

# La Baronne Disparue



Une aventure pour Ars Magica 5<sup>th</sup> Edition  
par Dr. Alban CADU

**Ars Magica**  
Fifth Edition

## Remerciements:

Merci à Kai GROSSKOPF et Antomonio pour leur relecture de l'aventure en VO-anglaise et au Dr. Guillaume «Sobek» DIDIER pour la correction de la version française.

Merci à Itzhak EVEN pour la mise en page.

La carte a été créée par Teotimus avec Wonderdraft

L'auteur remercie également Setwa Fine Arts pour l'usage de ses illustrations et David 'Mystery Man From Outerspace' BERCOVICI pour l'utilisation de ses arrière-fonds.

Couverture: *La Belle Dame sans Merci* par Frank B. Dicksee (1901)

Note de traduction: les références aux pages et titres de livres sont celles de la version originale (anglaise) des livres.

*Based on the material for Ars Magica, ©1993–2025, licensed by Trident, Inc. d/b/a Atlas Games®, under Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International license 4.0 ("CC-BY-SA 4.0")*

*Ars Magica Open License Logo ©2025 Trident, Inc. The Ars Magica Open License Logo, Ars Magica, and Mythic Europe are trademarks of Trident, Inc., and are used with permission.*

*Order of Hermes, Tremere, Doissetep, and Grimgroth are trademarks of Paradox Interactive AB and are used with permission*

# Ars Magica

## Fifth Edition



courtois, d'exploits chevaleresques, etc. tout en étant suffisamment jeune et insensée pour prendre ces histoires trop à cœur. Pour ce faire, elle peut se contenter de lire de la poésie, si elle sait lire, ou compter sur la présence d'un minnesänger, d'un troubadour ou d'un trobairitz à la cour durant la saison précédant le début de l'aventure. Walther von der Vogelweide est un célèbre minnesänger de l'époque, actif en Rhénanie. Cette aventure pourrait être préfigurée par le fait qu'elle mentionne l'amour chevaleresque au cours d'une scène lors d'une session précédente.

Karlotte est liée à la cour du Sombre Été (la cour Unseelie a thème estival basée dans le Hunsrück, GotF p.129), elle utiliserait donc ses contacts avec cette cour, et le choix des couleurs, de la saison, la météo et l'heure du jour correspondrait au Sombre Été. Il en vient au conteur d'ajuster et de modifier l'apparence du chevalier et les décors de la pour les fée d'une autre cour.

Pour une Alliance basée à Waldheim (GotF p.128), la Dame pourrait être Beatrix von Nassau, la jeune sœur du comte Heinrich von Nassau, qui serait associée à la cour du Brillant Hiver (la cour Seelie a thème hivernal basée dans le Westerwald, GotF p.129), voulant éviter d'être mise dans un couvent (elle aura finalement été envoyée au cloître d'Affolderbach). Dans ce cas, un ogre vêtu d'une veste en peau de mouton et armé d'une énorme massue pourrait remplacer le chevalier (ou il pourrait simplement s'agir d'un chevalier blanc coiffé d'un panache de soies et plumes glacées), la Regio serait un matin glacial de février, le moulin à eau deviendrait la scierie à aube et le fermier ramènerait du bois (à brûler ou du bois d'œuvre) et il s'inquiéterait d'une tempête de neige imminente.

Autre une histoire d'amour, les défauts Amie Féérique ou Dépendant pourraient aussi être à l'origine de cette histoire : dans le premier cas, la fée amie veut gagner de la vitalité en faisant vivre l'histoire au PJ en question (avec ses compagnons d'alliance), ou dans le second cas l'enfant a été attiré dans un nouveau jeu par les fées.

## 3 - Personnages

### La Dame

Le personnage éponyme de cette aventure est la *Dame*. Elle est la fille d'un seigneur terrien (le *Baron*), idéalement un seigneur avec lequel l'Alliance des PJs a des contacts, ou même celui qui possède les terres sur lesquelles l'Alliance est basée. Sa fiche est fournie dans l'index à la fin du document.

**Motivation:** la *Dame* ne veut pas que les personnages échouent, elle veut qu'ils soient testés: sa motivation est de vivre le genre d'amour chevaleresque qu'elle a lu/entendu dans les chansons des *minnesänger* (troubadour noble allemand), *trobairitz* (femme troubadoure occitane) et *troubadour* (selon les régions). Elle serait ravie de voir le chevalier féérique vaincu dans un combat « honorable » et très déçue par un sauvetage « intelligent » qui contourne l'obstacle.

