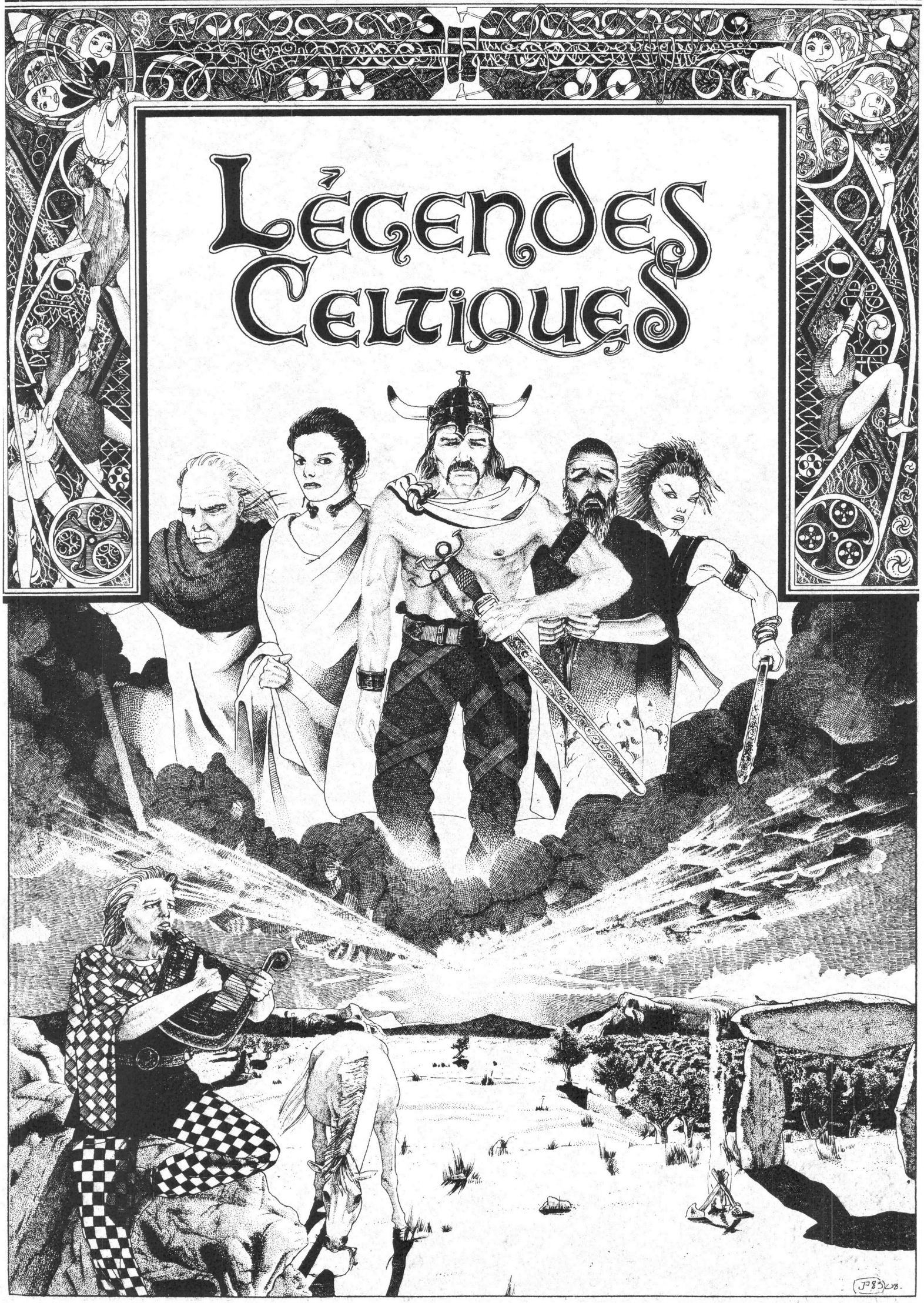
Légendes Celtiques




Légendes
Celtiques

Maintenant Nuada connaissait son passé, son présent et son avenir. Il avait aperçu les portes de cristal du grand palais de l'Autre-Monde ouvertes, prêtes à l'accueillir. Il leva lentement son grand bouclier vers le soleil et brandit son épée. Toute la lumière du matin se mit à courir le long de la lame magique.

"Je suis Nuada, le Tuatha Dé Danann !"

"Je suis Nuada au bras d'argent !"

Sa voix puissante résonna aux alentours, déchirant le silence de l'aube.
Nuada baissa alors son épée. Appuyé contre l'une des grandes pierres dressées de la plaine, il appela son cheval.
La seconde bataille de Mag-Tured allait commencer...

d'après le "Lebor Gabala" (le livre des conquêtes)

Et le barde termina ainsi son récit :

...Cette histoire n'est pas le rêve d'un poète, ni le délire d'un fou. Elle est bien plus que le souvenir arraché à la nuit des temps. C'est la véritable histoire de héros et de peuples éteints depuis longtemps. C'est leur histoire et la mienne.

Je suis le souvenir devenu mythe.

Je suis Légende...

« LEGENDES CELTIQUES » est conçu pour être utilisé avec le système de règles commun à tous les ouvrages LEGENDES. Il existe des scénarios, aventures prêtes à jouer pour « LEGENDES CELTIQUES » :
Le Trèfle Noir, L'Oeil de Balor, A la Poursuite de Conn Ruadan, Le Signe du Serpent,...

Tous droits réservés pour tous pays
© JEUX DESCARTES 1983 : ISBN 2-904 783-14-8
Dépôt légal Avril 1985

L'équipe de Légendes vous présente :

Légendes Celtiques

AVERTISSEMENT

LEGENDES CELTIQUES. Le but de ce fascicule est de présenter le cadre, le décor des aventures que vos héros vont vivre. Dans cet aperçu de la Civilisation Celtique une part importante est consacrée à la vie de tous les jours, mais une bonne place est réservée aux mythes celtiques ;

Légendes mêle le fantastique au quotidien, tel que cela était vécu à l'époque. La dissociation entre le réel et le merveilleux est une notion propre à notre civilisation moderne. Dans Légendes, c'est un fait, le fantastique existe bel et bien, avec ses règles propres.

Ce livret a pour seule prétention d'aider les joueurs à mieux se glisser dans la peau de leurs personnages. Quelques libertés ont été prises par rapport à la réalité historique afin de faciliter le déroulement du jeu, l'important est de faire ressortir les aspects de « l'esprit » celtique. Si ces quelques pages vous donnent envie d'aller plus loin vous pouvez vous reporter à la bibliographie.

En attendant, remontez le temps avec nous :

« Nous sommes au Vème siècle avant notre ère... ».

Légendes Celtiques

première partie : histoire et mythes

Sources 6

Origines 6

Description 6

Histoire 7

Les langues 8

Société Celte 9

Cartes 10

Ressources, Commerce, Industrie 15

L'Agriculture 16

La Religion 16

Divers 29

Bibliographie 31

Deuxieme partie:

Le jeu

Les personnages 34

L'armement 40

Tableaux des dommages 42

Les compétences 44

Les non-humains 55

Le grand art de la magie celte 80

Druides 85

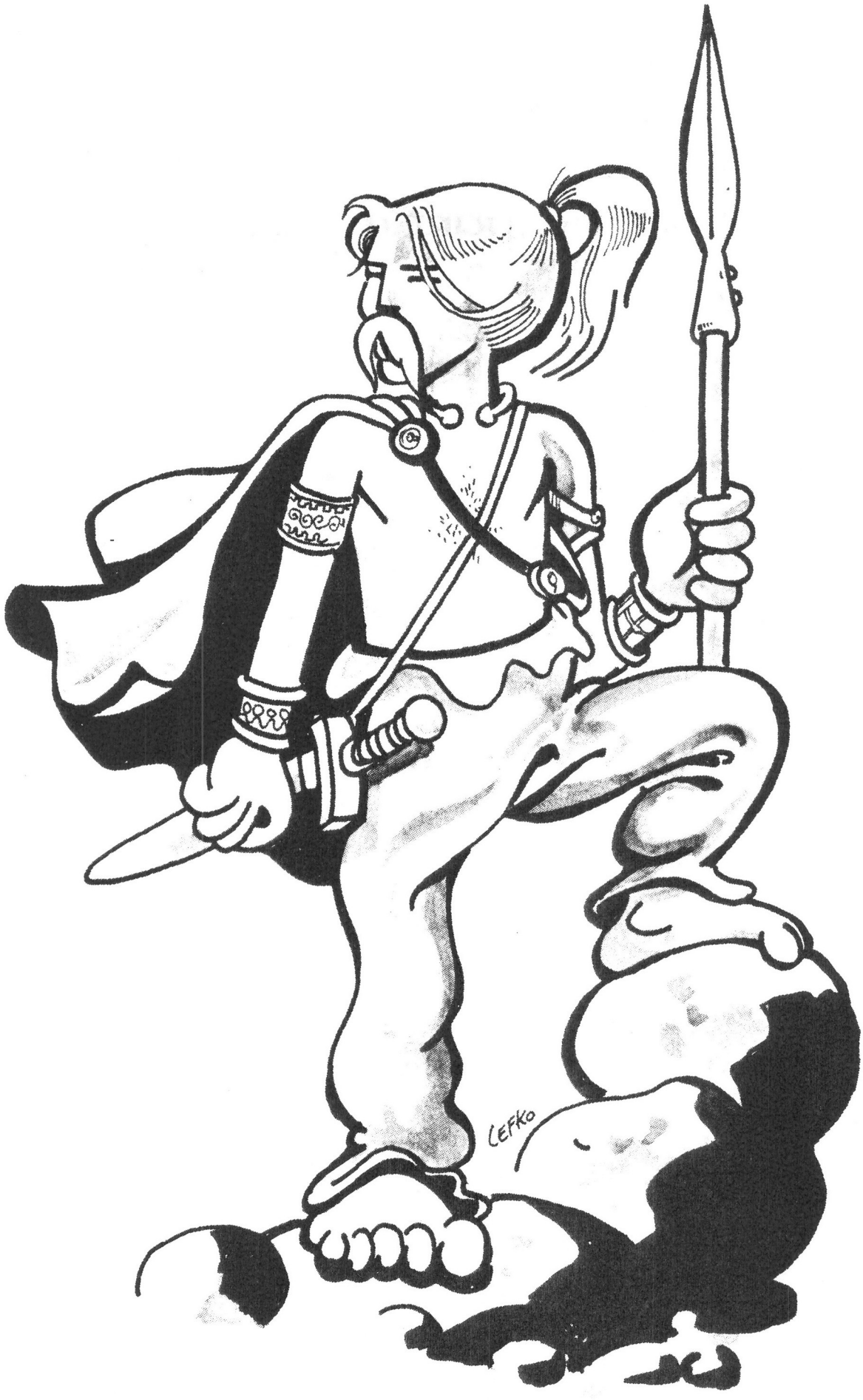
Magiciens 100

Bardes 110

Médecins 113

Les récits des bardes 115

Feuille de personnage 117


LEFKO

Légendes Celtiques

première partie :

histoire et mythes

Les celtes

SOURCES

D'où tenons nous les quelques connaissances que nous pouvons avoir de la civilisation celtique ? Les sources sont multiples, mais il est possible de les répartir en trois lignées principales : historiques, linguistiques et archéologiques.

1. LES SOURCES HISTORIQUES

Très peu de documents d'origine celtique nous sont parvenus. Les Celtes n'utilisaient pas l'écriture et n'ont pratiquement laissé que des inscriptions, graffitis et légendes monétaires.

Une source importante de renseignements mais difficile à utiliser est celle des auteurs antiques. Grecs et surtout Romains ont souvent eu maille à partir avec les Celtes et n'ont donc pas toujours relaté les faits avec une objectivité parfaite. L'analyse de la plupart des textes nécessite de tenir compte des conditions dans lesquelles ils ont été écrits. Par exemple il faut avoir à l'esprit les ambitions politiques de Jules César lorsque celui-ci a écrit "LA GUERRE DES GAULES". Il s'agissait pour lui de montrer le côté barbare des Gaulois tout en vantant leurs qualités au combat. Il justifiait ainsi la mission civilisatrice de Rome et mettait en exergue ses talents de chef militaire capable de remporter des victoires face à ces brillants guerriers.

Si les Celtes n'employaient pas - ou peu - l'écriture, ils avaient par contre une forte tradition orale. Une partie de cette littérature nous est accessible grâce aux moines, en particulier irlandais, qui ont mis par écrit les Légendes des Bardes. Les premières rédactions remontent au VIIme siècle et se sont poursuivies au Moyen-Age. Hélas certains textes, en particulier ceux ayant trait à la religion, ont du être remaniés pour satisfaire à certains des principes de la religion chrétienne. Ces textes sont riches en légendes et histoires fantastiques, en particulier ceux qui relatent les exploits de personnages qui, comme CU CHULAINN, ont appartenu à "l'époque héroïque".

2. LES SOURCES LINGUISTIQUES

L'étude des différentes langues celtiques permet de mettre en évidence les relations qu'ont pu entretenir les peuples entre eux. D'autre part la toponymie (l'étude des noms de lieux) est fort utile pour déterminer la succession des occupants dans une région.

De nombreux noms de villes sont directement issus de noms de peuples celtes (Paris : Parisii, Nantes : Namnètes, Reims : Rèmes,...)

3. LES SOURCES ARCHEOLOGIQUES

Elles nous ont beaucoup appris sur les celtes, leur armement, leurs coutumes funéraires, leur talent artistique ainsi que sur les échanges commerciaux qui devaient avoir cours à l'époque. On a, par exemple, retrouvé dans des tombes celtes des amphores ayant contenu du vin provenant de Grèce.

C'est à ces différentes sources que sont allés puiser les auteurs qui ont travaillé sur les Celtes.

Les interprétations divergent parfois et bien des questions restent sans réponse. Les Celtes ne nous ayant pas encore livré tous leurs secrets.

ORIGINES

Le nom de Celtes a été employé pour la première fois par les Grecs au Vme siècle avant J.C. Il désignait les peuples "barbares" de l'Europe. Herodote a situé l'emplacement originel des Celtes aux sources du Danube. C'est sans doute dans cette région d'Europe Centrale que se sont individualisés les Celtes.

En réalité, la civilisation Celte a émergé de l'Age de bronze aux environ de 1200 av.J.C., principalement en Europe Centrale. C'est à eux que l'on doit la culture hallstattienne (Hallstatt est une ville d'Autriche où de nombreux objets du premier âge du fer ont été découverts).

Au Vème siècle av.J.C. les Celtes couvrent déjà une grande partie de l'Europe et on retrouve leur trace dans les Iles Britanniques. Un autre site archéologique important met en évidence le développement de leur culture : il s'agit de La Tène, située en Suisse et occupée par les Celtes jusqu'au moment de la domination romaine.

Le peuple venu de l'est s'est donc progressivement installé à l'ouest de l'Europe. Il ne semble pas qu'il se soit agit d'une migration massive sous forme de conquêtes militaires mais plus d'une installation progressive en assimilant les cultures antérieures comme celle qui a dressé les mégalithes (menhirs, dolmens, etc).

DESCRIPTION

L'image que nous avons des Celtes est essentiellement issue des auteurs antiques. Voici quelques unes des descriptions qu'ils nous donnent.

"Physiquement, les Celtes ont une apparence terrifiante, une voix rude et caverneuse. Ils utilisent peu de mots dans leurs conversations et parlent par énigmes, se contentant le plus souvent d'allusions qui laissent beaucoup à deviner. Ils pratiquent souvent l'exagération dans le but d'exalter leurs propres mérites et de diminuer ceux des autres. Ce sont des vantards qui ont la menace à la bouche et se font les chantres pleins d'emphase de leurs propres exploits. Ils ont pourtant l'esprit vif et montrent un don naturel pour l'étude. Ils ont des poètes lyriques qu'ils appellent bardes et qui chantent, en s'accompagnant d'instruments qui ressemblent à des lyres, tantôt des dithyrambes, tantôt des satires." Diodore de Sicile, Ier.s.av.JC

"L'ensemble de la race que l'on appelle aujourd'hui gallique aime follement la guerre ; elle est intrépide, prompte à se battre, mais sans détours et sans méchanceté. Une fois irrités, les Gaulois se rassemblent et se ruent au combat ouvertement et sans réflexion. Ils tombent alors facilement sous les coups de ceux qui veulent les circonvenir par la manœuvre ; car si on les provoque, n'importe quand, n'importe où, et sous n'importe quel prétexte, on les trouve toujours prêts à faire face au danger, même s'ils n'ont pour tout recours que leur force et leur courage." Strabon, Ier.s. ap.JC

"Leur amour du vin est extrême ; ils étanchent leur soif avec un vin pur importé par les marchands. Leur penchant les pousse à boire avidement et quand ils sont ivres, ils tombent dans la stupeur ou deviennent fous furieux." Diodore de Sicile, Ier s. av.JC

On imagine en général les Celtes comme étant un peuple de barbares, braves et fanfarons, généreux mais coléreux, intelligents mais incapables de réflexion et de discipline, enthousiastes mais prompts au découragement.

Ils sont sensés être grands, blonds aux yeux clairs, portant fièrement la moustache "à la gauloise".

En réalité les Celtes n'étaient ni aussi grands, ni aussi blonds, ni aussi barbares que ce que les écrits des Anciens pourraient nous le faire croire. La seule chose dont on peut être certain c'est qu'en moyenne les Celtes étaient plus grands et plus blonds que les Romains, moins grands et moins blonds que les Germains. Leur art, leur poésie s'opposent à ce qu'on en fasse de simples barbares : ils étaient capables de recherches scientifiques et de spéculations métaphysiques. Ils s'opposent en fait aux peuples plus matérialistes qu'étaient les Grecs ou les Romains.

Il est toutefois certain que dans cette société héroïque le prestige du chef dépendait de sa capacité à impressionner les autres. Cela explique leur fanfaronnade, leur façon de vanter les exploits passés et à venir, leur amour des beaux vêtements, des belles armes et des bijoux.

Ils étaient aussi très soigneux de leur propreté, utilisant savon et parfum. Jules César reconnait que quelque soit sa condition, jamais un Gaulois ne se présentera mal habillé.

Leur prétendu manque de discipline provient du fait que leur loyauté était bien plus centrée sur les individus que sur une institution ou un idéal.

Ils plaçaient haut la valeur du courage, annoncant même à Alexandre le Grand qu'ils n'avaient peur de rien si ce n'est que le ciel leur tomba sur la tête !...

HISTOIRE

L'europe a été essentiellement celtique du Vème au Ier siècle av JC.

Lors de leur plus grande extension, au IIème siècle av JC, les peuples celtes occupaient des territoires allant de l'Espagne à l'Asie Mineure, des Alpes aux Iles Britanniques. Puis, à partir du Ier siècle av JC, bornés à l'ouest par l'Atlantique, bousculés à l'est par les Daces, limités au nord par les Germains et inquiétés au sud par l'extension romaine, les peuples celtes reculeront progressivement sous tous les fronts.

LES PRINCIPAUX FAITS HISTORIQUES

vers –500 : Apparition du mot "Celtes" pour désigner les populations qui, venues de l'est, occupent une grande partie de l'Europe.
–387 : 30000 Senons et Lingons commandés par Brennus battent les Romains sur l'Allia et mettent Rome à sac.
–369 à –368 : Des mercenaires celtiques enrolés par Denys de Syracuse combattent les Béotiens en Grèce.
–365 à –349 : Descentes gauloises dans la vallée du Tibre, en Campanie et en Apulie, terminées par une défaite retentissante.
–335 : Alexandre le Grand reçoit des ambassadeurs celtiques sur le Danube.
–332 : Romains et Senons concluent un traité de paix.
–324 : Alexandre le Grand reçoit des ambassadeurs celtiques à Babylone.
–310 : Victoire sur les Autariates en Illyrie.
–307 : Agathocle de Syracuse utilise des mercenaires celtiques en Afrique.
–298 : Percées en Bulgarie et en Thrace.
–295 : Défaite Gauloise face aux Romains à Sentinum.
–285 : Défaite Romaine à Arretium (Arezzo).
–283 : Victoire décisive des Romains sur les Senons.
–280 : Les Celtes occupent la Macédoine.
–279 : Brennos et 30000 celtes descendent jusqu'au temple d'Apollon à Delphes.
–278 : 20000 celtes passent en Asie Mineure. Les Scordisques s'installent près de Belgrade.
–277 : Antigonos Gonatas défait les celtes près de la péninsule de Gallipoli. Constitution du royaume de Tylis en Thrace.
–277 à –276 : Révolte de mercenaires celtiques en Egypte.
–275 : Antiochos Ier de Syrie, après avoir vaincu les Galates, leur accorde un territoire (Galatie).
–274 : Des mercenaires celtiques participent à la bataille ou Antigonos Gonatas est vaincu par Pyrrhus.
–265 : Des mercenaires celtiques se révoltent à Megare.

–241 à –230 : Attale Ier de Pergame défait plusieurs fois les Galates.
–241 à –237 : Révolte de mercenaires celtiques à Carthage.
–225 : Victoire Romaine sur les Transalpins et Cisalpins à Télamon.
–224 à –222 : Victoires romaines en Italie du nord.
–221 : Victoire d'Hannibal sur les Celtibères.
–218 à –216 : Les Aigysages (Celtes de Thrace) passent en Asie Mineure sur l'invitation d'Attale Ier de Pergame. Hannibal accompagné par des Celtes passe les Alpes pour être défait par les Romains.
–213 : Fin du royaume de Tylis en Thrace.
–205 : Les Romains achèvent de conquérir l'Espagne.
–197 : Soumission des Cénomans (Celtes Cisalpins).
–196 : Soumission des Insubres (Celtes Cisalpins).
–194 à –191 : Défaite et soumission des Boïens dont une partie repasse les Alpes.
–186 à –185 : Les mercenaires Gaulois font le siège d'Abydos en Egypte avec les Lagides.
–181 à –174 : 1ère révolte Celtibère.
–178 à –177 : Les Romains prennent l'Istrie.
–171 : Les Romains entrent en Illyrie.
–166 : Le soulèvement Galate est réprimé.
–154 : Deuxième révolte Celtibère avec les Lusitani. 1ère expédition Romaine contre les Salyens de Provence.
–144 : Troisième rèvolte Celtibère.
–135 : Défaite des Scordisques face aux Romains.
–125 à –124 : Deuxième expédition romaine contre les Salyens et création de la Provincia Romana.
–121 : Défaite face aux Romains des Arvernes et des Allobroges.
–120 à –101 : Incursion des Cimbres et des Teutons se terminant par leur défaite.
–107 : Victoire des Tigurins et des Volques Tectosages sur les Romains près de Toulouse.
–106 : Victoire des Romains sur les Volques.
–85 : Victoire Romaine sur les Scordisques.
–78 à –76 : Les scordisques alliés de Mithridate en Macédoine.
–76 à –74 : Les Romains répriment le soulèvement des Volques.
–62 à –61 : Les Allobroges se soulèvent.
–58 : Les Helvètes et leurs alliés entrent en Gaule, César intervient et les défait près de Bibracte. Victoire de César face à Arioviste.
–57 : Campagnes de César face aux Belges.
–56 : Victoire navale de César sur les Venètes qui se soumettent.
–55 : Expédition de César de l'autre côté du Rhin puis première expédition dans l'île de Bretagne.
–54 : Deuxième expédition dans l'île de Bretagne.
–53 : Deuxième expédition chez les Germains.
–52 : Vercingétorix mène le soulèvement général des Gaulois. Victoire à Gergovie puis défaite face à César à Alesia provoquant la soumission des Arvernes et des Eduens.
–51 : Pacification complète de la Gaule. Le tour de Gaule d'Astérix
–50 : Arrivée dans l'île de Bretagne des Atrebates et d'autres peuples Belges. Victoire des Daces sur les Boïens de Pannonie.
–42 : La Gaule Cisalpine est rattachée à Rome.
–35 : Octavien repousse la frontière Romaine jusqu'au Danube.
–27 à –25 : Les tribus alpines sont soumises.
–25 : La Galatie devient Province Romaine.
–12 : Les Romains prennent la Pannonie.
–9 à –6 : Les Germains occupent la Bohème et la Moravie
–9 : Le Norique est occupé par les Romains.
+43 : Expédition de Claude dans l'île de Bretagne.
+61 : Révolte de Boudicca dans l'île de Bretagne.
+68 à +70 : Révoltes en Gaule qui reste finalement sous le contrôle de Rome.
+78 à +86 : Campagnes d'Agricola dans l'île de Bretagne
+117 à +138 : Mur d'Hadrien.
+138 à +161 : Mur d'Antonin.
+180 à +192 : Commode renonce à défendre le "mur".
+367 : L'île de Bretagne est attaquée par les Pictes, les Scots d'Irlande et les Saxons.
+407 à +411 : Les armées romaines quittent l'île de Bretagne.
+410 à +463 : Patrick établit le christianisme en Irlande.
+429 à +441 : Domination de l'île de Bretagne par les Saxons, les Pictes et les Scots.
+440 : Arrivée de bretons insulaires en Armorique.

