqu'aux alpages du Vercors, du Briançonnais ou de la Tarentaise.

Flocat: bélier élevé au grain, à part du troupeau. Peu sauvage, il répond à l'appel du berger qui l'utilise pour guider le troupeau. Le flocat se distingue par une boule de laine (la floque) qu'on lui laisse sur le dos, lors de la tonte, et par sa sonnaille qui est souvent une des plus grosses du troupeau.

Galère: long râtelier de bois servant de mangeoire à foin dans la bergerie.

Jas: pré enclos par un muret de pierre. Fréquent en Provence et en Septimanie, leur usage est rare en Crau sinon au voisinage direct d'une bergerie. Ne pas confondre avec mas.

Marquer: action de marquer la laine avec une peinture résistante, à base d'huile de lin. La marque apposée du propriétaire permet de reconnaître le troupeau.

Mas: ferme provençale. Désigne autant la propriété que les terres ou les bâtiments. Un petit mas est appelé mazet.

Mouton: un bélier castré. «Troupeau de moutons» est donc un terme erroné qui désigne en réalité un troupeau de brebis, d'agneaux, de béliers et de moutons.

Piagne (faire la): tailler la corne des sabots au couteau pour soigner le piétin (infection de pied). S'accompagne souvent d'un passage du troupeau dans un pédiluve.

Sonnaille: cloche plus ou moins grosse passée en collier autour des vieilles brebis ou des brebis qui perdent leur agneau.

5) Matrix

La matrice ci-dessous vous donne quelques pistes pour improviser des scènes et graduer leur intensité dans le plan de bataille du camp impliqué. Piochez les scènes qui vous semblent les plus pertinentes en privilégiant l'implication de vos joueurs pour résoudre la situation évoquée. Voyez comment ils gèrent la situation pour improviser la suite.

- Si vos joueurs s'en sortent bien, ils peuvent neutraliser leur adversaire ou se disculper à ses yeux selon qu'ils emploient la manière forte ou une enquête rondement menée. Le(s) PNJ du camp en question peut même leur proposer une alliance. Ne serait-ce que pour conserver son troupeau si vos héros lui ont fait mordre la poussière. Tout dépend du camp dont la description va vous démontrer que certains bergers sont plus bornés que d'autres. Et que tous n'ont pas les mêmes moyens.

- Si vos joueurs échouent, la haine de leur adversaire s'accroît d'un cran. Et la violence qui en résulte aussi. Les « rappels à l'ordre » deviennent des « ripostes indirectes », les attaques indirectes deviennent plus franches avec la volonté redoublée de nuire.

Vous trouverez la définition des cases et leur degré de violence, à la suite de la matrice, en 5.2.

5.1) Globaliser la guerre des moutons

La matrice n'est pas réservée aux actions contre votre alliance. Piochez dedans pour brosser en toile de fond les conflits entre PNJ qui vont se traduire par des rumeurs arrivant aux oreilles. Le principe est d'emporter vos joueurs dans un tourbillon d'événements qui frappent tous les troupeaux de la région. Pas seulement le leur. Lacaryss redouble d'efforts pour les mélanger, diviser les bergers et exacerber la violence afin que chaque camp se retrouve à affronter un, puis deux, puis plusieurs camps en même temps. Comme évoqué ci-dessus, certains vont peut-être chercher à s'allier à votre alliance pour la trahir dès l'attaque suivante. Alors que d'autres ennemis vont comprendre qu'ils se sont trompés de coupables et vont plutôt se rapprocher de vos héros pour mettre un terme à ce chaos !

Un bloc note vous sera sans doute vital pour vous retrouver dans votre improvisation.



5.2) Improvisez les réactions

Les lignes de la matrice donnent des possibilités, non exhaustives, de scènes d'affrontement entre deux camps. Et ces lignes ne sont pas rigides : rien ne doit vous empêcher de mettre en scène une riposte directe, avant de jouer une riposte indirecte parce que la façon dont vous imaginez le faire s'emboîte mieux ainsi. Et qui sait si une riposte ne va pas vous inspirer pour lancer votre scénario (amorce, donc). La graduation des scènes répond à la logique suivante :

Rappel à l'ordre : le PNJ n'est pas content et il vient le faire savoir. C'est souvent une scène qui découle de la résolution de votre amorce. Notre PNJ veut avant tout marquer son mécontentement et imposer le respect. Ou faire peur. En bref, marquer les limites pour que le contrevenant ne recommence pas. Il peut s'agir d'une action violente, mais son but est d'intimider. Pas de mettre hors d'état de nuire.

Riposte indirecte : cette action vise à se venger d'un adversaire en faisant du grabuge tout en restant incognito. L'attaque doit rester anonyme et si elle permet de faire accuser un autre, c'est encore mieux !

Riposte directe : l'heure n'est plus aux pincettes. Ce camp passe à l'attaque en mettant les moyens qui lui sont propres pour infliger un maximum de dommages à l'adversaire dont il estime devoir se venger.

Le tout pour le tout : il s'agit d'actions désespérées que ce camp, poussé dans ses derniers retranchements, va tenter dans une action coup de poing, pour souffler le danger en espérant survivre.

Rappel à l'ordre

Bourre-pif : Aristide se présente à vos bergers avec sa façon bien à lui d'expliquer les choses. Il ne dit rien, n'exprime rien et se contente d'avancer sur celui qui semble être le responsable de tout ce cirque pour... lui claquer une grosse mandale. La chose faite, il repart sans ajouter autre chose qu'un « j'espère qu'il n'y aura pas de prochaine fois ! ». Si on lui a piqué des bêtes, il ira lui-même se les récupérer dans votre troupeau. Bon, tout cela part du principe que personne ne va réagir... Si vos PJ ripostent, Aristide va se battre comme un beau diable, leur prouvant qu'il n'est pas un simple berger. Impossible d'engager le dialogue pour le raisonner. Cependant, notre homme n'est pas suicidaire. Il sait mesurer l'adversaire et admettre sa défaite. Il reste couché dans la poussière s'il n'a pas le dessus. Mais il reviendra se venger, avec le silence qui le caractérise !

Intimidation musclée : c'est la scène classique à réserver à des joueurs sanguins, équipés de combattants. Votre victime débarque inopinément avec ses copains pour mettre une petite raclée aux gars de chez vous. C'est pas pour faire mal mais juste les humilier et leur montrer qui est le patron. Évidemment, il pense se faire la main sur des gueux. Il ne s'attend pas à tomber sur des hommes d'armes entraînés... ou des mages. Il existe de nombreuses variantes pour jouer sur

les ressorts de la vendetta. Par exemple, vos héros peuvent arriver après la guerre. Les bergers molestés viennent chercher protection à l'alliance qui dépêchent nos héros éclaircir cette affaire, voire administrer des représailles en retour. Aristide évite de se battre, il va plutôt chercher à faire peur en fixant d'un silence lourd de sous-entendu les « coupables ». Il reviendra leur coller un bourre-pif s'ils n'ont pas percuté. Les frères Paturel s'attaqueront à plus faible qu'eux en jouant les terreurs. Les raphélois viendront en nombre, harangués par Coulèto et sa langue de vipère. Le respect ça se travaille !

Cambriolage : les frères Paturel ont leur interprétation de la maxime « un prêté pour un rendu ». Comme ils s'estiment victimes d'un odieux vol mais qu'ils n'ont pas la force nécessaire pour brutaliser le coupable, ils décident d'entrer discrètement chez lui pour se dédommager. Ils visent sa bergerie pour lui prendre le double de brebis que celles qui ont disparues chez eux ; ou sa grange pour piller son foin avec une charrette. Et s'ils le peuvent, ils s'introduisent dans des habitations pour prendre tout ce qui peut avoir de la valeur. Bien entendu, il est peu probable qu'ils s'attaquent à votre alliance. Sauf à ce qu'elle ait l'apparence anodine d'un mas ou d'une villa. Les frères désertent devant une garde ou des fortifications. Ils peuvent en revanche s'attaquer aux annexes et aux possessions détachées de votre alliance. Une bonne occasion d'éprouver les défenses de votre communauté. La capture des voleurs peut donner lieu à des improvisations amusantes...

Inspection du bailli : Messer Arno ou les raphélois ont les oreilles de Sire Raibeau, figure de l'autorité locale. Ils ne vont pas se priver de se plaindre des méfaits dont ils sont victimes. Le seigneur va donc les faire escorter de son bailli (et une escorte plus ou moins impressionnante, selon la réputation de votre communauté) afin que tout ce petit monde viennent inspecter la bergerie des coupables. Refuser d'ouvrir ses portes est une très mauvaise idée car elle revient à insulter l'autorité de Sire Raibeau. Et personne n'insulte la maison des Baux sans y laisser des dents ! Ouvrir ses portes est une très mauvaise idée... aussi. Car il va être amusant de justifier pourquoi sa bergerie abrite des brebis qui ne sont pas à soi. Lacaryss va redoubler de virtuosité pour mettre votre alliance dans l'embarras ! Une issue mal gérée peut déboucher sur une catastrophe, au plan juridique, comme des pertes de propriétés ou l'explosion des impôts réclamés à l'alliance. Espérons que vos joueurs seront assez malins pour corrompre, ou manipuler le bailli et ses clercs pour s'en tirer avec des amendes minimales.

Conflit foncier : Messer Arno a les appuis nécessaires pour faire valoir ses droits... y compris lorsqu'ils sont imaginaires. Il dépêche une missive signée de la main d'un clerc et cachetée par l'archevêché d'Arles pour signaler au contrevenant que son troupeau pâture sur des terres propriété de l'église. Terres dont la concession lui a été allouée. La suite dépend du statut de votre communauté. Si l'alliance est une autorité reconnue, soutenue par l'église ou la noblesse, le malentendu sera vite dissipé et des diplomates pugnaces pourront faire remonter leur mécontentement à l'archevêque pour réclamer la tête du clerc qui a fabriqué le faux. Voilà une bonne occasion pour rendre votre alliance redevable d'un noble ou d'un prince d'église qui ne manquera pas de venir leur demander de l'aide dans une de vos prochaines aventures. Une scène sur ce thème est également une occasion cousue de fil d'or pour broder des intrigues dans le silence feutré de la cité épiscopale. Le soutien de l'alliance a sans doute des ennemis qui vont tenter d'exploiter la faveur qu'il vient d'offrir à l'alliance pour le faire tomber. Là encore de

quoi imaginer bien des rebondissements dans vos prochains scénarios. En résumé, si votre alliance a un statut reconnu, ou fait figure d'autorité dans le pays d'Arles, ce petit tracas est d'avantage un marchepied pour de prochaines aventures qu'il n'a d'incidence sur celle en cours.

En revanche, les choses se compliquent si votre alliance est modeste, qu'elle vit en marge du monde ou dans la semi-clandestinité. Comment va-t-elle se défendre des accusations de Messer Arno en montrant des actes partiels, obscures... ou qu'elle n'a pas. Imaginons par exemple quelle se soit installée sur de vieilles possessions de l'aide d'Hermès, sans avoir les actes originaux et dont les copies confiées à l'archevêché sont perdues depuis longtemps. Peut-elle se débrouiller seule pour plaider devant les autorités ? Si oui à quel prix ? Si non, doit-elle demander de l'aide à la domus de son tribunal ? Et si oui... à quel prix... ? Nous voilà face à une manœuvre qui peut lui coûter une partie de son patrimoine foncier. Messer Arno se montrera sans pitié s'il peut s'offrir de l'herbe pour accroître ses troupeaux. « Business is business » : la reconquête du domaine agricole de l'alliance peut devenir un objectif de longue haleine qui se poursuivra bien après cette aventure.

Ripostes indirectes

Réclamation : Aristide n'est pas homme à se cacher derrière des petites manœuvres crapuleuses. Il vient, seul, réclamer ce que son adversaire lui doit. Comme ça, d'homme à homme et les yeux dans les yeux. Si vous rêviez d'incarner Clint Eastwood, c'est l'occasion de vous lâcher ! Si le « coupable » fait amende honorable, Aristide se crache dans la main pour sceller leur accord d'une poignée franche et virile. Il ne cherchera plus de noises si les deux partis restent quittes. Dans le cas contraire, il rentre chez lui, sans un mot de plus, pour préparer sa vengeance.

