

Exploratio Atlantidis

La quête de l'Atlantide

Un scénario **Ars Magica** par Jérôme Darmont

Préambule

Cette histoire, qui est une sorte de transition entre deux actes de saga, a pour objectif de faire voyager les personnages et d'utiliser le supplément *Mythic Seas* (il faut bien que je rentabilise mon investissement !). Le thème que j'ai voulu aborder est celui du renouveau de la magie. Ma saga est localisée dans le Tribunal du Loch Leglean (Écosse), où les maîtres des personnages ont décidé de combattre l'Église Romaine de façon occulte et de réinstaller la puissance de la Féerie dans tous les Highlands. Ce plan inclut les personnages, bien qu'ils n'en sachent encore rien. Comme ce genre de projets peut fort bien mener à une guerre ouverte entre une partie de l'Ordre et l'Église, ainsi qu'au sein même de l'Ordre, j'ai souhaité laisser une alternative à mes joueurs. En leur faisant découvrir un nouveau continent, je leur laisserai le choix entre la lutte et l'exil vers des contrées plus prometteuses. Cette histoire peut toutefois être réutilisée par tout Conteur désireux de faire voyager ses PJ et d'aborder un thème « exploration ».

Le début de l'histoire est basé sur le postulat que les personnages ont en leur possession un objet de nature divine suffisamment puissant pour attirer la convoitise de l'Ordre du Temple. Dans ma saga, il s'agit de l'Épée de Dieu récupérée lors du scénario *Fallen Angel*, mais n'importe quelle relique fera l'affaire. Son acquisition peut d'ailleurs faire l'objet d'un scénario préalable à cette campagne (de préférence pas immédiatement avant), à la discrétion du Conteur.

Bien que cette histoire débute en Écosse, elle peut être facilement transplantée partout en Europe Mythique. Les suppléments les plus utiles pour la faire jouer, outre *Mythic Seas*, sont *Medieval Tapestry*, *Kabbalah*, *Faeries* et *South of the Sun*.

Le scénario est une suite de scènes assez libres reliées de façon linéaire par des séquences de voyage. C'est pourquoi un soin particulier a été apporté aux protagonistes de l'histoire plutôt qu'au déroulement de cette dernière, qui fera certainement appel aux talents d'improvisation du Conteur.

Chapitre premier : Négociations

Un beau jour, les mages reçoivent la visite d'un de leur *sodales*, Iuren Mac Tyr, de la Maison Tytalus. Ce dernier leur demande seulement asile pour quelques jours et est prêt à payer (pourquoi pas avec quelques pions de *vis*) si nécessaire. Il assure qu'il n'attirera aucun ennui aux personnages en soulignant que ce serait contre l'esprit du Code. Il reste cependant mystérieux quant à l'objet de sa visite, prétextant un besoin de se « mettre au vert ».

Un jour ou deux plus tard (selon que le Conteur voudra plus ou moins jouer sur les nerfs de ses joueurs), une troupe de cavaliers arrive en vue de l'Alliance. À leurs manteaux, les servants reconnaissent immédiatement des Chevaliers Templiers ! Ces derniers sont en nombre (huit hommes en tout). Leur chef, Godfrey d'Outremer, demande à parler aux « maîtres de céans ». Il paraît fort bien informé sur les mages, sous-entend, sans le dire, qu'il connaît leur véritable nature et déclare savoir qu'ils ont en leur possession un objet dont l'Église devrait être le propriétaire légitime.

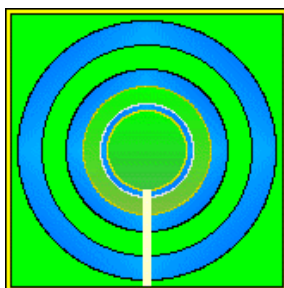
À ce stade, la tension devrait être assez forte et les personnages tiraillés entre l'envie de jeter ces importuns dehors et la peur de s'attirer les foudres du Temple et de l'Église. Si le Conteur a bien manœuvré, Iuren Mac Tyr devrait pouvoir se présenter à point nommé dans le rôle de médiateur. Il argue que les mages n'ont sans doute pas l'usage de la relique qui est en leur possession et que cette dernière présente un danger pour l'aura magique de leur Alliance. Il suggère également que les Templiers ont certainement quelque chose à donner en compensation. Si les discussions s'engagent, Iuren glisse dans la conversation, de la façon la plus discrète possible, que les Templiers possèdent de précieux ouvrages susceptibles d'intéresser les mages. Son objectif est d'aboutir à l'échange entre la relique possédée par les personnages et deux livres relatifs à l'Atlantide.

Le Conteur aura là à gérer une phase de jeu délicate, mettant en scène plusieurs PNJ importants. Il lui faudra improviser selon les réactions des personnages : peut-être ne voudront-ils pas de Iuren comme médiateur ? Il faudra alors que ce dernier s'impose de fait comme le seul capable de résoudre la crise, ou que les Templiers exigent qu'il fasse office d'intermédiaire. Peut-être les personnages n'auront que faire de l'Atlantide ? Il faudra alors que le Conteur, par l'intermédiaire de Iuren, leur fasse miroiter mille merveilles et trésors mystiques... Au final, les personnages doivent entrer en possession des livres. Quant à Iuren, au mieux il sera partie prenante de la future expédition des personnages, au pire il aura soin de prélever à l'Alliance des liens mystiques qui lui permettent de suivre ces derniers...

IUREN MAC TYR, DE LA MAISON TYTALUS

Iuren Mac Tyr, en bon Tytalus, aime les défis. Ayant appris par des moyens occultes que les Templiers de la commanderie de Saint Andrews, voisine de son Alliance de Wemyss, étaient en possession d'ouvrages fort précieux concernant la mythique Atlantide, il résolut, sinon d'entrer en leur possession, d'apprendre leur inestimable contenu. Cependant, Iuren ne disposait d'aucune monnaie d'échange. C'est pourquoi il pensa à la relique des personnages (dans ma saga, la récupération de l'Épée de Dieu était une mission confiée par le Tribunal, auquel les mages avaient rendu compte de leur succès). En révélant l'existence de la relique aux Templiers, puis en initiant des négociations pour aboutir à un échange entre la relique et les livres de Platon, il comptait soit s'approprier les ouvrages (on ne sait jamais, ces jeunes mages sont si naïfs !), soit envoyer les personnages en quête de l'Atlantide et partir à leur suite pour mieux les spolier de leurs découvertes.

Iuren Mac Tyr est précédé d'une exécration réputation dans le Tribunal du Loch Leglean, réputation grandement imméritée, héritée de son *parens*, mais toujours entretenue. Cela lui permet bien souvent d'intimider les importuns.



Iuren Mac Tyr, Mage de la Maison Tytalus

Caractéristiques : Intelligence (Pragmatique) +1, Perception (Hautain) -2, Force (Mince) -1, Énergie (Tenace) +3, Présence (Port altier) +1, Communication (Éloquent) +1, Dextérité (Souple) +2, Vivacité (Circonspect) -1

Âge : 50 ans

Taille : 0

Confiance : 3

Vices et Vertus : Affinité magique (Muto) +4, Magie murmurée +2, Magie discrète +2, Volonté de fer +1, Susceptibilité à la puissance féérique -4, Maître tristement célèbre -1, Hai des êtres féériques -1, Compulsion (Moquerie) -1, Présomptueux -2

Traits de Personnalité : Tenace +3, Courageux +1, Hautain +2, Moqueur +3, Présomptueux +3

Réputation : Tueur de fées 3, Tribunal du Loch Leglean

| Arme/Attaque : | Init. | Atq. | Déf. | Dgt. | Fat. |
|-----------------|-------|------|------|------|------|
| Bagarre | 0 | +2 | 0 | -1 | +3 |
| Dirk & Bouclier | +6 | +12 | +8 | +3 | +7 |

