

Des promesses, toujours des promesses

Une introduction à *Ars Magica*TM

*Kit d'initiation gratuit comprenant des règles simplifiées,
un scénario prêt à jouer, des aides de jeu et six personnages pré-tirés*

Bienvenue !

Bienvenue à *Ars Magica*(TM) ! Ce kit d'initiation est votre passeport pour l'Europe Mythique(TM), une contrée où l'aventure se vit au quotidien et où les légendes sont bien réelles. Ici, des fées inquiétantes gardent de sombres forêts, de féroces dragons terrorisent de paisibles villageois, des rois gouvernent de droit divin et de puissants magiciens maîtrisent l'ars magica, l'art de la magie.

Ce kit d'initiation contient tout ce dont vous avez besoin pour jouer votre première partie d'*Ars Magica*. Il est adapté pour des démonstrations du jeu lors de conventions, en boutique ou partout où un jeu puisse être joué. Le scénario peut normalement être joué en moins de trois heures.

Le scénario contenu dans ce kit d'initiation peut être maîtrisé par un conteur n'ayant aucune expérience d'*Ars Magica*. Un conteur expérimenté sera sans doute plus à l'aise, mais il est parfaitement possible de lire ce livret et de commencer à jouer de suite. Si vous possédez un exemplaire des règles de la quatrième édition d'*Ars Magica*, cela peut aider, mais à nouveau, cela n'est pas indispensable. La chose la plus importante est d'aborder l'Europe Mythique et de s'amuser.

Avant de commencer

Premièrement, si vous comptez jouer le scénario de ce kit d'initiation en tant que simple joueur, arrêtez de lire immédiatement. Si vous désirez être conteur, lisez en premier lieu les informations sur le Cadre et les Règles d'*Ars Magica* situées à la fin de ce livret. Si vous lisez le scénario en premier, les choses risquent d'être un peu confuses.

Une fois que vous aurez digéré tout cela, lisez le scénario. Il faut que vous le connaissiez bien afin que vous puissiez y guider les joueurs facilement. Il faut aussi que vous soyez capable d'improviser au cas où les joueurs agissent de manière imprévue. Jetez également un oeil aux personnages pré-tirés pour avoir une idée générale de leurs capacités.

Finalement, avant que vous ne commenciez à jouer, photocopiez les feuilles de personnage et plusieurs copies des informations sur le Cadre et les Règles d'*Ars Magica* et distribuez-les à vos joueurs.

Évidemment, ce livret ne peut contenir tout ce qui concerne les règles ou le cadre d'*Ars Magica*. Des règles ont été omises par endroits afin que vous puissiez commencer à jouer aussi rapidement que possible et, à d'autres endroits, des éléments du « décor » ont été occultés pour éviter toute confusion.

L'Europe Mythique est entièrement détaillée dans les règles d'*Ars Magica* et dans

divers suppléments. Ces livres peuvent être achetés ou commandés dans n'importe quelle boutique spécialisée dans les jeux de rôle. Si vous rencontrez le moindre problème pour vous procurer *Ars Magica* (ou tout autre produit Atlas Games), demandez à votre magasin ou contactez-nous à l'adresse ci-dessus.

Et rappelez vous : il faut vous amuser ! Si vous ne comprenez pas un détail, ce n'est pas grave. Les règles d'*Ars Magica* couvrent beaucoup de choses qui ne peuvent pas être expliquées ici. Vous avez tout le temps de découvrir tout ce qu'*Ars Magica* peut offrir.

À nouveau bienvenue à *Ars Magica* et en Europe Mythique ! Nous espérons que vous apprécierez cette expérience.

Crédits

Scénario : David Chart

Responsable de la gamme *Ars Magica* :
Jeff Tidball

Illustrations de la V.O. : Eric Hotz et
Eric Pommer

Traduction française : Sylvain Billiard,
Jérôme Darmont et Frédéric Faux

Relecture : Serge Delonville

Mise en page de la V.F. : Éric Kouris

Pour toute information ou pour commander un catalogue, s'adresser à :

Atlas Games

PO Box 131233

Roseville, MN 55113

USA

Service clients : (1) (651) 639-0098

Mél : AtlasGames@aol.com

Web : <http://www.atlas-games.com/>



Des promesses, toujours des promesses

Libellus

Stephen Eruditus de la Maison Jerbiton a fondé l'alliance de Libellus il y a dix ans (une durée relativement courte à l'échelle des mages). Depuis, les personnages ont tous rejoint l'alliance à un moment ou à un autre, recrutés par Stephen. Ils en font partie depuis au moins cinq ans et connaissent donc bien les lieux. L'alliance dispose de peu de personnel pour servir les mages, mais possède une excellente bibliothèque. Elle se trouve dans une aura magique de force 3, ce qui signifie que tous les jets de lancer de sortilège effectués à l'intérieur de l'alliance bénéficient d'un bonus de +3.

Plutôt qu'une simple tour, l'alliance est constituée de plusieurs bâtiments entourés d'une muraille de pierre. Une porte unique donne vers l'extérieur. Elle est gardée par les rares servants de l'alliance, qui vivent dans des baraquements à l'intérieur de l'enceinte. Le bâtiment central abrite la salle du conseil, une vaste pièce où toutes les décisions concernant l'alliance sont prises.

Les autres bâtiments importants comprennent la bibliothèque, les cuisines, les étables, et les sancta de chaque mage. Ce sont des bâtiments indépendants, faits de pierre, avec un toit de chaume. Seul le sanctum de Stephen possède un toit de tuiles. L'alliance a prévu de recouvrir de tuiles les toits des autres sancta également, mais ne dispose pas des ressources suffisantes pour l'instant. (Les toits de la bibliothèque et de la salle du conseil sont également en tuiles).

La salle du conseil

La salle du conseil de l'alliance est plus grande que nécessaire. Elle mesure quarante pieds de long et vingt-cinq pieds de large, est haute de plafond et éclairée par un grand lustre. Une longue table est située au milieu

de la pièce. Sept chaises sont disposées autour d'elle, une pour chacun des mages de l'alliance. Un balcon surplombe une des entrées de la salle. Il permet à des observateurs d'assister à un conseil. Les murs sont recouverts de tapisseries représentant de grands poètes : Homère, Virgile, Ovide, Verderis et Chrétien de Troyes. Verderis est placé en face du bout de la table, les autres de chaque côté.

Scène d'ouverture

Tôt un matin, une forte explosion retentit dans l'un des sancta et tous les mages se ruent pour voir ce qui se passe. Ils découvrent Stephen, debout devant son sanctum, entouré d'éclairs scintillants qui par moment traversent son corps. Alors que les personnages contemplent le spectacle, un cheval se présente à la porte de l'alliance, qui s'ouvre sur Jocelin, un messenger de la Maison Mercere. Il s'approche des personnages juste à temps pour voir le corps de Stephen s'évanouir hors de ce plan d'existence.

Stephen est entré en Crépuscule Final (un état dans lequel un mage succombe à sa propre magie et quitte la sphère terrestre à tout jamais) et Jocelin peut expliquer cela aux personnages, si nécessaire. « Personne ne peut commander aux puissances magiques si longtemps », dit-il sagement, « avant qu'elles ne réclament leur dû. C'est le Crépuscule Final - vos maîtres vous ont certainement averti de ses dangers ».

Les personnages qui souhaitent déterminer la cause du Crépuscule de Stephen (jet d'Intelligence + Théorie de la Magie de 9+)

découvrent qu'il a commis une erreur terrible en effectuant des recherches magiques apparemment sans danger.

Jocelin, de la Maison Mercere

Jocelin est une Toque Rouge qui ne possède pas le Don (c'est-à-dire, qui n'a pas de pouvoir magique et qui fait partie de la Maison Mercere, dont les membres sont souvent appelés Toques Rouges en raison de leur couvre-chef caractéristique) et qui sert de messenger dans cette région du Tribunal de Stonehenge depuis une douzaine d'années. Il a toujours été le bienvenu à Libellus et rembourse désormais sa dette. Son cheval est visiblement épuisé et Jocelin insiste quant à l'urgence de son message, demandant aux mages de se réunir immédiatement dans la salle du conseil. Son fardeau est un secret :

« La Quaesitor Timor, accompagné du puissant Hoplite Flambeau Cremate Spurius, se dirige vers l'alliance. Elle arrivera demain soir. Elle a été envoyée pour enquêter sur quelque forfait et est parfaitement sérieuse - autrement, le Flambeau ne l'accompagnerait pas. Je ne sais pas pour quel motif elle vient ici, mais je vous suggère de le découvrir avant elle afin de pouvoir vous défendre. »

Jocelin ne peut fournir plus de détails. Lorsqu'il devient clair que les mages n'ont aucune idée de ce que le problème peut être et s'ils ne le proposent pas avant, Jocelin suggère aux personnages d'enquêter sur les



activités de Stephen, puisqu'il a succombé au Crépuscule Final et ne peut plus se défendre. Il précise que, selon son interprétation du Droit Hermétique, Timor les rendra certainement responsables des actions de Stephen. Il explique également que la sentence pourrait bien être la mort, sentence que Cremate Spurius se ferait un plaisir d'exécuter.

Description

Jocelin est vêtu d'habits de bonne qualité, mais couverts de la poussière du voyage, et porte la toque rouge des messagers Hermétiques. Il est d'apparence commune, a les cheveux châtain, les yeux verts et porte la barbe. Il ne possède pas de pouvoir magique, mais porte au doigt un anneau qui lui confère une résistance magique de 25. Il est armé d'une hache et d'un petit bouclier. Le bouclier est enchanté afin de dévier tout coup sur lequel Jocelin se concentre. Ce dernier est un combattant compétent, mais il ne devrait pas avoir à se battre.

Jocelin aime l'alliance, en partie parce qu'il y a toujours été bien traité et en partie parce qu'il a un faible pour les jeunes fondations : il pense qu'elles feront des merveilles pour le Tribunal pour peu qu'elles aient la chance de se développer. C'est pourquoi il a délivré cet avertissement qui, s'il n'enfreint

pas le Code, n'est pas le genre de comportement que les Quaesitores apprécient.

Jocelin est un membre expérimenté de l'Ordre et fera son possible pour répondre aux questions des personnages tout au long du scénario. Il peut servir de porte-parole au conteur pour donner des conseils à des joueurs débutants.

Enquête

Si les mages ne fouillent pas le sanctum de Stephen, ils ne trouvent rien d'intéressant et risquent de sérieux ennuis lorsque Timor arrivera. Par conséquent, Jocelin le leur suggère s'ils n'y pensent pas d'eux-mêmes.

S'ils discutent avec les servants (et tout particulièrement avec Maud, la domestique de Stephen), ils découvrent que Stephen a envoyé et reçu de nombreuses lettres qui ne sont pas passées par l'intermédiaire des Toques Rouges. S'ils le demandent spécifiquement, ils apprennent que Stephen s'est absenté de l'alliance durant plusieurs jours il y a quelques années. Il avait emmené un bloc de pierre avec lui. Les mages se souviennent sans doute de cette absence, mais Stephen avait l'habitude de s'absenter pour deux ou trois jours. De même, s'ils le demandent spécifiquement, les personnages apprennent que le crucifix du sanctum de

Stephen y a été placé à son retour du voyage avec la pierre. S'ils demandent seulement des renseignements sur le crucifix, ils apprennent que Stephen l'avait depuis quelques années.

Si les personnages lisent les livres de Droit Hermétique de la bibliothèque, ils découvrent plusieurs précédents indiquant que le commerce de livres avec les mortels ne constitue pas une interférence. Voir Aide de jeu n° 1.

Le sanctum de Stephen

Le sanctum de Stephen est constitué de trois pièces : une antichambre, une chambre à coucher et un laboratoire. Les personnages doivent passer dans les deux premières, dans l'ordre, pour atteindre la troisième.

Antichambre

L'antichambre est confortablement meublée de quatre chaises, d'une table et d'un bahut contenant des pièces d'argenterie, assiettes et coupes, pour distraire les visiteurs. Deux tapisseries ornent les murs. Elles dépeignent des scènes de l'histoire de Rome (Horatius Cocles défendant le pont et Mu-

Quelques règles supplémentaires à connaître

Résistance à la magie

La plupart des mages, ainsi que d'autres créatures surnaturelles, sont résistants à la magie. Les règles concernant cet aspect du jeu sont cependant relativement compliquées et justice ne peut leur être rendue ici. À moins que vous ne soyez familier des règles, soustrayez simplement la compétence *Parma Magica* x 5 («*Parma Magica*» signifie «bouclier magique») ou la Résistance Magique de la cible à tout total de lancer de sortilège lui étant destiné.

Sorts ciblés

Certains sortilèges (marqués «Ciblé : +x» dans leur description) doivent être ciblés pour atteindre leur victime. Lorsqu'un mage en lance un, il doit faire un jet de ten-

sion de Perception + Finesse + le bonus de Ciblé x (jet de Visée). Pour ce scénario, considérez que tout total supérieur à 6 est un succès.