Vol ponctuels : le nom de la manœuvre est explicite. Les voleurs pénètrent de nuit dans les bergeries pour voler des brebis. Ils peuvent également opérer de jour sur des troupeaux dans des bois ou en lisière de terrains accidentés. Ils effrayent les bêtes, le plus discrètement possible, pour les rabattre vers leur troupeau ou vers une charrette, prévue à cet effet. A vous de voir si vos héros se rendent comptent du vol et interviennent, parce qu'ils ont pris des précautions pour surveiller leurs bêtes, par exemple. Auquel cas votre scène aboutit à une poursuite, éventuellement suivit d'un affrontement. Ou s'ils découvrent la supercherie trop tard ; auquel cas il est possible de pister les bêtes et remonter jusqu'aux ravisseurs. Vont-ils confondre les voleurs et les remettre à la justice ou vont-ils se faire justice eux-mêmes ? Les frères Paturel sont des cadors dans la discipline. Une bonne partie de leur troupeau vient de bêtes volées à droite à gauche. Ils sont experts pour juger de la surveillance d'un cheptel et passent des heures à observer les bergers pour savoir s'ils maîtrisent leurs bêtes ou pas. Ils connaissent le moindre buisson et sont habiles pour attraper les brebis au crochet (long bâton terminé d'un crochet à bout rond pour saisir la patte juste au-dessus du sabot). Les raphélois connaissent bien la région, eux aussi. Ils sont plus nombreux et bien organisés, avec des bergers agiles au crochet, des gros durs pour intercepter ceux qui auraient la mauvaise idée d'intervenir. Ils ont aussi une charrette pour transporter les prises ligotées.

Camp	Rappel à l'ordre	Riposte indirecte	Riposte directe	Le tout pour le tout
Aristide, le berger solitaire	- Bourre pif - Intimidation musclée	- Réclamation	- Carton à l'arc - Opération commando - Incendie de grange	- Meurtres
Les frères Paturel	- Cambriolage - Intimidation musclée	- Vols ponctuels - Lâcher de chiens errants	- Bastonnades - Attaques de chiens - Liquidation et recel	- Otages
Messer Arnaud	- Inspection du bailli - Conflit foncier	- Mélange de troupeaux - Corruption - Incendie de grange	- Raid de cavaliers - Attaques de chiens - Bastonnades	- Incendies
Coulèto et les raphélois	- Inspection du bailli - Intimidation musclée	- Vols ponctuels - Lâcher de chiens errants - Incendie de grange	- Bastonnades - Attaques de chiens	- Empoisonnement
Lacaryss, démon mineur de la discorde	Pouvoir de possession (1) - Conduite de troupeaux - Suicide ovin	Marque illusoire (1) - Transfert de cheptel - Foire d'empoigne	Pelisse du loup (2) - Attaques surprises - Attaques d'enfants et de vieillards - Carnage	Peste ovine (3) - Brebis errante - Infestation de bergerie - Infestation de marché aux bestiaux



Lâcher de chiens errants: la manœuvre demande du temps, mais n'a rien de compliquée. Il suffit de capturer des chiens faméliques qui trainent dans les faubourgs d'Arles, ou d'en acheter à la pègre locale qui les collectionne pour ses combats clandestins. Affamez la bestiole quelques jours avant de la relâcher au voisinage d'un troupeau. L'attaque d'un chien sème la panique sur tout le troupeau, quel que soit sa taille. Mais l'attaque d'une dizaine peut se solder par un carnage! A l'instar d'une attaque de loups, les bêtes se dispersent de partout. Leur terreur est telle qu'elles sautent dans les ravins les unes derrière les autres. Le choc de l'attaque peut causer de lourdes pertes d'agnelages, avec des vagues d'avortements ou d'agneaux mort-nés. Les frères Paturel ont de quoi lâcher une demi-douzaine de chiens de chasse, torturés et affamés. Ils les lâcheront par surprise, si possible de nuit. Les raphélois sont capables d'ajouter leurs chiens à ceux qu'ils auront rapidement collectionnés dans tout le pays, pour monter une meute bruyante et disparate. Ils s'en serviront d'abord comme menace, avant de les lâcher pour de bon. A la différence des frères Paturel, les bergers de Raphèle ne sont pas tous acquis à Coulèto. Plusieurs répugnent à se servir de tels procédés. Il y a donc une marge de négociation avant la boucherie.

La logistique de votre alliance peut jouer un rôle déterminant pour contrer ce genre de manœuvre. Des chiens de garde (patous, bergers des Pyrénées...) sont très efficaces pour s'attaquer aux intrus qui rentrent dans le troupeau. Qu'ils soient chiens, loups ou humains... La magie peut facilement venir à bout d'une meute, que ce soit par des sorts d'animal, ou des sorts plus expéditifs d'ignem ou de terram. Au même titre que des archers postés pour surveiller les bêtes, des gens porteurs du don ou de lycanthropie... Tout est question de moyens.

Mélange de troupeau: les bergers de messer Arno exploitent l'avantage du nombre pour noyer de petits troupeaux dans la nasse de leur cheptel énorme. Leur technique est simple: les cavaliers précipitent le troupeau sur une partie du troupeau adverse. Dans la panique, vos bêtes suivent les leurs, qui sont habituées à se déplacer au piaffement des montures. Personne n'arrête 30 000 brebis lancées, d'autant que la horde va vite et qu'une cinquantaine de chiens l'encadrent en montrant les crocs aux vôtres! Difficile de la poursuivre à pied, comme c'est le cas de la majorité des bergers de ce scénario.

Cette manœuvre ne laisse aucune chance aux bergers modestes, sinon se rendre aux bergeries de messer Arno pour négocier la restitution des «otages». Or, les bergers qui le servent ont les appuis nécessaires (et la force du nombre) pour se permettre de refuser!

Mais la manœuvre est à double tranchant: des sortilèges ou une meute de chiens fous peuvent facilement débâter l'énorme troupeau d'Arno avant qu'il n'emporte le vôtre. Le tout est d'agir loin pour ne pas effrayer vos bêtes. Et un troupeau de 30 000 brebis qui se disperse dans la panique va occuper les bergers cavaliers pendant un bon moment. Avec un peu de chance, il y a même des bêtes qui iront se réfugier près de votre bergerie. Vous n'avez plus qu'à les maquiller pour vous enrichir!

Corruption: Messer Arno est riche et c'est un patron bien connu des bergers du coin pour les gages généreux qu'il verse pour s'offrir les meilleurs pâtres de la Crau. Bien des gens voudraient travailler dans ses équipes. Alors comment vont se comporter vos humbles serviteurs lorsque les bergers d'Arno vont leur faire une proposition de salaire indécente, en échange d'un «petit service» ou la promesse

d'une bonne place... Qui va résister? Qui va accepter de laisser une barrière ouverte ou de fermer les yeux à une certaine heure donnée? La corruption vous permet de disposer de traîtres pour asséner des coups bas et faire déraiser les plans les mieux huilés. Ce genre de scène est délicat dans la mesure où elle peut vite générer de la frustration chez vos joueurs. Evitez de les mettre systématiquement devant le fait accompli en leur permettant d'anticiper la trahison. A vous de distiller des indices, même s'ils sont maigres. A eux de s'en servir intelligemment!

Quelques exemples de corruption: convaincre les pâtres d'abandonner leur poste sans préavis, en échange d'une place en or. Convaincre le lettré chargé de répertorier les bêtes de maquiller les comptages (les bergers de ce scénario sont illettrés). Convaincre un berger de saboter son travail en négligeant ses bêtes ou en les laissant gaspiller les herbages. Convaincre un berger «d'oublier» de marquer les agneaux et leur mère, avant qu'on le les subtilise. Convaincre un village ou un seigneur de refuser l'accès à des pâtures ou à un point d'eau. Etc.

Incendies de grange: Les raphélois, comme les hommes de main de messer Arno sont prêts à s'attaquer aux installations d'un concurrent si leurs menaces ne sont pas prises au sérieux. Le tout est de ne pas se laisser prendre, car être accusé d'incendie est un crime grave. Les granges à foin et les bâtiments isolés sont des cibles de choix. Les raphélois, qui sont des paysans, ne s'attaqueront pas à ceux qui abritent des troupeaux. Les jeunes bergers-mercenaires au service d'Arno auront moins de scrupules... Aristide, pour sa part, utilise les incendies comme une diversion pour aller égorger les bêtes de son adversaire (voir les ripostes directes, ci-dessous). Les héros peuvent être mis devant le fait accompli si le bâtiment détruit n'a pas plus de valeur que ça. Ils devraient en revanche avoir les moyens de contrer les incendiaires si ceux-ci s'attaquent à des édifices à proximité d'habitation. Le feu peut se propager pour vous permettre d'improviser des scènes héroïques de sauvetage. La tactique de l'incendie touche ce que vos joueurs ont bâti, au gré des aventures. C'est donc un levier puissant pour les impliquer dans l'action et les pousser à prendre des initiatives s'ils se cantonnent trop passivement dans un rôle d'arbitre.

Ripostes directes

Carton à l'arc: la devise d'Aristide est de se venger en infligeant le double de ce que lui-même a subi. Il approche furtivement le troupeau ennemi pour faire un carton à l'arc court. Viser la tête d'une bête qui broute est d'une simplicité enfantine pour cet ancien arbalétrier des guerres d'Italie. Et il peut s'écouler un certain temps avant qu'un berger le repère car ses tirs foudroyants sont discrets et visent le centre du troupeau. Aristide maîtrise les techniques de camouflage et n'hésite pas à se replier si des chiens approchent. C'est un combattant patient qui reviendra au besoin. Clint Eastwood devient John Rambo!

Opération commando: Aristide renoue avec ses compétences militaires. Il se glisse dans la ferme de son adversaire, au beau milieu de la nuit, en commençant par se débarrasser des chiens à l'arc, après les avoir appâtés avec de la viande. La chose réglée, il entre dans le parc pour égorger le double de bêtes que celles qu'on lui a tué ou volé. Si le troupeau est difficile, ou surveillé, il incendie des édifices, pour créer une diversion. Il agit comme un psychopathe méthodique, en égor-

geant ses victimes sans se presser avant de se replier. Sans se presser non plus. Il est donc tout à fait possible de le prendre sur le fait. Mais mieux vaut être sûr de soi car Aristide va se battre comme un fou furieux, même avec des flèches dans le corps si des archers ont essayé de le neutraliser! Le berger pète les plombs, redevenant un chien de guerre assoiffé de sang. La Crau, c'était pas sa guerre!

Bastonades: c'est la bonne vieille méthode en vigueur dans le pays pour se débarrasser des nuisibles. On attrape un petit berger du camp d'en face et on lui colle une bonne grosse tête au carré en lui expliquant qu'il n'y aura pas de prochaine fois. On obtient de bons résultats sur des victimes isolées qu'on laisse quasi-morte sur place. Les frères Paturel chantent souvent ce couplet, pour peu que leur victime soit seule et «inoffensive». Casser des gosses ou des filles ne leur pose aucun problème déontologique d'ailleurs. Le tout c'est qu'il n'y ait pas de résistance car les frangins ne sont pas des courageux. Cela dit, ils aiment bien impressionner leur monde pour redorer leur blason de gros durs. Ils ne cracheront pas sur l'opportunité d'une bonne rouste en public, devant la taverne de Raphèle, par exemple. Il est donc très facile de leur tendre un piège avec un appât se faisant passer pour faible, et des camarades cachés dans les environs. Les frangins ne reviendront pas après une déculottée. Les raphélois et les hommes de main d'Arno présentent une menace plus sérieuse car ils peuvent venir en nombre si la première bastonnade tourne à leur désavantage. Un simple pugilat à la sortie de Raphèle ou dans la taverne locale, par exemple, peut se transformer en bataille rangée ou en chasse aux furtifs. Les raphélois ont l'avantage du nombre, les hommes d'Arno l'avantage des montures. Aucun des deux camps, cependant, n'aura l'audace de s'attaquer à un groupe de soldats, harnachés et armés comme il se doit.

Liquidation et recel: Les frères Paturel saignent rapidement les bêtes qu'ils dérobent. Les carcasses sont impossibles à identifier. Les frères n'ont plus qu'à écouler la viande via leurs filières plus ou moins crapuleuses auprès de bouchers arlésiens. Voilà des années qu'ils écoulent de la marchandise de la sorte. Qui pourrait faire le rapprochement entre la taille constante de leur troupeau et les quantités de viandes écoulées? Les frères ne stockeront donc pas longtemps les bêtes qu'ils vous ont volées... On peut les coincer grâce à la magie (une marque avec un sort d'imaginem, par exemple) ou tout simplement en fouillant leur bergerie. Leur avidité sans limite les pousse à conserver les peaux (donc votre marque) pour revendre la laine. Une erreur stupide qui peut aider à leur inculpation devant les hommes du bailli.

Raid de cavaliers: les cavaliers de messer Arno passent à l'assaut comme dans les bons vieux westerns. Ils surgissent de tous les côtés, bondissant par-dessus les barrières, renversant paysans, cuves et barriques avec la force d'un ouragan. Ils ouvrent les barrières, excitent leur meute de chiens en leur hurlant dessus pour les pousser à mordre. Leur objectif premier est de faire sortir le troupeau pour l'éparpiller dans la panique. Mais tout dégât est du bonus. L'efficacité de cette manœuvre provient de la rapidité avec laquelle elle est exécutée. Si, par malheur, vos héros venaient à s'organiser, il leur serait assez facile de contrer la menace en isolant les cavaliers pour les désarçonner et faire des otages, par exemple. Idem si on les poursuit: les pillards n'ont pas envisagé cette option et qu'ils soient des cavaliers n'implique pas qu'ils sachent se battre à cheval.

