

LE TREFLE NOIR



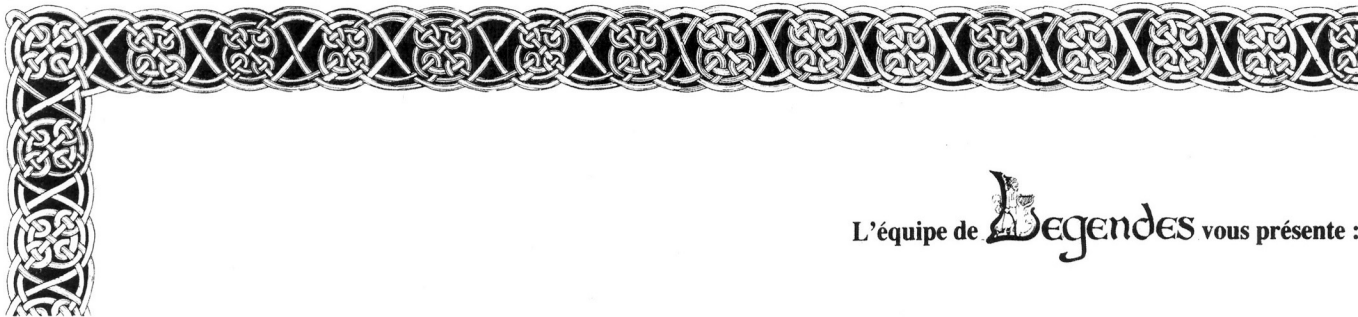
1 KROIN
THARKASIZ

JEUX
DESCARTES

5, Rue de la Baume - 75006 PARIS

Legendes

Tous droits réservés pour tous pays
JEUX DESCARTES 1984 - ISBN 2-904783-02-4
Dépot légal 1er trimestre 1984

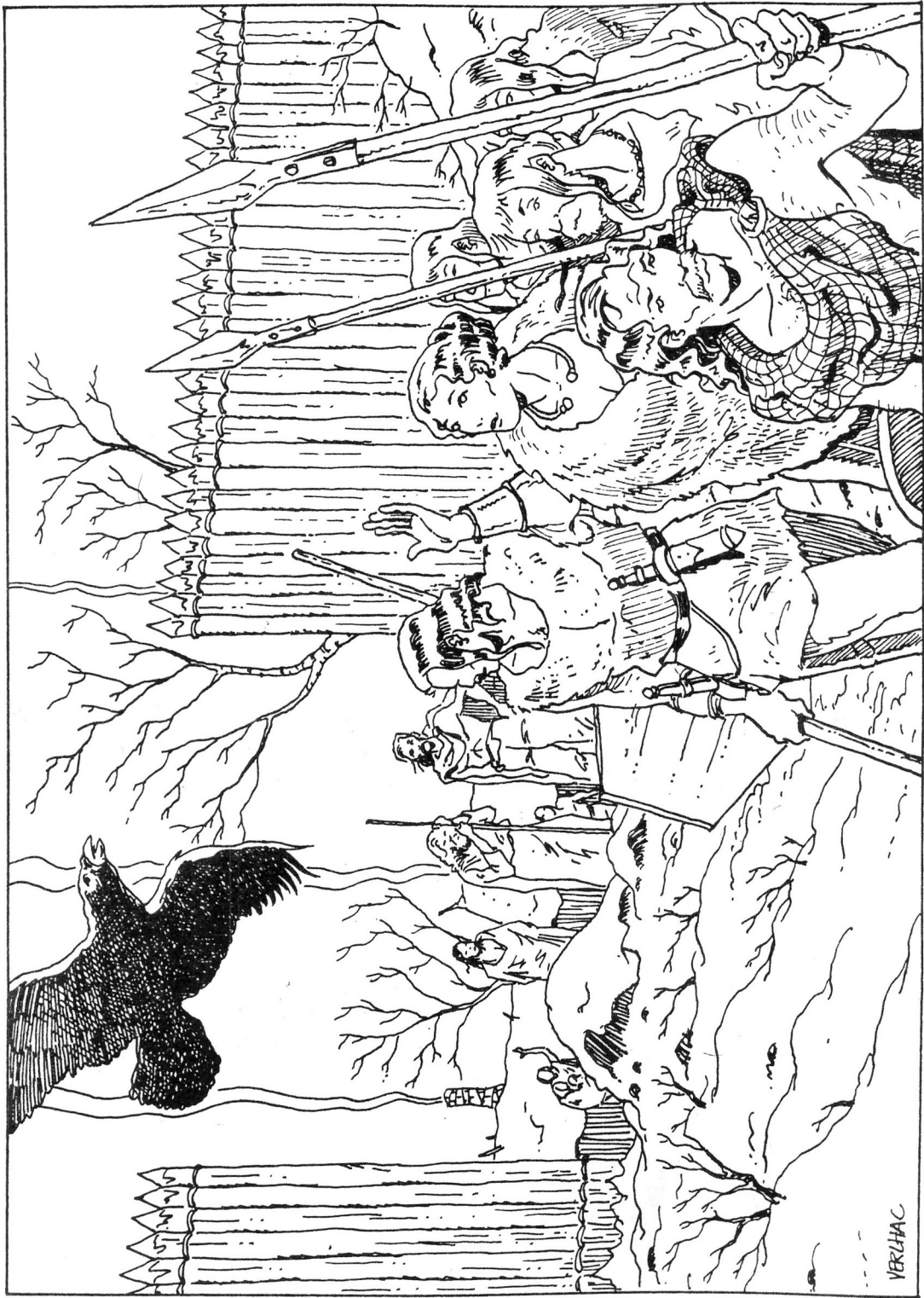


L'équipe de **Legendes** vous présente :

LE TREFLE NOIR

scénario pour

Legendes Celtiques



VERLHAC

INTRODUCTION.

Ce scénario fait suite au scénario contenu dans la boîte de jeu LEGENDE : "Les otages". Deux tribus celtes de la Bourgogne actuelle, après une trahison lors d'un échange d'otages, sont une fois de plus en conflit ouvert. Les Ostrites, responsables de la trahison, forment un peuple de paysans, de vignerons, et de commerçants. Leur défense s'appuie sur un parc de chars de combats, ce qui les rend imbattables en terrain découvert. Leurs adversaires, les Atrénates, sont plutôt des chasseurs, et surtout des mineurs et des forgerons de grande valeur. Ils vivent dans les profondes forêts du Morvan. Ils sont moins nombreux, mais la qualité de leur armement et leur endurance leur permettent de repousser aisément toutes les attaques Ostrites sur leur territoire.

SITUATION

L'hiver est venu, la neige a recouvert la vallée du Grand Fleuve (la Saône), celui-ci est totalement pris par les glaces. Les hautes terres des territoires atrénates sont entièrement ensevelies sous un lourd manteau de neige et de glace. L'arrivée de l'hiver a été un bienfait des dieux pour les Atrénates, en effet, après quelques succès partiels, ils ont été obligés de céder du terrain sur tous les fronts. Seule l'arrivée de l'hiver les a préservés de la déroute totale. La neige, qui gêne considérablement les mouvements des troupes Ostrites, a réduit la guerre à une guérilla, plus favorable aux Atrénates. Toutefois, l'affrontement a pris parfois un tour énigmatique qui n'est pas sans inquiéter les chefs Atrénates. Plusieurs fois, les Ostrites n'ont remporté la bataille que grâce à l'arrivée inopinée de renforts, mystérieusement prévenus, se déplaçant à des vitesses surprenantes. De plus, les Ostrites ne semblent jamais aussi forts que lorsque le ciel, encombré de nuages, ne laisse passer le moindre rayon de soleil.

Les plus sages des Atrénates ont alors consulté les astres. Ceux-ci ont révélé que la puissance, mais aussi la faiblesse des Ostrites résidait dans un trèfle noir. Ignorant tout de l'existence d'un quelconque trèfle noir, le conseil du village décide d'envoyer des émissaires à la recherche d'Arian

Mac Umba, grand druide parmi les druides, qui ayant trouvé autrefois refuge au village, a promis son aide à Ramos Duath, le plus vieux et le plus sage des druides atrénates.

Le conseil du village a décidé de profiter de la relative trêve hivernale, pour envoyer les meilleurs éléments du village à la recherche d'Arian Mac Umba, que l'on dit habiter à dix jours de marche vers l'Ouest, au cœur des Plaines Fumantes.

Le voyage va prendre environ 15 jours, une étape est prévue vers le troisième jour, dans un village ami. Les personnes pourront échanger du travail contre de la nourriture pour le reste du voyage.

PROLOGUE

"Debout Arestas ! Le temps est venu !" Usick Lan Iareth, déjà prêt, sa forte barbe noire parsemée de cristaux de glace, venait de réveiller Arestas zu Mag, le meilleur manieur d'épée du village. Celui-ci sorti frileusement de dessous l'épaisse peau d'ours qui le protégeait du froid glacial des nuits d'hiver. Usick, accroupi près de la cheminée, était en train d'allumer un feu sur les braises de la veille. Une gravité inhabituelle marquait son visage. "Amos a décidé que nous devions partir tout de suite, les Ostrites n'entreprendront certainement rien avant que la couche de neige n'ait quelque peu diminuée". Pendant un long moment, Usick, accroupi, fixa les courtes flammes qui commençaient à crépiter dans l'âtre. "Crois-tu que nous puissions trouver ce que nous cherchons ?" demanda Arestas en bouclant son ceinturon. "Si Lug en a décidé ainsi, alors nous réussirons" répondit le géant brun d'un air terrible et résigné. Il se leva brusquement, et brandissant sa lance il s'écria : "mais si Lug en a décidé autrement, nous réussiront quand même, sans autre soutien que celui de ma lance, de ton épée, et de notre courage".

Remplissant une coupe de vin, il la tendit à Arestas. "Bois ce vin, il te réchauffera le cœur, et c'est un bon début pour une quête". Arestas but la coupe d'un seul trait, puis rassembla ses quelques affaires.

Le froid très vif acheva de le réveiller. Au dessus de sa tête, étincelante dans le ciel d'hiver, Valacirca, reine des constellations, semblait fendre le ciel de son tranchant de lumière.

Le petit groupe se rassembla devant la maison d'Amos. Il était là, l'air soucieux ; les traits tirés, le regard éteint, il s'appuyait lourdement sur son grand bâton de commandement. "C'est sur vous que reposent nos meilleures chances de victoire, je prends un grand risque en me privant de vos épées et de vos conseils, mais je sais que vous réussirez. Allez, le temps presse".

Usick, le plus grand de tous, pris le premier la tête de la colonne pour faire la trace. Juste avant de sortir du village, il s'arrêta, posé sur la neige, un grand corbeau les regardait fixement. Un instant, le temps sembla s'arrêter, un silence surnaturel figea l'air nocturne. Soudain dans un grand battement d'aile, le grand oiseau noir pris son envol, il survola un instant le groupe, puis s'enfuit vers l'Ouest. "Lug ! Lug est avec nous !" cria Usick. Fendant la neige de son corps puissant, il franchit la porte du village, l'aventure commençait...





PREMIERE JOURNEE

Malgré une progression rendue difficile par la neige, nos héros progressent d'environ 20 km dans la journée, en terrain vallonné, au travers d'épaisses forêts. Le ciel reste pur, d'un bleu immaculé. Le froid est très vif (- 15 degrés)

Avant que la nuit ne tombe, les personnages construisent une hutte en bois pour passer la nuit. S'ils ne font **pas de feu**, il y a **60% de chance** qu'ils soient attaqués par une bande de six loups. Le plus gros des loups tentera d'attaquer seul la sentinelle (s'il y en a une !) avant de donner le signal de l'assaut général. S'il y a du feu, il y a **25% de chance** qu'une **patrouille Ostrite** repère le campement, et tente une attaque de nuit. La patrouille est constituée de 4 guerriers et d'un chef de guerre (voir plus loin l'embuscade).

DEUXIEME JOUR

Le deuxième jour, la petite troupe progresse toujours dans la forêt, la neige est beaucoup moins épaisse, la progression est plus rapide. *Malheureusement une patrouille Ostrite menée par Senistes connaît déjà l'existence du détachement, mais sans avoir d'idées précises sur ses objectifs. Ces informations proviennent de la magie de Mog Ruadh. Vers 11 heures du matin, c'est l'embuscade. Les personnages sont alors à environ 40 km du village des Ambruges, qui selon le plan de marche doit être atteint le lendemain soir.*

L'EMBUSCADE

Nos héros traversent la région la plus épaisse et la plus sombre de l'immense forêt lorsque huit lances sont projetées sur eux. Aussitôt, huit guerriers Ostrites, la lance brandie, jaillissent des fourrés et se jettent en hurlant, le regard fou, sur nos amis. Ils sont torse-nus, malgré le froid, et un médaillon en forme de trèfle orne leur poitrine.

L'embuscade a été menée avec un talent de 14, le Maître des Légendes s'assurera qu'aucun personnage n'a été capable de la détecter.

Les guerriers Ostrites portent une amulette fournie par **Mog Ruadh**. Elle provoque chez ses partisans une rage de combat proche de la folie.

Si le chef Ostrite tombe, ou si 3 d'entre eux sont tués, les assaillants tenteront de fuir par tous les moyens.

Guérrriers (idem Bodiorix)

Force : 14 - 11 - 7 - 4
Réflexe : 14 - 11 - 7 - 4
Souffle : 14 - 23 - 27 - 32
Arme : Lance, épée
Tableau : 9, 10
Lance lancée : 7
AN : 7 - 5 - 2 - 0
AR : 2 - 0 - 0 - 0
PR : 2 - 1 - 0 - 0
PN : 0 - 0 - 0 - 0
FC : 3 - 2 - 1 - 0
ES : 7 - 6 - 4 - 2
Base : 3 - 3 - 4 - 5
Protection globale : 0

Senistes

Force : 17 - 13 - 9 - 4
Réflexe : 15 - 11 - 8 - 4
Souffle : 13 - 22 - 27 - 31
Arme : épée
Tableau : 10
AN : 15 - 13 - 10 - 8
AR : 11 - 9 - 6 - 4
PR : 2 - 1
PN : 4 - 3 - 1
FC : 4 - 3 - 2 - 1
ES : 7 - 6 - 4 - 2
Base : 3 - 3 - 4 - 5
Protection globale : 0

LE VILLAGE DES AMBRUGES:

Après avoir vaincu les Ostrites, les Atrénates arrivent au village des Ambruges où ils sont accueillis chaleureusement. Les Ambruges forment une petite tribu indépendante, subvenant à leurs besoins grâce à la vente de peaux.

Le gîte et le couvert sont offerts amicalement, et les blessés éventuels peuvent être soignés par un vieux sage. En échange de travaux dans lesquels nos personnages sont passés maîtres (forge, tonnellerie, charpente), ceux-ci pourront obtenir des Ambruges les vivres nécessaires à la poursuite du voyage :

- sel
- légumes séchés
- viande fumée, etc

Au bout de quelques jours, le départ est fixé au lendemain matin, et nos amis font leurs adieux aux Ambruges.

Le voyage reprend. La neige commence à fondre car le temps bien que couvert, s'est radouci. Après les marécages le chemin traverse des éboulis pour atteindre le plateau calcaire qui domine le village des Ambruges. Sur le plateau, la désolation règne. Seul une végétation rabougrie a su résister à la violence du vent. Après une dizaine de kilomètres, le chemin s'enfonce dans une maigre forêt de résineux.

LES LOUPS

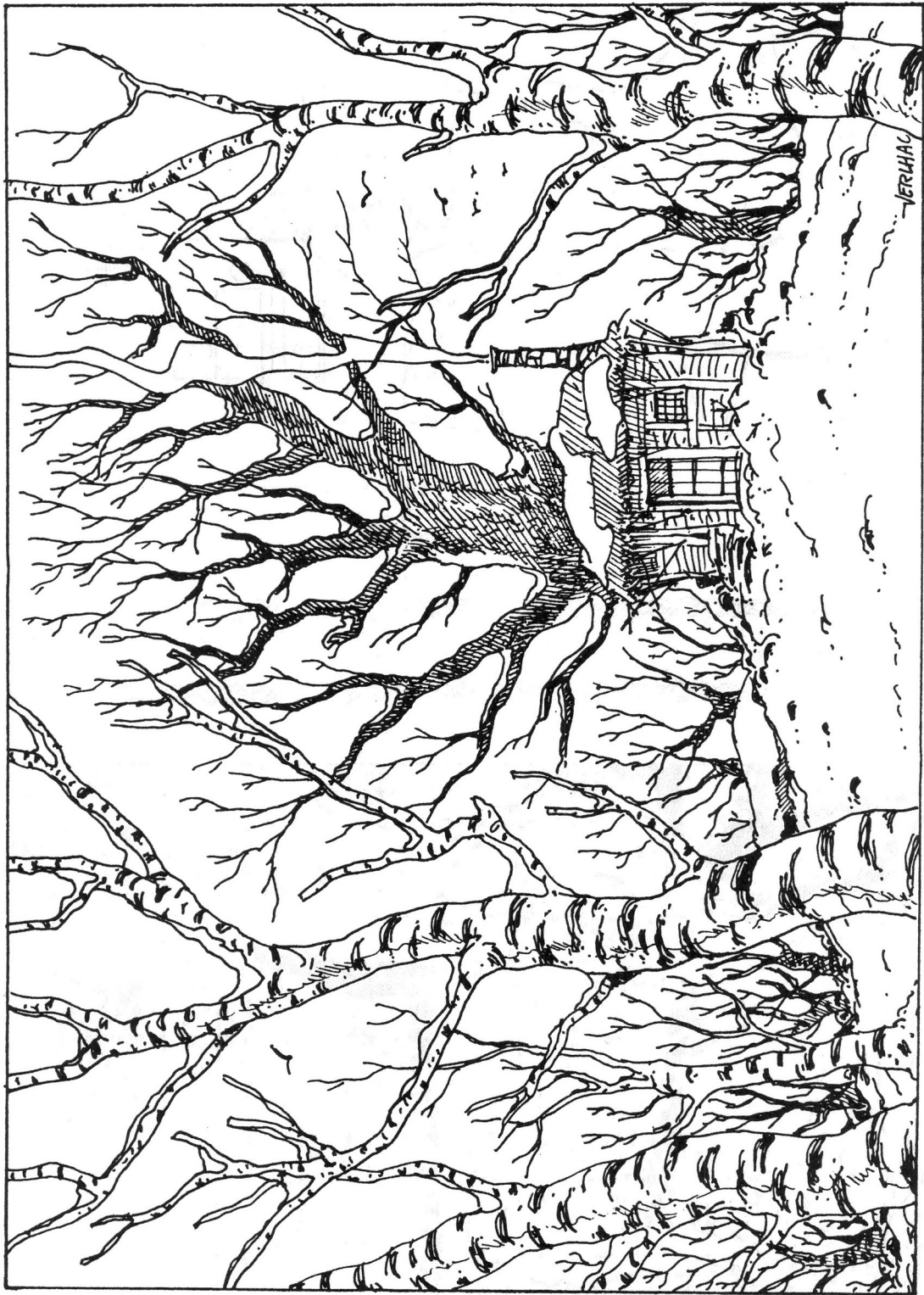
Une meute de 7 loups a pris en chasse le groupe depuis le matin. Eventuellement le Maître des Légendes peut effectuer secrètement un jet de sixième sens afin de déterminer si les personnages doivent être avertis qu'un danger les menace. Dans tous les cas, les loups les rejoindront à la tombée de la nuit. Ils tenteront de tuer la sentinelle avant d'attaquer massivement. La mort de 2 d'entre eux brisera leur élan et ils fuiront, mais ils attaqueront de nouveau les nuits suivantes, jusqu'à ce que les personnages quittent le plateau.

