



Un dur apprentissage...

une petite aventure sociale sur la noblesse

vendredi 15 août 2003, par [JyP](#)

Ce scénario est destiné plutôt à des mages ayant un Don de Velours et à des compagnons à l'aise en société. De fait, ceux qu'on reconnaît comme mages dès leur apparition auront une marge de manœuvre assez réduite. Un mage ayant un bon score en Intelligo ou Mentem / Imagonem / Virtum serait un plus...

Synopsis

Deux familles nobles possédant des fiefs limitrophes semblent se conduire de manière étrange l'une envers l'autre : on oscille entre la vendetta et le mariage des héritiers... Il s'agit là d'un "concours" entre un mage de Tytalus et son apprenti, où chacun excelle à dissimuler ses mouvements. L'Alliance des joueurs doit désamorcer le possible conflit pour éviter d'attirer l'attention d'un seigneur à l'œil pénétrant sur la région... et sur l'Ordre d'Hermès.

La trame des événements

Cette trame générale permet l'arrivée et l'intervention des mages à différents moments de l'histoire, que ce soit par une invitation des mages au tournoi par la noblesse, par l'intervention de l'apprenti ou par la Toque Rouge. Au Conteur de choisir ! Le choix se porte également sur le choix des Alliances qui seront contactées par la Toque Rouge et l'apprenti... il se peut que ce soient ou non les mêmes.

Les deux familles nobles ne se connaissent que depuis peu : un fait d'armes d'un Pierrefendre en Croisade lui a valu de récupérer des terres limitrophes à celles des Montfaucon. L'époque étant celle de la construction de places fortes en pierre, les Pierrefendres ont décidé d'édifier leur castel dans un

passage stratégique, qui se trouve être assez proche de celui des Montfaucon, contrôlant un autre passage. L'accès de l'un à l'autre est cependant malaisé, seule une sente de montagne les relie.

Pendant ce temps, un mage de Tytalus éduque son apprenti dans l'art de la manipulation des vulgaires et des esprits, sa spécialité. Pour mettre l'apprenti à l'épreuve, il jette son dévolu sur ces deux nobles familles : par de subtiles touches, il va essayer de provoquer un conflit, tandis que l'apprenti tentera lui de réconcilier les belligérants. Naturellement, il faut rester invisible aux vulgaires et pour donner du sel à la manœuvre, ne pas influencer magiquement les principaux protagonistes.

Pour leur rencontre formelle, les Montfaucon ont organisé un tournoi (si les mages ont suffisamment de contacts avec la noblesse, ils pourraient être invités). C'est là que le jeune seigneur de Pierrefendre, Gaudry, revenu de Croisade, aperçoit pour la première fois la jeune Agnès, la fille aînée du vieux seigneur de Montfaucon.

Le soir même, un bal est donné. Il faut noter que le seigneur de Pierrefendre, revenant des croisades, ne connaît que peu les nouveaux usages et les nouvelles danses à la mode, mais qu'il invite tout de même la jeune Agnès, sous l'œil bienveillant des deux familles. Malheureusement, en plein milieu d'une danse, le jeune seigneur se tord apparemment la cheville, s'attirant les quolibets. Ce à quoi il répond en quittant immédiatement le bal



pour retourner dans ses appartements.

Il n'a toujours pas compris d'ailleurs d'où lui est venue cette douleur fulgurante qui lui a paralysé la jambe... causée par le mage de Tytalus.

La jeune Agnès, regrettant un peu de s'être moquée du seigneur (son propre père l'ayant d'ailleurs corrigée à ce sujet), ne va cependant pas faire d'excuses... Mais elle rencontre un jeune page qui lui donne alors une "boule magique", qui lui permettra selon lui de réparer ses torts sans perdre la face. Grâce à cette boule, elle peut espionner Gaudry qui s'entraîne à faire des passes d'arme pour passer sa rage et elle est impressionnée par la valeur de celui-ci.

Elle ne connaît pas ce page, qui doit venir de l'autre famille... Il s'est montré étrangement convaincant et la boule magique a disparu peu après, de même que le page... qui est l'apprenti du mage de Tytalus.