Encaissement : +7

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

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

Compétences : Connaissance de l'Ordre d'Hermès (Politique) 3, Intrigue (Rumeurs) 4, Théorie de la Magie (Objets magiques) 5, *Parma Magica* (Contre Mentem) 5, Écriture Latin (Codes secrets) 2, Gaélique (Vocabulaire châtié) 4, Affinité magique Muto (Sorts offensifs) 5, Bagarre (Défense) 1, Arme & bouclier (Attaque) 5, Finesse (Précision) 3, Charme (Conversation spirituelle) 2, Ruse (Mensonges élaborés) 3, Concentration (Rituels) 2, *Disputatio* (Débattre) 4, *Certamen* (Muto) 4, Falsification (Sceaux) 1, Marchandage (Avec les mortels) 1, Natation (Sous l'eau) 2, Connaissance des légendes (Lieux de pouvoir) 2, Connaissance de l'Atlantide (Histoire) 3, Anglais (Marchander) 3, *Philosophiæ* (Philosophie naturelle) 1

| | | | | | |
|---------------|------|-------|-------|-------|-------|
| Arts : | Cr 5 | In 11 | Mu 16 | Pe 5 | Re 11 |
| | An 5 | Aq 10 | Au 6 | Co 10 | He 3 |
| | Ig 3 | Im 3 | Me 4 | Te 15 | Vi 10 |

Sorts : *Robustesse de l'Ours* (MuCo/An 25, +35)*, *Masque du Nouveau Visage* (MuCo15, +42)*, *Aura de Noble Prestance* (MuIm 10, +35)*, *Pas de Côté* (ReIm 10, +20)*, *Intention Contraire* (MuMe 20, +34)*, *FLÉCHETTE DE CRISTAL*** (Mu/ReTe 10, +39)*, *Magie Voilée* (MuVi 25, +37), *Pluie de Pierres* (MuAq/Te 20, +38)*, *Vents de Protection Tournoyants* (MuAu 15, +33), *Crocs de la Terre Mère* (Mu/ReTe 35, +37), *Adjuration du Feu du Forgeron* (MuTe/Ig 20, +30), *La Terre Liquide* (MuTe/Aq 25, +37), *Radeau de Glace* (MuAq/Te 35, +37), *Esprit d'Homme, Corps de Poisson* (MuCo 35, +37), *Chaos des Vagues Furieuses* (ReAq 20, +27)*, *Ailes du Vent* (ReAu 20, +20)

Sceau de Magicien : Altérations subtiles de l'environnement

Points de Crépuscule : 4

Équipement : Dirk magique (Atq. +1, Déf. +1, Dgt. +2), Petit bouclier, Demi-protection matelassée magique (Protection 4), Potion de longévité +5, Cocon de papillon dans un cristal monté en pendentif sur une chaînette d'argent (Talisman, +3 en Muto)

Encombrement : -1

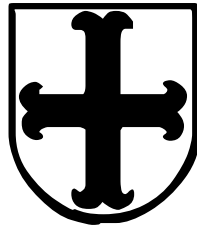
* Iuren possède le focus de ce sort, dont le bonus est compris dans le total de lancer.

** Sort maîtrisé.

LES TEMPLIERS

J'ai adopté en ce qui concerne les Templiers une vue proche de celle d'Umberto Eco dans le *Pendule de Foucault*. Je considère qu'ils ont appris, au contact des mystiques du Levant (juifs et musulmans), des connaissances occultes inconnues des mages de l'Ordre, et qu'ils poursuivent des buts et des quêtes secrets. Cela m'a permis, entre autres, d'utiliser le supplément *Kabbalah*, qui aurait sans cela pris la poussière dans ma ludothèque... Néanmoins, tout Conteur souhaitant cantonner les Templiers dans un rôle plus « vulgaire » ou rapprocher leurs pouvoirs du « standard » chrétien, est libre d'agir à sa guise.

Le porteur du Gonfanon (i.e., le chef de l'expédition) est Frère Godfrey, un Templier originaire du Levant (cf. *Medieval Tapestry* pp. 81-85). C'est un diplomate habile, quoi que sujet à de fréquentes sautes d'humeurs et périodes de dépression liées à son terrible secret. Frère Godfrey est secondé par Frère Alfrin, qui est versé dans les arts magiques. Ce dernier est retors, plutôt intolérant, ce qui provoque de fréquentes oppositions de vues avec l'indulgent Frère Godfrey. Frère Alfrin confectionne régulièrement des amulettes pour toute la troupe (charmes de protection contre la magie, aides au combat, etc.). Les deux chevaliers sont secondés par quatre Frères Sergents fidèles (Georges, Wilfried, Adam et Paul) et deux écuyers de 13 ou 14 ans, non combattants (Nicholas et Karl, qui sont respectivement écuyers de Frère Godfrey et de Frère Alfrin).



LES LIVRES EN POSSESSION DU TEMPLE

Les deux livres détenus par le Temple sont des exemplaires du *Timée* et du *Critias* de Platon. En eux-mêmes, ils ont déjà une grande valeur (ce sont des copies qui datent du VII^{ème} siècle), mais ils ont de surcroît été abondamment annotés par Burias au VIII^{ème} siècle. Ce dernier était, selon les sources, un moine ou un aventurier qui s'était mis en tête de découvrir l'Atlantide engloutie. Ses notes permettent en théorie de trouver la route vers l'Atlantide, mais le vaisseau de Burias ayant péri corps et bien dans une ultime tentative de rejoindre le continent mythique, rien n'est moins sûr.

Pour aider les joueur à décoder un peu ces textes, le Conteur peut les autoriser à effectuer un ou plusieurs jets d'Intelligence + *Artes Liberales* à 9+ pour obtenir tout ou partie des indices ci-dessous. Des recherches dans une bibliothèque de bonne importance peuvent également permettre de découvrir ces renseignements.

- Les colonnes d'Hercule est le nom attribué par les citoyens de la Grèce antique à deux rochers encadrant l'entrée orientale du détroit de Gibraltar.
- Un stade est une unité de mesure antique qui correspond à une longueur de 185 pas (mètres).
- L'endroit où Hercule a dressé les bornes du monde au terme de ses travaux est le détroit de Gibraltar.
- Le mont Calpé, la colonne d'Hercule septentrionale, est aujourd'hui appelé le rocher de Gibraltar, tandis que l'ancien rocher d'Abyla, situé à Ceuta, sur la côte africaine, s'appelle désormais Jebel Musa.

Frère Godfrey d'Outremer, Chevalier Templier, Porteur du Gonfanon

Caractéristiques : Intelligence (Fin) +2, Perception (Intuitif) +3, Force (Épaules larges) +3, Énergie (Solide) +3, Présence 0, Communication 0, Dextérité (Nonchalant) -1, Vivacité (Pesant) -1

Âge : 53 ans

Taille : 0

Confiance : 2

Vices et Vertus : Templier +4, Vétéran +3, Famille prestigieuse +1, Contacts sociaux (Noblesse du Levant) +1, Grand voyageur +1, Emporté (lorsque la Troisième Croisade est mentionnée) -3, Défaitisme -3, Décrépit -2, Terrible secret -1, Manque de confiance en soi -1

Traits de Personnalité : Cynique +2, Dégoûté de lui-même +2, Pieux +1, Énergique -1

Réputation : Famille de Croisés 2, Noblesse du Levant

| Arme/Attaque : | Init. | Atq. | Déf. | Dgt. | Fat. |
|-------------------|-------|------|------|------|------|
| Bagarre | -2 | -3 | -3 | -1 | +1 |
| Esquive | -1 | -2 | -2 | +3 | +2 |
| Épée longue & Écu | +3 | +3 | +9 | +7 | +5 |
| Masse | +1 | 0 | +1 | +8 | +2 |
| Lance | +4 | +5 | 0 | +9 | +3 |

