

Apocalypse en quatre temps

Un scénario *Ars Magica* par Jérôme Darmont et Samuel Bidal

Ars Mag n° 12

Préambule

Attention : ce scénario *extrêmement* dangereux peut être fatal à votre Saga ! Il a été écrit après que des personnages, ivres de puissance, ont plusieurs fois bafoué le Code Hermétique de façon grave (en endommageant une mosquée, en blessant un imam, et plus tard en attaquant un prêtre, le tout devant témoins et dans les zones d'influence d'Alliances puissantes). Bien que ces mages aient été punis de lourdes amendes en *Vis* (150 pions en tout, pour être précis), assorties de menaces d'exclusion de l'Ordre en cas de récidive, je décidai de tester leur bonne volonté avec cette mini-campagne qui aurait bien pu précipiter leur Alliance directement en hiver...

Le péril dans cette histoire provient du « grand méchant », le mage Magnus Perseus, qui est terriblement puissant et manipulateur, et que les personnages pourront difficilement soupçonner — et démasquer — avant le dénouement. Son plan comporte peu de failles, et même si les personnages le percent finalement à jour, il se peut que l'Ordre leur demande des comptes s'ils n'agissent pas en toute intégrité.

Le thème de cette histoire est le dilemme moral. Chacun des quatre épisodes du scénario force les personnages à effectuer un choix douloureux : privilégier l'enrichissement et le développement de leur Alliance, ou respecter la lettre et l'esprit du Code. La répétition de ces choix est normalement sensée alerter les personnages... Quatre facettes du Code d'Hermès sont ainsi explorées : relations avec les mortels, avec l'Église, avec la Féerie et finalement avec les autres mages de l'Ordre.

Comme cette histoire a été dans un premier temps écrite sur mesure pour une Saga donnée, le Conteur désireux de la faire jouer aura sans doute à effectuer un petit travail d'adaptation. Ne sont fournis ici, pour des raisons de place, que les caractéristiques des PNJs principaux et une grossière trame des quatre épisodes composant la mini-campagne. Le cadre ainsi que le déroulement de ces derniers sont susceptibles d'être adaptés à la convenance du Conteur.

Synopsis

Les personnages des joueurs sont victimes dans cette histoire de la vengeance implacable d'un de leurs Sodales : Magnus Perseus. Il est dans un premier temps nécessaire au Conteur de déterminer une solide raison à cette vendetta, car Perseus ne s'embarrasse pas avec le Code d'Hermès (on peut espérer que c'est ce qui le perdra au final) et tient à détruire l'Alliance des personnages. Dans ma Saga, ce fut assez facile, étant donné le nombre d'actes plutôt discutables perpétrés par mes joueurs en peu de temps. Je décidai qu'ils avaient froidement

voué la personne la plus chère au cœur de Perseus à une mort certaine. De plus, je mis sur le compte des personnages la mort d'un ami de Perseus (dont ils étaient innocents, cette fois), grâce à une petite machination.

Le plan de Perseus pour perdre les personnages est un peu tortueux, car il préfère manipuler les gens plutôt qu'intervenir en personne. Il prévoit de lancer les personnages dans une quête de quatre objets mystiques, prétendument puissants (voir en Annexe la lettre et les parchemins qui sont parvenus à l'Alliance de mes joueurs). Cependant, Perseus s'est arrangé pour rendre malaisée l'obtention des reliques sans contrevenir au Code d'Hermès. Ainsi, il pense surveiller les personnages pendant leur quête, éventuellement influencer ici ou là pour les remettre dans la « bonne » direction, et amasser suffisamment de preuves pour qu'ils soient exclus de l'Ordre au prochain Tribunal... En sus de ce véritable piège, Perseus a instillé dans les reliques des effets pervers, au cas où son plan principal soit contré et, pour faire bonne mesure, il compte manipuler les rêves de ses victimes pour les monter les uns contre les autres...

Magnus Perseus

(Diego Manuel El Abjucador), Filius de Kahelguis, Archimage de la Maison Tremere.

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

Âge : Environ 100 ans.

Vices et Vertus : Affinité magique (Mentem) +3, Affinité magique (Vim) +3, Sang de Sidhe +2^(*), Magie subtile +2, Empathie +1, Ami féérique +2, Don tapageur -1, Vulnérabilité à la Puissance Divine -4, Parma Magica déficiente -1^(**), Père ennemi -1, Ennemis (dans la Maison Tylalus) -3, Haine (Mages des joueurs) -1, Effet secondaire gênant (Éclairs de lumière dans les yeux) -1, Albinos -1.

^(*) +1 au jets de vieillissement, +3 au jets de résistance naturelle à la magie, +1 en Présence.

^(**) Aucune protection contre les sorts impliquant la glace.

Compétences : Affinité Mentem (Rego) 9, Affinité Vim (Rego) 7, Finesse (Artistique) 7, Pénétration (Perdo) 6, Charme (Première impression) 3, Concentration (Rituels) 4, Connaissance des gens 7, Ruse (Tortueux) 4, Vigilance (De nuit) 1, Empathie (Noires Pensées) 8, Écriture Latin 5, Écriture Grec 5, Écriture Arabe 3, Écriture Phénicien 3, Écriture Hébreu 3, Écriture hiéroglyphes 3, Bagarre 3, Certamen (Rego) 10, Parma Magica (vs. Creo) 9, Chant (Improvisation) 3, Conte (Improvisation) 3, Déguisement (Voyageur) 3, Discrétion (De nuit) 1, Falsification (Documents écrits) 3, Commandement 5, Contacts sociaux 4, Étiquette (Noblesse) 4, Intrigue 5, Marchandage (Voyage) 2, Équitation (Longues périodes) 3, Survie (Foret) 1, Natation 2, Chirurgie (Panser les blessures) 1, Artes Liberales 7, Droit civil et droit canon 4, Latin 5, Médecine 2, Philosophiæ 7, Théologie (Âme) 5, Connaissance de la Féerie 4, Droit Hermétique (Code périphérique) 4, Occultisme (Fantômes) 1, Théorie de la Magie (Invention de sorts) 7, Connaissance de l'Ordre d'Hermès 3, Connaissance de l'Europe (Grandes villes) 3, Grec 4, Arabe 4, Langue d'Oc 4, Langue d'Oïl 4, Espagnol 4, Hébreu 3, Phénicien 3, Anglais 3.

Confiance : 3.

Réputations : Albinos / Ordre d'Hermès 3,
Archimage / Ordre d'Hermès 2,
Traître à la Maison / Tytalus 3.

Traits de Caractère : Patient +3, Courageux +1, Violent -1, Vengeur +3, Impitoyable -1.

Points de Crépuscule : 15.

Effets du Crépuscule : —

Sceau de Magicien : Noirceur, obscurité, pénombre, odeur de mort.

Sceau physique : Crâne humain sculpté sur une baguette en os humain.

Techniques et Formes :

Cr	15	An	15	Ig	21
In	28	Aq	7	Im	17
Mu	10	Au	10	Me	32
Pe	21	Co	18	Te	7
Re	29	He	6	Vi	28

Sorts principaux (tous maîtrisés) :

Conjuration de la Foudre (CrAu 35)
P/D/C : À Proximité/En Vue, Momentané,
Spécial.
Bonus : +27.
Ciblé : -3.

Vol sans Entrave (ReAu 35)
P/D/C : Toucher, Aube-Crépuscule,
Groupe.
Bonus : +41.