Si les hommes de messer Arno accusent de grosses pertes ou collectionnent les défaites, ils peuvent mettre sur pied une action plus musclée: Arno va louer les services d'une poignée de mercenaires pour diriger une expédition punitive en bonne et due forme. Ces derniers savent combattre montés (et combattre tout court!) et vont employer les bergers pour occuper les défenseurs pendant qu'ils causent un maximum de dégâts. On ne parle plus ici de faire peur, mais bien de frapper durement l'ennemi: ils incendient les chaumières, tuent le bétail à la lance ou à l'arc, ils enlèvent des enfants pour prendre des otages. Ce raid peut vous servir de point de tension culminant pour votre scénario, avec des méchants dignes de vos héros. Reste à savoir si vos PJ auront eu des tuyaux (par leurs contacts, par un traître...) pour se préparer et le gérer façon «7 mercenaires»; ou s'ils assisteront impuissants à la destruction aveugle... pour préparer leur implacable vengeance, façon «il était une fois dans l'Ouest».

Attaques de chiens: un bon chien est une des possessions les plus précieuses d'un berger. C'est à la fois son acolyte et son instrument pour canaliser le troupeau. Les bons chiens sont d'autant plus précieux qu'ils sont rares et qu'il faut les former. Et ce n'est pas qu'une question de pedigree; c'est aussi une question «d'alchimie» entre la bête et son maître. Un chien peut faire des prouesses avec un berger et perdre son efficacité avec un autre. Priver un berger de son chien revient à porter un coup sérieux à la gestion de son troupeau. Les hommes d'Arno disposent de bergers des Pyrénées taillés pour combattre les loups. Ils les enverront dans le troupeau adverse pour nettoyer les chiens (ces chiens ne s'attaquent pas aux brebis). Mieux vaut avoir des molosses équivalents ou un arc pour les tirer. Sans quoi une bonne partie des chiens vont être estropiés... ou pire. Les frères Paturel iront s'acheter une paire de molosses qui ont survécu à des combats de chiens dans le quartier des arènes. Coulèto les empoisonnera en éparpillant de la viande grouillante de ténias à proximité du troupeau visé.

Un troupeau sans chiens sera beaucoup plus vulnérable à des manœuvres type «raid de cavaliers», «lâcher de chiens errants» et autre «mélange de troupeau»...

Le tout pour le tout

Meurtres: Aristide comprend qu'il n'a pas d'autre choix que tuer tous ceux qui veulent la peau de son troupeau. Il va donc procéder comme il l'a fait sur le troupeau: mais cette fois il fait un carton sur les bergers et va venir dans votre chambre pour vous égorger. Le mercenaire sait qu'il devra s'enfuir sans ses bêtes s'il réchappait à cette manœuvre. Vous voilà face à une machine à tuer, qui n'a plus rien à perdre et qui ne craint pas la mort. Le sort d'Aristide devrait se jouer dans un combat épique, sur fond de ciel aux couleurs d'un incendie, avec la mort au bout du chemin... MJ, voici venu votre heure pour improviser une belle scène d'agonie, avec son serment et ses regrets noyés dans un gargouillis ensanglanté!

Otages: la lâcheté des frères Paturel devrait les conduire à se replier vers cette extrémité. Comme ce ne sont ni des durs, ni des guerriers, ils vont s'attaquer à un membre faible en l'enlevant lors d'une visite chez un proche, un trajet au marché par exemple. N'hésitez pas à taper dans



lès stéréotypes du vieux serviteur malade, de la belle bergère ou du gosse de 6 ans qui aide à garder le troupeau et dont les parents viennent pleurer dans les bras des PJ. Ils se carapatent avec leur(s) otage(s) dans leurs cabanes, de préférence, ou dans n'importe quel lieu clôt s'ils n'ont pas le choix. Les frères savent qu'ils sont déjà allés trop loin pour reculer. Ils exigent qu'on leur restitue les pertes dont ils estiment être victime (et qui sont exagérées!) ou une somme rondelette. Ils iront au bout et sont déterminés à mutiler leurs captifs avant de les assassiner froidement. Le fait qu'ils soient colériques et en totale panique n'arrange rien! Ces ingrédients devraient vous permettre de concocter une scène de négociation à haute tension, où le moindre faux pas peut se solder très cher. Sa résolution repose sur les épaules de vos héros, selon qu'ils favorisent la force ou le dialogue. La magie est une alternative très efficace pour neutraliser les criminels. L'art du mentem ou corpus, combiné au perdo ou au rego devrait faire des merveilles sur ces cibles à faible volonté...

Incendies: les hommes de main de messer Arno pratiquent la stratégie de la table rase dès qu'ils se sentiront acculés. A vous de décider si c'est sous la contrainte de leur salaud d'employeur, ou si c'est parce qu'ils sont de mauvais bougres. Ils agissent de nuit, profitant de la sécheresse pour mettre le feu aux herbages, bosquets et talus tout autour des installations ou du troupeau qu'ils visent. Les cavaliers bondissent à travers le cercle des premières flammes pour incendier le maximum de parcs et de bâtiments et en vidant des outres d'huile de lampe sur les points stratégiques (ponts, sortie de bergerie ou de chemins...). Messer Arno a les moyens de les équiper. A l'instar d'un raid, l'efficacité de la manœuvre repose sur l'effet de surprise et la rapidité avec laquelle on l'effectue. L'incendie des pâtures dégagent une épaisse fumée qui sert d'écran aux pyromanes, en leur donnant du temps pour amorcer de nouveaux départs d'incendies. Les victimes se réveillent, en théorie, au milieu des bélements et des aboiements, dans un chaos de fumée et de flammes. Pour un départ de flamme combattu, trois se déclenchent ici et là. Les cavaliers se replient dès que l'adversaire se rapproche pour les engager ou que le rideau de flammes menace de les enfermer dans leur propre piège.

Gringo! Vous voilà avec une grande scène de western avec son troupeau en déroute, les desperados qui ravagent votre ranch sans que vous puissiez les stopper, sur un fond de ciel en feu qui annonce une aube de cendres et de désespoir. La résolution de la scène dépend de pas mal de paramètres, et notamment des défenses de vos installations. Des sentinelles vigilantes peuvent vous éviter le pire! L'Ars Magica est également un atout redoutable pour frapper les incendiaires autant que pour contrer les flammes... à condition que vos mages dorment à proximité du troupeau. Ce qui n'est pas dans les habitudes de l'ordre. La suite dépend aussi de vos héros: caramba! Une telle vilénie ne peut rester impunie!

Empoisonnement: la jeune Coulèto décide de s'attaquer aux puits, sources ou canaux pour empoisonner ses ennemis. Bêtes et bergers boivent aux mêmes endroits, à l'époque. Y compris l'eau du Rhône. La cheftaine des raphélois connaît pas mal de mauvais garçons. Du genre qui trainent du côté du cimetière des Alyscamps quand il fait nuit noire et qui peuvent vous vendre du cadavre de charnier à pas cher. Si votre scénario se déroule sur fond de peste, la Coulèto dispose d'un réservoir de cadavres. Dans le cas contraire, elle peut utiliser des charognes véreuses pour un résultat identique. Il suffit de laisser infuser les

cadavres au bon endroit pour semer la mort sur de larges périmètres autour de la source d'infection. Ce qui sous-entend que des criminels peuvent charrier des corps jusqu'à vos points d'eau. Or l'eau est précieuse en Crau! Si vos puits et vos citernes sont sous surveillance, Coulèto va collecter des fonds parmi les villageois pour acheter une fiole de poison à un alchimiste d'Arles. Fiole qu'elle confiera ensuite à un traître de votre entourage pour la glisser dans vos installations.

Le souci... c'est que la nappe de Crau est vaste. Personne ne peut prévoir comment le poison va s'y répandre avant de se diffuser. La cible sera peut-être épargnée et c'est le mas voisin qui sera infecté. Ce «hasard» vous permet de bâtir des scènes autour d'un mal mystérieux qui peut frapper tout le monde. Y compris le hameau de Raphèle. Comme la belle n'a pas agit seule, parions que des langues vont se délier au fur et mesure que la paysannerie prendra la mesure d'un mal que l'on peut combattre. A vos joueurs de mener l'enquête dans une course contre la montre pour limiter les dégâts. L'Ars Magica est le seul remède efficace pour localiser les foyers d'infection et purifier la nappe de la Crau. Dans le cas contraire le temps fera le reste. Mais les victimes vont tomber en attendant...

Lacaryss

Le petit tableau sous la matrice liste un certain nombre d'actions potentielles que Lacaryss peut déployer pour semer le chaos et la destruction dans les troupeaux. Sa tactique consiste à agir masqué le plus longtemps possible. Vous pouvez utiliser ses manœuvres pour lancer une scène ou pour en complexifier une autre.

Conduite de troupeau: Lacaryss possède une brebis qui brouté dans un petit peloton de brebis à l'écart du troupeau. Les brebis se suivant les unes les autres, en s'éloignant, il amène avec lui le groupe qui, à son tour amène un groupe plus large. Etc. Et c'est comme ça qu'en y prenant pas garde on perd son troupeau, qu'on le retrouve mélangé à une autre ou en train de manger le pré du voisin.

Suicide ovin: Lacaryss saute dans une bête et lui fait sauter une barre rocheuse ou il l'envoie droit dans le Rhône. Il s'extirpe avant la mort pour sauter dans une nouvelle bête qu'il conduit à la mort, pour sauter dans une suivante... etc. C'est une méthode imparable (du moins pour les non-magiciens) mais qui a le désavantage de souligner des évènements étranges.

Transfert de cheptel: Lacaryss changent les marques de certaines bêtes pour celles d'un autre troupeau. Il suffit de le faire en présence des propriétaires, sur un marché par exemple pour se délecter de la dispute qui en suit. Notez qu'un bon berger peut reconnaître ses bêtes avec ou sans marque et peut donc avoir droit de faire un jet moyen de perception + attention pour ne pas se laisser abuser par l'illusion.

Foire d'empoigne: Lacaryss s'amuse à intervertir les marques d'un berger en présence d'un autre. Rien de plus amusant sur un marché aux bestiaux. Ne reste plus qu'à assister aux disputes pour compter les points.

Attaque surprise: Lacaryss saute dans une bête qui vous mord sans crier gare. Il s'extirpe tout de suite après la morsure laissant une pauvre brebis désorientée par le goût du

sang, qui va se comporter comme une brebis. C'est à n'y rien comprendre pour celui qui se fait mordre! Sauf qu'à force de subir ce genre d'attaques imprévisibles, bergers et chiens commencent à avoir peur de leur troupeau...

Attaques d'enfants et de vieillards: Une brebis possédée reste une brebis, donc un danger modéré face à un adulte. Mais elle a assez de force pour emporter un enfant et mâcher devant vous le bras de papi. De quoi improviser des scènes choquantes, qui vont marquer les esprits de tout le pays si Lacaryss doit jouer à découvert. Plus personne ne voudra plus approcher d'une bergerie. Amateurs de série Z, à vos plumes!

Carnage: restons dans le registre de la série Z avec des groupes de brebis carnivores qui saignent les poules, donnent la chasse aux chiens ou bondissent dans les enclos pour attaquer vaches et cochons. De quoi animer des scènes qui vont bien faire rire vos joueurs mais pas vos pauvres paysans, profondément ébranlés par le spectacle. D'autant qu'il n'existe pas de moyens de prévention, sinon abatte le démon avant qu'il n'abatte le bétail. Notons que les victimes de ce type d'attaque, qui n'assistent pas au carnage, ne peuvent pas imaginer une seule seconde ce qui s'est vraiment passé. Elles mettront l'attaque sur le compte de loups ou de bergers adverses. Cette manœuvre suppose que Lacaryss ne soit pas le seul de son espèce dans notre aventure.

Brebis errante: cette méthode fourbe consiste à infecter une bête par un sort de peste puis la posséder pour l'écartier discrètement de son troupeau afin de l'envoyer se mélanger dans celui du voisin. Il ne reste plus qu'à regarder l'épidémie se répandre pour compter les morts. La tactique favorite du démon est d'épargner un troupeau (au hasard le vôtre...) tout en utilisant ses bêtes pour aller infecter les autres. Suspicion garantie!

Infestation de bergerie: cette manœuvre basique consiste à allumer un foyer de peste dans un troupeau. Lacaryss n'y recourra que si le temps lui est compté et qu'il doit infliger un maximum de dégâts. Il se délecte d'avantage du coup de la brebis errante...