### Le Chevalier

Le *Chevalier* est l'exemple même de ce à quoi on peut s'attendre d'un chevalier : armé d'une épée et d'un écu, vêtu d'une cotte de mailles et d'un tabard affichant son héraldique (une goutte d'eau noire sur fond rouge), il est coiffé d'un heaume orné d'excentriques plumes et soies noires et rouges qui se dressent au-dessus de lui. Le conteur peut decrire son visage comme identique à celui d'un célèbre acteur de film d'action, que tous les joueurs de la table reconnaîtront.

Il a des connaissances très limitées et ne cherche qu'à empêcher la traversée du pont, mais c'est un combattant redoutable (voire la fiche de personnage à la fin). Il est accompagné de son *Écuyer* traîne en arrière fond, ne se souciant que d'affûter une arme, et ne fera rien tant qu'un combat n'aura pas éclaté sur le pont. Il ressemble à un jeune acteur célèbre, que tous les joueurs de la table reconnaîtraient, et est également vêtu de cotte de mailles avec un bouclier et une épée, mais



avec un couvre-chef moins impressionnant.

## 4 - Chronologie

### Deux Semaines avant la Toussaint

La Dame a passé un accord avec la Cour du Sombre Été : un faux enlèvement doit être organisé pendant qu'elle participe officiellement à une matinée de fauconnerie. Elle a offert quelque chose ou simplement demandé une faveur au Chevalier. La cour du Sombre Été hibernera à partir de la Toussaint (dernier jour d'octobre) jusqu'à la Nuit de Walpurgis (premier jour de mai), dès lors, la cour du Sombre Été sera quasiment impossible à joindre et la Dame pourrait être perdue jusqu'en mai, ou même pour toujours : un jet d'**Intelligence + Connaissances Féerique (cour locale)** contre un **Facteur de Difficulté de 6** pour savoir cette information.

N.B. Pour la susdite Beatrix von Nassau, il s'agirait de l'approche de la nuit de Walpurgis, puisque les saisons sont inversées pour elle.

### Une Semaine avant la Toussaint

La Dame, sa chaperonne (Clotilde), un chasseur et deux gardes vont pratiquer la fauconnerie. Il était prévu qu'elle ne s'absente que pour la matinée. Le Chevalier utilise son pouvoir de brume pour invoquer un brouillard épais comme de la purée de pois, à travers laquelle il chevauche et emmène la Dame. Les autres membres de son entourage sont frappés par un sort de sommeil et seront emmenés dans une Cahute voisine par des fées secourables, où ils dormiront jusqu'à ce que le groupe les retrouve.

À la fin du déjeuner, elle est introuvable et son père, le baron, envoie ses chasseurs à sa recherche

ainsi qu'un messenger à l'Alliance pour demander de l'aide.

## 5 - Lieux

### Le Lieu de chasse

Il s'agit d'un lieu de chasse connu où la Dame emmène régulièrement son oiseau à la chasse, on y trouve de nombreux lapins et lièvres ainsi que des biches dont son père est friand. Il se trouve à un peu moins d'une heure de marche du château (en amont et à l'est, proche du hameau de Damschied). La lisière d'un bois n'est pas très éloignée et divers chevreuils et daims y rôdent au crépuscule et à l'aube. Le groupe doit y arriver environ deux heures avant le coucher du soleil, ce qui impose une certaine pression temporelle.

Un jet de **Perception + Chasse (pistage)** contre un **Facteur de Difficulté de 9** envoie le groupe dans la bonne direction, il y a des traces de trois chevaux et de trois hommes à pied, qui correspondent au groupe de la Dame et à celui du Chevalier féerique, la difficulté est de les isoler des autres traces laissées par les hommes du Baron. Un échec signifie une perte de temps, et que finalement le groupe peut rencontrer l'un des chasseurs du Baron qui fait demi-tour pour obtenir plus d'aide, mais en perdant environ 30 minutes. Avec un **Facteur de Difficulté de 12**, les personnages remarquent que les 3èmes traces de cheval (celles du chevalier) surgissent de nulle part, un peu en amont. Toutes ces traces mènent à la cabane.

Nota bene: si le groupe ne dispose pas de suffisamment de compétence de Chasse, il peut convaincre l'un des jeunes chasseurs du Baron de les aider. La fiche d'un chasseur se trouve à la fin, ses scores les plus pertinents sont : Perception + Chasse (cerfs) à 9 et Perception + Attention (forêts) à 8. Certains sorts employant *Intelligo* ou *Imaginem* peuvent aider la troupe, durant leur traque.