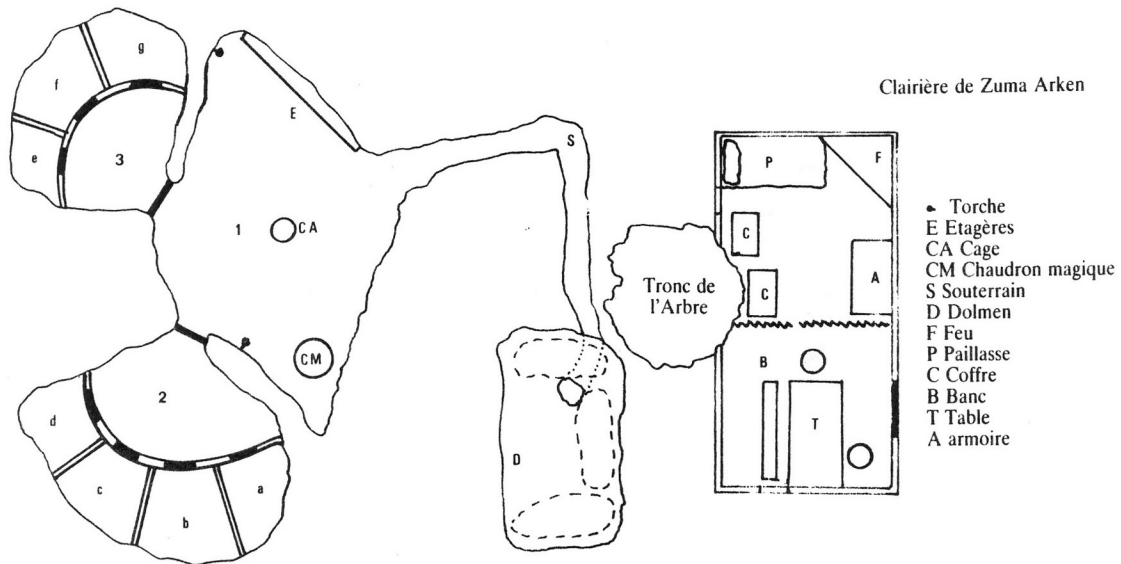
LA CLAIRIERE DE ZUMA ARKEN

Les personnages ont quitté le chemin pour un sentier qui les conduit à la clairière de Zuma Arken. Cet égarement est provoqué par un sortilège très ancien qui affecte cette partie de la forêt. Les personnages prendront conscience d'avoir quitté le chemin s'ils réussissent un jet de perception / 2 le Maître des Légendes peut effectuer le jet sans avertir les joueurs et conserver ainsi un meilleur effet de surprise. Dans tous les cas, les personnages ne sauront pas retrouver leur chemin et se dirigeront malgré eux, jusqu'à la clairière. De même, si un jet de perception est réussi, il s'apercevront du comportement anormal d'une chouette qui semble les suivre en volant de branches en branches.

En voyant la clairière, et en réussissant un jet basé sur l'initiation bardique, un barde comme Eburos peut avoir eu connaissance de la malédiction qui affecte cette partie de la forêt.

La neige recouvre le sol de la clairière. En son centre, une petite hutte s'abrite sous un énorme chêne. Une légère fumée s'échappe du toit. A la porte de la hutte, se tient une très belle jeune fille qui porte une chouette sur l'épaule. Elle est blonde, et ne semble pas avoir plus de 20 ans. Elle dit





s'appeller Arlana. Elle porte une longue tunique blanche, et une cape en peau de loup, fermée par une fibule d'or. Elle offre l'hospitalité au petit groupe. L'intérieur de la hutte est très simplement meublé d'une grande table en chêne, de deux coffres renforcés de pièces métalliques, et de deux bancs usagés. L'un des coffres contient des vêtements, l'autre des écuelles, des bols, et divers objets de terre cuite, sur des étagères rudimentaires, sont disposés une dizaine de pots de terre, contenant des herbes de la forêt. Du plafond, pendent des pièces de viandes fumées. Un énorme sanglier est en train de rôtir dans la cheminée. Elle propose aux personnages de prendre un bon repas arrosé de vin ou d'hydromel, puis une tisane destinée à leur redonner des forces.

Si les personnages acceptent un bol de tisane, ils sentent effectivement leur fatigue s'envoler. En fait il s'agit d'une illusion, nos héros ont simplement l'impression d'être en pleine forme.

*S'il y a des blessés, elle s'offre pour les soigner. Elle possède effectivement des connaissances en médecine : médecine des plantes III : 40%, Médecine sanglante III : 60%. Le soir, après un nouveau et succulent repas à base de sanglier, elle propose aux personnages de passer la nuit dans sa hutte. Elle a mélangé au vin un **philtre destiné à endormir** ses hôtes. Ce philtre commence à agir environ 1 heure après qu'il ait été absorbé. Il a (12 - Facteur mental) chances sur 20 de faire effet). Dans ce cas la personne affectée est plongée dans un sommeil magique dont rien ne peut la tirer, sauf une violente douleur (10 points de souffle) ; l'effet du philtre ne cesse qu'au bout de Mr heures de sommeil, passé ce délai, la victime retrouve un sommeil naturel.*

*En fait Arlana est une **sorcière maléfique** du nom de **Zuma Arken**. Elle ne peut prendre l'apparence d'Arlana qu'entre le lever et le coucher du soleil. La nuit, elle est forcée d'assumer son aspect véritable, celui d'une hideuse vieille femme. Son visage est déformé par une cicatrice qui lui traverse l'œil droit. Elle sait fabriquer un élixir de longue vie, dont la composante principale est le sang d'un jeune homme égorgé une nuit de pleine lune. Ayant découvert le charme d'égarément qui affecte cette partie de la forêt, elle tend un piège aux voyageurs égarés en prenant la forme d'Arlana. Le plus souvent elle les séduit avec l'aide d'un **philtre d'amour**, et leur promet de se donner à eux lors de la prochaine pleine lune. Dès le début de la nuit, elle égorge sa victime, et prépare immédiatement l'élixir qui la maintient en vie, avec le cadavre encore palpitant du malheureux. Cette fois, elle a l'intention de séduire le plus jeune des Atrénates. Une fois les personnages endormis, elle sort et rejoint son antre et profite de la nuit pour préparer le **philtre d'amour** dont elle a l'intention de se servir le lendemain.*

Dès le lever du soleil Arlana va réveiller ses hôtes et leur propose un repas à base de fromage, de lait de chèvre, et de galette de céréales. Elle ajoute à la part du plus jeune le philtre d'amour. Son efficacité est de 15, type de résistance : facteur mental. Si le philtre fait son effet, le personnage, tombe instantanément amoureux d'Arlana et désire rester vivre en sa compagnie. Arlana accepte qu'il reste avec elle, lui promettant de se donner à lui à la prochaine pleine lune.

Si le philtre ne fait aucun effet, Arlana tentera de retenir le groupe jusqu'au lendemain afin de préparer un second philtre d'amour, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'elle parvienne à ses fins.

Si les personnages décident de partir sans que l'un d'eux ait été charmé, Zuma Arken les laissera s'en aller puis, lancera ses esclaves à leur trousses en espérant que, traqués, ils viennent se réfugier chez elle.

L'ANTRE DE ZUMA ARKEN

C'est une grotte naturelle, d'environ 3 m de haut, faiblement éclairée par des torches. La grotte comporte trois parties.

1 Le laboratoire.

C'est là que Zuma Arken prépare les diverses potions dont elle a le secret. On trouvera dans cette pièce :

- un chaudron magique : +1 au CDS des sorts préparés avec celui-ci.
- une cage où est enfermée une chauve souris.
- des étagères sur lesquelles des pots contiennent :
 - un morceau de corde
 - un cœur de loup embaumé
 - des feuilles de verveine
 - une colombe embaumée
 - un nid (de huppés)
 - des poils (renard et loup)
 - des cendres
 - de l'obsidienne
 - de la poudre blanche (coquilles d'escargot broyées)
 - des cils (de personne âgée)
 - des yeux (de rapaces)
 - du gui
 - des feuilles de menthe
 - des pétales de rose séchés
 - des pieds d'achillée mille feuilles
 - des fougères
 - de l'arnica
 - du lierre
 - des racines de bardane
 - un liquide jaunâtre sirupeux (venin de vipère) remplissant trois petites fioles
 - 4 préparations (ayant l'effet du sortilège soigner les blessures).

2. grotte aux loups

Il s'agit d'une grotte sombre, mal éclairée par une torche solitaire. Une odeur de fauve agressive emplit la pièce. Derrière quatre portes barrées de l'extérieur sont enfermés des loups :

- a : un loup
- b : un couple de loups
- c : vide
- d : une louve blanche

Ces animaux sont dressés et obéissent à Zuma Arken.

3. salle des monstres

Quatre des victimes de Zuma Arken sont enfermées ici. A force de drogues et de chirurgie elle en a fait de véritables monstres, des machines à tuer.

- a IARAK
- b URIKH
- c MORKH
- d ZARAK

Ils sont entièrement dévoués à Zuma Arken. Elle leur a greffé des griffes d'acier, et ce sont d'excellents pisteurs.



VERHAC

CARACTERISTIQUES

Gabarit : 10 Sfl : (15, 23, 28, 32) Fat : (34, 14, 9, 4)
 Poids : 70 kg
 Taille : 1,65
 Armes : griffes 15
 Base : 5 s
 Vitesse de déplacement : comme un humain de rapidité 12
 Mode d'attaque : AN : 8
 Défense : FC 5, ES 7
 Compétence : pister : 14
 Protection : 0, RP 13, RS 2
 Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
An	1	3	5	8	10	13	15	18	20	23	25	30	33	35	38	40	43	45	48	50	

Après s'être débarrassé de Zuma Arken, nos héros peuvent poursuivre leur route. Le chemin croise le cours d'une rivière gelée, et remonte sur le plateau. La forêt se fait de plus en plus dense, mais elle est relativement sûre.

Nos héros sortent enfin de la forêt. Ils se trouvent au sommet d'une falaise granitique de 60 à 70 m de haut. A leurs pieds s'étend une vaste plaine couverte de neige, absolument déserte. A environ 30 km de là se dresse une colline boisée, isolée, d'environ 200 m de haut. Cette colline est le domaine d'Arian Mac Umba. Il n'y a pas la moindre piste qui y mène, les personnages devront se frayer un chemin dans la neige.

La forêt qui recouvre la colline, est enchantée : on peut y pénétrer, mais nul ne peut en sortir contre la volonté d'Arian Mac Umba. Il est absolument impossible de s'y repérer. Arian Mac Umba sait tout ce qui se passe dans la forêt, et tous les animaux qui y vivent lui obéissent. Il laisse errer les personnages une journée entière, et le lendemain il prend la forme d'un grand corbeau pour s'approcher des intrus, et leur poser ces trois questions.

- Qui êtes vous ?
- Que voulez vous ?
- Qui vous envoie ?

Puis il s'envole, sans aucun commentaire.

Arian Mac Umba est capable d'avoir une idée exacte de la situation des Atrénates, et de la nature de la mission de Brennus et de ses amis uniquement en analysant leurs réponses, quelles qu'elles soient. Avant de leur venir en aide, il veut leur fait subir trois épreuves.

La Bravoure

Pour éprouver leur bravoure, il prend la forme d'un sanglier géant blanc.

Les Atrénates doivent affronter le sanglier avec courage, sans stratagème, et en évitant de recourir à la Magie. Le sanglier disparaît dès qu'il est amené en état 50, ou dès qu'un personnage est gravement blessé. Le Maître des Légendes doit attribuer une note de 0 à 20, l'aide de la Charte Angoumoise, aux personnages, selon la façon dont ils ont fait face au danger.

CARACTERISTIQUES

Type de créature : Animal
 Morphologie : Q
 Gabarit : 24 Fat (80, 40, 15) Sfl (30, 50, 60, 65)
 Poids : 500 kg
 Taille : 1 m
 Armes : C 15
 Base : 5 s
 Vitesse de déplacement : course 10 m/s, charge : 15 m/s
 Surprise : jamais
 Modes d'attaques : AN (12), CP (16)
 Défense : FC (1)
 Protection : 2, RS (10), RP (8)
 Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
CP	2	4	7	10	13	16	18	20	24	26	28	30	32	36	38	40	42	44	48	50	52
AN	0	1	2	4	6	8	10	12	13	14	15	16	17	19	21	23	24	26	28	29	30

Le Respect des Dieux.

Arian Mac Umba laisse errer nos héros une journée supplémentaire. La nuit, des furets, des belettes, et divers petits rongeurs, (dont Arian Mac Umba), dévorent subrepticement toutes les provisions du groupe. Le lendemain les personnages seront dans l'impossibilité de trouver le moindre animal à chasser, par contre, ils découvrent une clairière, dans laquelle se dresse un menhir. Deux moutons et deux taureaux viennent d'y être sacrifiés. Il n'est pas difficile de deviner que ces animaux ont été consacrés à quelque divinité, mais il faut réussir un jet "cérémonies et lois" pour comprendre qu'ils s'agit d'offrandes dédiées à "Cernunos". A ce moment, les personnages se sentent particulièrement affamés. Ceci est la seconde épreuve imposée par Arian Mac Umba. Elle est destinée à voir si nos héros respectent les dieux. S'ils s'emparent de la viande des animaux sacrifiés sans précaution, il faut considérer qu'ils ont échoué ; s'ils s'en emparent, mais après une courte cérémonie destinée à implorer la clémence des dieux, le Maître des Légendes doit considérer qu'il s'agit d'un demi-échec. Enfin si les personnages, malgré leur faim, renoncent à s'emparer des offrandes, on considère qu'ils ont réussi l'épreuve. En fonction de leur attitude le Maître des Légendes accorde une note de 0 à 20 aux personnages. Une fois cette épreuve terminée, ils pourront de nouveau chasser.

Le Bien et le Mal.

Le lendemain, Arian Mac Umba prend l'aspect d'un guerrier Ostrite. Les personnages le découvrent, mourant, au milieu de la forêt. S'ils l'interrogent, il affirme avoir été blessé par un gigantesque sanglier blanc. Il donne sa parole qu'il se montrera un prisonnier loyal, et qu'il ne tentera pas de s'enfuir.

On considère que les personnages ont échoué s'ils s'apprêtent à achever le blessé sans l'avoir écouté ; on considère qu'ils ont réussi s'ils le soignent sans essayer auparavant de lui soutirer des informations. De nouveau, le Maître des Légendes doit attribuer une note aux personnages. S'il voit qu'il risque de se faire blesser, Arian Mac Umba se transformera immédiatement en faucon et s'envolera (il a préparé le sort se transformer en animal avec temps de latence) ; il disparaîtra de la même façon après avoir été soigné.

Arian Mac Umba

A l'issue de la troisième et dernière épreuve, les personnages sont de nouveau capables de se repérer et prennent conscience qu'une présence les attend au sommet de la colline.

Un peu avant le sommet, la forêt fait place à une vaste étendue herbeuse, au centre de laquelle un cromlech dresse ses colonnes de pierre. Le ciel est bas et un vent violent balaye le sommet.

Dès que l'un des personnages franchit le cercle de pierre, un violent éclair frappe le centre du cromlech, et Arian Mac Umba apparaît. Il semble vieux, très vieux, mais aussi très fort. Il est semblable à ces chênes dont le temps ne peut venir à bout et que seule la violence de la foudre peut précipiter dans le royaume des morts, songea Eburos. Arian Mac Umba se tient debout au centre du cromlech, il semble très fatigué, et s'appuie lourdement sur un haut bâton sculpté.

"Je suis Arian Mac Umba, qui êtes vous, que voulez vous, et qui vous envoie ?"

L'un des personnages doit jouer le rôle de porte parole, et relater par le détail tout ce qui s'est passé depuis le début de la guerre contre les Ostrites (faire un jet Mémoriser, et Narrer) En fait Arian Mac Umba connaît parfaitement toute l'histoire, mais il sait aussi que la meilleure des magies ne peut remplacer le récit d'un barde.

Arian Mac Umba connaît l'existence du Trèfle Noir, ses pouvoirs, son histoire, il connaît aussi Mog-Ruadh. Il va révéler aux Atrénates un certain nombre d'informations, selon la façon dont ils ont passé les épreuves, et la qualité du récit qui lui a été fait.

Faire la somme des notes obtenues par les personnages au cours des trois épreuves. Ajouter ou retrancher Mr ou Me des jets Mémoriser, et Narrer et diviser ce nombre par trois (arrondir au chiffre supérieur). Arian Mac Umba révèle à Brennius et à ses compagnons, tous les éléments d'informations dont le numéro, dans la liste ci-dessous, est inférieur au nombre calculé.

1. C'est la magie qui rend les Ostrites si puissants,
2. Il y a un magicien qui soutient les Ostrites. -
3. Son nom est Mog-Ruadh
4. Les Ostrites ont quitté leur village
5. Ils se sont réfugiés au sommet de la Roche aux Chevaux
6. Le campement a été rendu invisible par Mog-Ruadh
7. Il existe un moyen de localiser le camp ostrite, c'est d'utiliser le cristal de Zagor-Mutha
8. Ce cristal permet de voir ce qui est invisible
9. Il se trouve dans la tombe de Zagor-Mutha
10. La tombe de Zagor-Mutha est située sous le plus grand des tumuli de la Vallée des Morts.
11. Pour trouver la Vallée des Morts, il suffit de remonter le cours d'une rivière située à trois jours de marche vers le Sud.
12. Il faut se méfier de ceux qui ne sont pas morts.
13. Le courage est la meilleure des armes pour combattre ceux qui ne sont pas morts.
14. La tombe de Zagor-Mutha est soigneusement dissimulée
15. Le Trèfle Noir est un objet très ancien, fabriqué par les dieux qui élevèrent les mégalithes.
16. Il permet à celui qui le possède de dominer n'importe quelle créature.

17. Mog-Ruadh s'en est servi pour imposer ses volontés aux Ostrites

18. Il tient un serpent-bélier en son pouvoir

19. Il tient aussi en son pouvoir une fée

20. Il faut détruire le Trèfle Noir

Arian Mac Umba peut soigner les personnages blessés, et leur fournir de la nourriture comme des légumes secs, du sel, et de la viande séchée.

Le Chemin de la Vallée des Morts

Le voyage vers le Sud se passe sans encombre, les personnages traversent une immense plaine recouverte de neige, le temps reste couvert, et de temps à autres des tempêtes de neige gênent la progression. Le ciel se fait de plus en plus sombre au fur et à mesure que les personnages se rapprochent de la Vallée des Morts. Les oiseaux sont de plus en plus rares, sauf les corbeaux qui eux deviennent de plus en plus nombreux.

Si l'un des personnages réussit à entrer en contact avec les corbeaux, il peut leur poser des questions sur La Vallée des Morts. Ils peuvent révéler les informations 10 à 14

Après trois jours de voyage, les héros Atrénates atteignent une rivière gelée. La rivière est totalement prise par les glaces, (sur au moins 25 cm d'épaisseur), aussi n'est-il pas facile de déterminer dans quel sens elle coule.

Il faut réussir un jet sous le don de nature avec un malus de 5 pour déterminer dans quel sens l'eau coule. Une autre solution est d'interroger un corbeau.

La progression le long de la rivière est extrêmement pénible, les berges sont encombrées de buissons et d'arbustes épineux ainsi que de blocs de roches. Dès le milieu du second jour, le cours de la petite rivière s'enfonce dans une vallée aux versants recouverts de forêts. Peu à peu les parois se redressent et le petit groupe progresse au fond d'une profonde gorge taillée dans le plateau calcaire. Le ciel se fait toujours plus sombre, et nos héros ne peuvent empêcher une sourde angoisse leur serrer le cœur.

Ceux qui ne réussissent pas un jet sous la volonté, se sentent opprimés, et agissent en état 25.