Infestation à la foire aux bestiaux: malheur à celui qui emmène sans le savoir Lacaryss parmi les bêtes qu'il espère vendre à la foire de Salon de Provence, réputée pour ses maquignons. Ou sur n'importe quel marché du pays d'Arles... Le démon s'en donne à cœur joie pour lancer sa peste sur un maximum de bêtes, semant la panique chez les éleveurs comme chez leurs clients.

6) Les troupeaux : alliances et résolutions

Le paragraphe qui suit brosse un tableau rapide des réactions de chaque camp pour utiliser leur potentiel et orienter leur interprétation pour permettre à vos héros de résoudre ce scénario. Comme toujours ce sont des pistes à partir desquelles broder. Piochez à votre convenance en ignorant ce que vous jugerez inutile.

Aristide, le berger solitaire

Aristide Pigeol est natif de Miramas, dans une modeste famille de vilains. Il s'est engagé très jeune dans les troupes provençales pour gagner son pain sur les routes d'Italie

(ou autre contrée, selon votre époque de jeu). Aristide s'est illustré à maintes reprises, en louant ses talents de mercenaire à la chevalerie lombarde ou arlésienne. S'il a joué et bu une partie de ses gages, Aristide en a économisé assez pour se lancer dans son rêve de toujours: rentrer au pays et s'acheter son troupeau. Voilà qui est chose faite! L'ancien chien de guerre s'est acheté une centaine de têtes et n'a cessé d'accroître son troupeau qui approche actuellement les 800 bêtes. Il pâture sur le flan sud des Alpilles, dans un domaine appartenant au clergé arlésien.

Utilisation: Aristide c'est le Clint Eastwood, le Charles Bronson ou le John Rambo de ce scénario. Le berger solitaire qui n'a de comptes à rendre à personne et qui règle les problèmes à sa façon. C'est aussi le seul PNJ qui a investi sa propre fortune dans notre histoire, donc ses tripes. C'est pour cela un adversaire déterminé à protéger son troupeau, qui n'a pas peur de faire couler le sang et encaisser les coups comme un bon mercenaire. C'est une combattant acharné, sans scrupule lorsqu'il s'agit de manier les armes pour survivre.

Alliance: Aristide joue perso. Il n'a besoin de personne pour sauver son troupeau. Acculé, il se transforme en psychopathe qui n'a plus rien à perdre. Il sera donc difficile de lui faire entendre raison autrement que par la violence. Heureusement, la magie le terrifie. Avec sa peur bleue de la magie, il sera un des premiers à sentir d'instinct qu'il se passe des choses étranges. Et c'est sans doute ce qui le poussera à venir consulter vos personnages pour peu qu'ils aient une réputation de sorcier. Aristide s'en remettra également à l'église mais il n'a pas la foi et doute que Dieu puisse l'aider en quoi que soit.

Résolution: le moyen le plus direct de neutraliser Aristide et de le mettre hors combat. L'autre moyen est de lui prouver que l'on est encore plus réglo que lui. Il n'est pas prêt à faire confiance mais peut reconnaître le sens de la justice prôné par une alliance irréprochable. Aristide aime les gens qui ont des principes. Dans un autre registre, des magiciens peuvent le terrifier ou le manipuler par la menace. Mais ils devront se méfier d'Aristide comme de leur ombre car il n'y a rien de plus incontrôlable qu'un ancien soldat au bord de la folie. Il y aura forcément des retours de flamme.

Les frères Paturel

Les trois frangins (Benoist, Didier et Raymond) sont des brutes du pays qui violentent leur monde depuis leur naissance. Nombreux sont ceux qui voudraient bien qu'on les en débarrasse: du paysan racketté au berger volé en passant par le bon père de famille qui surveille sa fille à marier. Les Paturel sont des coriaces, qui ne manquent pas de ressources et qui ont de nombreux appuis, dans la pègre comme chez le petit vassal local de la maison des Baux. Et leur seule vraie intelligence et de ne jamais se faire prendre. En bref, ils sont intouchables... du point de vue des pauvres du pays. Les frangins tiennent ce fait pour acquis et en abuse.

Utilisation: vous pouvez présenter les frangins comme d'infâmes salauds, violents et inhumains. C'est la vieille ficelle du méchant ignoble qui fait reluire la noblesse du héros. Votre scénario n'en sera que plus sombre. Vous pouvez les présenter comme des pieds nickelés, plus stupides et maladroits que vraiment méchants.

Alliance: improbable dans le 1er cas, la version pieds nickelés est l'opportunité de coller «des boulets» dans les pattes de vos joueurs. Les frangins ont l'avantage d'être des gens pragmatiques et efficaces pour s'attaquer à un trou-



peau, isoler des brebis pour coincer Lacaryss, etc.

Résolution: les frères Paturel ne sont pas des durs, malgré les airs qu'ils se donnent. Une bande armée et organisée aura vite fait de leur faire mordre la poussière et le seigneur local n'est pas assez fou pour risquer sa peau pour une brochette de truands qui lui ont rendu quelques services. Il est assez simple de les mettre au tapis ou les convaincre de se calmer.

L'armée de bergers de messer Arno

Les bergers d'Arno forment un corps compact autour de Renald et Lucio, deux bergers vétérans qui passent pour être les meilleurs pâtres du pays. Ils font régner une discipline de fer dans les rangs de cette mini-armée, qui obéit à une hiérarchie stricte. Affronter les bergers d'Arno revient à affronter une force organisée, qui maîtrise son troupeau (cavaliers, meute de chiens...) et qui dispose d'une infrastructure exemplaire (enclos protégés, réserves de fourrage, armes...). Messer Arno vit dans une confortable demeure aixoise. Il se déplace pour voir ses hommes uniquement si les choses tournent mal.

Utilisation: soulignez la richesse et les moyens considérables de ces bergers en contraste avec la pauvreté d'Aristide ou les moyens dérisoires des raphélois et des Paturel. C'est également le seul camp qui a assez d'appuis et de moyens pour rivaliser avec une alliance de printemps.

Alliance: messer Arno et ses bergers n'ont rien à faire des bêtes. Seul l'argent les intéresse. Il est donc simple de les rallier, pour peu qu'on leur démontre qu'ils ont plus à perdre qu'à gagner en s'attaquant à vous.

Résolution: Vos joueurs devraient rapidement comprendre que la force brute ne sert à rien contre ce camp-

là. Arno peut aller se plaindre au seigneur ou à l'église. Il dispose de moyens conséquents pour louer les services de mercenaires, ou d'assassins. Il peut recourir à la corruption pour amener les vôtres à vous trahir. Ses bergers sont compétents, nombreux et bien équipés. Bref, la bataille s'annonce serrée. En revanche, comme tout groupe hiérarchisé, l'unité de façade cache des jalousies et des rivalités entre partisans de Renald et partisans de Lucio. Des joueurs amateurs d'intrigues devraient pouvoir les approcher pour nouer des complots, les diviser et affaiblir. Ce ne sont pas les armes qui manquent entre sortilèges, intimidation, séduction ou corruption.

Coulèto et les raphélois

Les raphélois forment un conglomerat de petits paysans attachés à leur troupeau et à leur terroir. C'est ce qui les différencie des bergers mercenaires d'Arno qui ne jurent que par l'argent. Ils ont placé leurs maigres économies dans leurs bêtes et vont se battre, comme Aristide, avec leurs tripes contre ceux qui s'attaqueraient à leur bien. Les motivations de Couléto sont plus complexes car cette jeune paysanne espère que sa beauté et son intelligence (qu'elle confond en réalité avec son opportunisme...) vont lui permettre de s'arracher à sa condition et grimper l'échelle sociale par un bon mariage. Elle va donc prouver qu'elle vaut mieux que ce ramassis de villageois, en cherchant à se faire remarquer par un chevalier ou un messer Arno.

Utilisation: les raphélois sont une sorte de masse laborieuse sans visage qui va être tiraillée entre le vieil Estève, berger en chef qui incarne la sagesse mais qui est dépassé par les événements; et la belle Couléto, impulsive et rebelle, qui sait parler à leurs sentiments. A vos héros de

jouer de cette ambivalence pour en tirer le meilleur parti. Couléto peut s'utiliser comme une ambitieuse et devenir un levier pour jouer dans le registre soap-opera. Ou vous pouvez en faire une femme fatale qui détruit tout ceux qui l'approchent, pour jouer dans un registre plus sombre, plus vénéneux.

Alliance: Estève est toujours prêt à s'allier à un groupe qui prône l'apaisement. Il privilégie le troupeau alors que Couléto incarne la rébellion idiote, par principe, du moment qu'elle peut briller. Ceci étant, il est facile de se la mettre dans la poche si l'on comprend sa vraie motivation. Votre alliance a peut-être un bon parti à marier, prestigieux ou riche, que Couléto ne connaît pas encore...

Résolution: la masse laborieuse des raphélois sert à poser des dilemmes. Jusqu'où vos joueurs sont-ils prêts à aller contre une population pauvre, inculte, manipulée par une ambitieuse sans scrupules? Ils devraient vite s'apercevoir que contrôler Couléto les aidera à remettre les villageois dans le droit chemin. Hors la plupart sont de bons paysans, anxieux de leur troupeau et qui se révèlent précieux pour détecter Lacaryss et neutraliser ses attaques.

7) Construire sa trame

Vous avez choisi votre amorce (en 4), vous avez sélectionné des scènes d'action (en 5) ainsi que les protagonistes que vous souhaitez mettre en avant (en 6). Voyons maintenant comment mettre tout ça en musique en divisant grossièrement votre scénario en 4 parties.

Vous avez lancé votre amorce. Vos joueur l'ont résolue, ou ont échoué en empirant la situation. Cette introduction occupe, grosso modo votre premier quart de partie. Dans le premier cas, relancez l'intrigue avec une nouvelle amorce (voir 4). Dans le second cas, la situation dégénère vers les scènes d'action piochées dans la matrice (en 5). Vous basculez dans le second quart de votre partie, le développement: son but est de faire monter la tension en puissance en accélérant l'apparition d'actions, toujours plus violentes et subites que les précédentes. Donnez la part belle à l'action tout en distillant quelques indices sur les vrais coupables ou sur la présence du démon. A la fin de votre développement, les joueurs devraient se demander à qui profite le crime. Le développement est marqué par une scène d'apothéose: sélectionnez une attaque (directe ou indirecte) pour la mettre en scène avec une violence appuyée et des pertes lourdes pour «énervé» vos joueurs. Le chaos devrait régner à ce stade de la partie. Attention, le but de l'apothéose n'est pas de piétiner leurs personnages en les frustrant, mais les titiller pour qu'ils en arrivent à la conclusion «que tout ça ne peut durer!». Et ils sont d'autant plus déterminés à y mettre de l'ordre qu'ils y auront perdus des plumes. Ou plutôt de la laine en l'occurrence. Cette apothéose laisse généralement place à une scène de recueillement où nos héros pensent leurs plaies et surtout... échafaudent des théories ou un plan pour résoudre le problème. Vous entrez dans la phase de résolution qui occupe le troisième quart de votre scénario: les PJ vont subir de nouvelles attaques. Mais le but n'est plus de les noyer dans l'action mais leur permettre d'identifier la vraie menace. Lacaryss qui s'est montré discret dans les deux premières phases, va se découvrir. C'est également ici que vos PJ vont s'allier avec les camps qu'ils auront raisonnés. La phase de résolution bascule lorsque vos héros ont un plan pour se débarrasser de la menace. L'exécution du plan devrait donner lieu à votre scène finale qui peut être encore plus grandiose que votre scène d'apothéose si vous privilé-

giez un scénario d'action. Mais qui peut être très intimiste si vous jouez dans un registre d'horreur ou de thriller. L'épilogue occupe le dernier quart de votre aventure. La menace est écartée mais il y a eu des dégâts et cette phase met en perspective les nouvelles amitiés ou inimitiés, les séquelles et la façon dont chaque camp va retourner à sa routine quotidienne. C'est elle qui va vous permettre de semer des pistes qui écloront dans vos prochaines aventures, comme le mariage de Couléto avec un de vos personnages, ou le traité sataniste qui a fait entrer Lacaryss dans vos murs et qui n'a toujours pas été démasqué...

La découpe de votre trame en 4 parts est un moyen simple pour rythmer l'aventure. Une phase d'introduction, deux phases d'actions dotées chacune d'un point d'orgue et une dernière phase pour lier votre épisode à votre saga. Tout l'enjeu de ce scénario est de lier les scènes les unes aux autres: n'hésitez pas à fabriquer vos outils ou tisser la vôtre en 3 actes, si vous avez l'habitude de ce type de structure, par exemple. Vous pouvez aussi jouer avec la durée de chaque phase pour modifier son rythme et coller au thème que vous aurez choisi. Ah oui, le thème! C'est le dernier élément manquant à notre mécanisme.