Encaisser des dégâts

Dans les situations où un personnage peut être blessé, le texte peut dire «des dégâts de +10 sont subis», par exemple. Lancez simplement un dé de tension et ajoutez les dégâts indiqués. La cible doit lancer un dé de tension et ajouter sa caractéristique Encaissement. Soustrayez ce total du vôtre et divisez le résultat par cinq (arrondissez en dessous). La cible perd le résultat en niveaux de Santé. Bien sûr, si le total de la victime est supérieur au vôtre, aucun dégât n'est encaissé.

Les niveaux de Santé fonctionnent comme les niveaux de Fatigue : chaque niveau perdu donne une pénalité à toutes les actions. Ces pénalités sont cumulatives avec les pénalités de fatigue. Les niveaux de Santé sont récupérés bien plus lentement que les niveaux de Fatigue ; supposez qu'aucun ne peut être regagné lors de ce scénario.

Portées, Durées, Cibles

Tous les sorts possèdent des valeurs qui limitent leur portée, leur durée et les cibles possibles. Elles sont énumérées sur les feuilles de personnage pour tous les sorts formels, ainsi qu'à la page 16 de ce scénario. Si vous avez les règles (4^{ème} édition américaine) sous la main, référez vous aux pages 103-104, où ces questions sont traitées de façon détaillée.

cius Scaevola immolant sa main). Il n'y a rien d'intéressant ici.

Chambre à coucher

Cette petite pièce contient un lit, un meuble de toilette et un coffre plein d'habits. Les vêtements sont de très bonne qualité et le meuble de toilette est régulièrement utilisé. Stephen n'aimait pas avoir l'odeur de ses expériences magiques lorsqu'il traitait avec de simples mortels. Il n'y a aucune décoration, mais la qualité des habits indique que Stephen avait des revenus plus importants que ceux que lui octroyait l'alliance.

Laboratoire

C'est la pièce principale du bâtiment et la plus intéressante. Elle est grande et trois des murs sont bordés de lourdes tables, sur lesquelles est disposé l'équipement de laboratoire de Stephen. Un crucifix pend au-dessus de la porte d'entrée (ce qui est inhabituel, peu de mages sont chrétiens) et un brasero sur trépied occupe le centre de la pièce. Un feu y crépite joyeusement. Un lutrin jonché de quelques papiers est situé derrière le foyer et un gros bloc de pierre en forme de cercueil gît d'un côté de la porte.

Si personne ne pense à utiliser de la magie Intellego Vim pour vérifier l'existence d'éventuels pièges magiques, Jocelin le suggère. Il n'y a aucun piège, mais voir la section sur le brasero ci-dessous.

L'équipement de laboratoire

Il est normal. La plupart des mages utilisent de tels ustensiles. Quelques éléments sont inhabituels, mais comme chaque mage apprend des techniques un peu bizarres de son maître, puis développe les siennes, ceci est normal.

Symbole de la Maison Verditius



Le crucifix

Il est en or et est décoré de quatre pierres précieuses. Il est vraiment incongru dans cet endroit, à la fois en tant que symbole chrétien et à cause de son prix. Il n'est pas magique, mais s'il est enlevé du mur (il est simplement suspendu à un clou) et examiné, on peut y lire au dos les mots « donum abbatibus Sancti Edmundi » (don de l'Abbé de Saint Edmund). L'abbaye de Saint Edmund est situé à deux heures de cheval de l'alliance.

Le lutrin

Les papiers sur le lutrin sont les brouillons d'un traité théologique concernant l'autorisation de la magie naturelle et les risques de tentation démoniaque. Ils contiennent de nombreuses références à Abélard, Aristote et Augustin, ainsi qu'à quelques auteurs mineurs. Le travail est visiblement inachevé, mais c'est une défense sans équivoque de l'orthodoxie dans la pratique de la magie naturelle. Jocelin confirme que puisque ce travail n'a encore été diffusé nulle part, son existence n'est pas une infraction au Code.

Le brasero

Un sort Intellego Vim révèle qu'il y a quelque chose de hautement magique dans le brasero (une boîte avec un parchemin, bien que le sort ne permette pas de le découvrir). Il révèle aussi que le brasero lui-même est magique et brûle éternellement. Les flammes sont normales, mais si elles sont soufflées, la magie du brasero les ranime. Mettre les mains dans le brasero inflige des dégâts de +10 chaque round. Quiconque le fait doit néanmoins lancer un dé simple de Perception chaque round. Si le résultat est 6+, la boîte avec le parchemin est découverte.

Le feu peut-être magiquement éteint. Un sort spontané Perdo Ignem ou Rego Ignem de niveau 10+ permet de fouiller le brasero sans danger. Un sort Perdo Vim de niveau 20+ a le même effet, bien que dans ce cas, il faille en plus éteindre le feu de manière naturelle. Une utilisation originale et créative d'autres formes peut aussi permettre de récupérer la boîte. Généralement, le niveau requis est de 15+.

La boîte est enchantée pour résister au feu et se révèle froide au toucher. Elle peut être aisément ouverte une fois hors des flam-

mes. Elle contient une charte (voir Aide de jeu n° 2). Elle est établie entre l'alliance et l'abbaye de Saint Edmund. Elle exempte l'alliance de certains impôts et lui octroie le droit d'en lever sur les terres alentour. L'alliance reçoit aussi une somme d'argent chaque année en retour de services particuliers non spécifiés. Un tel accord est clairement une infraction au Code et Jocelin le fait remarquer si personne ne s'en rend compte.

Le bloc de pierre

Le bloc de pierre est totalement lisse, sans couvercle. Il est creux et contient les textes de laboratoire de Stephen, mais ne peut être ouvert que par magie, bien sûr avec un sort Muto Terram ou Perdo Terram (de niveau 10+). Un sort Intellego Terram peut révéler le fait que le bloc est creux et un sort Intellego Animal peut révéler la présence des livres à l'intérieur (car les parchemins sont faits de matières animales). Ni la pierre, ni les livres à l'intérieur ne sont magiques. La magie Intellego Vim n'est donc d'aucune utilité.

Si les personnages regardent dans ces papiers au hasard, ils découvrent que Stephen a inventé un grand nombre de sorts et fabriqué plusieurs objets enchantés, qu'il était un spécialiste du Mentem (mais ils le savaient déjà) et qu'il ne révélait pas toutes ses découvertes à l'alliance. S'ils cherchent plus particulièrement le texte de laboratoire concernant la pierre magique mentionnée dans la correspondance de Stephen (ci-dessous), ils le trouvent (voir Aide de jeu n° 3). Ce texte leur explique les pouvoirs de la pierre et leur révèle son apparence.

Les tables

Les tables sont également creuses et contiennent la correspondance de Stephen. Un sort Intellego Herbam de niveau 10+ permet de découvrir les caches ; un sort Intellego Animal de niveau 10+ permet de détecter le parchemin des lettres. Un sort Muto ou Perdo Herbam permet d'accéder aux lettres (niveau 10+ dans les deux cas).

Classer les lettres prend quelques heures, mais révèle une intense correspondance avec l'Abbé de Saint Edmund, ainsi qu'avec un chanoine de la Cathédrale de Norwich et un maître de l'Université de Paris (voir Aides de jeu n° 4, 5 et 6). Les lettres du chanoine et du maître concernent des échanges de livres et ne constituent pas une violation

du Code. Une recherche dans la bibliothèque permet de trouver des précédents le confirmant. Par contre, les lettres venant de l'abbé sont plus douteuses. Elles révèlent que Stephen était sensé fournir une espèce de pierre magique en échange d'une charte garantissant le statut de l'alliance. Ceci est évidemment une infraction au Code, comme Jocelin le confirme.

Passer à l'action

Les personnages disposent à ce moment de l'aventure d'environ une journée avant l'arrivée de Timor. Ils doivent décider d'une ligne de conduite. Ils peuvent essayer de faire porter entièrement le chapeau à Stephen. Jocelin pense que c'est une bonne idée, mais que cela serait plus convainquant si les personnages retrouvaient la pierre et mettaient fin à l'accord avec l'abbé. Les personnages peuvent aussi décider de tout dissimuler. Jocelin les avertit qu'ils seront probablement pris. Ils peuvent envisager de combattre la Quaesitor et le Hoplite. Dans ce cas, Jocelin le leur déconseille fortement et quitte l'alliance s'ils persistent, après les avoir assurés qu'ils courent à leur perte.

Étant donnés les conseils de Jocelin, leur conduite la plus probable est une tentative de retrouver la pierre. Cependant, si les personnages décident de faire autre chose, ce n'est pas un problème car, quand Timor arrivera, elle exigera que les personnages récupèrent la pierre sous peine de faire face à une Renonciation immédiate (expulsion de l'Ordre probablement suivie par une exécution). L'ordre dans lequel se déroulent ces événements n'est pas vital. Les personnages devraient être, grâce à Jocelin, fortement encouragés à retrouver la pierre avant que Timor n'arrive, car cela renforcera grandement leur position d'innocents spectateurs. Ils ne devraient pas y être forcés, toutefois. Timor s'en chargera plus tard, si nécessaire.

L'abbaye

Les personnages ont plusieurs possibilités pour retrouver la pierre. La première est d'entrer en contact avec l'abbé et de négocier sa restitution - les lettres contiennent quelques arguments qui pourraient aider. La deuxième est de susciter au sein du monastère



Symbole de la Maison Bonisagus

re une opposition à l'accord établi avec l'alliance, puis de faire une faveur aux moines en leur enlevant la pierre. À nouveau, les lettres suggèrent que le prieur pourrait prêter une oreille attentive à des personnages mettant en oeuvre cette stratégie. La troisième méthode est de soudoyer un moine pour qu'il les fasse entrer dans l'abbaye et leur laisse suffisamment de temps pour retirer la pierre. Une enquête dans la ville située au pied des remparts de l'abbaye permet d'apprendre que le moine cellérier est sans doute leur homme. Au final, l'approche la plus probable est de pénétrer discrètement dans l'abbaye et de dérober la pierre. Toutes ces possibilités sont évoquées en détail ci-dessous. Si les joueurs inventent autre chose, vous devrez improviser. Jocelin peut donner quelques conseils sur ce point, mais il se limite à signaler qu'un assaut frontal d'un monastère important est une sérieuse entorse au Code, par exemple.

L'aura divine est de niveau 4 dans l'enceinte de l'abbaye et de niveau 6 dans l'église (le niveau de l'aura divine est soustrait des jets de lancer de sortilège).

Samson, l'Abbé

L'Abbé Samson a négocié la charte avec Stephen en échange de la pierre. Il n'est pas pieux, étant plus intéressé par la gestion de l'abbaye, de la croissance de son pouvoir et de sa sécurité. C'est ce qui a fait de lui un bon abbé et l'a même amené à négocier avec un mage. Il est toutefois quelque peu inquiet à propos de cet accord un peu particulier. Bien qu'il ne le considère pas diabolique - et que Stephen lui ait promis d'écrire un traité le lui démontrant - il sait qu'il pourrait éprouver des difficultés à en convaincre les autres moines, notamment le prieur, ainsi

que quelques-uns des évêques locaux. Ainsi, si les mages jouent sur ses peurs, notamment s'ils lui racontent qu'ils ne sont pas favorables à ce genre d'accord, ils peuvent le convaincre que tout cela n'en vaut pas la peine. Si le crucifix lui est rendu, que la charte et les lettres sont détruites en sa présence, il serait encore plus satisfait, aucune preuve ne subsistant.

Cependant, si les personnages le menacent, il décide que les éliminer est la meilleure façon de se protéger. L'Abbé de Saint Edmund est un dignitaire ecclésiastique de même rang qu'un évêque et il peut faire accuser les mages d'hérésie et de satanisme en moins de temps qu'il ne faut pour le dire. Bien que les personnages soient certainement capables de s'enfuir, s'attirer autant d'ennuis marque leur échec, sur le plan pratique.

Si Samson est convaincu par les mages, récupérer la pierre est facile. L'abbé raconte simplement à ses moines que les personnages sont des maçons et qu'il surveille leur ouvrage en personne. Une pierre de rechange convenable pour le mur peut être facilement trouvée à l'abbaye.

Samson est un homme très intelligent (Int +2) et très expérimenté dans la direction de l'abbaye. Il est très difficile de le tromper (Connaissance des gens 5, Per +1).

Il est donc aussi bien que les personnages puisse se rendre compte que la situation est aussi délicate pour eux que pour lui. Samson accepte de recevoir n'importe quel envoyé de Libellus et demeure toujours courtois, à moins que les personnages se montrent menaçants. C'est l'un des hommes les plus puissants d'Angleterre et il entend être traité avec le respect dû à son rang. Des personnages qui le traiteraient en égal peuvent s'attendre à des difficultés pour aboutir à un accord.