Inspirée par cette vision, Agnès se rend aux appartements du jeune seigneur pour faire ses excuses. Ils se réconcilient, se séduisent l'un l'autre. Au moment où ils sont assez proches pour ne pas faire planer d'équivoque, le bouillant frère d'Agnès surgit et administre une volée à celui qui a l'impudence de toucher à sa sœur sous son propre toit.

Ce frère a entendu des parties choisies de la conversation de l'autre bout du château... sans chercher à comprendre pourquoi il les entendait, il s'est rué pour mettre bon ordre.

Un serviteur "dévoile" au jeune seigneur que le tout était une mise en scène, qu'il a été joué par la cruelle Agnès. Gaudry ne se laisse pourtant pas convaincre et attend de voir ce qui va se passer.

Un serviteur assez taciturne d'habitude... qui agit sur une impulsion. Là encore, la magie est à l'œuvre...

Le lendemain, autre jour de tournoi et autres danses. Sur une impulsion, le jeune seigneur réinvite Agnès. Cette fois encore une douleur lancinante le paralyse au milieu d'une danse, mais cette fois Agnès prend

sa défense. Bien qu'étonné, Gaudry quitte alors la salle.

Les deux tourtereaux se réconcilient dans les appartements du jeune seigneur, mais le frère surgit une fois de plus et les sépare à nouveau.

Mêmes situations et mêmes moyens utilisés par le mage de Tytalus...

L'apprenti, se voyant désavantagé, décide d'empêtrer son maître en faisant venir d'autres mages... en envoûtant un serviteur et en l'envoyant prévenir l'Alliance des joueurs (ou un "lettré" s'il en a détecté parmi l'assistance).

Mais secrètement le jeune seigneur fait lui aussi appel à quelqu'un, le suzerain des deux familles, réputé pour son équité... Un coursier rapide emmène une missive mandant le suzerain au tournoi.

Les Toques Rouges, qui surveillent ledit suzerain (du moins les missives qui lui parviennent), s'affolent de la tournure des événements... et décident également de faire appel aux mages les plus proches (cf. l'histoire du suzerain).

Deux jours plus tard, les mages appelés par l'apprenti arrivent au tournoi... La réaction du mage de Tytalus : amusé, il laisse les gêneurs faire leur enquête... Dorénavant c'est eux qu'il considère comme étant son adversaire en cours, il arrête le jeu avec son apprenti et se contente d'observer. Cela lui permettra de déterminer si sa couverture est suffisante.

Une fois que ces mages ont déterminé qu'il y avait bien de la magie là-dessous, il leur sera possible de retrouver l'apprenti (au besoin, le mage de Tytalus laisse ce qu'il faut d'indices pour les conduire à celui-ci). Il suffit d'interroger les serviteurs sur ce page étrange qui a disparu...

L'apprenti révèle son affaire, mais précise qu'il ne sait quel déguisement son maître a adopté lors du tournoi. Il transmet également le défi de celui-ci, de réussir à le retrouver parmi les différentes personnes invitées. Il s'agit d'une personne présente lors du bal, qui a discuté avec le frère

d'Agnès, avec le serviteur du seigneur de Pierrefendre... Mais il se peut que ceux-ci n'aient pas souvenir de la personne.

La Toque Rouge arrive à l'Alliance la plus proche et révèle la prophétie et le danger qui plane ainsi sur l'Ordre... Il ne reste plus qu'à monter une seconde expédition, qui accompagne la Toque Rouge au tournoi. A l'insu de ceux déjà sur place, bien sûr, occupés à chercher le mage de Tytalus...

La Toque Rouge arrive au tournoi peu avant le suzerain et avertit les "lettrés" qu'elle peut reconnaître dans l'assistance : il faut déguerpir sans laisser de traces... Malheureusement, la Toque Rouge n'est d'aucune aide pour trouver le mage de Tytalus et il est impossible de communiquer avec celui-ci. Même l'apprenti a disparu à ce stade.