La gestion du temps

Ne nous voilons pas la face, ce scénario est exigeant pour les MJ. Il demande une bonne préparation, surtout pour ceux d'entre vous qui voudront s'y frotter en improvisation. Nous vous recommandons d'avoir sous le coude une feuille pour organiser vos notes. Simplifiez-vous la vie en dessinant une longue flèche que vous compartimentez en 4 parties (ou en 3 actes, ou n'importe quelle structure de prédilection). Espacez les jalons qui marquent vos parties de façon plus ou moins longue selon le rythme et le thème que vous aurez choisi. Cerclez en rouge le jalon correspondant à l'apothéose ainsi que le jalon de votre scène finale. Vous n'avez plus qu'à noter les actions que vous allez improviser. En les rangeant sous votre flèche, vous avez l'assurance de conserver votre cap pour guider votre narration vers les scènes de bascule. Bref, ne pas perdre la structure de votre aventure dans «un grand n'importe quoi». Car il y a matière à partir en sucette dans un scénario défouloir de ce genre...

La gestion du temps concerne aussi la façon dont vous organisez vos parties. Ce scénario est court dans le temps, mais il est dense en événements. Il vous faudra sans doute plus d'une séance de jeu pour en venir à bout, ce qui est plutôt une bonne chose vu la préparation qu'il exige. Ce n'est pas un hasard si c'est le scénario qui occupe le plus de caractères dans ce recueil... Bref, songez à ce paramètre de façon à pouvoir arrêter votre partie au bon moment. Juste avant, ou juste après la scène d'apothéose, par exemple. Couper au milieu de votre phase de développement ou de résolution peut avoir des effets catastrophiques sur la tension du scénario qui risque de retomber comme un soufflet au fromage.



8) Coller un thème

Choisir un thème c'est choisir l'habillage que vous voulez donner à votre scénario. La peau pour enrober votre mécano. C'est lui qui va lui donner du relief à travers son ambiance. Et cette ambiance aura d'autant plus d'écho qu'elle s'harmonisera avec le ton de votre saga, ou à contrario qu'elle tranchera avec. Comme le thème est un prisme, tous les thèmes peuvent coller à cette aventure. Voici une petite sélection des thèmes les plus évidents, accompagnés de quelques tuyaux pour rendre tout ça un peu plus concret. A vous de les croiser, en imaginer d'autres et développer les outils adéquats!

Western: c'est notre parti pris de départ et de nombreux éléments émaillent la lecture de cette aventure. Les parallèles avec le western spaghetti sont innombrables et faciles à imaginer. La Crau est un décor parfait: une terre aride où le moindre fruit s'arrache à la sueur. Révisez vos classiques en insistant dans vos descriptions sur l'immensité, la clarté de la ligne d'horizon, le soleil implacable dans un ciel froid. Ici les voyageurs se voient de loin, les troupeaux soulèvent la poussière et le mistral fait rouler une broussaille dans l'unique rue de Raphèle. Tout est plat, mais les premiers contreforts des Alpilles offrent des bois épineux et des petites gorges qui sont autant de mesas ou de canyons pour vos embuscades. Les mas sont espacés les uns des autres, comme les ranchs. Vous trouverez tous ces éléments dans la description de Raphèle en page 36 et de la Crau en page 24.

La guerre: l'option film de guerre est une variante du western. Insistez sur les manœuvres et la description détaillée des lieux qui vont faire périmètres de combat plutôt que sur l'immensité de votre décor et le sentiment de liberté qui s'en dégage. Les enjeux sont financiers ou se chiffrent en vies humaines. Les PNJ restent des durs, dénués de scrupules. Et ils ne vont pas tourner longtemps autour du pot: les actions de type «rappel à l'ordre» et «ripostes indirectes» devraient vite céder la place aux «ripostes directes» bien avant que vous n'atteignez la moitié du scénario. Vous devrez sans doute imaginer des actions coup de poing supplémentaires pour garder du répondeur sous l'accélérateur.

Mystère: Lacaryss a les outils pour la jouer fine et agir en restant caché. Maladie inconnue qui frappe subitement, comportement anormal des bêtes qui devient de plus en plus inquiétant... Vous avez là pas mal d'ingrédients pour mettre en scène des phénomènes inexplicables que même l'Ars Magica ne parvient pas à cerner. Cette option vaut la peine de privilégier les actions de type «rappel à l'ordre» et «riposte indirecte» afin de renforcer le fait que tous les bergers se suspectent sans parvenir à démasquer les coupables. Réservez plutôt vos ripostes directes pour le dernier tiers de votre scénario. Plus vous les déclencherez brutalement, plus vous donnerez l'impression qu'un vent de folie s'abat sur la région. La confusion y gagnera beaucoup et vos joueurs comprendront qu'ils sont les seuls à être armés pour prendre les choses en main. La gestion du temps est un élément délicat, mais essentiel, dans ce type de thème. L'inexplicable fait d'autant plus peur que vous prenez le temps d'installer le quotidien pour souligner, par des touches légères, des anomalies. Votre trait s'épaissit au fil des événements. Le premier tiers de votre aventure devrait se concentrer sur ce quotidien en décrivant la monotonie et l'âpreté de la vie paysanne. Les incidents qui surviennent

ont l'air de querelles entre paysans. Les PJ peuvent régler ça sans en parler aux mages. Le paranormal se fait de plus en plus présent pendant le second tiers: les anomalies se cumulent. Vos personnages vont commencer à se demander s'il ne faudrait pas en parler aux mages. Puis vient la scène d'horreur qui fait basculer votre dernier tiers d'aventure dans le chaos. A vos PJ de gérer les «simples mortels» tout en débusquant l'esprit qui se terre derrière tout ça!

Côté PNJ, cette option vous permet de les limiter à leur plus simple expression: ce sont des inconnus qui se dressent les uns contre les autres à la suite d'événements mystérieux. L'atmosphère n'en sera que plus déstabilisante. L'option inverse est de les approfondir, les complexifier, les personnaliser pour les doter de sombres secrets en tissant des rapports pervers entre eux. Voilà que vous déviez vers le thriller psychologique, un exercice difficile mais ô combien gratifiant pour les joueurs lorsqu'il est réussi!

Soap-opera: des disputes foncières? De riches investisseurs plaçant leurs espoirs dans un troupeau? Des petites gens plus ou moins fidèles pour les servir? Des petites gens qui se connaissent tous et qui sont issus de familles n'ayant jamais quitté la région? Une fontaine pour remplacer un puits de pétrole? Une alliance pour remplacer une clinique pour milliardaires? Vous avez toutes les clés pour votre feuilleton «amour, brebis et sentiments». Le thème peut prêter à sourire mais il cache un vrai boulot pour le MJ. A la différence du western, la mécanique de votre aventure ne repose pas sur les cases de la matrice (l'action), mais sur la personnalité de ceux qui vont les mettre en œuvre... et les impacts que leurs actes vont avoir sur leurs relations avec les PJ et les autres PNJ. Cela suppose un gros travail sur vos PNJ pour creuser leur personnalité, leurs relations et les doter de motivations, de secrets de famille et d'amours impossibles. Vos improvisations se portent moins sur les événements que sur les réactions des différents protagonistes. Vos descriptions s'attachent d'avantage à la personnalité et aux émotions. Couché de soleil sur la méditerranée, vue aérienne sur l'alliance ou les crocs des Alpilles: la Crau n'est plus qu'un décorum que vous intercalez entre de grandes scènes de dialogues. Elle s'estompe pour laisser les sentiments s'exprimer. Coulèto dira que c'est le mistral glacé qui fait pleurer ses yeux. Alors qu'en réalité c'est le départ du ténébreux Armando dans cette maudite alliance qui la fait souffrir!

Xp!... ou pas

Impossible de fournir une fourchette de points d'expérience à cette aventure qui dépend intégralement de la façon dont vous allez la construire. Nous vous proposons à la place deux illustrations contrastées.

Premier exemple: Trafic à Covenant-Corral

Thème: western, avec une bonne dose de spaghetti et de la tomate qui tâche.

Têtes d'affiche: les frères Paturel et Coulèto

Type de PJ impliqués au départ: tous sauf des magiciens ou des bergers.

Amorce: les PJ sont chargés par les mages d'inspecter le troupeau car la transhumance se prépare et leurs bergers ne donnent plus de nouvelles. Une fois sur place, quelque chose ne tourne pas rond: un des bergers (appelons le Armando) manque à l'appel et ses camarades le couvrent. Des bêtes ont disparu. Les pâtres avouent qu'ils se sont fait rosser par les raphélois pour une histoire d'herbage et que ce sont sans doute eux qui ont les brebis volées. S'en suit une rencontre avec Estève à la taverne du village et Coulèto fait tout pour faire déraiper la discussion. Car les raphélois ne sont pas responsables des vols. Ce qui s'est vraiment passé avant le scénario: Armando veut se venger de l'alliance ou d'un personnage en particulier. Il s'est associé aux frères Paturel pour voler vos bêtes et partager les bénéfices. Armando est aussi l'amant de Coulèto et va la dresser contre les PJ en lui faisant croire que les brebis de l'alliance broutent les prés de Raphèle (ce sont en réalité les bêtes des frères Paturel).

Développement: les bergers d'Arno débarquent sur les terres de l'alliance en réclamant des brebis volées. En inspectant le troupeau, ils ne trouvent aucune brebis à Arno... mais quelques bêtes raphéloises (Lascaryss, marque illusoire). Les raphélois, alertés, rappellent. Mais ne trouvent aucune brebis à eux. C'est à ni rien comprendre. Entre temps, Coulèto, influencée par Armando, a convaincu des bergers de se servir chez Arno. Aristide rappelle (réclamation) à son tour et demande que les brebis de l'alliance cessent de brouter ses terres (à nouveau marque illusoire). Les bergers d'Arno reviennent à l'alliance: on leur a volé des bêtes. L'enquête conduit tout le monde à Raphèle, où l'on retrouve une partie des bêtes dans la bergerie de Coulèto. L'autre partie a été volée par les frères Paturels, à l'insu de Coulèto. Estève vient trouver les PJ pour protéger le village contre les cavaliers d'Arno (menace de raid ou d'incendie).

Scène d'Apothéose: Si les PJ s'interposent face aux cavaliers, leur alliance devient la cible d'un raid nocturne. Dans le cas contraire, ils sont victimes d'Aristide (carton à l'arc ou commando)

Résolution: des brebis changent de nouveau de marques et des raphélois sont témoins de cette sorcellerie, alors que des bergers d'Arno sont attaqués par des brebis. Coulèto aiguille la colère des paysans contre les sorciers de l'alliance. Armando jubile en pensant tenir enfin sa vengeance! Mais Estève prévient les PJ assez tôt pour qu'ils puissent faire taire Coulèto. Quelques bergers d'Arno ont peut-être fait des attaques de brebis (pelisse du loup). Ils viennent chercher l'aide de votre alliance en secret. Les PJ trouvent des indices de la relation entre Coulèto et Armando, pour remonter jusqu'au «disparu» qui crèche chez les frères Paturel. Ils se font entre temps défier par Aristide, dans un duel à mort.

Scène finale: les PJ et leurs alliés encerclent le mas des Paturel pour récupérer les bêtes volées, y compris celles d'Aristide et d'Arno. Coulèto découvre qu'elle s'est faite manipuler par son amant et tente de l'assassiner.

Épilogue: Duel annulé et tout rentre dans l'ordre jusqu'à ce qu'Aristide revienne voir les PJ. Il a trois brebis à eux dans son troupeau. Et une l'a mordu! C'est le moment de coincer Lacaryss dans ce trio, pour l'exorciser.

Deuxième exemple: la vengeance des brebis zombies

Thème: western horrifique de série Z.

Têtes d'affiche: Lacaryss

Type de PJ impliqués au départ: tous.

Casting: Lacaryss devient une race de démons

Amorce: les PJ sont chargés d'enquêter sur la mort d'un de leurs jeunes bergers. Le pauvre gosse a eu la gorge déchiquetée par un loup (en réalité une brebis avec pelisse de loup). Pendant ce temps Aristide accuse les raphélois de laisser trainer leurs chiens qui ont égorgé des bêtes à lui (en réalité c'est toujours la pelisse).