LES LANGUES

Les langues celtiques font partie de la famille indo-européenne. Elles ont de nombreux points en commun mais on peut toutefois distinguer deux groupes principaux.

1.LE CELTIQUE CONTINENTAL

Ces langues, maintenant disparues, ne nous sont connues que par quelques inscriptions et noms de lieux.

— Le gaulois était parlé bien entendu en Gaule cisalpine et transalpine.
— Le lépontique était une langue ancienne utilisée par les Celto-ligures.
— Le celtibère était la langue des Celtes installés sur le territoire de l'Espagne actuelle.

Les Celtes n'utilisaient pas l'écriture et ils n'avaient donc pas d'alphabet propre. Lorsqu'ils le jugeaient nécessaire ils écrivaient en se servant d'alphabets étrangers (grec ou latin pour le gaulois, étrusque pour le lépontique, ibère ou latin pour le celtibère).

2. LE CELTIQUE INSULAIRE

Ce groupe se divise en deux branches :

– La branche gaélique

L'irlandais existe encore, bien qu'il ait subi des transformations.
L'écossais et le mannois (Ile de Man) se sont distingués de l'irlandais très tardivement (au Moyen-Age)

Le picte fait peut-être partie de la branche gaélique bien qu'on ne soit pas certain de l'origine celte de cette langue.

- La branche brittonique

Le gallois a eu une grande importance et il continue à être parlé.
Le breton a été parlé en Grande Bretagne avant d'être introduit en Armorique par les Bretons.
Le cornique, proche du breton, s'est éteint au XVIIIe siècle.

Les Irlandais ont utilisé un alphabet particulier à des fins essentiellement magiques et religieuses: l'alphabet oghamique
Les pictes nous ont laissé aussi quelques inscriptions dont le sens nous est encore inconnu.
La plupart de ces langues se sont soit éteintes, soit ont évolué depuis l'époque où les Celtes dominaient l'Europe.

Dans le cadre des Légendes Celtiques on considèrera deux groupes :

— celtique continental avec gaulois et celtibère

— celtique insulaire avec gaélique et brittonique

Les autres langues utilisées seront principalement le le latin et le grec.

Les alphabets disponibles sont :
alphabet grec
alphabet latin
alphabet oghamique

Si le *MAITRE DES LEGENDES* en a besoin il peut aussi considérer l'existence du Picte et de son alphabet.

SOCIETE CELTE

La société celte peut être schématiquement divisée en trois classes (nobles, érudits, peuple) auxquelles il convient d'en ajouter une quatrième : les esclaves.

LES NOBLES

Ce sont eux qui détiennent l'autorité véritable. Il s'agissait essentiellement, surtout à l'origine, d'une aristocratie militaire. Les nobles étaient les "chevaliers". Richement vêtus, ils se battaient à cheval avec des armes travaillées et ornées. On pouvait devenir noble de plusieurs façons : à la suite d'actions d'éclat, si importantes dans cette société basée sur le prestige, grâce à la faveur d'un puissant, ou encore en amassant de grandes richesses.

Sans que l'on puisse parler de titres de noblesse, il existait plusieurs degrés allant de l'homme honorable, au très noble en passant par l'homme illustre. On ne pouvait atteindre le rang de très noble si la famille ne comportait pas déjà des nobles. Les degrés les moins importants étaient réservés à ceux qui ne devaient leur noblesse qu'à leur fortune.

L'influence d'un noble était fonction du nombre de clients (gens sous sa protection) et d'ambacts (hommes de guerre) qu'il avait.

Les enfants nobles étaient en général confiés aux druides pour leur enseignement. La noblesse de l'époque héroïque était essentiellement militaire. Elle acceptera par la suite les patrons des arts puis les propriétaires et tous ceux qui réussiront à s'adjuger le contrôle des domaines importants du système économique.

Dans LEGENDES CELTIQUES les nobles sont principalement des chevaliers.

LES ERUDITS

En Irlande cette classe était celle des Aes dana (hommes d'art). Elle regroupait les druides, les bardes, les médecins, les artistes et les artisans talentueux.

La plupart des érudits bénéficiaient de privilèges et jouissaient d'une grande considération. Ils jouaient un rôle important dans la vie religieuse et officiaient dans toutes les cérémonies importantes. L'accès à cette classe était essentiellement fonction du mérite. Les jeunes qui paraissaient les plus aptes étaient éduqués de façon à devenir druide, barde, médecin...

Les magiciens étaient un peu en marge de la société à cause de leur individualisme poussé. Lorsqu'un magicien était bien intégré à un village il faisait partie de la classe des érudits.

LE PEUPLE

Il s'agit des hommes libres : paysans et petits artisans principalement. En général ils doivent être clients d'un noble (sous sa protection). Ils sont alors à son service et travaillent pour lui, qu'ils soient paysans ou artisans. Certains deviennent ambacts ; ils forment une troupe d'élite liée par serment à leur patron.
Les gens du peuple ne peuvent se faire entendre qu'à travers les nobles dont ils sont clients.
On peut se retrouver dans cette condition à la suite d'un acte très déshonorant, de dettes, d'impôts trop lourds ou par vexation d'un grand.

LES ESCLAVES

Il s'agit essentiellement de prisonniers de guerre qui sont en général bien traités. On leur attribuait les travaux domestiques et le travail pénible dans les champs. Ils n'avaient pas le droit de porter les armes. Leur maître reconnaissant pouvait leur accorder la liberté. Les esclaves les plus fidèles étaient parfois brûlés sur la tombe de leur maître (!).

LA FAMILLE

Les Celtes, et en particulier les Gaulois, tenaient à leur famille plus qu'à toute autre chose au monde.

Les Gaulois pratiquaient la monogamie et le père avait droit de vie et de mort sur sa femme et ses enfants. Les époux étaient liés par un contrat de mariage. La femme apportait une dot en argent et le mari fournissait l'équivalent en biens. Le tout était géré en copropriété. En cas de décès d'un des deux époux l'autre héritait du capital et d'une partie des revenus.

La femme celte faisait l'objet d'un grand respect. Elle participait aux conseils où l'on prenait les grandes décisions. Elle pouvait remplir des fonctions royales ou sacerdotales et même commander des armées. Chez les Celtes insulaires le mari devait avoir un rang social au moins égal à celui de son épouse sinon c'est elle qui jouait le rôle de chef de famille.

Les enfants étaient élevés par les femmes jusqu'à l'âge du service militaire. Les fils de nobles étaient confiés aux druides

LA TRIBU

La tribu regroupe quelques familles installées sur une petite zone et qui ont les mêmes habitudes, les mêmes dieux. L'esprit de corps de la tribu est très fort et prolonge celui de la famille. Elle a en général un chef ou un roi à sa tête.

LA NATION

Il s'agit d'une fédération de tribus de nombre très variable. La nation est en général organisée de façon à regrouper des pays de hautes terres et des pays de terres basses et de disposer d'au moins une vallée fluviale et une route majeure. La fédération avait lieu d'un commun accord mais il pouvait être imposé par la force. La cohésion des nations était très variable et l'histoire présente de nombreux exemples de retournement d'alliance.

LE ROI

Le système politique s'articulait autour d'un axe constitué du chef de famille, du roi de la tribu (ri-tuath en Irlande), du roi de la nation ou haut roi (ard-ri) et parfois même d'un roi des chefs (ri-ruirech) ou roi du monde (biturix en gaulois)

Le roi est élu par ses pairs. Il doit appartenir à la classe guerrière et faire partie d'une famille éminente. Il doit être parfaitement sain de corps et d'esprit. L'élection a lieu sous le contrôle des druides qui vérifient que tout est en accord avec la volonté des dieux.

La cérémonie d'initiation est présidée par les druides, en Irlande elle s'accompagne du sacrifice d'une jument blanche.

Le roi doit attirer la prospérité sur son peuple en observant scrupuleusement toutes les obligations et tous les interdits liés à la dignité royale et en rendant correctement la justice.

Il est le médiateur entre son peuple et les dieux. Il doit garantir l'ordre social et assurer la fertilité de la terre et la prospérité de son peuple.

Il a le pouvoir judiciaire mais il doit toujours prendre l'avis de son druide qui représente l'autorité spirituelle.

A la guerre il doit remporter la victoire mais sans commander lui-même les troupes et en général sans combattre en personne. Il doit désigner le chef chargé de commander les guerriers.

Il bénéficie de nombreux privilèges. Son peuple lui verse des redevances, il l'héberge. Il a une cour de serviteurs, de poètes et de musiciens. Il dispose d'une élite pour le garder.

Le roi doit distribuer les largesses et multiplier les dons. Il doit donner des festins. Ses chaudrons ne doivent jamais être vides et personne ne doit s'en approcher sans repartir rassasié.

Tout ce que fait le roi et tout ce qui lui arrive engage son peuple qui s'identifie à lui.

Il est destitué si le peuple n'est pas content ou s'il n'y a pas prospérité. Un roi infirme ne peut plus régner car son infirmité entraînerait celle du pays, la stérilité de la terre, la faiblesse de l'armée devant l'ennemi, les maux et les épidémies, l'impuissance collective.

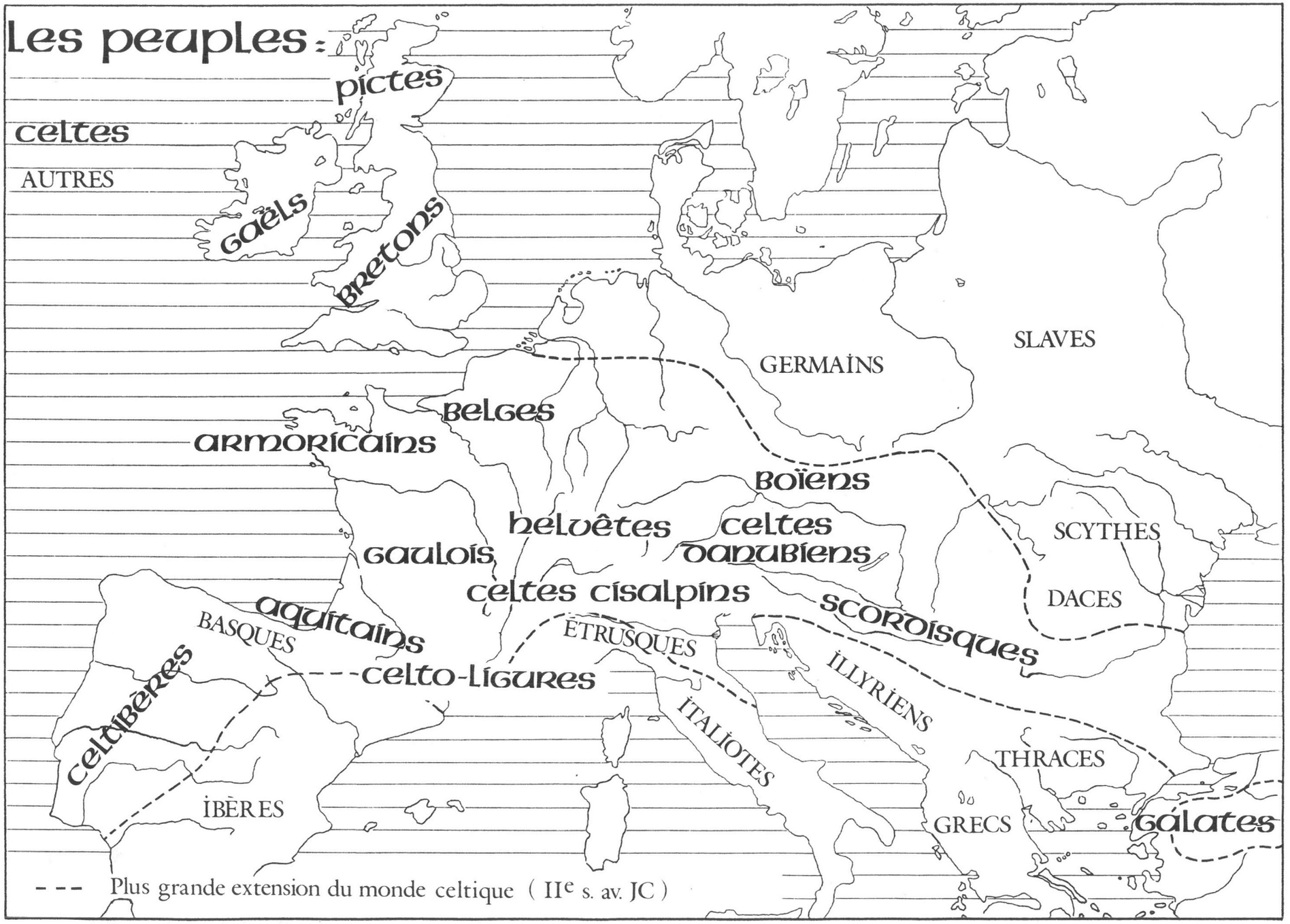
Les pouvoirs du roi sont limités aussi bien par ses supérieurs que par ses subordonnés puisque tous sont élus.

L'ascencion au trône doit être vue plutôt comme un sacrifice pour le peuple que comme un bénéfice personnel.

En Gaule la royauté a décliné progressivement pour être remplacée par une magistrature. Le magistrat (vergobret) disposait du pouvoir exécutif et judiciaire et était élu pour un an par un "sénat" composé de nobles.

MILIEU SOCIAL D'ORIGINE

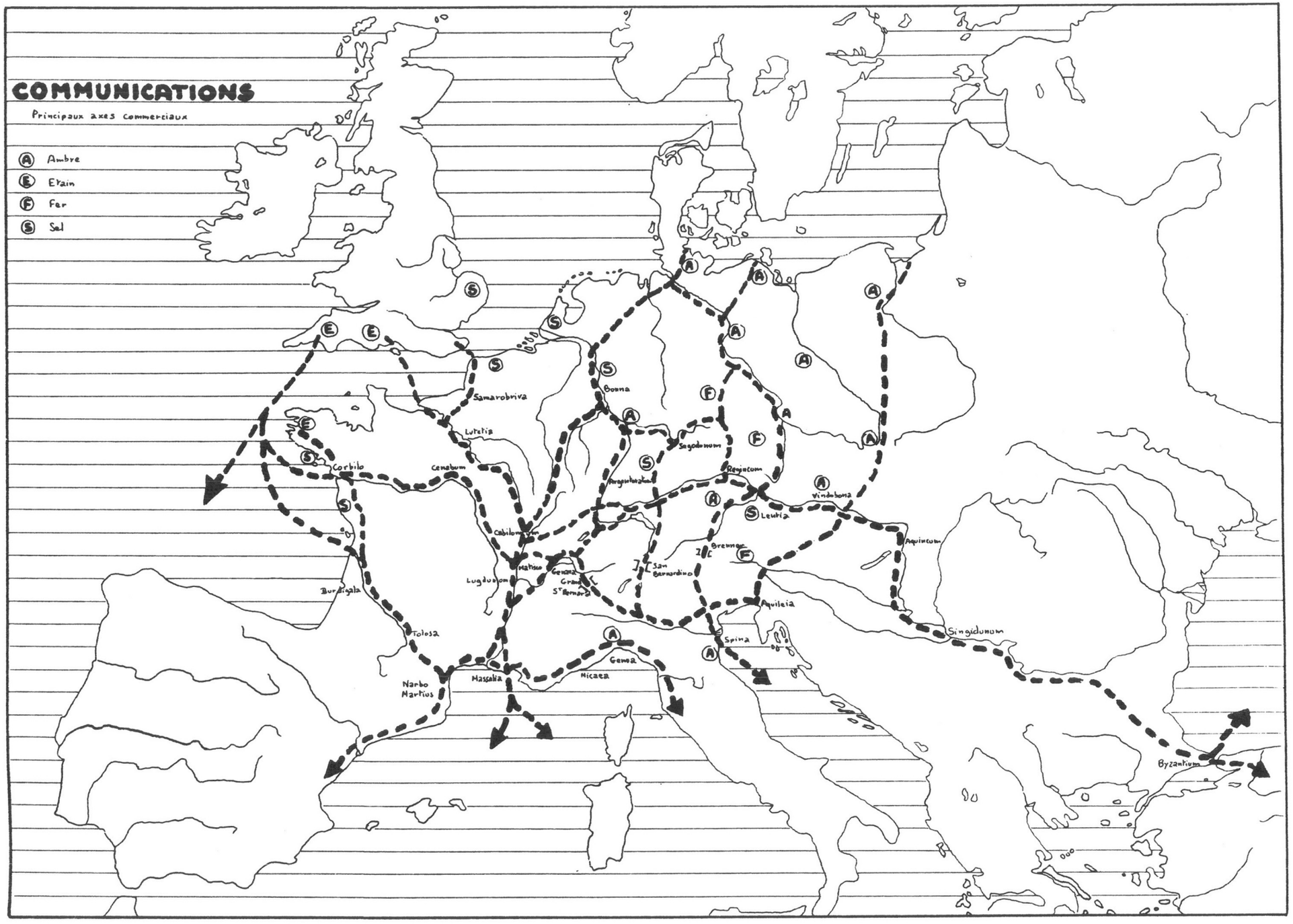
01	ROI OU CHEF DE TRIBU	NOBLE
02-04	CHEVALIER	
05	DRUIDE	ERUDITS ET ARTISTES
06-07	BARDE	
08	MEDECIN	
09-13	MARCHAND	
14-28	ARTISAN	PEUPLE
29	AMUSEUR	
30-89	PAYSAN	
90-99	ESCLAVE	
00	MAGICIEN	


Les peuples :
pictes
celtes
AUTRES
gaëls
bretons
GERMAINS
SLAVES
belges
armoricains
boïens
helvètes
celtes
danubiens
SCYTHES
gaulois
celtes cisalpins
DACES
scordisques
aquitains
BASQUES
ÉTRUSQUES
ILLYRIENS
celto-ligures
celtibères
ITALIOTES
THRACES
ÍBÈRES
GRECS
galates
Plus grande extension du monde celtique (IIe s. av. JC)


VILLES
○ Cités celtiques (Nom moderne)
● Autres cités (Nom moderne)
Mur d'Antonin
Mur d'Hadrien
Aileach
Emain Macha
Cruachan Ai
Uisneach
Tara
Dunaitium
Eburacum (York)
Deva (Chester)
Cashel
Glevum (Gloucester)
Verulamium (St Albans)
Camuloduunum (Colchester)
Londinium (Londres)
Lugdunum Batavorum (Leiden)
Samarobriva (Amiens)
Noviodunum (Soissons)
Lutèce (Paris)
Ducortorum (Reims)
Carnutum (Chartres)
Cenabum (Orléans)
Corbilo (Nantes)
Avaricum (Bourges)
Uxellodunum
Alesia (Alise Ste Reine)
Bibracte (Mont Beuvray)
Vesontio (Besançon)
Augustodunum (Autun)
Matisco (Mâcon)
Burdigala (Bordeaux)
Gergovia (Gergovie)
Genava (Genève)
Lugdunum (Lyon)
Cularo (Grenoble)
Augusta Treverorum (Trier)
Moenus (Main)
Segodunum (Würzburg)
Reginum (Regensbourg)
(Manching)
(Neuneburg)
Juvavum (Salzberg)
Vindobona (Vienne)
Brigantium (Brogenz)
Aquincum (Budapest)
(Magdalenberg)
Sopiane (Pécs)
Bergamum (Bergamo)
Mediolanum (Milan)
Brixia (Brescia)
Aquileia
Brigantium (La Coruña)
Tolosa (Toulouse)
Nemausus (Nîmes)
Durius (Douro)
Coimbra (Conimbriga)
Numantia
Ebre
Massilia (Marseille)
Nicaea (Nice)
Genua (Gênes)
Bononia (Bologne)
Singidunum (Belgrade)
Danuvius (Danube)
Sena Gallica (Senigallia)
Telamon
Roma (Rome)
Neapolis (Naples)
Cannae (Cannes)
Sangarius (Sakarya)
Pergamum (Pergame)
Daldnos
Maeander (Büyük Menderes)


GAULE
Peuples au Ier s. AV. JC
USIPETES
TENCTÈRES
MÉNAPES
MORINS
NERVIENS
EBURONS
ADUATUQUES
SUÈBES
ATRÉBATES
BELGIQUE
AMBIENS
CALÈTES
TRÉVIRES
VELIOCASSES
BELLOVAQUES
VERMANDUES
RÈMES
MÉDIONATRIQUES
UNELLES
LEXOVIENS
SUESSIONS
AULERQUES EBUROVIQUES
PARISIENS
OSISMIENS
CURIOSOLITES
ABRINCATES
AULERQUES DIABLINTES
LEUQUES
REDONS
CARNUTES
SENONS
LINGONS
VENÈTES
AULERQUES CÉNOMANS
NAMNÈTES
ANDES
TURONS
BITURIGES
SÉQUANES
HELVÈTES
PICTONS
CELTIQUE
EDUENS
SANTONS
LEMOVIQUES
ALLOBROGES
ARVERNES
BITURIGES VIVISQUES
PETROCORES
VELAUNIENS
HELVIENS
VOCONCES
CADURQUES
BOIENS
VOCATES
RUTÈNES
VOLQUES ARÉCOMIQUES
CAVARES
SALYENS
AQUITAINE
TARBELLES
BUSQUES
VOLQUES TECTOSAGES
GAULE NARBONAISE (PROVINCE ROMAINE)


ILE DE BRETAGNE
ET
IRLANDE
Peuples celtiques
au Ier s. AV. JC
CARENI
CORNOVII
CREONES
TAEZALI
CALEDONES
VENICONES
VOTADINI
SELGOVAE
NOVANTAE
CARVETII
ROBOGDII
VENNICNII
ULSTER
DARINI
VOLUNTII
ERDINI
CONNAUGHT
MEATH
CLANI
NAGNATA
CAUCI
AUTINI
LEINSTER
MANAPII
CORIONDI
GANGANI
MUNSTER
BRIGANTES
VELLOBORI
IVERNI
BRIGANTES
PARISII
DECEANGLI
CORNOVII
ORDOVICES
CORITANI
ICENI
DEMETAE
DOBUNII
CATUVELLAUNI
SILURES
ATREBATES
BELGES
CANTII
REGNI
DUROTRIGES
DUMNONII


COMMUNICATIONS
Principaux axes commerciaux
A Ambre
E Etain
F Fer
S Sel
Samarobriva
Lutetia
Bonna
Segodonum
Regincum
Vindobona
Lentia
Aquincum
Singidunum
Byzantium
Corbilo
Cenabum
Cabilonum
Matisco
Lugdunum
Burdigala
Tolosa
Narbo Martius
Massalia
Nicaea
Genoa
Spina
Aquileia
Brenner
San Bernardino
Argentoratum

RESSOURCES, COMMERCE ET INDUSTRIE

RESSOURCES

Bien que l'on puisse dire que les Celtes avaient une économie d'auto-subsistance, ils produisaient un surplus suffisant pour permettre des échanges avec le monde "civilisé" et pour que se développe une classe de marchands.