Dernier acte : l'arrivée du suzerain... Si les mages ont été efficaces, il ne reste personne sur place. S'ils ont été suffisamment subtils, il se peut même que le suzerain ne se doute de rien à leur sujet. Mais cela ne saurait empêcher le suzerain de flairer les événements insolites qui ont pu avoir lieu lors du tournoi et même d'identifier les auteurs de trouble, le mage de Tytalus et son apprenti. Il n'en sait pourtant pas plus sur ceux-ci, en dehors des mystérieux pouvoirs qu'ils semblent posséder.

Ayant siégé comme pour rendre justice et ayant entendu les différentes parties, le suzerain décide alors de piéger les mystérieux intervenants, en calmant le jeu entre les deux familles, mais sans leur révéler la vérité. Il ne se confie qu'au seigneur de Pierrefendre pour la suite...

Le suzerain déclare donc la situation hors de son ressort, chacun devant mesurer l'aune d'honneur qu'il possède et estimer le respect qu'il doit en recevoir. Puis il repart chez lui de manière ostentatoire ou du moins c'est ce que l'on croit. En fait, il revient secrètement, déguisé, pour la suite de son plan. Même les Toques Rouges n'y voient que du feu, vu que nul ne peut approcher le seigneur de crainte d'être découvert.

Peu après, le jeune seigneur de Pierrefendre en appelle au jugement de Dieu pour trancher l'affaire

et le bouillant frère d'Agnès relève le défi (un duel à mort, à la hache). Si l'un des protagonistes est tué, nul doute que le suzerain reviendra... Il faut donc que les mages interviennent lors du duel, ou qu'ils réconcilient les deux parties.

A la fin du duel, quelle que soit son issue, les mages sont invités à discuter avec le suzerain, qui les a bien sûr remarqués. Et il les jugera en fonction de leurs actes, mais aussi de leurs pouvoirs... Si l'un des duellistes est mort et que les mages n'ont pas fait montre de grands pouvoirs, il les exécutera (des arbalétriers cachés sont prêts à intervenir). Mais si au contraire ils ont réconcilié les deux familles, sans envoûter ostensiblement les acteurs, il les récompensera et leur soumettra plus tard son propre problème...

Les différents protagonistes

La famille de Pierrefendre : Le vieux seigneur est mort pendant que son fils aîné était aux croisades. Sa femme a géré la famille avec l'aide de ses sœurs, frères et belles-sœurs (de 30 à 40 ans pour la femme du seigneur). A son retour, le fils aîné est devenu le seigneur de Pierrefendre. Il est le plus vieux de sa génération ayant survécu (25 ans) et s'appuie sur sa mère, ses oncles et tantes. C'est une famille très soudée, sans grandes dissensions, chacun se chargeant d'une partie de la gestion des terres. Ce qui signifie qu'en matière de politique ils sont raisonnables mais n'ont pas une grande expérience de l'intrigue.

La famille de Montfaucon : Ici au contraire, le vieux seigneur (53 ans) dirige tout d'une main de fer. Les autres membres de la famille lui doivent stricte obéissance et il dispose d'une grande expérience, vu son âge. Ses frères et sœurs sont tous morts, mais ont laissé des neveux et nièces en pleine maturité (de 30 à 40 ans), qui intriguent pour la succession. Plusieurs héritiers directs du seigneur en ont fait les frais... et il ne reste plus qu'Agnès et son frère, entourés par des cousins bien plus âgés qu'eux.

Les autres invités : principalement les vassaux et

les membres éminents des terres des deux familles. Le mage de Tytalus a pris la place d'un de ceux-ci, ou celle d'un des serviteurs... On y trouve des chevaliers, les autorités ecclésiastiques, les représentants des monastères et des grosses bourgades. Référez-vous à Ordo Nobilis si vous souhaitez développer ou détailler plus avant la société féodale présente.