Encaissement : +15

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

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

Compétences : Athlétisme (Grâce) 2, Vigilance (Sur ses gardes) 2, Marchandage (Finance) 3, Bagarre (Esquive) 3, Diplomatie (Accords) 3, Étiquette (Islam) 3, Connaissance des gens (Nobles) 3, Intrigue (Alliances) 3, Commandement (Au combat) 2, Connaissance du Levant (Croisades) 3, Armes d'Hast (Lance) 4, Équitation (En combat) 6, Arme & Bouclier (Épée longue & Écu) 6, Une Arme (Masse) 3, Arabe (Formel) 4, Français (Vocabulaire) 5, Italien (Affaires) 3, Connaissance du Temple (Secrets) 4, *Gaélique* 3*

Équipement : Cotte de mailles complète, Épée longue, Écu, Masse, Lance, Chevaux de guerre (2), Chevaux de monte (2)

Encombrement : -5 à pied, 0 monté (⇒ +5 en Initiative, Attaque, Défense, Fatigue)

Frère Alfrin de Prague, Chevalier Templier, Mystique

Caractéristiques : Intelligence (Éduqué) +3, Perception (Concentré) -2, Force (Nerveux) +1, Énergie (Inspiré) +1, Présence (Terne) -2, Communication (Voix grave) +3, Dextérité 0, Vivacité (Lent) -1

Âge : 46 ans

Taille : 0

Confiance : 3

Vices et Vertus : Templier +4, Magie des noms +5**, Fabrication d'amulettes +2, Mauvaise réputation -1, Obsession (Servir le Temple) -1, Intervenant -1, Vue basse -1, Décrépit -2, Présomptueux -2, Terreur (des démons) -3

Traits de Personnalité : Dur +1, Intransigent +2, Pieux +3, Patient -1, Présomptueux +3

* Compétence ajoutée par rapport à *Medieval Tapestry*.

** Cf. les pouvoirs des Baal Shem, *Kabbalah* pp. 106-111.

Réputation : Dur 2, Frères sergents et écuyers

| Arme/Attaque : | Init. | Atq. | Déf. | Dgt. | Fat. |
|-----------------------|-------|------|------|------|------|
| Bagarre | -3 | -3 | -3 | 1 | 0 |
| Épée longue & Écu | -1 | 0 | +6 | +5 | +1 |
| Masse | -2 | -2 | -1 | +6 | -1 |
| Lance | +1 | +2 | -4 | +7 | -1 |

Encaissement : +13

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

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

Compétences : Hongrois (Vocabulaire) 5, Latin (Termes bibliques) 3, Hébreu (Termes bibliques) 4, Écriture Latin (Codes) 3, Écriture Hébreu (Codes) 3, Gaélique (Vocabulaire) 2, Magie des noms (Amulettes) 5, Fabrication d'Amulettes (Protection) 5, Bagarre (Défense) 3, Arme & Bouclier (Défense) 4, Une Arme (Défense) 2, Armes d'Hast (Initiative) 3, Occultisme (Noms de Dieu) 5, Chant (Incantations) 5, Chirurgie (Coupures) 3, Commandement (Intendance) 2, Équitation (En combat) 4

Équipement : Cotte de mailles complète, Épée longue, Écu, Masse, Lance, Cheval de guerre, Chevaux de monte (2)

Encombrement : -6 à pied, 0 monté (⇒ +6 en Initiative, Attaque, Défense, Fatigue)

Frères Georges, Wilfried, Adam et Paul, Sergents Templiers

Caractéristiques : Intelligence 0, Perception 0, Force (Costaud) +2, Énergie(Endurci) +2, Présence 0, Communication 0, Dextérité (Aguerri) +1, Vivacité 0

Âge : 30 ans

Taille : 0

Confiance : 3

Vices et Vertus : Frère Sergent +2

Traits de Personnalité : Obéissants +3, Courageux +2, Pieux +1

Réputation : —

| Arme/Attaque : | Init. | Atq. | Déf. | Dgt. | Fat. |
|-----------------------|-------|------|------|------|------|
| Bagarre | +1 | +1 | 0 | +2 | +2 |
| Épée longue & Écu | +2 | +4 | +8 | +6 | +2 |
| Masse | +3 | +3 | +3 | +7 | +2 |
| Lance | +5 | +8 | +1 | +8 | +2 |

Encaissement : +14

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

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

Compétences : Anglais (Vocabulaire martial) 4, Latin (Prières) 2, Bagarre (Assommer) 4, Contacts sociaux (Aumône) 1, Équitation (En combat) 4, Arme & Bouclier (Attaque) 4, Une Arme (À cheval) 4, Armes d'Hast (Attaque) 3, Vigilance (Monter la garde) 2

Équipement : Armure complète d'écailles, Épée longue, Écu, Masse, Lance, Cheval de guerre, Cheval de monte

Encombrement : -4 à pied, 0 monté (⇒ +4 en Initiative, Attaque, Défense, Fatigue)

Le Critias, de Platon

Philosophiæ 5, Connaissance d'une région – l'Atlantide 3 (*summa*, qualité 7), 76 points.

Extraits :

« ...Nous avons déjà dit, au sujet du tirage au sort que firent les dieux, qu'ils partagèrent toute la terre en lots plus ou moins grands suivant les pays et qu'ils établirent en leur honneur des temples et des sacrifices. »

« ...C'est ainsi que Poséidon, ayant eu en partage l'île Atlantide, installa des enfants qu'il avait eus d'une femme mortelle dans un endroit de cette île que je vais décrire. Du côté de la mer, s'étendait, par le milieu de l'île entière, une plaine qui passe pour avoir été la plus belle de toutes les plaines et fertile par excellence. De nombreux animaux vivaient sur ces terres, dont des chevaux, des éléphants, des gazelles, des lions... Vers le centre de cette plaine, à une distance d'environ cinquante stades, on voyait une montagne qui était partout de médiocre altitude. Sur cette montagne habitait un de ces hommes qui, à l'origine, étaient, en ce pays, nés de la terre. Il s'appelait Événor et vivait avec une femme du nom de Leucippe, ils engendrèrent une fille unique, Cléito, qui venait d'atteindre l'âge nubile, quand son père et sa mère moururent. Poséidon, s'en étant épris, s'unit à elle... »

« ...Lui-même embellit l'île centrale, chose aisée pour un dieu. Il fit jaillir du sol deux sources d'eau, l'une chaude et l'autre froide, et fit produire à la terre des aliments variés et abondants. Il engendra cinq couples de jumeau mâles, les éleva, et, ayant partagé l'île entière de l'Atlantide en dix portions, il attribua au premier né du couple le plus vieux la demeure de sa mère et le lot de terre alentour, qui était le plus vaste et le meilleur ; il l'établit roi sur tous ses frères et, de ceux-ci, fit des souverains, en donnant à chacun d'eux un grand nombre d'hommes à gouverner et un vaste territoire. Il leur donna des noms à tous. Le plus vieux, le roi, reçut le nom qui servit à désigner l'île entière et la mer qu'on appelle Atlantique, parce que le premier roi du pays à cette époque portait le nom d'Atlas. Tous ces fils de Poséidon et leurs descendants habitèrent ce pays pendant de longues générations... »

« ...Et voilà comment tout était disposé autour du palais des rois : Quand on avait traversé les trois ports extérieurs, on trouvait un mur circulaire commençant à la mer et partout distant de cinquante stades de la plus grande enceinte et de son port. Ce mur venait fermer au même point l'entrée du canal du côté de la mer... »