Les Celtes, bons mineurs, savaient extraire les métaux du sous-sol, même si certaines mines étaient à ciel ouvert.

– Le métal le plus caractéristique est certainement le fer. Il leur permit de forger les épées avec lesquelles il partirent conquérir l'Europe, bousculant les peuples qui utilisaient encore le bronze. Le fer n'était pas uniquement réservé à l'usage militaire. Les Celtes disposaient aussi d'une panoplie très complète d'outils de très bonne qualité. La terre renfermait de nombreux gisements parmi lesquels on peut citer ceux de Lorraine, du Berry, de l'Auxerrois, du Perigord, de Bourgogne, du Nivernais, de Bretagne, de Normandie, des Pyrénées,... Le fer n'était donc pas rare, encore fallait il savoir l'extraire et l'utiliser.

– Le cuivre et l'étain dont l'alliage donne le bronze étaient en fin de compte plus rares. Ils ont très tôt fait l'objet d'un commerce important. L'étain, importé à l'origine principalement de la région du Danube, provenait essentiellement de l'Ile de Bretagne et plus particulièrement de Cornouailles. Il transitait par l'Armorique assurant ainsi la prospérité des marchands Vénètes. Un peu d'étain venait aussi d'Espagne. S'il était possible de trouver du cuivre dans les Alpes, là aussi il s'agissait essentiellement d'un produit d'importation. L'Espagne et plus encore l'Irlande étaient les principaux producteurs.

Une fois que son utilisation guerrière eût regressée, le bronze conservera un intérêt artistique important. On continua à fabriquer des armes de parade en bronze ainsi que des chaudrons, des bols, des flacons, des miroirs, des ornementations diverses. Ces produits fournirent l'occasion aux Celtes de donner libre cours à leur talent artistique.

– L'or et l'argent étaient bien plus abondants que maintenant. La Rhénanie, la Bohême, l'Irlande, la Gaule étaient riches en or. L'argent était exploité dans des mines. L'or était obtenu essentiellement par lavage du sol de rivières (sables aurifères). Bien entendu ces métaux étaient utilisés principalement pour les parures et la décoration. Lorsqu'un système monétaire se développa on frappa des pièces d'or et d'argent.

— Le sel provenait soit de mines soit de marais salants. On peut citer les gisements de Salzbourg, de Hallstatt, les marais salants de l'Atlantique,...Le sel, en dehors de son intérêt culinaire, était indispensable pour la conservation (salaisons de porc, de poisson,...).

— Les pierres étaient exploitées en carrières pour divers usages (constructions, murs défensifs, meules...).

– L'ambre, matériau étrange, était très prisé. Il provenait essentiellement du nord (Allemagne, Danemark, Scandinavie) et faisait l'objet d'un important commerce. Cette substance inflammable était utilisée dans un but décoratif et on lui prêtait des propriétés prophylactiques.

Les ressources agricoles sont essentielles. On retiendra l'importance du blé et de l'orge, l'exploitation du bois et l'intérêt des Celtes pour le vin. L'élevage (bovins, ovins, porcs, oies), la chasse et la pêche complètent les ressources.

COMMERCE

Le commerce resta basé sur le principe du troc pendant fort longtemps. On échangeait par exemple un jeune esclave contre une amphore de bon vin. Les Irlandais disposaient d'une unité de valeur très originale : le "set", équivalent d'une demie vache laitière. Ils utilisaient uniquement cette unité pour comparer la valeur des marchandises, le système restant le troc.

Sous l'influence des échanges commerciaux avec les pays "civilisés" (Grèce, Rome) la monnaie fit son apparition. Pratiquement toutes les tribus importantes frappèrent leur monnaie. Le progrès n'était qu'apparent puisque le titre en or ou argent de la monnaie variait d'une région à l'autre.

Même si les grandes cités Celtes ont vu se développer le commerce à l'intérieur de leurs murs, le marchand de l'époque était bien plus un aventurier qu'un personnage sédentaire. L'importance qu'accordaient les chefs au prestige a contribué à stimuler la recherche de produits "exotiques" et d'objets d'art : vin, huile d'olive, vases, coupes, situles et cistes (seaux), cratères, objets de céramique,...

INDUSTRIE

Certains aspects de l'industrie étaient tout à fait remarquables. Les artisans celtes étaient réputés dans tout le monde antique.

Les armes en fer leur ont longtemps assuré la suprématie. Les outils ne feront plus de progrès jusqu'à la fin du moyen-âge. Les bronziers, orfèvres et émailleurs ont su développer un art stylisé typique.

Les menuisiers et charpentiers savaient tirer le meilleur parti du bois. Les Celtes ont inventé le tonneau et généralisé son emploi pour la conservation du vin.

Les charrons produisaient toutes sortes de véhicules de qualité avec le concours de menuisiers, de forgerons, d'osieristes et même d'orfèvres.

Le pain celte était fort apprécié. Ils produisaient aussi du fromage, des salaisons et divers alcools.

Les vêtements plus fonctionnels qu'esthétiques, étaient le plus souvent de laine ou de cuir.

Potiers, verriers et carriers n'étaient par contre pas au niveau de leur homologues grecs ou romains.

En fin de compte, et de l'avis même des Anciens, les Celtes disposaient de la plupart des ingrédients nécessaires à une vie agréable. Leurs importations, dont les principaux bénéficiaires étaient les nobles, servaient à assurer leur prestige et répondaient rarement à une nécessité vitale.

L'AGRICULTURE

La propriété foncière, à l'origine collective comme chez les Germains, est rapidement devenue privée. La terre s'est alors transformée en une mosaïque de petits champs (1/4 à 2 acres) de forme carrée délimitée par des pierres.

Les Celtes ont relativement bien su tirer parti des sols qui s'offraient à eux.

La charrue celtique avait un soc en fer. Elle pouvait être tirée par un attelage de deux bœufs, guidés depuis l'arrière par le paysan.

Pour les moissons, les Celtes utilisaient une grande faux et ils avaient même inventé une moissonneuse primitive poussée par un bœuf.

Certaines tribus ont procédé à l'amendage des sols par des marnes ou par la chaux.

La culture principale était sans doute celle du blé. Pratiquement toutes les régions étaient autonomes et les entrepôts, situés bien souvent dans des ports fluviaux, étaient nombreux. Le blé permettait entre autre aux Celtes de fabriquer leur fameux pain blanc de froment.

Avec l'orge ils pouvaient produire un pain de qualité inférieure mais le produit principal était la bière. Chaque tribu et même chaque famille avait son secret de préparation de la bière. Parmi les autres céréales on notera principalement l'avoine et le seigle.

Le vin était la boisson la plus recherchée du monde celte. La vigne était rare sauf peut-être dans le sud-est de la Gaule.

Le lin venait se joindre à la laine et au cuir pour la confection des vêtements.

Les Celtes ramassaient des fruits sauvages ou cultivés (noix, pommes,...) La terre leur fournissait aussi des légumes (pois, haricots,...)

Les Celtes n'étaient pas que des cultivateurs mais aussi des éleveurs. L'orgueil de toute tribu était de posséder une nombreuse cavalerie guerrière, le cheval occupait une place privilégiée.

Les troupeaux bovins permettaient d'évaluer la richesse des tribus, en particulier en Irlande. Les Légendes abondent d'épisodes d'enlèvement de bétail.

Les porcs à la chair appreciée vivaient en semi-liberté.

Les moutons fournissaient la laine qui était devenue une spécialité gauloise.

On notera pour l'anecdote, les élevages d'oies et surtout d'abeilles pour le miel , la cire et l'hydromel.

Les Celtes avaient donc une production agricole proche en nature de celle de l'Europe contemporaine.

LA RELIGION

Le spirituel occupait une place importante dans la vie des Celtes. Nous connaissons assez mal leur religion qui nous paraît touffue, désordonnée et pleine de contradictions. Les Celtes n'utilisant pas l'écriture, nous ne possédons pas de renseignements directs. Il faut se reporter aux Anciens, dont le tort était souvent de tenter d'assimiler les Dieux Celtes aux Dieux Grecs ou Romains. Les moines du moyen âge ont retranscrit les légendes celtiques, mais en ramenant les héros de ces histoires du statut de Dieu à celui d'être surnaturel.

La religion celte est complexe, elle a assimilé les religions de peuples antérieurs (comme les dresseurs de mégalithes) avant de subir l'influence de peuples contemporains (ex : Romains). De plus, on constate que les dieux celtes ne sont en général ni spécialisés, ni hiérarchisés et par conséquent il est difficile de présenter un panthéon bien organisé à l'image de celui des Grecs ou des Romains.

Les druides enseignaient l'immortalité de l'âme, pour eux la mort n'étant que le milieu d'une très longue vie. Pendant sa vie "terrestre" le Celte doit faire ses preuves et réaliser pleinement sa destinée. Il ne doit pas lutter contre elle mais aller au devant. Se réaliser pleinement donne droit à quitter l'existence terrestre pour l'Autre Monde. Dans le cas contraire il est parfois possible de se voir octroyer une nouvelle chance sous la forme d'une réincarnation. Il n'y a ni notion de péché ni notion de punition, l'essentiel est de rester en communion avec les dieux à l'aide de respect, de sacrifices et d'offrandes. Les dieux dispensent alors leurs bienfaits et leur protection et cela, même après la mort.

Les Celtes n'avaient pas peur de mourir. Le seul événement qu'ils pouvaient craindre était l'effondrement de la colonne qui, depuis le centre du monde, soutient la voûte céleste :."que le ciel leur tombe sur la tête".

Le nombre trois leur était sacré : certains dieux apparaissent sous forme de trinité ou ont trois attributs ou trois animaux associés. Ce nombre est de bon augure. On le retrouve dans des poèmes (triades), sous forme symbolique (triskel) et même au combat l'association d'un noble et de deux guerriers formant une petite unité (trimarcisia). D'ailleurs une des maximes des druides se compose de trois volets : "soit brave, fais le bien et respecte les dieux".

LES DIEUX PRINCIPAUX

Chaque tribu avait ses propres dieux et on a retrouvé plus de 400 noms différents. Toutefois certains apparaissent presque partout.

Les dieux gaulois

Le Dieu-père

Jules César nous dit que « les Gaulois se ventent d'être les descendants de Dis Pater ». Ce dieu des morts est lié aux ténèbres, ce serait la raison pour laquelle les celtes décomptent l'écoulement du temps en nuits et non en jours. Il est le maître du cosmos même si on lui attribue essentiellement les entrailles de la terre. Malgré son importance il ne semble pas que ce dieu ait été honoré. Donn (le sombre), en Irlande, est lui aussi tenu à l'écart des autres grands dieux.



Cernunnos

« Le Cornu » doit son nom aux cornes de cerf qu'il porte au sommet du crâne. Il commande aux animaux dont il est souvent entouré (sanglier, lion, cerf, chien, cheval). Il symbolise les forces fécondes et le cycle des renouvellements car les bois du cerf tombent et repoussent comme le font chaque année les feuilles sur les arbres. Cernunnos vit dans les forêts profondes où il chasse avec ses chiens blancs aux oreilles rouges. On l'honore pour qu'il veille au succès de la chasse, à la fertilité de la nature et à l'exploitation du monde souterrain puisqu'il est capable de prendre les trésors gardés par les serpents à tête de bélier.

La Déesse-mère

Elle incarne la fertilité et la richesse de la nature. Elle est souvent associée à des animaux ou à des nourissons. Elle protège les enfants et la famille. On la rencontre avec des noms divers Terra mater (terre mère), Rigantona (la grande reine) et même sous forme de trinité : les trois Matres (ou Matrae ou Matrones). En Irlande il y a plusieurs variantes de la Déesse-mère. Dana, tout d'abord, est la mère des dieux puisqu'ils se nomment Tuatha dé Danann (peuple de Dana). Les trois Macha symbolisent les trois classes : prêtre, guerrier et paysan. Enfin Eria (l'Irlande), Bamba et Fotla sont trois déesses de la terre. Un roi doit s'unir à Eria (qui représente l'Irlande) avant de régner.

L'importance de la déesse- mère est le reflet de celle de la femme dans la société celte. De nombreux dieux et hommes sont nommés par ascendance maternelle.

Taranis

"Le Tonnerre" est un dieu redoutable et guerrier. Il est le maître du feu céleste. Il est particulièrement honoré par l'aristocratie militaire. On lui sacrifie des êtres humains et des animaux en les brûlant dans de grands chaudrons ou dans d'énormes mannequins d'osier. Il est armé d'un maillet colossal avec lequel il combat ses ennemis, en particulier les géants et les homme-serpents.

Epona

Cette déesse très populaire est la patronne des cavaliers. Elle protège les juments et les poulains ainsi que les mulets et les ânes. Elle monte une jument en amazone et est souvent accompagnée d'un poulain, plus rarement d'un oiseau ou d'un chien.



Belenos

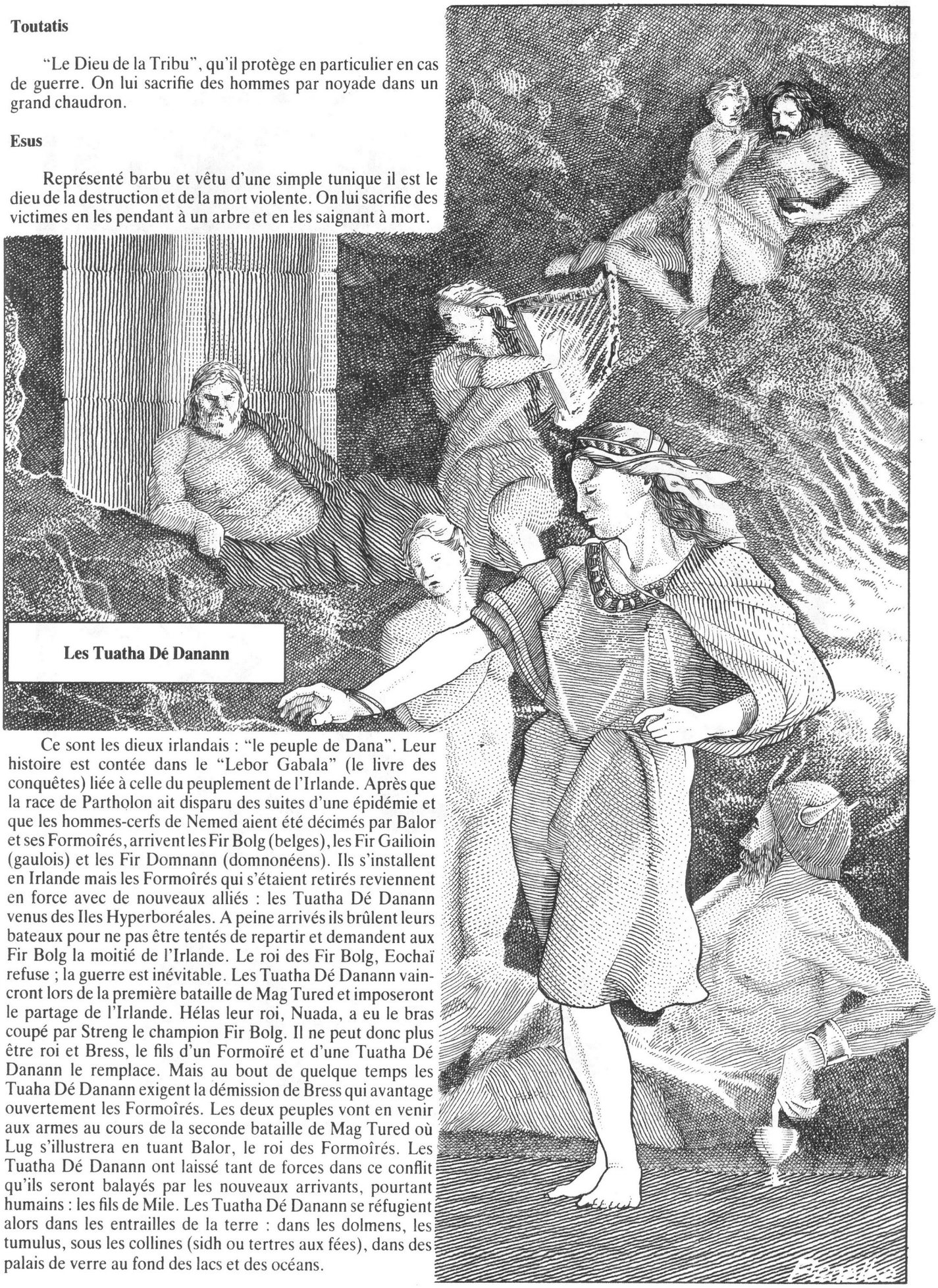
« Le Brillant » est un dieu jeune et beau comme l'éclat du soleil. Il est un peu l'équivalent d'Apollon et on lui attribue d'ailleurs un char entouré de rayons lumineux. Il peut être appelé Grannos (le Brûlant), Maponos (grand fils) ou encore Abelio en Aquitaine ou Beli au Pays de Galles. Oengus, le fils du Dagda, joue le même rôle en Irlande. Ce dieu réchauffe l'âme et le corps. Il provoque l'illumination spirituelle aussi bien qu'il sait guérir de tous les maux. Lors de la fête de Beltène on allume de grands feux en son honneur. On purifie le bétail en le faisant passer à travers la fumée. Il est aussi vénéré dans des temples circulaires.

Toutatis

"Le Dieu de la Tribu", qu'il protège en particulier en cas de guerre. On lui sacrifie des hommes par noyade dans un grand chaudron.

Esus

Représenté barbu et vêtu d'une simple tunique il est le dieu de la destruction et de la mort violente. On lui sacrifie des victimes en les pendant à un arbre et en les saignant à mort.



Les Tuatha Dé Danann

Ce sont les dieux irlandais : "le peuple de Dana". Leur histoire est contée dans le "Lebor Gabala" (le livre des conquêtes) liée à celle du peuplement de l'Irlande. Après que la race de Partholon ait disparu des suites d'une épidémie et que les hommes-cerfs de Nemed aient été décimés par Balor et ses Formoîrés, arrivent les Fir Bolg (belges), les Fir Gailioin (gaulois) et les Fir Domnann (domnonéens). Ils s'installent en Irlande mais les Formoîrés qui s'étaient retirés reviennent en force avec de nouveaux alliés : les Tuatha Dé Danann venus des Iles Hyperboréales. A peine arrivés ils brûlent leurs bateaux pour ne pas être tentés de repartir et demandent aux Fir Bolg la moitié de l'Irlande. Le roi des Fir Bolg, Eochaï refuse ; la guerre est inévitable. Les Tuatha Dé Danann vaincront lors de la première bataille de Mag Tured et imposeront le partage de l'Irlande. Hélas leur roi, Nuada, a eu le bras coupé par Streng le champion Fir Bolg. Il ne peut donc plus être roi et Bress, le fils d'un Formoïré et d'une Tuatha Dé Danann le remplace. Mais au bout de quelque temps les Tuaha Dé Danann exigent la démission de Bress qui avantage ouvertement les Formoîrés. Les deux peuples vont en venir aux armes au cours de la seconde bataille de Mag Tured où Lug s'illustrera en tuant Balor, le roi des Formoîrés. Les Tuatha Dé Danann ont laissé tant de forces dans ce conflit qu'ils seront balayés par les nouveaux arrivants, pourtant humains : les fils de Mile. Les Tuatha Dé Danann se réfugient alors dans les entrailles de la terre : dans les dolmens, les tumulus, sous les collines (sidh ou tertres aux fées), dans des palais de verre au fond des lacs et des océans.



Nuada

C'est le roi de Tuatha Dé Danann. Après avoir perdu un bras lors de la bataille de Mag Tured il ne pouvait plus être roi. Toutefois le médecin Dian Cecht arrivera à lui greffer une prothèse en argent ce qui lui vaudra le surnom de « Nuada Airgetham » (Nuada au bras d'argent). Miach, le fils de Dian Cecht fera encore mieux puisqu'il réussira à recoudre parfaitement le bras coupé. Nuada périra lors de la seconde bataille de Mag Tured. Ses chiens de chasse étaient fameux et il possédait l'épée infaillible de la ville de Findias.



Le Dagda

Son nom signifie "le Dieu bon" dans le sens de doté de toutes les qualités. Il est souvent vêtu d'une tunique à capuchon. Il est ventripotent et semble peu séduisant bien que ses succès feminins semblent prouver le contraire. Son arme favorite était une massue tellement lourde qu'il l'a montée sur des roues pour pouvoir la tirer derrière lui. Avec elle il peut tuer neuf ennemis d'un seul coup. Avec l'autre extrêmité de sa massue il est capable de ramener à la vie.

Il a une harpe d'or sur laquelle il sait jouer l'air de la tristesse, celui de la gaîté et celui du sommeil. Elle peut venir à lui s'il l'appelle et ne joue que sur son ordre. Il possède aussi l'un des quatre grands objets magiques des Tuatha Dé Danann : le chaudron d'abondance que nul ne quitte sans être rassasié. Il connait beaucoup de sortilèges et en particulier celui qui permet de modifier le déroulement du temps. On peut le considérer comme le patron des druides.