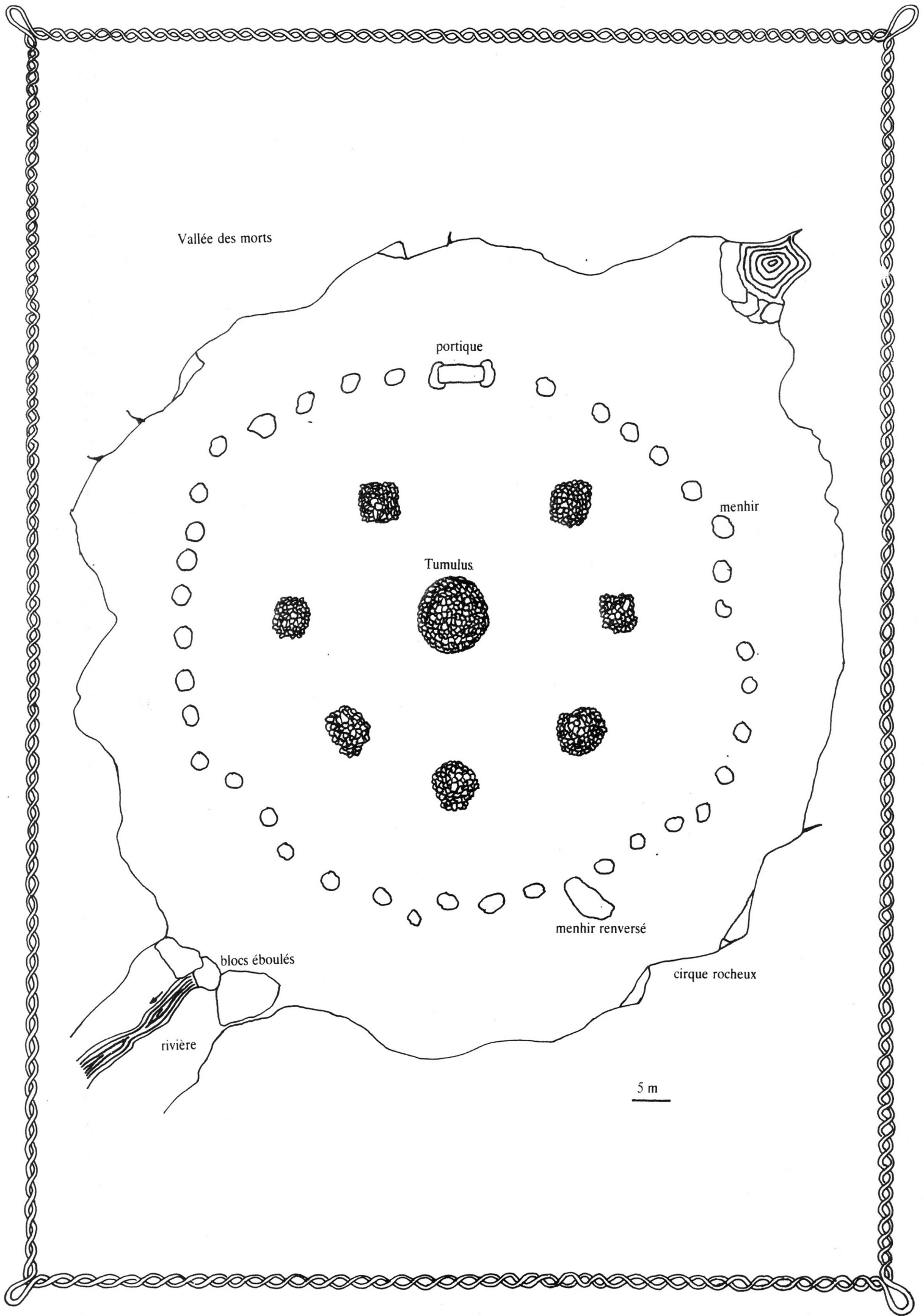
La rivière, qui n'est plus maintenant qu'un simple ruisseau, serpente au fond d'un étroit canyon aux parois vertigineuses. Tout à coup le passage est barré par de gros blocs de calcaire. Derrière s'ouvre un vaste cirque rocheux : la Vallée des Morts.

La Vallée des morts

Le cirque est occupé dans sa quasi totalité par un cercle de pierres dressées. A l'intérieur de l'enceinte, se trouvent 7 petits tumuli, mesurant 3 à 4 m de haut, entourant un tumulus plus important, de plus de 6 m de haut. Chacun des monolithes de l'enceinte est taillé dans une pierre volcanique très sombre, dominante verte, et mesure environ 3 m de haut. La belle ordonnance de l'enceinte mégalithique n'est interrompue que par ce qui semble être une sorte de portique formé de deux pierres plus hautes que les autres, supportant une troisième pierre de teinte rouge sombre.

Le cercle de pierre représente une zone de protection magique. L'intérieur du cercle appartient en fait au monde





des ténèbres. Il est tout à fait impossible d'y faire pénétrer la moindre parcelle de matière, qu'elle soit vivante ou inerte. La limite entre les deux mondes est tout aussi impénétrable à la magie. Ce n'est qu'au moment du crépuscule que les Atrénates pourront pénétrer dans l'enceinte sacrée, à condition de passer sous le portique.

Le jour commence à décliner, malgré tous leurs efforts nos héros n'ont pu, pour l'instant, franchir la limite de l'enceinte délimitée par le cercle de pierre. Le silence se fait de plus en plus oppressant.

Si les personnages font du bruit, celui-ci résonne sur les parois rocheuses, ce qui leur donne l'impression de déranger quelque chose ou quelqu'un de totalement étranger.

Bientôt le plafond nuageux descend lentement dans le cirque rocheux, qui finit par être envahi par un brouillard épais. Le soleil couchant colore la brume d'une teinte sanglante. L'atmosphère semble se remplir de murmures, de chuchotements et de petits cris.

A ce moment les personnages peuvent franchir le portique. Dès que le premier d'entre eux est à l'intérieur de l'enceinte, un hurlement d'une sauvagerie inimaginable déchire l'atmosphère. Ce cri exprime un mélange de haine et de peur.

Les personnages n'ayant pas encore franchi le portique doivent réussir un jet de volonté, sinon ils refuseront d'entrer dans le cercle de pierre avant 20 minutes. **IMPORTANT** : le personnage situé à l'intérieur du cercle n'entend pas le cri, et il ne peut communiquer avec les personnages situés à l'extérieur.

CARACTERISTIQUES DU SPECTRE

Type de créature : Monstre
Morphologie : H
Gabarit : 10
Poids : 70 kg
Taille : 1,70 m
Armes : spéciales
Base : 4 s
Vitesse : 5 m/s
Surprise : Jamais
Mode d'attaque : armes (16), paralysation.
Défense : FC 4, PR 2, PN 6, réflexe : 18
Protection : spéciales

Les dommages infligés dépendent du facteur de bravoure de la victime, ils sont égaux à $2 \times Mr - FB$ de la victime. En fait il ne s'agit pas de dommages physiques, mais simplement d'une fatigue due à l'angoisse de la victime. Il n'y a ni plaie, ni douleur. Cette créature peut paralyser de 1 à 10 créatures situées à moins de 50 m, pour une durée de 1 minute. Pour cela il suffit qu'elle lève son épée au dessus de sa tête. Il en jaillit une lumière aveuglante qui à 16 - Facteur de bravoure du personnage de le paralyser. Cette créature est totalement invulnérable à la magie et aux attaques physiques, mais il suffit de la toucher 4 fois avec un métal quelconque pour qu'elle disparaisse.

Le spectre lève son épée pour paralyser tous les personnages sauf le plus proche qu'il décide d'affronter en combat singulier.

Les murmures se font plus agressifs, plus hostiles. A l'intérieur de l'enceinte sacrée, le brouillard est animé de mouvements désordonnés, la brume est de teinte rouge-orangée, mais des nuages diffus de vapeurs brunâtres flottent mollement tout autour des tumuli.

La tombe de Zagor-mutha est située sous le tumulus central. L'entrée en est masquée par un gros bloc de pierre. Au fur et à mesure que les personnages se rapprochent de la porte, les vapeurs brunes se rassemblent devant la pierre, et finissent par prendre une forme vaguement humanoïde, s'ils s'approchent elle se matérialise définitivement.

L'aspect de ce qui se tient devant l'entrée du tombeau a de quoi terroriser le guerrier le plus téméraire. Une magnifique cuirasse, de forme baroque, ornée de plaques d'or et de très gros bijoux, recouvre ce qui semble être un corps en voie de décomposition. Les mains décharnées de l'immonde créature enserrant fortement une très longue épée de forme étrange. Au fond des orbites vides brille une inquiétante lueur verte qui se fait de seconde en seconde plus brillante. Soudain, l'horrible créature lève brusquement son arme au dessus de sa tête... une lumière aveuglante en jaillit...

Dès le début de l'apparition du spectre, le Maître des Légendes doit faire tirer un jet de surprise avec un malus de 8. Cette créature est chargée de protéger le repos de Zagor-Mutha, son arme véritable est la peur qu'elle inspire.

LA TOMBE DE ZAGOR-MUTHA.

L'entrée de la sépulture est obstruée par un bloc de pierre noire pesant 2700 kg. La sépulture elle-même est une allée couverte, c'est à dire une sorte de très long dolmen, comportant plusieurs salles. La hauteur du plafond n'excède pas 1,50 m, ce qui gêne sérieusement tous les personnages de plus de 1,70 m (*Rapidité et Coordination en état 25%*). Toutes les pierres formant l'allée couverte sont décorées de motifs sinueux qui peuvent avoir un effet hypnotique : si un personnage les fixe plus de 5 s il sent tout d'abord que la tête commence à lui tourner, et s'il regarde la pierre 3 s de plus, il doit réussir un jet de santé d'esprit, dans le cas contraire, cette caractéristique est ramenée en état 25% pour 1 heure.

1

Derrière la pierre masquant l'entrée, les personnages découvrent un escalier grossier fait d'énormes blocs de pierres. L'escalier est particulièrement raide, et glissant. (*jet "escalade" avec un bonus de + 8 s'il existe un moyen d'éclairage, sans bonus dans le cas contraire. Le personnage ayant glissé, chute d'une hauteur de 1 à 6 m déterminée par 1D6*).

2

Petite salle funéraire : un poteau de pierre destiné à soutenir le plafond occupe la centre de la pièce. **Deux corps**, étendus sur deux pierres noires, gisent, la tête tournée vers l'escalier. Ils ont exactement le même aspect que le spectre, portent le même type d'armure et une grande épée de forme baroque repose sur leur poitrine. Si un personnage touche l'un des corps, ceux-ci se dresseront pour combattre (voir 3)

3

Il s'agit d'un bref couloir qui semble se terminer en cul-de-sac.

L'extrémité du couloir est piégée. Une trappe donnant sur une fosse de 4 m de profondeur (complexité du piège : 0,

degré de dissimulation du piège : 0. C'est dire qu'un personnage a des chances de le détecter et le neutraliser égale à DEP, et DSP, (**Légendes Celtiques p 33**). Dès que l'un des héros tombe dans la fosse, les deux corps s'animent et chargent le petit groupe dans l'intention de les précipiter dans la fosse. Ils sont parfaitement silencieux, et il leur faut 3 secondes pour s'animer, et deux secondes pour rejoindre le bord de la fosse.

CARACTERISTIQUES

Type de créature : Monstre
Morphologie : H
Gabarit : 10, Fat (30, 20, 10, 0), Sff (17, 25, 30, 35)
Poids : 70 kg
Taille : 1,65 m
Armes : Epée à deux mains
Base : 4 s
Vitesse : 8 m/s
Surprise : 15, due au silence
Modes d'attaque : Epée AN 13, AR 8, PN 4, PR 2, PCS 11
Défense : FC 2
Protection : 3 uniforme, RP 15, RS 4
Dommage :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Pcs	1	2	3	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
Epée	1	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60

Ces créatures vont tout d'abord percuter un personnage pour le précipiter dans la fosse. Pour cela on utilise la procédure "reculer sous le choc" (règles avancée, p AC 14). Les chances de faire reculer sous le choc un personnage de poids p, sont égales à $CRC = dmg + 20 - 2(p/20)$ victime + 1 (du à la percussion). En cas de réussite, le résultat dépend de Mr :

Mr = 0 - 2 léger recul (0,5 m)
3 - 4 recul de 1 m
5 - 8 recul de 2 m
9 + recul de 3 m

Il faudra donc tenir compte des positions respectives des personnages.

Ces créatures sont très sensibles au feu : un coup porté par une torche leur cause 5 X Mr points de souffle de dégât. On considérera qu'une torche se manie comme une massue.

4

Le couloir est obstrué par une énorme dalle. Les joints sont comblés par de la terre. Etant donné son emplacement, il faut un travail de 4 heures et 150 points de fatigue pour libérer le passage. Les personnages peuvent se relayer mais seulement deux peuvent travailler en même temps. Un effort supplémentaire de 50 points de fatigue est nécessaire pour faire basculer la pierre. Le Maître des Légendes doit décrire l'état d'avancement des travaux en même temps qu'il annonce la fatigue.

5

Cette salle est plutôt grande, un pilier soutient la voûte dallée. Les personnages entendent une sorte de **murmure ou de sifflement**.

Il s'agit simplement du bruit provoqué par des courants d'air circulant entre les pierres.

6

Cadavre identique à celui décrit en 2.

7

Cette salle recèle la dépouille de l'épouse de **ZAGOR-MUTHA**. Elle porte une robe blanche brodée d'or et d'argent en assez bon état, et plusieurs somptueux bijoux.

- 3 bracelets en or
- 1 torque en or. Celle-ci est magique et confère au personnage qui la porte un bonus de +1 au facteur de bravoure FB.

- 1 médaille d'or et d'argent
- 3 fibules d'or agraffées sur la robe.
- 1 coupe contenant une poussière brunâtre (sans propriété particulière), qu'elle tient toujours à la main.

Il est conseillé au **Maître des Légendes** de laisser planer un climat d'angoisse, en décrivant avec précision l'état de décomposition avancé du cadavre qui s'effrite lorsqu'il est touché, et le regard étrange des orbites vides.

8

Le petit couloir qui conduit à cette pièce est particulièrement étroit et mesure moins de 1,20 m de haut. La salle est vide et ne semble rien avoir de spécial.

En fait cet endroit est un lieu de culte. Sur l'une des pierres formant les parois de la salle les motifs sinueux s'effacent pour laisser place à une gravure représentant un homme à tête de serpent. Il faut réussir un jet sous la perception pour la remarquer).

9

Salle assez vaste soutenue par deux énormes pierres.

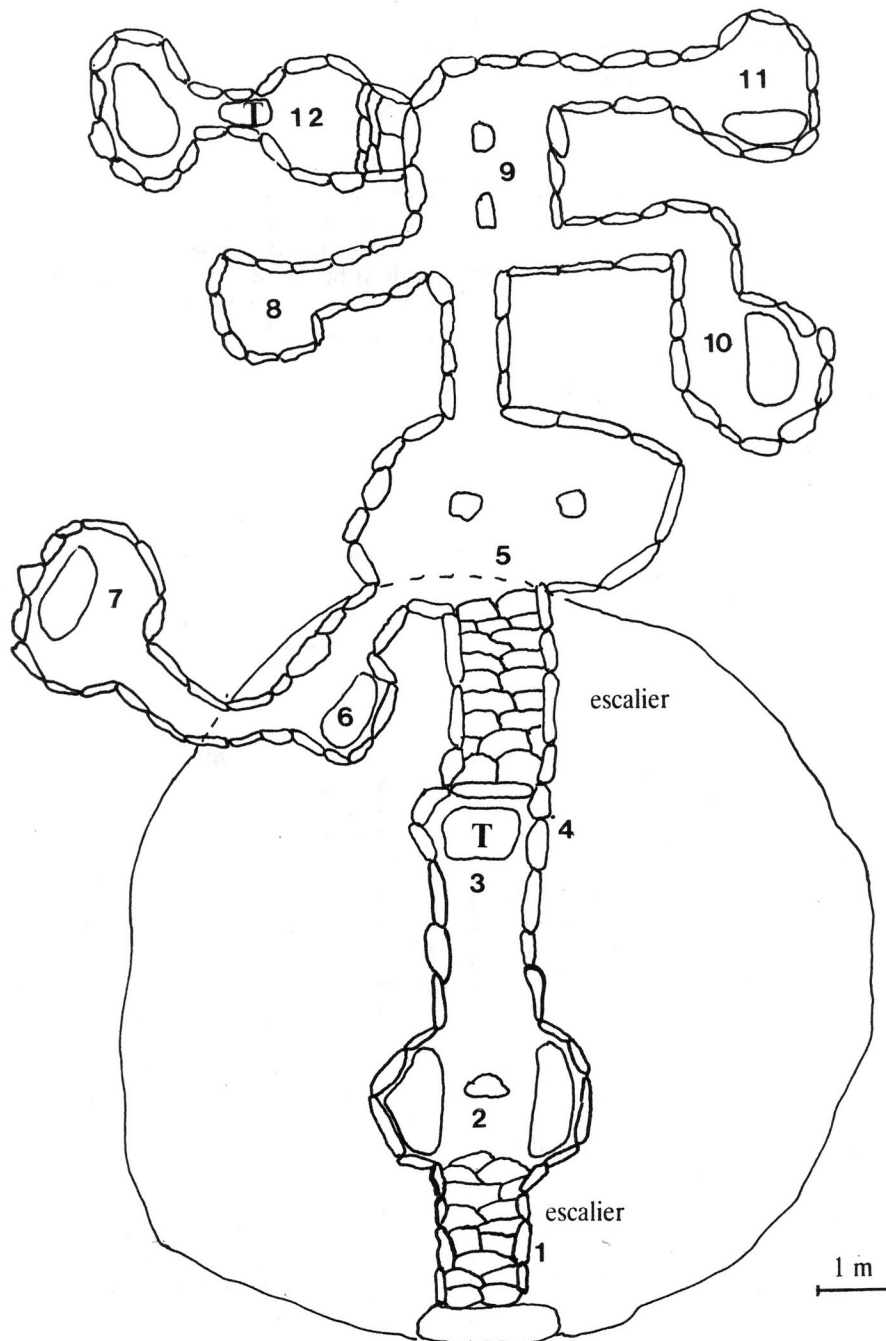
10

Cette salle est plutôt petite. A droite de l'entrée un corps repose sur une grande pierre funéraire. C'est visiblement la **dépouille d'un homme de guerre**. Le cadavre porte encore une superbe armure ornée d'or et de gemmes polies marque dérisoire de sa gloire passée. Ses mains chargées de bagues reposent sur la poignée d'une grande épée de forme étrange. Il porte une torque d'or, et un diadème du même métal. L'allure générale rappelle tout à fait celle du spectre qui gardait l'entrée du tombeau.

Comme les guerriers il se dressera si on le touche et combattra avec violence. Ses caractéristiques sont similaires à celles des guerriers précédents, sauf AN 16, AR 11, PN 5, PR 3

11

Dans cette pièce repose celui qui fut l'**éminence grise de Zagor-Muta** pendant plus de 15 ans. Sa dépouille n'est plus qu'un squelette, portant encore la robe rouge, marque de sa dignité. Son front est ceint d'un bandeau de toile blanche, et sa main droite serre une pierre sombre.



Tombeau de Zagor Mutha

Tombeau de Zagor-Mutha

Un court escalier débouche sur une petite salle occupée dans sa plus grande partie par une large dalle (1200 kg). Sous cette pierre repose le corps momifié d'un homme de grande taille, drapé dans une cape de teinte dorée ; sous cette cape il porte une armure très richement décorée mais en assez mauvais état. Il tient dans la main un poignard couvert d'inscriptions énigmatiques. Accroché au bout d'une courte chaîne d'or, un **crystal** de teinte ambrée émet une faible lueur.

Si l'un des personnages parvient à récupérer le crystal sans toucher à aucune autre partie du corps (jet de compétence "subtiliser" ou "manipuler"), le cadavre reste inerte, par contre, au moindre contact entre de la matière vivante et le corps de Zagor-Mutha, celui-ci se réveillera pour défendre son bien.

ZAGOR-MUTHA :

Type de créature : Monstre

Morphologie : H

Gabarit : 10

Poids : 60 kg

Taille : 1,85 m

Armes : Poignard "croc de feu"

Base : 3 s

Vitesse : 7 m/s Réflexe : 18

Surprise : non

Modes d'attaque : AN 20, PN 7, AR 19, PR 6, DES 6, VIS 3.

Défense : FC 4

Protection : 4 uniforme, RP 7, RS 3

Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
An	1	6	8	12	14	16	20	22	26	28	30	34	36	40	42	44	48	50	54	56	

Zagor-Mutha utilise un poignard taillé dans une dent de dragon ailé. Ce poignard est très ancien, il a été fabriqué par un mage très puissant, qui vivait au temps des civilisations des mégalithes. Il a les caractéristiques suivantes:

Longueur 0,7 m

Poids : 1 kg

ff 3

v 1

ra : 20

types de dommages : cette arme fait non seulement des dommages de type estoc, mais aussi des brûlures. La moitié des dommages infligés sont des points de souffles dus à la blessure, et l'autre moitié sont dus à la brûlure.

Tableau de dommages : 4 x 2

Cette arme confère d'autre part à celui qui la possède les pouvoirs suivants : + 2 à tous les types de résistances permettant de contrer une attaque base de feu, immunité aux températures de type 1 et 2 ; pouvoir de détecter la présence des dragons Ailés situés à moins de 1 km. Malheureusement son utilisation présente quelques inconvénients : son usage fatigue 5 fois plus qu'un poignard normal ; son possesseur vieillit deux fois plus vite que la normale ; un dragon ailé cherchant à repérer le possesseur de cette arme voit ses chances de succès augmenter de 5 points.

Le cristal de Zagor Mutha

Le cristal de Zagor-Mutha confère le pouvoir de voir l'invisible. Pour cela il faut regarder la lune et le soleil au travers du cristal à moins d'une journée d'intervalle. L'effet du cristal dure 4 heures, et on peut l'utiliser jusqu'à sept fois dans la même journée après quoi il faudra attendre 10 jours avant de pouvoir de nouveau l'utiliser. Un jet réussi sous l'initiation druidique, bardique ou magique signifie que le personnage a su deviner comment utiliser le cristal, toutefois il est préférable que les personnages ignorent la durée d'action du cristal à moins qu'ils n'aient fait des tests pour la déterminer.