Physiquement, Samson est petit et vêtu de l'habit noir des Bénédictins. Son seul bijou est la chevalière avec laquelle il a scellé la charte possédée par l'alliance. Sa voix est ferme et il peut faire preuve d'une grande autorité si nécessaire.

John, le Prieur

Le prieur John est l'un des plus vieux moines de l'abbaye. Il y vit depuis qu'il est petit garçon. Il suit à la lettre les règles de Saint Benoît et certains des moines du cloître

tre murmurent qu'il est un saint. Il est certainement plus pieux que quiconque puisse le devenir : il a été nommé prieur car tout le monde lui faisait confiance, pensait qu'il méritait cet honneur ... et personne ne voulait vraiment l'approcher de trop près. (Le prieur vient en second dans la hiérarchie du monastère. Il remplace l'abbé en cas d'absence ou de décès).

John et Samson ne s'entendent pas très bien. John voit Samson comme un moine corrompu, trop près du siècle, alors que Samson craint que John ne ruine un jour l'abbaye en la lançant dans quelque croisade idéaliste. Toutefois, ils ont conclu un *modus vivendi* et l'abbaye fonctionne bien. John laisse Samson contrôler les affaires temporelles par lesquelles il ne veut pas être souillé et Samson donne son aval à la majorité des idées de John concernant la vie spirituelle de la communauté.

Si les personnages approchent John, ils doivent abonder dans son sens, feindre la pitié et prétendre qu'ils ont été très chagrinés d'apprendre les marchandages de Samson, par exemple. Heureusement pour eux, John est quelque peu naïf et un bon comédien peut le convaincre. Les personnages doivent néanmoins mener la discussion prudemment : il ne faut pas que John les accuse d'être des mages en public. Jouer sur la tentation qui serait proposée aux moines et laïcs les plus faibles si la possibilité de traiter avec des mages était connue est une possibilité pour négocier. En tout cas, si les personnages peuvent convaincre John d'aller directement parler à Samson, il convaincra aisément l'abbé que la pierre doit être retirée et les mages pourront donc le faire sous sa direction. Il escompte bien qu'ils la détruisent,

Symbole de la Maison Flambeau



à moins qu'ils n'avancent une raison convaincante de ne pas le faire.

John est vieux et frêle, il a la soixantaine. Ses cheveux sont blancs et rares et sa figure ridée et sévère. Sa voix reste forte la plupart du temps, plus particulièrement quand il dénonce des pécheurs, mais elle se casse de temps en temps. John cite fréquemment la bible ; il n'est pas pieux uniquement dans ses actes.

Richard, le Cellérier

Richard est un moine d'un âge mûr, un oblat, qui fut donné au monastère quand il était enfant et a grandi ici. Malheureusement, sa personnalité est totalement incompatible avec une vie de sainte contemplation. En tant que marchand, il aurait sans aucun doute été un membre apprécié de la communauté. En tant que moine, il est une honte. La corruption et le meurtre lui ont valu sa position de cellérier (intendant du monastère), qui le rend heureux. Il peut boire et manger autant qu'il veut et doit fréquemment quitter le monastère pour superviser ses achats, ce qui lui donne l'occasion de rendre visites à ses nombreuses amies.

Si les personnages se renseignent en ville, ils découvrent que Richard peut être aisément corrompu afin de permettre à des gens d'entrer ou de sortir du monastère. Il suffit alors de lui raconter des histoires. Par contre, si les personnages lui disent la vérité, il va tout droit chez l'abbé, car il y a tout de même des limites au-delà desquelles il n'est pas prêt à risquer son âme immortelle. L'abbé pensera que l'alliance essaye de renier ses engagements et montera les citadins et les nobles des environs contre elle. Si les personnages trouvent une raison plausible pour entrer dans l'abbaye, Richard peut se laisser convaincre. Plus l'histoire est terre-à-terre, moins la somme exigée sera élevée. Dans tous les cas, les fonds de l'alliance sont suffisants. Si l'histoire ne le convainc pas entièrement, Richard peut décider d'espionner les personnages et de donner l'alarme s'ils font quelque chose d'imprévu.

Richard est plutôt gros et son habit est inhabituel pour un moine : il est de bien trop bonne qualité. Richard sera heureux de discuter avec les personnages, car il s'ennuie beaucoup au monastère. Il est aisément corruptible.

Cambriolage

Les personnages peuvent tenter d'entrer furtivement dans l'abbaye pour récupérer la pierre. S'ils le font, ils se feront presque certainement attraper. Les moines sont debout à toute heure, puisqu'ils doivent accomplir leurs offices divins de jour comme de nuit. Évaluez les précautions prises par les personnages, assignez un niveau de difficulté et faites un jet de dé toutes les heures pour voir si un moine se montre près d'eux.

Si les personnages pénètrent dans l'abbaye de jour, ils seront pris automatiquement. La communauté n'est pas grande, bien que l'abbaye le soit, et même s'ils portent l'habit, ils seront repérés comme étrangers. S'ils sont pris, l'alarme est déclenchée. Ils doivent se débrouiller pour s'en sortir sans créer d'autres problèmes, mais cela dépend totalement de l'excuse qu'ils inventeront.

La pierre

La pierre a été incrustée dans le mur d'enceinte extérieure de l'abbaye, qui est désormais à l'abri de tous dégâts. Le premier problème des personnages est qu'ils ignorent où se trouve la pierre. S'ils négocient avec Samson ou si John le fait, ceci ne sera plus un problème ; on leur indiquera la bonne pierre. Trouver la pierre sera plus difficile s'ils agissent autrement. Ils doivent en premier lieu découvrir qu'ils cherchent une pierre pour avoir une chance de la trouver. Fouiller l'abbaye à l'aide de sorts *Intellego Vim* est le meilleur moyen d'être capturés et brûlés pour sorcellerie (cependant, si les personnages essayent, laissez-leur une chance de s'en sortir). À moins qu'ils n'aient lu les textes de laboratoire de Stephen, il doivent lancer des sorts sur toutes les pierres aux alentours. Ceci est plus facile que de fouiller tout le complexe et les personnages, s'ils sont prudents, peuvent ainsi arriver à leurs fins. S'ils ont lu les textes de laboratoire, ils sauront à quoi la pierre ressemble et connaîtront ses pouvoirs. Ainsi, ils pourront commencer leurs recherches par les fortifications et identifier la pierre à vue. Dans ce cas, ils ont de bonnes chances de ne pas être pris.

Enlever la pierre est un autre problème. Elle soutient une partie du mur et ne peut pas être simplement tirée. La magie devra être utilisée et le Conteur devra arbitrer cette situation au cas par cas. Toute solution



Symbole de la Maison Bjornaer

raisonnable peut fonctionner. Si les personnages sont surveillés par l'abbé, il serait préférable qu'ils fassent semblant d'utiliser des outils normaux, mais ceux-ci ne rendent le travail que légèrement plus facile. Une fois la pierre enlevée, il faudra reboucher le trou. Si les personnages utilisent un sortilège de niveau 10+ pour créer une pierre, celle-ci disparaîtra à l'aurore (le moment où les sorts non permanents prennent fin). Si une partie du mur s'effondre, l'abbaye fait immédiatement rechercher les sorciers qui l'ont attaquée envoie rapidement des troupes à l'alliance (Samson sait exactement quelle pierre a disparu et d'où elle venait, souvenez-vous). À nouveau, si les personnages ont négocié avec Samson, ils disposent d'une pierre normale à mettre dans le trou.

Le dernier problème est de sortir la pierre de l'abbaye. Ce n'est pas un problème si Samson supervise l'opération, mais autrement, c'est compliqué, car la pierre mesure deux pieds sur deux pieds sur cinq pieds. La magie sera probablement encore nécessaire et il faudra certainement improviser la scène. Une fois la pierre hors de l'abbaye, elle peut être cachée en sûreté un moment, mais les personnages seront probablement incapables de la ramener à l'alliance avant l'arrivée de Timor, à moins qu'ils n'élaborent un plan brillant.

La Quaesitor

La Quaesitor Timor et le Hoplite Cremate Spurius ont bien mérité leur réputation d'intolérance. Timor a entendu parler de l'accord conclu avec l'abbaye et elle vient enquêter. Le passage de Stephen en Crépuscule Final sera considéré comme suspect,

mais la parole de Jocelin la convaincra. Le reste de l'histoire dépendra des actions des personnages.

Si les personnages n'ont rien appris, Timor les réprimande pour leur négligence et enquête elle-même. Elle découvre tous les indices dans le laboratoire de Stephen et exige qu'ils règlent la situation en moins de deux jours, les forçant par là même à démarrer le scénario avec tous les indices à disposition. Dans ce cas, ils ne pourront s'attendre à aucune félicitation, mais à une réprimande formelle lors du prochain Tribunal de Stonehenge.

Si les personnages ont compris ce qui s'est passé et essayent de bluffer, Timor le découvre en utilisant le sortilège Souffle Glacé du Mensonge. Dans ce cas, Timor les met en état d'arrestation et convoque immédiatement un Tribunal pour les juger. Ils n'auront aucune chance et seront Reniés (c'est-à-dire exclus de l'Ordre d'Hermès, pourchassés et exécutés). Jocelin devrait les avoir fortement prévenu des risques qu'ils prenaient.

Si les personnages ont fait quelques tentatives pour résoudre la situation, Timor sera plus indulgente. À moins qu'ils n'aient réellement semé le désordre à l'abbaye et grossièrement enfreint le Code (en tuant des moines, par exemple), elle oubliera sans problème des entorses mineures, reconnaissant qu'ils ont rattrapé la situation. S'ils ont récupéré la pierre, rendu le crucifix et annulé la charte, Timor pourrait même aller jusqu'à les féliciter. La réaction de Timor concernant un résultat intermédiaire dépend principalement des actions des mages. S'il ont tout fait de travers, ils peuvent très bien être renvoyés à l'abbaye pour régler les problèmes qu'ils ont causés et Timor essaiera de leur créer des ennuis au sujet des lettres de Stephen concernant les livres. Les mages seront probablement capables de justifier ces échanges en citant les précédents découverts à la bibliothèque.

Si les personnages tentent de se battre, ils mourront dans la tempête de feu déclenchée par Cremate pour détruire l'alliance. Ils n'ont absolument aucune chance de s'en sortir.

Ni les caractéristiques de Timor ni celles de Cremate Spurius ne sont fournies. Ce sont des mages en pleine maturité, qui sont capables de faire ce qu'ils veulent aux per-



Symbole de la Maison Merinita

sonnages. Néanmoins, ils sont tous deux de fervents défenseurs du Code et ne l'enfreignent jamais.

Timor est une grande femme aux cheveux foncés. Elle porte des robes bleu sombre avec un aigle stylisé brodé sur le coeur et ses insignes de Quaesitor de l'autre côté. Lors d'un interrogatoire, elle est agressive et essaye d'intimider les gens. Elle vient à l'alliance convaincue de la culpabilité des personnages.

Cremate est petit, vêtu en rouge et or. Il parle peu, se contentant de jeter des regards mauvais aux personnages. Sa fonction dans ce scénario est de fournir une puissance de feu suffisante pour assister Timor.

Conclusion

À la fin du scénario, assurez-vous d'avoir répondu à toutes les questions des joueurs. Dites-leur ce qu'ils auraient pu faire de mieux et répondez à toutes leurs questions concernant Ars Magica (si vous connaissez les réponses). Si vous avez un exemplaire des règles d'Ars Magica, faites-leur jeter un coup d'oeil.

Dites à ceux qui veulent en savoir plus que ce scénario et un catalogue complet de la gamme Ars Magica sont disponibles gratuitement auprès d'Atlas Games. Ils peuvent les obtenir soit par courrier électronique (voir adresse en première page), soit sur le web (<http://www.atlas-games.com>).

Pour finir, assurez-vous de bien remercier les joueurs d'avoir essayé Ars Magica !

Fabricor, de la Maison Verditius							
Caractéristiques				Compétences			
Int +3, Per +1, Pre -2, Com -1, For 0, Ene +1, Dex +2, Viv 0				Concentration 4, Finesse 4, Connaissance de l'Ordre d'Hermès 3, Connaissance des légendes 5, Théorie de la magie 5, Parma Magica 2, Pénétration 1, Lire/Écrire Latin 3, Parler Anglais 4, Parler Latin 5, Taille de la pierre 6, Menuiserie 2			
Taille	Encaissement	Confiance	Encombrement	Arts magiques			
0	+1	3	0	Creo 10, Intellego 8, Muto 10, Perdo 8, Rego 7, Animal 0, Aquam 0, Auram 0, Corpus 0, Herbam 7, Ignem 0, Imaginem 0, Mentem 0, Terram 12, Vim 7			
Niveaux de fatigue							
✓ OK, ☐ 0, ☐ -1, ☐ -3, ☐ -5, ☐ Inconscient							
Niveaux de santé							
✓ OK, ☐ 0, ☐ -1, ☐ -3, ☐ -5, ☐ Incapacité							

Cercle de pierre féérique
Creo Terram 30
P : Proximité, D : Aube-Crép., C : Structure
Ciblé : 0
Total de lancer : +18
Crée une muraille de pierre circulaire de 12 pieds de haut et de 10 pas de diamètre au maximum. Elle possède une Résistance Magique de 20. Ce sort n'est ciblé que si vous souhaitez encercler la victime.