Un désastre lors d'un jet de **Chasse** (ici ou dans d'autres lieux) entraîne le groupe sur une fausse piste: ils suivent des traces suspectes de cerf qui

les mènent dans les bois (un conteur désirant un combat supplémentaire pourrait faire tomber la troupe dans une embûche par des loups). Un échec lors d'un jet d'**Attention** entraîne une autre perte de temps, car le groupe trouve un objet sans importance auquel ils accordent une importance excessive (idéalement, le conteur fera le lien avec quelque chose que les joueurs ont pu mentionner plus tôt au cours de la session, que ce soit la coquille d'un œuf pelé, la moitié d'une saucisse séchée ou un bois de cerf fraîchement tombé...).

Si les joueurs se trouvent dans une impasse, l'un des chasseurs du *Baron* peut les en sortir et les amener à la prochaine étape de l'histoire, quelle qu'elle soit, mais pas plus loin que le *Ruisseau*, là où les chasseurs ont perdu leurs traces.

## La Cahute

Les pistes venant du *Lieu de Chasse* mènent à cette petite cahute au toit de chaume au bord d'un champ, à l'intérieur de laquelle la chaperonne, le chasseur et les soldats gisent inconscients. Ils ont été endormis par un pouvoir féérique, mais sont indemnes. Aucune de leurs affaires n'a disparu, hormis les chevaux.

Tout jet de **Présence + Capacité Sociale** (Charme, Étiquette, Commandement) contre un **Facteur de Difficulté de 6** leur fera révéler ce qui s'est passé : ils étaient en train de chasser lorsqu'un épais banc de brouillard s'est abattu sur eux, sans crier gare, accompagné du son d'un nouveau cavalier et ils se sont endormis peu de temps après.

Un jet de **Perception + Chasse (pistage)** contre un **Facteur de Difficulté de 6** permet de trouver les traces (évidentes) laissées par trois chevaux allant ensemble dans un sol humide, ce qui conduit le groupe au *Bosquet*, à environ 15 minutes de marche.

## Le Bosquet - suivez Les cailloux blancs

Le Bosquet n'a rien de remarquable, juste quelques arbes agglutinés ensemble. Deux chevaux sont attachés à un tilleul au centre.

A partir de là, trois capacités peuvent être utilisées pour trouver l'étape suivante:

- **Perception + Chasse (pistage)** contre un **Facteur de Difficulté de 9** pour découvrir les traces de pas laissées par deux personnes, un résultat de **12** ou plus révèle qu'une des deux personnes est beaucoup plus leste que l'autre (toutes traces du troisième cheval disparaissent à partir d'ici).
- **Perception + Attention (recherche)** contre un **Facteur de Difficulté de 9** pour trouver des petits cailloux blancs, forts incongrus et clairement pas à leur place, sont déposés à intervalle semi-régulier d'environ 3 à 5 pas.
- **Perception + Sensibilité à la magie (sorts actifs)** contre un **Facteur de Difficulté de 15** pour remarquer que les petits cailloux blancs (ci-dessus) ne sont pas vulgaires mais ont un effet féérique actif. À la discrétion du conteur, un sort de *Intelligo Vim* peut aussi les détecter.

Un succès lors d'un des trois jets suffit à amener la troupe au *Ruisseau*.

## Le Ruisseau - pénétrez dans la Regio

Le *Ruisseau* est l'endroit où les pistes ainsi que les cailloux blancs mènent, il n'est ni large (quelques pas tout au plus) ni profond. Il sépare la zone plutôt boisée de ce qui semble être des champs. Il y a un chemin mène à un gué et qui continue ensuite de l'autre côté. La journée devrait être presque terminée lorsque le groupe atteindra cet endroit, ou même peu après la tombée de la nuit

s'il a été très malchanceux lors du pistage.

Au milieu du ruisseau, le *Fermier* pousse inutilement une charrette pleine de paille. Il ne s'agit pas d'un vrai fermier, mais d'une fée qui joue ce rôle, et qui est le Gardien du Seuil de la Regio (voir *Realms of Power: Faerie* p 23 pour plus d'informations sur les Gardiens d'un seuil): le groupe doit aider à pousser la charrette à travers le gué pour triompher de l'obstacle. Un jet de **Force+Athlétisme (Tours de Force)** contre un **Facteur de Difficulté de 12** est nécessaire pour faire avancer la charrette. Jusqu'à trois personnages peuvent combiner leurs forces, ou bien un sort de Rego Herbam peut faire l'affaire. A partir de là le groupe peut simplement continuer sans autre jet (l'échec impose de la fatigue et chaque Désastre confère un point de fatigue à longue durée). L'action est purement symbolique, plutôt que très difficile, et peut être tentée un nombre illimité de fois.