Après avoir récupéré le cristal, les personnages peuvent quitter librement le tombeau et le cercle de pierre. Ils peuvent regagner leur village sans encombre.

Au cours du conseil le plus important de toute l'histoire de la tribu, il est décidé qu'un petit groupe de volontaires devra localiser et tenter de pénétrer dans le camp Ostrite pour maîtriser Mog Ruadh.

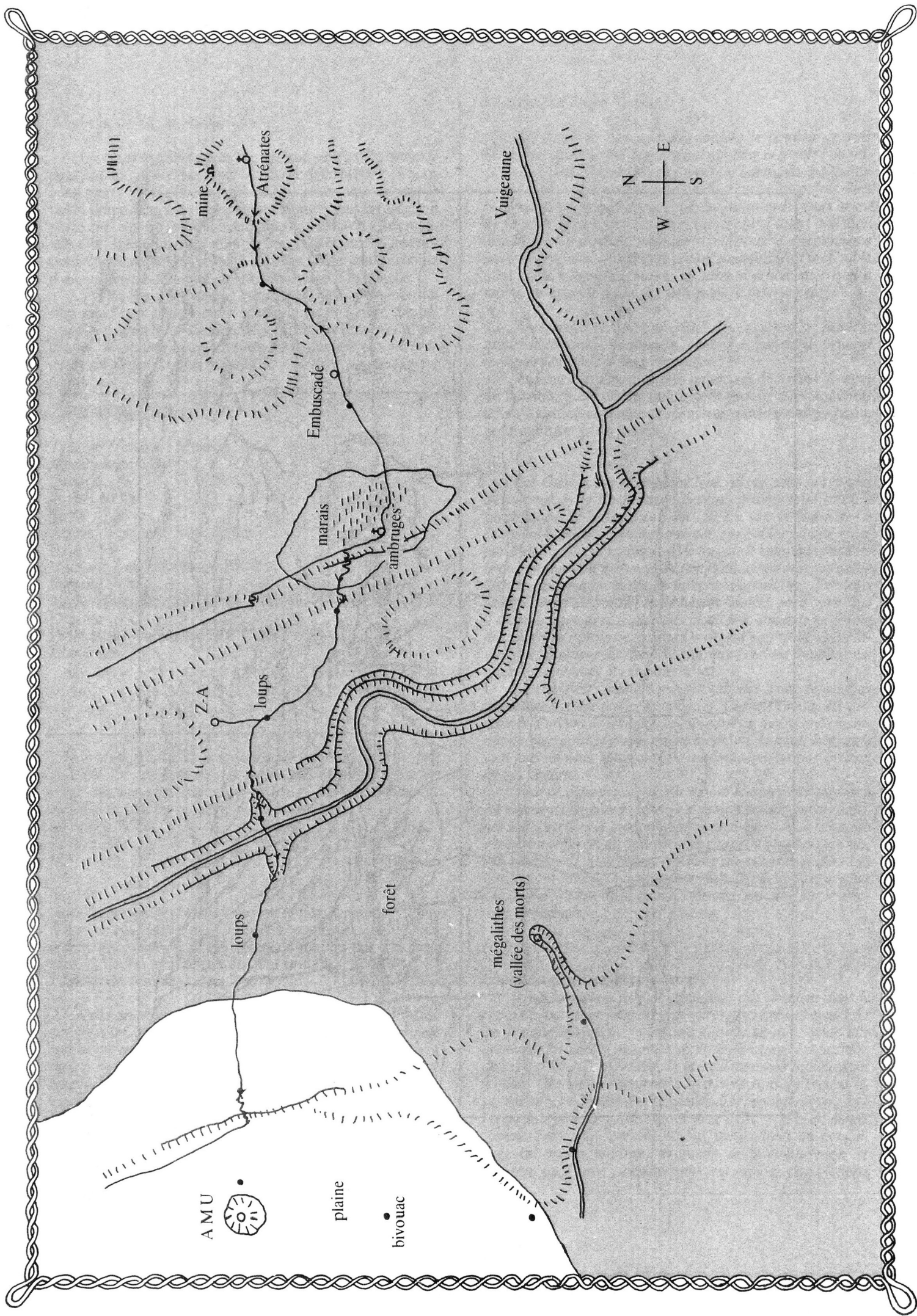
Les Ostrites ont abandonné leur village pour se réfugier au sommet de la Roche aux Chevaux, promontoire calcaire surplombant la Saône à environ 150 km vers le Sud-Est. Le camp lui-même est protégé par une zone d'invisibilité créée par Mog Ruadh. Il est impossible de voir le camp sans utiliser le cristal, mais on peut voir de temps en temps une patrouille Ostrite pénétrer ou sortir de la zone d'invisibilité. Sur trois côtés le camp est bordé par de hautes falaises, mais vers l'Est il communique avec le plateau calcaire. L'amulette en forme de trèfle noir que porte chaque Ostrite lui permet de voir l'invisible à l'intérieur du camp. Remarque : ceci est valable aussi pour les Atrénates qui le porteraient.

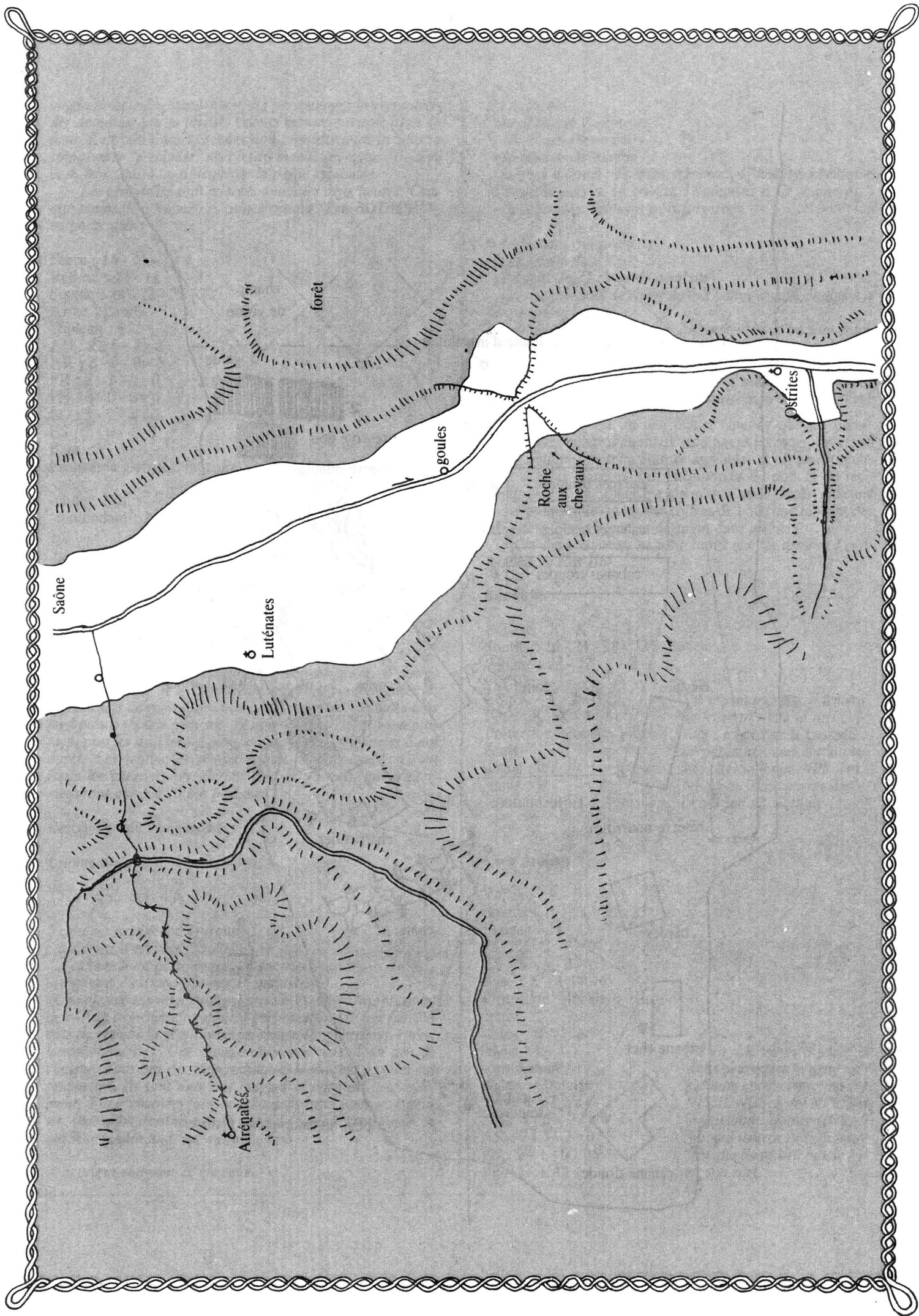
Le camp est constitué par des cabanes faites de rondins assemblés par des pièces métalliques. Chaque cabane est surmontée d'un toit de chaume, et comporte au moins une cheminée de pierre. Elles mesurent environ 3 m de haut. Les murs sont faits de deux épaisseurs de rondins séparées par environ 40 cm de terre.

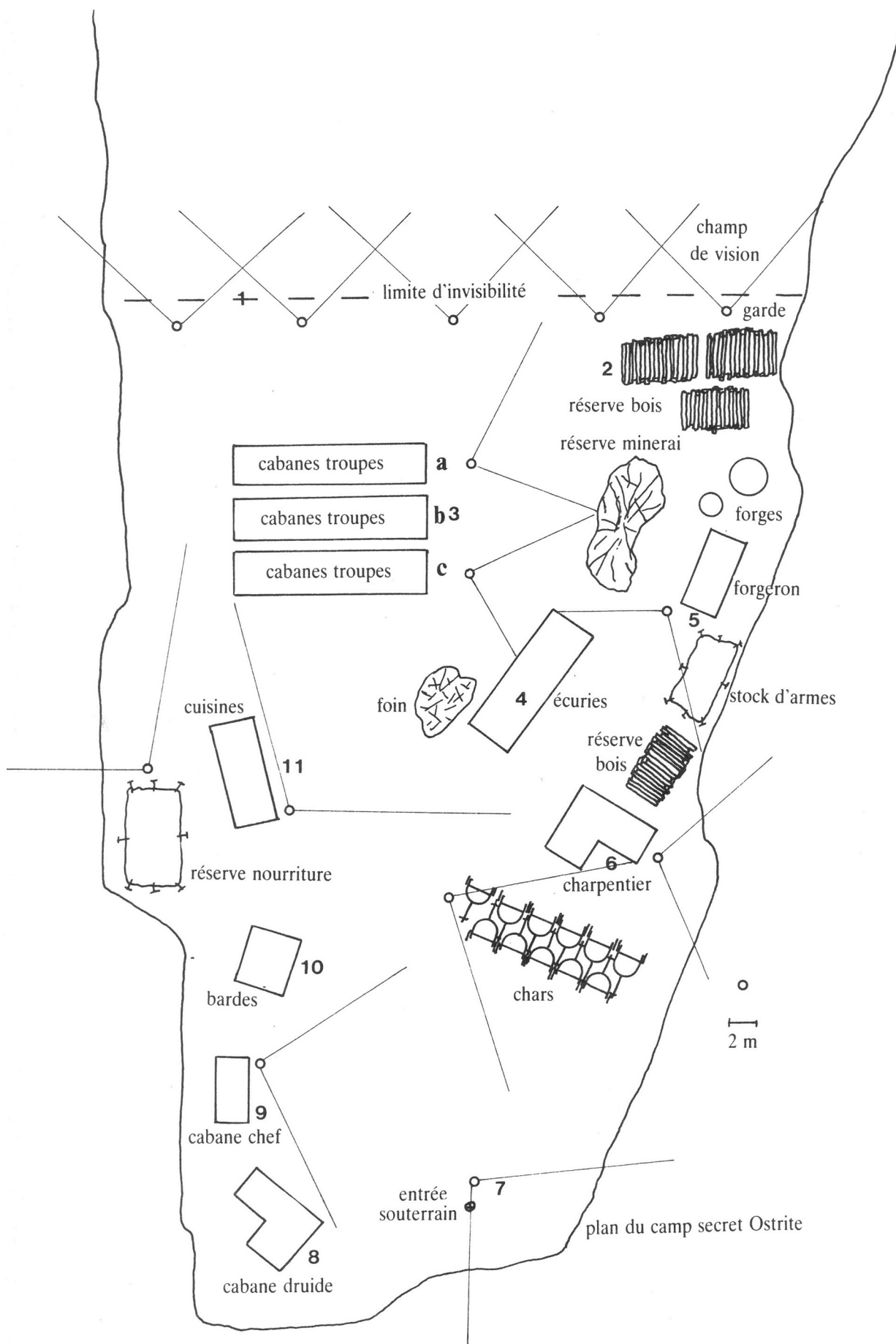
Tout ce dont peuvent avoir besoin les guerriers ostrites a été amené ici en grand secret. En dehors des logements destinés aux guerriers et aux principaux dignitaires de la tribu, on y trouve une forge, du bois pour les charpentiers, des cuisines, des réserves de nourriture, et même du minerai de fer. Les Ostrites ont entamé la construction d'un fabuleux parc de char de combat, en vue de la grande offensive prévue pour le printemps prochain.

Comment pénétrer dans le camp ?

Il y a beaucoup trop de personnes qui circulent dans le camp de jour pour pouvoir y pénétrer discrètement sans user de quelque moyen magique, par contre, de nuit, seule une quinzaine de gardes assure la sécurité du camp. La position de ces gardes et leur secteur de surveillance sont indiqués sur le plan. Dès qu'un personnage se trouve dans un secteur de surveillance, le **Maître des Légendes** doit procéder à un jet de perception pour le garde, (pour tous PER = 10), en tenant compte éventuellement des actions particulières du personnage (vêtements sombres, utilisation de la compétence "se déplacer en silence", déplacement très rapide, etc... (charte







angoumoise). Eventuellement, les personnages peuvent décider de passer par la falaise, celle-ci mesure environ 70 m de haut. Le **Maître des Légendes** doit procéder à un jet sous la compétence "escalader" tous les 10 m avec les malus : 0, 2, 0, 0, 4, 0, 1, dus à la difficulté de la partie escaladée.

Les sentinelles sont relevées toutes les deux heures. Chaque sentinelle a les mêmes caractéristiques que BODIORIX, en particulier :

Force : 14 - 11 - 7 - 4
Réflexe : 14 - 11 - 7 - 4
Souffle : 14 - 23 - 27 - 32
Arme : Lance
Tableau : 9
AN : 7 - 5 - 2 - 0
AR : 2 - 0 - 0 - 0
PR : 2 - 1 - 0 - 0
PN : 0 - 0 - 0 - 0
FC : 3 - 2 - 1 - 0
ES : 7 - 6 - 4 - 2
Base : 3 - 3 - 4 - 5
Protection globale : fourrure
-estoc : 1
-taille : 2
-contondant : 2

En fait les sentinelles ne donnent l'alerte que si elles sont sûres qu'il se passe quelque chose d'anormal. Dans ce cas l'alerte est transmise de vive voix au chef de guerre de service. Toutes les sentinelles qui sont en contact visuel avec celle qui a donné l'alerte interviennent directement, toutes les autres restent sur place afin de déjouer toute tentative de diversion. Dès qu'il est prévenu, le chef de service se rend sur les lieux de l'incident. S'il estime la situation suffisamment grave, il donne l'alerte générale. Il lui faut trente secondes pour réveiller les autres chefs de guerre, qui pourront intervenir 3 minutes plus tard puis il réveille Penestes, (2 mn), qui intervient 5 mn plus tard, puis les druides, (3 mn), qui ne pourront agir que 5 mn après. Les sentinelles situées devant les barraques où sont logés les guerriers réveilleront ceux-ci, (5 mn), qui n'interviendront que 5 à 10 mn plus tard.

Description du campement

1 limite de la zone d'invisibilité

2 réserve de bois à brûler

3 cabanes destinées à la troupe :

la cabane a est vide

la cabane b est occupée par 12 guerriers

la cabane c est occupée par 15 guerriers.

Chaque cabane est meublée d'une vingtaine de lits, et autant de coffres contenant les affaires personnelles des guerriers. A côté de chaque lit se trouvent les armes des guerriers : épées, lances, boucliers. Une grande cheminée répand un peu de chaleur. Tous ont des caractéristiques identiques à celles des sentinelles. Ils sont tous très fatigués et dorment profondément, il faut vraiment faire beaucoup de bruit pour les réveiller. Ils combattront en état 25 jusqu'à ce que le sang coule, ce qui leur rendra tout leur entrain.

4 Ecuries, contenant 22 chevaux.

5 Les forges

On distingue 4 éléments :

- les forges elles-mêmes
- la réserve de minerai
- le stock d'armes : 45 épées, 63 lances, 17 haches, 14 casques
- 15 petits boucliers, 14 grands, 17 coutelas et 13 poignards.
- la cabane où dorment trois forgerons.

6 Atelier des charpentiers:

Il est formé de :

- un parc de 11 chars de combats
- un stock de bois de chêne de très bonne qualité destiné à la construction des chars.
- une cabane où dorment les 2 charpentiers et où sont entreposé tous les outils.

7 entrée des grottes occupées par Mog Ruadh. La sentinelle postée à cet endroit ne quittera son poste sous aucun prétexte.

8 Cette cabane est un peu mieux équipée que les précédentes. Des peaux d'animaux recouvrent les murs, un grand feu maintient une température agréable, et on peut remarquer que les étagères sont encombrées de pots et de récipients divers. La cabane est séparée en deux pièces, chacune d'elle comportant un lit, des coffres de bois, une table et des tabourets. Deux hommes dorment dans les lits.

Ces deux hommes ne sont autres que les druides Loch-Arghan, et Ros Uhr.

Ros Uhr:

Réflexe : X - X - 5 - 3
Souffle : 16 - 24 - 28 - 33
Fatigue : 28 - 12 - 7 - 2
FC : 0
ES : X - X - 2 - 0
Base : X - X - 4 - 6
Protection globale : tissus
épais
-estoc : 0
-taille : 1
-contondant : 1

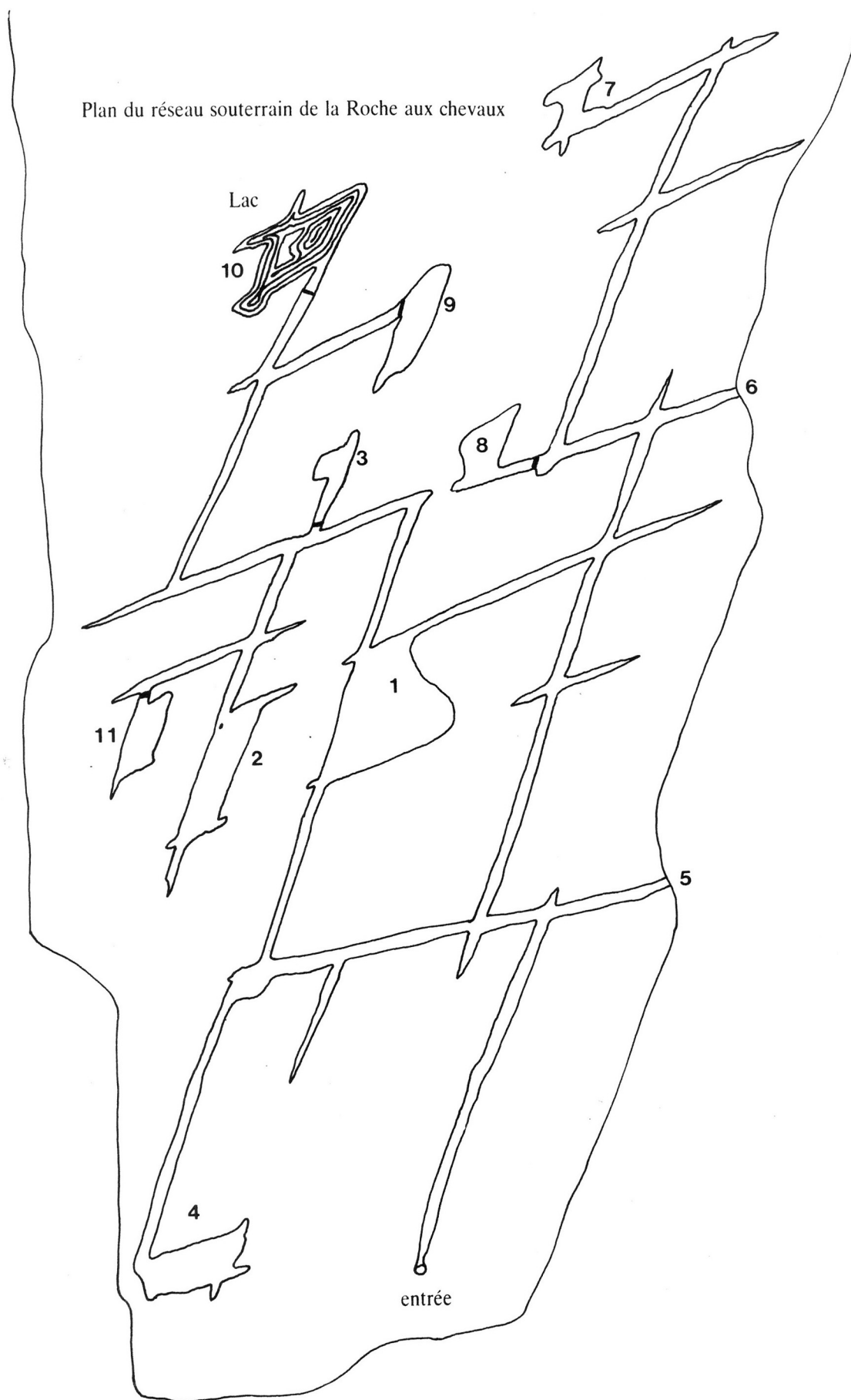
S'il se sent menacé, il tentera de jeter très vite le sort suivant : **empêcher le passage** : préparation et concentration : 10 s, NDS:30 mn, NPS:3 m, NES 5 m, incantation clamée ce qui fait un CDS de 11.