« ...Pendant de nombreuses générations, tant que la nature du dieu se fit sentir suffisamment en eux, ils obéirent aux lois et restèrent attachés au principe divin auquel ils étaient apparentés. Ils n'avaient que des pensées vraies et grandes en tout point, et ils se comportaient avec douceur et sagesse en face de tous les hasards de la vie et à l'égard les uns des autres. Aussi, n'ayant d'attention qu'à la vertu, faisaient-ils peu de cas de leurs biens et supportaient-ils aisément le fardeau qu'était pour eux la masse de leur or et de leurs autres possessions. Ils n'étaient pas enivrés par les plaisirs de la richesse et, toujours maîtres d'eux-mêmes, ils ne s'écartaient pas de leur devoir. Tempérants comme ils étaient, ils voyaient nettement que tous ces biens aussi s'accroissaient par l'affection mutuelle unie à la vertu, et que, si on s'y attache et les honore, ils périssent eux-mêmes et la vertu avec eux. Tant qu'ils raisonnèrent ainsi et gardèrent leur nature divine, ils virent croître tous les biens dont j'ai parlé. Mais quand la portion divine qui était en eux s'altéra par son fréquent mélange avec un élément mortel considérable et que le caractère humain prédomina, incapables dès lors de supporter la prospérité, ils se conduisirent indécemment, et à ceux qui savent voir, ils apparurent laids, parce qu'ils perdaient les plus beaux de leurs biens les plus précieux, tandis que ceux qui ne savent pas discerner ce qu'est la vraie vie heureuse les trouvaient justement alors parfaitement beaux et heureux, tout infectés qu'ils étaient d'injustes convoitises et de l'orgueil de dominer. Alors le dieu des dieux, Zeus, qui règne suivant les lois et qui peut discerner ces sortes de choses, s'apercevant du malheureux état d'une race qui avait été vertueuse, résolut de les châtier pour les rendre plus modérés et plus sages. A cet effet, il réunit tous les dieux dans leur demeure, la plus précieuse, celle qui, située au centre de tout l'univers, voit tout ce qui participe à la génération, et, les ayant rassemblés, il leur dit : ... »

Le manuscrit de Platon finit sur ces mots.

Le Timée, de Platon

Philosophiæ 5, Connaissance d'une région – l'Atlantide 1 (*summa*, qualité 7), 64 points.

Extraits :

« ...une immense puissance qui marchait insolemment sur l'Europe et l'Asie tout entières, venant d'un autre monde situé dans l'océan Atlantique. »

« On pouvait alors traverser cet océan, car il s'y trouvait une île devant ce détroit que vous appelez, dites-vous, les colonnes d'Hercule. Cette île était plus grande que la Libye et l'Asie réunies. De cette île on pouvait alors passer dans les autres îles et de celles-ci gagner tout le continent qui s'étend en face d'elles et borde cette véritable mer. »

« Car tout ce qui est en deçà du détroit dont nous parlons ressemble à un port dont l'entrée est étroite, tandis que ce qui est au-delà forme une véritable mer et que la terre qui l'entoure a vraiment tous les titres pour être appelée continent. Or dans cette île Atlantide, des rois avaient formé une grande et admirable puissance, qui étendait sa domination sur l'île entière et sur beaucoup d'autres îles et quelques parties du continent. En outre, en deçà du détroit, de notre côté, ils étaient maîtres de la Libye jusqu'à l'Égypte, et de l'Europe jusqu'à la Tyrhénie... »

« Mais dans le temps qui suivit, il y eut des tremblements de terre et des inondations extraordinaires, et, dans l'espace d'un seul jour et d'une seule nuit néfastes, tout ce que vous aviez de combattants fut englouti d'un seul coup dans la terre, et l'île Atlantide, s'étant abîmée dans la mer, disparut de même. »

« Voilà pourquoi, aujourd'hui encore, cette mer-là est impraticable et inexplorable, la navigation étant gênée par les bas fonds vaseux que l'île a formés en s'affaissant... »

Les notes de Burias

Bonus de +1 au niveau et de +2 à la qualité du *Timée* et du *Critias*, mais uniquement pour l'étude de l'Atlantide. Le *Timée* et le *Critias* annotés par Burias ont une valeur de respectivement 74 et 86 points.

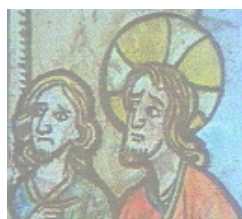
Extraits :

« ...Atlantide se situe en effet à l'ouest de l'endroit où Hercule a dressé les bornes du monde. Mais l'explorateur mal avisé qui naviguerait dans cette direction sans passer par l'autre mer courrait à sa perte... »

« ...Ce n'est qu'au solstice d'été que la frontière vers l'autre mer se déchire, en un lieu situé très exactement entre Calpé et Abyla. Alors s'ouvre le passage vers les eaux où le soleil éternellement brille à midi... »

« ...Une fois sur l'autre mer, le quêteur n'est pas encore au bout de ses peines. Il devra affronter les gardiens d'Atlantide : monstres marins, vents contraires, maelströms et que sais-je encore ? J'ai dû renoncer cette fois. Il me faut louer les services d'un équipage moins superstitieux... »

« ...Le capitaine a l'air digne de confiance. Je sens que je touche au but. À moi le divin orichalque ! Se pourrait-il qu'Atlantide soit l'île aux forgerons de Saint Brendan ? Quoi de plus naturel pour entretenir une armée d'un million d'hommes... »



Chapitre deuxième : Amorce d'un long voyage

Une fois décidés à se lancer dans la quête de l'Atlantide, les personnages doivent préparer leur expédition. L'objectif devrait assez vite leur paraître clair : Gibraltar, mais ils voudront peut être aussi se renseigner plus avant, plutôt que de partir à l'aventure sans préparation. Une visite à la bibliothèque d'une Alliance maritime semble toute indiquée. Les mages peuvent y trouver la plupart des livres et des sortilèges mentionnés dans le Chapitre 5 de *Mythic Seas*. Certains livres peuvent également être dénichés dans des bibliothèques vulgaires, comme le *Navigatio Sancti Brendani*. Les trois ouvrages suivants peuvent également être utiles aux personnages :

- *Le livre d'Hélios* (*summa* d'Artes Liberales, Niveau 2, Qualité 4, Valeur 20) contient des références historiques et géographiques concernant la Méditerranée au temps de la Grèce antique ;
- *Burias, sa vie, son œuvre* (*summa* de Connaissance de l'Atlantide, Niveau 1, Qualité 4, Valeur 14) relate les dernières pérégrinations du (soi-disant ?) moine Burias ;
- *Les voyages de Bonaventure* (*summa* de Connaissance de la Mer Méditerranée, Niveau 3, Qualité 7, Valeur 32) relate les pérégrinations du célèbre capitaine vénitien Giovanni Buonaventura.

Les personnages voudront peut-être également prendre le temps d'enchanter quelques objets pour faciliter leur voyage. Ne les en dissuadez pas, ils ont tout le temps (mais ça, il ne le savent pas !)... Il leur faudra ensuite trouver un navire (l'acheter peut-être, voire même le faire construire à leur convenance si leur Alliance est riche... et qu'ils ne sont pas pressés !), engager un équipage, etc.

Si Iuren Mac Tyr ne fait pas partie de l'expédition des PJ, il loue les services du célèbre Giovanni Buonaventura, le capitaine du navire *Alla Purpurea* (« Aile pourpre », en raison de la couleur de sa grand-voile). Il compte suivre les personnages où qu'ils aillent, si bien qu'ils le repéreront sans doute. À ce stade du voyage, Iuren préfère se retirer hors de vue plutôt que de risquer une confrontation. Il a toujours en réserve un lien mystique qui lui permet de retrouver les personnages. Si ces derniers ont été méfiants au sein de leur Alliance et n'ont pas laissé à Iuren la possibilité de se procurer un lien mystique vers eux, le Conteur pourra considérer qu'il s'est procuré plus aisément une partie du bateau qu'ils utilisent.