Nota bene: Le *Fermier* a été chargé par la *Dame* d'empêcher les chasseurs du *Baron* de passer, c'est pourquoi ils n'ont pas pu aller plus loin.

Le *Fermier* ne donnera que des réponses partiellement cohérentes, il ne se préoccupe que de remettre la paille sous le toit du *Cabanon* avant que la tempête ne frappe. Les questions telles que l'endroit où se trouvent ses bêtes de somme ou la raison pour laquelle il agit de la sorte ne recevront que des réponses partielles, se concentrant sur la tâche à accomplir. Il sera très reconnaissant à quiconque l'aidera.

Un jet de **Perception + Double Vue (auras)** contre un **Facteur de Difficulté de 9** révèle que la charrette se trouve devant l'entrée de la Regio, avec cette information, pousser la charrette n'est plus nécessaire pour entrer dans la Regio; les personnages peuvent y entrer sans se soucier du *Fermier*.

Une fois à l'intérieur, le *Fermier* demande de l'aide pour mettre la charrette pleine de paille sous le toit du *Cabanon* avant que l'orage ne frappe (il peut se répéter plusieurs fois jusqu'à ce que le groupe soit d'accord). Ce n'est pas loin et trois personnes poussant la charrette peuvent franchir les 500 derniers pas sans trop d'efforts.

## La Regio

### La Route

La partie la plus proche de l'entrée de la Regio a une Aura Féérique de 2. La météo est clairement celle d'une journée de fin août (même si dehors on était en octobre), l'air est chaud, humide et lourd: il est clair qu'un orage va bientôt éclater (il ne va pas éclater, on a juste l'impression qu'il est sur le point de le faire). Si la lumière et l'heure semblent immuables dans la Regio, le temps, lui, s'écoule au même rythme qu'à l'extérieur de la Regio, si bien que les sorts de durée Soleil ou Diam peuvent se terminer brusquement, même si les personnages pensaient que le temps était fixe.

Les 500 premiers pas sont assez banals, les champs sur les côtés sont prêts pour la récolte, voire même déjà récoltés. Un jet de **Perception + Chasse (pistage)** ou **Attention (vigilance)** contre un **Facteur de Difficulté de 6** révèle que les cailloux blancs ont été remplacés par des morceaux de biscuits aux noisettes et amandes ( **Intelligence + Connaissances Féérique** contre un **Facteur de Difficulté de 6** pour savoir qu'il est déconseillé de les manger, au risque de se casser les dents).

### Le Cabanon

C'est le point médian du Regio et à partir d'ici l'Aura Féérique passe à 3. Le *Fermier* est heureux de garer sa charrette dans le *Cabanon*. Le *Cabanon* est de construction simple: un grand toit de chaume (maintenu par quatre piliers de bois) assez grand pour protéger la charette de la pluie. Le *Fermier* quitte le groupe avec d'abondants remerciements une fois la charrette garée à l'abri de la tempête, et indique sans aucune subtilité que le *Moulin à Eau* se trouve à 603 pas de là, au bout de la route, tout en le montrant du doigt. Il évite de donner des réponses utiles aux questions qui ne concernent pas la *Route* ou le *Moulin*. Le paysage en arrière plan prend à partir d'ici un aspect pictural, les objets visibles à l'horizon ayant une composition agréable et les deux côtés de la route s'équilibrant l'un l'autre.

## Le Pont devant le Moulin à Eau

Au fur et à mesure que la troupe prend la route menant au *Moulin à Eau*, les limites de la *Regio* deviennent claires : l'horizon se transforme progressivement en un mur peint, dans le style des premiers films en couleurs. Le ruisseau qui fait tourner la roue à aubes du *Moulin* jailli visiblement d'une ligne bleue peinte sur le mur extérieur à environ 50 pas en amont du *Pont*.

Le *Pont* d'à peine 5 pas de long et 2 pas de large, au milieu duquel se tient le chevalier, permet de traverser le bief entre la route et le *Moulin*. Le *Moulin* en soi est assez banal: sa roue à aube fait face à la route et sa porte d'entrée se discerne juste au coin opposé.

Le *Chevalier* bloque le passage sur le pont et informera quiconque s'en approche :

- qu'il est le *Chevalier* des Eaux de la Cour du Sombre Été,
- qu'il garde le *Pont* et que quiconque veut traverser le *Pont* devra le vaincre en combat singulier,
- qu'il cherche un vaillant opposant.

Toute autre question, comme par exemple où se trouve la *Dame*, sera simplement rejetée et qu'ils devront le vaincre en combat avant qu'il n'y réponde.