Métamorphose de statue en animal
Muto Terram 25
P : À portée, D : Aube-Crép., C : Individu, Rituel
Total de lancer : +11
Enchante une statuette d'animal de la taille d'une main. Lorsque quelqu'un prononce le mot de commande (choisi au cours du rituel) en tenant la statue, celle-ci se transforme en un spécimen de taille normale de la bête qu'elle représente. Cet animal obéit à la personne qui a prononcé le mot de commande et retrouve sa forme de statue si cette dernière le lui ordonne ou s'il meurt. Cependant, dans ce dernier cas, la statuette n'est plus magique.

Regard perçant du mineur
Intellego Terram 20
P : Proximité, D : Momentané, C : Petite
Total de lancer : +21
Le mage peut voir le type de minéral précisé au moment du lancer (diamant, or, sable, etc.) à travers 3 pas maximum d'autres matériaux. Il a aussi une idée assez précise de l'abondance et de la pureté de sa trouvaille.

Protection contre les êtres féériques des montagnes
Rego Terram 20
P : Spécial, D : Anneau, C : Cercle
Total de lancer : +20
Aucun être féérique des montagnes dont la Force Féérique est inférieure ou égale au Niveau de ce sort ne peut pénétrer le cercle ni affecter les créatures se trouvant à l'intérieur. Les êtres féériques ne peuvent directement ou in-

directement briser le cercle magique, ni utiliser des attaques ou de la magie à distance pour affecter les personnes à l'intérieur. Sous certains angles, la nuit, la zone de protection semble être un dôme marron foncé.

Renversement de la barrière métallique
Perdo Terram 15
P : À portée, D : Momentané, C : Spécial
Total de lancer : +21
Fait éclater une barrière de métal ou de pierre pouvant mesurer jusqu'à un pied d'épaisseur. Toute créature se trouvant à moins d'un pas de cet obstacle, du côté opposé à celui du lanceur, subit des dégâts de +10. Les métaux alchimiquement raffinés ou magiques peuvent s'avérer capables de résister à ce sort.

Gouffre béant
Perdo Terram 15
P : Proximité, D : Momentané, C : Spécial
Total de lancer : +21
La terre s'évanouit dans les profondeurs sur une surface de 6 pas de diamètre, faisant apparaître une fosse de 9 pieds de profondeur.

Main invisible du voleur
Rego Terram 15
P : Proximité, D : Momentané, C : Petite
Total de lancer : +20
Téléporte instantanément un objet inerte pesant trois livres maximum dans le sac ou la bourse que le lanceur tient en main, à condition que nul ne voie cet objet (hormis le magicien), ne le porte, le tienne ni même le touche et qu'il ne soit pas vivant. L'enchanteur doit en outre savoir exactement où il se trouve et ce qu'il est.

Ensevelissement
Creo Terram 15
P : Proximité, D : Aube-Crép., C : Pièce
Total de lancer : +23
Crée assez de poussière pour emplir une fosse mesurant jusqu'à 3 pas de côté sur 10 pieds de profondeur.

Fléchette de cristal
Muto Terram 10
P : À portée, D : Momentané, C : Petite
Ciblé : +4
Total de lancer : +20
Crée un projectile de cristal de 10 pouces qui sort du sol aux pieds du lanceur, s'élève dans les airs puis vole vers sa cible comme une flèche jusqu'à une portée Lointaine. Inflige des Dégâts de +10.

Regard des Âges
Intellego Terram 10
P : En Vue, D : À portée, C : Petite
Total de lancer : +21
Révèle l'âge d'un objet inanimé à 10 % près.

Porteur invisible
Rego Terram 10
P : Proximité, D : Concentration, C : Individu
Total de lancer : +20
Crée une force invisible qui peut déplacer des objets de la taille d'une caisse. En fait, ce Porteur invisible a les capacités d'un humain très fort (Force +5), mais plus sa charge est pesante, plus il se montre lent. S'il lui faut en outre faire preuve d'adresse, des jets d'Intelligence + Finesse à 12+ sont nécessaires. Il ne peut soulever que des objets inanimés (et ne peut donc promener son lanceur) à une hauteur maximum de 6 pieds.

Quête de l'agent pur
Intellego Terram 4
P : Proximité, D : Momentané, C : Petite
Total de lancer : +21
Le lanceur est guidé par une intuition vers l'argent (métal) se trouvant à proximité.

Gregorius, de la Maison Bonisagus

Caractéristiques

Int +3, Per +2, Pre +1, Com +1, For -1, Ene 0, Dex 0, Viv -2

Taille	Encaissement	Confiance	Encombrement
0	0	3	0

Niveaux de fatigue

✓ OK, ☐ 0, ☐ -1, ☐ -3, ☐ -5, ☐ Inconscient

Niveaux de santé

✓ OK, ☐ 0, ☐ -1, ☐ -3, ☐ -5, ☐ Incapacité

Compétences

Certamen 2, Concentration 3, Connaissance de l'Occulte 5, Connaissance de l'Ordre d'Hermès 3, Connaissance des légendes 4, Théorie de la magie 6, Parma Magica 2, Lire/Écrire Latin 3, Parler Anglais 4, Parler Latin 5, Théologie 1

Arts magiques

Creo 10, Intellego 10, Muto 7, Perdo 8, Rego 8, Animal 0, Aquam 0, Auram 0, Corpus 7, Herbam 0, Ignem 0, Imaginem 0, Mentem 7, Terram 0, Vim 12

Perception de la magie résiduelle

Intellego Vim 30

P : Proximité, D : Concentration, C : Individu
Total de lancer : +22

Ce sort permet de détecter les résidus magiques laissés par des sorts, mêmes faibles, et révèle la présence et la puissance des sorts actifs. Il ne fournit cependant pas d'autre information que leur puissance.

Anéantissement des démons

Perdo Vim 25

P : Proximité, D : Instantané, C : Individu
Total de lancer : +20

Affaiblit un démon, voire le détruit. Le lanceur jette un dé de qualité +20. Pour chaque point par lequel ce total excède la Force Infernale de la cible, cette dernière perd un point de ladite force. Si celle-ci tombe à 0, le démon est banni en enfer pour une période indéterminée. Si l'on connaît le véritable nom du démon, le tirage est doublé. Il est à noter que lancer ce sort plusieurs fois est particulièrement efficace, puisque les lancers précédents réduisent le score que le lanceur doit battre.

Renforcement de la magie (Terram)

Muto Vim 20

P : À portée, D : Spécial, C : Individu
Total de lancer : +19

On jette ce sort en même temps qu'un autre, dont le niveau est alors augmenté de 5 (mais ne peut dépasser celui du renforcement). Il appartient au Conteur de déterminer les effets de cette augmentation. Ce sort ne peut-être lancé qu'une seule fois sur un autre sort. Il existe dix versions de ce sort, une pour chaque Forme Hermétique. Celle que vous connaissez fonctionne sur les sorts Terram.

Cercle de protection contre les démons

Rego Vim 20

P : Personnel, D : Anneau, C : Cercle
Total de lancer : +20

Lorsque cercle est mis en place, le Conteur jette secrètement un dé de qualité +15. Aucun démon de Force Infernale inférieure à ce total

ne peut pénétrer le cercle ou blesser ceux qui s'y trouvent. Si le sortilège est jeté une deuxième fois, le second cercle dissipe le premier, quelle que soit son efficacité. Certains mages utilisent ce sortilège avant de s'endormir. La nuit, sous certains angles, la zone protégée apparaît comme entourée d'un dôme argenté.

Don fantôme

Creo Vim 15

P : Proximité, D : Aube-Crép., C : Individu
Total de lancer : +22

La cible de ce sort devient infectée par la magie de la même manière que le sont la plupart des mages. Les animaux et les gens réagissent par rapport à elle comme s'il s'agissait d'un mage, ils l'évitent et se sentent mal à l'aise en sa présence. Quoique les amis de la victime ne lui deviennent pas hostiles, ils ont également tendance à l'éviter. Le sort n'a aucun effet sur ceux qui possèdent déjà le Don, y compris ceux qui sont dotés du Don de velours.

Essence de la Bête

Muto Vim 15

P : Toucher, D : Instantané, C : Individu
Total de lancer : +19

Concentre le virtus brut (puissance magique sous forme physique) présent dans un cadavre en un certain point dudit cadavre, lequel peut alors être excisé. Ce sort permet de récupérer le virtus contenu dans le corps de créatures sans avoir à les charcuter. Il est à noter que chez des nombreuses créatures, le virtus est déjà concentré de cette manière. Ce sort peut néanmoins permettre de déplacer ce virtus.

Désenchantement

Perdo Vim 15

P : Toucher, D : Instantané, C : Individu, Rituel

Total de lancer : +20

Si le Niveau de ce sort + 5 + un dé de qualité excède le plus haut Niveau d'enchantement contenu dans un objet magique, ledit objet perd tous ses pouvoirs de manière permanente. Les enchantements ainsi que tout le virtus uti-

lisé durant la création de l'artefact sont totalement détruits. Il ne reste qu'un objet parfaitement banal, mais qui peut être réenchante ultérieurement.

Bouclier de mystères impénétrables

Creo Vim 10

P : Toucher, D : Perm., C : Individu, Rituel
Total de lancer : +22

Provoque l'échec total des enquêtes magiques portées vers l'objet sur lequel ce sort est lancé, à moins que le tirage du magicien essayant de se renseigner n'excède le Niveau de ce rituel. Une fois qu'un mage a constaté la présence d'un tel bouclier (en le franchissant), celui-ci n'a plus le moindre pouvoir sur lui.

Balance magique

Intellego Vim 5

P : Toucher, D : Instantané, C : Petite
Total de lancer : +22

Lorsqu'il lance ce sort, le mage tend les bras de chaque côté de son corps, pose une quantité de virtus Vim connue (en général un pion) dans la main gauche et une quantité inconnue de virtus dans la main droite. Le sortilège lui donne alors le poids de la seconde par rapport à la première, permettant de calculer le nombre de pions. Si le mage lance le sort sans point de comparaison, il n'obtient qu'une vague idée de la valeur de ce qu'il pèse. Ce sortilège ne peut être utilisé pour déterminer la quantité de virtus brut investie dans un objet magique.

Perception de la nature du virtus

Intellego Vim 5

P : Toucher, D : Instantané, C : Petite
Total de lancer : +22

Permet de déterminer à quel Art est connectée une réserve de virtus brut. Le virtus apparaît au lanceur revêtu d'une aura correspondant à la Technique ou à la Forme concernée. Certaines des couleurs sont très proches les unes des autres, mais aisées à distinguer si l'objet est tenu fermement et étudié durant quelques secondes.

Jonaquil, de la Maison Merinita

Caractéristiques

Int +3, Per 0, Pre +2, Com +1, For -1, Ene 0, Dex -2, Viv +1

Taille	Encaissement	Confiance	Encombrement
0	0	3	0

Niveaux de fatigue

✓ OK, ☐ 0, ☐ -1, ☐ -3, ☐ -5, ☐ Inconscient

Niveaux de santé

✓ OK, ☐ 0, ☐ -1, ☐ -3, ☐ -5, ☐ Incapacité

Compétences

Connaissance de l'Angleterre 2, Étiquette 4, Connaissance de la Féerie 3, Connaissance de l'Ordre d'Hermès 3, Droit hermétique 1, Connaissance des légendes 2, Théorie de la magie 5, Parma Magica 3, Lire/Écrire Latin 3, Parler Anglais 4, Parler Latin 5, Conte 5

Arts magiques

Creo 8, Intellego 0, Muto 12, Perdo 0, Rego 7, Animal 7, Aquam 0, Auram 7, Corpus 8, Herbam 10, Ignem 0, Imaginem 10, Mentem 7, Terram 0, Vim 0

Vision des terreurs infernales

Muto Imaginem 30

P : Proximité, D : Aube-Crép., C : Individu

Total de lancer : +22

Fait paraître terrifiant l'environnement de la cible : pour elle, le monde reste en gros le même, mais tout y est hideusement déformé. La victime doit effectuer un jet de tension d'Énergie afin de déterminer les effets du sort.

0 : Elle meurt de terreur (au sens propre).

1-5 : Cible incapacitée, son Énergie baisse d'un point définitivement.

6-9 : Cible incapacitée de peur.

10-15 : La cible s'enfuit, mais se bat à -6 si elle est acculée.

16+ : La cible se comporte normalement, mais souffre d'un malus de -3 à toutes ses actions.