Et les Templiers, pendant ce temps ? Croyiez-vous qu'ils allaient laisser à des sorciers notoires le secret de l'Atlantide ? Non point ! Si les Templiers ont cédé le *Timée* et le *Critias* aux mages, c'est parce qu'eux-mêmes ne sont jamais parvenus à entrer dans « l'autre mer » (en raison de leur caractère divin, cf. Chapitre Quatrième). Ils ont donc résolu de laisser les personnages tenter leur chance et de les suivre (eux aussi !) en cas de succès. Cependant, contrairement à Iuren Mac Tyr, ils savent déjà où les personnages se rendent : Gibraltar. Aussi les attendent-ils là-bas plutôt que de se faire repérer trop tôt. Par ailleurs, aucun frère ne se montre sur le pont du *Saint Brendan*, leur navire, pour éviter tout soupçon précoce. Tous, montures comprises, sont cachés dans une cale (les Templiers, qui font vœu de ne pas quitter leur habit à croix pattée, ne peuvent pas se faire passer pour des marins). Leurs serviteurs marins, s'ils sont interrogés, prétendront (de façon assez convainquante) que le *Saint Brendan* est un navire marchand égaré.

Les Templiers disposent également d'un moyen de suivre les personnages à la trace. Ils ont placé dans la couverture de cuir du *Critias* une aiguille de fer d'étoile. Où que soit cette aiguille, un astrolabe placé à bord du *Saint Brendan* pointe dans sa direction (Effet magique InTe 30, Portée : Lien mystique, Durée : Concentration, Cible : Petite — maintient la concentration).

NAVIRES

L'Alla Purpurea, navire de Giovanni Buenaventura

Taille de la coque : 4 (Solidité : Intact/-1/-2/-3/-5/Coulé)

Matériau : Planches (Encaissement +7)

Équipage : 30

Propulsion : Voiles (Vitesse : 5)

Propulsion de secours : Rames (Vitesse : 2)

Gouverne : Gouvernail (Manœuvre : +2)

Équipement : Château arrière, deux grandes cabines, vigie

Tonnage : 50

Capacité de la cale : 22 t

Prix : 269 Livres

Le Saint Brendan, navire des Templiers

Taille de la coque : 6 (Solidité : Intact/-1/-1/-2/-3/-5/Coulé)

Matériau : Planches (Encaissement +7)

Équipage : 50

Propulsion : Voiles (Vitesse : 5)

Propulsion de secours : Rames (Vitesse : 4)

Gouverne : Gouvernail (Manœuvre : +1)

Équipement : Châteaux avant et arrière, Étable (20 chevaux), Vigie, 10 cabines normales, Catapulte légère

Tonnage : 200

Capacité de la cale : 56,5 t

Prix : 1085 Livres

Galère écossaise, navire possible pour les personnages

Taille de la coque : 3 (Solidité : Intact/-1/-5/Coulé)

Matériau : Planches (Encaissement +7)

Équipage : 70

Propulsion : Rames (Vitesse : 4)

Propulsion de secours : Voiles (Vitesse : 3)

Gouverne : Gouvernail (Manœuvre : +2)

Équipement : Château arrière

Tonnage : 30

Capacité de la cale : 9,5 t

Prix : 160,5 Livres

Vaisseau marchand, navire possible pour les personnages

Taille de la coque : 5 (Solidité : Intact/-1/-1/-2/-3/-5/Coulé)

Matériau : Planches (Encaissement +7)

Équipage : 35

Propulsion : Voiles (Vitesse : 5)

Propulsion de secours : Rames (Vitesse : 1)

Gouverne : Aviron (Manœuvre : +1)

Équipement : Château arrière, Vigie, 10 cabines normales, 3 grandes cabines

Tonnage : 150

Capacité de la cale : 109,25 t

Prix : 782,25 Livres

Giovani Buenaventura, Capitaine de l'Alla Purpurea

Caractéristiques : Intelligence 0, Perception (Œil vif) +1, Force (Musclé) +1, Énergie (Décidé) +2, Présence (Bel homme) +1, Communication (Parle avec les mains) +1, Dextérité 0, Vivacité 0

Âge : 41 ans

Taille : 0

Confiance : 3

Vices et Vertus : Capitaine de vaisseau +2, Sens de l'orientation +1, Prédiction du temps +1, Grand voyageur +1, Galvanisant +1, Éducation +1, Mauvaise réputation -1, Obsession (découvrir l'Atlantide) -1, Personne à charge (son fils Doro, 10 ans) -1, Faiblesse (Doro) -1, Faveur (au propriétaire de l'Alla Purpurea) -1, Manchot -2

Traits de Personnalité : Aventureux +3, Ferme +2, Souriant +1, Obstiné +2, Rusé +1

Réputation : Fou 2, Ports d'Europe Mythique (en raison de son obsession)

| Arme/Attaque : | Init. | Atq. | Déf. | Dgt. | Fat. |
|----------------|-------|------|------|------|------|
| Bagarre | +3 | +2 | +2 | +1 | +4 |
| Hache | +5 | +3 | +5 | +7 | +4 |

Encaissement : +3

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

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

Compétences : Italien (Marchander) 5, Sens de l'orientation (Par mauvais temps) 3, Prédiction du temps (Avant le départ) 2, Latin (Termes maritimes) 3, Écriture Latin (Comptes) 1, Connaissance de la Méditerranée (Vents) 4, Connaissance de l'Atlantique (Dangers) 2, Vigilance (Surveiller l'horizon) 2, Escalade (Mât) 1, Connaissance des gens (Marins) 3, Navigation (Méditerranée) 4, Pilotage de navire (Manœuvres) 5, Commandement (Manœuvres) 4, Natation (Dans la houle) 1, Une Arme (Défense) 4, Bagarre (Armes improvisées) 2, Arabe (Marchandises) 2, Langue d'Oc (Marchandises) 2, Espagnol (Marchandises) 2, Anglais (Marchandises) 2

Équipement : Haubert matelassé, Hache

Encombrement : 0

Marin type

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

Taille : 0

Confiance : 3

Traits de Personnalité : Brave +1, Loyal +1

| Arme/Attaque : | Init. | Atq. | Déf. | Dgt. | Fat. |
|-----------------|-------|------|------|------|------|
| Bagarre | +3 | +3 | +2 | 0 | +3 |
| Hache | +5 | +3 | +4 | +6 | +3 |
| Gourdin | +4 | +4 | +4 | +4 | +3 |
| Dague | +4 | +4 | +4 | +3 | +3 |
| Épée courte | +6 | +5 | +5 | +3 | +3 |
| Arbalète légère | -4 | +5 | — | +10 | +3 |

Encaissement : +1

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

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

Compétences : Connaissance d'une mer 1, Athlétisme 1, Vigilance 1, Canotage 1, Bagarre 2, Contacts sociaux 1, Escalade 1, Arbalètes 2, Pêche 1, Connaissance des gens (marins) 1, Connaissance d'une organisation – Navire 1, Pilotage de navire 3, Armes embarquées 2, Une Arme 2, Discrétion 1, Natation 1, Armes lancées 2

Équipement : Hache, Gourdin, Dague, Épée courte ou Arbalète légère

Encombrement : 0

Chapitre troisième : Interlude

Le scénario « Rappel à l'Ordre », paru dans *Ars Mag* n° 14, s'intègre parfaitement à cet endroit de l'histoire. Il est même possible d'y inclure des éléments en rapport avec la quête des personnages (par exemple, l'envoyé du Roi des Océans peut être originaire de la fausse Atlantide — cf. Chapitre Cinquième, les Morelli peuvent aider les personnages à trouver le milieu exact du détroit, etc.).

Ce chapitre est optionnel. Le Conteur désireux d'accélérer le cours du scénario peut parfaitement l'omettre sans que cela influence la suite de l'histoire. Toutefois, il permet de rompre la monotonie du voyage — et la linéarité de l'histoire.