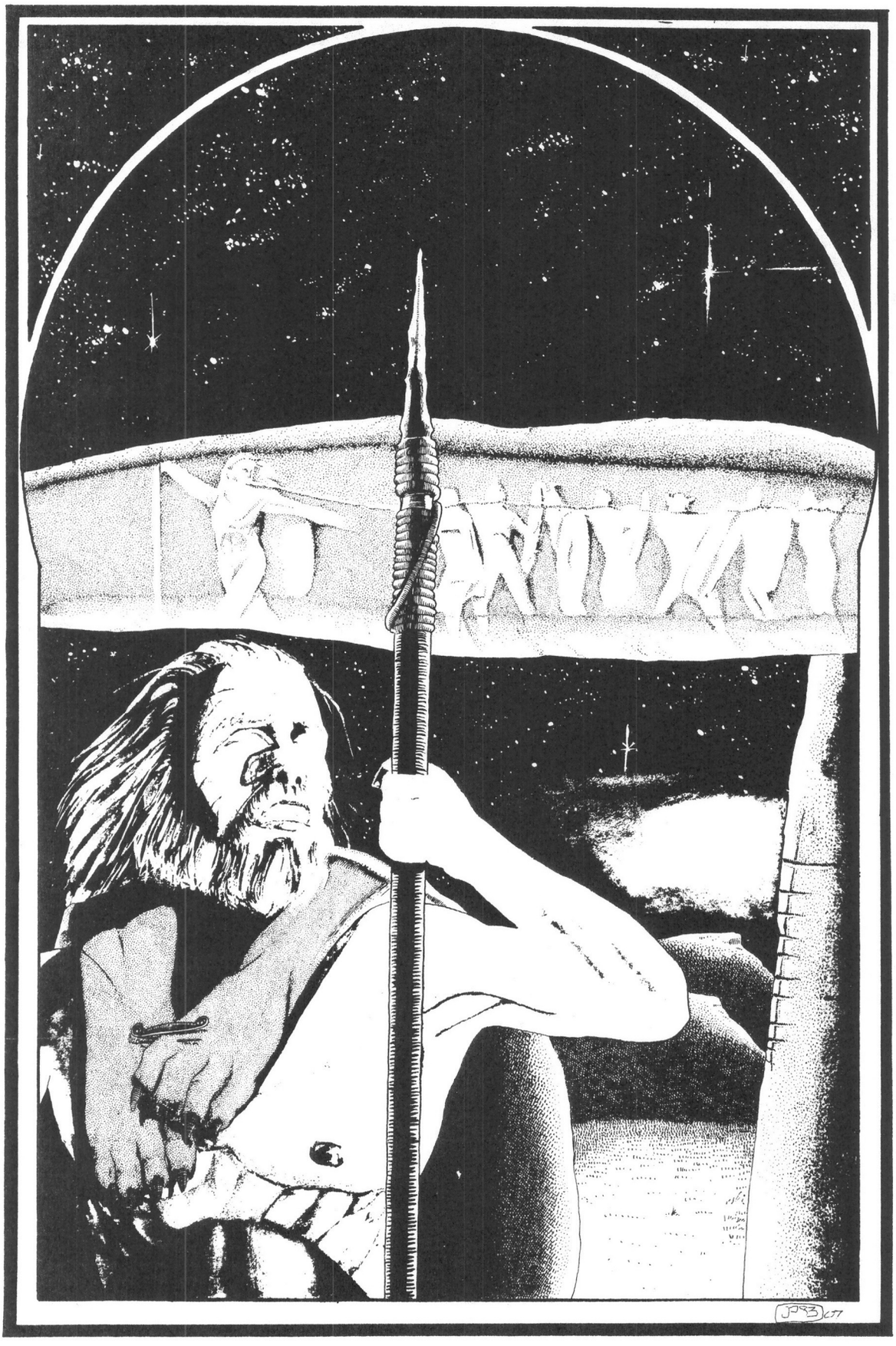
Morrigan

Jeune femme d'une grande beauté ou vieille femme hideuse au rire plein de haine, Morrigan a de multiples visages. Elle incarne aussi bien la fureur guerrière que l'excitation sexuelle. Elle est capable d'inspirer la panique et signale sa présence par des torches de feu, des nuages et des éclairs. Elle peut posséder un guerrier au point de le faire entrer dans une frénésie meurtrière. Elle aime user de magie dans les combats et peut aussi se transformer en animal : louve, anguille, génisse, bien que sa forme favorite soit la corneille. Elle forme une trinité de déesses de la guerre avec Badb et Nemain.



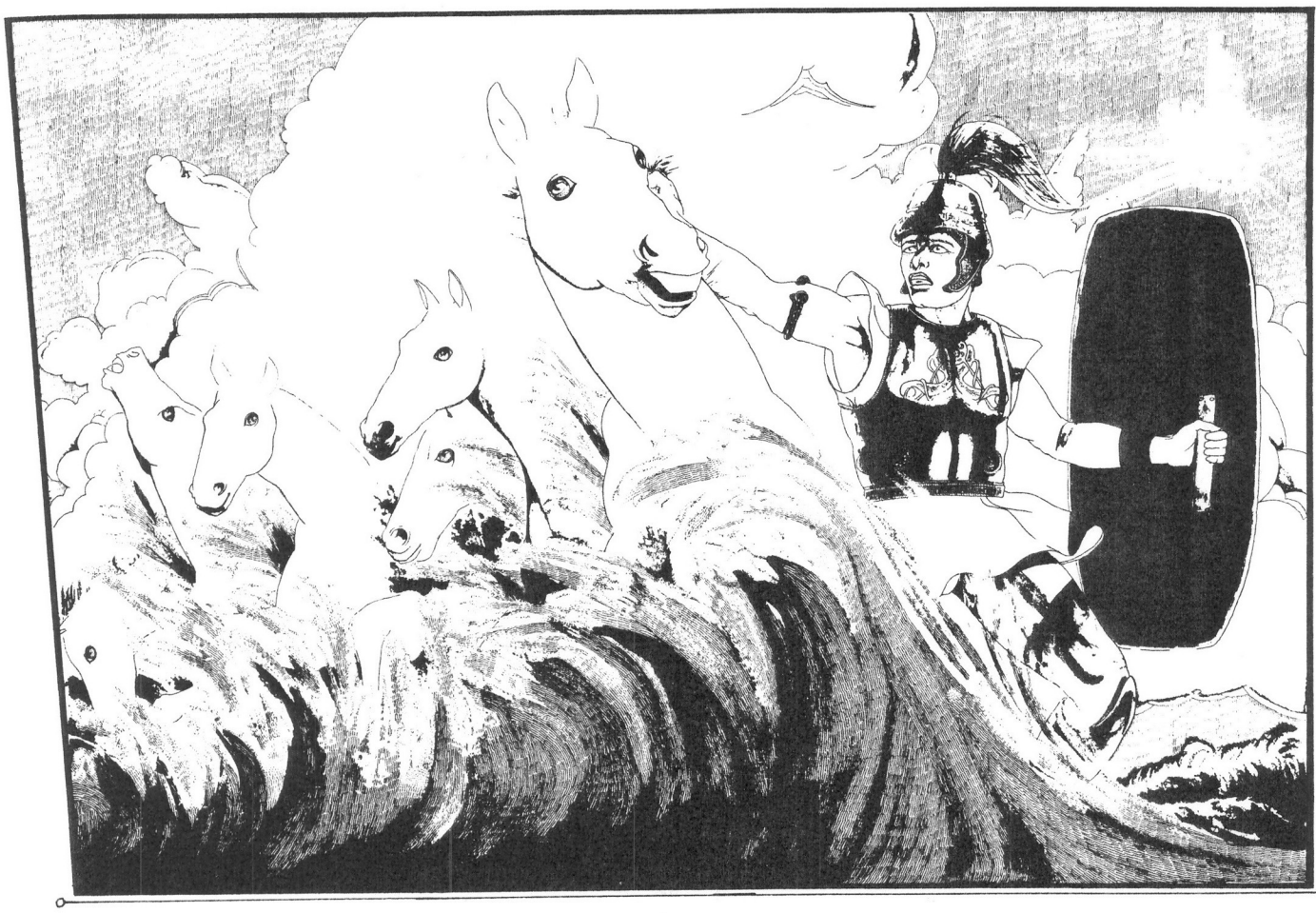
Lug

Sa popularité a dépassé le cadre de l'Irlande puisqu'il a été vénéré dans tout le monde celtique. Lug est beau et grand. Il a les cheveux blonds et frisés. Vêtu d'un manteau vert il est armé d'une fronde, d'une lance magique infaillible à cinq pointes et d'un bouclier noir à umbo blanc. Il est guerrier, poète , magicien et excelle dans tous les métiers ce qui lui vaut le titre de "Samildanach" (le polytechnicien). C'est un redoutable combattant mais aussi un maître des arts et des techniques. Après avoir battu Nuada aux échecs il est admis parmi les Tuatha Dé Danann et nommé chef de leur armée. Il est associé au corbeau qui incarne l'esprit guerrier.
Ses qualités multiples en font le patron de toutes les classes de la société. Il est honoré lors de la fête de Lugnasad (l'assemblée de Lug).



Ogma

Il est un peu le doyen des Tuatha Dé Danann. Presque chauve à part quelques cheveux blancs, la peau tannée et ridée, il ne semble pas impressionnant. Pourtant il s'agit d'un lutteur exceptionnel, le meilleur de tous les dieux. Mais ce n'est pas là que réside sa principale force. Son arme la plus redoutable est l'éloquence. Il est le dieu de la parole avec laquelle il mène les hommes. C'est aussi un grand magicien capable d'infliger toutes les impuissances physiques et spirituelles. De plus il est l'inventeur de l'alphabet oghamique qu'il a transmis aux druides. Il est souvent accompagné d'un chien. Les Gaulois l'admirent sous le nom d'Ogmios.



Manannan Mac Lyr

« L'homme de l'île de Man, fils d'océan ». Bien qu'il ne fasse pas partie des Tuatha Dé Danann il est assez souvent en contact avec eux. Il parcourt l'océan sur son char tiré par des chevaux blancs (l'écume des vagues).

La mer est pour lui une vaste plaine fleurie. Il a deux vaches qui donnent du lait sans interruption ainsi qu'un chaudron d'abondance et d'immortalité. Il a le pouvoir de se rendre invisible ainsi que le don d'ubiquité et le talent des métamorphoses. Il use de ses pouvoirs à des fins de séduction et n'hésite pas à employer le chantage. Il est le patron des marins et des pêcheurs.

Brigit

Il s'agit encore d'une triple déesse. C'est la fille du Dagda. Elle est la patronne des médecins, des bardes et des forgerons. Elle était honorée lors de la fête d'Imbolc. Les Gaulois la nomment Brigantia.

Dian Cecht

C'est le médecin des Tuatha Dé Danann. Il est capable de remettre en état ceux qui ont été blessés ou même tués pourvu qu'ils aient conservé leur tête. Il dispose pour cela d'une source magique. Il réussira à greffer un bras d'argent à Nuada mais son fils le surpassera en recousant le bras coupé. Dans un accès de jalousie Dian Cecht le tuera.

Goibniu

Le forgeron : il élabore des pointes de lances et des lames d'épées qu'il sait rendre infaillibles.

Luchté

Le charpentier : il façonne entre autre le bois des lances et des boucliers.

Credné

Le bronzier : il fabrique les rivets des lances, les poignées des épées, les umbos des boucliers.

Coirpré

Le barde de Lug aux satires meurtrières.

Les Tuatha Dé Danann comprennent encore de nombreux héros, druides, magiciens... Leur quatrième objet magique d'importance est Lia Fail, la pierre du sacre qui pousse un cri lorsque le roi légitime s'assoit dessus.

Balor

Il ne fait pas partie non plus des Tuatha Dé Danann, bien au contraire puisqu'il s'agit du roi magicien des Formoîrés. Il a l'aspect d'un géant cyclope au regard capable de foudroyer une armée entière. Il commande aux forces des ténèbres. Il est le grand père de Lug et sera tué par un boulet de fronde de son petit fils à la seconde bataille de Mag Tured.

Autres dieux

Il en existe une multitude dont certains ne diffèrent que par leur nom. On citera quand même :

- Artio, Déesse des ours
- Flidais, Esprit irlandais des forêts ; elle commande aux animaux
- Arduinna, Déesse des Ardennes
- Andrasta, Déesse de la révolte
- Sirona, Damora, Déesses des sources
- Albiorix, Baginus, Bergusia, Suranus, Vosegus, Montagnes divinisées

A l'origine les dieux étaient considérés comme de purs esprits sans corps. Les celtes les représenterons tout de même sous forme de statuettes de bois, puis, influencés par les Romains, sous forme de statues de pierre. Toutefois représenter les dieux sous forme humaine n'était pas tout à fait conforme avec l'esprit de la religion ni compatible avec l'art celtique plus ornemental que plastique.

LES ANIMAUX SACRES

Le cheval

Il symbolise la fierté. C'est aussi l'animal de la guerre pour les nobles. On lui prête la faculté de repousser les démons. Enfin c'est souvent lui qui emmène les morts vers l'autre monde.

Le cerf

C'est le plus noble des gibiers. Il est source de richesse et d'abondance. De plus les cornes de cerf détournent les puissances maléfiques.

Le taureau

Il symbolise la virilité et la force brutale. Il existe un taureau sacré à trois cornes.

Le sanglier

Il représente la rage militaire par sa puissance et sa tenacité. On le retrouve sur de nombreux boucliers et casques.

On accorde aussi un intérêt particulier aux animaux suivants : ours, chien, bélier, cygne et corbeau.

Les grues sont un présage néfaste.

LES LIEUX SACRES

Les cultes prennent place essentiellement dans des sites naturels, là où s'exprime le mieux la force vive qui anime la nature, fait jaillir les sources, pousser les arbres et surgir les montagnes. On aura donc des sanctuaires situés au milieu de forêts dans des clairières consacrées (nemeton). Des arbres peuvent aussi servir de centre religieux : chêne, if, hêtre, orme, frêne. Les Celtes accordaient aussi de l'importance au sorbier, au sureau, à l'aubépine et au coudrier.

Ils pouvaient aussi projeter leur foi sur des pierres dressées ou des montagnes. les eaux étaient aussi des lieux sacrés privilégiés : sources, rivières, lacs, marais, mers. Les temples ont longtemps été ignorés car il était inimaginable d'enfermer dans un édifice des divinités immatérielles qui avaient élu l'univers pour demeure. Mais tout d'abord des enclos consacrés feront leur apparition. Ronds ou rectangulaires, d'une taille dépassant souvent la centaine de mètres, ils renfermaient en général un puits sacré, par lequel les Celtes communiquaient, au moyen d'offrandes, avec le monde inférieur et ses dieux. Par la suite ils construiront même des temples avec une unité centrale ronde, carrée ou polygonale et un déambulatoire tout autour permettant des processions en circuit dans le sens solaire.

LES OFFRANDES

Pour remercier et satisfaire les dieux, les Celtes leur consacraient des objets divers qu'ils jetaient dans des puits ou des étendues d'eau consacrées. Ils offraient ainsi des bijoux, des lingots, des torques, des triskels, de la monnaie, des chaudrons remplis de broches et de bracelets. Après une bataille il était aussi habituel de réserver pour les dieux une part du butin ainsi que des armes, des boucliers, des ornements de chars,...

D'autre part ils leur arrivaient aussi de leur confier des statuettes votives représentant un individu, un membre blessé ou un organe malade. Ils espéraient ainsi que la divinité consentirait à transférer les maux du patient à la statuette.

LES SACRIFICES

La notion de sacrifice ne se limite pas à une simple offrande pour contenter ou apaiser les dieux. En particulier dans le cas du sacrifice humain il s'agit de "rendre sacré" un individu qui devient l'intermédiaire entre les hommes et les dieux. On procédait à des sacrifices lorsque l'on voulait obtenir une victoire ou que l'on souhaitait la prospérité de la nation. Le sacrifice avait parfois aussi pour but de détourner le malheur d'une personne menacée.

Les Anciens citent de nombreuses formes de sacrifices humains :

- brûler les victimes dans de grands mannequins d'osier
- trancher la gorge au dessus d'un chaudron
- noyer dans un chaudron
- pendre à un arbre et vider de son sang
- tuer à coup de flèches
- poignarder

Les Celtes sacrifiaient de préférence les criminels et les prisonniers de guerre. Ils ont aussi remplacé les sacrifices humains par des sacrifices d'animaux ou par des simulacres.

LES TETES COUPEES

La demeure de l'âme étant la tête il était tout naturel que les Celtes lui attachent une importance particulière. Ils conservaient les plus prestigieuses en les embaumant dans de l'huile de cèdre. Ceci permettait certes de se vanter mais aussi de posséder la force des ennemis vaincus. Il arrivait aussi de laisser les têtes coupées sur le champs de bataille pour impressionner l'adversaire et remercier les esprits du lieu.

LES PRETRES

Ils prenaient en charge les cérémonies religieuses qui comprenaient des prières, des sacrifices, des danses et des musiques sacrées. La classe sacerdotale était assez organisée avec une subdivision des rôles même s'il devait se produire des recoupements. Les druides enseignaient l'immortalité

de l'âme et de nombreux autres domaines spirituels. Le Gutuater (père de la prière) récitait les prières et les formules lors des sacrifices. Le Vate était un devin, un prophète chargé de sonder la volonté des dieux, de déterminer leurs réactions à un sacrifice, à tenir compte de leur présages. Des prêtresses officiaient bien souvent lors de sacrifices humains comme ceux où il fallait poignarder une victime pour lire l'avenir dans ses convulsions.

L'AUTRE MONDE

Il est habité par les fées. C'est un territoire de paix, de festins éternels, de jeux et de bonheur. Il porte plusieurs noms chez les gaéliques : Tir na n-Og (la terre des jeunes), Tir na m-Beo (la terre des vivants), Tir Tairngire (la terre du bonheur), Mag Mir (la grande plaine), Tir na m-Ban (la terre des fées), Tirr Aill (l'autre monde). Bien que l'on considère qu'il s'agisse d'îles de l'autre côté de l'océan, il n'y a pas de lieu précis ou de barrière déterminée entre notre monde et l'autre. Parfois nous n'en sommes séparé que par un brouillard druidique, un sidh, un lac ou une mer. Le retour de l'autre monde est souvent impossible pour des mortels qui s'y seraient aventurés. En particulier le temps ne s'y écoule pas à la même vitesse (un jour peut correspondre à 100 ans chez nous). On ne peut pas recevoir de châtiment dans l'autre monde, seulement le bonheur auquel on est prêt. Le statut terrestre est reconnu et prolongé dans l'autre-monde, c'est pour cela que les chambres sépulcrales comprennent le plus souvent de la nourriture, des bijoux, des armes, du vin,... On considère que le défunt va continuer à vivre ailleurs. D'ailleurs lorsque les Celtes procédaient à des incinérations, ils brûlaient aussi tout ce qui avait compté pour le disparu (bétail, mobilier, chevaux, esclaves,...)

LA DESTINEE DE L'AME

L'âme est immortelle. Par conséquent que devient-elle lorsque le corps disparait ? Quatre possibilités se présentent. Si le défunt a pleinement assumé sa destinée de son vivant il passe dans l'autre-monde. Sinon il peut se réincarner dans un homme ou un animal, habiter un arbre, un buisson d'ajonc ou un menhir pendant quelque temps, errer immatériel jusqu'à qu'il se réincarne.

Les Celtes étaient très religieux. C'est pourquoi la menace d'excommunication que pouvaient faire planer les druides était extrêmement redoutée. Ils s'employaient à respecter les dieux et à travers eux les forces qu'ils incarnaient.

LA RELIGION DANS LE MONDE DES LEGENDES CELTIQUES

Pour ne pas avoir le sentiment de manquer à ses devoirs religieux, un personnage devra offrir aux dieux une part égale à (4Foi)% à l'issue d'un événement favorable (combat par exemple). Les offrandes et les sacrifices pour être "valables" doivent être menés par un personnage réussissant un jet de compétence pour "sacrifice". Un personnage qui faillit à ses devoirs sera ignoré par les dieux et risquera de tomber malade : état 50 (30%), de faire preuve de malchance : -5 à tous les jets (50%), de s'attirer les foudres d'un prêtre (70%).

Le *MAITRE DES LEGENDES* doit faire intervenir les dieux avec mesure. Ils sont bien trop puissants pour que des humains aient des chances raisonnables de se sortir intact d'un conflit avec eux. Même les Tuatha Dé Danann ramenés au rang d'êtres surnaturels (voir les fiches de non-humain) sont encore redoutables.

Lorsqu'un personnage meurt si le *MAITRE DES LEGENDES* juge incontestable qu'il a accompli sa destinée il passe dans l'Autre Monde. Dans le cas contraire il apprécie la façon avec laquelle le personnage a fait ses preuves, se reporte à la Charte Angoumoise, choisit un terme dans la colonne 3 et se reporte au bonus/malus de la colonne 4. Il jette alors un d20 et applique le bonus/malus puis lit le résultat dans la table suivante.

L'âme :	1 et -	erre 1000 ans	
	2 et 3	erre 100 ans	
	4 et 5	erre 10 ans	
	6	erre 1 année	
	7	habite un menhir 100 ans	
	8	habite un arbre 10 ans	
	9 et 10	habite un buisson d'ajonc	1 an
	11 à 14	se réincarne en animal	
	15	renait	
	16 à 19	se réincarne en humain	
	20 et +	passe dans l'autre-monde	

Errer : retirer sur la table, sans bonus/malus au bout de la période indiquée.

Habiter :

- un menhir, science de la terre score (+30), tous les scores de don directeur Nat augmentent de +5
- un arbre, connaissance des plantes score (+10), tous les scores de don directeur Nat augmentent de +10
- un buisson d'ajonc, connaissance des plantes score (+20), tous les scores de don directeur Nat augmentent de +15.

Au bout de la période indiquée, nouveau jet de d20 pour l'âme à +5

Se réincarner en animal :

déterminer le type d'animal

1 à 5	poisson pendant d12 mois
6 à 12	oiseau pendant d4 ans
13 à 19	mammifère pendant d10 ans
20	Monstre pendant d100ans

Connaissance des animaux score (+30), tous les scores de don directeur Nat augmentent de +20.

Le personnage gardera la possibilité de se transformer en l'animal en question, comme s'il possédait dans le sortilège correspondant (sortilège 44) un score égal au nombre de mois passés sous cette forme.

Au bout de la période indiquée par le jet de dé, nouveau jet pour l'âme à +10

Renaître

Le personnage renaît mais il conserve ses dons, ses caractéristiques et ses scores de compétences. Il a droit à 25 points d'achat de compétence pour sa nouvelle vie. Il ne peut entrer à nouveau en jeu qu'après que se soit écoulé un temps égal à 8+2d6 années plus la période nécessaire à la dépense des 25 points de compétence.

Se réincarner en humain

Le personnage conserve ses dons, ses scores de compétence et ses caractéristiques mentales (I, V, S) mais retire au hasard (F, R, C, E) et fait les modifications qui s'imposent

dans les caractéristiques secondaires. Il tire aussi l'âge de son nouveau corps : 4d20 années. Il redébute le jeu après d4 jours.

Passer dans l'Autre-Monde :

Le personnage y vivra en paix pour l'éternité.

LE POUVOIR DE LA FOI DANS LES COMBATS

Les Celtes connaissent quelques procédés pour impressionner leurs adversaires dans les combats.

L'importance des effets de ces procédés est liée au don de Foi.

1. Cris de guerre

Il faut additionner le score du don de Foi de tous les guerriers qui crient et diviser le total obtenu par le nombre de ces guerriers.

Le résultat est le nombre de base des chances sur 20 d'impressionner l'ennemi (arrondir au plus proche).

Ces chances peuvent être modifiées par le rapport des forces en présence :

- adversaires 4 fois moins nombreux : +7
- adversaires 3 fois moins nombreux : +5
- adversaires 2 fois moins nombreux : +2
- adversaires 2 fois plus nombreux : -2
- adversaires 3 fois plus nombreux : -5
- adversaires 4 fois plus nombreux : -7

Il faut lancer un d20 pour l'ensemble des ennemis et ajouter à chacun son facteur de bravoure (facteur de résistance). La marge de réussite obtenue donne alors l'ampleur des effets :

- Mr de 0 à 2 : les victimes combattent dans un état équivalent à 25
- Mr de 3 à 5 : les victimes combattent dans un état équivalent à 50
- Mr 6 et 7 : les victimes combattent dans un état équivalent à 75
- Mr 8 et + : les victimes sont prises de panique et fuient au maximum de leur vitesse pendant 30 secondes par point de Mr au delà de 7.

Les guerriers utilisent leurs cris de guerre en chargeant l'ennemi. L'effet a lieu dans les 15 premières secondes et affecte des adversaires situés à moins de 30 mètres.

Les effets des cris de guerre n'ont lieu qu'au début de chaque combat et nécessitent une dépense de 3 pts de souffle.

2. Trompes, (Carnyx)

Le principe est identique au précédent.