Le mage de Tytalus : Don de Velours et protégé par un sort qui empêche de voir qu'il a le don et le rend transparent à ceux qui ont le don de seconde vue (ou similaire)... Utilise sinon Muto Imagonem pour brouiller son apparence et Magicien Angélique (cf. Wizard's Grimoire) et des effets de basse magnitude en Perdo, Rego, Corpus, Mentem. Donc mage assez généraliste sur les Arts, car il utilise son Don avec efficacité... De fait, se camoufler est sa spécialité, il faudra donc en face un expert pour le détecter. Ne sait rien sur le suzerain, évidemment. Sur son caractère : n'aime rien de plus que tirer les ficelles dans l'ombre... Techniquement, il n'enfreint pas le Code Hermétique, puisque nulle magie n'apparaît aux yeux des vulgaires.

Sceau : son ombre s'éclaircit momentanément. Il faut être très observateur pour le remarquer et le démasquer de cette manière.

L'apprenti : Il est moins subtil que son maître pour influencer ce qui se passe. Des dons en Mentem... la boule magique n'étant qu'un objet "emprunté". Si ses pouvoirs sont relativement limités, il est cependant considéré comme assez mûr pour interagir avec les vulgaires et se faire passer pour un page.

Agnès : influencée par les ménestrels et l'amour courtois qu'ils prônent. Adolescente, qui passe du monde de l'enfance à celui des adultes. Franche et décidée et non pas timide.

Le seigneur de Pierrefendre (Gaudry) : énergique, mais moins raffiné que les autres... vu qu'il revient des croisades, où il s'est assez illustré pour recevoir des terres limitrophes à celles des Montfaucon. Assez vif d'esprit, côté archétypes il est plus proche d'Olivier que de Roland (dans la

Chanson de Roland bien sûr). Encore assez jeune et enthousiaste, dispose d'une relique dans le pommeau de son épée (Piété 2), mais non de la bénédiction accordée aux croisés...

Le frère d'Agnès, lui par contre, correspond assez à Roland, ayant un regard plus borné sur les choses, suivant les règles de l'honneur au pied de la lettre. Très fort, mais moins adroit que le seigneur de Pierrefendre. S'empporte facilement.

La Toque Rouge : inquiète, mais parfaitement à l'aise en société, autorité naturelle envers les autres mages, représente sa maison et peut le mettre en avant si certains rechignent à l'écouter. A vous de voir si elle a besoin de pouvoirs magiques en plus pour se faire respecter.

Le suzerain (Bertrand le Clairvoyant) : d'une part cet homme dispose de Clarté de Pensée, qui lui permet de juger de toute affaire avec équité, mais de l'autre il dispose également d'un Don de Seconde Vue Ascendant particulièrement puissant (un score de 8)... mais cela est à double tranchant. , car tout lui apparaît de plus en plus déformé et il commence à craindre ce pouvoir (cf. aide de jeu sur les Talents Exceptionnels Vivants)...

L'histoire du suzerain

Une quarantaine d'années plus tôt... Un mage de Criamon célèbre pour ses visions est en visite à la Domus Magnus des Toques Rouges (pourquoi pas Yann Kolski, le visionnaire fou entrevu dans The Dragon and the Bear - The Novgorod Tribunal). En plein milieu du repas, il est pris d'une crise de convulsions, se met à hurler et déclame une de ses fameuses prophéties.

La majeure partie en est encore incompréhensible aujourd'hui, mais le thème "celui aux yeux dessillés qui nous fera tous trembler et qui nous sauvera de nous-mêmes" se dégage. Certains autres morceaux ont apportés une grande crainte aux Toques Rouges :

"De par la magie il nous infiltrera et nous détruira"



"Si inconnu à l'heure de son avènement, moins la chute sera dure"

"La connaissance de son avènement détruira l'ordre"

En gardant le secret sur la prophétie, les Toques Rouges pensaient ne pas avoir de problèmes... jusqu'à ce qu'une autre Toque Rouge rapporte d'étranges nouvelles entourant la naissance d'un enfant prédestiné.

Les Toques Rouges se sont arrangées pour qu'il n'ait aucun contact avec le surnaturel et ont caché son existence et la prophétie au reste de l'Ordre. La crainte de la prophétie est telle que nul ne doit employer la magie sur le suzerain, nul ne doit l'approcher et le moins de mages possible doivent être au courant de son existence.

