

LÉGENDES CELTIQUES







COLLECTION PREMIERES LEGENDES

LÉGENDES CELTIQUES



ASPECTS DES COMPÉTENCES

Agilité (Agilité)
Argumenter (Convaincre)
Avoir le pied marin (Navigation + 3)

Brouiller une piste (Chasser - 6)

Cérémonies (Traditions)
Chanter (Chant)
Char de combat (Attelages)
Char de combat transportant un guerrier (Attelages - 3)
Char de transport (Attelages + 3)
Chasser (Chasser)
Chorégrapheur (Danse - 6)
Combattre à bord d'un bateau (Navigation + 3)
Combattre à cheval (Cheval - 3)
Combattre dans l'eau (Nager - 3)
Commander une troupe (Art de la guerre)
Composer un chant (Chant - 3)
Composer un morceau de musique (Musique - 6)
Composer un poème (Poésie - 6)
Composer une légende (Légendes - 3)
Comprendre une langue (Langue + 3)
Connaissance des chants (Chant - 6)
Connaissance des coutumes locales (Traditions + 6)
Connaissance des danses (Danse - 3)
Connaissance des légendes (Légendes - 6)
Connaissance des peuples mythiques (Conn. mythiques - 3)
Connaissance des traditions (Traditions - 6)
Connaissance de la poésie (Poésie - 3)
Conseiller (Eloquence + 3)
Contre une légende (Légendes)
Cosmogonie (Philosophie - 6)

Danser (Danse)
Déclamer un poème (Poésie)
Désamorcer un piège (Pièges - 3)
Détecter les pièges (Pièges)
Détecter une embuscade (Surprendre + 3)
Déterminer la distance parcourue (Orientation + 3)
Diagnostiquer un état (Premiers soins)
Dissimuler (Manipuler + 3)

Embuscade (Surprendre)
Empêcher l'infection (Premiers soins + 6)
Enthousiasmer (Eloquence)
Equilibre (Agilité + 3)
Escalader avec pitons et cordes (Escalade + 9)
Escalader avec une corde (Escalade + 6)
Escalader en libre (Escalade)
Esquifs (Navigation)
Esquive (Esquive)
Evaluer un article courant (Evaluer + 6)
Evaluer un article magique (Evaluer - 6)
Evaluer un article rare (Evaluer)

Fanatisme (Eloquence - 3)
Feinte de corps (Esquive - 5)
Flatter (Marchandages - 6)
Funambulisme (Acrobaties - 3)

Habitudes d'un animal (Connaissance des animaux)
Habitudes d'un monstre (Conn. des créat. monstr.)

Imiter une voix (Imiter)
Incarnier (Imiter - 3)
Interpréter l'alphabet oghamique (Alphabet oghamique)
Interpréter les traces (Chasser - 6)
Interroger (Se renseigner - 3)
Inventer une histoire drôle (Comique - 6)

Jongler (Acrobaties + 3)
Jouer à la crosse (Art de la guerre + 3)
Jouer aux échecs (Art de la guerre - 3)
Jouer d'un instrument (Musique)
Jouer un rôle (Théâtre - 6)

Lire l'alphabet grec (Alphabet grec)
Lire l'alphabet latin (Alphabet latin)

Manipuler (Manipuler)
Manoeuvre délicate à cheval (Cheval)
Manoeuvre délicate avec un char (Attelages)
Marchandager (Marchandages)
Médecine des plantes I (Médecine des plantes)
Médecine des plantes II (Médecine des plantes - 3)
Médecine des plantes III (Médecine des plantes - 6)
Médecine sanglante I (Médecine sanglante)
Médecine sanglante II (Médecine sanglante - 3)
Médecine sanglante III (Médecine sanglante - 6)
Mémoriser un discours (Mémoriser - 6)
Mémoriser un fait (Mémoriser + 6)
Mémoriser un individu (Mémoriser)
Mentir (Marchandages - 3)
Métaphysique (Philosophie - 3)
Mimer (Théâtre - 3)
Musicologie (Musique - 3)

Nager (Nager)
Navigation fluviale (Navigation)
Navigation Maritime (Navigation - 3)