Mort subite (PeCo 45)
P/D/C : A Proximité, Momentané,
Individu.
Bonus : +41.
Terrasse instantanément la victime.

Corps de Serpent (PeIg 5)
P/D/C : Personnel, Aube-Crépuscule,
Individu.
Bonus : +44.
Masque la chaleur corporelle du lanceur (et
le rend indécélable par des sorts InIg).

Voile d'Invisibilité complet (PeIm 20)
P/D/C : Toucher/À Proximité, Aube-
Crépuscule/Année, Individu.
Bonus : +40.

Faiseur de Rêves (CrMe 40).
P/D/C : Lien Mystique, Diamètre,
Individu.
Bonus : +58.
Suscite un rêve au choix du lanceur chez
une cible endormie.

Perception de la Veille (InMe 30)
P/D/C : Lien Mystique, Momentané,
Individu.
Bonus : +71.
Détection si la cible dort.

Spectateur des Rêves (InMe 40)
P/D/C : Lien Mystique, Momentané,
Individu.
Bonus : +71.
Permet de savoir si la cible rêve et ce
qu'elle rêve.

Maître des Rêves (MuMe 35)
P/D/C : Lien Mystique, Diamètre,
Individu.
Bonus : +53.
Permet de modifier le cours d'un rêve de la
cible.

Invocation des Morts (ReMe 20)
P/D/C : À Portée/À Proximité,
Concentration, Individu.
Bonus : +73.

Distant Appel du Sommeil (ReMe 35)
P/D/C : Lien Mystique, Momentané,
Individu.
Bonus : +73.

Asservissement d'un Esprit (ReMe 60)
P/D/C : À Proximité/En Vue,
Concentration, Individu.
Bonus : +73.

Cercle de Protection contre les Esprits
(ReMe 60)
P/D/C : Personnel, Anneau/Permanent,
Cercle.
Bonus : +73.

Destruction de l'Esprit humain (PeMe 60)
P/D/C : Regard, Instantané, Individu.
Bonus : +64.
Transforme instantanément la victime en
« légume ».

Écran mental (ReMe 60)
P/D/C : Regard, Aube-Crépuscule,
Individu.
Bonus : +73.
Bouclier contre les sorts InMe de niveau
inférieur.

Objets magiques :

- Robe résistante comme une petite armure (protection 5 sur le corps), *Pénombre* sous la capuche lorsqu'elle est rabattue, claquement sinistre théâtral aux moments opportuns, résistante au feu (ReIg 30).
- Dague avec effet PeMe 35 (débilité mentale) si des dégâts sont occasionnés à l'adversaire.
- Collier noir en onyx, camouflage (PeIm 20, PeIg 5, PeVi 50), déviation des armes (ReTe 25 et ReHe 25).

Emprisonnement d'un Esprit (ReMe 60)
P/D/C : Regard, Aube-Crépuscule,
Individu.
Bonus : +73.
Enferme un esprit dans un objet jusqu'à ce
qu'il soit relâché par un mot de commande
déterminé au moment du lancé du sort.

Bouclier d'opaques Mystères (PeVi 60)
P/D/C : Toucher/À Proximité, Aube-
Crépuscule/Année, Individu.
Bonus : +59.
Masque la magie d'un objet ou d'un être,
sauf si la Pénétration d'un sort Intellego est
supérieure à deux fois le Niveau de ce sort
+ 5.

Filet à Sortilèges (ReVi 60)
P/D/C : En Vue, Momentané, Petite.
Bonus : +67.
Permet de capter et de rediriger les sorts de
niveau inférieur. Lancer le sort : Vitesse
d'Incantation supérieure à celle du mage
adverse. Attraper un sort : 1d de tension +
Perception + Finesse à 9+. Rediriger le
sort : 1d de tension + Dextérité + Finesse à
6+ (Cibler). Si un sort attrapé n'est pas
immédiatement redirigé, il fait effet sur
« l'attrapeur ».

Ouverture du Tunnel intangible (ReVi 60)
P/D/C : Lien Mystique, Concentration,
Individu.
Bonus : +67.

Sort d'attente (ReVi 60)
P/D/C : Toucher, Spécial, Individu, Rituel.
Bonus : +72.

Familier : Roak le corbeau ; Score de Lien : +74 ; Cordes : +3 (toutes) ; Qualités de Lien : Lien illimité +10, Protection partagée +5, Sens partagés +10, Communication mentale +10, Pouvoir secondaire (InMe 15) +10, Langage partagé (Roak parle le Latin avec un fort accent) +10, Pouvoir primaire (PeIm 10) +5.

Armes et Armures : Robe et dague magiques.

Encombrement : 0.

Totaux de combat :

Bagarre : Initiative +6, Attaque +1, Défense +5, Dégâts -3, Fatigue +5.

Dague : Initiative +7, Attaque +2, Défense +7, Dégâts 0, Fatigue +5.

Total d'Encaissement : +10.

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

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

Description : Perseus mesure rien moins que six pieds cinq pouces, mais il est très maigre. Il semble toujours absorbé et distant. Il est généralement vêtu d'une robe grise brodée de symboles dorés. La capuche est très souvent rabattue sur son visage. Seuls ses yeux rouges percent sous la pénombre du capuchon. En effet, Perseus est albinos... Sa peau est de la blancheur de la craie et ses cheveux longs légèrement ondulés sont semblables aux fils d'un linceul. Ses traits sont taillés à la serpe et son nez aquilin lui confère une certaine prestance. Sur son épaule se tient très souvent son ami de toujours, Roak le corbeau. Ce familier, que certains trouvent trop curieux et trop perspicace, effraie les rares paysans qui croisent la route de son maître. Pendu à une ceinture de cuir noir se trouve un petit fourreau de métal noirci contenant une dague au pommeau noir strié par de fines cordelettes rouge sang.

Perseus voyage sur le dos d'un pur sang arabe noir de jais, excepté une petite tache blanche en forme d'étoile à cinq branches sur le museau. Ce cheval semble lui aussi doué de raison et ses yeux noirs paraissent constamment à l'affût des moindres détails.

Historique : Diego est né il y a une centaine d'années sur la côte ouest de l'Espagne. Il fut trouvé par ses parents adoptifs sur la plage, le lendemain d'une incroyable tempête. Tout petit déjà, il effrayait les gens. On le croyait en effet capable de lire dans le tréfonds des âmes, dans la parcelle la plus noire des hommes. Et il est vrai que, quelquefois, il découvrait des pensées coupables dans l'esprit des gens. Lors d'une terrible tempête, un grand homme voyageant seul vint se réfugier dans la maison familiale. Il remarqua Diego et sembla très intéressé par le jeune homme. Au matin, la tempête s'étant calmée, il repartit, disparaissant dans la brume matinale. Deux mois plus tard les parents et toute la famille de Diego moururent d'une curieuse fièvre. Elle les terrassa en un temps très court, trop court, pense encore Diego.

L'homme qui s'était abrité chez les parents de Diego revint deux semaines plus tard. Il prit Diego sous son aile et commença son éducation. Diego apprit de mauvaise grâce le Latin, l'histoire et l'art. Mais son nouveau maître, Kahelguis de la Maison Tytalus, lui enseigna bientôt l'Art suprême, celui de la Magie. Alors tout devint entraînant et Diego apprit très, très vite.