Les joueurs de trompe (carnyx) doivent avoir un score minimum de 30 dans la compétence "jouer d'un instrument". Chaque instrumentiste a une valeur équivalente à celle de 2 guerriers qui crient. Le son obtenu affecte des adversaires situés à moins de 50 mètres et nécessite une dépense de 6 pts de souffle.

3. Contorsions

Le principe est identique aux précédents.

Les effets de la contorsion ne sont produits que par des personnages ayant au moins un score de 15 dans la caractéristique "coordination".

Chaque personnage qui se contorsionne à une valeur équivalente à celle de 3 guerriers (score C=15, 16, 17), de 4 guerriers (C=18, 19) ou de 5 guerriers (C=20) qui crient. L'impression obtenue affecte des adversaires situés à moins de 20 mètres et nécessite une dépense de 12 points de souffle.

NOTE : Chaque personnage ne peut utiliser qu'un seul procédé à la fois, mais un groupe peut cumuler les 3 procédés.

La valeur équivalente d'un personnage n'intervient que dans le rapport des forces en présence. Celui-ci dépend alors :

- du nombre de personnages utilisant un procédé d'intimidation et de leurs éventuelles équivalences.
- du nombre d'adversaires.

EXEMPLE : Dans un groupe de 10 personnages :

- 2 ne font rien → équivalence 0
- 5 lancent leurs cris de guerre → équivalence 5
- 1 souffle dans une trompe → équivalence 2
- 2 se contorsionnent (score : 15 et 19) → équivalence 7

Le nombre de guerriers usant d'un procédé d'intimidation est 8 et le nombre servant au rapport des forces est 14. Le total des scores du don de Foi est 96 ; divisé par 8, les chances de base sont de 12 sur 20.

Les adversaires étant au nombre de 4, ils sont donc trois fois moins nombreux (bonus +5) et les chances finales deviennent : 12 + 5 = 17.

Le résultat du d20 est 13. Trois des adversaires ont un facteur de bravoure insuffisant à résister à cette "rage guerrière".

FB = 1 → 13 + 1 = 14 → Mr = 17-14 = 3 → état 50

FB = 4 → 13 + 4 = 17 → Mr = 17-17 = 0 → état 25

Le dernier des adversaires à un FB égal à 5 (13 + 5 = 18) et peut combattre normalement.

4. Peintures de guerre

Ce procédé nécessite d'accomplir au préalable un cérémonial (20 minutes environ). Si le jet de "Cérémonies" est un succès le groupe de guerriers peints a un bonus de +1 aux chances d'impressionner l'adversaire.

5. Têtes coupées

Pour les Celtes, garder sur soi (accroché au harnachement d'un cheval, à un char,...) la tête coupée d'un adversaire défait au combat a beaucoup de valeur.

NOTE : Tous les effets ont une durée de 6 heures par point du score du don de foi lorsque le personnage considéré a tué seul son adversaire et de 1 heure par point dans un autre cas.

- Effet de prestige : l'Aura du personnage augmente de (Foi/5)+ points.
- Effet de protection : si l'adversaire était puissant et que sa tête est embaumée, tous les facteurs de résistance du personnage sont augmentés de 1 point (Foi de 1 à 14) ou de 2 points (Foi de 15 à 20).
- Effet de force : Un personnage prend la force de son adversaire tué quand cette force est supérieure à la sienne (Foi à partir de 15).
- Effet d'intimidation : Les adversaires d'un personnage portant une tête coupée combattent dans un état équivalent à 25 (Foi de 1 à 12), 50 (Foi de 13 à 18), 75 (Foi 19 et 20).

6. Nudité au combat

Ce procédé nécessite d'accomplir au préalable un court cérémonial. Si le jet de "Cérémonies" est favorable, le personnage bénéficie d'une protection au combat. Tous ses facteurs de résistance augmentent de (Foi/4)+ points, ainsi que ses chiffres d'esquive (ES) et de feinte de corps (FC).

DIVERS

ART DECORATIF

L'art celtique est un véritable jeu de courbes et de contre courbes, d'entrelacs et de lignes fuyantes terminées par des formes végétales ou animales sans logique apparente. Cet art riche en métamorphose est celui d'un peuple qui essayait de traduire par des lignes un monde spirituel que l'art figuratif ne lui permettait pas d'atteindre.

AUBERGES

Les auberges celtes étaient très bon marché et offraient de bons repas (cuisine au beurre, viande, pain, jambon, volaille, légumes, venaison, poisson,...) le tout arrosé de cervoise, d'hydromel et pour un supplément de vin.

CALENDRIER

Les Celtes vivaient au rythme de la lune. Ils comptaient en nuits et non en jours. Chaque mois correspondait à un cycle lunaire. Pour rattraper le décalage ils ajoutaient un treizième mois tous les trois ans en moyenne. Les druides étaient capables de calculs astronomiques précis, de plus ils déterminaient quels allaient être les jours fastes et les jours néfastes.. Chaque mois de 29 ou 30 jours était subdivisé en deux quinzaines.

Les appellations de mois variaient suivant les régions. Pour le jeu nous retiendrons :

Samonios*, Riuros*, Anagantios, Ogronios*, Giamonios, Patios*, Simaisonios*, Aedrinos*, Dumanios, Ambaktos*, Canthos, Elembinios (et Triuros pour le treizième mois).

Samonios est le premier mois de l'anné celtique et correspond à Novembre. Les mois de trente jours (*) sont plutôt fastes.

Quatre grandes fêtes marquaient l'année celtique :

Samain (1er Samonios) : nouvel an, cette nuit là il n'y a pas de barrière entre le monde des vivants et celui des morts. C'est la nuit surnaturelle par excellence.

Imbolc (1er Ogronios) : célèbre le lait qui vient aux brebis, cérémonies en l'honneur de Brigit et de la fécondité.

Beltaine (1er Simaisonios) : en l'honneur de Bélénos ; feux entre lesquels devaient passer les troupeaux pour être purifiés.

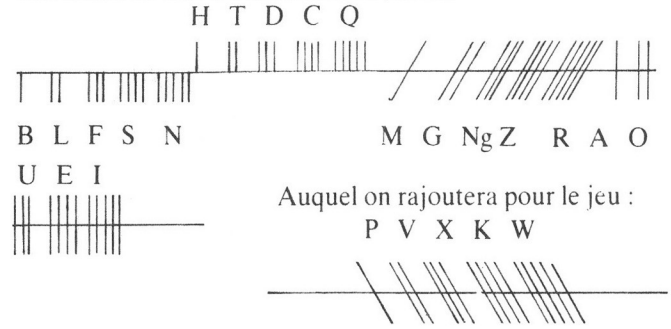
Lugnasad (1er Ambaktos) : en l'honneur de Lug, au moment des moissons.

CRECH

En Irlande le nouveau roi emmène ses hommes faire le sac des régions voisines pour en rapporter du bétail et des richesses ("crech": pillage).

ECRITURE

Les Celtes n'utilisaient pas l'écriture pour des raisons d'ordre philosophique. Les druides en prohibaient l'usage. Toutefois ils se servaient d'alphabets étrangers (grec, latin et même étrusque ou ibérique) pour les comptes, les marques de marchands, les inscriptions monétaires et funéraires. Les druides gaéliques disposaient d'un alphabet sacré pour la magie, les divinations et les inscriptions funéraires. Ogma aurait donné aux celtes ces caractères d'où le nom d'alphabet oghamique. Chaque lettre est représentée par un groupe de un à cinq traits situés à droite, à gauche ou par dessus une arête centrale. Ces caractères se lisent de bas en haut sur des morceaux de bois ou des stèles de pierre.



FETES

Elles ponctuaient la vie de la tribu. C'était l'occasion d'un bon festin et de nombreux jeux (courses à pied, lutte, lancers, courses de chevaux, courses de char,...), festivals de poésies, numéros de jongleurs et d'amuseurs,...

FORESTAGE

Les garçons n'étaient pas élevés par leur parents mais par la famille (le plus souvent par l'oncle maternel). Ils ne revenaient qu'à l'âge où ils pouvaient porter les armes. Cette pratique avait cours essentiellement chez les nobles.

HABITAT

L'unité de base de l'habitat celte est la maison en bois. On pouvait la rencontrer isolée, au sein d'un hameau ou d'un village ou encore protégée derrière les fortifications des oppidum (places fortes).

D'une manière générale le matériau essentiel de la maison celtique est le bois. Des poutres de soutènement constituent l'ossature de l'édifice. Le revêtement est formé de clayonnage crêpi d'argile et le plus souvent la maison a une couverture en chaume. Les bâtisses en pierres sèches sont beaucoup plus rares.

Les maisons sont en général de plan rectangulaire bien que la maison ronde soit plus fréquente chez les Celtes insulaires.

Certaines cabanes sont excavées : le fond creusé et recouvert d'argile se situe à 2 m de profondeur. On descend alors dans la hutte par un petit escalier.

Il est rare que la maison soit subdivisée en pièces. Si une maison moyenne mesure 10 m x 5 m certaines demeures aristocratiques charpentées pouvaient atteindre 30 m x 15 m et comprendre plusieurs pièces. On retrouve dans chaque maison un foyer central.

En général la maison représente une unité familiale autonome où a lieu la plupart des activités de la vie quotidienne. Les céréales sont stockées dans des silos creusés dans la maison.

Les demeures isolées sont le plus souvent les habitations de cultivateurs, mais certains propriétaires gaulois avaient une maison de campagne au milieu des bois pour assouvir leur goût de la solitude.

Dans les îles britanniques, un enclos peut protéger les bâtiments et installations nécessaires à une famille.

Les fermes se rassemblent parfois en véritables villages où peuvent vivre de 50 à 300 personnes. Les villageois, qui exploitent ensemble la forêt, sont mieux protégés contre d'éventuels brigands. Si l'exploitation agricole est à l'origine de la plupart des villages, d'autres se créent pour des motifs industriels (exploitation minière,...), commerciaux (voie de passage,...) ou religieux (proximité d'un sanctuaire,...)

La dernière forme de l'habitat celtique est l'Oppida.

Cette ville primitive fortifiée abritait environ 5000 personnes et certaines places fortes ont accueilli jusqu'à 100 000 celtes. Il s'agit essentiellement d'un lieu de refuge. A l'origine la ville n'était pas habitée en permanence. Elle servait uniquement d'abri pour personnes, bêtes et biens en cas de crise. Par conséquent on les rencontrera essentiellement en des points difficiles d'accès et aisés à défendre : hauteurs aux pentes raides, île au milieu d'un cours d'eau,... Les celtes étaient passés maîtres dans la construction des fortifications en pierres sèches à ossatures de poutres verticales et horizontales. Ces murs défensifs s'accompagnaient le plus souvent d'un large fossé. Progressivement les villes se sont situées sur des voies commerciales ou à proximité de gisements de matières premières. Elles ont dès lors été habitées en permanence, même si leurs capacités d'accueil importantes leur permettaient de continuer à jouer un rôle d'abri éventuel.

On a alors assisté au développement d'une économie citadine comprenant toutes les branches de l'artisanat.

Les chef-lieux abritaient le marché principal, on y frappait de la monnaie, on y tenait les réunions d'intérêt général et on y célébrait les cérémonies religieuses.

La grande surface des villes (100 ha en moyenne, 1500 ha au maximum) permettait d'avoir à l'intérieur des fortifications des enclos pour le bétail et des lieux de stockage pour les céréales. Ces grands centres annoncent les villes du Moyen-Age.

JEUX

– Un jeu proche des échecs était considéré comme le "wargame" de l'époque, révélateur des qualités de chef militaire.

– Les Celtes jouaient avec des dés en or.

– Ils pratiquaient aussi un sport très violent avec des crosses et une balle où les jeunes guerriers pouvaient mettre en valeur leurs qualités.

– La chasse était considérée comme un sport pour les aristocrates.

LA CONTRAINTE DU DON ET DU CONTRE-DON

Il est mal vu pour un grand de refuser un don. D'autre part lorsque l'on reçoit un cadeau de valeur il faut faire un cadeau encore plus beau ou reconnaître la supériorité sociale de son bienfaiteur. Ce système de don et de contre-don peut rapidement dégénérer si deux personnes entrent en compétition.

LE MORCEAU DU CHAMPION

Dans les banquets, le meilleur morceau va au plus prestigieux. Libre à ceux qui se sentent assez forts de le défier pour la part du chef.

LOIS

La seule personne juridique est la "fine" : la famille élargie jusqu'à la quatrième génération. Il n'y a pas de paiement individuel pour une faute commise.

En plus de l'amende pour la faute il faut payer une somme de compensation pour l'honneur, variable selon la dignité de la victime.

Il n'y a pas d'emprisonnement.

Il n'existe pas de protection légale en dehors des limites de la tribu, sauf en cas d'accords.

Les juristes ne sont pas des juges mais des arbitres.

La notion de responsabilité sans faute existe (un hôte est responsable de ce qui arrive à son invité,...).

Exemple de compensation : Une insulte au roi se paye cent vaches plus un bâton d'argent de la hauteur du roi assis sur son trône et aussi épais que son médium plus un bol d'or suffisament gros pour contenir une gorgée du roi et aussi épais que l'ongle d'un de ses paysans qui a labouré sept ans plus un couvercle en or aussi épais de la taille de la figure du roi.

Le droit à la vengeance est sacré mais il existe un système de compensation bien que le prix du sang soit souvent très onéreux. La "fine" partage les dettes et l'argent reçu de la même façon. Une faute rejaillit sur toute la famille et il s'en suit une chute du niveau social.

Il existe aussi un prix pour l'atteinte à la propriété (bétail, chat,...).

MERCENARIAT

Les mercenaires celtes ont participé à de très nombreuses batailles de l'antiquité. Ils étaient presque tous accompagnés de leurs femmes. On les craignait pour les razzias qu'ils ne manquaient pas de commettre une fois en fin de contrat et leurs employeurs les ont parfois piégés et massacrés à la fin de la guerre.

MONNAIE

Les premières pièces étaient inspirées des statères d'or macédoniens (Philippe II et Alexandre III) dont les motifs ont été stylisés par les artisans gaulois. Ces pièces étaient d'un diamètre maximum de 20 mm. La détention du pouvoir émetteur donnait prestige et profit à la cité.

En dehors du territoire de la tribu la monnaie était uniquement considérée pour son poids en métal précieux. Par la suite les Celtes utilisèrent des pièces d'argent et même de bronze sauf en Irlande où le système du troc prédominera très longtemps.

TROC

Voici quelques exemples :

Un beau cheval contre une femme esclave

Un char splendide contre trois fois sept captives

Une amphore de bon vin contre un jeune esclave

VEHICULES

Benna : transport en commun

Carpentum : couvert, pour le transport des femmes

Carrus : véhicule lourd pour des courts trajets

Essedum : à deux roues, char de guerre

Reda : à quatre roues, pour les pistes

BIBLIOGRAPHIE

Bech, Duval et Varlamoff	Les Gaulois... En savoir plus	Hachette Paris 1982		g
Brekilen	La mythologie celtique	Marabout 1981		g
Brochard Philippe	Dans un village gaulois	F. Nathan Paris 1983		g
Grenier Albert	Les Gaulois	Payot Paris 1970		g
Hubert Henri	Les celtes et l'expansion celtique TI et TII	Albin Michel Paris 1974		g
Kutra, Vencelas	Les Celtes "que sais-je N° 1649"	PUF Paris 1976		g
Le Roux Françoise	Les Druides	PUF Paris 1961		g
Lot Ferdinand	La Gaule	Fayard Paris 1967		g
Markale Jean	Les Celtes et la civilisation celtique	Payot Paris 1969		g
Markale Jean	La femme celte	Payot Paris 1972		g
Nougier Louis-René	La vie privée des hommes "au temps des gaulois"	Hachette Paris 1981		g
Pernoud Régine	Les Gaulois	Seuil 1979		g
Renardet Etienne	Vie et Croyance des Gaulois avant la conquête romaine	Picard		g
Place Robin	Comment vivaient... Les Celtes	F. Nathan 1979		g
Thévenot Emile	Histoire des Gaulois "que sais-je N° 206"	PUF Paris 1971		g
Chadwick Nora	The Celts	Pelican Londres 1970	A	g
Dillon, Myles et Chadwick	The Celtic Realms	Londres 1967	A	g
Ducan Norton-Taylor	The Celts	Time-Life	A	g
Piggot Stuart	The Druids	Pelican Londres 1968	A	g
Severn Merle	The Celts	National Geographic 1977	A	g
Duval Paul-Marie	Les Celtes	Gallimard Paris 1977		a
De Vries Jean	La religion des Celtes	Payot Paris 1977		r
Duval Paul-Marie	Les dieux de la Gaule	Payot Paris 1976		r
Chadwick Nora	The Druides	Cardiff 1966	A	r
Lambert Pierre-Yves	Les littératures celtiques, "que sais-je" N° 809	PUF Paris 1967		l
Kenneth Jackson	A Celtic Miscellany	Penguin 1971	A	l
Auclair et Deschamps	Bran Ruz	Casterman 1981		b
Gosciny et Uderzo	Asterix	Dargaud		b
Fitzpatrick Jim	The book of conquests	Paper Tiger 1978	A	b
Fitzpatrick Jim	The silver Arm	Paper Tiger 1981	A	b

g : Général a : Art r : Religion l : Littérature b : Bande dessinée A : Anglais

MATERIEL

Voici une liste non exhaustive du matériel courant qui était disponible pour les gens de l'époque.

OUTILS : Alènes, ciseaux, compas, enclume, gouges, hâche, lime, pinces, poinçon, scie, serpe, vrille, marteau, fléau, pic de mineur, araire, moissonneuse, maillet, aiguille, dé à coudre, pelle, herminette, forces, crochet...

LA VAISSELLE : Ecuelle, louche, cuillère, chaudron, cruche, plat, bol, couteau, coupe...

LES BIJOUX : Torque (collier rigide, ouvert et terminé à ses deux extrémités par un renflement), fibule (broche semblable à une épingle de sûreté), épingle, agrafe de ceinturon, diadème, collier, brassard, bracelet, anneau, bague, cercle, serre-tête...

VETEMENTS : Tunique, pelerine, braies, chaussures, bottes, ceinture...

BEAUTE : Peigne, rasoir, miroir, savon...

TRANSPORT : Char de combat, charriot de transport, barque, radeau, bateau, cheval, brouette, seau, sac, outre, tonneau...

PECHE : Filet, hameçon, trident...


LEFKO

Légendes Celtiques

deuxieme partie :

Le jeu

Les Personnages

La création d'un personnage a pour base une série d'archétypes qui sert de guide à l'individualisation de ce personnage.
La civilisation celtique a, comme chaque civilisation, ses propres archétypes :

- Chevalier
- Druide
- Barde
- Magicien
- Marchand
- Espion
- Amuseur
- Médecin
- Autres

1. LES CHEVALIERS

Le titre de chevalier évoque presque inévitablement l'époque du roi Arthur alors qu'en vérité il est déjà d'usage chez les Celtes.
Les guerriers constituent l'ossature de la société celtique. Parmi eux, les cavaliers, de par leur personnalité le plus souvent remarquable, forment une élite instituée en aristocracie. De leur valeur dépend le prestige de la tribu.

– Le chevalier dans le monde des légendes celtiques

Le titre de chevalier n'est réservé qu'aux nobles.
Ce statut n'est accessible à votre personnage que de deux façons :
- soit par la naissance (voir table du statut social)
- soit par l'accomplissement de hauts faits

Si une des deux conditions est remplie, votre personnage doit alors être capable de bien monter à cheval, montrer de l'éloquence, connaître le maniement des armes et savoir commander. Même à ce stade il ne sera juger digne de porter le titre de chevalier que si les bardes relatent ses exploits.
Le chevalier protège les faibles et sert d'exemple aux jeunes guerriers.

* Système simplifié de sélection des compétences :
7 points à dépenser.

Obligatoire :
Monter à cheval. Conduire un char (1 point)
Eloquence. Argumenter. Vanter (1 point)
Commander une troupe. Jouer à la crosse. Jouer aux échecs. Architecture militaire (1 point)
Equilibre. Se déplacer en silence. Savoir chuter (1 point)
4 armes (1 point)

Les 2 points qui restent vous permettent de doubler le score dans un ou deux des groupes cités ou d'acquérir d'autres groupes parmi lesquels : Empoignade. Percussion. Pique ; Piste. Effacer les traces. Chasse ; 4 autres armes...

* Système normal de sélection des compétences : 100 points à utiliser.

Il est indispensable de posséder les compétences suivantes : Monter à cheval, conduire un char, éloquence, vanter, commander une troupe, jouer aux échecs, équilibre, empoignade, quelques armes.
Notions recommandées : Embuscade, détecter une embuscade, nager, se repérer.



2. LES DRUIDES

Cette classe d'érudits, réputée pour sa sagesse et ses pouvoirs magiques, joue un rôle important dans la société celtique. L'image du druide vénérable, portant une longue barbe et vêtu de blanc, nous est parvenue par l'intermédiaire des Anciens qui les ont cotoyés. Jules César les décrit ainsi : "Les druides prennent en charge le culte des dieux ; ils procèdent aux sacrifices publics et privés et font autorité en matière de religion."

« Un grand nombre de jeunes gens s'assemblent autour d'eux pour recevoir leur enseignement et les tiennent en haute considération. Car c'est eux qui statuent sur presque toutes les contestations publiques et privées ; si un meurtre a été commis, si des différends naissent des héritages et partages de propriétes, ce sont eux qui fixent les dédommagements et les peines. Lorsqu'un individu ou une tribu refuse de se plier à leurs décisions, ils les bannissent et les excluent de toute participation aux sacrifices. C'est la peine la plus sévère". "Les druides sont en général dispensés de faire la guerre ; ils ne paient pas d'impôts ; ils sont exemptés du service militaire et dégagés des autres obligations. Ils apprennent par cœur un nombre incalculable de vers et certains d'entre eux poursuivent leurs études pendant vingt ans. Les druides refusent de mettre par écrit leur savoir, ce qui ne les empêche pas d'utiliser par ailleurs l'alphabet grec, dans leurs rapports privés et publics, par exemple". Pline l'Ancien écrit également que : "Les druides n'ont rien de plus sacré que le gui, du moins celui du chêne rouvre. Le chêne rouvre est pour eux l'arbre divin par excellence : leur bois sacré appartiennent à cette essence, l'emploi de son feuillage est exigé dans tous les sacrifices." Aussi une touffe de gui vient-elle à surgir sur un chêne, c'est signe qu'elle arrive du ciel et que l'arbre est l'élu d'un dieu ; le gui du chêne est d'ailleurs d'une extrême rareté. La coupe s'en fait suivant un rite minutieux et sévère. Elle a lieu le sixième jour de la lune, alors que l'astre a déjà assez de force mais qu'il n'a pas encore atteint la moitié de lui-même. Le prêtre est vêtu de blanc, sa faucille est d'or, sa tunique blanche est destinée à recevoir la plante".

Les druides ont un triple rôle. Dépositaires des coutumes et du savoir de la tribu ils s'occupaient :

- de l'enseignement des jeunes nobles.
- du rituel concernant les sacrifices et les cérémonies religieuses
- de l'arbitrage dans le domaine de la justice.

Pour accéder au rang de druide il est nécessaire de subir une initiation, celle-ci dure près de vingt ans. Les novices doivent développer leur mémoire et tout connaître par cœur. Les druides préfèrent voir les initiés cultiver leur mémoire plutôt que de s'en remettrent à des écrits. Les risques de divulgation de la connaissance à ceux qui ne sont pas prêts à la recevoir sont ainsi diminués.