Le scénario le mettra en contact avec les mages et son avènement viendra... Le suzerain pourrait être le seul à même de rallier le monde chrétien contre la menace mongole, par exemple, ou alors être celui qui déclenchera une croisade contre l'Ordre. En tout cas, il aura une importance certaine dans les affaires du monde par la suite.

Caractéristiques techniques

L'aura au sein du château où se passe le scénario est une aura divine +1, +2 dans la chapelle.

Le mage de Tytalus

- Don de Velours, Magie Murmurée et Magie Discrète (ou un sort Magicien Angélique), Besoins pour étudier (ce qui explique qu'il soit assez généraliste).

- Intelligence +2, Perception +1, Force 0, Energie 0, Présence 0, Communication +1, Dextérité +1, Vivacité +1

- Finesse 4, Concentration 4, Certamen 3, Parma Magica 5, Dagues 5, Déguisement 4, Camouflage 5, Intrigue 5, Etiquette 4, Latin 5, Langage du cru 5, Connaissance du cru 4.

- Creo 9, Intelligo 7, Muto 12, Perdo 14, Rego 13, Animal 9, Aquam 4, Auram 7, Corpus 9, Herbam 8, Ignem 6, Imagonem 12, Mentem 13, Terram 6, Virtum 9

Transparence du mage aux mortels - Perdo Virtum niveau 20

Portée : Personnel / Toucher, Durée : Aube-Crépuscule / Année, Cible : Individuelle, Focus : un morceau de verre blanc (+2)

Empêche la détection du Don du mage par des sortilèges hermétiques Intelligo sauf si le total de Pénétration adverse dépasse 45. Marche également avec les Dons de Seconde Vue ou similaire, sauf si le score en ces compétences dépasse 5 (cet effet est apparu grâce à l'expérimentation lors de l'invention du sort).

L'apprenti

- Intelligence +1

- Muto 4, Perdo 5, Rego 7, Animal 2, Corpus 5, Imagonem 5, Mentem 7

Le suzerain

- Clarté de Pensée, Don de Seconde Vue Ascendant, Terrible Secret (seconde vue)

- Intelligence +2, Perception +2, Force 0, Energie 0, Présence +1, Communication 0, Dextérité 0, Vivacité 0

- Seconde Vue 8, Attention 6, Déguisement 0, Camouflage 0, Etiquette 5, Intrigue 6, Leadership 4

Aide de jeu : Les Talents Exceptionnels

Vivants

Selon les règles standard Ars Magica, un personnage peut disposer d'un talent exceptionnel surnaturel (Seconde Vue, Empathie, Visions...) en l'achetant en tant que vertu lors de sa création. Il commence avec un score de 1 dans ce talent exceptionnel et il lui est possible d'augmenter ce score principalement grâce à l'expérience gagnée en aventure. Le personnage apprend à utiliser son talent et le renforce ainsi.

Or, il est tout à fait possible que ce don ne dépende pas de l'expérience du personnage, mais qu'il ait son propre rythme de progression... qu'il soit véritablement vivant et indépendant du personnage. Cela conduit aux variations suivantes :



Talent Exceptionnel Ascendant : il s'agit d'une variante des différentes vertus conférant des talents exceptionnels. Le coût de la vertu est augmenté de un et l'effet suivant est rajouté :

Ce talent exceptionnel semble monter en puissance seul (par exemple 1xp/an), à mesure que vieillit le personnage. Mais ce talent cessera un jour d'être un don et deviendra une gêne pour le personnage, jusqu'à le rendre fou avec les sensations qu'il procure...

Talent Exceptionnel Descendant : l'inverse, le

personnage commençant avec un certain score qui se dégrade au cours du temps... Les enfants ne sont-ils pas capables de voir les êtres féeriques, alors que les adultes ne le peuvent plus ?

Il ne s'agit là que des deux cas les plus simples... un pouvoir surnaturel peut fluctuer au cours du temps, atteindre son pic culminant lors d'une éclipse, ou s'épuiser lorsqu'on l'utilise. Et si un mage disposait d'un Don ainsi indépendant, d'une affinité magique de cette nature ? En bref, tout un champ de possibilités...