Parler une langue (Langue)
Pister (Chasser - 3)
Pitrie (Comique - 3)
Plaire (Séduction + 6)
Plonger (Nager - 3)
Poser un piège (Pièges)
Prédire le temps (Orientation - 3)
Prédire les événements célestes (Astronomie)
Promenade à cheval (Cheval + 3)
Propriétés d'un animal (Connaissance des animaux - 6)
Propriétés d'un monstre (Conn. des créat. monstr. - 6)
Propriétés d'une plante (Connaissance des plantes - 3)
Propriétés des matières minérales (Sciences de la terre - 3)
Psychologie (Philosophie)

Raconter une histoire drôle (Comique)
Reconnaître l'alphabet grec (Alphabet grec + 3)
Reconnaître l'alphabet latin (Alphabet latin + 3)
Reconnaître l'alphabet oghamique (Alphabet oghamique + 3)
Reconnaître les matières minérales (Sciences de la terre + 3)
Reconnaître les structures géologiques (Sciences de la terre + 3)
Reconnaître un animal (Connaissance des animaux + 6)
Reconnaître un monstre (Conn. des créat. monstr. + 3)
Reconnaître une créature mythique (Conn. mythiques + 3)
Reconnaître une langue (Langue + 6)
Reconnaître une plante (Connaissance des plantes + 3)

Sacrifices (Traditions)
 Sauver (Premiers soins - 6)
 Savoir chuter (Acrobaties)
 Science du temps (Astronomie - 3)
 Se cacher (Surprendre + 6)
 Se déguiser (Imiter + 3)
 Se déplacer en silence (Agilité - 3)
 Se guider d'après les étoiles (Astronomie + 3)
 Se moquer (Convaincre - 6)
 Se renseigner (Se renseigner)
 Se repérer (Orientation)
 Séduire (Séduction)
 Sens : attentif (Sens + 6)
 Sens : en éveil (Sens)
 Sens : surpris (Sens - 6)
 Simuler des émotions (Théâtre)
 Sixième sens (Sens - 9 + difficulté du sortilège)

Soigner (Premiers soins)
 Stopper une hémorragie (Premiers soins)
 Subjuguer (Séduction - 6)
 Subtiliser (Manipuler - 3)
 Surnager (Nager + 3)
 Théologie (Connaissances mythiques)
 Torturer (Se renseigner + 3)
 Trouver les matières minérales (Sciences de la terre)
 Trouver une plante (Connaissance des plantes)
 Utiliser l'alphabet grec (Alphabet grec - 3)
 Utiliser l'alphabet latin (Alphabet latin - 3)
 Utiliser l'alphabet oghamique (Alphabet oghamique - 3)
 Vanter (Convaincre - 3)

CHARTE ANGOUMOISE

Bonus ou malus :

difficulté (colonne 2) - > bonus/malus (colonne 4)

Chances de succès :

difficulté (colonne 2) - > chances de succès (colonne 1)

Tournure des événements :

d20 (colonne 1) - > appréciation (colonne 3)

Résolution d'une situation globale :

appréciation (colonne 3) - > chances de succès (colonne 1)

Interprétation d'un résultat :

marge (colonne 4) - > appréciation (colonne 3)

1	2	3	4
1	IMPOSSIBLE	CAUCHEMARDESQUE	-9
2	PRESQUE IMPOSSIBLE	CATASTROPHIQUE	-8
3	EXTREMEMENT DIFFICILE	EXTREMEMENT MAUVAIS	-7
4	TRES DIFFICILE	TRES MAUVAIS	-6
5	DIFFICILE	MAUVAIS	-5
6	ASSEZ DIFFICILE	ASSEZ MAUVAIS	-4
7	PLUTOT DIFFICILE	DEFAVORABLE	-3
8	A PEINE DIFFICILE	PLUTOT DEFAVORABLE	-2
9	UN PEU MOINS QUE MOYEN	A PEINE DEFAVORABLE	-1
10	MOYEN	NEUTRE	0
11	MOYEN	NEUTRE	0
12	UN PEU MIEUX QUE MOYEN	A PEINE FAVORABLE	+1
13	A PEINE FACILE	PLUTOT FAVORABLE	+2
14	PLUTOT FACILE	FAVORABLE	+3
15	ASSEZ FACILE	ASSEZ BON	+4
16	FACILE	BON	+5
17	TRES FACILE	TRES BON	+6
18	EXTREMEMENT FACILE	EXCELLENT	+7
19	PRESQUE IMMANQUABLE	PARFAIT	+8
20	IMMANQUABLE	FANTASTIQUE	+9