Lance perforante

Muto Herbam 25

P : Toucher, D : Instantané, C : Individu

Ciblé : +2

Total de lancer : +22

Change un morceau de bois en un solide projectile barbelé qui s'envole vers sa cible. Les dégâts qu'il inflige dépendent de sa taille : s'il a été créé avec un grand bâton +10 ; avec une branche de 2 pieds de long +8 ; avec un bâtonnet +5. Toute créature touchée doit réussir un jet d'Énergie de 6+ lorsque le projectile est retiré de la plaie (le score en Chirurgie de la personne procédant à l'extraction compte comme bonus) ou perdre un niveau de santé en plus.

Altération des souvenirs

Muto Mentem 25

P : Regard, D : Instantané, C : Individu

Total de lancer : +19

Transforme chez la cible le souvenir d'un instant en un autre souvenir du même instant, mais différent. La personne affectée n'est pas plus sûre de l'exactitude du souvenir trafiqué qu'elle ne l'était du souvenir original, si bien que les inventions bizarres ont peu de chance d'être considérées comme véridiques.

Éveil de la conscience de l'arbre

Muto Herbam 25

P : Toucher, D : Aube-Crép., C : Individu

Total de lancer : +22

Éveille un arbre à la conscience, lui conférant une intelligence, une ouïe et une vue comparables à celles d'un humain. Le végétal peut alors partager avec le lanceur certains attributs mentaux ou traits de caractère. Il est capable de bouger ses branches, mais trop lentement pour que les gens ne le remarquent. La plupart des arbres des lieux magiques sont éveillés.

Voix captive

Rego Imaginem 15

P : À portée, D : Aube-Crép., C : Individu

Total de lancer : +17

Capture la voix d'une personne et la place dans un sac. La cible est incapable de parler tant que le sac n'est pas ouvert et, s'il l'est, c'est de là que vient sa voix. Si la victime hurle alors que le sac est fermé, celui-ci vibre ostensiblement.

Danse des bâtons

Muto Herbam 15

P : Proximité, D : Momentané, C : Petite

Total de lancer : +22

Tout objet de bois mort, long et fin tel qu'un bâton, un manche d'outil ou une arme, se tord et fouette violemment l'air pendant quelques secondes avant de se figer à nouveau, adoptant une forme nouvelle qui le rend inutilisable. Un bâton frappant son porteur au cours de la transformation lui inflige des dégâts de +4, voire davantage s'il s'agit du manche d'une arme, laquelle peut toucher son propriétaire.

Panique du coeur battant

Creo Mentem 15

P : Regard, D : Aube-Crép., C : Individu

Total de lancer : +15

Crée une peur panique d'un objet, d'une personne ou d'un endroit particulier.

Présence exaltée

Muto Imaginem 10

P : Proximité, D : Aube-Crép., C : Individu

Total de lancer : +22

La cible paraît plus énergique, dotée de davantage d'autorité et plus crédible que de coutume, ceci à cause de plusieurs modifications subtiles : son visage bénéficie d'un discret éclairage, elle semble se tenir plus droite, sa voix est à la fois plus ferme et plus douce, etc. Sa Présence est augmentée de +1 ou passe à 0 (l'option la plus avantageuse) et elle bénéficie d'un bonus de +3 sur les jets visant à influencer, commander ou convaincre les gens.

Piège de branches entrelacées

Creo Herbam 10

P : Proximité, D : Spécial, C : Spécial

Total de lancer : +18

Des vignes ligneuses poussent en quelques instants dans un sol fertile, couvrant un cercle de 2 pas de diamètre et atteignant 6 pieds de haut. Toute personne s'y trouvant est immobilisée à moins de réussir un jet de tension de Vivacité - Encombrement de 9+. Si elle échoue, elle peut encore se libérer sur un jet de Force de 12+ (un par tour), à moins que quelqu'un ne passe deux tours à trancher les végétaux pour la tirer de là. Les vignes s'affaiblissent et tombent en poussière au bout d'une heure.

Pas de côté

Rego Imaginem 10

P : Personnel, D : Aube-Crép., C : Individu

Total de lancer : +17

Donne l'illusion que le lanceur se trouve à un pas de sa position réelle. Ainsi, les attaques qui lui sont destinées le ratent. Lorsque l'image est touchée, elle disparaît et réapparaît en un autre endroit.

Transformation en bâton épineux

Muto Herbam 5

P : Toucher, D : Aube-Crép., C : Petite

Total de lancer : +22

Fait pousser de grosses épines le long d'un morceau de bois (de 6 pieds de long maximum), aux endroits que touche le lanceur. Si le sort est jeté sur un bâton, celui-ci inflige des dégâts de +4 la première fois qu'il atteint sa cible, après quoi les épines sont cassées.

Justin, de la Maison Tremere

Caractéristiques

Int +3, Per +2, Pre +1, Com +1, For 0, Ene 0, Dex -2, Viv -1

Taille	Encaissement	Confiance	Encombrement
0	0	3	0

Niveaux de fatigue

✓ OK, ☐ 0, ☐ -1, ☐ -3, ☐ -5, ☐ Inconscient

Niveaux de santé

✓ OK, ☐ 0, ☐ -1, ☐ -3, ☐ -5, ☐ Incapacité

Compétences

Vigilance 6, Certamen 5, Concentration 3, Étiquette 2, Connaissance des gens 3, Connaissance de l'Ordre d'Hermès 3, Intrigue 3, Théorie de la magie 5, Parma Magica 2, Lire/Écrire Latin 3, Parler Anglais 4, Parler Latin 5

Arts magiques

Creo 0, Intellego 12, Muto 0, Perdo 0, Rego 0, Animal 8, Aquam 0, Auram 0, Corpus 10, Herbam 7, Ignem 0, Imaginem 7, Mentem 10, Terram 7, Vim 8

Incursion dans l'esprit humain

Intellego Mentem 30

P : Regard, D : Momentané, C : Individu

Total de lancer : +22

Le lanceur peut explorer et connaître parfaitement l'esprit de la cible, y compris ses motivations actuelles et profondes, ses forces et faiblesses personnelles et autres informations pertinentes. La cible peut résister à ce sort en réussissant un jet de tension d'Intelligence de 9+.

Question silencieuse

Intellego Mentem 20

P : Regard, D : Momentané, C : Individu

Total de lancer : +22

Le lanceur peut poser mentalement une question à la cible et détecter la réponse correspondante, dont la véracité est cependant limitée par les connaissances de la cible. Des interrogations du style « Que ferais-tu si ... » reçoivent souvent des réponses imprécises, la personne exposant ce qu'elle pense ce qu'elle ferait et pas forcément ce qu'elle ferait réellement.

Détection du terrain hasardeux

Intellego Terram 20

P : En Vue, D : Momentané, C : Zone

Total de lancer : +19

Le mage sait intuitivement si le terrain (naturel) qu'il a sous les yeux est traître ; si, par exemple, une pente caillouteuse est propice aux éboulements.

Localisation certaine

Intellego Corpus 20

P : Lien Mystique, D : Concentration, C : Individu

Total de lancer : +22

Permet au lanceur de déterminer où se trouve une personne particulière, s'il dispose d'un Lien Mystique vers elle (morceau d'étoffe ou objet personnel) et d'une carte. Une fois son incantation achevée, il parcourt la carte du doigt, au rythme d'un pied carré par heure et, quand il passe sur la représentation de l'endroit



Symbole de la Maison Tremere

occupé par celui ou celle qu'il cherche, il sent sa présence. Bien sûr, si la personne ne se trouve pas dans un endroit situé sur la carte, le lanceur ne sent rien. La précision de l'information dépend de l'échelle de sa carte : le lanceur perçoit la présence de sa cible dans une zone occupant un pouce carré sur le parchemin, c'est-à-dire dans une région si celui-ci représente tout un royaume, un quartier s'il représente une ville, etc. Chaque lancé du sort permet d'explorer une carte.

Détection des herbes sauvages

Intellego Herbam 15

P : Toucher, D : Concentration, C : Individu

Total de lancer : +19

Une fois ce sort jeté, la végétation de la forêt guide le lanceur ou la cible du sortilège jusqu'au spécimen le plus proche du type de plante qu'il recherche, tant qu'il se concentre. Il doit en avoir un échantillon sur lui et réussir un jet de tension de Perception de 6+ pour suivre les signes subtils que lui adresse la végétation (orientation des branches, troncs inclinés ...). Le sort se solde automatiquement par un échec si la forêt où le lanceur se trouve ne recèle aucun spécimen de la plante recherchée.

Perception des motivations conflictuelles

Intellego Mentem 15

P : Regard, D : Momentané, C : Individu

Total de lancer : +22

Le lanceur détecte les émotions contradictoires qui sont à l'origine des actions de sa cible. Il peut ainsi apprendre qu'un garde est partagé entre sa peur et son sens du devoir, etc. Les magiciens utilisent souvent ce sortilège avant de faire appel à un sort Muto Mentem, car il est plus facile de jouer sur les sentiments de quelqu'un lorsqu'on les connaît que d'en susciter de nouveaux.

Vision du prédateur

Intellego Animal 15

P : Toucher, D : Momentané, C : Individu

Total de lancer : +20

Le lanceur, touchant les blessures infligées par un animal, reçoit en retour une image mentale de celui-ci du point de vue de la victime - pratique pour découvrir ce qui a tué son cheval. Si la victime n'a pas vu la créature, le mage ne la voit pas non plus. S'il ne s'agissait pas d'un animal, le sort ne fonctionne pas (bien qu'il faille faire un jet pour vérifier si un Désastre survient).

Oeil du médecin

Intellego Corpus 5

P : En Vue, D : Momentané, C : Individu

Total de lancer : +22

Informe de l'état de santé général d'une personne. Le lanceur distingue les maladies comme des taches jaunes sur les endroits atteints. Un jet de tension de Perception + Médecine est nécessaire pour identifier les maux peu courants, le facteur de difficulté dépendant de leur rareté.

Lucidia, de la Maison Flambeau

Caractéristiques

Int +3, Per 0, Pre -2, Com -1, For +1, Ene +2, Dex +1, Viv +0

Taille	Encaissement	Confiance	Encombrement
0	+2	3	0

Niveaux de fatigue

✓ OK, ☐ 0, ☐ -1, ☐ -3, ☐ -5, ☐ Inconscient

Niveaux de santé

✓ OK, ☐ 0, ☐ -1, ☐ -3, ☐ -5, ☐ Incapacité

Compétences

Certamen 3, Connaissance de l'Angleterre 1, Connaissance de l'Ordre d'Hermès 3, Droit hermétique 1, Connaissance des légendes 2, Théorie de la magie 5, Parma Magica 4, Pénétration 6, Lire/Écrire Latin 3, Parler Anglais 4, Parler Latin 5

Arts magiques

Creo 10, Intellego 0, Muto 7, Perdo 8, Rego 10, Animal 7, Aquam 0, Auram 7, Corpus 8, Herbam 0, Ignem 12, Imaginem 0, Mentem 0, Terram 7, Vim 0

Boule de flammes abyssales

Creo Ignem 35

P : Proximité, D : Momentané, C : Individu

Ciblé : 0

Total de lancer : +24

Crée une boule de feu de la taille d'une pomme dans la main du lanceur. Lorsqu'il la jette, elle explose contre le premier obstacle rencontré, lui infligeant des dégâts de +30 et aveuglant pour un round toute créature présente dans les 5 pas et regardant la scène, à moins qu'elle ne réussisse un jet de tension Énergie de 12+ (un Désastre signifie que cette cécité est permanente). Le mage peut garder la boule en main durant 3 tours avant de la jeter, mais ensuite elle s'évanouit.

Protection contre le feu et la chaleur

Rego Ignem 25

P : Toucher, D : Aube-Crép., C : Individu

Total de lancer : +22

Tient en échec le feu et la chaleur qui ne peuvent approcher à moins d'un pas de la cible, laquelle est immunisée à toute flamme ou chaleur moins intense que celle d'un feu de cheminée.

La cible bénéficie d'un bonus de +15 à son Encaissement contre les dégâts liés au feu. Tout feu plus petit qu'un feu de cheminée (c'est-à-dire, dont les dégâts sont inférieurs à +15) ne peut pénétrer la protection. De tels feux faiblissent lorsqu'ils entrent dans le champ du sort, puis reprennent leur intensité initiale en en sortant.

Conjuration du froid indubitable

Perdo Ignem 20

P : À portée, D : Momentané, C : Pièce

Total de lancer : +22

Refroidit l'atmosphère dans la pièce visée (ou à dix pas alentours en extérieur), l'amenant légèrement au-dessous de 0°C. Tout objet inanimé se trouvant dans cette zone d'effet gèle en profondeur ; tout ce qui vit (excepté le magicien) perd un niveau de Fatigue et doit réussir un jet de tension Énergie de 6+ sous peine d'en perdre un second. Les feux de cheminée se réduisent à la taille de feu de camp, les feux de joie deviennent aussi petits que des flammes de torche et les feux de camp et autres brûlots de taille inférieure s'éteignent tout simplement.