Développement: La situation s'envenime et Aristide fait un carton sur les brebis de Raphèle. Les frères Paturel tentent de profiter de la confusion pour venir se servir les uns et les autres. L'alliance trouve à son tour des brebis mortes et d'autres manquantes (possession, Lacaryss joue avec les brebis errantes). Mais le calme du troupeau et l'absence de trace du tueur ne colle pas avec la rumeur de loup-garou qui court dans le pays. Coulèto accuse Aristide d'être le garou. En attendant, c'est un petit berger d'Arno qui est retrouvé tué. Et une mystérieuse maladie se répand dans tous les troupeaux... sauf celui de l'alliance (peste ovine, toujours les brebis errantes). L'épidémie débute chez les frères Paturel, s'ils sont parvenus à voler des bêtes aux PJ. Les raphélois et Aristide viennent se plaindre de brebis errantes de l'alliance, venant la nuit pour brouter leurs herbages et qui seraient plus vicieuses que le diable. La maladie se déclenche chez eux et tout accuse les brebis errantes des PJ, retrouvées mortes de la même maladie.

Scène d'Apothéose: Les raphélois trouvent de nouvelles brebis malades appartenant à l'alliance. Aristide et les bergers d'Arno les rejoignent et encerclent le troupeau des PJ mettant feu à une grange. C'est alors que des brebis s'échappent pour se suicider dans les flammes et d'autres attaquent la foule.

Résolution: les brebis deviennent folles et attaquent tout ce qui bouge. Les autres sont dévorées par la peste mystérieuse. Les magiciens découvrent l'ampleur de l'invasion démoniaque. La communauté va devoir convaincre la paysannerie qu'elle n'y est pour rien. Et l'église va sans doute s'en mêler. L'invasion gagne tous les troupeaux.

Scène finale: les PJ jouent contre la montre pour bénir ou purifier au perdo vim les troupeaux.

Épilogue: vont-ils être tenus pour responsables de cette catastrophe malgré tous leurs efforts pour endiguer la peste? Sont-ils sûrs d'avoir traité toutes les bêtes? Il se trouve que les frères Paturel cachent quelques têtes pour leurs petites combines de contrebande. Et qu'un des Lacaryss a réussi à y trouver refuge...



Scénario 9

La foire à la grenouille



152



La foire à la grenouille

Ou comment emballer les demoiselles, à la mode des chez nous...

Ce scénario traite d'un sujet souvent passé sous silence : l'esclave dans la Provence médiévale. Cette tradition héritée des romains perdura longtemps après la chute de l'empire, tout au long de notre période de jeu des **âges sombres**. Vous trouverez plus de détails dans le paragraphe 3.1. Mais comme toujours cette histoire s'adapte aisément à d'autres contextes. Cette aventure est aussi la seule de ce recueil à traiter de la magie, en jetant vos héros aux troussees d'un redoutable confrère. Elle est relativement courte, en temps de jeu et si elle dépeint les passages obligés qui soutiennent sa trame, l'enquête pour la résoudre est ouverte à l'initiative de vos joueurs. Les contacts que leurs personnages entretiennent dans le pays d'Arles seront déterminants. Ce scénario est une chasse à l'homme dans un temps limité. Histoire de coller la pression à votre table, pourquoi pas l'obliger à la résoudre en un nombre d'heures de jeux chronométrés? Etant donné que vous êtes le seul à pouvoir évaluer le potentiel et les ressources des personnages, nous vous laissons régler ce laps de temps. Si nous l'avons fixé arbitrairement à 11 jours pour jalonner notre trame, allongez ou raccourcissez ce délai comme bon vous semble.

Mise en place: ce scénario part d'une rencontre de toques rouges des alliances voisines dans les murs de la vôtre. Pour nous ce sera la Jouvenco de Tornac, et l'alliance de la combe de Lourmarin. Dans notre contexte (voir les alliances voisines, au début du chapitre 2), cette dernière est déjà passablement corrompue par les enfers et le mage Ranucula, grand méchant de notre histoire, est le chef de file des mages infectés par les enfers. Il vous appartient de déterminer l'objet de cette rencontre. S'agit-il d'une rencontre annuelle, de courtoisie, sans autres enjeux que se tenir informés les uns les autres des principaux travaux de laboratoire, autour d'un bon repas? S'agit-il d'une consulte de magiciens externes pour trancher une dispute entre mages de l'alliance? S'agit-il d'une rencontre secrète, à haut risque, pour préparer une position commune contre une autre alliance, au prochain tribunal? S'agit-il de discuter d'une répartition de vis ou d'un échange d'ouvrages? Cette rencontre n'a pas d'effets sur notre scénario, sinon d'introduire Ranucula dans vos murs pour qu'il croise ses victimes. Il va de soi

que c'est encore plus amusant si vous improvisez cette rencontre pour que vos joueurs rencontrent le PNJ une première fois. Mais ce n'est en rien une obligation.

Si obligation il y a, ce serait plutôt d'avoir une belle demoiselle parmi les servantes de votre alliance ou dans l'entourage de vos compagnons. Et si c'est la fiancée ou l'épouse d'un personnage, c'est encore mieux! Pour finir, elle doit avoir un signe distinctif physique comme une silhouette, une couleur d'yeux ou de chevelure particulière. Nous l'appellerons ici Mathilda qui sera, par défaut, une jolie rouquine au service d'un magicien, ce qui devrait faciliter les recherches par rapport à d'autres signes physiques plus discrets. Ranucula l'a croisée lors de sa venue pour cette fameuse réunion.

Vous trouverez la description de Ranucula et ses stratégies favorites dans l'annexe qui lui est consacrée en fin de scénario. Il est d'ailleurs conseillé de la consulter avant d'entreprendre la lecture du reste.

L'intrigue en deux mots: Ranucula, mage de Bjornaer au sein de l'alliance de la combe de Lourmarin, s'adonne au trafic d'esclaves. Il est en cheville avec un esclavagiste grec à qui il fournit des femmes vendues comme concubines sur les marchés d'orient. En échange de quoi, il reçoit beaucoup d'or et des bouts de cadavres nécessaires à ses travaux sur les mains de gloire. Ranucula approche les dames en se faisant passer pour un tailleur ou un colporteur. Puis il les transforme en grenouilles qu'il enferme dans une cage. Il voyage ainsi, léger et discret, collectant ses prises avant de les livrer à Marseille. Qui sait combien de demoiselles ont déjà subi ce sort?

Adapter « la foire à la grenouille »

Ce scénario peut se transposer dans n'importe quelle région où l'on trouve des grenouilles. C'est-à-dire à peu près n'importe où en Europe mythique. L'esclave peut être remplacé par d'autres trafics (voir l'encart époques et ambiances). Et vous pouvez remplacer les victimes, ici de gentes demoiselles, par n'importe quel autre groupe social de votre alliance: des apprentis, des soldats d'élite, des scribes, des enfants en bas âge... Vous n'aurez qu'à adapter les indices de l'enquête. Vous n'êtes même pas obligé d'avoir des alliances voisines: Ranucula peut être une sorte de magicien vagabond se faisant passer pour un toque rouge sans avoir d'appartenance marquée à une alliance de votre tribunal. Il doit, en revanche, bien connaître votre contrée pour justifier de ses planques et ses réseaux de traite d'humains.

IV
CHAPITRE

153

1) Etrange disparition

Tout commence avec la disparition de Mathilda qui s'est rendue à Arles visiter sa famille, sans doute accompagnée d'autres serviteurs. Le soir venu, le groupe l'a attendue un moment sur la place du forum. Mais une fois rendu à l'alliance... Personne. Ni le lendemain. Alors les rumeurs et questions se mettent à circuler. Il est temps que le conseil envoie des gens enquêter.

Enquête de voisinage: Les PJ mobilisés peuvent commencer par questionner la domesticité qui brosera un portrait teinté par ses vices et vertus éventuels, et des relations qu'elle entretenait avec les uns ou les autres. Il n'y a que vous pour développer des pistes sur cette base. Mais il y a de bonnes chances qu'elles n'aboutissent à rien. Sinon des cancons. L'enquête s'oriente vers sa famille arlésienne. Ces bonnes gens confirment que Mathilda est venue mais n'ont rien remarqué de particulier. Ils seront très inquiets d'apprendre qu'elle a disparue. Elle les a quittés en fin d'après-midi pour s'acheter des rubans avant de rentrer. Il y a bien Mounico, la cousine vieille fille et éternelle jalouse de la beauté et de la place que Mathilda s'est dégotée à l'alliance. Elle jubile de cracher ce qu'elle sait, mais se garde de le faire devant la famille. Il suffit de faire semblant de s'intéresser à elle, en lui faisant miroiter une place à l'alliance, par exemple, pour qu'elle passe aux aveux: sa cousine est une traînée qui vole ses maîtres (à vous de voir si c'est vrai) et qui a un amant, un certain Tibaud. Trouver le Tibaud est facile et conduit nos enquêteurs dans une impasse. Mais vous voilà armé d'une accroche pour de futures scènes de ménage si Mathilda est l'amante d'un PJ.

Utiliser la magie, pour localiser Mathilda nécessite un puissant sortilège d'intellego corpus ou d'intellego imaginem de niveau 30 ou supérieur. Un objet sentimental ou une mèche de cheveux peut servir de focus en accordant un bonus de +3 sur le lancer. Les visions aiguillent les mages vers la ruelle (voir ci-dessous), dernier endroit où Mathilda avait encore sa forme humaine...

Enquête sur la piste des rubans: cette piste semble ne rien donner car aucun des boutiquiers de la rue des tailleurs n'a aperçu la jolie rousse. En revanche un marchand suggère qu'elle a pu s'adresser à un de ses maudits colporteurs «qui racolent la clientèle en cassant les prix et qui sont tous des voleurs!». Les colporteurs en question rôdent à la périphérie des rues marchandes, pour vendre à la sauvette en évitant de tomber sur les collecteurs de taxes de la cité. Ils seront ravis de témoigner si ça peut éjecter un concurrent du marché. C'est que les temps sont rudes. Plusieurs d'entre-eux témoignent avoir vu Mathilda se faire aborder par Flavius, un marchand au physique étrange qui passe rarement par Arles. Sa description colle au portrait du mage Ranucula. Laissez vos joueurs faire le rapprochement. Tout le monde le déteste ici (à cause du don). C'est à se demander de quoi il vit car les ménagères l'évitent comme la peste. Mais pas Mathilda, qui s'est montrée très intéressée par sa marchandise (elle qui a l'habitude de côtoyer vos mages...). Ils ont disparu dans une ruelle derrière la place du forum. Certains colporteurs n'hésitent pas à le traiter de sorcier et avouent ne pas être étonnés d'une disparition de plus. «C'est

que, voyez-vous messire, une jolie fille qui servait la famille Porcellet et la jeune épouse d'un teinturier ont elles aussi disparues après avoir rencontré Flavius...».

La ruelle en question est un minuscule passage crasseux, entre deux vieux palais branlants. Le seul indice est une trace résiduelle d'un puissant sortilège de muto que l'on peut ressentir qu'avec un sortilège d'intellego vim de niveau 30 ou plus, confirmant que Flavius serait un magicien.

Activer ses réseaux: si vos personnages ont des contacts dans la pègre, dans la milice locale, dans le quartier des arènes ou chez les petits commerçants, il est temps d'activer leurs réseaux. Ils apprendront que si les colporteurs échappent aux taxes locales, ils ont plus de mal à échapper à un lascar du nom de Nello affectueusement qualifié de «brise-bras», qui règne sur une partie de la faune du quartier des arènes. Les marchands itinérants qui ne versent pas au pot ne reviennent jamais à Arles. Sauf Flavius qui ne s'est jamais laissé démonter. Tous ceux qui ont été envoyés lui régler son compte ont disparu sans laisser de traces (puisqu'ils sont transformés en grenouilles). Le parrain des arènes, fou de rage, a fait mettre sa tête à prix. Mais Flavius repasse de temps à autre sans être inquiété. Chose étrange, personne ne sait d'où il vient, où il crèche à Arles (pas de traces dans les auberges) ni où il s'approvisionne.

La milice peut les mettre sur la piste de Micheu le teinturier (voir 2).

Epoques et ambiances

L'esclavage est d'autant plus visible et vivace que votre période de jeu se rapproche de la romanité. C'est la raison pour laquelle nous privilégions ici la période de jeu des **âges sombres**. Si vous jouez très tôt, vers les VIIIème ou IXème siècles, les raids sarrasins et les vikings rappellent à chacun qu'il est un esclave potentiel. Et ces pillards offrent des fausses pistes pour noyer le poisson. Ou plutôt, la grenouille... L'avantage, pour vos joueurs, c'est que le pays d'Arles est peu peuplé et que les communautés sont soudées. Tout le monde connaît tout le monde, ce qui peut accélérer les recherches.

L'esclave est toujours présent durant la période **Comtes de Provence**, mais il se fait discret. Le contexte est plus difficile pour vos héros car le pays est d'avantage peuplé et les croisades augmentent les flux de voyageurs entre orient et occident. Il est facile de trouver des navires pour y embarquer de la «marchandise» dissimulée parmi des pèlerins. L'esclavage ne dit plus son nom dans la période **Bon roi René** mais les réseaux de prostitution sont tentaculaires et bien enracinés dans les grandes cités provençales. La corruption de la papauté d'Avignon ou la guerre de 100 ans sont peut-être passées par là, selon le ton de votre saga. Votre enquête s'oriente d'avantage vers la pègre qui chasse dans les bas-fonds de l'humanité.