TABLEAU DES BLESSURES

DOMMAGES	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20 et plus							
BLESSURES	Superficielle				Légère				Sérieuse				Grave				Critique				Mortelle							
EFFETS DIRECTS									Sonné (- 5)				Evanoui				Coma d 12 heures (jet de survie)											
									1	2	3	4	10	15	20	25												
									bases				bases															
SORTILÈGES									216 - Lucidité				219 - Ranimer				226 - Sortir du coma											
EFFETS SECONDAIRES							Cri, sauf si un jet de volonté est réussi										idem											
													Cicatrice, sauf si une intervention de médecine sanglante (6) est réussie															
																	Blessure légère permanente, sauf si soignée avant 50 jours											
BLESSURES LOCALISÉES											Lâcher (zones 4, 7, 8, 11, 12, 14)																	
											Chuter (zones 13, 15, 16, 17, 18, 19, 20)																	
															Amputation (zones 8, 11, 12, 14, 17, 18, 19, 20)													
																			Amputation (zones 3 (!), 4, 7, 15, 16)									
GUÉRISON NATURELLE	Guérison		←		5 jours		←		10 jours		←		15 jours		←		20 jours											
FATIGUE PERMANENTE					2 points				4 points				6 points				8 points											
53 - PREMIERS SOINS									Empêcher l'infection (+ 6) avant 1 heure sinon devient grave				Empêcher l'infection (+ 6) avant 20 minutes sinon devient critique				Stopper l'hémorragie (0) avant 5 minutes sinon mort				Sauver (- 6) avant 1 minute sinon mort							
50 - MÉDECINE SANGLANTE	Guérison		←		2 jours		←		II (- 3) 2 jours		←		III (- 6) 4 jours		←		III (- 6) avant 48 heures		←		III (- 6) avant 1 heure							
49 - MÉDECINE DES PLANTES	Guérison		←		1 (0) 1 jour		←		II (- 3) 1 jour		←		III (- 6) 2 jours		←		III (- 6) avant 48 heures 11 jours											
MÉDECINE MAGIQUE 231 - GUÉRIR LES BLESSURES					Mr ≥ 0				Mr ≥ 3				Mr ≥ 5				Mr ≥ 7				Mr ≥ 9							
DOMMAGES	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20 et plus							

SANTÉ

Coma :

pendant d12 heures si la fatigue atteint 0;
un échec au jet de survie à mi-parcours entraîne la mort

Mort :

si le personnage descend en dessous de 0 d'un nombre de points supérieur ou égal à son chiffre de fatigue

Récupération :

1 pt/heure de repos, 2 pts/heure de sommeil, 1 pt/repas froid, 2 pts/repas chaud mais aussi par 53-Premiers soins, 49-Médecine des plantes (infusion, -3), 218-Sommeil réparateur, 221-Redonner des forces