Quinze ans plus tard, la veille de son vingt-sixième anniversaire, Diego devint Perseus, mage de la Maison Tytalus, filius de Kahelguis. Sa spécialité était, et est toujours, l'esprit humain, et sa compréhension. Il s'installa dans une petite vallée perdue au fin fond des Pyrénées et fit de nombreuses expériences sur des villageois afin d'acquérir de nouvelles connaissances et de les assujettir à sa volonté. Mais il s'était, sans le savoir, installé sur les terres de l'Alliance de Val Negra. Ses activités ne plaisant guère, un des mages de Val Negra

fut dépêché au Tribunal suivant afin de faire chasser le jeune mage : Vancasitum, de la Maison Flambeau.

Au Tribunal, Perseus eut beaucoup de mal à ne pas être condamné. C'est là qu'il comprit que sa Maison était trop affaiblie pour le soutenir. Mais de plus, il se fâcha avec Vancasitum et les relations entre ces deux mages « à forte tête » s'envenimèrent rapidement. Au point qu'un an après le Tribunal, Vancasitum déclara une Guerre des Mages au jeune Perseus, pensant ainsi le faire fuir. Mais Perseus demeura chez lui et attendit le maître Flambeau. Celui-ci l'attaqua à l'aube du premier jour. Perseus, retranché dans son sanctum, réussit à maintenir Vancasitum à distance durant toute la journée et toute la nuit. Mais le jour suivant le Flambeau lança une attaque de grande puissance et le laboratoire de Perseus explosa littéralement. Par chance, le jeune Tylalus s'en sortit presque indemne, mais sonné et totalement épuisé. Vancasitum s'approcha, mais au lieu de l'achever, il l'aida à se relever. Par sa résistance acharnée, Perseus avait gagné le respect du maître Flambeau. Ils devinrent par la suite de bons amis, qu'un grand respect mutuel liait fortement.

Perseus fut invité à étudier à Val Negra, sous l'égide d'Abaddon, de la maison Tylalus. Perseus redoubla de travail et se fit connaître dans l'Ordre par la mise au point de trois sortilèges Intellego Mentem de grande magnitude. Il réussit même à devenir Archimage en affrontant un Bonisagus. Il profita de sa renommée pour quitter la Maison Tylalus et entrer dans une Maison plus puissante politiquement, la Maison Tremere, et cela exactement trente ans après avoir relevé le gant, un peu comme un dernier défi aux Tylalus.

Dans la maison Tremere, il fut enfin à l'abri et put de nouveau se consacrer à ses études. Il fit de plus en plus de recherches et expériences sur l'âme et l'esprit. Bientôt, il parvint au stade où progresser devient un jeu de hasard aux chances bien minimes. Il comprit alors que ce n'est pas en progressant dans les Arts magiques qu'il contrôlerait les gens, mais en comprenant le contenu de leur cœur et leur culture. Il se mit alors en quête de connaissance. Désormais, la seule connaissance de l'origine d'un être et de l'art, de l'histoire et des traditions de son peuple lui permettent de prévoir sans équivoque les décisions de cet être.

Mais cet état de conscience l'a rendu solitaire et renfermé. Il ne lui reste presque plus de véritables amis. Il rend encore visite à Vancasitum une fois tous les cinq ou six ans. Mais le seul être qu'il affectionne véritablement est Jorga*, un être semi-féerique vivant sur une petite île près d'Ibiza. La naïveté et la gentillesse du colosse difforme ont en premier lieu séduit Perseus, lui permettant de quitter la sphère des esprits tordus qu'il côtoie habituellement. Mais il comprit rapidement qu'un lien encore plus fort les unissait. De minutieuses recherches sur le passé de Jorga lui apprirent que Jorga était le fruit d'une expérience ratée d'un mage Hermétique ayant vécu dans le Tribunal Provençal. Pourtant, ce mage semblait, à ce que disaient les archives, avoir réussi. Il avait porté le fruit de ses recherches à un mage Criamon vivant au sud de l'Espagne afin de vérifier la validité de son œuvre. Pourtant, il perdit lors d'une grande tempête le fruit de ses travaux et fut peu de temps après accusé par les Merinita de se livrer à des expériences sur des êtres féeriques. C'est alors que Perseus comprit que Jorga et lui-même étaient les fruits du travail d'un mage de l'Ordre. Mais le nom de ce mage a été effacé des annales. Qui est-ce ?

Perseus a passé ces six dernières années en Égypte, Grèce, Perse, etc., afin d'apprendre à connaître et à apprécier les arts et les coutumes de l'Orient.

* *L'être cher à Perseus que mes joueurs ont voué à une mort certaine est Jorga, le Firbolg du scénario « A Faerie Treasure », dans le supplément Faeries (1^{ère} édition).*

Mystère de la naissance de Perseus : Erat Cæcus, de la maison Tylalus, pratiquait des expériences sur les êtres féeriques et le Don. Après des dizaines d'années d'étude, il réussit à créer non pas un, mais deux êtres semi-féeriques. Le premier était parfait. Il possédait le Don et une forte magie se dégageait de lui. Mais dans le second s'étaient incarnés tous les défauts

que l'autre, dans sa perfection, ne possédait pas. Erat Cæcus nomma le premier « Amervaiilla », le Parfait. Il rejeta le second et le fit exiler sur une île des baléares, non loin d'Ibiza. Sa création était parfaite à ses yeux, mais il préféra la montrer à un grand mage Criamon habitant au sud de Grenade. Celui-ci confirma l'existence en tant qu'être d'Amervaiilla. Mais lors du retour, le bateau d'Erat Cæcus fut assailli par des êtres féériques. Ceux-ci étaient menés par un mage Merinita qui avait eu vent des expériences inhumaines d'Erat Cæcus. Durant la bataille, le bébé tomba à l'eau et Erat Cæcus le perdit...

Quarante ans plus tard, Vancasitum se prit d'amitié pour un jeune mage de l'Ordre et l'autorisa à venir étudier à Val Negra. Le jeune mage se nommait Perseus. Erat Cæcus le reconnut instantanément comme étant Amervaiilla. Sa rancœur de ne plus pouvoir dominer cet être devenu indépendant prit le dessus et il décida d'attendre son heure pour se venger et détruire sa propre création.

LES COMPAGNONS DE PERSEUS

Roak le corbeau (familier)

Force Magique : 10

Caractéristiques : Intelligence +2, Perception +2, Force -3, Énergie +1, Présence n.a., Communication -2, Dextérité +3, Vivacité +3, Taille -3.

Pouvoirs : Invisibilité (PeIm 10) — 2 points de Force Magique, Perception des Émotions (InMe 15) — 3 points de Force Magique, Férocité (lorsque Perseus est en danger) +3.

Totaux de Combat : Bec : Initiative +8, Attaque +6, Dégâts +1,
Fatigue 0, Encaissement 0, Défense +10,
Niveaux de Santé/Fatigue : OK, Inc.

Vesper le cheval (ami féérique)

Force Féérique : 15

Caractéristiques : Intelligence -2, Perception 0, Force +3, Énergie +4, Présence +2, Communication n.a., Dextérité 0, Vivacité +2, Taille +3.

Pouvoir : Voyage 5 (peut emmener instantanément deux personnes en n'importe quel endroit déjà visité).

Totaux de Combat : Morsure : Initiative +6, Attaque +4, Dégâts +7,
Ruade : Initiative +8, Attaque +5, Dégâts +12,
Fatigue n.a., Encaissement +10, Défense -1,
Niveaux de Santé/Fatigue : OK, 0/0, -1/-1, -3/-3, -5, Inc.