Chapitre quatrième : Course sur l'océan

Comme vous l'avez sans doute deviné, « l'autre mer » mentionnée dans les notes de Burias est en fait un *regio* (féérique en l'occurrence). Ce dernier recouvre une surface indéterminée, quoi que sans doute considérable, à l'ouest du détroit de Gibraltar. Au niveau vulgaire se trouve l'Océan Atlantique que nous connaissons (disons, bien mal encore, au XIII^{ème} siècle...). Le deuxième niveau du *regio* possède une aura féérique de +3. Son point d'entrée est situé exactement entre les deux rochers qui bordent le détroit. Contrairement à ce qu'a écrit Burias dans ses notes, il est possible de pénétrer dans le *regio* à n'importe quel moment (des navires s'y perdent d'ailleurs de temps à autre). Il est seulement beaucoup plus facile de passer dans « l'autre mer » au solstice d'été (cf. le tableau des bonus/malus pour pénétrer dans ce *regio*, ci-dessous). Il est également possible d'entrer dans le *regio* en suivant de suffisamment prêt un navire qui y pénètre. C'est bien ce que comptent faire Iuren Mac Tyr et les Templiers...

| Difficulté de base du jet de Perception pour pénétrer dans le <i>regio</i> : 11+ | |
|--|--|
| Bonus : | Malus : |
| Score éventuel en vue féérique | |
| Solstice d'été +10 | Jour de Noël -10 |
| Par temps de brouillard +5 | Personnage haï des êtres féériques -10 |
| Par magie : InVi 20 | |

Quelle que soit l'heure à laquelle les personnages pénètrent dans le *regio*, il fait plein jour et grand soleil de l'autre côté. Voilà qui risque d'éblouir les personnages s'ils traversent de nuit ! Quoi qu'il en soit, une fois la surprise passée, trois navires se retrouvent voguant sous le soleil par vent arrière. D'après la position du soleil, il est midi. Quelques temps plus tard, les personnages peuvent se rendre compte que le soleil n'a pas changé de place...

Si les personnages ne font rien de spécial, l'*Alla Purpurea* déclenche les hostilités en donnant toute sa toile, bientôt imitée par le *Saint Brendan*. Désormais, c'est à qui arrivera le premier en Atlantide ! Tous les coups sont permis (Iuren Mac Tyr n'hésitant pas à agir le premier) et il incombe au Conteur de gérer la course-poursuite au mieux en tenant compte des atouts et des armes de chacun des protagonistes. Il pourra se référer aux pages 23 à 32 de *Mythic Seas*. À titre indicatif, le « Total de manœuvre » (*shiphandling total*) de Giovanni Buenaventura est de +3 et celui du capitaine du *Saint Brendan* est de +2. Le Conteur peut faire durer cette phase de jeu jusqu'à ce que les personnages s'échappent, se retrouvent en position critique ou que cela devienne lassant. Pour pimenter un peu la chose ou faire rebondir l'action, il ne doit pas hésiter à introduire des obstacles à l'improviste (le bestiaire p. 87 de *Mythic Seas* peut être une bonne source d'inspiration). En résumé, il faut que ça bouge !

Soudain, le vent tombe brusquement. Simultanément, un courant marin semble déporter les navires tous dans le même sens. Le courant apparaît clairement circulaire au bout de quelques instants. Il s'accélère. Un jet d'Intelligence + Connaissance des Légendes de 6+ permet de reconnaître un maelström en formation : un gigantesque tourbillon capable d'engloutir n'importe quel navire. À cet instant, un jet de manœuvre de 9+ est nécessaire pour sortir du piège, mais cela nécessite l'usage de rames. Si un navire parvient à s'extraire du maelström, il doit immédiatement tenter de sortir du *regio* (sans bonus, cette fois). En cas de réussite, le bateau se retrouve sauf dans l'Atlantique vulgaire. En cas d'échec, il revient dans le tourbillon. Toutefois, les mages souhaiteront peut-être rester un peu... Les maelströms sont en effet réputés être des sources intarissables de *vis Aquam* (cf. *Mythic Seas* p. 42) !

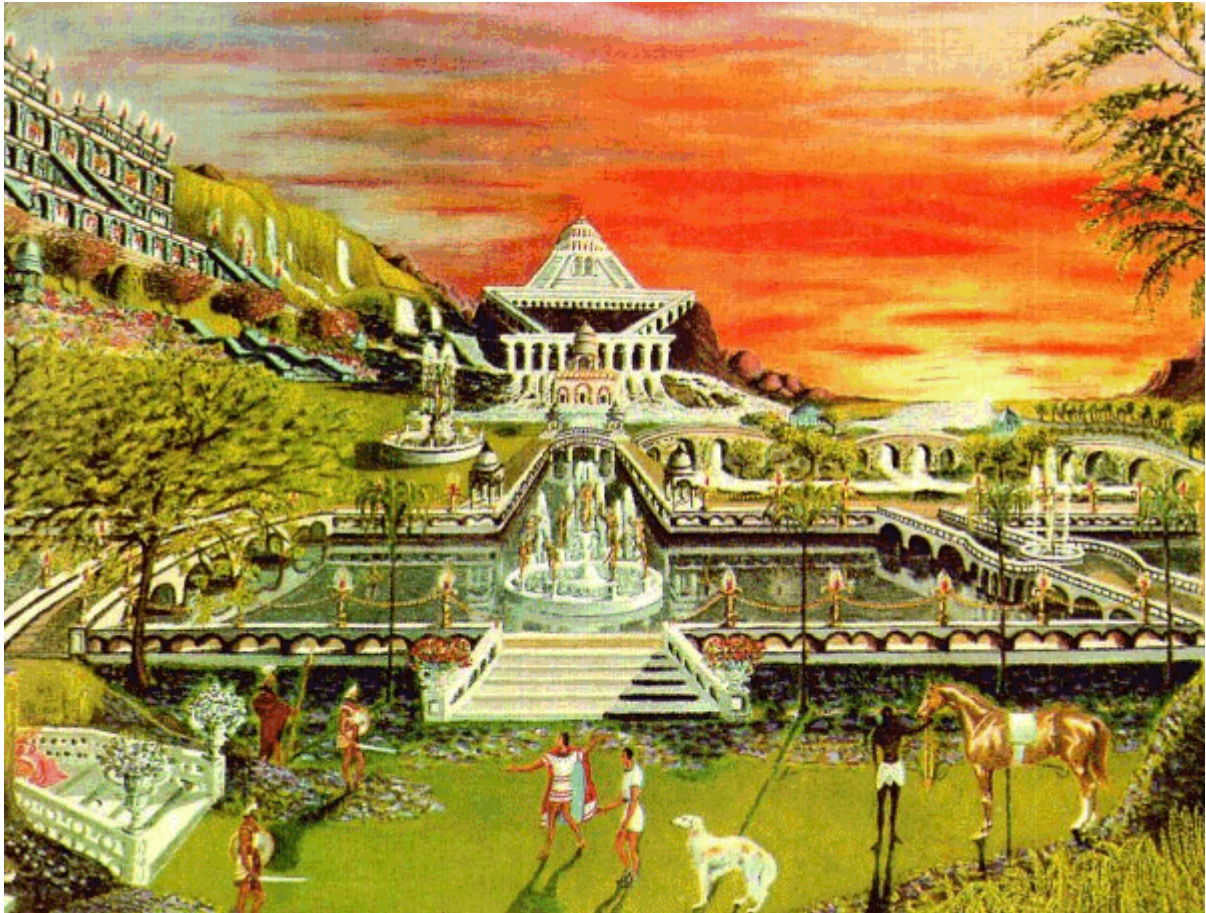
Plus les navires séjournent dans le tourbillon, plus il devient difficile d'en sortir (augmentez le niveau de difficulté de 3 régulièrement). Laissez croire à vos joueurs qu'ils peuvent s'en sortir jusqu'à la dernière minute, jusqu'au moment où le courant est si rapide qu'il les entraîne vers le centre du maelström. Leur navire tombe, tombe, ils croient entendre le craquement de la coque qui se disloque, puis c'est le noir...