L'enseignement comporte des disciplines diverses :

- Les étoiles et leurs mouvements (Astronomie)
- Nature de la terre (Sciences de la terre)
- Pouvoir et majesté des dieux immortels (Théologie)
- Sciences de la nature (Connaissance des plantes et Connaissance des animaux)
- L'écoulement du temps (Science du temps)
- Sciences de l'homme (Morale, philosophie et métaphysique)



Les druides croient à l'immortalité de l'âme, pour eux la mort n'est que le milieu d'une très longue vie. La morale qu'ils prêchent incite au dépassement de soi, elle peut s'illustrer ainsi : "Révérer les dieux, ne rien faire de mal, s'endurcir au courage". La notion du péché n'existe pas. A ceux qui s'étonnent qu'il n'y ait pas de lois distinguant le bien du mal, les druides répondent : "Il n'est pas possible de se donner bonne conscience en se retranchant derrière des préceptes formels respectés dans la lettre mais non dans l'esprit".

Les druides aiment à s'exprimer par énigme pour stimuler la réflexion chez leur interlocuteur. Leur fonction d'arbitre n'est pas imposée, lorsque deux parties le souhaitent, elles s'en remettent à un druide pour le jugement et à un personnage important (chef de tribu, roi,..) pour son application... La plupart des druides connaïssent les lois et savent fixer les dédommagements pour les préjudices subits. Ils disposent aussi d'un châtiment redoutable : l'excommunication, pouvant frapper un individu ou une tribu, interdisant ainsi toute participation aux rites religieux. Ce veritable bannissement est perçu comme une peine plus terrible que la mort. Les druides interviennent souvent dans les cérémonies et les sacrifices, certains étant spécialisés dans ces derniers (les Vates, les Manteis). Divination et prophéties font partie de leurs attributions.

Les druides sont dispensés de service militaire et de taxes mais il ne s'agit pas d'une interdiction de se battre. On a même vu des druides à la tête d'armées, comme Diviciacus l'ami de Jules César.

Chaque année, en Gaule, les druides tiennent leur grande réunion au centre de la forêt des Carnutes. Ils ont un chef, détenteur de l'autorité. Quand celui-ci vient à mourir le plus "honorable" de tous lui succède. Si personne ne se distingue nettement on a recours à un vote. Lorsque l'incertitude subsiste encore la succession est souvent réglée par un combat

singulier ou par un affrontement entre partisans. La réunion annuelle donne l'occasion de faire le point des connaissances et d'essayer de régler les conflits entre peuples.

Les druides aime la vie en solitaire dans les forêts. Ils peuvent se marier, de préférence avec des initiées. Le druide est certainement le personnage le plus mystérieux du monde celtique et l'on ne connait que peu de ses secrets.



– Les Druides dans le monde des "Légendes celtiques"

Pour profiter du savoir druidique il faut être initié.

* Système simplifié de sélection des compétences : 7 points à dépenser

Obligatoire :

Initiation druidique (4 points)

1 point permet d'acquérir 45 points de sortilèges druidiques ou 30 points de sortilèges magiques ou bardiques.

* Système normal de sélection des compétences : 100 points à dépenser

L'initiation druidique nécessite d'avoir un score d'au moins 35 dans les compétences suivantes : Astronomie, Sciences de la terre, Théologie, Connaissance des plantes, Connaissance des animaux, Science du temps, Morale, philosophie et métaphysique, Mémoriser.

Notions recommandées: Alphabet oghamique, Eloquence, Argumenter, Prédire le temps

Ainsi que pour ceux qui souhaiteraient rendre la justice : Interroger, Détecter le mensonge, Lois

Et pour ceux qui veulent officier dans les grands événements : Sacrifices, Cérémonies.

Il est préférable qu'un druide débutant se spécialise un peu car il est difficile d'avoir un niveau correct dans tous les domaines au début du jeu.

L'initiation druidique donne le droit d'acquérir des sortilèges de druide en ne dépensant que le tiers des points nécessaires et des sorts de magicien et de barde pour la moitié des points exigés.

3. LES BARDES

Rois et chefs s'entourent de poètes pour chanter leurs louanges, mémoriser leur généalogie, célébrer leurs victoires et pleurer leur mort. Les bardes font partie du "peuple au don poétique" (Aes dana) et occupent une place de choix dans la société celtique. L'amour de ce peuple pour la poésie et le prestige explique l'importance de ce personnage chez les Celtes

Accéder au rang de barde demande beaucoup de travail : l'enseignement (l'initiation bardique) nécessitant 7 à 12 ans d'études. Ils étudient soit dans des écoles bardiques, soit chez un poète à la réputation établie. L'apprentissage est long et strict, on raconte même que l'élève doit travailler dans l'obscurité, dans une hutte sans fenêtre, pour éviter toute distraction.

Les celtes n'utilisant pas l'écriture, la mémorisation des poèmes, des contes et des chants est nécessaire. Le barde a différentes attributions : narrer des histoires, des contes et des légendes, déclamer des poèmes, chanter, jouer de la musique, connaître les grandes généalogies, citer les proverbes et parfois même ouvrir les cérémonies, connaître les lois, prophétiser, utiliser des incantations médicales,...

La plupart des bardes ne maîtrisent pas tous ces domaines mais les plus grands d'entre eux "Filid" sont capables de bien des prodiges.

Les bardes, comme les druides, sont dispensés du service militaire, ce qui ne signifie pas que se battre leur soit interdit.

Ils bénéficient du droit de circuler librement ; les agresser est très mal perçu. Tuer un barde désarmé est sacrilège et peut entraîner un "miracle du poète". En général ils sont liés à un patron (roi, reine, chef,...) qui veille à satisfaire leurs désirs. Ils peuvent travailler gratuitement ou contre récompense. C'est la raison pour laquelle les poèmes, portent des noms distincts : "dan" quand ils sont offerts et "duan" quand ils sont rétribués. Tous les caprices d'un barde compétent sont justifiés et s'il ne s'estime pas récompensé à sa juste valeur il peut punir son patron par une satire aux effets dévastateurs.

Des festivals de poésie donnent l'occasion aux bardes de mesurer leur talent. Il s'agit de véritables joutes dont les vainqueurs sont richement récompensés.

– Les Bardes dans le monde des "Légendes celtiques"

Un personnage n'a le droit de porter le titre de "barde" qu'en ayant reçu l'initiation bardique et s'il a une éloquence suffisante.

* Système simplifié de sélection des compétences : 7 points à dépenser

Obligatoire :

Initiation bardique (4 points) et Eloquence-Argumenter – Vanter (1 point)

D'autre part 1 point permet d'acquérir 45 points de sortilèges bardiques ou 30 points de sortilèges druidiques ou 15 points de sortilèges magiques



* Système normal de sélection des compétences :
100 points à dépenser

Pour être initié il faut :

– acquérir avec un score d'au moins 35 les compétences suivantes : Eloquence, Vanter, Chanter, Déclamer, Narrer, Jouer d'un instrument, Mémoriser.

– acquérir avec un score d'au moins 30 une des compétences suivantes : Composer des histoires, des poèmes, des chants ou de la musique.

Un initié peut alors acquérir des sortilèges bardiques au tiers du prix, des sortilèges druidiques à moitié prix.

Notions recommandées : Cérémonies et Lois.

Enfin, pour chaque point dépensé en magie bardique ou druidique le barde a droit à une histoire, un poème ou un chant. Narrer une histoire, déclamer un poème et chanter peut avoir un effet bénéfique ou négatif sur l'auditoire (voir le chapitre sur la magie celtique).

4. LES MAGICIENS

Les magiciens occupent un rang particulier dans la société celtique. Ils ne bénéficient pas du même prestige que les druides. Alors que ces derniers sont guidés par la morale et la tradition, les magiciens, qui sont avant tout des individualistes, n'ont de respect véritable que pour leur ambition. Cela ne signifie pas qu'ils soit incapables d'agir pour le bien d'autrui mais ils ont une réputation de personnes peu sûres. Lorsqu'un magicien semble maléfique il est qualifié de sorcier. Vis à vis d'eux le peuple éprouve un sentiment mélangé d'admiration et de crainte. Le magicien celte se situe à un tournant de l'histoire de la magie. Il utilise des pouvoirs dont l'origine se perd dans la nuit des temps, et commence à essayer d'en percer les mystères, mais ce n'est que plus tard, dans le monde médiéval, que la Magie sera vraiment étudiée de façon systématique.

– Les magiciens dans le monde des "Légendes celtiques"

Pour utiliser au mieux la magie il est préférable d'avoir subi une initiation.

* Système simplifié de sélection des compétences :
7 points à dépenser

Obligatoire :

Initiation à la magie (4 points)

1 point permet d'acquérir 45 points de sortilèges magiques ou 30 points de sortilèges druidiques ou 15 points de sortilèges bardiques.

* Système normal de sélection des compétences :
100 points à dépenser

L'initiation nécessite d'avoir un score d'au moins 35 dans les compétences suivantes : Connaissance des plantes, Connaissance des animaux, Connaissance des créatures monstrueuses, Sciences de la terre, Astronomie, Science du temps, Théologie, Morale, philosophie et métaphysique, Mémoriser, Séduire.

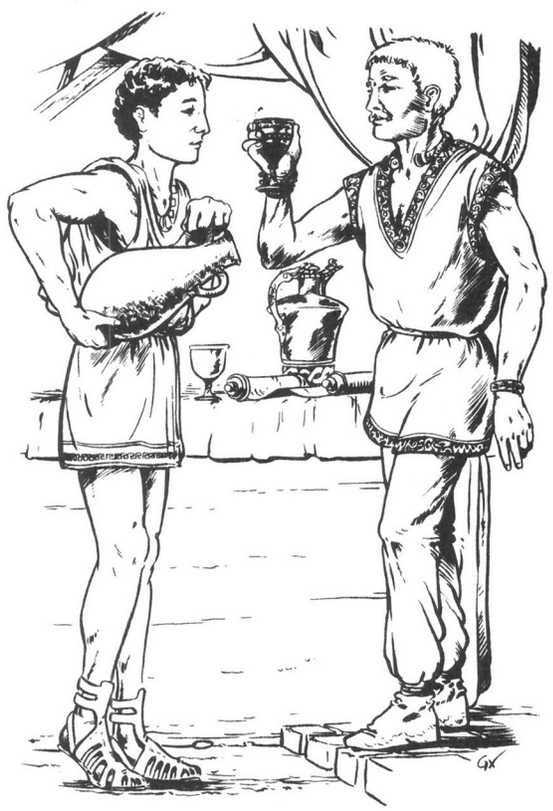
L'initié peut acquérir des sorts de magicien au tiers du prix et des sorts de druides à moitié prix.

Notions recommandées : Eloquence - Manipuler - Premiers soins.



5. LES MARCHANDS

A cette époque où les communications ne sont pas toujours faciles et les routes peu sûres, les marchands doivent être de véritables aventuriers, n'hésitant pas à prendre des risques pour ramener les produits convoités par l'ensemble des celtes et plus particulièrement par les nobles. Etre marchand exige donc aussi bien des qualités de diplomate que de guerrier. Tout le talent du marchand réside dans l'opportunité avec laquelle il utilise l'une ou l'autre des facettes de sa profession.



– Les marchands dans le monde des "Légendes celtiques"

* Système simplifié de sélection des compétences : 7 points à dépenser

Obligatoire :

Initiation des marchands (4 points)

Marchander - Flatter - Se moquer (1 point)

On recommande de prendre un groupe de 4 armes

* Système normal de sélection des compétences : 100 points à dépenser

Il est nécessaire d'avoir un score d'au moins 35 dans les compétences suivantes : Marchander, Evaluer (dans un ou plusieurs domaines), Parler (une ou plusieurs langues), Alphabet (un ou plusieurs de façon à rédiger les contrats), Mémoriser.

Notions recommandées : Eloquence, Vanter, Conduire un char, quelques armes, Détecter une embuscade.

La connaissance de quelques sortilèges peut s'avérer très utile.

6. LES ESPIONS

Pour combattre efficacement l'ennemi il faut pouvoir juger de sa force et essayer de dévoiler ses plans. L'espion est chargé de glaner les renseignements nécessaires. L'histoire celte abonde en missions célèbres comme celle du Dagda parti espionner les Formoîrés dans leur camp. Les qualités de l'espion doivent lui permettre d'être d'une discrétion parfaite: "voir sans être vu".

– Les espions dans le monde des "Légendes celtiques"

* Système simplifié de sélection des compétences : 7 points à utiliser

Obligatoire :

Embuscade, Détecter une embuscade, Camouflage, Se cacher (1 point)

Interroger, Détecter le mensonge, Torturer (1 point)

Se déguiser, Imiter les voix, Simuler des émotions, Mentir (1 point)

*Système normal de sélection des compétences : 100 points à dépenser

Il est primordial d'avoir un bon score dans les compétences suivantes : Se cacher, Interroger, Camouflage, Se déplacer en silence, Se déguiser, Mémoriser, Imiter les voix, Mentir.

Notions recommandées : armes, nager, escalader, monter à cheval, pister, effacer les traces.



7. LES AMUSEURS

Les fêtes et les banquets ponctuent la vie de la tribu. L'un des animateurs de ces festivités est l'amuseur. Il n'a pas la prétention de distraire en employant la poésie ou la musique comme peuvent le faire les bardes. Il va user de moyens plus directs et souvent plus visuels pour plaire au public. Les amuseurs sont généralement d'excellents compagnons de voyage.

– Les amuseurs dans le monde des "Légendes celtiques"

* Système simplifié de sélection des compétences : 7 points à dépenser

Obligatoire :

Ventriloquerie, Pitrerie, Inventer des histoires drôles, Raconter des histoires drôles (1 point)



Danser, Composer des danses, Mimer, Jongler (1 point)
Equilibre, Se déplacer en silence, Réception de chute (1 point)

* Système normal de sélection des compétences : 100 points à dépenser

Il est primordial d'avoir un bon score dans les compétences suivantes : Ventriloquerie, Pitrerie, Inventer des histoires drôles, Raconter des histoires drôles, Danser, Composer des danses, Mimer, Jongler, Equilibre, Flatter

Notions recommandées: Se moquer, Manipuler, Simuler des émotions, se déguiser, Imiter des voix.

8. LES MEDECINS

Les personnages ont rarement la joie de terminer une aventure indemnes. Heureusement les médecins celtes sont capables de prodiges. Le médecin Dian Cecht, n'a-t-il pas réussi à remplacer le bras coupé de Nuada par une prothèse en argent ? Mieux encore, le fils de Dian Cecht a recousu par la suite le membre de Nuada de façon si parfaite que le roi des Tuatha Dé Danann ne souffrait d'aucune infériorité. La médecine celte se décompose en trois disciplines : la médecine des plantes, la médecine sanglante, proche de notre chirurgie et la médecine magique. Un véritable médecin utilise les trois disciplines de façon à pouvoir traiter chaque cas de la façon la plus efficace.

– Les médecins dans le monde des "Légendes celtiques"

* Système simplifié de sélection des compétences : 7 points à dépenser

Obligatoire :
Initiation à la médecine (4 points)

Les initiés peuvent acquérir 45 points de médecine magique par point dépensé.

* Système normal de sélection des compétences : 100 points à dépenser

Pour être initié il faut un score d'au moins 35 dans les compétences suivantes : Connaissance des plantes, Connaissance des animaux, Mémoriser, Premiers soins, Médecine des plantes I, II et III, Médecine sanglante I, II et III.

L'initié peut acquérir les sortilèges de la médecine magique au tiers du prix normal.



9. LES AUTRES PERSONNAGES

Les possibilités de personnages ne se limitent pas à celles présentées dans ce chapitre. Si vous ne désirez pas animer un personnage "archétype" vous pouvez en créer un de toutes pièces. Les possibilités de combinaison des compétences sont infinies. Il faut toutefois, dans chaque cas, pouvoir répondre à la question : "comment mon personnage s'inscrit-il dans le cadre où il vit". Pour être crédible un personnage doit être réaliste.

Pour justifier de sa présence au sein d'une tribu ou d'un groupe donné, vous pouvez le doter d'un métier.

L'armement

Les Celtes étaient réputés pour leur talent au combat. Ils ont conquis l'Europe grâce à leurs armes en fer avant de reculer sous les coups répétés d'ennemis qui les débordèrent de toutes parts.

L'arme la plus caractéristique était sans doute l'épée longue dont le port (au côté droit) était l'expression du statut d'homme libre. Une autre arme couramment utilisée, en particulier en Irlande, était l'épieu (ex : Cu'Chulainn et Gae Bolga). Le poignard celte était un peu l'équivalent d'une épée courte. La hache et le gourdin, armes plus anciennes, étaient moins employés. Le javelot et la fronde dominaient dans le combat à distance, l'arc était essentiellement une arme de chasse. Les Celtes employaient principalement deux types de bouclier en bois recouvert de cuir et parfois de bronze : rond, de taille moyenne ou plus caractéristique : oblong ou rectangulaire et de grande taille. Ce bouclier avait une partie centrale (umbo) renforcée et décorée. Le bouclier brandit umbo en l'air était signe de paix. Les chars ont été utilisés au combat, le plus souvent un cocher déplaçait rapidement un passager sur le champs de bataille. On a même vu des chars de guerre garnis de faux et de pointes acérées. Les Celtes insulaires garderont des chars bien plus longtemps que les Gaulois. La cavalerie était la troupe d'élite de la tribu et était constituée essentiellement de nobles.

Les Celtes cherchaient toujours à impressionner l'adversaire (voir paragraphe sur la foi), ils disposaient pour cela de plusieurs moyens :

- se peindre le visage et le corps (comme les pictes)
- faire sonner des trompettes de guerre (carnyx)
- pousser des cris de guerre
- entrechoquer les armes pour créer un bruit assourdissant
- se battre nus de manière à montrer leur invulnérabilité
- entonner des chants guerriers.

Pour les Celtes il y avait deux types de conflit : nécessaires et accessoires.

Les guerres nécessaires comprennaient les conquêtes pour gagner des territoires et la résistance armée à un envahisseur.

Les batailles non essentielles étaient les raids et le réglement des querelles : elles permetttaient de s'entraîner et d'améliorer son prestige.

On procédait à des sacrifices (parfois humains) avant la bataille et une part importante du butin allait aux dieux. Les prisonniers étaient souvent mis à mort ou réduits à l'esclavage.

Les Celtes coupaient les têtes de leurs ennemis, accordant une valeur mystique à ces trophés qu'ils accrochaient à leur char, au cou de leur cheval, à leur ceinture ou à un poteau devant leur demeure.

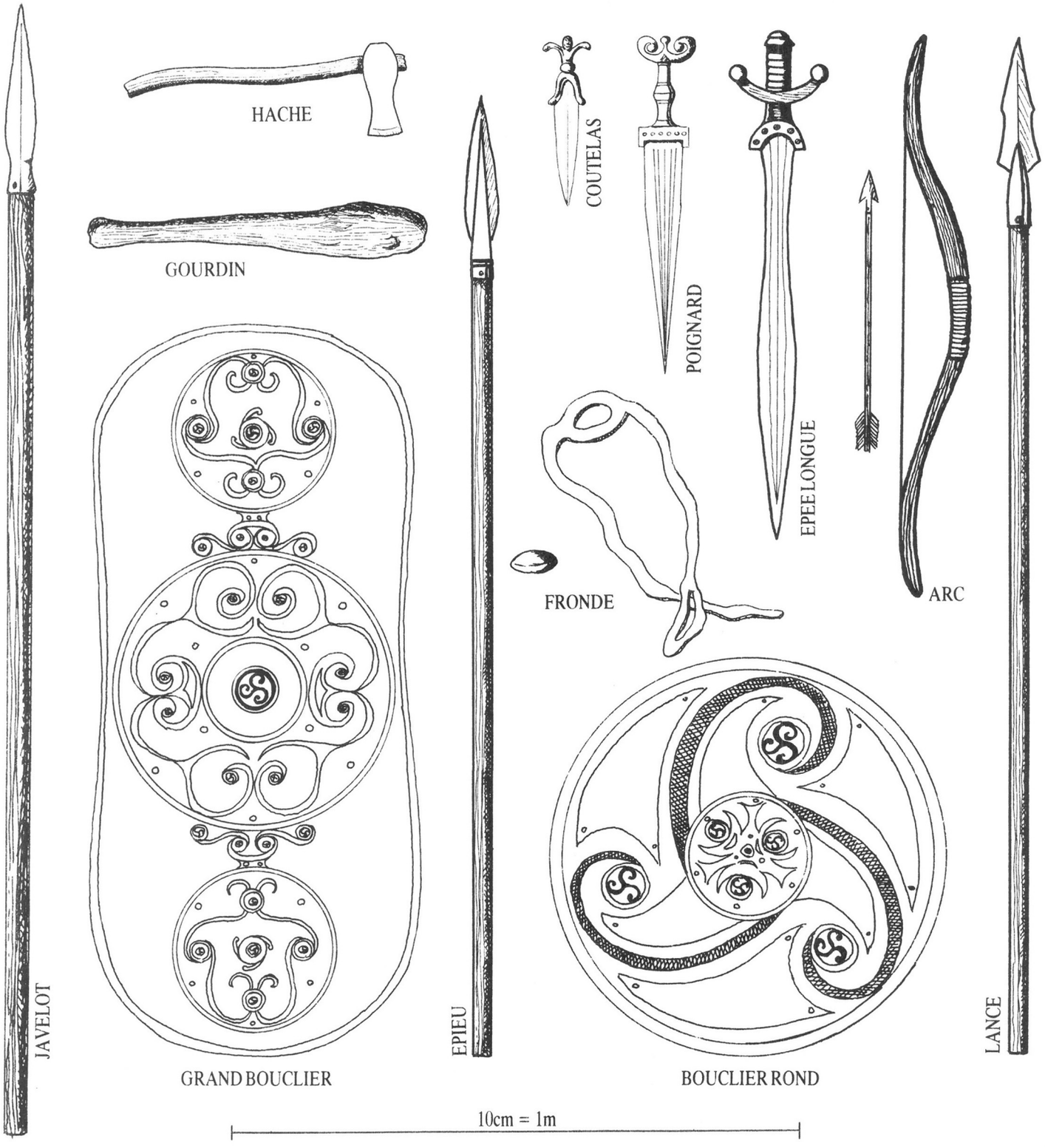
	longueur (m)	poids kg	facteur de force	vitesse	résistance ra	type de dommages	tableau de dommages	temps pour sortir l'arme
COUTELAS	0,3	0,4	ff1	v1	6	e	2	1s
EPEE LONGUE	0,9	1,7	ff3	v4	10	t	10	1s
EPIEU	1,7	2,5	ff6	v7	10	e	11	2s
GOURDIN	0,6	1,3	ff2	v3	8	c	6	1s
HACHE	0,5	1,4	ff3	v4	8	t	7	1s
LANCE	1,8	2,1	ff4	v5	8	e	9	2s
POIGNARD	0,6	1,3	ff2	v3	10	te-1	4	1s

	portée courte (m)	portée éfficace (m)	portée longue (m)	portée maximum (m)	portée extrême (m)	poids (kg)	type de dommages	tableau de dommages	préparer le lanceur	charger et emmagasiner l'énergie
ARC	2-30	30-60	60-90	90-180	180-300	0,5	e	5	1base	2base
COUTELAS LANCE	2- 3	3- 5	5- 8	8-15	15- 25	0,4	e	2	1s	1base
FRONDE	2-25	25-50	50-75	75-150	150-200	0,1	c	8	1base	3base
HACHE LANCEE	x	2- 3	3- 5	5- 9	9- 15	1,4	t	4	1s	1base
JAVELOT	2- 8	8-15	15-23	23-45	45- 75	1,9	e	7	2s	3base
LANCE LANCEE	2- 5	5-10	10-15	15-30	30- 50	2,1	e	6	2s	3base
POIGNARD	2- 3	3- 5	5- 8	8-15	15- 25	1,3	e	3	1s	1base