Jade

Jade est une jeune femme (environ 25 ans) rousse aux yeux verts, superbe créature, toujours très bien vêtue.

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

Vices et Vertus : Bénédiction de Venus +1, Empathie +1, Lecture sur les lèvres +1, Musique ensorcelante +2, Éducation +1.

Compétences : Charme 3, Connaissance des gens 2, Ruse 1, Empathie 2, Lecture sur les lèvres 2, Musique ensorcelante 4, Écriture Latin 3, Écriture Arabe 2, Bagarre 3, Chant 6, Conte 3, Luth 5, Jonglerie 4, Déguisement 2, Discrétion 1, Doigts agiles 2, Contacts sociaux 4, Étiquette 2, Équitation 1, Philosophiæ 1, Théologie 1, Connaissance de l'Europe 3, Latin 3, Arabe 2, Langue d'Oïl 5, Langue d'Oc 5.

Confiance : 3.

Totaux de combat : Bagarre : Initiative +4, Attaque +4, Défense +3, Dégâts -2, Fatigue +2,
Dague : Initiative +5, Attaque +5, Défense +5, Dégâts +1, Fatigue +2,
Total d'Encaissement : -1,
Niveaux de Fatigue/Santé : OK, 0, -1, -3, -5, Inc.

Samson

Samson est un véritable colosse d'une trentaine d'années, d'autant plus impressionnant qu'il est toujours revêtu d'une armure de cuir. Il manie avec dextérité deux lourdes haches.

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

Vertus et Vices : Colosse +1, Constitution de fer +1.

Compétences : Bagarre 4, Arme et Bouclier 5, Une arme 4, Deux armes 8, Commandement 4, Chasse 1, Équitation 2, Survie 2, Natation 3, Navigation 5, Connaissance de l'Europe 2, Latin 2, Arabe 2, Langue d'Oïl 5, Langue d'Oc 5.

Confiance : 3.

Armes et Armures : Deux haches, Rondache, Armure complète de cuir lourd.

Encombrement : 0.

Totaux de combat :

Bagarre : Initiative +2, Attaque +6, Défense 0, Dégâts +4, Fatigue +7,
Une hache : Initiative +4, Attaque +7, Défense +2, Dégâts +10, Fatigue +7,
Deux haches : Initiative +9, Attaque +13, Défense +7, Dégâts +11, Fatigue +11,
Hache & Rondache : Initiative +4, Attaque +9, Défense +6, Dégâts +10, Fatigue +8,

Total d'Encaissement : +8,
Niveaux de Fatigue/Santé : OK, 0/0/0, -2, -4, Inc.

Intrigues Dans les coulisses

Voici quelques éléments supplémentaires qui donnent une meilleure idée du déroulement des événements et des complots qui se trament dans l'ombre, sans que les personnages en soient forcément au courant.

- Les personnages, sans le savoir, s'attirent la colère de Magnus Perseus (par exemple, en causant la perte de son demi-frère). Perseus entend les faire payer et leur donner une bonne leçon.
- Vancasitum le Flambeau est mort (de sa belle mort) à plus de 230 ans. Perseus, renseigné (manipulé, plutôt) par Erat Cæcus, par l'intermédiaire de Lumistus de Criamon (lui aussi membre de Val Negra), place la responsabilité du décès sur le dernier apprenti de Vancasitum... (Si un Flambeau habite l'Alliance de vos joueurs, il est temps de le faire un peu étudier sous la houlette de Vancasitum !).
- Lorsqu'Erat Cæcus entend de nouveau parler de Perseus, il décide d'en reprendre le contrôle. Il suit donc tous les préparatifs de son « fils », sans se dévoiler. Il essaye ensuite de faire en sorte que les personnages puissent être en mesure de riposter aux attaques de Perseus en Tribunal, en fournissant des informations aux personnages, par exemple (de façon indirecte ou anonyme).
- L'Archimage Dealia, la très illustre mage de Merinita, apprend par ses espions qu'Erat Cæcus a quitté Val Negra. C'est déjà elle qui avait fait échouer ses plans en attaquant son bateau quelque soixante ans plus tôt, et elle compte bien cette fois-ci trouver des preuves pour le traduire devant un Tribunal. Elle surveille donc Erat Cæcus (qui lui surveille Perseus !) et peut se servir de ses amis fées pour le contrer.

Au final, il est fort probable que les personnages découvrent qu'Erat Cæcus les aide et qu'ils s'allient avec ce puissant mage. Mais Dealia risque de le traduire en Tribunal, ce qui peut également compromettre les personnages si trop de liens se sont tissés. De plus, Perseus continue sa vendetta personnelle et tente de les affaiblir et même de les détruire. Pour cela, il est prêt à semer la discorde et les pousser à se battre entre eux.

De la quête Des quatre reliques

Lors de la quête des personnages pour les quatre reliques, Perseus essaye, dans la mesure du possible, de suivre les personnages de près pour pallier à une quelconque défaillance de son plan, le tout en restant invisible, indétectable à la magie et en vol. Pour cela, Perseus peut modifier les pensées d'un serviteur qui aurait remarqué un détail, effacer des traces de pas qui ne sont pas censées être découvertes, etc.

La quête en elle-même n'est ni difficile, ni très périlleuse pour les personnages. Ils doivent dans un premier temps découvrir la localisation exacte de chaque objet, ce qui est relativement aisé dès lors que l'on dispose d'une bonne bibliothèque. Le reste n'est que voyages sans péripétie, à moins que le Conteur n'en décide autrement.

Nota Bene : Les quatre reliques ont une propriété qui a échappé à Magnus Perseus (pour gagner du temps, il a expérimenté pour investir les effets magiques nocifs). Sur chaque objet peut apparaître un fragment d'inscription indiquant la localisation de Perseus. Pour cela, il suffit que les reliques soient placées proches les unes des autres. Si deux seulement sont réunies, seule une légère trace lumineuse est visible. Avec trois objets, le contour des mots devient plus visible, mais le tout est encore illisible (et résiste à toute tentative de déchiffrement par magie Intellego). Ces inscriptions sont le dernier indice qui devrait mener les personnages à une confrontation (finale ?) avec Magnus Perseus...

La Corne Des Maîtres Mets

Six mois avant l'arrivée des personnages, Perseus a remplacé la Mère Supérieure du couvent de Mariola, en Italie, par Jade, sa servante, dont il a modifié l'apparence physique. Il s'est débarrassé du corps de la nonne dans un gouffre voisin, puis a creusé sous le couvent une petite salle. « Par hasard », les sœurs ont découvert cette crypte en trouvant un accès dans le cellier — deux mois avant l'arrivée des personnages. Dans cette salle se trouve une sainte relique que la Mère Supérieure (Jade) a identifiée comme telle : la Corne des Maîtres Mets. Cette information n'a pas filtré, car la Mère Supérieure a fait circuler parmi les sœurs la rumeur que l'Évêque de Milan désirait fermer le couvent et qu'il ne fallait pas lui faire confiance.

Il ne reste plus à Jade qu'à attendre les personnages désireux de récupérer la Corne... S'il lui en font la requête, elle se montre tout d'abord intraitable, refusant même de reconnaître qu'il y a un objet sacré dans son couvent. Le but de la manœuvre est d'amener les personnages à céder à l'impatience et à s'en prendre aux nonnes pour obtenir la Corne. Si, espérons-le, les personnages persistent à tenter de convaincre la Mère Supérieure, cette dernière se laisse petit à petit persuader, mais finit par marchander la Corne en échange de la survie de son couvent. Si les personnages discréditent l'Évêque de Milan aux yeux de tous, durant une foire, par exemple, elle leur cédera la Corne. Ainsi, elle-même aura suffisamment de poids au sein du clergé pour maintenir son couvent.