Chapitre cinquième : La fausse Atlantide

Les personnages s'éveillent à l'aube devant un paysage grandiose. Ils se trouvent dans une plaine fertile bordée par la mer, au pied d'une colline majestueuse, surmontée d'un temple magnifique. L'île est bordée par cinq anneaux concentriques d'eau et de terre. Un canal orienté d'est en ouest permet de rejoindre l'océan. Tous les navires qui ont été piégés par le maelström sont au mouillage, intacts, dans le port situé au bout du canal. Iuren Mac Tyr, Giovanni Buenaventura et/ou les Templiers s'éveillent d'ailleurs au même endroit que les PJ. L'endroit est visiblement peuplé d'hommes et de femmes (très beaux) vêtus à la mode grecque. Ces derniers ne prêtent pas une attention particulière aux personnages, bien que certains les aient manifestement remarqués. Ils vaquent simplement à leurs occupations, qui s'occupant d'un animal, qui composant un poème, qui cultivant un champ, qui gardant un édifice public...

Les personnages penseront sans doute avoir atteint leur but (c'est l'objectif), mais ils se trouvent en fait dans un royaume féerique sous-marin (les personnages peuvent s'en rendre compte à la lumière diffuse et peu naturelle qui y règne) ancré un peu plus loin dans le *regio* (aura féerique +6). Ce royaume est une copie

de l'Atlantide originale, à cette exception près qu'il revit la gloire et la chute de l'Atlantide chaque jour. À l'aube, le royaume est sain, puis, au fur et à mesure, il sombre dans la décadence avant d'être englouti au crépuscule. Le lendemain, tout recommence... Il faudra aux personnages bousculer l'ordre des choses s'ils veulent sortir de cette prison. À moins qu'ils ne parviennent à sortir du *regio*, tâche ô combien difficile, d'autant que le temps s'écoule très lentement par rapport au monde extérieur. Le prochain solstice d'été n'est pas pour demain...



Le royaume est dirigé par le Roi Atlas et la Reine Cléito. Comme leurs sujets, ils ont l'apparence d'humains vêtus à la grecque, bien qu'ils soient seigneur et dame fées. Le Roi et la Reine sont amicaux envers les personnages, mais plutôt indifférents, comme tous leurs sujets, d'ailleurs. Seul le premier « atlante » abordé par les personnages, un dénommé Solon (qui que les personnages abordent en premier — même si c'est une femme — ils se retrouvent en compagnie par Solon), leur prête attention et accepte de les guider et de répondre à leurs questions.

Note : Les noms Atlas, Cléito et Solon, devraient sonner familièrement aux oreilles des joueurs (ils sont mentionnés dans le *Timée* et le *Critias*). Ils sont toutefois employés de façon impropre (Cléito était la mère d'Atlas, par exemple), ce qui devrait mettre la puce à l'oreille des personnages. Cela fera en tout cas réagir Iuren Mac Tyr, s'il est encore de la partie. S'il le souhaite, le Conteur peut introduire d'autres personnages du *Timée* et du *Critias* dans des contre-emplois, comme Evénor et Leucippe.

La fausse Atlantide est un endroit magnifique. Les personnages attirés par les richesses terrestres auront tout le loisir de dérober (ou de se faire offrir, ce qui est sans doute plus facile !) or, pierres précieuses, armes ornementées et bijoux. Malheureusement, ces richesses se transformeront à leur départ en algues, coquillages ou coraux.



Pour les mages, les endroits les plus notables sont la source d'eau chaude et la source d'eau froide situées au sommet de la colline, derrière le temple. Mélangées, puis distillées, leurs eaux produisent chaque jour un pion de *vis* Aquam. Le second endroit remarquable de l'île est bien sûr le temple dédié à Poséidon. En son centre se trouve un pilier de métal sombre et mat (de l'orichalque) sur lequel sont gravées les lois de l'Atlantide. Ce pilier, éminemment magique, a la propriété de charger en *vis* les objets qui le touchent, au rythme d'un pion par heure, jusqu'à un maximum défini par la table des tailles et des matériaux p. 83 des règles de la quatrième édition (par exemple, 10 pions pour un anneau d'or, 15 pions pour une épée de métal). Les personnages seraient bien avisés de ne pas « charger » des cadeaux précieux obtenus des atlantes (qui ne sont pas ce qu'ils semblent être et ne seront d'aucune utilité une fois hors du *regio*), mais plutôt leurs propres possessions. Par ailleurs, le *vis* obtenu grâce au pilier a la propriété extraordinaire de n'être associé à aucun Art magique : il fonctionne avec tous. Néanmoins, de part son origine féerique, les dés de désastre sont doublés lorsqu'il est utilisé par un mage ne maîtrisant pas la magie féerique.

UNE JOURNÉE AU PAYS DES DIEUX

Une journée typique dans la fausse Atlantide est assez nettement divisée en deux. Le matin, les habitants travaillent ou rendent hommage aux dieux. Une cérémonie se tient en fin de matinée au temple. Un bœuf sacré est sacrifié, puis son corps est brûlé alors que son sang, mélangé à du vin, est aspergé sur les flammes dans un acte de purification. Le Roi et la Reine, tous deux vêtus de robes bleues magnifiques, boivent ensuite du vin sans des coupes d'or avant de prêter le serment de respecter les lois édictées par Poséidon. Un repas somptueux est alors servi. À partir de là, les choses se dégradent tout l'après-midi. Les habitants deviennent oisifs, s'abandonnent à la luxure, complotent contre leurs souverains, cessent de travailler, etc. En général, la

journee se termine par une guerre civile miniature, mais neanmoins sanglante, jusqu'à ce que Zeus punisse les « atlantes » d'avoir oublie les lois de Poseidon et engloutisse le royaume... Jusqu'au lendemain, ou tout recommence.

Note : Les « atlantes » tués un jour renaissent le lendemain. Ce ne serait pas le cas de personnages subissant le même sort...

Il serait preferable que le Conteur fasse vivre au moins un jour entier aux personnages, avant que ceux-ci commencent à essayer de quitter la fausse Atlantide. Le seul moyen de rompre le cycle infernal est de prevenir la decadence des « atlantes ». Pour cela, il faut convaincre le Roi et la Reine de « reprendre les choses en main » et de faire respecter la loi de Poseidon, ce qui n'est pas chose aisée, vu leur apparente apathie. Neanmoins, Solon devrait se montrer plus facile à convaincre et lui est capable d'obtenir l'attention de ses souverains. Le persuader sera d'autant plus aise si les personnages lui dévoilent l'histoire de l'Atlantide telle que l'a narree Platon (ou encore mieux, en lui presentant le *Timée* et le *Critias*). Si le cycle est rompu, la fausse Atlantide vivra à jamais dans l'harmonie et les personnages pourront rejoindre le monde reel facilement à bord de leur navire, avec l'aide d'Atlas et Cleito. Ils pourront emporter comme cadeau ce que bon leur semble (au Conteur de les forcer à rester raisonnables !).

Note : Rompre le cycle n'est pas le seul moyen de s'enfuir. Il est aussi possible de quitter le *regio*, même si c'est beaucoup plus difficile. Pour cela, il faut conduire son navire au bout du canal et réussir un jet de Perception de 21+ (jet normal de 11+ plus une resistance speciale inherente à ce lieu) pour revenir dans « l'autre mer ». Des mages astucieux auront toutefois beau jeu de recueillir du *vis* sur le pilier d'orichalque et de l'utiliser pour lancer les sorts InVi 20 qui leur permettent de sortir à tout coup.