Feu bondissant

Rego Ignem 20

P : Proximité, D : Momentané, C : Individu

Ciblé : +2

Total de lancer : +22

Fait bondir un feu de joie jusqu'à 10 pas dans la direction choisie. Le feu prend à l'endroit où il atterrit s'il s'y trouve du combustible et s'éteint dans le cas contraire. Le lanceur doit réussir un jet de Visée pour toucher un point particulier. Les flammes infligent des dégâts de +10.

Pilum de feu

Creo Ignem 20

P : Spécial, D : Momentané, C : Individu

Ciblé : +1

Total de lancer : +24

Une lance de feu de 2 pieds d'épaisseur jaillit des paumes du lanceur et inflige des dégâts de +25 à sa cible si elle est toute proche (puis -1 par pas la séparant du mage). Les flammes s'évanouissent au bout de 25 pas.

Éclair de flammes écarlates

Creo Ignem 15

P : Proximité, D : Momentané, C : Petite

Ciblé : -3

Total de lancer : +24

Un éclair rouge déchire l'air à l'endroit désigné par le lanceur. Si celui-ci a visé le visage de quelqu'un (jet de Visée nécessaire), cette personne doit réussir un jet de tension Énergie de 9+, faute de quoi elle se retrouve aveugle. En cas de Désastre, cette cécité est permanente ; sinon la victime recouvre la vue sur un tirage simple Énergie de 9+ (un par minute). L'éclair a une intensité équivalente à la lumière directe du soleil.

Contrôle du pantin

Rego Corpus 15

P : Proximité, D : Concentration, C : Individu

Total de lancer : +20

Soulève dans les airs une personne de Taille +1 ou inférieure. Le lanceur peut normalement la faire monter ou descendre verticalement à la vitesse où s'élève la fumée, mais quelqu'un de léger montera plus vite et descendra plus lentement que quelqu'un de plus lourd.

Prison de feu

Muto Ignem 15

P : À portée, D : Aube-Crép., C : Individu

Total de lancer : +21

Fait d'un feu de joie une prison en forme de château miniature. Si on jette quelqu'un au milieu de cette geôle de flammes, il ne souffre nullement de la cha-

leur, mais subit des dégâts de +25 s'il essaie d'en sortir.

Apaisement des flammes ardentes

Perdo Ignem 15

P : À portée, D : Momentané, C : Individu

Total de lancer : +22

Supprime la chaleur qu'émet normalement un feu de joie, lequel continue cependant à brûler jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de combustible. Les flammes ne peuvent plus de s'étendre ni endommager quoi que ce soit en dehors de ce qu'elles brûlent déjà. Si le feu est éteint, puis allumé à nouveau, il produit de la chaleur, car il s'agit d'un feu différent de celui qui avait été enchanté.

Volutes de fumée nauséabonde

Creo Auram 15

P : Loin, D : Momentané, C : Pièce

Total de lancer : +19

Une épaisse fumée jaune et sulfureuse s'élève du point choisi par le lanceur puis remplit un espace circulaire de 9 pas de diamètre. Elle obscurcit la vue et il faut réussir un jet de tension Énergie de 9+ par round où on la respire ou perdre un niveau de Fatigue. Si un personnage sombre dans l'inconscience, il perd ensuite des niveaux de Santé. La fumée se dissipe naturellement, mais l'endroit où le sort a été jeté reste marqué : les petites plantes qui s'y trouvaient se sont flétries et la croissance des arbres s'est arrêtée. Une faible odeur de soufre y subsiste durant quelques jours.

Lampe sans flamme

Creo Ignem 10

P : Toucher, D : Concentration, C : Pièce

Total de lancer : +24

Illumine la salle dans laquelle se trouve le lanceur avec la même intensité qu'une torche ou une lampe à huile tant que le lanceur reste concentré. Si le lanceur utilise de l'huile de lampe, il en verse sur un objet et la lumière émane de cet objet. Lorsque ce sort est lancé à l'extérieur, une zone de 5 pas autour du lanceur est éclairée.

Paume en flammes

Creo Ignem 5

P : Toucher, D : Concentration, C : Petite

Total de lancer : +24

Une flamme jaillit de la paume du lanceur, laquelle doit être tournée vers le haut tant qu'il maintient le sort. Les flammes infligent des dégâts de +10 à toute personne autre que le lanceur.

Meles, de la Maison Bjornaer

Caractéristiques

Int +3, Per +1, Pre -1, Com +2, For -2, Ene 0, Dex +1, Viv 0

Taille	Encaissement	Confiance	Encombrement
0	0	0	0

Niveaux de fatigue

✓ OK, ☐ 0, ☐ -1, ☐ -3, ☐ -5, ☐ Inconscient

Niveaux de santé

✓ OK, ☐ 0, ☐ -1, ☐ -3, ☐ -5, ☐ Incapacité

Meles peut prendre la forme d'un corbeau à volonté.

Compétences

Empathie avec les animaux 3, Certamen 1, Connaissance de l'Ordre d'Hermès 3, Connaissance des légendes 6, Théorie de la magie 5, Parma Magica 2, Lire/Écrire Latin 3, Parler Anglais 4, Parler Latin 5, Chant 5, Survie 4, Pistage 2

Arts magiques

Creo 8, Intellego 8, Muto 10, Perdo 0, Rego 7, Animal 12, Aquam 0, Auram 7, Corpus 10, Herbam 7, Ignem 0, Imaginem 0, Mentem 10, Terram 0, Vim 0

Malédiction de Circé

Muto Corpus 35

P : Proximité, D : Aube-Crép., C : Individu

Total de lancer : +20

Transforme une personne en porc. La cible peut résister en réussissant un jet de tension d'Énergie de 9+.

Métamorphose de la bête féroce en crapaud.

Muto Animal 30

P : Proximité, D : Aube-Crép., C : Individu

Total de lancer : +22

Métamorphose en crapaud n'importe quel animal qui ne réussit pas un jet de tension de Taille de 9+. Les oiseaux sont si éloignés du crapaud qu'ils bénéficient d'un bonus de +2 à ce jet. Un crapaud peut servir à faire peur aux paysans, car nombre d'entre eux croient que la peau de ces animaux exsude une substance empoisonnée.

Rôdeur forestier

Muto Corpus 25

P : Toucher, D : Aube-Crép., C : Individu

Total de lancer : +20

Avant de lancer ce sort, le lanceur place une peau de loup sur les épaules de sa cible. Celle-ci est alors changée en loup. La cible reprend sa forme originale quand elle le désire, ce qui met fin au sortilège. Vous possédez une peau de loup qui vous permet de lancer ce sort.

Mains de chirurgien

Creo Corpus 20

P : Toucher, D : Aube-Crép., C : Individu

Total de lancer : +18

La cible récupère un niveau de Santé si elle réussit un jet de tension Énergie de 3+, avec en bonus la compétence de Chirurgie de la personne la plus douée à l'avoir soigné. Toutefois, la pénalité due à la blessure s'applique au jet de dés. Ce sort ne soigne pas les dégâts dus aux poisons ou aux maladies et les soins ne sont pas permanents.

Apaisement de la douleur des animaux

Creo Animal 20

P : Toucher, D : Aube-Crép., C : Individu

Total de lancer : +20

Ce sort ressemble à l'imposition rituelle des mains qui se pratique dans nombre de cultes. Le mage, agenouillé près de la cible, les mains pressées contre sa blessure, en récite calmement l'incantation. Il peut s'aider d'un morceau d'ambre, cette substance étant réputée pour ses propriétés curatives et protectrices. L'animal touché récupère un niveau de Santé s'il réussit un jet de tension Énergie de 3+.

Bourrasque

Rego Auram 15

P : Proximité, D : Momentané, C : Individu

Total de lancer : +14

Lève des vents tournoyants violents autour de la cible, qui doit réussir un jet de tension de Taille de 9+ pour rester debout. Si elle peut s'accrocher à un support solide, elle peut également faire un jet de tension de Force de 9+. Si ces deux tirages sont des échecs, la victime est projetée dans une direction aléatoire. Les dégâts qu'elle subit dépendent des obstacles qu'elle heurte.

Nouveau visage

Muto Corpus 15

P : Toucher, D : Aube-Crép., C : Individu

Total de lancer : +20

Les traits de la cible se remodelent pour lui donner un nouveau visage que choisit le lanceur.

Croissance de la vermine

Muto Animal 15

P : Toucher, D : Aube-Crép., C : Individu

Total de lancer : +22

Fait quadrupler la taille d'un insecte, d'une souris, d'un crapaud ou de toute autre petite bête (Taille -5). Si celle-ci était venimeuse à l'état naturel, elle le devient encore plus. Les créatures possédant un venin peu toxique comme les araignées, infligent alors des dégâts de +8.

Lien de bois et d'épines

Rego Herbam 15

P : Proximité, D : Concentration, C : Individu

Ciblé : +1

Total de lancer : +14

Le morceau de bois que désigne le lanceur se précipite sur sa victime (jet de Visée nécessaire), s'enroule autour d'elle et l'immobilise s'il est assez long pour cela. Le prisonnier doit réussir un jet de tension de Force de 9+ (un essai par round) pour se libérer, un Désastre signifiant qu'il lui sera impossible de le faire sans aide extérieure. Si son entrave comporte des épines, elle lui inflige des dégâts de +6 quand elle le touche, puis à chacune des tentatives d'évasion, quel qu'en soit le résultat. Quand le lanceur arrête de se concentrer, le prisonnier peut s'échapper en réussissant un jet de tension de Force de 6+.

Regard de serpent

Rego Animal 15

P : Regard, D : Concentration, C : Individu

Total de lancer : +19

La cible reste figée aussi longtemps que le mage la regarde dans les yeux en se concentrant.

Enchantement contre la putréfaction

Creo Corpus 10

P : Toucher, D : Lune, C : Individu

Total de lancer : +18

Empêche un cadavre humain ou un membre tranché de se décomposer. Les nécromants utilisent ce sort pour préserver les corps qu'ils font revivre.

Oeil du chat

Muto Corpus 5

P : Toucher, D : Aube-Crép., C : Individu

Total de lancer : +20

Les yeux de la cible deviennent semblables à ceux d'un chat, lui permettant d'y voir la nuit (mais pas dans une obscurité totale comme celle d'une caverne souterraine).

Informations relatives au cadre d'*Ars Magica*

Les personnages

Ars Magica étant un jeu essentiellement basé sur la magie, il fait la part belle aux personnages appelés mages, des magiciens aux pouvoirs immenses, dans le contexte d'une Europe mythique où les légendes sont bien réelles.

On peut cependant incarner d'autres types de personnage à *Ars Magica* : les compagnons qui sont spécialistes dans toute sorte de métiers et les servants qui protègent les mages des dangers de tous les jours. Dans ce scénario, tous les joueurs incarneront des mages - ils pourront incarner des compagnons ou des servants une autre fois.

Les groupes de personnages-joueurs (composés de mages, compagnons et servants) vivent dans des alliances. Le terme « alliance » connote à la fois une idée de groupe et de lieu : une alliance tient lieu à la fois d'université et de laboratoire magique, de lieu où se reposent et se préparent les aventuriers et où peuvent se fomentier toute sorte d'intrigues politiques.

Les mages de ce scénario habitent l'alliance de Libellus.

L'Ordre d'Hermès.

Tous les mages sont des membres du mystique Ordre d'Hermès, une organisation de magiciens qui s'étend sur toute l'Europe, mais qui n'est pas sans conflits internes. Les agissements des membres de l'Ordre sont régis par le Code d'Hermès, devant lequel ils doivent tous prêter serment.

Il existe deux types de subdivision des mages de l'Ordre. En premier lieu, l'Ordre est divisé en tribunaux. Ce sont des subdivisions régionales qui recouvrent une certaine partie de l'Europe. Par exemple, le Tribunal de Stonehenge, dont l'alliance de Libellus fait partie, comprend l'Angleterre et le Pays de Galles.

En second lieu, chaque mage appartient à une maison en particulier. Chacune des douze maisons, sauf une, regroupe des mages

qui pourraient remonter jusqu'à l'un des fondateurs de l'Ordre à travers les relations professeurs - élèves. Les membres de chacune des maisons sont situés partout en Europe. Les membres appartenant à une maison particulière ont tendance à hériter des particularités de leurs maîtres, c'est-à-dire qu'ils ont tendance à agir et à penser de manière similaire.

La maison *Bonisagus* regroupe les mages héritiers de Bonisagus, l'inventeur de la magie Hermétique, et de Triamona, la politicienne qui a fondé l'Ordre. C'est pourquoi cette maison est certainement la plus prestigieuse. Ses membres sont habituellement soit des théoriciens qui passent leur temps à étudier la magie, soit des politiciens dont le principal travail est conserver l'intégrité de l'Ordre.