À la foire de Milan, l'Évêque a coutume de faire une apparition en public, au cœur de la foule, pour « se mêler à ses brebis ». Il célèbre ensuite une grande messe avant de recevoir l'hommage des seigneurs des environs devant toute l'assemblée. L'Évêque est un gentil petit bonhomme, plutôt bon vivant, rondouillard et sympathique. Il ne veut de mal à personne (et surtout pas à un couvent), mais semble dissimuler quelque chose, comme une autre facette de lui-même. C'est du moins l'impression que Perseus essaye doucement d'insinuer dans les personnages, grâce à des sortilèges Muto Mentem ou Creo Mentem, afin que ces derniers croient leur « mission » justifiée. Lors de l'action qui doit discréditer l'Évêque, Perseus se débrouille pour que les personnages soient remarqués. Il ne veut pas qu'ils soient pris,

seulement que la foule les voit tous. Ainsi, le Quæstor qui viendra faire une enquête (sur la demande — indirecte — de Perseus, bien sûr) saura qu'ils étaient là...

La Mère Supérieure du couvent disparaît mystérieusement une semaine et demie après que les personnages ont récupéré la Corne... On retrouvera bien plus tard son corps dans un profond gouffre, non loin de là.

EFFETS VÉRITABLES DE LA CORNE

- 1) Multiplication par deux de la quantité de nourriture en contact avec la Corne, quatre fois par jour. Double au maximum un chaudron de nourriture à chaque fois. Activation : « Béni soit le Seigneur pour le repas qu'Il nous accorde. »
- 2) Détection du poison dans la nourriture (échauffement de la Corne). Effet permanent.
- 3) Effet dissimulé par un *Bouclier d'opaques Mystères*. Il est déclenché chaque jour à minuit, si la Corne se trouve dans l'Alliance des personnages. Un effet PeAn 35 frappe une bête au hasard sur les terres de l'Alliance, la rendant légèrement malade. L'animal commence à dépérir doucement, semblant de plus en plus fatigué et réticent. Il ne mange plus beaucoup et ne dort presque plus, avant de succomber au bout d'une semaine, rachitique et épuisé.

La Lance du Blanc Basadin

Six mois avant l'arrivée des personnages, Perseus a placé la Lance au sommet du Mont Émivial, dans le Pays Basque. C'est une petite montagne, un peu abrupte vers sa cime, ne nécessitant de l'escalade que vers la fin de l'ascension. Au sommet vivent des Fées de l'Air. Elles ont forme de brises, de souffles d'airs, d'oiseaux, de papillons... Ce ne sont pas de puissantes fées. La Force Féérique de la plus puissante d'entre elles, le Seigneur du Mont, un aigle majestueux, est de 20. Seul ce dernier et ses trois serviteurs faucons (Force Féérique 15) parlent le langage des humains. Aucune des fées n'est douée de pouvoirs télépathiques. Par conséquent, elles adorent voler autour de leurs « invités », afin de les sentir de plus près, de les toucher même, pour les plus audacieux. Cette rafraîchissante cour féérique a pour amie la mage Timothea, de la maison Merinita. Cette dernière vit dans le Tribunal du Rhin et vient de temps à autre rendre visite au Seigneur du Mont.

Perseus rendit donc visite aux fées du Mont Émivial, sous la forme d'un jeune berger vivant au bas de la montagne. Il apporta la Lance aux fées comme un don à leur magnificence. Le Seigneur du Mont trouva immédiatement la lance belle et attrayante (aidé en cela par un ou deux sortilèges...) et la plaça au cœur de son royaume, plantée à la cime du Mont, la considérant dorénavant comme une pièce importante de son trésor. Deux semaines plus tard, le véritable jeune berger mourrait dans un éboulement...

Lorsque les personnages arrivent sur les lieux, Perseus tâche de se tenir en permanence à leur côté, invisible, indécélable et en vol. Il se contente ensuite de modifier ce qu'entendent les protagonistes de toute discussion, en s'efforçant de faire naître des incompréhensions, de faire monter tout doucement la tension, jusqu'à ce qu'un des mages (idéalement) s'emporte et décide de donner une bonne leçon à ces fées mineures bien impudentes. Bien entendu, le

Seigneur du Mont n'est pas enclin à céder son trésor à des étrangers aussi malpolis (et Perseus entretient bien sûr ce penchant par magie), si bien que cet épisode peut facilement tourner au massacre des pauvres petites fées du Mont Émivial incapables de se défendre... à moins que les personnages ne flairent le piège...

Si l'histoire dégénère, le massacre de ces « maudites fées du Mont Émivial » est colportée avec soin à une Toque Rouge par un bien joli ménestrel (Jade) lors d'une soirée dans une auberge, ce qui permettra de propager l'information jusqu'à Timothea. Et comme un paysan vivant au bas du Mont (Samson, déguisé) se rappelle avec exactitude le visage de ceux qui ont détruit les fées, « bénis soient-ils ! », et même peut-être de leurs noms... Timothea sera à même de faire le nécessaire pour embarrasser les personnages au prochain Tribunal.

EFFETS VÉRITABLES DE LA LANCE

- 1) *Bannissement des Démons* (PeVi 30), un nombre illimité de fois par jour. Activation : « Que Sa force terrasse les ennemis de la Foi ! »
- 2) Effet dissimulé par un *Bouclier d'opaques Mystères*. Le porteur est petit à petit convaincu que lorsqu'il réussit quelque chose, c'est parce que la Lance l'y a aidé. Il est en fait sous l'effet d'un subtil sort *Creo Mentem*.
- 3) Effet dissimulé par un *Bouclier d'opaques Mystères*. Il est déclenché tous les jours à minuit lorsque la Lance se trouve dans l'Alliance des personnages. Tous les êtres vivants dans un vaste rayon acquièrent un peu d'agressivité grâce à un sortilège *Creo Mentem*. Cela n'est pas flagrant. Les effets se manifestent en fait de minuit à midi. Les gens se montrent plus irritables, plus prompts à la colère.

L'Amulette de Guérison

Les Tombeaux de Maeg sont des entrelacs de tunnels très anciens, situés au cœur des massifs poussiéreux du centre de l'Espagne. C'est le piège où Perseus doit le plus s'impliquer personnellement, car il concerne l'Ordre lui-même et n'est pas facile à mettre en place. Pour ce faire, Perseus repère sans se montrer un jeune Quæsitor (et donc, point trop expérimenté) qui voyage dans les parages...

Lorsque les personnages décident d'explorer les tombeaux de Maeg, Samson intègre la suite du jeune Quæsitor, sous prétexte de voyager vers le même endroit. Un être féérique survient, et défie le Quæsitor à un concours d'énigme, qu'il perd (c'est un ami de Perseus, à qui il devait une faveur). En guise de gage, il laisse son superbe cheval (en fait, le cheval féérique de Perseus) au jeune mage.