ARMURES

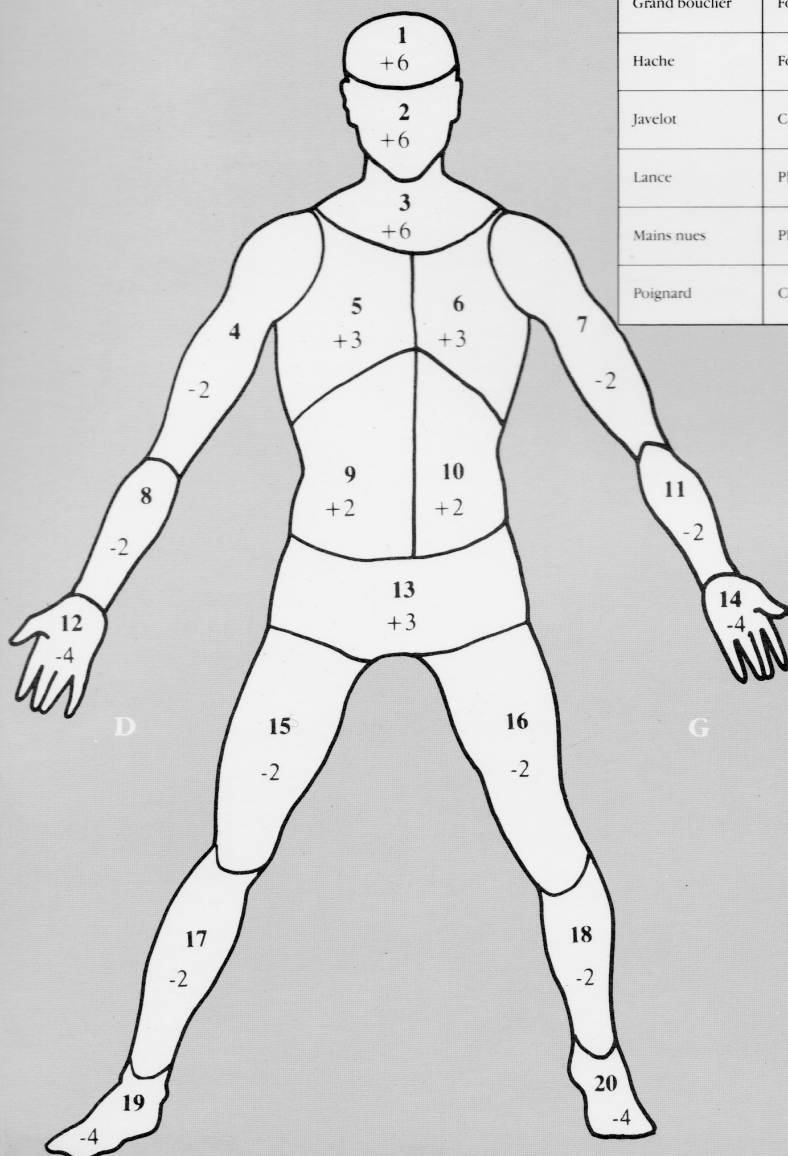
Type d'armure, protection sauf les zones où la protection est :

Armure en cuir	1	1 à 3,8,11,12,14	0
Fourrure	1	1,2,12,14	0
Cuir renforcé de métal	2	2,3,8,11,12,14 13,15 à 20	0 1
Cotte de mailles	3	2,8,11,12,14 15 à 20 1 (*)	0 1 bronze : 3 fer : 5
Métal des Féés	4	2,8,11,12,14 13,15 à 20	0 1
Métal des Formoirés	6	2,8,11,12,14 13,15 à 20	0 1

* la cotte de mailles peut être accompagnée d'un casque en bronze ou en fer.

ARMES

Arme	Caractéristique	Attaque Parade	F1	F2	C	Temps pour lancer	Limite supérieure	
							Bout portant	Portée
Arc	Coordination	+ 2 / -	-	2	3	2 bases	30 m	180 m
Bouclier rond	Coordination	- / 0	4	-	2	-	-	-
Couteclas	Physique	+ 1 / - 3	2	1	2	1 base	3 m	15 m
Epée longue	Physique	+ 3 / - 2	6	3	2	-	-	-
Epieu	Force	+ 3 / - 6	12	7	1	-	-	-
Fronde	Coordination	+ 3 / -	1	-	3	3 bases	25 m	150 m
Gourdin	Force	+ 2 / - 4	5	2	1	-	-	-
Grand bouclier	Force	- / 0	6	-	1	-	-	-
Hache	Force	+ 2 / - 5	7	4	2	2 bases	3 m	9 m
Javelot	Coordination	+ 2 / -	2	-	3	2 bases	8 m	45 m
Lance	Physique	+ 2 / - 5	8	5	3	2 bases	3 m	10 m
Mains nues	Physique	- 2 / -	1	1	1	-	-	-
Poignard	Coordination	+ 2 / - 1	4	2	3	1 base	3 m	10 m