La maison *Bjornaer* possède une affinité particulière avec les animaux. En effet, chaque membre a la possibilité de prendre la forme d'un animal à volonté, ainsi que de retrouver sa forme humaine de la même manière. Les mages *Bjornaer* ont tendance à essayer de préserver la nature sauvage de l'avancée de la civilisation.

La maison *Criamon* est formée de mystiques et de philosophes, qui sont connus pour être quasi totalement incompréhensibles ainsi que pour les signes étranges qu'ils se tatouent eux-mêmes.

La maison *Flambeau* use préférentiellement de moyens directs pour résoudre ses problèmes, la plupart du temps en se servant du feu. Toutefois, ils ne combattent pas pour le plaisir, mais parce qu'ils considèrent cela comme une bonne solution à la plupart des problèmes.

La maison *Jerbiton* est très proche du monde des mortels : elle essaie de maintenir le contact avec la noblesse et l'Eglise, et s'intéresse à l'art et aux connaissances non-magiques.

La maison *Mercere* est une curiosité. La plupart de ses membres ne possèdent aucune capacité magique et se charge d'acheminer les messages entre les alliances. Ils sont toutefois considérés comme des mages à part entière par le Code et bénéficient d'une très grande protection.

La maison *Merinita* s'intéresse essentiellement aux êtres féériques et ses membres sont considérés en général comme un tout petit peu moins étranges que ceux de *Criamon*.

La maison *Quaesitor* sont les juges de l'Ordre. Ils enquêtent sur les infractions faites au Code et apportent les preuves aux Tribunaux. S'ils découvrent des preuves accablantes, ils peuvent rendre une justice sommaire et infliger la punition adéquate qu'ils rapporteront aux Tribunaux à leur prochain passage. C'est souvent la procédure employée.

La maison *Tremere* est caractérisée par sa très grande organisation et par sa recherche du pouvoir politique. Ses membres excellent dans l'art du certamen, un duel entre magiciens non mortel, et basent leur hiérarchie sur les résultats de ces certamen. Cette maison est en disgrâce depuis que l'on a découvert que nombre de ses mages étaient des vampires. Tous les mages vampires ont été éliminés mais il en reste des stigmates.

La maison *Tytalus* considère que la meilleure manière d'apprendre se fait à travers les conflits. Voilà pourquoi ils sont à la recherche constante de conflits dans n'importe quel domaine.

La maison *Verditius* est formée de mages qui passent leur temps à fabriquer des objets magiques, une tâche dans laquelle ils excellent.

La maison *Ex Miscellanea* regroupe tous les autres : les magiciens en provenance de l'extérieur qui ont été accueillis dans l'Ordre ainsi que ceux qui suivent les traditions qui ont rejoint l'Ordre après sa fondation.

Le Code d'Hermès

Moi, [Nom], jure ici me montrer loyal envers l'Ordre d'Hermès et ses membres ma vie durant.

Je ne priverai ni ne tenterai de priver aucun des membres de l'Ordre de ses pouvoirs magiques. Je ne tuerai ni ne tenterai de tuer aucun membre de l'Ordre si ce n'est lors d'une Guerre de Magiciens. Je sais qu'une Guerre de Magiciens est un conflit ouvert entre deux mages, qui peuvent se tuer mutuellement sans toutefois briser le présent serment, et que si je devais être tué dans une telle Guerre de Magiciens, aucun châtement ne serait infligé au mage qui m'a tué.

Je me conformerai aux décisions prises par vote lors des tribunaux. Je disposerai moi-même d'une voix que j'utiliserai avec prudence. Je considérerai les votes des autres magiciens comme égaux et les respecterai.

Je ne mettrai pas l'Ordre en danger par mes actions. Je ne m'immiscerai pas dans les affaires des vulgaires, ce qui pourrait apporter la ruine à mes sodales. Je ne traiterai pas avec les démons, de peur de mettre en péril mon âme ainsi que l'âme de mes sodales. Je n'importunerai pas les êtres féériques de crainte qu'ils ne se vengent sur mes sodales.

Je n'userai d'aucun moyen magique pour espionner un membre de l'Ordre d'Hermès.

Je prendrai en charge des apprentis qui devront prêter ce même serment et si l'un d'eux se tournait contre l'Ordre et mes sodales, je serai le premier à le frapper. Aucun de mes apprentis ne pourra porter le titre de mage avant d'avoir auparavant juré de respecter ce Code.

Je chercherai à accroître la connaissance de l'Ordre et je partagerai avec mes sodales le fruit de mes recherches pour la sagesse et le pouvoir.

Je demande à être radié de l'Ordre si je devais briser ce serment. Si je suis radié, je demande à mes sodales de me retrouver et de ma tuer afin que ma vie ne continue dans l'infamie et le déclin.

Les ennemis de l'Ordre sont mes ennemis. Les amis de l'Ordre sont mes amis. Les alliés de l'Ordre sont mes alliés. Travaillons ensemble et devenons forts.

Je prête ce serment en ce jour de [date]. Malheur à ceux qui tenteront de me pousser à le briser et malheur à moi si je succombe à la tentation.



Informations relatives aux règles d'Ars Magica

Jets de dés

À Ars Magica, tous les jets de dés se font avec des dés à dix faces.

Trois types de jets de dés sont possibles. Le premier est le «dé simple» et sa seule particularité est qu'un zéro compte comme 10. Le second est le «dé de qualité», utilisé lorsque qu'une action peut-être couronnée par une réussite extraordinaire mais qu'un échec désastreux est impossible. Dans ce cas, un zéro compte également comme 10, mais si le résultat du jet est 1, relancez le dé et doublez le nouveau résultat. Si le résultat est de nouveau 1, lancez le dé une troisième fois et quadruplez, etc. Le dernier type de tirage est le «dé de tension», utilisé lorsqu'une action peut tout à la fois se solder par une formidable réussite ou par un échec retentissant. Traitez un résultat de 1 comme pour un dé de qualité. En revanche, un zéro compte pour zéro. Vous devez de plus lancer un certain nombre de dés supplémentaires, appelés «dés de désastre». Chaque zéro obtenu sur ces dés de désastre rend l'échec pire encore. La plupart du temps, vous n'en aurez qu'un seul à lancer, mais le nombre de dés de désastre sera d'autant plus grand que l'action que vous avez entreprise s'avérait délicate et dangereuse. La détermination de ce nombre est laissé à l'appréciation du Conteur.

Lorsque vous ne savez pas quel type de jet de dés est adapté à une situation, optez pour le dé simple. Le Conteur indiquera aux joueurs les cas où un autre type de tirage est nécessaire.

Activité normales

Tous les personnages sont caractérisés par deux types de chiffres très importants : les Caractéristiques et les Compétences. Les Caractéristiques représentent les capacités innées. Elles varient entre -5 et +5. Les Compétences, quant à elles, représentent les capacités apprises par les personnages. La valeur d'une Compétence est toujours positive.

Elle n'a, en théorie, aucune limite maximale, bien qu'on puisse considérer qu'un score de 5 ou 6 correspond à un niveau professionnel.

Dans la plupart des cas, le résultat d'un jet de dé est additionné à la somme d'une Caractéristique et d'une Compétence. Ce total est comparé à un facteur de difficulté choisi par le Conteur. Si le total est supérieur ou égal au facteur de difficulté, l'action est réussie.

La signification des Caractéristiques et des Compétences est relativement claire. Des caractéristiques telles que Perception, Force et Communication ont exactement le sens que vous leur donnez, de même que les compétences Théorie de la magie et Lire/Ecrire latin. Certaines compétences peuvent toutefois sembler plus obscures. Si vous possédez un livre de règles, vous pourrez trouver leur signification pages 50-59. Sinon, ne vous en préoccupez pas pour le moment.

Magie

Il existe quinze Arts magiques connus de tous les mages : cinq Techniques et dix Formes. Les Techniques sont des verbes - ce que l'on fait - alors que les Formes sont des noms - ce sur quoi l'on agit. Tous les sorts sont définis par une Technique et une Forme (avec parfois quelques complications dont on ne fera pas mention ici). Pour donner un ordre d'idée, un score de 0-4 dans un Art est faible, 5-15 est respectable, 16-25 est bon et au-delà de 25, excellent.

Les Techniques sont les suivantes : Creo (créer), Intellego (étudier, détecter), Muto (transformer), Perdo (détruire) et Rego (contrôler). Elles sont généralement abrégées en Cr, In, Mu, Pe, et Re.

Les Formes sont : Animal (animaux et tout ce qui est d'origine animale), Aquam (eau), Auram (l'air et les phénomènes météorologiques), Corpus (humains et humanoïdes), Herbam (plantes et tout ce qui est d'origine végétale), Ignem (feu), Imaginem (images et illusions), Mentem (esprit humain ou humanoïde), Terram (terre, roches et métaux) et Virtum (la magie elle-même).

Par exemple, pour créer une boule de feu, un mage utilisera un sortilège Creo Ignem. Pour détruire le corps d'une personne, il utilisera un sortilège Perdo Corpus et pour chercher un animal, un sort Intellego Animal.

Les règles d'utilisation de la magie sont un peu plus complexes que pour la plupart des autres activités. La première chose à savoir est que les mages peuvent utiliser les Arts magiques pour lancer deux types de sort : les sorts qu'ils connaissent, appelés sorts formels, et les sorts qu'ils improvisent dans le feu de l'action, les sorts spontanés. Quel que soit le type de sort qu'un mage essaie de lancer, ce sort possède un niveau qui en indique la puissance. Un sort de niveau 5 ne produira pas grand chose, tandis qu'un sort de niveau 20 aura des effets relativement importants. Les effets produits par un sort de niveau 50 pourront même perdurer durant plusieurs années. Qu'un sort soit formel ou spontané, il ne prend que quelques secondes pour être lancé.

Une liste des sorts formels connus par chaque personnage de cette histoire est indiquée sur sa feuille de personnage. Pour lancer un sort formel, effectuez un jet de tension + Technique + Forme + Energie. Si ce total est supérieur ou égal au niveau du sort, le sortilège fonctionne. Si ce total est inférieur au niveau du sort, mais de moins de 10 points, alors le sort est lancé, mais le mage perd un Niveau de fatigue. Si le résultat est inférieur au niveau du sort moins 10, le sort échoue et le personnage perd un Niveau de fatigue. Si le résultat est un désastre, le Conteur décidera de la tournure que prendront les événements, toujours défavorables au lanceur. Il n'y a pas de limitation au nombre de sorts que l'on peut lancer, qu'il s'agisse de sorts différents ou bien du même, et ce tant que le personnage ne tombe pas inconscient à force de perdre des Niveaux de fatigue.

Quelques sorts formels, les sorts rituels, à cause de la puissance des effets qu'ils produisent, nécessitent du virtus (puissance magique sous forme physique, l'unité étant le pion) et du temps. Il faut cinq minutes et un pion de virtus par tranche de cinq niveaux pour lancer un sort rituel.

Pour lancer un sort spontané, il faut en premier lieu décider de l'effet désiré et des Forme et Technique à employer. Il faut ensuite lancer un jet de tension + Technique + Forme + Intelligence. Si l'on choisit de dépenser un Niveau de fatigue, ce total est divisé par 2, sinon par 5. Le niveau du sort que l'on lance effectivement est égal au total après division. Le livre de règles d'Ars Magi-

ca contient de nombreuses indications quant à la détermination de l'effet d'un sort d'un niveau donné. Consultez ce livre si vous le possédez, sinon le Conteur devra utiliser son bon sens pour décider de l'effet produit. L'éventail des possibilités des sorts spontanés est très large. Vous pourrez en mesurer l'étendue dans d'autres scénarios.

Les portées

- Personnel : l'effet du sort est centré sur le lanceur.
- Toucher : le mage et ce qu'il touche.
- Regard : toute personne ou objet avec lequel le mage a un contact visuel.
- À portée : tout ce que le mage peut toucher, soit environ deux pas.
- Proximité : tout ce qui est à quinze pas du mage.
- Loin : tout ce qui est à cent pas du mage.
- En vue : tout ce que le mage peut voir.
- Lien mystique : tout ce avec quoi le mage a une connection magique ; la distance n'intervient pas sauf si le Conteur impose une limite. Un sort peut nécessiter une connection magique sans pour autant avoir la portée Lien mystique.

Les durées

- Momentané : le sort dure juste un moment puis se dissipe. Cependant les effets subsistent. C'est la durée normale des sorts de combat.
- Concentration : le sort dure tant que le mage se concentre.
- Diamètre : le sort dure le temps que le soleil prend pour se déplacer de son diamètre, presque deux minutes.
- Aube-Crépuscule : le sort dure jusqu'à ce que le soleil se lève ou se couche.
- Anneau : le sort dure jusqu'à ce que la cible sorte d'un cercle tracé lors du lancer, ou lorsque le cercle est physiquement détruit.
- Lune : le sort dure jusqu'à ce que la nouvelle et la pleine lune soient apparues dans le ciel.
- Saison : le sort dure jusqu'au prochain solstice ou équinoxe après le lancer.
- Année : le sort dure jusqu'à ce que les quatre solstices et équinoxes après le lancer soient passés.
- Permanent : le sort dure éternellement, mais les effets restent magiques et peuvent donc être annulés.
- Instantané : les effets durent éternellement et ne peuvent pas être annulés.