Pendant ce temps, les personnages ont eu tout le loisir d'explorer les Tombeaux de Maeg. Les voici arrivés dans la salle principale... Alors qu'ils cherchent la Couronne, qui devrait être cachée en ces lieux, un vent malsain se lève et empeste toute la pièce de son odeur fétide. C'est l'esprit de Maeg, au préalable asservi par Perseus, qui se manifeste. À ce moment-là, Vesper le cheval use de ses pouvoirs féériques et se transporte avec son cavalier dans les tombeaux, avant de faire vider les étriers au pauvre Quæsitor et de se transporter

instantanément vers l'extérieur. Perseus, qui a discrètement suivi les personnages, invisible et bardé de ses sorts « anti-détection », lance un sortilège qui déforme la vision des personnages pour faire apparaître le Quæsitor sous un jour démoniaque : visage déformé par la haine, forme spectrale inquiétante au-dessus de lui, etc. L'esprit de Maeg prend alors la parole en faisant émaner sa voix de l'endroit où se tient le Quæsitor. Il menace les personnages d'une mort atroce. Il risque de s'en suivre une bataille confuse, dans des tourbillons de poussière soulevés par Maeg. Perseus, lui, tente de pousser par magie les Servants des personnages à attaquer le pauvre Quæsitor, qui, totalement désorienté, ne comprend rien à ce qui lui arrive. Espérons que les personnages feront preuve de plus de clairvoyance, car s'ils tuent le Quæsitor, ils seront tombés dans le piège...

Simultanément, Samson donne le change à l'escorte du Quæsitor. Il saute sur le farceur être féérique et lui assène une bonne correction (simulée). Ce dernier finit par parler, sous les « coups », et révèle que c'est un certain *insérer ici le nom d'un personnage* qui l'a incité à jouer ce mauvais tour. La fée est finalement ligotée et emmenée par l'escorte pour être livrés aux Quæsitores. Samson quitte la troupe sous prétexte de rechercher le personnage incriminé. La nuit même, Perseus, sous la forme du personnage accusé de toute cette machination, libère l'être féérique de façon spectaculaire, et en prenant bien soin d'être reconnu sous sa fausse apparence.

EFFETS VÉRITABLES DE L'AMULETTE

- 1) *Mains de Chirurgien* (CrCo 20), jusqu'à dix fois par jour. Les effets durent tant que l'on ne retire pas l'Amulette. Activation : « Sanctifiés soient Ton nom et Ta sagesse. Guéris-moi, Seigneur ! »
- 2) *Résistance à la Douleur* (ReCo 25), jusqu'à dix fois par jour. Les malus dus aux blessures et à la douleur ne sont plus ressentis par le porteur. Les effets persistent jusqu'à ce que l'on retire l'Amulette. Activation : en même temps que le premier pouvoir de guérison.
- 3) Effet dissimulé par un *Bouclier d'opaques Mystères*. Sur les mêmes mots d'activation, une maladie provenant d'extrême orient (où Perseus a passé du temps, étant jeune) s'empare du corps du malade. Doucement, ce dernier s'affaiblit et perd petit à petit ses facultés intellectuelles et nerveuses, avant de mourir.

La Couronne de l'Âme

La famille Del Adisa a une réputation des plus glorieuses dans le royaume d'Aragon. Même s'il s'agit d'une petite maison, elle est respectée pour son intégrité et son indépendance. La sagesse des fils de la famille est reconnue par tous. Six mois avant l'arrivée des personnages, Perseus a abattu le Seigneur Del Adisa lors d'une chasse et l'a remplacé par son serviteur Samson, dont il a modifié l'apparence.

Puis, doucement, Perseus a déclenché une guerre froide et sournoise, non ouverte, entre les Del Adisa et les Fioninga, leurs voisins. En fait, chacun reproche à l'autre des attaques contre des convois, des vols de marchandises, des excursions contre de petits villages isolés, etc. En fait, Perseus a influencé l'esprit de la plupart d'entre eux pour que les deux familles se

détestent. Puis, il a placé la Couronne dans le tombeau de feu Diego Del Adisa, un ancêtre illustre de la famille.

Lorsque les personnages arrivent sur les terres des Del Adisa, ils trouvent le jeune seigneur (en fait, Samson) en prière devant le tombeau de son ancêtre Diego. C'est en ce lieu que la sagesse a toujours frappé les membres de sa famille, leur conte-t-il. Et évidemment, cette fois-ci, il a eu la vision d'étrangers qui allaient venir, afin de l'aider à écraser ses rivaux. Ceux-ci ont du sang Maure dans les veines (en effet ils se sont mélangés avec les envahisseurs) et visiblement le jeune Del Adisa ne les aime pas. Il ne consent à laisser entrer les personnages dans la tombe de son ancêtre que s'ils lui rendent un service. Il souhaite mettre fin à la guerre en écrasant son adversaire. Pour cela, il réclame aux personnages la tête du Seigneur Fioninga. S'ils sont trop réticents, il leur demande seulement d'enlever le fils aîné de la maison rivale, afin de pouvoir disposer d'un otage. Lorsque l'affaire est entendue, les personnages ont accès au tombeau et à la Couronne.

Une semaine plus tard, Perseus, accompagné d'une Toque Rouge avec qui il voyage pour l'occasion (il s'arrange pour que le messager le suive ou prenne son chemin) passe innocemment sur les terres des Del Adisa. Un ménestrel (Jade, bien sûr) leur conte fort à propos comment, grâce à l'aide d'étrangers aux curieux pouvoirs, la guerre fut gagnée sans même être commencée. Malheureusement, le jeune Seigneur Del Adisa est « mort » depuis deux jours dans un accident de chasse (la loi des séries...) et son frère cadet a pris sa succession.

EFFETS VÉRITABLES DE LA COURONNE

- 1) *Aura de l'Autorité légitime* (ReMe 20). Permanent.
- 2) *Anneau de Protection contre les Démons* (ReVi 30), cinq fois par jour. Activation : « Que Son pouvoir me révèle les êtres malfaisants. »
- 3) Effet dissimulé par un *Bouclier d'opaques Mystères*. En permanence, un petit sort Muto Imaginem modifie les mots entendus par le porteur. Les gens autour lui semblent plus mesquins, plus comploteurs, plus irrespectueux. En fait, cela va en s'amplifiant et au bout de quelques mois, il semble que les autres se moquent ouvertement de lui.

Conclusion

Cette histoire peut se terminer de nombreuses façons différentes, selon les troupes et, bien sûr, la façon dont elles abordent le scénario. Tout peut se régler en Tribunal, en faveur ou en défaveur des joueurs, mais aussi lors d'une violente confrontation finale avec Magnus Perseus. Ce dernier cas de figure peut s'avérer mortel pour plusieurs personnages, même si le Conteur aura soin de faire intervenir Erat Cæcus pour rétablir l'équilibre, voire Dealia pour semer la confusion la plus totale et permettre aux joueurs de, peut-être, s'enfuir et de s'en tirer à bon compte.

Néanmoins, la fin de cette histoire demeure très ouverte, et il est difficile de la prévoir. Je peux cependant indiquer aux éventuels Conteurs la façon dont *mes* joueurs s'en sont sortis. Ils ont, je dois l'avouer, été parfaitement exemplaires durant la quête. J'imagine que mes remontrances passées ont dû les faire réfléchir, tout de même. Le fait qu'ils aient gobé toute crue l'histoire du démon (cf. la lettre qu'ils reçoivent) a également beaucoup aidé, car ils se sont constamment méfié et ont bien pris garde à ne pas déroger au Code Hermétique ni à faire de mal à des innocents. À chaque intervention de Perseus, ils voyaient une nouvelle marque du démon et se trouvaient confortés dans leur conviction. Après avoir rassemblé sans coup férir les quatre reliques, ils décidèrent de se rendre au lieu indiqué par les objets et d'affronter le démon — à l'aide des mêmes objets. À ce moment-là, ils avaient remarqué quelques effets nocifs des reliques (le comportement agressif de leurs Servants, les maladies de leur cheptel...), mais sans faire le rapprochement avec les objets.