2) Encore des disparitions

Le témoignage des colporteurs aiguille nos héros vers deux disparitions supplémentaires. La première est Camilla, jeune servante au service de la famille du chevalier Guillaume de Porcellet. Une riche famille de patriciens du quartier de la cité. Il y a peu de chances que sire Guillaume, édile de la ville, ait du temps à accorder aux enquêteurs. Mais sa domesticité s'en chargera à sa place car la disparition de la blonde Camilla, il y a plus d'un an, fait encore jaser le petit personnel. Vous imaginez, un si joli brin de fille qui ose s'enfuir d'une famille prestigieuse. Pour sûr que messire a dû lui faire des avances ou qu'il y a un homme derrière tout ça. Les Porcellet ont vite remplacé cette petite inconséquente, sans se poser plus de questions. L'indice à glisser dans les témoignages c'est que madame l'avait envoyée chercher des boutons pour sa couturière.

La seconde est Crespina, jeune épouse de Micheu le teinturier, sur les rives du bourg-neuf. Micheu avait fait bien des jaloux en épousant la belle, rousse comme un renard. L'autre détail troublant, c'est qu'à la différence de Camilla, Crespina a disparu il y a moins d'un mois (date qui correspond au déplacement de Ranucula dans votre alliance). Micheu est facile à trouver surtout depuis qu'il est devenu la risée des jaloux du quartier qui lui avaient bien dit qu'elle était trop belle pour lui. Nos héros trouvent un homme désemparé, imbibé de vinasse, qui a remué toute la ville pour retrouver son épouse. Sans succès. Crespina était partie vendre des chutes de tissus colorés aux colporteurs et aux boutiquiers. Mais personne ne l'a vue. Il est clair qu'elle a fait une mauvaise rencontre car, quoiqu'en disent les jaloux, elle est très attachée à son Micheu!

Celui-ci est prêt à tout pour aider les enquêteurs.

Les réseaux d'espions de votre alliance: avec trois disparitions suspectes sur la seule ville d'Arles, il y a peut-être eu des cas similaires dans les cités voisines. Si leur réseau est performant, ou étendu, il est presque possible de remonter la trace de Ranucula qui est parti de Cavaillon (disparition de deux sœurs lavandières), à Avignon (une fille de joie, et deux épouses dont celle d'un grand bourgeois), Beaucaire (une fille de joie) puis Tarascon (une servante et une paysanne) avant Arles (Crespina) et votre Alliance (Mathilda). Mais les rapt ne s'arrêtent pas là: une paysanne a été enlevée aux environs de Fourques le lendemain de la disparition de Mathilda. Nous reparlerons de cette piste en 5. Le nombre de pistes dépend des milieux sociaux et de la force des liens qui les lient à vos héros. L'information capitale, c'est que toutes les disparues de ce dernier mois sont plus ou moins jolies, qu'elles sont jeunes et rousses ou d'un châtain tirant sur le roux.

3) la mare aux Grenouilles

Flavius le colporteur est connu dans le milieu de la prostitution sous le prénom de Lotar. A la période **âges sombres**, ce nom est clairement associé aux marchands d'esclaves locaux. Pour les autres périodes, ce sont plutôt des maqueriaux. Ce qui ne change pas le fond des

choses. Lotar est un homme qui vous marque. Par son physique de batracien, certes, mais surtout parce qu'il se balade en permanence avec une cage pleine de grenouilles. Ses clients ne l'ont jamais vu accompagné de sa marchandise. C'est toujours lui qui vient à eux. Les rencontres ont lieu sur des routes isolées du pays ou le client peut voir les filles et décider d'acheter, ou pas.

Vos enquêteurs peuvent obtenir ces renseignements, plutôt confidentiels, s'ils disposent d'espions ou de contacts particulièrement bien intégrés dans la pègre. L'autre moyen est de faire la tournée des quelques maisons closes d'Arles pour questionner les tenanciers. Ils les renverront vers les brutes qui se partagent le quartier des arènes, comme Nello «brise-bras» et d'autres durs de votre cru. Les trouver sera chose facile.

Si vos PJ se débrouillent bien (avec de belles scènes d'interprétations par exemple), un des durs en lâche plus qu'il ne devrait pour frimer devant ses hommes: il voulait se faire le Lotar parce que sa gueule lui renvient pas (le don, toujours...). Le nabot devait lui vendre une blonde et en sous-entendant qu'il avait du choix. Notre dur accepta et lui tendit une embuscade sur la route de Fontvieille pour faire main basse sur les filles. Sauf que Lothar marchait seul. Le gang se regroupa pour venir à sa rencontre. Et là, paf: il était accompagné d'une blonde. C'était à rien n'y comprendre! Notre PNJ en profite pour se moquer de ceux qui prétendent que Lotar est un sorcier et qui ont reculé quand ils ont entendu des grenouilles croasser sous son manteau. Le fait est qu'il a acheté la fille avant de déguerpir sans demander son reste. C'était une slave qu'il a baptisé Linette et qu'il revendu depuis à un boucher d'Avignon: maître Prosper (voir Linette, en 4). Mais lui ne traite plus avec Lotar depuis.

Un autre proxénète sait que Lotar fournit des esclavagistes étrangers qui font escale à Sète ou à Marseille. C'est sans doute là qu'il faudrait chercher (voir Linette, en 4).

A ce stade du scénario, vos joueurs devraient être en mesure de croiser les pièces Lotar, Flavius, grenouilles et trafics de femmes pour comprendre qu'ils ont affaire à un confrère. Même si le rapprochement avec Ranucula n'est pas évident.

4) Linette

Linette appartient au trio d'esclaves que messire Prosper, riche boucher d'Avignon, prostitue derrière son échoppe. Linette parle slave. Elle est incapable de tenir une conversation en provençal pour raconter sa sordide histoire (voir ci-après) et le pourquoi de sa phobie des grenouilles. De même qu'elle ne se laissera jamais approcher par un personnage qui a le don. A vos joueurs de se montrer créatifs pour démêler son histoire dont les principaux éléments se résument à ceci: Yssilla (son vrai prénom) a été arrachée par des esclavagistes qui ont brûlé son village et l'on vendue à un grec dans un port de la mer noire: le capitaine Macarios. Les femmes de son village ont été vendues au fil des escales, elle-même se retrouvant cédée à un horrible petit homme, aux yeux de grenouilles. Un sorcier. Il l'a changée en grenouille et elle s'est retrouvée

dans une cage avec d'autres captives, au milieu d'une dizaine de vraies grenouilles. Il cachait la cage sous son ample manteau et voyageait de cachettes en cachettes pour vendre «ses grenouilles». Le sorcier les forçait à se nourrir comme les batraciens. Il lui arrivait de libérer une grenouille (une vraie) et se changer en héron pour la dévorer devant la cage. Sa façon à lui de les terroriser. Or des mages se changeant en héron, vos héros n'en connaissent qu'un : Ranucula de Lourmarin.

Linette/ Yssilla souffre d'un sortilège permanent de confusion (blocage mémoriel, perdo mentem, niveau 30) qui l'empêche de mémoriser le provençal. Il faut donc converser en slave et il est inutile de préciser qu'elle est illettrée. Si personne ne maîtrise cette langue, il y a toujours la solution d'un sort de mentem, à condition que le bénéficiaire n'ait pas le don et que le sort ne soit pas lancé en présence de Linette.

5) Coincer Ranucula

Pendant que vos personnages enquêtent, Ranucula cherche les deux rousses qu'il lui manque pour compléter sa livraison au capitaine Macarios, qui s'apprête à faire escale à Marseille. Il trouve son avant-dernière victime à Fourques le jour où vos héros questionnent la famille de Mathilda (J+0). Il enlève sa dernière victime à Nîmes, une semaine plus tard (J+7). De là il traverse le Rhône à Beaucaire (J+8) puis fait une halte à Cavaillon (J+9) pour regagner Marseille par Aix en Provence (J+10). Les grenouilles sont vendues à J+10 pour quitter définitivement la Provence à J+11. Onze jours c'est à la fois peu et beaucoup. Vos joueurs ont à leur disposition de nombreuses pistes à explorer. Ils peuvent gagner un temps précieux grâce à leurs contacts. Ils peuvent en perdre beaucoup en se focalisant sur une piste unique. Passons en revue les pistes les plus prometteuses :

Fourques : si votre alliance a des agents ou de la famille de l'autre côté du Rhône, ou des accointances avec la milice, ils peuvent être informés de la disparition d'une adolescente qui rentrait au mas familial. Les villageois ont vite compris la disparition et se sont divisés en petits groupes. L'un d'eux se rend à Trinquetaille puis à Arles, pour alerter les autorités car la région a été la proie de bandits récemment (par exemple). D'autres groupes ont croisé un voyageur correspondant au signalement de Flavius/ Lotar/ Ranucula, une sorte de colporteur bizarre transportant une cage pleine de grenouilles. Comme l'homme avait aperçu quelqu'un vers le Rhône, le groupe l'a laissé filer.

- Si vos PJ sont rapides, l'occasion leur est offerte de prendre Ranucula en chasse avant qu'il n'atteigne Nîmes. Mais c'est sans compter sur le fait qu'il peut se transformer en animal de cœur pour leur échapper. Il cachera ses effets et sa cage. Vos magiciens ont peut-être des sortilèges pour le détecter, ou pour retrouver les grenouilles. Il est possible que cette chasse s'achève sur une confrontation (voir 6, le grand final) ou qu'ils retrouvent les grenouilles sans le magicien. Si Ranucula découvre qu'il est suivi, il va se cacher plusieurs jours sous forme de héron, ce qui retarde d'autant le départ des esclaves. Espérons que nos héros sauront mettre ce gain de temps à profit.

- Dans le cas contraire, ils remontent sa piste jusqu'aux faubourgs de Nîmes, où elle s'évanouit. Ranucula change d'identité et se refait un visage (masque d'un nouveau visage) pour lever la proie qui lui manque. Il ne réapparaîtra que pour l'enlever et repartir vers Beaucaire.

L'alliance de Lourmarin : cette piste est à développer selon l'importance que vous accordez aux rapports entre alliances dans votre saga. Vos PJ peuvent se rendre dans le Lubéron pour condamner Ranucula devant le conseil. L'occasion de présenter cette alliance atypique, par bien des aspects, en comparaison avec le foyer de vos héros. Et comme par hasard, le coupable s'est absenté pour plusieurs semaines et personne ne sait où il est. Le seul moyen d'apprendre quelque chose serait de visiter son sanctum. Un des plus grands sacrilèges dans l'Ordre d'Hermès qui va mobiliser tous les mages contre nos PJ. Il faut sortir la menace de saisir le tribunal pour négocier. Sans garantie car au fond, la traite d'humains importe peu à l'ordre. La seule chose qu'on peut reprocher au mage de Lourmarin c'est d'user de sa magie dans des affaires commerciales. Un crime, certes, mais qui ne mérite pas un duel à mort ou le viol d'un sanctum, aux yeux des quaesitors. Si les personnages parviennent tout de même à accéder à son sanctum, ils découvriront un vivarium reconstituant une mare et de nombreux travaux consacrés à la métamorphose du corps et de l'esprit. Mais la véritable preuve se trouve dans un petit carnet à la croute de cuir, qui recense méticuleusement une liste de prénoms associés à des deniers. Le nom du capitaine Macarios y figure au côté d'autres esclavagistes. La longueur de la liste dépend de votre goût pour le sordide. Les mages du Lubéron n'ont plus d'autre choix que coopérer avec les PJ pour mettre le confrère hors d'état de nuire, sous peine de trahir le code d'Hermès. Ils deviennent un atout précieux dans la scène finale (voir 6).

Le capitaine Macarios : avoir le nom de l'esclavagiste est un bon début. Reste à savoir où le chercher pour remonter jusqu'à lui. Une fois encore, les ressources de l'alliance s'avèrent déterminantes avec des gens comme Guilhem d'Arles ou les génois de Don Tosci, selon votre époque et si vous avez joué le scénario des naufrageurs, par exemple. Il n'y a pas mille ports susceptibles de favoriser ce genre de trafic : les principaux sont Sète, Aigues-Mortes (période **Comtes de Provence**), Trinquetaille et surtout celui de Marseille, le plus stratégique. Une enquête superficielle ne devrait pas aboutir. Le capitaine grec appartient à la faune peu reluisante qui aime nager en silence. Il faut corrompre les bonnes personnes ou savoir à quelle porte frapper pour infiltrer la face obscure des ports. Ce n'est qu'à cette condition qu'ils apprendront que Macarios est attendu à Marseille, où qu'il y est déjà. Son navire, le Saint Christophe, fait des voyages réguliers vers Maltes et les ports du Liban. Officiellement pour du vin ou de l'huile, mais tous les dockers savent que le grec trafique avec des négriers musulmans en faisant des détours par Alger ou Alexandrie. Et il n'y a pas que les amphores qui ont de belles hanches dans ses cargaisons.