**LOCALISATION
DES BLESSURES**

ARMURES

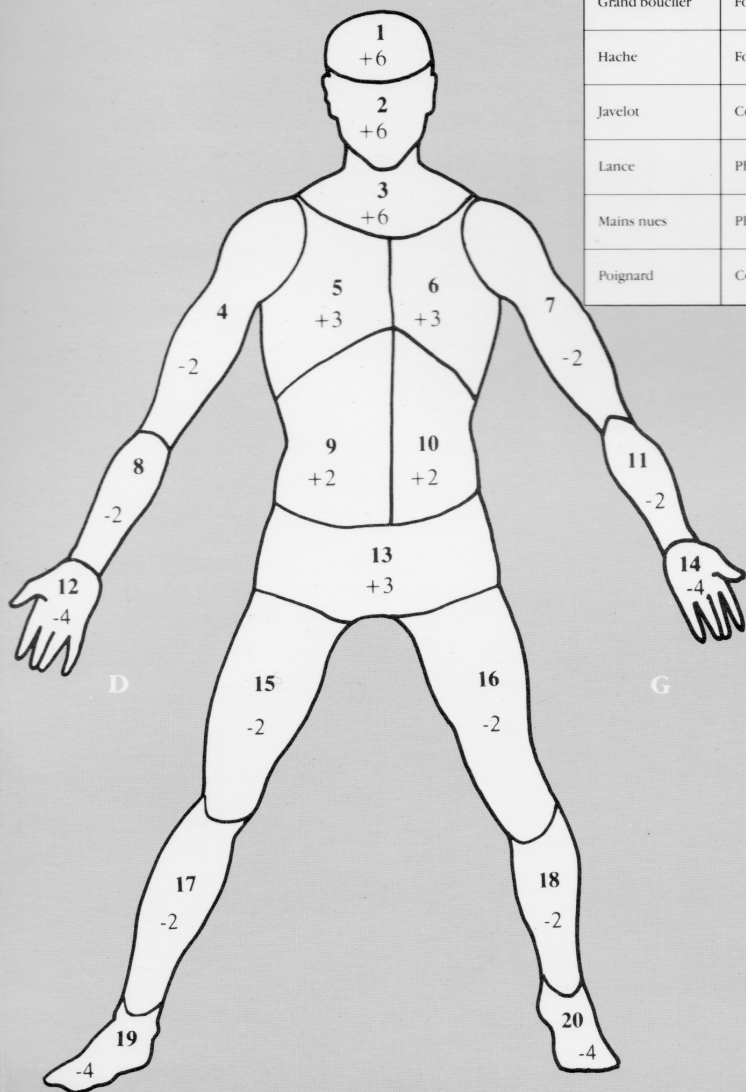
Type d'armure, protection sauf les zones où la protection est :

Armure en cuir	1	1 à 3,8,11,12,14	0
Fourrure	1	1,2,12,14	0
Cuir renforcé de métal	2	2,3,8,11,12,14 13,15 à 20	0 1
Cotte de mailles	3	2,8,11,12,14 15 à 20 1 (*)	0 1 bronze : 3 fer : 5
Métal des Fées	4	2,8,11,12,14 13,15 à 20	0 1
Métal des Formoirés	6	2,8,11,12,14 13,15 à 20	0 1

* la cotte de mailles peut être accompagnée d'un casque en bronze ou en fer.

ARMES

Arme	Caractéristique	Attaque Parade	F1	F2	C	Temps pour lancer	Limite supérieure	
							Bout portant	Portée
Arc	Coordination	+ 2 / -	-	2	3	2 bases	30 m	180 m
Bouclier rond	Coordination	- / 0	4	-	2	-	-	-
Coutelas	Physique	+ 1 / - 3	2	1	2	1 base	3 m	15 m
Epée longue	Physique	+ 3 / - 2	6	3	2	-	-	-
Epieu	Force	+ 3 / - 6	12	7	1	-	-	-
Fronde	Coordination	+ 3 / -	1	-	3	3 bases	25 m	150 m
Gourdin	Force	+ 2 / - 4	5	2	1	-	-	-
Grand bouclier	Force	- / 0	6	-	1	-	-	-
Hache	Force	+ 2 / - 5	7	4	2	2 bases	3 m	9 m
Javelot	Coordination	+ 2 / -	2	-	3	2 bases	8 m	45 m
Lance	Physique	+ 2 / - 5	8	5	3	2 bases	3 m	10 m
Mains nues	Physique	- 2 / -	1	1	1	-	-	-
Poignard	Coordination	+ 2 / - 1	4	2	3	1 base	3 m	10 m



**LOCALISATION
DES BLESSURES**