Loch Arghan

Réflexe : X - 9 - 6 - 3
Souffle : 16 - 24 - 28 - 33
Fatigue : 28 - 12 - 7 - 2
FC : X - 2 - 1 - 0
ES : X - 5 - 3 - 1
Base : X - 4 - 4 - 6
Protection globale : tissus
épais
-estoc : 0
-taille : 1
-contondant : 1
Arme : Coutelas
Tableau : 2
AN : 8 - 6 - 3 - 1
AR : 7 - 5 - 2 - 0
PN : 2 - 1 - 0 - 0
PR : 2 - 1 - 0 - 0

S'il en a le temps il jettera le sort : **provoquer la peur** : préparation et concentration : 5 s NIS:17 NDS:3 mn NPS:5 m incantation : clamée CDS : 9 Sinon il tentera de combattre afin que Rosq Urh puisse jeter son sort.

Plan du réseau souterrain de la Roche aux chevaux



9 Cabane ou dorment Senos, Ranleu, Usicos, Senistes.

La cabane comporte deux parties : une salle de veille, où se tient le chef de guerre de service, et une grande pièce où dorment les autres chefs de guerre. Ils se battront jusqu'à la mort s'ils sont attaqués.

Ranleu:

Force : 14 - 11 - 7 - 4
Réflexe : 17 - 13 - 9 - 4
Souffle : 14 - 23 - 27 - 32
Arme : lance
Tableau : 9
AN : 16 - 14 - 11 - 9
AR : 11 - 9 - 6 - 4
PR : 2 - 1
PN : 4 - 3 - 1
FC : 4 - 3 - 2 - 1
ES : 9 - 8 - 6 - 4
Base : 3 - 3 - 4 - 5
Protection globale : tissus épais
-estoc : 0
-taille : 1
-contondant : 1

Usicos

Force : 18 - 14 - 9 - 5
Réflexe : 13 - 10 - 7 - 3
Souffle : 16 - 24 - 28 - 33
Arme : hache
Tableau : 7
AN : 16 - 14 - 11 - 9
AR : 12 - 10 - 5 - 2
PR : 2 - 1
PN : 4 - 3 - 1
FC : 3 - 2 - 1 - 0
ES : 5 - 4 - 2 - 0
Base : 3 - 4 - 4 - 7
Protection globale : tissus épais
-estoc : 0
-taille : 1
-contondant : 1

Senistes

Force : 17 - 13 - 9 - 4
Réflexe : 15 - 11 - 8 - 4
Souffle : 13 - 22 - 27 - 31
Arme : épée
Tableau : 10
AN : 15 - 13 - 10 - 8
AR : 11 - 9 - 6 - 4
PR : 2 - 1
PN : 4 - 3 - 1
FC : 4 - 3 - 2 - 1
ES : 7 - 6 - 4 - 2
Base : 3 - 3 - 4 - 5
Protection globale : Tissus épais
-estoc : 0
-taille : 1
-contondant : 1

Senos

Force : 19 - 14 - 10 - 5
Réflexe : X - 12 - 8 - 4
Souffle : 16 - 24 - 28 - 33
Arme : épée
Tableau : 10
AN : 15 - 13 - 10 - 8
AR : 10 - 8 - 5 - 3
PR : 1 - 0
PN : 4 - 3 - 1
FC : X - 3 - 2 - 1
ES : X - 6 - 4 - 2
Base : X - 3 - 6 - 4
Protection globale : cuirasse de bronze romaine, casque, tissus léger
-estoc : 2
-taille : 3
-contondant : 2

Ces trois fiers guerriers sont en train de dormir, car en ce moment c'est le grand Senos qui est de garde.

10 Cabane ou dorment Arum-Des, Penestes et Raon Magha. Elle ne comporte qu'une seule pièce, assez grande, meublée d'une table et de plusieurs coffres contenant des objets personnels, les instruments de Penestes, et de nombreuses composantes matérielles, (laissée à la discrétion du Maître des Légendes). S'ils sont attaqués, les trois hommes adopteront le comportement suivant : Penestes et Arum-Des accepteront le combat pendant que Raon Magha préparera le sort protéger de la magie.

11 cuisines

Dans cette grande cabane sont logés 13 femmes et 7 esclaves chargés de préparer la nourriture pour le camp. A côté de cette cabane se trouve un stock de nourriture pour environ 3 mois : céréales, vin, viandes fumées, légumes secs, etc...

Penestes

Force : 12 - 9 - 6 - 3
Réflexe : 15 - 11 - 8 - 4
Souffle : 12 - 22 - 27 - 31
Arme : poignard
Tableau : 4
AN : 10 - 8 - 5 - 0
AR : 7 - 5 - 2 - 0
PR : 1 - 0
PN : 3 - 2 - 0
FC : 4 - 3 - 2 - 1
ES : 6 - 7 - 4 - 2
Base : 3 - 3 - 4 - 5
Protection globale : tissus léger
-estoc : 1
-taille : 1
-contondant : 1

Arum-Dès

Force : 15 - 11 - 8 - 4
Réflexe : 14 - 11 - 7 - 4
Souffle : 16 - 24 - 28 - 33
Arme : épée
Tableau : 10
AN : 14 - 12 - 9 - 7
AR : 10 - 8 - 5 - 3
PR : 2 - 1
PN : 4 - 3 - 1
FC : 4 - 3 - 2 - 1
ES : 8 - 7 - 5 - 3
Base : 3 - 3 - 4 - 5
Protection globale : tissus épais
-estoc : 0
-taille : 1
-contondant : 1

Raon Magha

Réflexe : X - 7 - 5 - 2
Fatigue : 30 - 13 - 8 - 3
Souffle : 15 - 23 - 28 - 32
FC : X - 2 - 1 - 0
ES : X - 4 - 2 - 0
Base : X - 4 - 4 - 7
Protection globale : tissus épais
-estoc : 0
-taille : 1
-contondant : 1

Protéger de la magie

préparation et concentration : 13 s
NIS : 16 NDS : 10 mn
NPS : 0 NES : 12 m
incantation : clamée CDS : 10

Le domaine de Mog-Ruadh

Le sorcier a élu domicile dans les nombreuses grottes taillées par le ruissellement des eaux dans la Roche aux Chevaux. Le seul accès à ce réseau souterrain est situé dans le camp ostrite (en 7). Aucun Ostrite n'est autorisé à pénétrer dans le souterrain, sauf Senos et Raon Magha. Encore faut-il qu'ils y aient été convié par Mog-Ruadh.

Après être descendus d'une vingtaine de mètres les personnages atteignent une petite caverne d'où part une sorte de couloir naturel d'environ 1,50 m de large.

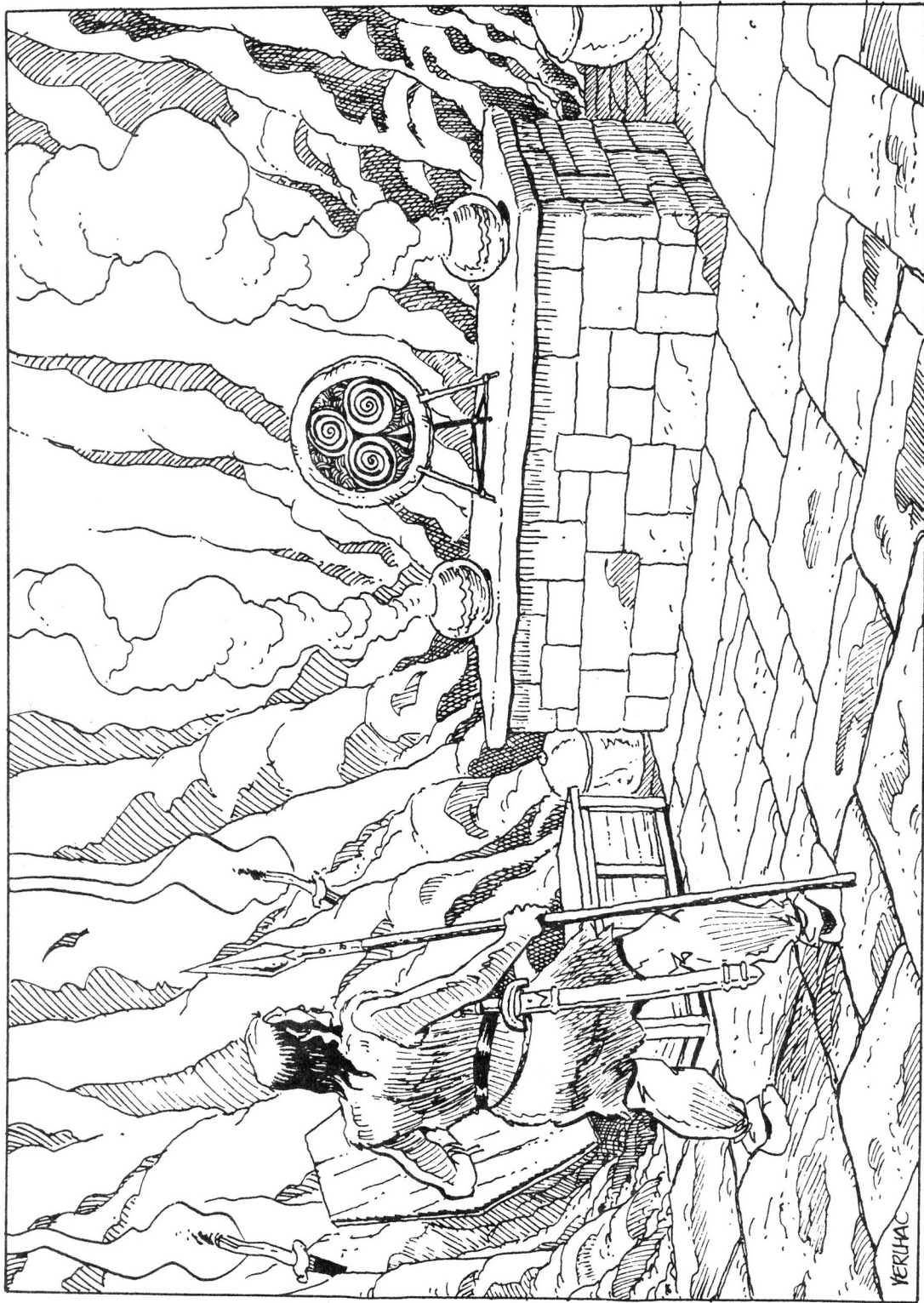
1 Salle de garde :

Cette salle est utilisée pour surveiller le réseau de grottes. Il y a toujours deux hommes de Mog-Ruadh dans cette salle. Ils ont ordre d'attaquer tout les intrus sans sommation et de donner l'alerte de vive voix immédiatement. Les gardes de Mogh-Ruadh ne sont pas des Ostrites mais des Germains qui parlent difficilement la langue de cette partie de la Gaule.

Gardes :

Force : 18 - 14 - 9 - 5
Réflexe : 13 - 10 - 7 - 3
Souffle : 16 - 24 - 28 - 33
Arme : épieu
Tableau : 11
AN : 12
AR : 5
PR : 0

PN : 3 - 2 - 1
FC : 3 - 2 - 1
ES : 5 - 4 - 2
Base : 4 - 5 - 5 - 7
Protection globale : fourrure
-estoc : 1
-taille : 2
-contondant : 2



2 salle du chef de la garde de Mogh-Ruadh

On remarque aussitôt que cette grotte est habitée. Elle contient un lit et des fourrures sont accrochées aux parois, on remarque en particulier une peau d'ours, une peau de tigre, et une grande cape en castor. Côté du lit sont posés une coupe d'or et un pichet de vin (grec). On peut voir aussi une armure de fabrication romaine et une épée de type germanique. Du lit monte un ronflement sonore.

Cet homme, un Galate, est l'homme de main de Mog-Ruadh, c'est lui qui dirige la petite troupe de guerriers germaniques. Il a réussi à échapper à l'emprise du Trèfle Noir, mais il craint encore trop Mog-Ruadh pour oser s'enfuir, bien qu'il le déteste cordialement. Il est prêt à se mettre du côté du plus fort, quel qu'il soit, mais préfère ne pas prendre trop de risques. S'il est attaqué il se défendra jusqu'à ce qu'il ait atteint l'état 75, puis il se rendra. Il refusera d'aider les personnages sauf s'ils lui promettent de l'aider à s'enfuir, dans ce cas il fera un plan rapide des grottes à même le sol, sans toutefois mentionner la présence du serpent bélier.

Force : 16 - 12 - 8 - 4	PN : 4 - 3 - 1
Réflexe : 16 - 12 - 8 - 4	FC : 4 - 3 - 2 - 1
Souffle : 14 - 23 - 27 - 32	ES : 8 - 7 - 5 - 3
Arme : épée	Base :
Tableau : 10	Protection globale : fourrure
AN : 17 - 13 - 9 - 4	-estoc : 1
AR : 13 - 10 - 7 - 3	-taille : 2
PR : 2 - 1	-contondant : 2

3 Cellule de Ziargos

Cette salle est fermée par une lourde porte, elle est bloquée de l'extérieur par une cale de bois. Une odeur pestilentielle empuantit l'atmosphère. Un homme assis à une table, de dos, semble préparer une infâme mixture. Il est occupé à réduire quelque chose de gluant dans un mortier de pierre, alors qu'une préparation de couleur brunâtre bouillonne dans un petit chaudron placé sur le feu. De face, il semble plutôt de type méditerranéen, âgé d'environ trente ans, maigre, assez grand, le regard fuyant. *C'est un grec, moitié fou, qui croit que Mog-Ruadh est un dieu descendu sur terre, il passe le plus clair de son temps à jouer seul aux échecs et à préparer des mixtures infectes à base de cadavres de rats, qui sont en fait de dangereux poisons. C'est pour cela que Mog-Ruadh le tient enfermé dans cette cellule. De temps en temps, il lui confie une petite mission d'espionnage, et le charge parfois même d'exécuter des personnages gênants.*

Il va tenter de faire croire (mentir) qu'il est une malheureuse victime de l'immonde Mog-Ruadh, mais qu'il sait qu'actuellement il dort, et qu'il peut conduire le groupe auprès de lui. En fait il a l'intention de les emmener en 11, et de profiter de la confusion pour aller chercher Mogh-Ruadh.

4 Salles des gardes

Dans cette salle dorment 8 gardes possédant des caractéristiques identiques à ceux de la salle 1

5 et 6

Mogh-Ruadh s'est ménagé deux issues de secours, il s'agit de galeries donnant sur la falaise à environ 50 m du sol. Le sorcier a fait installer 2 cordes permettant de descendre rapidement. Tout ceci est soigneusement dissimulé et ne peut être repéré de l'extérieur.

7 salle des éboulements

Cette Salle particulièrement dangereuse n'est pas utilisée. Le sol est recouvert de blocs de pierres fraîchement éboulés. Le plafond, assez haut est en forme d'entonnoir renversé. Si quelqu'un se déplace dans la salle, il y a une chance sur dix qu'un éboulement se déclenche. Dans ce cas, tous les personnages dans la pièce ont droit à un jet de réflexe. S'il est réussi, les dommages subits sont égaux à 10-ES points de souffles. Sinon les dommages sont égaux à 10-FC. Les blessures sont du type contondant.

8 Salle de travail et de torture

Cette salle est fermée par une porte barrée de l'intérieur. Une large table de pierre tachée de sang occupe le centre de la pièce. Aux parois de la grotte sont fixés des objets intermédiaires entre engin de torture et instrument de chirurgie. Dans la cheminée un lit de braises dispense une faible chaleur. Dans un coin, posée sur un bloc de pierre, on peut voir une douzaine de fioles et de bocaux remplis d'ingrédients de toute sorte.

L'une des fioles est scellée, et remplie d'un liquide jaunâtre. Cette liqueur à le pouvoir de rendre invulnérable à la douleur pour une heure.

Dans un coin sombre un homme dort (faire tirer un jet de perception pour voir si les personnages l'ont aperçu. Cet homme s'appelle Urhan, il est bossu, affreusement laid et exerce la profession de bourreau. Couché tout contre lui se trouve son loup apprivoisé. Si des intrus pénètrent dans la pièce, le loup le sentira tout de suite et réveillera son maître qui tentera une attaque par surprise. S'il se sent perdu, il cherchera à fuir mais ne se rendra pas. Il se bat avec un énorme marteau de forgeron.

Force : 19	PN : 3
Réflexe : 13	FC : 3 - 2 - 1 - 0
Souffle : 19 - 25 - 29 - 34	ES : 5 - 4 - 2
Arme : marteau	Base : 4 - 5 - 5 - 7
Tableau : 11	Protection globale : fourrure
AN : 10	-estoc : 1
AR : 4	-taille : 2
PR : 0	-contondant : 2

9 La chambre de Mog-Ruadh

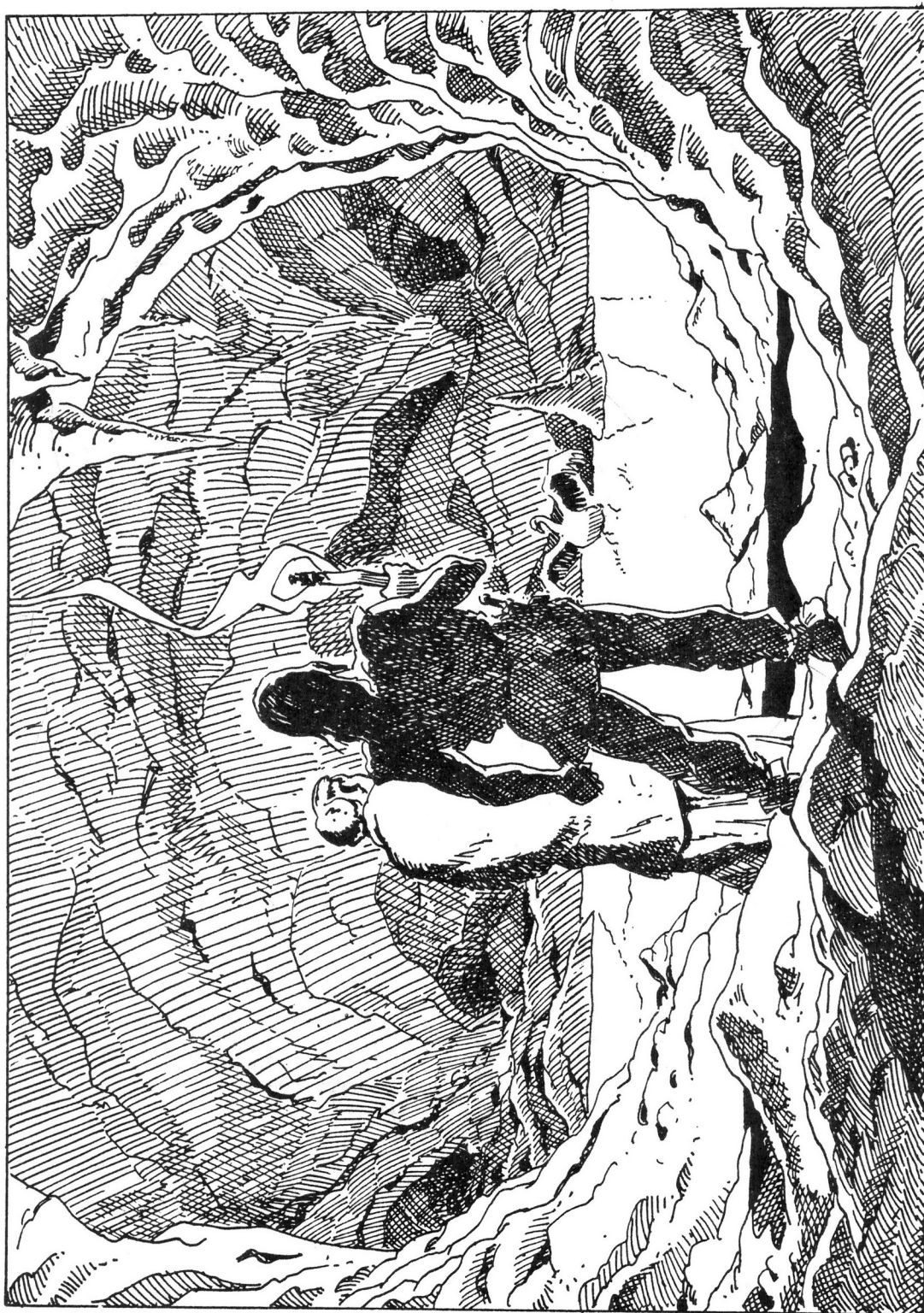
Le grand contient les vêtements de Mog-Ruadh, qui sont tous de couleur pourpre et à l'emblème du Trèfle Noir. Les deux autres contiennent des composantes matérielles. Mog-Ruadh dort du sommeil du juste, mais il a le sommeil léger et se réveillera au moindre bruit.