Macarios n'a plus d'esclaves lorsqu'il arrive à Marseille. C'est Ranucula qui doit le fournir, justement. Il est ici au motif de livrer de l'huile d'olive. Le capitaine n'a donc rien à se reprocher et dispose d'un bel



équipage de forbans si une altercation devait mal tourner. Et la traite d'esclaves n'est pas interdite, même si personne ne le crie sur les toits. Une fouille du navire confirme que ses cales ne contiennent rien d'autre que des amphores. Un observateur remarquera néanmoins des anneaux vides où l'on pourrait passer des chaînes, ainsi que des graffitis en plusieurs langues et des traces d'ongles, gravées dans le bois.

A vos joueurs de voir ce qu'ils peuvent tenter contre le capitaine, au regard de leurs moyens. Le capitaine ne peut pas quitter Marseille sans sa commande d'esclaves rousses. Et il est totalement démuné contre la magie. Charge à eux de se servir de cette contrainte pour embusquer Ranucula. Marseille est une ville fortifiée, irriguée par une route principale allant vers Aix. Donc facile à surveiller.

6) Le grand final

La confrontation entre vos héros et Ranucula clôt ce scénario. Elle peut avoir lieu à différents moments de leur enquête selon la vitesse avec laquelle ils rassemblent les pièces du puzzle, leur arsenal de sortilèges et les réseaux de mouchards qu'ils sont capables de déployer. Idéalement, elle a lieu en nature, dans un coin isolé. Mais elle peut s'adapter à un coin silencieux du port de Marseille ou une ruine à la sortie de la ville. Vous pouvez faire confiance à vos joueurs pour trouver des décors plus insolites.

Ranucula ne combat que si on l'accule. Et il n'a aucun intérêt à provoquer un Certamen, trop officiel. Il cherche à tuer ! S'il repère vos héros à temps, il cache ses effets et fuit sous sa forme d'animal de cœur. Revers de la médaille, c'est la forme sous laquelle il est le plus vulnérable face à la flèche d'un archer. La taille et le vol lent des hérons sont autant de désavantages pour lui. Il ne faut pas lui laisser le temps de chercher une cachette et se transformer.

- S'il a quelques rounds pour se préparer, il appelle à lui des oiseaux (hérons, mouettes...) et se saisit d'une poignée de grenouilles qu'il menace de lancer à la cantonade si les agresseurs ne le laissent pas tranquille. Il espère mettre assez de distance entre eux et lui pour se changer en héron et emporter la cage dans les airs. Un effort qui va limiter son vol à quelques centaines de mètres...

- S'il n'a pas le temps mais que le groupe compte une majorité de cavaliers, il tente de les renverser en jetant un sort de panique sur les chevaux (souffrance des animaux). Il cherche alors à lancer un sort d'étreinte suffocante sur le guerrier qui lui semble le plus menaçant. Si ça passe, il prend sa victime comme otage en menaçant de l'exécuter. Ce sont les seuls sortilèges offensifs qu'il peut rapidement lancer.

- Pour le reste, il ne sait pas se battre et tient chèrement à sa vie. Il se laisse capturer, faisant confiance à sa magie pour se tirer de ce mauvais pas à la première occasion. Cette occasion ne dépendant que de la vigilance de vos personnages.

7) Epilogue

Tuer ou estropier un magicien est une mauvaise idée sans une guerre ou une marche de magicien. Or, ce statut officiel ne s'obtient pas dans un délai si court. Lourmarin va exiger la justice du tribunal et votre alliance va devoir se construire un argumentaire solide pour se justifier. La meilleure chose à faire est de le livrer aux quaeitors compétents. Là c'est Ranucula qui devra se constituer un argumentaire en béton et Lourmarin n'aura pas gain de cause sur les dédommagements qu'elle exige de l'alliance. Le destin du PNJ est entre vos mains selon que vous le condamniez (ouvrant la perspective d'une guerre contre l'alliance du Lubéron) ou que le libériez (avec les perspectives d'un nouveau méchant PNJ, tenace et rancunier).

Le magicien est le seul capable de mettre volontairement fin au sort de métamorphose. Dans le cas contraire, il faut attendre la nouvelle lune, dans quelques jours. Sa mort met fin à la métamorphose, tout comme un contresort de perdo vim de niveau 30 ou plus. La libération de douze demoiselles en détresse, dénudées et fortement choquées, va poser à vos joueurs un certain nombre de questions: faut-il relâcher dans la nature des victimes de métamorphoses, qui vont développer une phobie des sorciers et des grenouilles? Comment vont-elles reprendre leur quotidien après un tel traumatisme? L'alliance a-t-elle les moyens d'effacer leur mémoire? Va-t-elle les accompagner?

Notre plume s'arrête ici. Nous vous abandonnons avec ce cadeau empoisonné, mais vos joueurs sauront quoi faire, non ?

Xp!

L'échec ne rapporte qu'un seul point d'expérience. Le navire de Macarios emporte Mathilda vers le lointain orient. Mais peut-être que vos héros vont se lancer à la poursuite du St Christophe dans votre prochaine aventure «Mathilda et le Sultan». Quoi qu'il en soit, Ranucula se promène toujours dans la nature, même si il va se faire plus discret. Lui régler son compte n'en sera que plus dur.

Neutraliser Ranucula vaut bien ses 5 Xp, avec 2 Xp supplémentaires s'ils le livrent à la justice, et 2Xp de plus si nos héros ont convaincu l'alliance de Lourmarin de se joindre à la traque. Par ailleurs, le fait de s'être introduit dans son sanctum vaut bien 1Xp supplémentaire, mais il y a fort parié que les choses ne vont pas en rester là entre Lourmarin et votre alliance!

8) Ranucula contre-attaque!

La confrontation entre vos héros et Ranucula clôt ce scénario mais nous n'avons évoqué que les cas où vos héros l'emportent. Mais si c'était le contraire? Notre méchant maîtrise une magie bien plus puissante que celle de jeunes magiciens. C'est un être retors, d'une rare intelligence, qui connaît bien son terrain de chasse et a l'habitude de repérer ses victimes méticuleusement, sans prendre le moindre risque. Pourquoi ne ferait-il pas la même chose contre ses adversaires? Vos héros manquent de subtilité? Ils posent des questions partout en sous-estimant les réseaux du magicien? Ils ne se méfient pas? Parfait! Voici quelques manœuvres qui devraient les refroidir...

Pour commencer, Ranucula dispose de sortilèges pour détecter la magie (perception du pouvoir magique, perception de la magie persistante) et d'autres pour masquer la sienne (masquer l'odeur de la magie). Il est déjà venu à l'alliance et donc, à priori, il connaît ses poursuivants. Il sait les repérer de loin pour les approcher sur la pointe des pieds. Sa technique favorite consiste à changer de visage (masque d'un nouveau visage) pour approcher un PJ isolé, en évitant les mages. Il le transforme en grenouille à la première occasion et profite du choc occasionné pour l'enfermer dans sa cage. Et voilà comment on perd son personnage. En tout cas jusqu'à la fin de la partie. Le gros avantage d'Ars Magica c'est que le joueur concerné peut piocher un autre personnage de l'alliance et poursuivre la traque avec des renforts. Ce qui est très positif, en dépit de la frustration de votre joueur, c'est que non seulement vous lui prouvez que son ennemi est dangereux et vous rehaussez son intérêt pour la partie. Car on ne parle plus de sauver un obscur PNJ, mais son personnage. Voilà qui change beaucoup de choses!

Si plusieurs personnages se font capturer, il peut être très amusant de leur improviser de brèves scènes dans la peau de leurs grenouilles. Ranucula vient leur parler pour les humilier, ou se transforme en héron pour les terrifier, dégustant quelques batraciens qu'il picore et qu'il brise en les extirpant entre les barreaux de la cage pour les gober. Pourquoi ne pas imaginer des tentatives d'évasion si, par exemple, Ranucula laisse la cage dans une cachette dans Arles, sous la garde de l'enfant de son logeur, par exemple. Faites mimer à vos joueurs la façon dont ils tentent d'attirer son attention et lui faire comprendre qu'il faut les libérer. Il y a des chances que votre partie reste dans les mémoires!

Et si le gosse ouvre la cage? Les grenouilles ont-elles de réelles chances de s'enfuir? Traverser le pays d'Arles devient tout de suite plus intimidant quand on saute avec la taille d'une demi-cuillère à café. Et s'il y avait un chat derrière la porte de cette planque?

Annexe

Ranucula, filius de la maison Bjornaer

Apparence: Ranucula porte bien son nom puisque son physique emprunte beaucoup aux batraciens. Il est petit, rond et ramassé sur de bonnes cuisses, avec un large visage rond où trônent des yeux jaunâtres, libidineux et gluants. Rien à voir avec l'animal de cœur du magicien qu'est le héron, grand consommateur de grenouilles. Ranucula cultive cette supercherie au point que la plupart des mages sont convaincus que son animal de cœur est la grenouille. Cela étant dit, le magicien a dû apprendre à composer avec ce physique dont la laideur est amplifiée par son don. Personne n'aime se retrouver en sa présence, pas même les serviteurs de son alliance.

Caractère: Ranucula est un misanthrope solitaire et parano, traits communs à bien des mages. Il ne fait confiance à personne et pense que le monde entier veut le voir brûler sur un bûcher. Surtout les femmes qui fuient son regard avec leur mine dégoûtée, comme si elles avaient affaire à un horrible crapaud alors qu'il n'y a pas de plus grande grâce que le voir s'envoler, lui, Ranucula le héron.

Utilisation: Ranucula a toujours été complexé par son physique. D'où son obsession pour les métamorphoses et la quête d'un animal de cœur noble et gracieux. L'usage intensif du vis corrompu de son alliance a orienté ses travaux sur le corpus pour transformer les gens déplaisants en grenouilles. Créatures qu'il exècre puisque reflet de son visage. L'idée d'emprisonner les gens sous cette forme pour les vendre s'est imposée à lui comme une évidence. Car Ranucula aime l'or. Surtout lorsqu'il est fait sur le dos des gens qu'il méprise. Il travaille actuellement sur les mains de gloire, qui lui permettraient de s'introduire chez ses victimes pour les enlever sans laisser de traces.

Caractéristiques: Intelligence +4, communication -1, présence -3, énergie +4; le reste à 0.

Vices et vertus: Le don, sens de la nature, animal de cœur (héron), magie subtile, magie silencieuse, petite carrure, laideur, cupide, vulnérabilité au pouvoir infernal.

Traits: sadique +1, observateur +3

Principales compétences: Arts libéraux +2, athlétisme (course) +1, attention +4, finesse +3, pénétration +3, animal de cœur +4, connaissance des gens +3, chasse +2, survie (marais) +3, discrétion +3, latin +3, connaissance de la Provence (Lubéron) +3, théorie de la magie +4, droit hermétique +2, religion +1, démonologie +2, connaissance d'organisations (esclavagistes) +3, parma magica +4, tromperie +1, certamen +3

Arts: creo 5, intellego 8, muto 18, perdo 11, rego 9/ Animal 16, auram 5, aquam 3, corpus 11, herbam 0, ignem 0, mentem 10, terram 2, vim 14

Possessions: l'équivalent de 7 pions de vertu de votre choix (dont du Muto pour les transformations en grenouilles)

Principaux sortilèges: métamorphose de la bête féroce en crapaud (MuAn 25), transformation en grenouille* (MuCo 15), les yeux du chat (MuCo 5), regard du serpent (ReAn 15), don de la robustesse de l'ours (MuCo 25), cercle de protection contre les animaux (ReAn5), protection contre les êtres féériques de l'air (ReAu 5), bête de minuscule proportion (MuAn 20), soins des grenouilles* (CrAn 5), souffrance des animaux (PeAn 15), masque d'un nouveau visage (MuCo 15), étreinte suffocante (PeCo 25), esprit de la bête (MuMe 30), blocage mémoriel* (PeMe 30), aura de l'autorité légitime (ReMe 20), Appel de Morphée (ReMe 10), perception du pouvoir magique (InVi 2), perception de la nature du vis (InVi 5), perception de la magie persistante (InVi 30), masquer l'odeur de sa magie (PeVi 10)

** sortilèges spécifiques à Ranucula. Technique laissée à l'appréciation du MJ sur la base des règles du chapitre 3 du livre de base.*

IV

CHAPITRE

Ars Magica

5^e Edition