L'*Écuyer* traîne en retrait et s'affaire, mais il s'agit simplement d'une extension de lui-même, plutôt que d'une fée distincte.

Le *Chevalier* ne garde que le *Pont*, si bien qu'une tentative de saut par-dessus le bief un peu plus loin 8 en amont comme en aval) n'entraînera pas d'attaque de sa part. Le *Chevalier* possède la Double Vue qui lui permet de voir les personnages invisibles, et il regardera clairement dans la direction de quiconque se déplace, qu'il soit invisible ou non, bien qu'il n'ennuiera pas ceux qui évitent le *Pont*, se contentant de les observer fixement depuis le milieu du *Pont*.

Si le groupe engage le combat avec le *Chevalier*, il adoptera un comportement spécifique selon ce que fait la troupe:

- Si la troupe envoie un personnage pour


se battre en combat singulier, le *Chevalier* combattra dignement, proposant à son opposant de se rendre honorablement après chaque blessure qu'il inflige. Le *Chevalier* se rend si sa pénalité de blessure atteint -8.

- Si deux personnages cherchent à l'attaquer sur le pont (il n'y a pas la place pour plus que 2 personnes de face), alors l'*Écuyer* se joindra à lui (il a la même fiche personnage que le chevalier, voir l'index plus bas) un round après pour équilibrer le combat. Le *Chevalier* se rend si sa pénalité de blessure ou celle de l'*Écuyer* atteint - 8, disant qu'il n'y a pas besoin que quelqu'un meurt de ses blessures et que la troupe a prouvé sa vaillance. Comme dans le cas précédent, il offrira de manière répétée que ses opposants se rendent après chaque blessure qu'il ou que son *Écuyer* inflige.
- Si la troupe attaque le *Chevalier* avec des armes de jets ou des sorts à distance, le *Chevalier* activera son pouvoir de *Brouillard*, pour créer une purée de pois qui limite la visibilité à quelques pas (une distance parcourue en moins d'un round). Ni le *Chevalier* ni l'*Écuyer* ne sont gênés par ce brouillard. Il emploie ce pouvoir de manière répétée si nécessaire, même si, à force, il risque d'arriver à cours de points de Puissance.

Si les Pjs acceptent la reddition du *Chevalier*, il salut leur courtoisie et les félicite pour un bon combat, avant de monter sur son cheval, qui apparaît derrière le moulin, et prend la route

## Dans le Moulin à Eau

Une fois le bief traversé, qu'ils se soient faufiletés ou qu'ils aient combattu, les membres de troupe peuvent entrer au rez-de-chaussée du *Moulin à Eau* par une porte entre-ouverte. L'intérieur ressemble à un moulin complètement anodin, avec des pièces tournantes, des rouages et une meule, bien qu'il semble n'y avoir pratiquement pas de farine ou de grain hormis ce qui est en train d'être moulu, tout personnage ayant la **Profession (Meunier ou**



**Fermier)** ou un passé apparenté remarquera cette incongruité sans avoir besoin de faire un jet. La pièce est bruyante à cause du craquement du bois et du fonctionnement (symbolique) du *Moulin à Eau*.

Des escaliers en bois mènent à l'étage supérieur, où la *Dame* observe confortablement toute la scène autour du *Pont* depuis une fenêtre ouverte. Elle a emporté un panier de produits régionaux et saisonniers lui permettant de grignoter et de se désaltérer (en automne, en Rhénanie: du vin blanc, du raisin, des châtaignes, quelques saucisses) et s'est manifestement sentie très à l'aise (lisant un parchemin si elle est lettrée).

Elle est très enthousiaste si la troupe a vaincu le chevalier en combat loyal, applaudissant et exprimant sa joie devant la belle démonstration de chevalerie et combien il était romantique pour eux de l'avoir sauvée du *Chevalier*.

À l'inverse, si la troupe s'est fauillée ou a ruse pour échapper au *Chevalier*, elle est très déçue et reproche aux PJs leur manque de chevalerie. Si l'un des membres du groupe est son amoureux, elle se plaint du manque de romantisme et explique qu'elle s'attend à ce que son amoureux se batte pour elle.

A partir de là, l'aventure est en grande partie terminée, la *Dame* suit le groupe jusqu'au château du *Baron* sans opposer de résistance, car elle sait que cette histoire est terminée.