Il a environ cinquante ans, et il a le crâne rasé. Il est aussi intelligent que méchant.

Dès qu'il se sera rendu compte que des intrus ont pénétré chez lui il tentera de les tuer. Pour cela il utilisera sa Magie. Il peut jeter ses sorts par le biais du Trèfle Noir. Dans ce cas il ne lui faut que 5 secondes pour jeter un sort avec une CDS égale au MS, en contrepartie il dépense 2 fois plus de fatigue. Il utilise en priorité : hurlements, endormir, formes d'ombre et langage confus. S'il est acculé il se résoudra à se battre au coute-las, de toute façon il ne peut se rendre.

Le Trèfle Noir.

C'est un objet très ancien, qui fut probablement créé par un dieu il y a de cela bien longtemps. C'est un objet neutre,



nanti d'une vie propre, qui n'a pour but que de dominer tous les êtres vivants qui s'approchent de lui. Il prend si possible possession d'un être ayant au moins un don de magie de 18 et lui délègue une partie de ses pouvoirs. Dès lors celui-ci travaille en quelque sorte pour lui. C'est ainsi que cela s'est passé avec Mog-Ruadh. Il n'était qu'un petit magicien sans envergure, lorsqu'il a découvert par hasard le Trèfle Noir. Il est tombé en son pouvoir, ce qui a fait de lui un puissant magicien. De plus, il a réussi à asservir Iarokh et Ormella, ce qui a considérablement renforcé son pouvoir.

Dès que les personnages entrent dans la pièce le Trèfle Noir tente de les dominer. Il a 12 – Facteur de bravoure chances sur 20 d'y parvenir. Le personnage qui succombe sera dans l'incapacité de réaliser des actions offensives contre Mog-Ruadh et fera tout pour éviter la destruction du Trèfle Noir.

Pour le détruire, le seul moyen est qu'il soit frappé par la foudre le troisième jour du troisième mois de l'année.

10 Le Lac souterrain.

Cette vaste caverne est occupée par un petit lac souterrain. Le couloir qui y mène est barré par une rigole contenant un liquide rouge qui n'est autre que du sang. Un cygne blanc nage lentement sur le lac. Son cou porte la marque du Trèfle Noir.

Il s'agit d'Ormella, une fée soumise au pouvoir du Trèfle Noir par Mog-Ruadh. De ce fait elle a perdu tous ses pouvoirs, elle est condamnée à rester sous cette forme jusqu'à la mort du Sorcier. Elle ne peut sortir de la caverne car elle ne peut franchir la rigole de sang. Si elle est délivrée de l'emprise de Mog-Ruadh, elle fera tout pour aider les personnages.

11 Iarok

Cette salle est fermée par une puissante porte barrée de l'extérieure. Le sol de la grotte est jonché d'ossements de toute sorte y compris des ossements humains. Une forte odeur de bouc empuantit l'atmosphère. Lové dans un coin obscur de la grotte, Iarok, un serpent à tête de bélier se prépare à attaquer les intrus par surprise. Iarokh est utilisé par Mog-Ruadh comme source de puissance négative alors qu'Ormella est une source de puissance positive. Il hait toute créature vivante, et il ne connaît pas de plus grande joie que celle d'écraser la tête d'un adversaire à grand coups de cornes.



tableau récapitulatif

	DONS								SENS								CARACTERISTIQUES					FACTEURS					SNI	Fat	AR	ECO	VS										
	Cbt	Mag	Art	Com	Per	Mec	Nat	Foi	AUR	B	Age	Taille	P	p20	AMB	OUI	VUE	GOU	ODO	TOU	SIX	F	R	C	E	V						I	S	FF	FP	FB	FS	FM	ES	FC	Base
AMBIORIX	16	12	15	6	15	1	19	6	10	12	31	1,80	75	4	10	16	14	15	15	15	15	16	16	10	16	10	8	14	4	4	3	2	4	7	3	3	14	32	125	6	52
	Bronzier (16)															25%	12	12	8	12	8	6	11	-	3	2	1	3	6	2	4	23	13	94	5	47					
	Empêcher le passage (6), Parler aux animaux (9)															50%	8	8	5	8	5	4	7	-	2	1	0	2	4	1	4	27	8	62	3	41					
																75%	4	4	3	4	3	2	4	-	1	0	-	1	2	0	6	32	3	31	2	-					
BRENNUS	19	0	8	15	18	8	15	8	18	13	23	1,85	110	6	14	19	20	17	18	19	15	18	12	14	15	14	10	10	5	4	4	3	3	7	3	3	15	32	159	8	47
																25%	14	9	11	11	11	8	8	-	3	3	2	2	6	2	4	23	13	119	6	43					
																50%	9	6	7	8	7	5	5	-	2	2	1	1	4	1	4	28	8	80	4	36					
																75%	5	3	4	4	4	3	3	-	1	1	0	0	2	0	6	32	3	40	2	-					
CASSINOS	2	18	8	15	8	1	17	19	12	7	46	1,70	80	4	12	6	6	10	9	7	10	x	x	8	15	16	18	19	2	4	4	5	5	x	x	x	15	28	x	x	x
	Initiation druidique (9), Libérer la pluie (19), Créer du brouillard (19)															25%	6	8	6	11	12	14	14	-	3	3	4	4	4	1	4	23	12	59	3	41					
	Chutes de neige (18), Grains de pluie (17), Parler aux nuages (13), Connaitre les secrets du vent (19)															50%	4	5	4	8	8	9	10	-	2	2	3	3	2	0	5	28	7	39	2	34					
	Tourbillon de poussiere (19), Illumination (19), Clairvoyance (17), Divination (14), Feu de laterie (15)															75%	2	3	2	4	4	5	5	-	1	1	2	2	0	-	7	32	2	20	1	-					
EBUROS	5	18	20	17	13	2	2	8	16	16	29	1,80	61	3	12	18	11	13	10	14	12	6	12	15	14	12	19	17	2	4	3	5	5	7	3	3	13	32	58	3	47
	Initiation bardique (10)															25%	5	9	11	11	9	14	13	-	3	2	4	4	6	2	4	22	13	44	2	43					
	Rire (18),Elégie (17), Endormir (12), Louanges (15), Satire (12), Rapide comme le vent (18)															50%	3	6	8	7	6	10	9	-	2	1	3	3	4	1	4	27	8	29	1	36					
																75%	2	3	4	4	3	5	4	-	1	0	2	2	2	0	6	31	3	15	1	-					
EQUORANDA	2	20	10	15	10	8	17	2	17	15	39	1,65	53	3	10	11	12	8	6	12	11	7	13	10	16	14	19	16	2	4	4	5	4	6	3	3	15	30	64	3	48
	Initiation magique (9)															25%	5	10	8	12	11	14	12	-	3	3	4	3	5	2	4	23	13	48	2	40					
	Créer un être de fleurs (14), Langage confus (19), Hurlements (11), Rendre amoureux (16), Envouter (14), Illusions (8)															50%	4	7	5	8	7	10	8	-	2	2	3	2	3	1	4	28	8	32	1	38					
																75%	2	3	3	4	4	5	4	-	1	1	2	1	1	0	6	32	3	16	1	-					
SAMARA	18	0	2	8	15	15	11	15	14	9	30	1,75	66	3	14	13	16	14	18	18	11	17	18	15	16	10	11	9	5	4	3	3	3	8	4	3	14	32	125	6	55
	Tonnelière (15)															25%	13	14	11	12	8	8	7	-	3	2	2	2	7	3	3	23	13	94	5	49					
																50%	9	9	8	8	5	6	5	-	2	1	1	1	5	2	4	27	8	62	3	43					
																75%	4	5	4	4	3	3	2	-	1	0	0	0	3	1	5	32	3	31	2	34					
SENISTES	17	0	5	11	10	10	10	12	12	8	41	1,85	86	4	14	10	10	10	10	10	10	17	15	15	12	14	10	8	5	3	4	3	2	7	4	3	13	36	130	7	50
Chef de guerre air sévere																25%	13	11	11	9	11	8	6	-	2	3	2	1	6	3	3	22	14	97	5	46					
																50%	9	8	8	6	7	5	4	-	1	2	1	0	4	2	4	27	9	65	3	41					
																75%	4	4	4	3	4	3	2	-	0	1	0	-	2	1	5	31	4	32	2	-					
RAON-MARGHA	5	17	5	18	16	3	16	13	14	7	58	1,68	62	3	10	16	16	16	16	16	16	x	x	x	16	12	17	17	2	4	3	5	5	x	x	x	15	30	x	x	x
Discret, diplomate	Initition magique (15); Résister au sommeil (20), Combattre la peur (20), Protéger des charmes (18), Protéger de la magie (16), Reflux de la magie (13), Chasser les créatures monstrueuses (8), Voyager vers l'avenir (2), Forme d'ombre (19)															25%	6	7	10	12	9	13	13	-	3	2	4	4	4	2	4	23	13	55	3	38					
																50%	4	5	7	8	6	9	9	-	2	1	3	3	2	1	4	28	8	36	2	34					
																75%	2	2	3	4	3	4	4	-	1	0	2	2	0	0	7	32	3	18	1	-					
ARMAGH	14	1	5	11	15	12	10	11	9	6	34	1,70	85	4	14	15	15	15	15	15	15	15	13	13	14	8	11	10	4	4	2	3	3	6	3	3	12	36	121	6	48
Aime rire, bon vivant																25%	11	10	10	11	6	8	8	-	3	1	2	2	5	2	3	22	14	91	5	40					
																50%	8	7	7	7	4	6	5	-	2	0	1	1	3	1	4	27	9	60	3	38					
																75%	4	3	3	4	2	3	3	-	1	-	0	0	1	0	6	31	4	30	2	-					
GRANNUS	14	0	4	12	6	10	3	11	9		31	1,70	70	4	14	6	6	6	6	6	6	15	15	14	8	10	10	10	4	2	3	3	3	7	4	3	9	42	101	5	50
Aime plaisanter et bavarder																25%	11	11	11	6	8	8	8	-	1	2	2	2	6	3	3	18	18	76	4	46					
																50%	8	8	7	4	5	5	5	-	0	1	1	1	4	2	4	24	12	50	3	41					
																75%	4	4	4	2	3	3	3	-	-	0	0	0	2	1	5	28	16	25	1	-					
MEDROS	15	1	10	10	8	3	12	10	9		30	1,78	65	3	8	8	8	8	8	8	8	16	10	9	13	12	11	10	4	4	3	3	3	5	2	4	13	36	113	6	44
Aime les animaux discret, mélancolique																25%	12	8	7	10	9	8	8	-	3	2	2	2	4	1	4	22	14	85	4	41					
																50%	8	5	5	7	6	6	5	-	2	1	1	1	2	0	4	27	9	56	3	34					
																75%	4	3	2	3	3	3	3	-	1	0	0	0	0	-	7	31	4	28	1	-					
RAN-MAOR	15	2	5	13	10	7	10	10	10		37	1,75	75	4	12	10	10	10	10	10	10	16	13	13	8	7	10	9	4	2	2	2	3	3	6	3	3	8	44	109	5
Nerveux, susceptible Parle vite																25%	12	10	10	6	5	8	7	-	1	1	2	2	5	2	3	16	21	82	4	40					
																50%	8	7	7	4	4	5	5	-	0	0	1	1	3	1	4	22	14	55	3	38					
																75%	4	3	3	2	2	3	2	-	-	-	0	0	1	0	6	25	7	27	1	-					
RUDIANOS	15	0	5	6	15	8	15	5	6		28	1,77	78	4	14	15	15	15	15	15	15	16	16	15	8	9	6	10	4	2	3	2	3	8	4	3	8	42	111	6	52
discret																25%	12	12	11	6	7	5	8	-	1	2	1	2	7	3	3	16	18	83	4	47					
																50%	8	8	8	4	5	3	5	-	0	1	0	1	5	2	4	22	12	55	3	41					
																75%	4	4	4	2	2	2	3	-	-	0	-	0	3	1	5	25	6	28	1	-					

Les seuils de souffle donnés sont, dans l'ordre, ceux des états 25, 50, 75 et inconscient. Les seuils de fatigue donnés sont, dans l'ordre, ceux des états 25, 50, 75 et coma.

La vitesse de sprint (VS) est donnée en mètres pour une période de 6 secondes. La vitesse de course (VC) est donnée en mètres pour une période de 1 minute. La vitesse de pas de course (VPC) est donnée en Kilomètres pour une période de 1 heure.

Des caractéristiques

VC	VPC	ITU	COMPETENCES																	ARMES																					
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	AN AR PN PR				AN AR PN PR				AN AR PN PR				AN AR PN PR								
300	15	12	3	5	3	1	3	2	4	7	7	2	3	3	3	1	1	0	0	4	EPL	13	9	3	1	LAN	13	8	3	1	LAL	11	-	-	-	BRO	-	-	3	2	
270	14	10	1	3	1	-	1	0	2	5	5	0	1	1	1	-	-	-	-	2	11*	11	7	2	0	10*	11	6	2	0	7*	9	-	-	-	-	2	1			
200	11,5	7	-	0	-	-	-	-	-	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	F	8	4	0	-	C	8	3	0	-	C	6	-	-	-	C	-	-	0	-	
-	-	5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6	2	-	-	-	6	1	-	-	-	4	-	-	-	-	-	-	-	-		
270	14	14	6	1	7	1	3	2	3	3	3	5	3	3	3	1	1	7	0	15	EPL	7	3	2	0	LAN	7	2	2	0	FRO	8	-	-	-	GRB	-	-	2	0	
220	12	12	4	-	5	-	1	0	1	1	1	3	1	1	1	-	-	5	-	13	11*	5	1	1	-	10*	5	0	1	-	8*	6	-	-	-	-	1	-			
170	9,5	9	1	-	2	-	-	-	-	-	-	0	-	-	-	-	-	2	-	10	F	2	-	-	-	C	2	-	-	-	C	3	-	-	-	F	-	-	-	-	
-	-	7	-	-	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	-	8	0	-	-	-	-	0	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-		
x	x	13	3	1	3	1	3	2	3	3	3	2	3	3	3	1	1	0	8	4																					
200	11,5	11	1	-	1	-	1	0	1	1	1	0	1	1	1	-	-	-	6	2																					
150	8	8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3	-																					
-	-	6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-																					
270	14	16	3	1	3	1	3	2	3	3	3	9	3	3	3	1	1	0	0	4																					
220	12	14	1	-	1	-	1	0	1	1	1	7	1	1	1	-	-	-	-	2																					
170	9,5	11	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4	-	-	-	-	-	-	-	-																					
-	-	9	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2	-	-	-	-	-	-	-	-																					
280	14,5	15	3	1	3	1	3	2	3	3	3	2	3	3	3	1	1	0	0	4																					
240	13	13	1	-	1	-	1	0	1	1	1	0	1	1	1	-	-	-	-	2																					
190	10,5	10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-																					
-	-	8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-																					
320	15,5	13	5	6	13	1	3	5	3	3	3	2	3	3	3	1	1	0	0	4	LAN	16	11	4	2	COU	16	15	4	4	COL	16	-	-	-	LAL	16	-	-	-	Casque
290	14,5	11	3	4	11	-	1	3	1	1	1	0	1	1	1	-	-	-	-	2	10*	14	9	3	1	3*	14	13	3	3	3*	14	-	-	-	7*	14	-	-	-	Cuirasse
220	12	8	0	1	8	-	-	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	C	11	6	1	-	R	11	10	1	1	C	11	-	-	-	C	11	-	-	-	
150	8	6	-	-	6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	9	4	-	-	-	9	8	-	-	-	9	-	-	-	9	-	-	-			
300	15	10	12	12	13	11	3	2	6	8	10	5	3	3	3	1	1	13	0	12	EPL	15	11	4	2	LAN	9	4	2	0	LAL	5	-	-	-	BRO	-	-	3	2	Cuirasse cloutée d'origine
250	13,5	8	10	10	11	9	1	0	4	6	8	3	1	1	1	-	-	11	-	10	10*	13	9	3	1	9*	7	2	1	-	6*	3	-	-	-	-	2	1	romaine		
200	11,5	5	7	7	8	6	-	-	1	3	5	0	-	-	-	-	-	8	-	7	F	10	6	1	-	C	4	-	-	-	C	0	-	-	-	C	-	-	0	-	Casque de bronze
-	-	3	5	5	6	4	-	-	-	1	3	-	-	-	-	-	-	6	-	5	8	4	-	-	-	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Fourrure		
x	x	17	4	6	3	1	3	2	3	3	3	16	3	11	3	1	1	0	10	4	POI	x	x	x	x																
190	10,5	15	2	4	1	-	1	0	1	1	1	14	1	9	1	-	-	8	2	4*	5	2	1	-																	
150	8	12	-	1	-	-	-	-	-	-	-	11	-	6	-	-	-	5	-	-	R	2	-	-	-																
-	-	10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	9	-	4	-	-	-	3	-	-	0	-	-	-	-																
280	14,5	13	9	12	10	8	3	10	3	7	7	2	3	3	3	1	1	0	0	10	EPL	12	8	3	1	GDN	15	12	4	2	LAN	12	7	3	1	LAL	9	-	-	-	Casque
240	13	11	7	10	8	6	1	8	1	5	5	0	1	1	1	-	-	-	-	8	10*	10	6	2	0	6*	13	10	2	1	9*	10	5	2	0	6*	7	-	-	-	
190	10,5	8	4	6	5	3	-	3	-	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-	5	F	7	3	0	-	F	10	7	-	-	C	7	2	0	-	C	4	-	-	-	
-	-	6	2	4	3	1	-	1	-	0	0	-	-	-	-	-	-	-	-	3	5	1	-	-	-	8	3	-	-	-	5	0	-	-	2	-	-	-			
300	15	8	8	15	10	1	3	2	3	3	3	2	3	3	3	1	1	0	0	6	EPL	10	6	3	1	POI	8	5	2	1	POL	9	-	-	-	BRO	-	-	2	1	Casque
250	13,5	6	6	13	8	-	1	0	1	1	1	-	1	1	1	-	-	-	-	4	10*	8	4	2	-	4*	6	3	1	0	3*	7	-	-	-	-	1	0	Fourrure		
200	11,5	3	3	10	5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	F	5	1	0	-	R	3	0	-	-	C	4	-	-	-	C	-	-	-	-	
-	-	1	1	8	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3	-	-	-	-	1	-	-	-	-	2	-	-	-	-	-	-	-			
240	13	10	9	10	8	7	3	2	3	3	3	2	3	3	3	1	1	0	9	9	HAC	10	6	3	1	HAL	6	-	-	-	JAV	8	-	-	-	EPL	6	2	2	0	Fourrure
200	11,5	8	7	8	6	5	1	0	1	1	1	0	1	1	1	-	-	-	-	7	7*	8	4	2	0	4*	4	-	-	-	7*	6	-	-	-	10*	4	0	1	-	Casque
150	8	5	6	5	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4	F	5	1	0	-	C	1	-	-	-	C	3	-	-	-	F	1	-	-	-	
-	-	3	4	3	1	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-			
48	280	14,5	10	10	11	3	10	3	2	6	3	3	2	3	3	14	1	0	0	10	POI	13	10	3	2	POL	12	-	-	-	FRO	10	-	-	-	HAC	10	6	3	1	Casque
240	13	8	8	9	1	8	1	0	4	1	1	0	1	1	1	12	-	-	-	8	4*	11	8	2	1	3*	10	-	-	-	8*	8	-	-	-	7*	8	4	2	0	Fourrure
190	10,5	5	5	6	-	5	-	-	1	-	-	-	-	-	-	9	-	-	-	5	R	8	5	0	-	C	7	-	-	-	C	5	-	-	-	C	5	1	0	-	
-	-	3	3	4	-	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	7	-	-	-	3	6	3	-	-	-	5	-	-	-	-	3	-	-	-	3	-	-	-			
300	15	11	9	9	11	1	3	2	10	8	14	2	3	3	3	1	1	0	0	6	GDN	10	7	3	1	LAN	7	2	2	0	HAL	9	-	-	-	GRB	-	-	3	1	Casque
270	14	9	7	7	9	-	1	0	8	6	12	0	1	1	1	-	-	-	-	4	6*	8	5	2	0	9*	5	0	1	-	4*	7	-	-	-	-	2	0	Fourrure		
200	11,5	6	4	4	6	-	-	-	5	3	9	-	-	-	-	-	-	-	-	1	F	5	2	0	-	C	2	-	-	-	C	4	-	-	-	F	-	-	0	-	
-	-	4	2	2	4	-	-	-	3	1	7	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3	0	-	-	-	0	-	-	-	-	2	-	-	-	-	-	-	-			