Lors de la confrontation finale, Perseus tenta de pousser les personnages à l'agresser, et ainsi à transgresser le Code en connaissance de cause (il avait pris la précaution de se présenter), le tout à grand renfort d'illusions. Il n'y parvint qu'en partie (ils ne s'attaquèrent qu'à ses illusions puisqu'ils étaient incapables de le localiser, et en dernier recours, car ils cherchaient à employer le pouvoir des reliques contre le « démon »), et dut pour cela les provoquer (en mettant leur *Parma Magica* à l'épreuve) — fournissant ainsi de solides arguments de défense aux personnages en cas d'attaque au Tribunal suivant. Ayant fait du Vaisseau d'Or (un artefact majeur en possession des personnages, cf. *A Faerie Treasure*) la dernière demeure de son demi-frère Jorga, en l'envoyant dans au-delà des cieux, Magnus Perseus s'estima finalement vengé. Il fallut à l'issue de cet épisode plutôt frustrant pour les joueurs fournir quelques explications...

Au final, il faut espérer que les personnages parviennent à contrer les attaques de Magnus Perseus, que ce soit grâce à leurs appuis politiques ou par la force brute (personne ne regretterait Perseus), même si dans les deux cas, ce n'est pas une mince affaire. Toutefois, même en cas de succès des personnages, ils encourent la malédiction de Perseus, via les quatre reliques. Il y a pourtant gros à parier que les personnages s'aperçoivent de l'origine des maux qui les frappent, et parviennent à briser les sortilèges (comme ceux-ci sont de haut niveau, cela peut donner lieu à d'autres histoires encore) pour enfin jouir d'une juste récompense !

Un méchant par correspondance

Cette histoire a été conçue et menée d'une façon originale. Au moment où je décidai de tester les « bonnes intentions » de mes joueurs, je correspondais avec Samuel, alors exilé dans le Tribunal de Loch Leglean (lire « en stage en Écosse », bien sûr). Nous avons alors eu l'idée de lui faire incarner le méchant de l'histoire. Ainsi, ce dernier aurait plus de consistance, et pourrait réagir plus finement aux actions des personnages. C'est ainsi que je laissai Samuel créer un adversaire très coriace et échafauder un plan machiavélique pour éprouver mes joueurs. Après quelques « corrections » nécessaires pour diriger ma Saga dans le sens que je souhaitais, je contai les différentes étapes de la quête. En en référant régulièrement à mon méchant de service, j'ai pu adapter les réactions de Magnus Perseus aux actes des personnages, et ainsi le rendre plus vivant... et retors !

Ce type de partie est très intéressant. En plus de proposer un challenge difficile aux joueurs, il facilite le travail du Conteur, car ce dernier est en partie pris en charge par un « assistant ». D'autre part, un élément de surprise est également introduit, car les réactions d'un adversaire réellement joué peuvent différer des réactions « habituelles » (il n'est pas toujours évident de changer sa façon de jouer naturelle) des PNJs dirigés par le Conteur. Lors de la confrontation finale, Samuel, de retour d'Écosse, endossa même, à la surprise de tous les joueurs, le rôle de Magnus Perseus. Théâtral !

Par contre, ce style de jeu nécessite un gros travail de préparation en amont des parties. De plus, les co-Conteurs doivent être en contact régulier. Dans notre cas, les échanges se sont effectués par courrier électronique, qui je pense est le moyen le plus pratique, bien que le courrier normal ou le téléphone et le fax puissent sans doute faire l'affaire.

J. Darmont

Annexes

- Fausse lettre d'une connaissance des personnages pour les attirer dans le piège.
- Le soi-disant manuscrit de Josuah Ismahann qui lance les personnages dans la quête.
- La Corne des Maître Mets.
- La Divine Lance du Blanc Paladin.
- L'Amulette de Guérison.
- La Couronne de l'Âme.

Le 12 Janvier 1235

À l'attention de Cortolis, Mage de l'Alliance d'Isla de Encanta, et de lui seul.

Sodales, je me meurs à présent. Je ne doute point que cette nouvelle doit vous réjouir après tous les ennuis que je vous ai causé. L'âge m'emporte, mais point de manière naturelle. D'après mes calculs, physiquement, j'ai aujourd'hui plus de quatre-vingt ans et plus aucune potion ne me protège. Ma mort est désormais inévitable, et par respect des adversaires que vous fûtes, je me dois maintenant de vous mettre en garde contre le seul adversaire qui m'ait jusqu'alors vaincu.

Lorsque je vous ai quittés, j'ai cru bon de garder pour moi certains de mes soupçons. Mais il est désormais plus qu'utile de révéler ce que je pense. Au sein même de l'Alliance, il est fort probable, si ce n'est certain, qu'un être provenant des Enfers agisse, et ceci depuis de très longues années. Jamais je n'en n'ai eu la confirmation formelle, mais toujours je l'ai suspecté.

Mes premiers soupçons me sont venus lors de la mort d'Ahad Hasim. Malgré son âge, le vieil arabe avait encore une vue et un instinct excellents. Deux jours avant sa mort il était venu me trouver. Il se disait troublé par un événement qui était produit sur l'île. Étant engagé dans une expérience que je ne pouvais quitter, je n'ai pas porté attention à ses propos. Puis, il mourut, de vieillesse semblait-il. Alors, je pus faire le lien avec d'autres événements curieux : la mort de certains moutons, des traces de pas découvertes à l'aube sur la plage... Lorsque je tentai d'invoquer l'esprit d'Ahad, celui-ci me fut impossible à joindre, comme si on l'avait détruit.

Depuis, de nombreux faits étranges se sont reproduits, augmentant de plus en plus mes soupçons. La dernière année, malgré tous mes efforts, le passage du temps commença de nouveau à m'affecter. Alors, je suis allé demander conseil à un vieil érudit juif. Celui-ci m'a donné (contre rémunération, évidemment) cinq antiques parchemins. J'en ai fait des copies et j'ai laissé les originaux en lieu sûr. L'un de ces parchemins évoque les pouvoirs d'un être démoniaque. Les quatre autres sont des documents écrits par la main de ceux qui l'ont banni lors de sa dernière venue sur Terre. Car, prévoyant son retour, ils ont laissé des instructions pour leurs successeurs... J'ai enterré ces parchemins dans un coffret de bois à cinquante pas au nord de ma demeure sur l'île.

Il est vital pour vous de retrouver les armes que ces saints hommes ont utilisées. Mais je vous en conjure, méfiez-vous de tous. Je suis sûr que l'un au moins des mages de l'Alliance a rejoint les rangs du Diable, car il faut une puissance plus grande que celle des simples mortels pour se dissimuler si longtemps parmi nous.

Ne laissez aucune chance à l'être qui m'a terrassé, détruisez le pour moi.

Helkus, Suivant de Tytalus, Filius de Tal-Orquel, Archimage Tytalus

Extrait du journal de Josuah Ismahann

Lors de la chute de l'être honnis dont le Nom est maudit à jamais, beaucoup d'autres le suivirent. Certains des plus puissants s'adonnent quelquefois au vagabondage sur notre Terre. Il y a peu, j'ai porté mon attention sur une jeune fille que Dieu a fait croiser mon chemin. Elle n'avait de jeune que l'esprit, car son corps avait suivi un tout autre chemin. Elle était née douze ans auparavant mais elle semblait être une femme dans la pleine force de l'âge.