## Sortir de la Regio

Si la troupe a tué le *Chevalier* et pris le *Vis* contenue dans son casque, alors qu'ils s'approchent de la sortie de la *Regio*, après le *cabanon*, les PJs entendront le cri de « Au loup, au loup ! » à plusieurs reprises, bien qu'il n'y ait personne en vue. Assis de leur côté du ruisseau, se trouve le *Garçon-Qui-A-Crié-Au-Loup*, une fée ayant une très forte *cognizance*<sup>1</sup>. Il informe le groupe qu'ils se sont magnifiquement comporté, mais que la perte

du *Chevalier des Eaux* serait terriblement ressenti par l'*Évêque-Éméché*, primat de la cour du Sombre Été (également appelé *der Besoffene Bichof* en allemand). Il propose aux PJs de lui rendre le casque et le *Vis* magique qu'il contient, mais qu'en contrepartie il va leur révéler toute l'histoire et que la Cour du Sombre Été ne leur en voudra pas et même les tiendra en haute estime. Le *Garçon-Qui-A-Crié-Au-Loup* explique volontiers tous les détails de l'histoire qui auraient pu échapper aux joueurs, en commençant par le fait que toute l'affaire a été planifiée par la *Dame*, que la troupe s'est très bien débrouillée et que tout le monde s'est bien amusé. Ceci permet à l'Alliance de gagner la faveur de la Cour du Sombre Été.

## 6-Conséquences et Autres Histoires

En fonction de la résolution de l'aventure, les conséquences suivantes peuvent être envisagées, conduisant éventuellement à de nouvelles histoires:

- Un changement dans les relations avec la Cour des fées du Sombre Été. En battant le chevalier en duel et en lui rendant son heaume, ou bien en acceptant sa reddition, l'Alliance s'attirera les faveurs de la Cour pour avoir joué le jeu, ce qui pourrait lui donner de nouvelles occasions de jouer dans les histoires de fées, mais aussi lui permettre de demander une faveur. À l'inverse, s'emparer de la vis rendra la cour rancunière, car elle considérera l'Alliance comme une menace. En contournant simplement le combat, le groupe passera pour un trouble-fête. Si la résolution est considérée comme idéale par la cour des fées, ils pourraient répéter le processus à l'occasion de l'anniversaire du sauvetage,

1 <sup>\*</sup>*Cognizance*: une faible *cognizance* signifie que la fée n'est pas consciente qu'elle joue un rôle et s'y cantonne assidûment sans dévié (par exemple le *Chevalier*), alors qu'une fée ayant une forte *cognizance* est consciente qu'elle n'est qu'un acteur jouant un rôle et est capable de briser le 4eme mur si l'envie lui prend. voire *Realms of Power: Faerie*, pages 9-10, *Faerie Sight*, pour plus de détails.



avec un personnage différent jouant le rôle de la *Dame*, peut-être une fée ou une fille locale qui a réellement été kidnappée, et/ou avec plus de chevaliers souhaitant récolter de la vitalité : quatre chevaliers, chacun aligné à un élément distinct, avec la *Regio* identique, à l'exception du Pont qui est beaucoup plus grand, ce qui permet un combat entre plus de combattants...

- La relation avec la *Dame* est modifiée d'une manière ou d'une autre. Satisfaire son désir d'un geste chevaleresque/romantique en battant le chevalier améliorera sa disposition (ou son engouement) envers son amoureux, mais pourrait aussi la pousser à réessayer un coup similaire, mettant peut-être en danger l'Alliance ou l'amoureux. Cependant, le fait de contourner le défi entraînera d'abord sa déception et ensuite des récriminations de sa part, ce qui affaiblira la relation mais pourrait la dissuader de répéter de telles actions, surtout si elle est réprimandée et qu'on lui explique clairement la folie de ses actions.
- La famille de la *Dame* est reconnaissante de l'avoir sauvée, et une réputation locale positive sera acquise (ou améliorée). Selon qu'ils sont informés ou non de tous les détails, ils peuvent encourager la relation si l'amant est un bon parti (c'est-à-dire d'un rang social convenable) ou envoyer la *Dame* chez des parents (ou même au couvent) dans l'espoir de calmer ses passions. Pour une réaction familiale plus antagoniste, ils peuvent blâmer l'Alliance pour toute l'affaire, refusant de voir la culpabilité de la *Dame*.

## 7-Index des Fiches PnJ

### Le Chevalier

Base sur le Faerie Knights, Hooks p14

**Puissance Féérique:** 10 (Corpus),

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

**Taille:** 0

**Vertus et Vices:** Vue Féérique, Double Vue, Fée Humanoïde, Pouvoir mineur; Passe pour Humain; Sens du Devoir (Chevalerie), Incognizant, Proscription (huile)

**Incognizant:** Le personnage n'est pas conscient qu'il puisse changer de rôle, bien qu'il puisse se développer en aidant les humains dans des histoires. Les fées incognizantes ne remarquent pas qu'elles sont plus habiles qu'elles ne l'étaient auparavant, et ne peuvent pas chercher consciemment à se développer. Voir *Realms of Power: Faerie*, page 52, *Incognizant*, pour plus de détails.