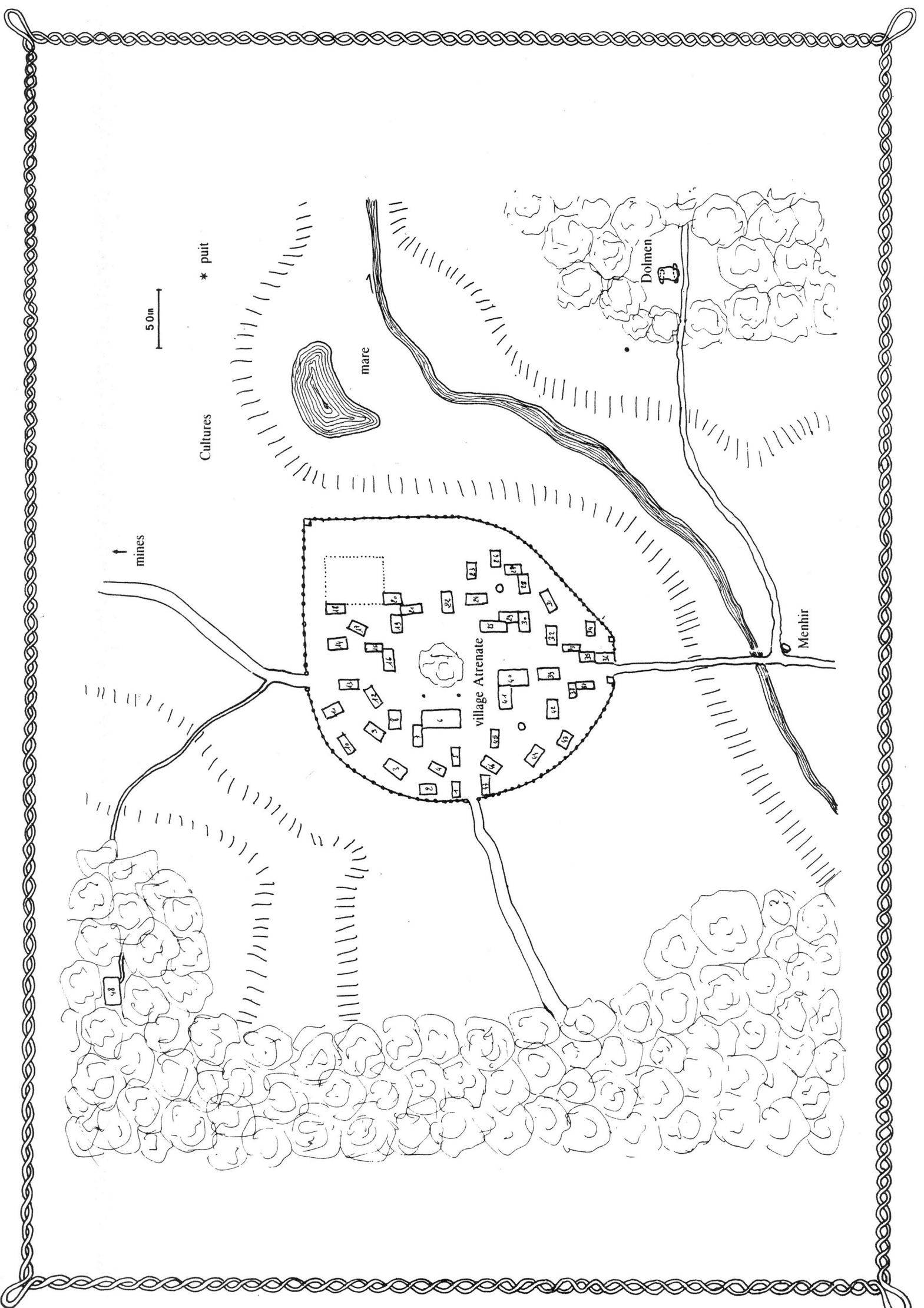
* : Voir tableau correspondant des dommages des armes

Les armes Atrenates étant de meilleure facture sont plus performantes. Elles sont aussi plus résistantes (ra : + 1) que les armes en fer usuelles.

COMPETENCES

- | | | |
|--|--|---|
| 1 C Equilibre, Se déplacer en silence, Savoir chuter | 4 C Pied marin, Manœuvrer une embarcation, un bateau | 7 I Embuscade, Détecter embuscade, Camouflage, Se cacher |
| 2 C Nager, Grimper à la corde, Escalader | 5 C Subtiliser, Dissimuler, Manipuler | 8 I Pister, Effacer les traces, Chasser |
| 3 C Monter à cheval, Conduire un char | 6 I Poser, détecter, Désamorcer les pièges | 9 I Se repérer, Déterminer une distance, Prédire le temps |

VC VPC ITU	COMPETENCES																		ARMES																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	AN AR PN PR				AN AR PN PR				AN AR PN PR												
290 14,5 11	11	6	11	1	3	12	7	11	3	2	3	3	3	1	1	0	0	4	GDN	12	9	3	2	LAN	7	2	2	0	FRO	6	-	-	-	GRB	-	-	3	1	Casque Fourrure
250 13,5 9	9	4	9	-	1	10	5	9	1	0	1	1	1	-	-	-	-	2	6*	10	7	2	1	9*	5	0	1	-	8*	4	-	-	-	-	2	-			
190 10,5 6	6	1	6	-	-	7	2	6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	F	7	4	0	-	C	2	-	-	-	C	1	-	-	-	F	-	-	0	-	
- - 4	4	-	4	-	-	5	0	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	2	-	-	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-			
300 15 9	10	1	12	1	3	6	8	10	3	10	3	3	3	1	1	8	0	7	LAN	12	7	3	1	LAL	12	-	-	-	GRB	-	-	3	2						
250 13,5 7	8	-	10	-	1	4	6	8	1	8	1	1	1	-	-	6	-	5	9*	10	5	2	0	6*	10	-	-	-	-	-	2	1							
200 11,5 4	5	-	7	-	-	1	3	5	-	5	-	-	-	-	-	3	-	2	C	7	2	0	-	C	7	-	-	-	F	-	-	0	-						
- - 2	3	-	5	-	-	-	1	3	-	3	-	-	-	-	-	1	-	0	5	0	-	-	5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
300 15 11	14	1	14	1	3	2	3	3	3	2	3	3	3	1	1	0	0	4	POI	10	7	3	1	POL	10	-	-	-											
270 14 9	12	-	12	-	1	0	1	1	1	0	1	1	1	-	-	-	-	2	4*	8	5	2	0	3*	8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
200 11,5 6	9	-	9	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	R	5	2	0	-	C	5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
- - 4	7	-	7	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3	0	-	-	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
290 14,5 8	9	1	10	1	3	2	3	3	3	2	3	3	3	1	1	0	0	5	LAN	7	2	2	0	LAL	7	-	-	-	GRB	-	-	0	0						
250 13,5 6	7	-	8	-	1	0	1	1	1	0	1	1	1	-	-	-	-	3	9*	5	0	1	-	6*	5	-	-	-	-	-	1	-							
190 10,5 3	4	-	5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	C	2	-	-	-	C	2	-	-	-	F	-	-	-	-						
- - 1	2	-	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	-	-	-	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
290 14,5 9	13	1	12	1	3	2	3	3	3	2	3	3	3	1	1	0	0	4	POI	6	3	2	0	POL	6	-	-	-											
250 13,5 7	11	-	10	-	1	0	1	1	1	0	1	1	1	-	-	-	-	2	4*	4	2	1	-	3*	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
190 10,5 4	8	-	7	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	R	1	0	-	-	C	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
- - 2	6	-	5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
x x 13	13	12	15	14	3	2	3	14	3	12	3	3	3	1	1	16	0	16	EPL	15	10	4	1	HAC	12	8	3	1	HAL	9	-	-	-	LAN	14	9	4	1	Casque Cuirasse d'origine romaine Fourrure
270 14 11	11	10	13	12	1	0	1	12	1	10	1	1	1	-	-	14	-	14	10*	13	8	3	0	7*	10	6	2	0	4*	7	-	-	-	9*	12	7	3	0	
200 11,5 8	8	7	10	9	-	-	-	9	-	7	-	-	-	-	-	11	-	11	F	10	5	1	-	F	7	3	0	-	C	4	-	-	-	C	9	4	1	-	
- - 6	6	5	8	7	-	-	-	7	-	5	-	-	-	-	-	9	-	9	8	3	-	-	5	1	-	-	-	-	2	-	-	-	7	2	-	-	-		
x x 14	3	1	3	1	3	2	3	3	3	15	3	13	3	1	1	0	12	4																					
x x 12	1	-	1	-	1	0	1	1	1	13	1	11	1	-	-	-	10	2																					
150 8 9	-	-	-	-	-	-	-	-	-	10	-	8	-	-	-	-	7	-																					
- - 7	-	-	-	-	-	-	-	-	-	8	-	6	-	-	-	-	5	-																					
300 15 15	3	12	3	1	3	2	3	3	3	12	3	3	3	1	10	0	13	4	POI	10	7	3	1	POL	11	-	-	-											
250 13,5 13	1	10	1	-	1	0	1	1	1	10	1	1	1	-	8	-	11	2	4*	8	5	2	0	3*	9	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
200 11,5 10	-	7	-	-	-	-	-	-	-	7	-	-	-	-	5	-	8	-	R	5	2	0	-	C	6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
- - 8	-	5	-	-	-	-	-	-	-	5	-	-	-	-	3	-	6	-	0	0	0	-	-	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
290 14,5 15	16	15	15	1	3	2	12	16	3	2	3	14	3	1	1	15	15	4	EPL	14	10	4	2	LAN	12	7	3	1	LAL	12	-	-	-	GRB	-	-	3	1	
250 13,5 13	14	13	13	-	1	0	10	14	1	0	1	12	1	-	-	13	13	2	10*	12	8	3	1	9*	10	5	2	0	6*	10	-	-	-	-	2	0			
190 10,5 10	11	10	10	-	-	-	7	11	-	-	-	9	-	-	-	10	10	-	F	9	5	1	-	C	7	4	0	-	C	7	-	-	-	F	-	-	0	-	
- - 8	9	8	8	-	-	-	5	9	-	-	-	7	-	-	-	8	8	-	7	3	-	-	5	2	-	-	-	5	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
x x 15	3	12	12	1	3	2	3	15	15	10	3	3	3	1	1	0	0	4	COU	8	7	2	2	COL	7	-	-	-											
220 12 13	1	10	10	-	1	0	1	13	13	8	1	1	1	-	-	-	-	2	2*	6	5	1	1	2*	5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
170 9,5 10	-	7	7	-	-	-	-	10	10	5	-	-	-	-	-	-	-	-	R	3	2	-	-	C	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
- - 8	-	5	5	-	-	-	-	8	8	3	-	-	-	-	-	-	-	-	1	0	-	-	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-			
300 15 13	12	11	14	1	3	2	3	13	3	2	3	3	3	1	1	10	0	15	COU	15	4	4	3	COL	15	-	-	-	EPL	12	8	3	1	GRB	-	-	3	1	Cuirasse
270 14 11	10	9	12	-	1	0	1	11	1	0	1	1	1	-	-	8	-	13	2*	13	2	3	2	2*	13	-	-	-	10*	10	6	2	0	-	2	0			
200 11,5 8	7	6	9	-	-	-	-	8	-	-	-	-	-	-	-	5	-	10	R	10	-	1	0	C	10	-	-	-	F	7	3	0	-	F	-	-	0	-	
- - 6	5	4	7	-	-	-	-	6	-	-	-	-	-	-	-	3	-	8	8	-	-	-	8	-	-	-	-	5	1	-	-	-	-	-	-	-	-		
310 15,5 15	16	14	14	12	3	15	3	13	3	2	3	3	3	1	1	0	0	16	LAN	16	11	4	2																



MOG RUADH

DONS				CARACTERISTIQUES			
COMBAT	Chi	14			-25% -50% -75%	-25% -50% -75%	
MAGIE	Mag	18		FORCE	F 13 10 7 3		
ARTISTIQUE	Art	8		RAPIDITE	R 14 11 7 4	REFLEXES	FF 4 4 4 4
COMMUNICATION	Com	17		COORDINATION	C 15 11 8 4	HABILETE	15 11 8 4
PERCEPTION	Per	13		ENDURANCE	E 13 10 7 3	CHOC PHYSIQUE	FP 4 3 2 1
MECANIQUE	Mec	10		VOLONTE	V 20 15 10 5		FB 4 3 2 1
NATURE	Nat	11		INTELLIGENCE	I 19 14 10 5	VIVACITE/ESPRI	FS 5 4 3 2
FOI	Foi	3		SANTE/ESPRI	S 10 8 5 3	CHOC MENTAL	FM 3 2 1

AGE : 48				STATUT SOCIAL :			
		-25% -50% -75%				-25% -50% -75%	
F ARRACHE	AR	99		AURA	AUR 17		
F LEVE	LA	297		SOUFFLE	SFL 15		
F BOUGE	BG	485		FATIGUE	FAT 13		
F ENCOMBREMENT	EC0	5					
F ENCOMBREMENT4	EC4	66					
F Saut hauteur sans élan	SHS	0.71					
F Saut hauteur avec élan	SHA	1.57					
F Saut longueur sans élan	SLs	0.60					
F Saut longueur avec élan	SLa	6.05					
R SPRINT	VS	8 7 5 7 5					
R COURSE	VC	290/250/190/150					
R PAS DE COURSE	VPc	14/5/13/5/10/5					
R MARCHÉ ACCELERÉ	VMa	8 5 8 6 4 5					
R MARCHÉ NORMALE	VIn	6 6 5 3					
R PROMENADE	VP	3 3 3 3 3					

TAILLE				POIDS			
T	13	1	175	P	13	P	70
BEAUTE	B	11					
(P/20) ²							
Ambidextre	AMB	16					
OUÏE	OUI	13					
VUE	VUE	13					
GOUT	GOU	13					
ODORAT	ODO	6					
TOUCHER	TOU	4					
6 ^{me} SENS	SIX						

ENCOMBREMENT				INTUITION			
		-25% -50% -75%		I	INTUITION	ITU	
0-EC0		-25% -50% -75%					
EC0		-25% -50% -75%					
		-25% -50% -75%					
		-50% -75%					
		-75%					

NOM				Score			
		AN	AR	PN	PR	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	
Coutelas		6 6	13	12	3	3 1 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	
DES	VIS	-25%	10	9	2	1 1 2 2 3 3 4 4 5 5 6 6 7 7 8 8 9 9 10	
		-50%	7	6	1	1 1 1 2 2 2 3 3 4 4 5 5 6 6 7 7 8 8 9 9	
		-75%	3	3	0	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	

NOM				Score			
		AN	AR	PN	PR	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	
Coutelas lancé		5 9	11				
DES	VIS	-25%	8				
		-50%	6				
		-75%	3				

NOM				Score			
		AN	AR	PN	PR	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	
DES	VIS	-25%					
		-50%					
		-75%					

NOM				Score			
		AN	AR	PN	PR	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	
DES	VIS	-25%					
		-50%					
		-75%					

-25% -50% -75%				-25% -50% -75%			
		-25% -50% -75%				-25% -50% -75%	
C Equilibre	3 2 1	I Interroger	11 8 6 3	INITIATION MEDICINE			
C Se déplacer en silence	3 2 1	I Détecter le mensonge	13 10 7 3	I Con. Animaux			
C Savoir chuter	3 2 1	I Torturer	18 14 9 5	I Médecine des plantes I			
				I Médecine des plantes II			
C Nager	14 11 7 4	S Se déguiser	6 5 3 2	I Médecine des plantes III			
F Grimper à la corde	10 8 5 3	C Imiter les voix	3 2 1	I Médecine sanglante I			
C Escalader	15 11 8 4	I Simuler des émotions	10 8 5 3	I Médecine sanglante II			
				I Médecine sanglante III			
C Monter à cheval	14 11 7 4	I Menir	17 13 9 4	S Mémoriser			
C Conduire un char	11 8 6 3	C Ventrilogique	1	I Con. Plantes			
		C Pitié	1	I Premiers soins			
C Avoir le pied marin	* 6 5 3 2	I Inventer des histoires drôles	1	INITIATION DES MARCHANDS			
C Manoeuvrer une embarcation	8 6 4 2	I Raconter des histoires drôles	1	S Alphabet			
I Manoeuvrer un bateau	* 4 3 2 1	C Danser	1	S Alphabet			
C Subtiliser	14 11 7 4	I Composer des danses	1	S Alphabet			
C Distimuler	13 10 7 3	C Mimer	1	S Evaluer			
C Manipuler	12 9 6 3	C Jongler	1	S Evaluer			
				S Evaluer			
I Poser des pièges	2 1	I Commander une troupe	17 13 9 4	S Mémoriser			
I Détecter les pièges	2 1	I Jouer à la crose	4 3 2 1	S Parler GREC			
I Désamorcer les pièges	3 1	I Jouer aux échecs	10 8 5 3	S Parler LATIN			
		I Architecture militaire	18 14 9 5	S Parler GERMAIN			
I Embuscade	10 8 5 3						
I Détecter une embuscade	4 3 2 1	I Cérémonies	13 10 7 3	INITIATION A LA MAGIE			
I Camouflage	11 8 6 3	S Lois	15 11 8 4	I Con. Animaux			
I Se cacher	13 10 7 3			I Astronomie			
				I Con. Créatures monstrueuses			
I Pister	4 3 2 1	R Empoigner	5 4 3 1	S Mémoriser			
I Effacer les traces	3 2 1	C Percussion	4 3 2 1	S Moral. philosophie méa.			
I Chasser	2 1	C Pique	4 3 2 1	I Con. Plantes			
				I Sciences de la terre			
I Se repérer	11 8 6 3	Arc	2 1	I Science du temps			
I Déterminer une distance	7 5 4 2	Grand bouclier	2 1	I Séduire			
I Prendre le temps	9 7 5 2	Bouclier rond	2 1	S Théologie			
		Coutelas lancé	13 10 7 3	INITIATION DRUIDIQUE			
I Eloquence	14 11 7 4	Epée longue	2 1	S Alphabet oghamique			
S Argumenter	17 13 9 4	Epieu	2 1	I Con. Animaux			
I Vanter	11 8 6 3	Fronde	2 1	S Astronomie			
		Gourdin	2 1	S Mémoriser			
I Marchander	14 11 7 4	Hache	2 1	S Moral. philosophie méa			
I Flatter	19 14 10 5	Hache lancée	2 1	I Con. Plantes			
I Se moquer	16 12 8 4	Javelot	2 1	S Sacrifice			
		Lance	2 1	I Sciences de la terre			
		Lance lancée	2 1	I Science du temps			
		Poignard	2 1	S Théologie			
		Poignard lancé	2 1	INITIATION BARDIQUE			
				I Chanter			
				I Composer des chants			
				I Composer des histoires			
				I Composer de la musique			
				I Composer des poèmes			
				S Declamer			
				C Jouer d'un instrument			
				S Mémoriser			
				I Narrer			

EQUIPEMENT

* Compétences dont le score est ramenée de celui de l'état 50 si Ormella meurt
 ** Compétences dont le score est ramenée de celui de l'état 50 si Iarokh meurt.