Les cibles

- Petite : un objet de petite taille.
- Individu : une chose ou une personne.
- Groupe : un ensemble d'objets ou d'individus, jusqu'à une douzaine.
- Pièce : une pièce et tout ce qu'elle contient.
- Cercle : tout ce qui se trouve dans un cercle tracé par le lanceur du sort.
- Structure : une structure et tout ce qu'elle contient.
- Zone : tout ce qui se trouve à l'intérieur d'une frontière bien définie, qu'elle soit naturelle ou non.
- Vue : tout ce qui est visible du mage.

Fatigue

La fatigue causée par le lancer des sorts (ou par d'autres facteurs) est mesurée en Niveaux de fatigue. La plupart des personnages possèdent six niveaux de fatigue (dispos, las, essoufflé, fatigué, épuisé, inconscient). À chacun de ces niveaux correspond un malus qui est soustrait à tous les jets de dés effectués lorsqu'un personnage entreprend une action. Ces malus sont : 0, 0 -1, -3, -5 et incapacité, respectivement. Chaque fois qu'un personnage perd un Niveau de fatigue, le joueur doit cocher une case dans la partie réservée à leur décompte (voir feuille de personnage). Le malus correspondant s'applique immédiatement.

Les niveaux de fatigue sont récupérés lorsque le personnage se repose.

Passer de l'état inconscient à épuisé prend deux heures, d'épuisé à fatigué 60 minutes, de fatigué à las 30 minutes, de las à essoufflé 10 minutes et d'essoufflé à dispos 2 minutes.

Combat

Bien que moins complexes que dans nombre d'autres jeux de rôle, les règles de combat d'Ars Magica sont trop longues pour être exposées ici. Ce n'est cependant pas réellement un problème car la plupart des mages ne sont pas du tout taillés pour les confrontations physiques et ce scénario ne devrait normalement pas donner lieu à des combats.

Si cela est pourtant le cas, les combattants n'auront qu'à décrire leurs actions et comparer leurs totaux sur un jet de tension + Force ou un jet de tension + Dextérité.

Textes de Droit Hermétique de la bibliothèque

Tribunal du Rhin, 1005

Restas, de la Maison Jerbiton, a été accusé de s'immiscer dans la vie des mortels, et ce faisant de risquer de causer la perte de ses compagnons. Il a été prouvé qu'il utilisait la magie pour améliorer sa position d'un point de vue commercial lors d'achats de livres ; il a ainsi pu se constituer une imposante bibliothèque à faible coût. Il a été déclaré qu'un tel agissement tendait à rendre impossible l'acquisition de livres par d'autres mages et que la suspicion aurait pu être portée sur ceux qui auraient pu essayer. La punition de Restas consista en la confiscation de sa bibliothèque.

Tribunal de Thèbes, 1040

Helios, de la Maison Flambeau, a été accusé d'infraction au Code concernant les relations avec les mortels lorsqu'il s'est lancé dans l'achat de nombreux livres contenus dans leurs bibliothèques.

Il a été mis en avant qu'il n'utilisait aucun moyen magique pour effectuer ces transactions et que cela n'était donc pas une infraction au Code. L'affaire précédente concernant Restas fut citée, mais il a été déclaré que c'était son utilisation de la magie et non l'acquisition de livres qui constituait une infraction au Code.

Tribunal Provençal, 1103

Pierre de Galve, de la Maison Jerbiton, a été accusé d'infraction au Code. Il réalisait des copies de textes de la bibliothèque de son alliance et s'en servait comme monnaie d'échange afin acquérir d'autres textes possédés par des mortels. Il a été mis en avant que la circulation des textes de l'Ordre parmi les mortels pouvait nous être préjudiciable en leur donnant une mauvaise image de l'Ordre et de ses membres. Il a été déclaré que Pierre ne copiait aucun texte en rapport avec les Arts ou la Théorie de la Magie et que cela ne constituait aucunement une infraction au Code. L'affaire précédente concernant Helios a été citée et il a été établi qu'acquérir des livres en échange d'autres livres n'était aucunement différent que d'en faire l'achat.

Aide de jeu n° 1

Texte de laboratoire : La Pierre de Garde

La Pierre de Garde est conçue pour faire partie d'un mur entourant une zone. La pierre protégera la zone aussi longtemps qu'elle restera en place dans le mur. La pierre est de marbre blanc, veinée de rouge et mesure deux pieds carrés de côté sur cinq pieds de long. Elle a été dotée des propriétés suivantes.

Primo, tout mur contenant cette pierre est protégé contre toute forme de dégât. Aucune attaque vulgaire ne parviendra à l'endommager et les assauts mystiques se verront confrontés à la résistance magique de la pierre. L'unique point faible du mur sera la pierre elle-même, qui peut en être retirée. Autrement, comment pourrait-on le démolir en cas de besoin ? (La protection est un effet Muto Terram de dixième magnitude. La défense magique est un effet Rego Vim de cinquième magnitude).

Secundo, quiconque tente de passer les limites déterminées par le mur avec des intentions violentes se voit soumis à une grande peur qui l'obligera à faire demi-tour et à fuir. (La frayeur est un effet Creo Mentem de septième magnitude).

Aide de jeu n° 3

La Charte

Charte entre l'abbé de Saint Edmund et Stephen Eriditus de Libellus. Toutes les clauses citées ci-dessous sont agréées aux regards de Dieu et de la Sainte Église : qu'aucun ne les viole ni ne les néglige.

Article : Stephen et ceux de Libellus sont autorisés à vivre sur le territoire appartenant à l'abbaye et ce sans qu'il ne soient importunés, tout en sauvegardant l'honneur de Saint Edmund.

Article : Libellus, ses habitants et le territoire s'étendant à une distance d'un mile dans toutes directions sont exemptés de tous impôts, péages et taxes levés par l'abbaye.

Article : Stephen est autorisé à lever les susdits impôts, péages et taxes.

Article : Stephen devra fournir à l'abbaye de Saint Edmund une pierre, qui devra faire partie intégrante des murs de ladite abbaye. Cette pierre devra tirer des vertus de la terre et des plantes le pouvoir de rendre les murs de l'abbaye indestructibles.

Article : Stephen devra payer un tribut décidé d'un commun accord entre lui ou ses représentants et l'abbé de Saint Edmund. Le dit tribut ne pourra être perçu plus d'une fois l'an.

Scellé le quatrième jour d'avril de l'an de Grâce 1219.

Aide de jeu n° 2

Correspondance entre Stephen et William

Voici des extraits de la correspondance entre Stephen et William, un chanoine de la Cathédrale de Norwich.

De Stephen

J'ai ouï dire que la bibliothèque de votre cathédrale contenait une copie du Boethius De Hexaameron. Je serais grandement intéressé par l'obtention d'une copie de ce texte. Je suis persuadé que nous pourrions convenir d'un arrangement mutuellement avantageux.

De William

Vos informations sont exactes. Nous possédons effectivement ce livre et je serais heureux de discuter avec vous des termes de l'arrangement qui vous permettrait d'en faire une copie. N'auriez-vous pas, en retour, un livre qui pourrait nous intéresser et que vous seriez prêt à nous proposer en échange ?

De Stephen

... Je n'ai que peu de livres qui seraient susceptibles de vous intéresser. Je possède une copie de la traduction en Latin du Phèdre de Platon, ainsi qu'une collection des lettres de Saint Augustin. Je puis également vous proposer divers écrits d'Alcuin ...

De William

Le Phèdre est un ouvrage que notre bibliothèque ne comporte pas et je ne sais pas où il existe d'autres copies de cette œuvre. Aussi nous serions heureux de vous permettre de réaliser une copie du Boethius si vous nous donnez l'occasion de copier l'ouvrage de Platon.

De Stephen

Je ferai le voyage jusqu'à votre ville cet hiver [l'hiver prochain] et je vous apporterai le texte de Platon. Je suis impatient de faire votre connaissance.

Aide de jeu n° 5

Correspondance entre Stephen et Samson

Ce qui suit n'est constitué que d'extraits. Stephen a conservé toutes les lettres envoyées par Samson, l'abbé de Saint Edmund, ainsi que le brouillon des lettres que lui-même envoyait en réponse.

De Stephen

... Je suis persuadé d'être capable d'aider votre Grâce. Nous devons nous rappeler que le lion, lorsque piégé dans un filet, n'est pas assez orgueilleux pour refuser l'aide de la souris ...

De Samson

... Je n'ai aucun doute quant à la valeur de votre aide pour améliorer la résistance de l'abbaye envers les dégâts du temps, mais j'ai des doutes en ce qui concerne le réel avantage que l'on puisse en tirer. Quel bénéfice tire l'homme qui s'approprie le monde entier s'il y perd son âme ? Le Diable vous a peut-être trompé et essaie, à travers vous, de m'abuser ...

De Stephen

... Le Diable est tout autant un ennemi de mon Ordre que du vôtre. Nous le combattons avec les armes naturelles que Dieu a mises à notre disposition et vous le combattez avec Son propre pouvoir. Vous êtes d'autant supérieur à nous que Dieu l'est vis-à-vis des créatures de la Terre mais, à l'égal de Dieu qui a confié la réalisation de ses propres projets à l'Homme et à ses faiblesses, vous pouvez nous faire confiance. Le Diable n'a aucune influence sur nos travaux : nos pouvoirs sont aussi naturels que le soleil ou le vent ...

De Samson

... Je peux concevoir que votre assistance n'irait pas à l'encontre des lois de Dieu et des hommes, mais je ne suis pas sûr que le prier John soit aussi ouvert que moi. Il est prompt à l'intolérance et est susceptible de profiter de la situation et du moindre de mes écarts au serment que j'ai formulé devant Dieu pour susciter l'hostilité des moines envers ma personne. En tant que berger de ce troupeau, je ne puis permettre qu'une telle chose se produise. J'ai peur que votre magie n'ait trop de relents de satanisme pour être une monnaie d'échange convenable dans cet accord ...

De Stephen

... John, bien que prier, n'en est pas pour autant abbé. Vous seul incarnez l'autorité dans l'abbaye et vous ne devriez pas vous soumettre à un subalterne en raison de la peur qu'il vous inspire. Je peux créer un objet capable de protéger votre abbaye de telle sorte que même ceux qui regarderont de trop près ne pourront rien soupçonner. Ainsi, cela restera un secret pour le prier et vous évitera toute confrontation agitée et malsaine avec lui ...

De Samson

... Soit. Apportez-moi l'objet et vous aurez votre charte.

Aide de jeu n° 4

Correspondance entre Stephen et Charles

Extraits de la correspondance entre Stephen et Charles, un Maître de l'Université de Paris.

De Stephen

L'Université de Paris se distingue par l'étendue des connaissances qu'on y enseigne et par sa renommée. J'ai ouï dire que de nombreux livres ont récemment complété les bibliothèques de votre ville, apportant avec eux la sagesse des anciens philosophes aux étudiants d'aujourd'hui. Me serait-il possible d'acquérir des copies de quelques-uns de ces ouvrages ?

De Charles

Les livres circulent dans notre université comme une flot de sagesse éternelle. Étant entendu qu'un tel courant de savoir n'a réellement de valeur que s'il est mis à disposition, je serais heureux de parvenir à un arrangement avec vous afin que vous puissiez profiter du contenu de certains livres. Comme vous le savez sans doute, les étudiants de cette université sont toujours à court d'argent et seraient heureux d'améliorer leur quotidien en réalisant quelques copies ...

De Stephen

Votre réponse m'a enchanté et je vous envoie trois livres Tournois par l'intermédiaire de ce messenger en gage de ma bonne volonté. Si vous consentiez à me faire parvenir une liste des livres auxquels vous avez accès, ainsi que le prix de leur copie respective, je serais heureux de poursuivre cette correspondance.

De Charles

Votre présent a été accueilli avec reconnaissance et l'on s'en souviendra au ciel le jour du jugement dernier. J'ai entrepris une recherche dans les bibliothèques de la ville et j'ai rassemblé dans la liste qui suit les livres que j'ai estimé pouvoir présenter quelque intérêt pour vous ... [Suit une liste de deux douzaines d'ouvrages].

De Stephen

Cette liste est d'un grand intérêt à mes yeux. Je joins à cette lettre 40 livres Tournois et j'ai demandé au porteur de ce message, en qui j'ai toute confiance, de se rendre à Paris et de prendre possession des livres dès qu'ils seront prêts. J'espère que nos futures tractations sauront être aussi mutuellement avantageuses.

Aide de jeu n° 6