**Proscription (huile):** La fée ne peut pas toucher un objet protégé par de l'huile avec ses charmes. La fée est probablement mal à l'aise en présence d'huile, mais elle n'est pas obligée de fuir. La fée ne peut pas régénérer de points de puissance en présence d'huile. Si elle est forcée de toucher de l'huile, les charmes qui maintiennent le corps de la fée commencent à se décomposer : son corps commence à s'émacier. Un contact prolongé avec de l'huile détruit le corps de la fée en défaisant les charmes qui la maintiennent en place. Les humains peuvent avoir l'impression que l'huile brûle la fée. Les dégâts subis par le corps de la fée peuvent être simulés avec les règles de chaleur et de corrosion de la page 181 de *ArM5*. L'huile agit comme une source de dégâts de +6. Si une fée reçoit une blessure incapacitante avec de l'huile, en plus des effets habituels des blessures incapacitantes (*ArM5*, page 178-179), la fée ne peut plus dépenser de points de puissance. Elle peut néanmoins activer des pouvoirs dont le coût est nul. Si le personnage possède des pouvoirs à effet constant dont le coût n'est pas nul, ils expirent au prochain lever/coucher de soleil et ne peuvent être réactivés tant que le personnage n'est pas sorti de l'incapacité. Le personnage peut guérir à un rythme humain, ou peut faire disparaître la blessure par un événement scénaristique approprié. Voir *Realms of Power: Faerie*, page 52, *Traditional Ward*, pour plus de détails.

**Personnalité:** Brave + 6, Chevaleresque +3

**Réputations:** Chevalier Féérique (local) +2

**Combat:**

*Épée longue et bouclier:* Init +4, Attaque +14, Défense +14, Dégâts +8

**Encaissement:** +12

**Blessures:** -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), Incapacité (16-20), Mort (21+)

**Prétences:** Armes à une main 7 (Épée longue et bouclier), Athlétisme 2 (course), Attention 4 (repérage), **Connaissance des animaux 2** (chevaux), Connaissance: Huhnsrück 2 (fées), Discours Féérique 5 (courtoisie), Double Vue 5 (invisible), Équitation (combat)

**Pouvoirs:**

*Brouillard de Purée de Pois*, 2 points, Init -4, Auram: Ce pouvoir créer un brouillard qui couvre environ 80 pas de rayon autour du chevalier (soit toute la zone du Moulin), et réduit la visibilité à quelques pas.

Pouvoir Mineur; 25 niveaux de sort,

Base 3, +1 Toucher, +1 Diam, +1 Taille; +15 réduction du coût en point de puissance

*Vue Féérique*, ce pouvoir permet à la fée de distinguer automatiquement les choses vulgaires des charmes, d'identifier automatiquement les charmes d'une autre fée et de voir automatiquement un lien mystique (et de savoir à qui il s'agit d'un lien mystique, si cette personne est présente). La fée peut également utiliser la vue féérique pour déterminer les motivations et les objectifs des autres fées (**Per+Attention** contre un facteur de difficulté égal à la puissance de l'autre fée / 5). *Realms of Power: Faerie*, page 50, *Faerie Sight*, pour plus de détails.

**Équipement:** Armure de maille complète, un casque aux plumes et soies flamboyantes, épée longue et bouclier

**Vis:** 2 pions de vis type Corpus (dans le casque)

**Apparence:** Le Chevalier des Eaux est l'archétype du chevalier: arme d'une épée longue, d'un bouclier, cotte de maille de la tête au pied, portant un tabard aux couleurs de la cours du Sombre Été (noir et rouge) et un casque aux décorations extravagantes, les plumes jaillissants loin au dessus de sa tête. Lorsqu'il ouvre son casque, son visage est celui d'un acteur de film d'action célèbre.

**Nota bene:** si l'Écuyer participe au combat, il utilise les mêmes caractéristiques que le Chevalier. Il est d'apparence similaire, mais plus jeune et moins remarquable. Il ne laisse aucun Vis car il n'est qu'une émanation du Chevalier (comme son cheval mentionné mais jamais vu).