On précise :
Portée courte : bout portant à pef/2
Portée efficace : pef/2 à pef
Portée longue : pef à 3/2 pef
Portée maximum : 3/2 pef à 3 pef
Portée extreme : 3 pef à 5 pef

	zones couvertes	poids (Kg)	facteur de force	seuil de pénétration sp	seuil de destruction sd	bonus à la protection globale face aux missiles	
BOUCLIER ROND	5,7,9,11,13	1	ff2	7	15	+1	v2
GRAND BOUCLIER	3,5,7,9,11,13,14,15	1,8	ff3	10	20	+2	v3

LES ARMURES								
CODE	t	e	c	POIDS	Rig	Etc	DESCRIPTION	ZONES POSSIBLES
NU	0	0	0	0	S	0	Peau nue,pas d'armure	1 à 20
TL	1	0	0	0,08	S	0	Tissu léger	1 à 20
TE	1	0	1	0,20	S	0	Tissu épais	1 à 20
CL	1	1	1	0,22	S	1	Cuir léger	1 à 13, 17 à 20
FO	2	1	2	0,24	S	1	Fourrure	1 à 14, 17 à 20
CE	3	2	1	0,32	S	1	Cuir épais	1 à 11, 17 à 20
CR	4	5	1	0,64	S	1	Cuir renforcé de métal	1, 3 à 11
MA	6	5	2	1,12	SR	0	Cotte de mailles	3 à 9
BR	8	6	2	1,48	R:9	2	Bronze	1 à 2
FE	10	8	3	1,28	R:12	2	Fer	1 à 2



TABLEAUX DE DOMMAGES

I

F	Mr 0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
2	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2
3	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2
4	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3
5	0	0	0	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4
6	0	0	0	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5
7	0	0	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	6
8	0	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	6	6	6
9	0	0	1	1	1	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7
10	0	0	1	1	2	2	2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	6	7	7	8	8
11	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	7	7	7	8	8	9
12	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10
13	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10
14	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	6	6	7	7	8	8	9	10	10	11	11
15	0	1	1	2	2	3	4	4	5	5	6	7	7	8	8	9	10	10	11	11	12
16	0	1	1	2	3	3	4	4	5	6	6	7	8	8	9	10	10	11	12	12	13
17	0	1	1	2	3	3	4	5	5	6	7	7	8	9	10	10	11	12	12	13	14
18	0	1	1	2	3	4	4	5	6	6	7	8	9	9	10	11	12	12	13	14	14
19	0	1	2	2	3	4	5	5	6	7	8	8	9	10	11	11	12	13	14	14	15
20	0	1	2	2	3	4	5	6	6	7	8	9	10	10	11	12	13	14	14	15	16

II

F	Mr 0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2
3	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3
4	0	0	0	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4
5	0	0	0	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5
6	0	0	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	6	6
7	0	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7
8	0	0	1	1	2	2	2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	6	7	7	8	8
9	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9
10	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10
11	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11
12	0	1	1	2	2	3	4	4	5	5	6	7	7	8	8	9	10	10	11	11	12
13	0	1	1	2	3	3	4	5	5	6	6	7	8	8	9	10	10	11	11	12	13
14	0	1	1	2	3	3	4	5	6	6	7	8	8	9	10	10	11	12	13	13	14
15	0	1	1	2	3	4	4	5	6	7	7	8	9	10	10	11	12	13	13	14	15
16	0	1	2	2	3	4	5	6	6	7	8	9	10	10	11	12	13	14	14	15	16
17	0	1	2	3	3	4	5	6	7	8	8	9	10	11	11	12	13	14	15	16	17
18	0	1	2	3	4	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	13	14	15	16	17	18
19	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

III

F	Mr 0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2
3	0	0	0	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4
4	0	0	0	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4	5	5
5	0	0	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	6	6
6	0	0	1	1	1	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7
7	0	0	1	1	2	2	3	3	3	4	4	5	5	5	6	6	7	7	8	8	8
8	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10
9	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	8	8	9	9	10	10	11
10	0	1	1	2	2	3	4	4	5	5	6	7	7	8	8	9	10	10	11	11	12
11	0	1	1	2	3	3	4	5	5	6	7	7	8	9	9	10	11	11	12	13	13
12	0	1	1	2	3	4	4	5	6	6	7	8	9	9	10	11	12	12	13	14	14
13	0	1	2	2	3	4	5	5	6	7	8	9	9	10	11	12	12	13	14	15	16
14	0	1	2	3	3	4	5	6	7	8	8	9	10	11	12	13	13	14	15	16	17
15	0	1	2	3	4	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	13	14	15	16	17	18
16	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12	13	14	15	16	17	18	19
17	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
18	0	1	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	21	22
19	0	1	2	3	5	6	7	8	9	10	11	13	14	15	16	17	18	19	21	22	23
20	0	1	2	4	5	6	7	8	10	11	12	13	14	16	17	18	19	20	22	23	24

IV

F	Mr 0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3
3	0	0	0	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4
4	0	0	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	6
5	0	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7
6	0	0	1	1	2	2	3	3	3	4	4	5	5	5	6	6	7	7	8	8	8
7	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10
8	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11
9	0	1	1	2	3	3	4	4	5	6	6	7	8	8	9	9	10	11	11	12	13
10	0	1	1	2	3	3	4	5	6	6	7	8	8	9	10	10	11	12	13	13	14
11	0	1	2	2	3	4	5	5	6	7	8	8	9	10	11	12	12	13	14	15	15
12	0	1	2	3	3	4	5	6	7	8	8	9	10	11	12	13	13	14	15	16	17
13	0	1	2	3	4	5	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	17	18
14	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
15	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
16	0	1	2	3	4	6	7	8	9	10	11	12	13	15	16	17	18	19	20	21	22
17	0	1	2	4	5	6	7	8	10	11	12	13	14	15	17	18	19	20	21	23	24
18	0	1	3	4	5	6	8	9	10	11	13	14	15	16	18	19	20	21	23	24	25
19	0	1	3	4	5	7	8	9	11	12	13	15	16	17	19	20	21	23	24	25	27
20	0	1	3	4	6	7	8	10	11	13	14	15	17	18	20	21	22	24	25	27	28

V

F	Mr 0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2
2	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3
3	0	0	0	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5
4	0	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	6	6	6
5	0	0	1	1	2	2	2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	6	7	7	8	8
6	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10
7	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	6	6	7	7	8	8	9	10	10	11	11
8	0	1	1	2	3	3	4	4	5	6	6	7	8	8	9	10	10	11	12	12	13
9	0	1	1	2	3	4	4	5	6	6	7	8	9	9	10	11	11	12	12	13	14
10	0	1	2	2	3	4	5	6	6	7	8	9	10	10	11	12	13	14	14	15	16
11	0	1	2	3	4	4	5	6	7	8	9	10	11	11	12	13	14	15	16	17	18
12	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12	13	14	15	16	17	18	19
13	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14	15	16	17	18	19	20	21
14	0	1	2	3	4	6	7	8	9	10	11	12	13	15	16	17	18	19	20	21	22
15	0	1	2	4	5	6	7	8	10	11	12	13	14	16	17	18	19	20	22	23	24
16	0	1	3	4	5	6	8	9	10	12	13	14	15	17	18	19	20	22	23	24	26
17	0	1	3	4	5	7	8	10	11	12	14	15	16	18	19	20	22	23	24	26	27
18	0	1	3	4	6	7	9	10	12	13	14	16	17	19	20	22	23	24	26	27	29
19	1	2	3	5	6	8	9	11	12	14	15	17	18	20	21	23	24	26	27	29	30
20	1	2	3	5	6	8	10	11	13	14	16	18	19	21	22	24	26	27	29	30	32

VI

F	Mr 0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2
2	0	0	0	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4
3	0	0	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5
4	0	0	1	1	1	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7
5	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9
6	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	8	8	9	9	10	10	11
7	0	1	1	2	3	3	4	4	5	6	6	7	8	8	9	9	10	11	11	12	13
8	0	1	1	2	3	4	4	5	6	6	7	8	9	9	10	11	12	12	13	14	14
9	0	1	2	2	3	4	5	6	6	7	8	9	10	11	11	12	13	14	15	15	16
10	0	1	2	3	4	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	13	14	15	16	17	18
11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
12	0	1	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	21	22
13	0	1	2	4	5	6	7	8	9	11	12	13	14	15	16	18	19	20	21	22	23
14	0	1	3	4	5	6	8	9	10	11	13	14	15	16	18	19	20	21	23	24	25
15	0	1	3	4	5	7	8	9	11	12	13	15	16	18	19	20	22	23	24	26	27
16	0	1	3	4	6	7	9	10	12	13	14	16	17	19	20	22	23	24	26	27	29
17	1	2	3	5	6	8	9	11	12	14	15	17	18	20	21	23	24	26	28	29	31
18	1	2	3	5	6	8	10	11	13	15	16	18	19	21	23	24	26	28	29	31	32
19	1	2	3	5	7	9	10	12	14	15	17	19	21	22	24	26	27	29	31	32	34
20	1	2	4	5	7	9	11	13	14	16	18	20	22	23	25	27	29	31	32	34	36

VII

F	Mr 0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2
2	0	0	0	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4
3	0	0	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	6	6
4	0	0	1	1	2	2	2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	6	7	7	8	8
5	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10
6	0	1	1	2	2	3	4	4	5	5	6	7	7	8	8	9	10	10	11	11	12
7	0	1	1	2	3	3	4	5	6	6	7	8	8	9	10	10	11	12	13	13	14
8	0	1	2	2	3	4	5	6	6	7	8	9	10	10	11	12	13	14	14	15	16
9	0	1	2	3	4	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	13	14	15	16	17	18
10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
11	0	1	2	3	4	5	7	8	9	10	11	12	13	14	16	17	18	19	20	21	22
12	0	1	2	4	5	6	7	8	10	11	12	13	14	16	17	18	19	20	22	23	24
13	0	1	3	4	5	6	8	9	10	12	13	14	16	17	18	19	21	22	23	25	26
14	0	1	3	4	6	7	8	10	11	13	14	15	17	18	20	21	22	24	25	27	28
15	0	1	3	4	6	7	9	10	12	13	15	16	18	19	21	22	24	25	27	28	30
16	1	2	3	5	6	8	10	11	13	14	16	18	19	21	22	24	26	27	29	30	32
17	1	2	3	5	7	8	10	12	14	15	17	19	20	22	24	25	27	29	31	32	34
18	1	2	4	5	7	9	11	13	14	16	18	20	22	23	25	27	29	31	32	34	36
19	1	2	4	6	8	9	11	13	15	17	19	21	23	25	27	28	30	32	34	36	38
20	1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40

VIII

F	Mr 0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2
2	0	0	0	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4
3	0	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7
4	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	4	5	5	6	7	7	7	8	8	8	9
5	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11
6	0	1	1	2	3	3	4	5	5	6	7	7	8	9	9	10	11	11	12	13	13
7	0	1	2	2	3	4	5	5	6	7	8	8	9	10	11	12	12	13	14	15	15
8	0	1	2	3	4	4	5	6	7	8	9	10	11	11	12	13	14	15	16	17	18
9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
10	0	1	2	3	4	5	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	18	19	20	21	22
11	0	1	2	4	5	6	7	8	10	11	12	13	15	16	17	18	19	21	22	23	24
12	0	1	3	4	5	7	8	9	11	12	13	15	16	17	18	20	21	22	24	25	26
13	0	1	3	4	6	7	9	10	11	13	14	16	17	19	20	21	23	24	26	27	29
14	1	2	3	5	6	8	9	11	12	14	15	17	18	20	22	23	25	26	28	29	31
15	1	2	3	5	7	8	10	12	13	15	16	18	20	21	23	25	26	28	30	31	33
16	1	2	4	5	7	9	11	12	14	16	18	19	21	23	25	26	28	30	32	33	35
17	1	2	4	6	7	9	11	13	15	17	19	21	22	24	26	28	30	32	34	36	37
18	1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
19	1	2	4	6	8	10	13	15	17	19	21	23	25	27	29	31	33	36	38	40	42
20	1	2	4	7	9	11	13	15	18	20	22	24	26	29	31	33	35	37	40	42	44

IX

F	Mr 0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2
2	0	0	0	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5
3	0	0	1	1	1	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7
4	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10
5	0	1	1	2	2	3	4	4	5	5	6	7	7	8	8	9	10	10	11	11	12
6	0	1	1	2	3	4	4	5	6	6	7	8	9	9	10	11	12	12	13	14	14
7	0	1	2	3	3	4	5	6	7	8	8	9	10	11	12	13	13	14	15	16	17
8	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12	13	14	15	16	17	18	19
9	0	1	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	21	22
10	0	1	2	4	5	6	7	8	10	11	12	13	14	16	17	18	19	20	22	23	24
11	0	1	3	4	5	7	8	9	11	12	13	15	16	17	18	20	21	22	24	25	26
12	0	1	3	4	6	7	9	10	12	13	14	16	17	19	20	22	23	24	26	27	29
13	1	2	3	5	6	8	9	11	12	14	16	17	19	20	22	23	25	27	28	30	31
14	1	2	3	5	7	8	10	12	13	15	17	18	20	22	24	25	27	29	30	32	34
15	1	2	4	5	7	9	11	13	14	16	18	20	22	23	25	27	29	31	32	34	36
16	1	2	4	6	8	10	12	13	15	17	19	21	23	25	27	29	31	33	35	36	38
17	1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	27	29	31	33	35	37	39	41
18	1	2	4	6	9	11	13	15	17	19	22	24	26	28	30	32	35	37	39	41	43
19	1	2	5	7	9	11	14	16	18	21	23	25	27	30	32	34	36	39	41	43	46
20	1	2	5	7	10	12	14	17	19	22	24	26	29	31	34	36	38	41	43	46	48

X

F	Mr 0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3
2	0	0	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5
3	0	0	1	1	2	2	2	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	7	7	7	8
4	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10
5	0	1	1	2	3	3	4	5	5	6	6	7	8	8	9	10	10	11	12	12	13
6	0	1	2	2	3	4	5	5	6	7	8	9	9	10	11	12	12	13	14	15	16
7	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	17	18	18
8	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	21
9	0	1	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	13	14	15	16	18	19	20	21	22
10	0	1	2	4	5	6	7	8	9	11	12	13	14	15	16	18	19	20	21	22	23
11	0	1	3	4	5	6	8	9	10	12	13	14	16	17	18	19	21	22	23	24	25
12	1	2	3	5	6	8	9	11	12	14	16	17	19	20	22	23	25	27	28	29	31
13	1	2	3	5	7	8	10	12	14	15	17	19	20	22	24	25	27	29	30	32	34
14	1	2	4	5	7	9	11	13	15	16	18	20	22	24	25	27	29	31	33	35	36
15	1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	19	21	23	25	27	29	31	33	35	37	39
16	1	2	4	6	8	10	12	15	17	19	21	23	25	27	29	31	33	35	37	40	42
17	1	2	4	7	9	11	13	15	18	20	22	24	27	29	31	33	35	38	40	42	44
18	1	2	5	7	9	12	14	16	19	21	23	26	28	30	33	35	37	40	42	44	47
19	1	2	5	7	10	12	15	17	20	22	25	27	30	32	35	37	40	42	44	47	49
20	1	3	5	8	10	13	16	18	21.	23	26	29	31	34	36	39	42	44	47	49	52

XI

F	Mr 0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3
2	0	0	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	6
3	0	0	1	1	2	2	3	3	3	4	4	5	5	5	6	6	7	7	8	8	8
4	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	6	6	7	8	8	9	10	10	11	11	11
5	0	1	1	2	3	3	4	5	6	6	7	8	8	9	10	10	11	12	13	13	14
6	0	1	2	3	3	4	5	6	7	8	8	9	10	11	12	13	13	14	15	16	17
7	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
8	0	1	2	3	4	6	7	8	9	10	11	12	13	15	16	17	18	19	20	21	22
9	0	1	3	4	5	6	8	9	10	11	13	14	15	16	18	19	20	21	23	24	25
10	0	1	3	4	6	7	8	10	11	13	14	15	17	18	20	21	22	24	25	27	28
11	1	2	3	5	6	8	9	11	12	14	15	17	18	20	22	23	25	26	28	29	31
12	1	2	3	5	7	8	10	12	13	15	17	18	20	22	24	25	27	29	30	32	34
13	1	2	4	5	7	9	11	13	15	16	18	20	22	24	25	27	29	31	33	35	36
14	1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	25	27	29	31	33	35	37	39
15	1	2	4	6	8	10	13	15	17	19	21	23	25	27	29	31	34	36	38	40	42
16	1	2	4	7	9	11	13	16	18	20	22	25	27	29	31	34	36	38	40	43	45
17	1	2	5	7	10	12	14	17	19	21	24	26	29	31	33	36	38	40	43	45	48
18	1	3	5	8	10	13	15	18	20	23	25	28	30	33	35	38	40	43	45	48	50
19	1	3	5	8	11	13	16	19	21	24	27	29	32	35	37	40	43	45	48	51	53
20	1	3	6	8	11	14	17	20	22	25	28	31	34	36	39	42	45	48	50	53	56

XII

F	Mr 0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3
2	0	0	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	6	6
3	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	4	5	5	6	7	7	8	8	9	9	
4	0	1	1	2	2	3	4	4	5	5	6	7	7	8	8	9	10	10	11	11	12
5	0	1	1	2	3	4	4	5	6	7	7	8	9	10	10	11	12	13	13	14	15
6	0	1	2	3	4	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	13	14	15	16	17	18
7	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
8	0	1	2	4	5	6	7	8	10	11	12	13	14	16	17	18	19	20	22	23	24
9	0	1	3	4	5	7	8	9	11	12	13	15	16	18	19	20	22	23	24	26	27
10	0	1	3	4	6	7	9	10	12	13	15	16	18	19	21	22	24	25	27	28	30
11	1	2	3	5	7	8	10	12	13	15	16	18	20	21	23	25	26	28	30	31	33
12	1	2	4	5	7	9	11	13	14	16	18	20	22	23	25	27	29	31	32	34	36
13	1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	19	21	23	25	27	29	31	33	35	37	39
14	1	2	4	6	8	10	13	15	17	19	21	23	25	27	29	31	34	36	38	40	42
15	1	2	4	7	9	11	13	16	18	20	22	25	27	29	31	34	36	38	40	43	45
16	1	2	5	7	10	12	14	17	19	22	24	26	29	31	34	36	38	41	43	46	48
17	1	3	5	8	10	13	15	18	20	23	25	28	31	33	36	38	41	43	46	48	51
18	1	3	5	8	11	13	16	19	22	24	27	30	32	35	38	40	43	46	49	51	54
19	1	3	6	9	11	14	17	20	23	25	28	31	34	37	40	43	46	48	51	54	57
20	1	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60

Les compétences

Il existe deux systèmes indépendants de sélection des compétences :
- le système "normal"
- le système simplifié

LE SYSTEME SIMPLIFIE

Ce système permet une sélection plus rapide, les compétences étant regroupées.

Dans la colonne de droite des tableaux de chaque groupe de compétences sont indiqués :
- le temps passé à l'apprentissage
- le score minimum que votre personnage a dans toutes les compétences de ce groupe, si vous n'en faites pas l'acquisition.

NOTE : Ce score minimum ne progresse pas avec l'expérience Dans les compétences des groupes que vous n'avez pas sélectionnés, où ce score n'est pas indiqué, les chances de succès de votre personnage sont nulles (CDS = 0).
Dans le cas où le poids, la taille ou la VUE de votre personnage ne sont pas déterminés, considérez que T et P ont pour valeur 12 et remplacez VUE par Per.

LE SYSTEME "NORMAL"

Le système de sélection des compétences est explicité dans les chapitres A et AB des règles.

Dans la colonne de droite des tableaux, pour chaque compétence sont indiqués :
- la durée d'apprentissage de la compétence par point dépensé.
- si il y a lieu, les compétences prérequises à acquérir au préalable, avec le score minimum exigé.
- le nombre de points pouvant servir à l'acquisition de cette compétence : 1–10 ou 0–9 ;

1–10 → si vous n'effectuez aucune dépense de points pour cette compétence, le score de votre personnage est nul.

NOTE : Il est toujours possible d'utiliser le chiffre du don directeur de la compétence comme score, mais ce score ne progresse pas avec l'expérience.

0–9 → même si vous ne désirez pas faire l'acquisition de cette compétence vous avez un score minimum correspondant à 1 point d'achat. Si vous en faites l'acquisition vous avez un bonus de 1 point que vous rajoutez au nombre de points que vous comptiez dépenser (9 pts maximum).

DESCRIPTION DES COMPETENCES

Ces descriptions correspondent à des "conseils" d'utilisation de certaines compétences pour le *MAITRE DES LEGENDES.*

NOTE : En général un personnage n'a droit, pour une action donnée qu'à un seul essai.

EQUILIBRE :
Utilisée lors de passages jugés "difficiles" par le *MAITRE DES LEGENDES* (ex : marcher sur une planche,...). Un échec indique que le personnage est "déséquilibré", une marge d'échec supérieure à 5 (Me–→5) implique la chute.
S'il échoue au jet suivant ou s'il était déjà "déséquilibré", il tombe.

SE DEPLACER EN SILENCE :
Lorsqu'un personnage utilise cette compétence la Me ou Mr du jet intervient en bonus/malus au chiffre d'OUIE (ou Per) des créatures étant en possibilité d'entendre.

NOTE : Pour certaines compétences ou le résultat n'est pas forcément connu du personnage, le jet peut être effectué par le *MAITRE DES LEGENDES* en dehors de la vue du joueur

SAVOIR CHUTER :
Un personnage contrôle bien sa chute lorsqu'il réussit un jet de compétence ; dans ce cas il enlève 2Mr points de souffle aux dommages de la chute.

NAGER :
Lorsqu'un personnage échoue à "Nager", il reste sur place dans un premier temps, s'il rate le jet suivant il boit la tasse (3 pts de souffle). Il commence à se noyer au troisième échec consécutif (3 pts de souffle par seconde). Il n'a pas droit à une quatrième tentative, pour le sauver une aide extérieure doit intervenir.

NOTE : Un jet de compétence est nécessaire en cas de situation "critique" (ex : Nager → torrent, mer agitée,...). Lorsque le *MAITRE DES LEGENDES* estime une situation "facile" (ex : Nager → 10 m dans une eau calme) il peut soit accorder un bonus aux personnages, soit décider, pour ne pas ralentir le déroulement de la partie, de ne pas demander de jet de compétence.

GRIMPER A LA CORDE :
Un personnage grimpant à une corde arrive à se maintenir sur place à son premier échec. Au jet suivant, s'il échoue, et ne réussit pas un "jet de réflexes puis un jet de force" il lâche la corde.

ESCALADER :
Un échec voit le personnage s'aggriper à la première aspérité qu'il rencontre. Cette prise ne l'empêche pas de glisser s'il échoue au jet suivant. Il "dévissera" s'il ne réussit pas un jet de réflexes et de force pour se rattraper.

PIED MARIN
- Lors d'une traversée en bateau le personnage effectuera une série de jets toutes les 12 h pour obtenir "l'effet" de la navigation sur son organisme.