Je l'ai recueillie et aidé du mieux que j'ai pu. Je lui ai montré la Lumière de notre Seigneur et nous avons longtemps prié ensemble. Mais à l'évidence, Dieu avait abandonné cette brebis et l'âge continuait à passer sur son corps à une trop vive allure.

J'ai longtemps suspecté l'action du Malin, sans en avoir de preuve véritable. Mais un jour, à la fin de sa trop courte vie, elle consentit à me raconter ce qu'elle m'avait toujours dissimulé. À l'aube de sa vie, alors qu'elle n'était encore qu'une enfant, lors d'une nuit de pleine lune, elle s'aventura au-dehors, au cœur de la vieille forêt qui bordait son village natal. Les légendes avaient touché son cœur et elle voulait admirer ce qu'elle pensait être la beauté des Fées. Mais, pour son plus grand malheur, elle ne rencontra que la haine et le Mal. Au cœur de la forêt se tenait un rassemblement d'hommes et de femmes pervers. À des jeux immenses ils se livraient sous le regard de leur maître, un être au corps d'homme mais à la tête de taureau, possédant deux noires ailes dans le dos. Elle ne resta qu'un court instant à observer la scène, mais cela suffit au Sans Nom pour la distinguer. Alors il la maudit et tous rirent en la voyant fuir.

Depuis ce jour, l'âge la frappait plus vite qu'aucun être sur cette Terre. Elle mourut quelques jours plus tard. Je la fis enterrer pieusement afin de sauver son âme immortelle.

Mais depuis sa mort, je rêve. Je rêve du Sans Nom qui l'a maudite. Lorsque je ferme les yeux et que le sommeil m'envahit, je me retrouve dans un paysage pervers, au cœur d'une cité en ruine. Sur un piédestal devant moi, assis, se trouve le Maudit. Il descend lentement et s'approche de moi, sa longue langue glissant lentement sur ses lèvres, ses yeux rouges me fixant et me dévorant par avance. Je fais quelques pas en arrière, mais mes pieds butent contre une pierre et je tombe à la renverse. Et là, incapable de me relever, je le vois s'avancer vers moi. Chaque nuit je me réveille en sursaut, mais chaque nuit il s'avance un peu plus. Je sais, je sens, que le jour où il m'atteindra je mourrais et mon âme sera déchirée et traînée en Enfer pour y subir les pires châtements. Mes prières les plus ferventes n'y feront rien, car moi aussi Dieu m'a abandonné.

Traduit de l'Hebreu par Samuel Saylem, en l'an de grâce 929.

« Dieu est source de toute chose et toute chose est Dieu. »

La Corne des Maîtres Mets

Inspirés par Sa sublime Corne d'Abondance, nous avons décidé de créer une défense des plus efficace pour prévenir les assauts de Famine. Ainsi est née la Corne des Maîtres Mets.

À la façon de Son fils, par son pouvoir, elle permet de nourrir de nombreuses personnes. Il suffit de la placer dans un récipient, accompagnée des mets à dupliquer, et elle reproduira goûts, odeurs, formes et textures, afin de nourrir jusqu'à deux fois plus de chrétiens. Mais attention, ne succombez pas au péché de gourmandise, ou vous serez jamais damné !

Si, par malice, un malveillant agent du Malin tente d'empoisonner votre repas, la Corne, par un simple réchauffement, vous le signalera. Ainsi, jamais plus nous ne subirons sa trahison.

Nous avons placé la Corne des Maîtres Mets sous la garde des sœurs du couvent de Mariola, qu'elles soient bénies jamais. Leur ferveur et leur repentir leur permettra d'user avec générosité, mais sans excès, des bienfaits apportés par un tel don.

« Le châtement de Dieu est sans égal. »

La Divine Lance du Blanc Paladin

Patience, diplomatie et amour de son prochain sont les préceptes qui fondent notre foi. Mais pour lutter contre les agents du Malin, il faut parfois recourir à la force. Aucun adepte du mal ne pourra se protéger contre la Divine Lance du Blanc Paladin. Ainsi, Guerre ne pourra désormais plus nous atteindre.

Dans les mains du juste et du valeureux elle est d'une efficacité éblouissante. Elle le fortifie, le rend plus habile et plus rapide, lui insuffle courage, vigueur et valeur. Face à son porteur, nul agent du Malin ne peut se dresser, car Sa puissance guide la main de son paladin.

Lorsqu'un seigneur des damnés marche sur la terre, il faut faire appel à la fureur de son courroux. L'Éclair d'Innocence le terrassera à n'en pas douter. Mais si Sa colère est invoquée sans raison, alors le porteur sera châtié pour son incapacité à juger la justesse de la situation.

Afin de la rapprocher du Créateur, afin de lui permettre de se ressourcer, nous avons placé la lance à la cime du Mont Émivial. Parmi les nuages, elle concentre la puissance du Seigneur et, durant les tempêtes, emmagasine une partie de Son courroux.

« La main de Dieu est guérison pour ses fidèles. »

L' Amulette de Guérison

L'amour qui nous lie au Seigneur est le plus bel acte qui soit au monde. Et si la foi est véritable, alors Il daigne nous accorder sa mansuétude et veille sur nous et nos proches. Lorsque le Malin nous oppresse et nous fait souffrir, la main de Dieu se pose sur nos cœurs et nous soutient. Nous avons créé l' Amulette de Guérison pour aider les opprésés à oublier les torts que Peste a causés.

L' Amulette a le pouvoir de Ses mains. Elle peut guérir son porteur s'il a la Vraie Foi. Sinon, elle lui permettra de survivre et d'attendre jusqu'à ce que des soins lui soient prodigués.

Elle fortifie la foi en notre Seigneur et quiconque regarde en elle ne peut plus douter un seul instant de Sa force et de Sa sagesse.

L' Amulette de Guérison fut confiée au soin de la Terre Mère. Elle fut placée au cœur d'un dédale de pierre creusé par les padens afin de sanctifier et purifier ce lieu. Les Tombeaux de Maeg sont désormais un lieu sûr pour les chrétiens.

« La foi est notre force. »

La Couronne de l'Âme

La Couronne de l'Âme est l'incarnation de notre foi en Lui. Jamais nous ne faillirons, jamais nous ne Le désavouerons. Même face à Mort, nous Lui resterons fidèles. En Son sein est notre place.

La volonté et la force du porteur de la Couronne sont décuplées. Il peut ressentir la volonté de notre Seigneur l'emplir et le fortifier face au Malin. Aucun artifice ne pourra l'atteindre, car il est désormais sous Sa protection. Il pourra voir clair au travers de leurs faux semblant et aucun d'entre eux ne pourra se dissimuler à ses yeux.

Même les plus grands des serviteurs du mal, honnis soit leurs noms, ne pourront affecter le digne porteur de la Couronne de l'Âme. Il sera immunisé contre leurs armes et pourra prendre avec l'aide de notre Seigneur les bonnes décisions.

Enfin, si le Démon vous assaille et tente de dévorer votre âme immortelle, la Couronne sera la plus grande des barrières qui puisse être dressée entre lui et vous.

La Couronne de l'Âme fut placée sous la garde de la plus loyale famille du Royaume d'Aragon. Les valeureux seigneurs Del Adisa seront les dignes gardiens du céleste joyau.