## La Dame (Karlote)

Basée sur Hannelore, Antagonists p86

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

**Taille:** 0

**Age:** 19 (19)

**Décrépitude:** 0

**Score de Distorsion:** 0

**Score de Confiance:** 1 (3)

**Vertus et Vices:** Gente Dame; Éduquée, Non-affectée par le Don (*Realms of Power: Magic*, page 47), Sang Féérique (Sidhe); Malédiction de Venus, Obsession (obtenir des pouvoirs magiques)

Non-affectée par le Don: la Dame n'est pas affectée par les pénalités engendrées par le don des mages,

**Personnalité:** Attirée par le pouvoir +3, Romantique +2, Bon Sens -2

**Réputation:** Noble Dame (Baronnie de Wesel) +3

**Combat:**

*Poignard:* Init +1, Attaque +5, Défense +4, Dégâts +2

**Encaissement:** -1

**Fatigue:** OK, 0, -1, -3, -5, KO

**Blessures:** -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), Incapacité (16-20), Morte (21+)

**Capacités:** Artes Liberales 2 (rhétorique), Attention 2 (recherche), Bagarre 2 (poignard), Charme 3 (homme), Chasse 3 (fauconnerie), Connaissance Féérique 2 (Cour du Sombre Été), Connaissance des Gens 2 (hommes), Connaissances des Nobles 3 (Rhénanie centrale), Équitation 2 (à la chasse), Étiquette 3 (courtoisie), Haut Allemand 5 (poésie), Latin 4 (lecture), Philosophie 2 (philosophie naturelle), Tromperie 3 (mentir à sa famille).

**Équipement:** Beaux habits, nourriture et boisson régionales de saisons et un poignard orne.

**Encombrement:** 0

**Apparence:** Une belle jeune femme aux cheveux écarlates, elle est habillée à la mode dans les couleurs héraldiques de sa famille. Elle a un poignard ouvrage à sa ceinture.

## Jeune Chasseur

Base sur le chasseur Ars Magica 5<sup>th</sup> Ed Core p 21

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

**Taille:** 0

**Age:** 21 (21)

**Décépitude:** 0

**Score de Distorsion:** 0 (0)

**Confidence Score:** 0 (0)

**Vertus et Vices:** guerrier, Témérité (mineur)

**Personnalité:** Brave +3, Loyal +1, Témérité +3

**Réputations:** none

**Combat:**

**Arc court:** Init +1, Attaque +10, Défense +7, Dégâts +6

**Couteau:** Init +2, Attaque +4, Défense +2, Dégâts +2

**Encaissement:** +3 (en armure de cuire)

**Fatigue:** OK, 0, -1, -3, -5, KO

**Blessures:** -1 (1-5), -3 (6-10), -5 (11-15), Incapacité (16-20), Mort (21+)

**Capacités:** Arcs 4 (arcs courts), Athlétisme 1 (course), Attention 5 (foret), Bagarre 2 (couteau), Chasse 5 (cerf), Connaissance: Rhénanie centrale 4 (les chasses), Discrétion 2 (foret), Haut Allemand 5 (Franconien), Survie 4 (foret).

**Équipement:** Armure en cuir lourd partielle, arc court, flèches, couteaux de chasse et de dépeçage, collets.

**Encombrement:** 2 (2)

**Apparence:** un jeune homme vêtu d'habits bruns et sales sous une armure de cuire. Il porte une épingle aux couleurs de son seigneur a l'épaule gauche: une escarboucle jaune sur fond noir.

## Appendice: Carte de la région de Wesel

Légende

Afin de faciliter la lecture de la carte, aucune marque n'a été faite pour indiquer les forêts et collines qui sont omniprésentes. Tout ce qui est en dehors des villages peut être considéré comme une forêt à 400m d'altitude au dessus du Rhin avec des flancs de collines souvent escarpés.

Les hameaux de Damschied, Delhoffen, Derscheid, Palezwelt et Wiebelsheim sont sur des plateaux en haut des collines alors que Bacharach, Kaub sont Wesel a même le Rhin.

Les trois châteaux Burg Kaub, Burg Stahleck et le Schöneburg sont sur des collines surplombant leur villages respectifs mais le château ruine de Pfalzgrafstein est sur sa propre île (voire GotF p.123).

Note d'attribution

Les héraldiques d'Oberwesel, Falkenstein, le Palatinat et Katzenelbogen sont bases sur des images de wikipedia.com sous CCO ou du domaine publique.



Palezwelt



Wiebelsheim



Damscheld



Wesel

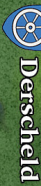
Église paroissiale  
de Notre Dame



Schöneburg



Dellhoffen



Derscheld



Burg Kaub



Kaub



Burg  
Pfalzgratstein



Burg  
Stahleck



Bacharach

Île de  
Bacchus

	Château		Platz
	Église		von Schönburg
	Hameau		Katzenthalbogen
	Village		Palkenstein