Mog Ruadh

LE GRAND ART DE LA MAGIE

N° Page

SORTILÈGES
Lorsqu'il domine Iarok et Oranella

60.	9.2
50.	8.9
73.	9.6
74.	9.6
83.	9.8
84.	9.8
85.	9.8
93.	10.3
4.9	8.8
5.0	8.9
94.	10.3
6.9	9.4
44.	8.6

Langage confus	
Hurllements	☐
Forme d'ombre	☐
Prendre l'apparence d'une personne	
Rire	
Élégité	
Endormir	
Donner des forces	*
Ecouter le message du silence	
Disparaître en fumée	
Redonner des forces	*
Invisibilité	*
Rendre amoureux	
Se transformer en cygne	*

RS = -VM +

FF =

FP =

FS =

FB =

FM =

NOTES

- * Sorts que Mog Ruadh ne peut lancer que si Ormella est vivante
- ☐ Sorts que Mog Ruadh ne peut lancer que si Iarokh est vivant
- ε MS d'un sort après la mort d'Ormella
- « MS d'un sort après la mort de Iarokh.

Mog Ruadh

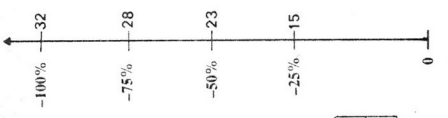
PMI	PD	PB	PL

MS	Score/Ex	DS

FM	B	B	E
FB	A	A	E
	F	A	E
FB	D	C	E
FB	B	C	E
FB	C	C	E
	E	E	E
	B	D	E
	C	E	E
	PER	F	E
	12.H	G	E
FM	G	F	E

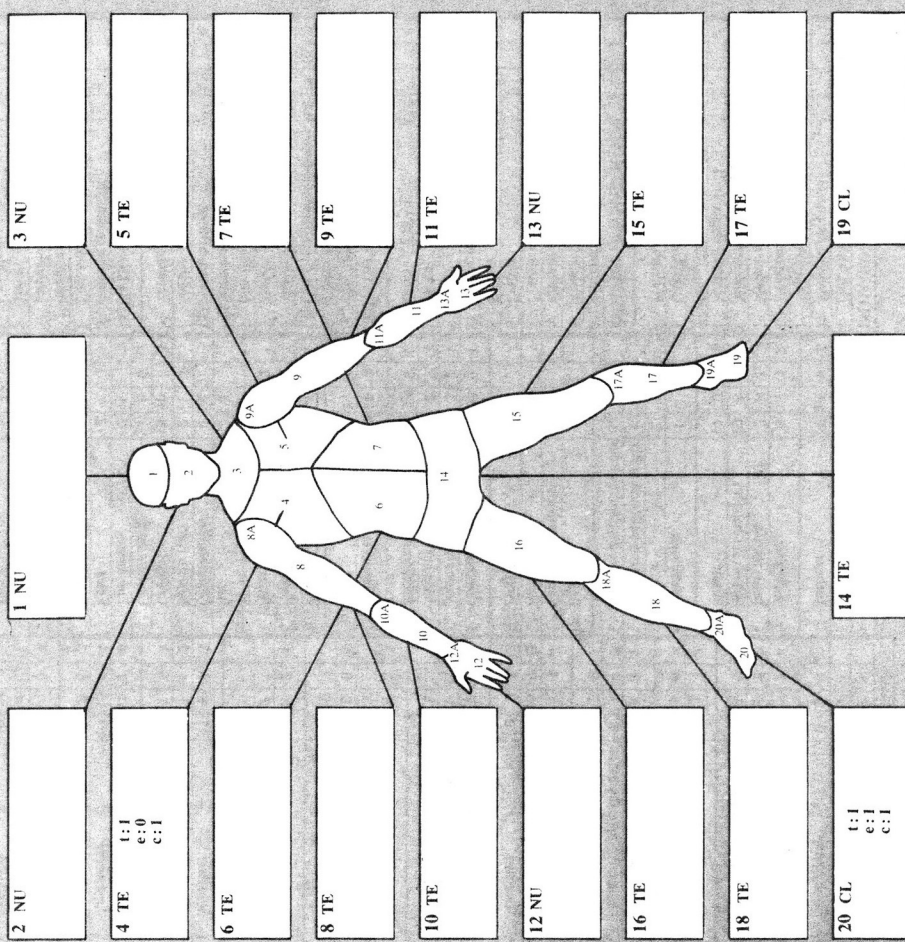
14.	ε 8	10
13.		42
8.		8
16.	ε 10	19
6.		6
8.		8
11.		22
20.		6
15.	« 6	10
6.	« 2	22
15.		20
16.		22
13.	ε 10	16
17.		25

SOUFFLE

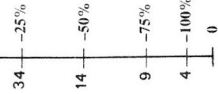


Protection globale :
t : 1
e : 1
c : 1

MOG RUADH



FATIGUE
FAT 13
Fat-max
Fat



ZUMA ARKEN : ARLANA

COMBAT

Cbt

5

MAGIE

Mug

15

ARTISTIQUE

Art

6

COMMUNICATION

Com

9

PERCEPTION

Per

12

MECANIQUE

Mec

11

NATURE

Nat

16

FOI

Foi

4

DONS

25% 50% 75%

FORCE

F

12

6

9

5

6

3

3

2

RAPIDITE

R

15

8

11

6

8

4

4

2

COORDINATION

C

15

15

11

8

4

4

4

2

ENDURANCE

E

12

6

9

5

6

3

3

2

VOLONTÉ

V

15

15

11

8

4

4

4

2

INTELLIGENCE

I

15

15

11

8

4

4

4

2

SANTÉ D'ESPRIT

S

15

15

11

8

4

4

4

2

AGE : 20 ans

113 ans

STATUT SOCIAL : Sorcier

25% 50% 75%

AURA

AUR

20

2

SOUFFLE

SFL

14

10

FATIGUE

FAT

15

10

TAILLE

T

12

9

1

162

155

POIDS

P

11

5

1

56

42

BEAUTE

B

19

1

INTUITION

ITU

14

11

7

4

ENCOMBREMENT

25% 50% 75%

0-EC0

0

EC0

10

10

10

10

10

10

EC0

10

10

10

10

10

10

10

10

ODORAT

ODO

10

10

10

10

10

10

10

TOUCHER

TOU

10

10

10

10

10

10

10

6^{me} SENS

SIX

20

20

20

20

20

20

20

20

NOM

Score

AN

AR

PN

PR

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

DES

25%

50%

75%

NOM

Score

AN

AR

PN

PR

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

DES

25%

50%

75%

NOM

Score

AN

AR

PN

PR

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

DES

25%

50%

75%

NOM

Score

AN

AR

PN

PR

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

DES

25%

50%

75%

CARACTERISTIQUES

		-25%	-50%	-75%	25%	50%	75%		
FORCE	F	12	6	9	5	6	3	3	2
RAPIDITE	R	15	8	11	6	8	4	4	2
COORDINATION	C	15	15	11	8	4	4	4	2
ENDURANCE	E	12	6	9	5	6	3	3	2
VOLONTÉ	V	15	15	11	8	4	4	4	2
INTELLIGENCE	I	15	15	11	8	4	4	4	2
SANTÉ D'ESPRIT	S	15	15	11	8	4	4	4	2

STATUT SOCIAL : Sorcier

		-25%	-50%	-75%						
R/C	ESQUIVE	ES	7	6	5	4	3	2	1	
R/C	Feinte de corps	FC	4	3	3	2	2	1	0	
R/C	BASE	Base	3	4	3	4	4	4	5	7

ENCOMBREMENT

		-25%	-50%	-75%					
0-EC0	0	EC0	10	10	10	10	10	10	10
EC0	10	10	10	10	10	10	10	10	10
ODORAT	ODO	10	10	10	10	10	10	10	10
TOUCHER	TOU	10	10	10	10	10	10	10	10
6 ^{me} SENS	SIX	20	20	20	20	20	20	20	20

DONS

COMBAT	Cbt	5
MAGIE	Mug	15
ARTISTIQUE	Art	6
COMMUNICATION	Com	9
PERCEPTION	Per	12
MECANIQUE	Mec	11
NATURE	Nat	16
FOI	Foi	4

AGE : 20 ans

		-25%	-50%	-75%
AURA	AUR	20	2	
SOUFFLE	SFL	14	10	
FATIGUE	FAT	15	10	

AGE : 20 ans

AURA	AUR	20	2
SOUFFLE	SFL	14	10
FATIGUE	FAT	15	10

AGE : 20 ans

TAILLE	T	12	9	1	162	155
POIDS	P	11	5	1	56	42
BEAUTE	B	19	1			
INTUITION	ITU	14	11	7	4	

ENCOMBREMENT

		-25%	-50%	-75%					
0-EC0	0	EC0	10	10	10	10	10	10	10
EC0	10	10	10	10	10	10	10	10	10
ODORAT	ODO	10	10	10	10	10	10	10	10
TOUCHER	TOU	10	10	10	10	10	10	10	10
6 ^{me} SENS	SIX	20	20	20	20	20	20	20	20

		Score	AN	AR	PN	PR	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
DES	25%																										
DES	50%																										
DES	75%																										

		Score	AN	AR	PN	PR	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
DES	25%																										
DES	50%																										
DES	75%																										

		Score	AN	AR	PN	PR	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
DES	25%																										
DES	50%																										
DES	75%																										

		Score	AN	AR	PN	PR	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
DES	25%																										
DES	50%																										
DES	75%																										

		-25%	-50%	-75%	
C	Equilibre	2	1	0	
C	Se déplacer en silence	10	8	5	3
C	Savoir chuter	1			
C	Nager	1			
F	Grimper à la corde	1			
C	Escalader	1			
C	Monter à cheval	1			
C	Conduire un char	1			
C	Avoir le pied marin	1			
C	Manoeuvrer une embarcation	1			
C	Manoeuvrer un bateau	1			
C	Subtiliser	8	6	4	2
R	Discipliner	12	9	6	3
C	Manipuler	5	4	3	1
I	Poser des pièges	2	1		
I	Détecter les pièges	7	5	4	2
I	Désamorcer les pièges	2	1		
I	Embuscade	2	1		
I	Détecter une embuscade	6	5	3	2
I	Camouflage	12	9	6	3
I	Se cacher	12	9	6	3
I	Pister	2	1		
I	Effacer les traces	5	4	3	1
I	Chasser	1			
I	Se repérer	6	5	3	2
I	Déterminer une distance	5	4	3	1
I	Prédire le temps	10	8	5	3
I	Eloquence	2	1		
S	Argumenter	2	1		
I	Vanter	2	1		
I	Marchander	2	1		
I	Flatter	12	9	6	3
I	Se moquer	5	4	3	1

EQUIPEMENT

		-25%	-50%	-75%	
I	Interroger	8	6	4	2
I	Détecter le mensonge	6	5	3	2
I	Torturer	15	11	8	4
S	Se déguiser	12	9	6	3
S	Imiter les voix	8	6	4	2
I	Simuler des émotions	15	11	8	4
I	Mentir	16	12	8	4
C	Ventriloque	1			
C	Piraterie	1			
I	Inventer des histoires droles	1			
I	Raconter des histoires droles	1			
C	Danser	16	12	8	4
I	Composer des danses	1			
C	Mimer	1			
C	Jongler	1			
I	Commander une troupe	1			
I	Jouer à la crosse	1			
I	Jouer aux échecs	7	5	4	2
I	Architecture militaire	1			
I	Cerémonies	5	4	3	1
I	Lois	2	1		
R	Empoignade				
C	Percussion				
C	Pique				
Arc					
Grand bouclier					
Bouclier rond					
Coutelas					
Coutelas lancé					
Epee longue					
Epieu					
Fronde					
Gourdin					
Hache					
Hache lancée					
Javelot					
Lance					
Lance lancée					
Poignard					
Poignard lancé					

ZUMA ARKEN : ARLANA

		-25%	-50%	-75%	
I	Initiation Médecine				
I	Con. Animaux				
I	Médecine des plantes I	15	11	8	4
I	Médecine des plantes II	10	8	5	3
I	Médecine des plantes III	8	6	4	2
I	Médecine sanglante I	16	14	9	5
I	Médecine sanglante II	16	12	8	4
I	Médecine sanglante III	12	9	6	3
I	Mémoriser				
I	Con. Plantes	17	13	9	4
I	Premiers soins	16	12	8	4
I	Initiation DES MARCHANDS				
S	Alphabet				
S	Alphabet				
S	Evaluer				
S	Evaluer				
S	Evaluer				
S	Parler				
S	Parler				
S	Parler				
I	Initiation A LA MAGIE				
I	Con. Animaux	8	6	4	2
I	Astronomie	2	1		
I	Con. Créatures monstrueuses	12	9	6	3
S	Mémoriser	15	11	8	4
S	Morale, philosophie méta.	12	9	6	3
I	Con. Plantes	11	8	6	3
I	Sciences de la terre	8	6	4	2
I	Science du temps	5	4	3	1
I	Séduire	8	6	4	2
S	Théologie	7	5	4	2
I	Initiation DRUIDIQUE				
S	Alphabet oghamique				
I	Con. Animaux				
S	Astronomie				
S	Mémoriser				
S	Morale, philosophie méta				
I	Con. Plantes	11	8	6	3
S	Sacrifice				
I	Sciences de la terre				
I	Science du temps				
S	Théologie				
I	Initiation BARDIQUE				
I	Chanter				
I	Composer des chants				
I	Composer des histoires				
I	Composer de la musique				
I	Composer des poèmes				
S	Declamer				
C	Jouer d'un instrument				
S	Mémoriser				
I	Narrer				

LE GRAND ART DE LA MAGIE
Zuma Arken : Arlana

LE GRAND ART DE LA MAGIE

Zuma Arken : Arlana

SORTILEGES

Rendre amoureux	
Forme d'ombre	
Prendre l'apparence d'une personne	
Donner des forces	
Redonner des forces	
Guérir des maladies	
Guérir d'un empoisonnement	
Soigner les blessures	

N°	Page
----	------

69	94
73	96
74	96
93	103
94	103
95	103
96	104
97	104

MS	Score/Ex	DS
----	----------	----

15	76	16
16	84	8
20	102	19
17	89	8
14	74	14
12	63	19
10	54	25
7	38	32

PM	PD	PB	PL
15			

CM	141
----	-----

DSM	32
-----	----

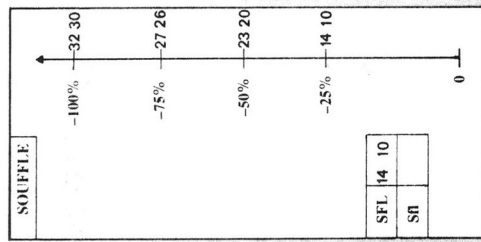
SCORE	100
-------	-----

TR	NDS	NPS	NES	TL
----	-----	-----	-----	----

FM	G			E
	E	A		E
	F	A		E
	E			E
	PER			E
	F			E
	PER			E
	PER			E

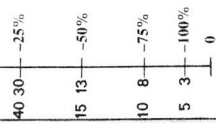
$$\mathbf{RS} = -\mathbf{VM} + \mathbf{FP} = \mathbf{FS} = \mathbf{FB} = \mathbf{FM} =$$

NOTES

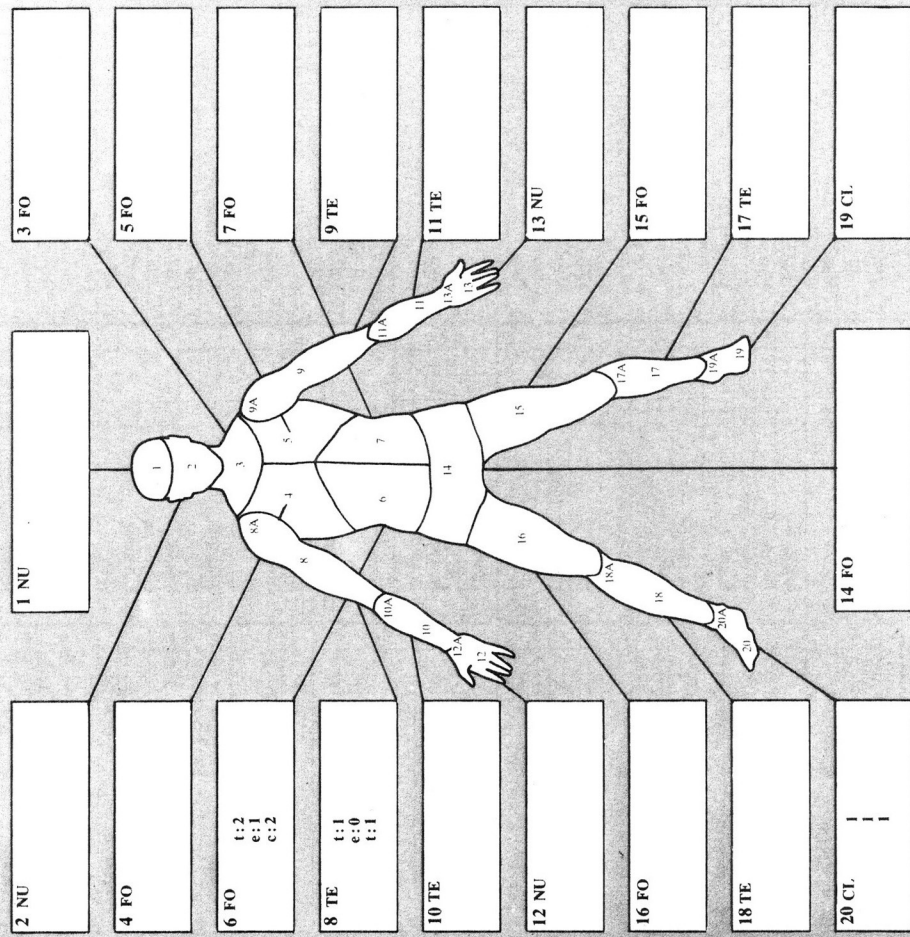


Protection globale :

t : 1
e : 0
c : 1



Zuma Arken : Arlana



100	FATIGUE	
	FAT	15 10
	Fat-max	
	Fat	

LE GRAND ART DE LA MAGIE
Arian Mac Umba

LE GRAND ART DE LA MAGIE Arian Mac Umba			
N°	Page		
9	75		
1.1	76		
1.2	76		
2.3	79		
2.4	80		
2.5	80		
2.6	80		
4.1	85		
4.2	85		
4.3	85		
4.4	86		

SORTILEGES	
Feu de la terre.	
Parler aux nuages	
Appeler la foudre	
Empêcher le passage	
Bénédictio	
Excommunication	
Territoire de paix	
Parler aux animaux	
Prendre l'apparence d'un animal	
Reconnaître un animal druidique	
Se transformer en animal	

MS	Score/Ex	DS
1.8	85	6 14
1.5	75	3 19
5	11	16 52
1.9	89	10 12
1.8	85	5 14
1.5	63	13 25
1.5	49	30 32
2.0	107	14 3
2.0	93	18 10
2.0	85	15 14
1.5	63	13 25

MS	Score/Ex	DS
1.8	85	6 14
1.5	75	3 19
5	11	16 52
1.9	89	10 12
1.8	85	5 14
1.5	63	13 25
1.5	49	30 32
2.0	107	14 3
2.0	93	18 10
2.0	85	15 14
1.5	63	13 25

PM	PD	PB	PL
	15		

MS	Score/Ex	DS
1.8	85	6 14
1.5	75	3 19
5	11	16 52
1.9	89	10 12
1.8	85	5 14
1.5	63	13 25
1.5	49	30 32
2.0	107	14 3
2.0	93	18 10
2.0	85	15 14
1.5	63	13 25

CM	NDS	NPS	NES	TL
220				

DSM	SCORE
52	113

$$RS = -VM +$$
$$\mathbf{F}\mathbf{F} =$$
$$\overline{\text{FP}} =$$

FS =

FB =

FM =

NOTES

ZIARGOS

[illegible]

EDITEUR : JEUX DESCARTES, 5 rue de la Baume 75008 Paris
REALISATION : JEUX ET REFLEXION, 16 Bd Victor Hugo 06000 Nice
TEXTES : Jean-Marc MONTEL et Philippe MERCIER
DESSINS : Bernard VERLHAC, KRÖN THARKHOSJZ (couverture)
COORDINATION TECHNIQUE, MAQUETTE : Guillaume ROHMER
PHOTOCOMPOSITION : TYPO 06, 17 Bd de Cessole 06100 Nice
IMPRESSION : STAMP'S, 11 bis Bd Auguste Raynaud 06100 Nice