Atlas et Cleito

Force féerique : 35

Caractéristiques : Intelligence +4, Perception +2, Force +4, Énergie +4, Présence +4, Communication +2, Dextérité +3, Vivacité +3

Taille : 0

Traits de Personnalité : Hautains +2, Indifférents +4

Pouvoirs : Atlas — Contrôle des animaux 16, Contrôle des gens 10, Glamour 17
Cleito — Glamour 17, Guérison 10, Infatuation 15

Vulnérabilité au fer

Solon

Force féerique : 20

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

Taille : 0

Traits de Personnalité : Amical +2

Pouvoirs : Contrôle des animaux 10, Guérison 6, Invisibilité 6

Vulnérabilité au fer

Citoyen atlante type

Force féerique : 10

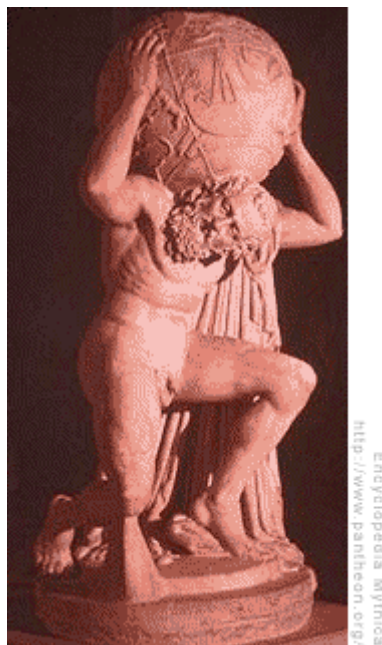
Caractéristiques : Intelligence +1, Perception 0, Force +1, Énergie +1, Présence +1, Communication 0, Dextérité 0, Vivacité 0

Taille : 0

Traits de Personnalité : Indifférent +3

Pouvoirs : Glamour 6

Vulnérabilité au fer



Chapitre sixième : Ultime épreuve

Après avoir quitté la fausse Atlantide, les personnages (et leurs éventuels poursuivants restants) se retrouvent enfin dans le monde vulgaire. Le soleil a repris sa course normale. La mer est belle. Au sud, l'horizon semble trouble, comme si l'air y était brûlant. En fait, c'est le cas ! L'Anneau de Feu, comme on l'appelle, court le long de l'équateur. C'est une région géographique étroite où la chaleur est extrêmement torride. Seul l'Anneau de Feu sépare désormais les personnages de leur but. Les autres protagonistes ne s'y trompent d'ailleurs pas et lancent leurs navires en direction du sud.

Les eaux brûlantes de l'Anneau de Feu provoquent au contact des eaux environnantes, plus froides, un courant qui repousse les navires au loin. Un jet de manœuvre (*shiphandling*) de 9+ (compter le bonus de manœuvre dû au gouvernail) est nécessaire pour pénétrer dans l'Anneau de Feu. Une fois que le navire dépasse le milieu de l'anneau, le même genre de courant le propulse à l'extérieur (doubler la vitesse du bateau).

Quiconque tombe dans la mer bouillante encaisse des dégâts de +12 par round. De plus, les jets de Natation s'effectuent à -5 en raison des bouillonnements. Ces derniers ont également des effets sur les navires.

Chaque jour, un jet de manœuvre + taille de la coque à 9+ est nécessaire au capitaine du bateau pour éviter de chavirer (cf. *Mythic Seas* p. 29)

Au sein de l'Anneau de Feu, les rayons du soleil peuvent brûler la chair. Le soleil provoque des dégâts de +12 par round à quiconque expose directement sa peau. Exposer seulement ses mains provoque des dégâts de +3 et un malus de -3 à toutes les actions manuelles jusqu'à ce que les coups de soleils soient soignés. Exposer seulement son visage provoque des dégâts de +6 et une jolie complexion rouge écrevisse sur la figure.

La lumière du soleil chauffe également les objets métalliques. Une armure non recouverte occasionne des dégâts d'un dé simple + valeur de protection à celui qui la porte. Les autres objets métalliques infligent des dégâts de +3 à +6. De plus, une exposition prolongée à la chaleur rend le métal cassant (lancer secrètement un dé simple chaque jour d'exposition. Sur un jet d'1, 2 ou 3, l'objet est endommagé et se brisera à la prochaine contrainte ou choc subi).

Heureusement, se protéger de la lumière du soleil est facile : une étoffe blanche suffit à protéger peau et objets métalliques. Cependant, même ceux qui échappent aux coups de soleil subissent la chaleur de l'Anneau de Feu. Un jet de Fatigue de 15+ est nécessaire pour ne pas perdre un Niveau de Fatigue (un jet par jour pour ceux qui se reposent dans l'ombre le jour, un jet par heure pour les fous qui voyagent au soleil). Les Niveaux de fatigue perdus ne sont récupérés après une nuit de sommeil que si la victime a suffisamment à boire. Les personnes assez folles pour porter des habits chauds par ce climat se voient affliger des pénalités aux jets de résistance à la chaleur (cuirasses ou habits épais : -2, demi-protections : -4, armures complètes : -8).

Pour terminer, la lumière intense du soleil, réfléchi par la mer, peut brûler les yeux des voyageurs imprudents. C'est un péril très insidieux et il est difficile de se rendre compte du danger avant qu'il ne soit trop tard. Quand les personnages pénètrent dans l'Anneau de Feu, le Conteur doit les informer qu'ils souffrent d'un malus de -2 aux jets concernant la vue. Cette pénalité « augmente » de -1 par heure, jusqu'à un « maximum » de -10. Les victimes doivent réussir un jet de Perception + Vigilance de 9+ pour remarquer leur perte d'acuité visuelle. Une bataille ou tout autre événement du même genre révèle le problème automatiquement. La pénalité est réduite d'un point par jour passé hors de l'Anneau de Feu. Les personnages qui reposent leurs yeux blessés dans l'obscurité totale ont droit à un jet de qualité d'Énergie de 10+ pour récupérer un point de plus et peuvent retenter de tels jets tant qu'ils les réussissent. Sur un bateau, il est évidemment possible de se préserver de la lumière du soleil, mais la chaleur étouffante qui règne dans les cabines et les cales entraîne un malus de -1 au jet de résistance à la chaleur.

Une fois les personnages enfin sortis de l'Anneau de Feu (au Conteur d'adapter la durée de la traversée, selon leur état), une côte apparaît à l'est. Les voilà enfin arrivés à destination. Ils accostent sur une plage de sable fin qui débouche sur une immense prairie où paissent des gazelles. Au loin, à l'ombre d'arbres immenses, on distingue d'énormes animaux (des éléphants). Sur une petite éminence, un lion contemple son royaume...

Conclusion

Mon objectif avec ce scénario était d'amener les personnages dans l'Afrique Mythique tel qu'elle est décrite dans le supplément *South of the Sun* en les faisant croire aussi longtemps que possible qu'ils avaient découvert l'Atlantide. Je laisse au Conteur le soin de décider où il souhaite poursuivre sa saga : l'Afrique du Prêtre Jean de *South of the Sun*, sa propre Afrique Mythique, la véritable Atlantide ? À vous de jouer !

SOURCES

- Dossier « l'Atlantide » du fanzine **Tumultes et Trahisons (TnT)*** n° 10
- Encyclopédie Microsoft Encarta © ™
- L'Atlantide selon Platon : <http://spiritua.citeweb.net/gaia/atlantide/atlantideplaton.htm>
- Encyclopedia Mythica : <http://www.pantheon.org/mythica/articles/a/atlantis.html>
- The Active Mind : http://www.activemind.com/Mysterious/Topics/Atlantis/timaeus_and_critias.html

ILLUSTRATIONS

- Symbole de l'Atlantide, p. II
- Blason templier, p. IV
- Saint Brendan, p. VIII
- Paysage atlante, p. XIV
- Pêcheur atlante, p. XV
- Atlas, p. XVII

* TnT : Samuel Szonato, 76 Grand' Ruelle, 57290 Fameck, <http://www.multimania.com/tnt/>.