1er échec → état 25
2ème échec → état 50
3ème échec → état 75

Ces états sont consécutifs au mal de mer, le personnage

"récupère" lorsqu'il remet pied à terre ou lorsqu'il a des réussites à ses jets de "Pied marin". Par tranche de 4 h à terre ou par réussite il regagne 25% sur son état général.

– Un bateau tangue et roule, un personnage qui tente une action à bord (ex : se battre) devra réussir au préalable un jet de "pied marin".

MANŒUVRER UNE EMBARCATION :

Un jet réussi évite à une barque, radeau,... de se renverser ou de s'écraser contre une paroi rocheuse, le flanc d'un bateau,...lors de passages difficiles ou étroits (barre, rapide,...).

MANŒUVRER UN BATEAU

Cette compétence est utilisée pour naviguer par mauvais temps, pour manœuvrer vis à vis d'un autre bateau (ex : prendre la fuite)...

NOTE : Pour certaines compétences utilisées par des adversaires en rivalité, il est souvent nécessaire de tenir compte non pas des marges Me ou Mr par elles-mêmes, mais de les comparer entre elles.

EXEMPLE : Manœuvrer un bateau

Un capitaine essaye de manœuvrer dans le but de semer un bateau le poursuivant ; jet de manœuvre réussi avec Mr=10. Mais l'autre bateau manœuvre pour continuer la poursuite ; jet de manœuvre réussi avec Mr=9. En fait malgré un belle réussite dans sa manœuvre le capitaine ne fait qu'augmenter légèrement la distance séparant les deux navires (la différence des Mr donne 1 soit suivant la "Charte Angoumoise" : "à peine favorable").

SUBTILISER :

On utilise "subtiliser" lorsque l'on veut prendre quelque chose à quelqu'un sans qu'il s'en aperçoive. En cas de réussite la victime fait, si elle était sur ses gardes, un jet de perception avec Mr pour malus. En cas d'échec, la victime fait automatiquement un jet de perception avec Me pour bonus.

Que l'objet soit ou ne soit pas dérobé, si la victime réussit son jet de perception, elle s'aperçoit de la tentative de subtilisation.

DISSIMULER :

Un personnage utilise "dissimuler" en essayant, par exemple, de soustraire un objet à la vue de son entourage ou de créatures proches.

En cas de réussite, l'objet est dissimulé. Les créatures présentes à ce moment et sur leurs gardes effectuent un jet de perception avec Mr comme malus. Les créatures absentes au moment de l'action qui cherche quelque chose près de l'endroit où est dissimulé l'objet, le trouvent en réussissant un jet de perception avec 2Mr pour malus.

En cas d'échec l'objet n'est pas dissimulé et les créatures présentes à ce moment ont automatiquement un jet de perception avec Me pour bonus. Si ce jet de perception est réussi la tentative de dissumulation est découverte.

NOTE : Lorsque plusieurs créatures doivent tenter une jet de perception le *MAITRE DES LEGENDES* n'effectue qu'un seul jet valable pour toutes.

MANIPULER :

Tricher, faire disparaître des choses de ses mains sont du ressort de la manipulation.

En cas de réussite, la manipulation est effective, les créatures présentes et sur leurs gardes effectuent un jet de perception avec Mr comme malus.

En cas d'échec, la manipulation échoue, les créatures présentes font automatiquement un jet de perception avec Me pour bonus.

Lorsqu'une créature réussit son jet de perception, non seulement elle s'aperçoit de la manipulation ou de la tricherie, mais aussi de quelle manière elle est effectuée.

POSER DES PIEGES :

Deux facteurs caractérisent un piège :

– un degré de difficulté (X), qui correspond à l'élaboration technique du piège, sa complexité ;

– un degré de dissimulation (Y) qui représente la qualité du camouflage du piège.

L'étalonnage de ces valeurs est X=0, Y=0 pour un piège "normal".

Un personnage désirant poser un piège peut le faire en caractérisant le piège du X et Y qu'il désire, ses chances de succès sont alors diminuées d'un malus de (X+Y).

Si le personnage échoue à la tentative d'amorçage du piège il effectue un second jet (avec uniquement X pour malus) pour savoir si le piège ne se "déclenche" pas sur lui.

DETECTER LES PIEGES :

Un personnage détecte un piège en réussissant un jet avec le (Y) du piège comme malus.

DESAMORCER LES PIEGES :

Un personnage désamorce un piège en réussissant un jet avec le (X) du piège comme malus.

En cas d'échec, un second jet est effectué avec le même malus. Si ce jet est échoué, le piège se "déclenche" sur le personnage.

EMBUSCADE

Si le jet de compétence a échoué le ou les personnages tentant une embuscade sont repérés. Si le jet est réussi, les personnages pourront surprendre leurs victimes.

DETECTER UNE EMBUSCADE

Un personnage "sur ses gardes" détecte une embuscade s'il réussit son jet de compétence avec pour malus la Mr de l'embuscade.

NOTE : Lors de l'utilisation de certaines compétences, il est précisé que le personnage doit être sur ses gardes ou en éveil, ce fait doit correspondre à une réalité.

EXEMPLE : Un personnage sur un cheval au galop ne peut être sur ses gardes, avancer "prudemment" nécessite de réduire sa vitesse de mouvement.

CAMOUFLAGE

En utilisant des éléments du terrain (ex : branches, feuilles,...), un personnage peut se camoufler ou camoufler un objet (sac, charriot,...). Il octroie ainsi un bonus/malus à la VUE (ou Per) d'un personnage "sur ses gardes".

SE CACHER

Derrière un arbre, un rocher... selon la nature du terrain, un personnage peut se cacher ou cacher un "petit" objet en octroyant un bonus/malus à la VUE (ou Per) de ceux qui cherche.

PISTER

Lors de l'utilisation de cette compétence le *MAITRE DES LEGENDES* accordera un bonus/malus en fonction de

la nature du terrain.

Si le personnage qui piste perd la trace (1er échec), il a encore une possibilité de la retrouver en 10 minutes. Un deuxième échec signifie qu'il ne la retrouve pas.

EFFACER LES TRACES

Si un personnage prend soin d'effacer les traces derrière lui, il inflige à quelqu'un qui pisterait un malus (ou bonus) correspondant à sa Mr (ou Me).

CHASSER

En cas de succés, le chasseur ramènera par demi-journée, un nombre de repas égal à Mr/2.

SE REPERER

En utilisant les étoiles, le soleil,... un personnage peut se repérer avec un résultat correspondant à sa Mr ou Me (voir Charte Angoumoise).

DETERMINER UNE DISTANCE

Après avoir marché pendant un certain temps, il est utile parfois de pouvoir déterminer la distance parcourue. En cas d'échec l'erreur d'appréciation est de (30Me)%.

PREDIRE LE TEMPS

Un personnage, une fois par jour, peut essayer en utilisant cette compétence de connaître le temps à venir. En cas d'échec l'erreur peut porter soit sur le temps lui-même (Me importante) soit sur la précision ou sur la durée (Me faible).

ELOQUENCE

Talent oratoire, avec de belles phrases, essayer de convaincre un auditoire (voir Charte Angoumoise). En cas de débat, le résultat est obtenu par comparaison des marges

ARGUMENTER

Même utilisation que pour "Eloquence", la différence provient de la méthode ; ici le personnage base sa tentative de conviction sur le raisonnement et les arguments.

VANTER

A la différence de "Flatter", lorsque l'on vante les mérites d'une personne on met en valeur des qualités réelles. Lors d'une réussite, la personne est admirée (pour l'auditoire son AURA est augmentée de Mr). La réaction est inverse en cas d'échec.

MARCHANDER

Lors d'une transaction si seul le personnage essaye de marchander, la réaction de son ou ses interlocuteurs variera en fonction de Mr (accord ?) ou Me (énervement ?).

Si les protagonistes utilisent ensemble cette compétence, le résultat est fonction de la différence des marges et à l'avantage de celui qui aura la Mr la plus forte ou la Me la plus faible (quel que soit le résultat, les protagonistes seront convaincus d'avoir réalisé une bonne affaire).

FLATTER

Cette compétence sert en général à obtenir quelque chose de la personne que l'on porte aux nues en lui prêtant des qualités qu'elle n'a pas. Si cette personne est puissante, les bénéfices tirés peuvent être conséquents (voir Mr). Par contre il est certain que si cette personne s'aperçoit que l'on se moque d'elle (voir Me) les réactions peuvent être tout aussi conséquentes.

NOTE : Pour l'utilisation de certaines compétences, le *MAITRE DES LEGENDES* peut considérer l'intelligence et la santé d'esprit des individus visés en tant que bonus/malus.

EXEMPLE : Flatter

20 – (I + S) = bonus/malus

SE MOQUER

Une Mr dans cette compétence discrédite la personne visée. Si Mr est –› à 10 l'auditoire, sous l'effet du rire, perd 25% de ses capacités. En cas d'échec c'est le personnage qui prête à rire.

INTERROGER

La qualité des renseignements obtenus par l'interrogatoire dépend de Mr ou Me.

DETECTER LE MENSONGE

Le jet est effectué avec pour bonus/malus la Me ou Mr du "menteur"

TORTURER

Si le questionné est bien "travaillé" (réussite), il effectue un jet de volonté avec Mr comme malus pour savoir s'il parle.

Si le questionneur est "malhabile" (échec) avec une Me»5 la victime doit réussir un jet d'endurance pour ne pas trépasser. En général plus Mr est élevée plus les renseignements dévoilés sous la torture sont le reflet de la vérité.

SE DEGUISER

Si le jet est réussi seul les créatures se "méfiant" ont droit à un jet de perception avec Mr comme malus. En cas d'échec ce jet est automatique avec Me comme bonus. Un jet de perception réussi signifie que la supercherie est découverte.

IMITER LES VOIX

Le processus est le même que pour "Se déguiser".

SIMULER DES EMOTIONS

Lorsqu'il s'agit de transmettre des émotions réelles, une réussite du jet suffit.

Si l'on essaye de dissimuler ou bien de feindre une émotion Mr est utilisée comme malus au jet de perception des personnes pouvant s'en rendre compte.

MENTIR

Le *MAITRE DES LEGENDES* modifiera le CDS du menteur en fonction de la crédibilité du mensonge (voir Charte Angoumoise).

En cas de réussite du jet, le mensonge est perçu comme une vérité sauf pour les créatures ayant réussi un jet de "Détecter le mensonge" avec Mr comme malus.

VENTRILOQUIE

En cas de réussite la "voix" parait provenir depuis un emplacement situé au maximum à (Mr/4)– mètres du ventriloque.

PITRERIE

Les créatures assistant aux pitreries les trouvent si comiques qu'en riant elles perdent :

– 25% de leurs capacités pour Mr = 5 à 10
– 50% de leurs capacités pour Mr = 11 à 15
– 75% de leurs capacités pour Mr = 16 et +

cet état dure Mr secondes après la fin des pitreries

INVENTER DES HISTOIRES DROLES

Lorsqu'au hasard de ses aventures un personnage trouve comique une situation, il peut, en réussissant son jet de compétence, en tirer une histoire drôle.

RACONTER DES HISTOIRES DROLES

Après avoir composé ou appris des histoires drôles, un personnage les raconte. Il choisit une histoire dans son répertoire et voit les réactions de son auditoire qui en riant perd :

– 25% de ses capacités pour Mr = 5 à 10
– 50% de ses capacités pour Mr = 11 à 15
– 75% de ses capacités pour Mr = 16 et +

et cet état dure Mr secondes après la fin de l'histoire.

Les créatures connaissant déjà l'histoire ne sont pas suffisamment affectées pour perdre leurs moyens.

DANSER

Le succès d'une danse sur les spectateurs dépend de la qualité de la chorégraphie et de l'interprétation. La Mr de "Danser" donne une appréciation de l'interprétation.

COMPOSER DES DANSES

On déduit du Mr la qualité de la chorégraphie d'une danse.

MIMER

Toute action ou émotion exprimée par le mime "sera transmise" si le jet est réussi.

JONGLER

Les chances de réussite de cette compétence sont données pour trois objets. Si le jongleur en utilise plus, son CDS est diminué de –2 pour un nouvel objet puis de –4 pour chaque suivant.

COMMANDER UNE TROUPE

Une réussite est nécessaire à un chef lors de manœuvres, de problèmes de discipline,...

Le résultat d'une bataille où les forces sont équilibrées dépend de la comparaison des marges des commandants.

JOUER A LA CROSSE

Jeu très violent, qui permet l'entraînement des jeunes guerriers. Il se pratique avec une balle frappée à l'aide d'une crosse.

Jetez le dé pour chaque partie. Un échec correspond à une blessure de type contondant de Me points de souffle à localiser sur la table ACV.

JOUER AUX ECHECS

Le jeu d'échecs permet de juger de la qualité du raisonnement d'un individu en tactique et en stratégie. Lug suite à sa victoire aux échecs face à Nuada fut nommé chef des armées des Thuata Dé Danann.

ARCHITECTURE MILITAIRE

Cette compétence permet de juger de la valeur défensive d'une fortification.

PREMIER SOINS

Compétence requise : Connaissance des plantes (10)

– REANIMATION : S'il y a une intervention réussie 5 minutes après la "mort" d'un personnage par asphyxie, noyade, choc électrique, la victime passe en coma léger.

– MASSAGE CARDIAQUE : S'il y a une intervention réussie 10 minutes après la "mort" d'un personnage par aggravation d'un coma profond, mort directe par blessure, mort directe par dépassement de plus de 50 points du seuil de coma léger (auquel cas –1 au jet par 2 points en dessus de 50), crise cardiaque, choc électrique,... la victime passe en coma profond.

– ARRETER LES HEMORAGIES : Nécessaire pour éviter la mort par certaines blessures.

– IMMOBILISER LES ENTORSES : Permet de regagner un seuil de motricité et de passer d'un état 75 à un état 50, ou d'un état 50 à un état 25.

– LAVER LES YEUX : Permet d'éviter l'aggravation de l'état due à l'introduction d'un corps étranger ou d'un corps corrosif dans l'œil.

MEDECINE DES PLANTES I

Compétences requises : Premiers soins (30), Connaissance des plantes (20)

– Soigner état I ou II : gain de (Mr/5) jours de guérison, réduit les risques d'infection de 5Mr%, réduit les risques de cicatrices et de séquelles de 3Mr%. En cas d'échec les risques d'infection, de cicatrices et de séquelles augmentent de Me%.

– Diagnostiquer une maladie. erreur en cas d'échec de plus de 5.

MEDECINE DES PLANTES II

Compétences requises : Médecine des plantes I (30), Connaissance des plantes (30)

– Soigner les maladies

– Diagnostiquer empoisonnement, erreur en cas d'échec de plus de 5.

– Soigner état III : permet de gagner (Mr/2) jours de guérison, réduit les risques d'infection de 3Mr%, les risques de cicatrices et de séquelles de Mr%. En cas d'échec les risques d'infection, de cicatirices et de séquelles augmentent de Me%.

– Infusion : 1 heure de préparation pour une dose, médicament puissant (1 seule fois par jour pour une personne) qui permet de récupérer 2Mr points de fatigue, si la préparation échoue de plus de 5 elle enlève 10 points de fatigue à celui qui la boit.

MEDECINE DES PLANTES III

Compétences requises : Médecine des plantes II (30), connaissance des plantes (40)

– Soigner un empoisonnement

Soigner état IV : permet de gagner Mr jours sur le temps de guérison, réduit les risques d'infection de Mr%. En cas d'échec les risques d'infection, de cicatrices et de séquelles augmentent de Me%.

– Infusions : préparation 1 heure, permet de récupérer 5Mr pts de fatigue (1 fois par jour et par personne), en cas d'échec de plus de 5 : perte de 20 pts de fatigue du buveur.

Autre préparation : permet de prendre 2Mr points de souffle supplémentaire, échec de plus de 5 → 10 points de fatigue pour le buveur.

MEDECINE SANGLANTE I

– Réduire les fractures simples : La victime regagne un seuil de motricité. En cas d'échec 3Me% de chances de séquelles.

– Accouchement : En cas d'échec +Me% aux chances d'infection pour la mère, –Me au total des points à distribuer pour les caractéristiques de l'enfant. Accouchement sans surveillance : infection pour la mère 20%, mort de l'enfant 30%.

MEDECINE SANGLANTE II

Compétence requise : Médecine sanglante I (30)

– Intervention sur un état IV : recoudre une blessure, pratiquer une amputation,... en cas d'échec : +2Me aux chances d'infection ou de séquelles.

– Intervention sur les fractures devant comporter des séquelles et vieilles de moins d'une semaine. En cas d'échec les séquelles seront plus graves.

MEDECINE SANGLANTE III

Compétence requise : Médecine sanglante II (30)

– Opérations complexes : ablation d'organe, greffe, trépanation,... En cas d'échec : Me chances sur 20 de voir la victime mourir et +2Me chances d'avoir une infection ou des séquelles.

– Intervention sur un état V : La mort est remplacée par un coma léger, un membre coupé peut être recousu,... l'intervention doit avoir lieu très peu de temps après la blessure.

TABLEAU DES COMPETENCES		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
EQUILIBRE	Per	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	1/2 mois
(EQU)	C						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	(0-9)
	T						5	5	5	4	4	4	3	3	3	2	2	2	1	1	1	0	
	P						15	14	13	12	12	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	
SE DEPLACER EN SILENCE	Nat	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	1/2 mois
(SDS)	C						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	(0-9)
	Per	0	1	2	3	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	8	8	8	9	9	10	10	
	P						10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	0	0	0	0	0	
SAVOIR CHUTER	Per	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1/2 mois
(SCH)	C						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	(0-9)
	P						20	19	17	16	14	13	11	10	8	7	5	4	3	2	1	0	
	Nat	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	
NAGER	Nat	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1/2 mois
(NAG)	C						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	(1-10)
	F						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	E						5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
GRIMPER A LA CORDE	Nat	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1/2 mois
(GRI)	F						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	(1-10)
	C						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	P						20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	
ESCALADER	Nat	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1 mois
(ESC)	C						1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	(0-9)
	F						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	T						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	P						10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	0	0	0	0	0	
MONTER A CHEVAL	Nat	0	1	2	4	8	10	14	18	22	26	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50	1/2 mois
(MON)	C						2	4	8	12	16	20	23	26	29	32	35	38	41	44	47	50	EQU (20)
																							(0-9)
CONDUIRE UN CHAR	Per	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	1 mois
(COC)	C						1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	(1-10)
	Cbt	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	
	Mec	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	Nat	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	13	14	15	
	F						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
AVOIR LE PIED MARIN	Nat	0	1	2	4	8	10	15	20	25	30	35	38	41	44	47	50	52	54	56	58	60	1/2 mois
(PIE)	C						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	EQU (20)
																							(0-9)
MANOEUVRER UNE	Nat	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1/2 mois
EMBARCATION	C						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	(1-10)
(MEM)	Per	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	Mec	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	F						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	I						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
MANOEUVRER UN	Nat	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	2 mois
BATEAU	I						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	(1-10)
(MBA)	Per	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	Mec	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	F						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	C						0	0	0	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	
	S						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

TABLEAU DES COMPETENCES 2		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
SUBTILISER	Per	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	1 mois
(SUB)	C						1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	(0-9)
	R						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	V						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	AUR			10	10	10	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	0	0	0	0	0	
	VES						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
DISSIMULER	Per	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1/2 mois
(DIS)	R						1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	(0-9)
	C						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	AUR			10	10	10	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	0	0	0	0	0	
	VES						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
MANIPULER	Per	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	2 mois
(MAN)	C						2	4	8	12	16	20	23	26	29	32	35	38	42	45	48	50	(1-10)
	Art	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	
	R						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	AUR			10	10	10	10	8	6	4	2	0	0	0	0	0	0	2	4	6	8	10	
POSER DES PIEGES	Mec	0	1	2	4	8	10	15	20	25	30	35	38	41	44	47	50	52	54	56	58	60	1 mois
(POS)	I						0	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	(1-10)
	C						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
DETECTER LES PIEGES	Per	0	1	2	4	8	10	14	18	22	26	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50	1/2 mois
(DEP)	I						2	4	8	12	16	20	23	26	29	32	35	38	41	44	47	50	(1-10)
DESAMORCER LES PIEGES	Mec	0	1	2	4	8	10	14	18	22	26	30	33	36	39	42	45	47	49	51	53	55	1 mois
(DSP)	I						0	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	(1-10)
	C						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	12	14	16	18	20	
EMBUSCADE	Cbt	0	1	2	4	8	10	14	18	22	26	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50	1 mois
(EMB)	I						2	4	8	12	16	20	23	26	29	32	35	38	41	44	47	50	CAM (30)
																							(0-9)
DETECTER UNE	Per	0	1	2	4	7	10	13	16	19	22	25	27	29	31	33	35	37	39	41	43	45	1/2 mois
EMBUSCADE	I						1	3	6	9	12	15	17	19	21	23	25	27	29	31	33	35	(1-10)
(DEE)	Cbt	0	0	0	0	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	
	Nat	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	
	VES						0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	
CAMOUFLAGE	Nat	0	1	2	4	8	10	14	18	22	26	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50	1/2 mois
(CAM)	I						2	4	8	12	16	20	23	26	29	32	35	38	41	44	47	50	(1-10)
SE CACHER	Nat	0	1	2	4	7	10	13	16	19	22	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	1/2 mois
(CAC)	I						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	(0-9)
	R						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	T						10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	0	0	0	0	0	
	VES						0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	
PISTER	Nat	0	1	2	4	8	10	15	20	25	30	35	38	41	44	47	50	52	54	56	58	60	1 mois
(PIS)	I						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	(1-10)
	Per	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
EFFACER LES TRACES	Nat	0	1	2	4	8	10	15	20	25	30	35	38	41	44	47	50	52	54	56	58	60	1/2 mois
(EFF)	I						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	(1-10)
CHASSER	Nat	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1 mois
(CHS)	R						1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	PIS (30)
	Cbt	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	(1-10)
	Per	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	I						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

TABLEAU DES COMPETENCES 3		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
SE REPERER	Nat	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	1/2 mois
(REP)	I						1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	(1-10)
	Per	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	S						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
DETERMINER LA	Per	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	1/2 mois
DISTANCE	I						0	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	(1-10)
(DED)	Nat	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	S						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
PREDIRE LE TEMPS	Nat	0	1	2	4	8	10	15	20	25	30	35	38	41	44	47	50	52	54	56	58	60	1 mois
(PRT)	I						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	(1-10)
	Per	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
ELOQUENCE	Art	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	2 mois
(ELO)	I						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	(0-9)
	Com	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	
	AUR			0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
ARGUMENTER	Com	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	1 mois
(ARG)	S						1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	(0-9)
	V						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	I						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	12	14	16	18	20	
VANTER	Art	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	1 mois
(VAN)	I						1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	(1-10)
	Com	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	
	AUR			0	0	0	1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
MARCHANDER	Com	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	2 mois
(MAR)	I						1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	(1-10)
	V						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	AUR			0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
FLATTER	Art	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1 mois
(FLA)	I						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	(1-10)
	Per	0	0	0	0	0	1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	VES						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
SE MOQUER	Per	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	1 mois
(MOQ)	I						2	4	6	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	(1-10)
	VES						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
INTERROGER	Per		1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1 mois
(INT)	I						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	(0-9)
	S						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	AUR			0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
DETECTER LES	Per	0	1	2	4	7	10	13	16	19	22	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	1 mois
MENSONGES	I						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	(1-10)
(DEM)	S						0	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	
TORTURER	Nat	0	1	2	4	8	10	14	18	22	26	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50	1 mois
(TOR)	I						2	4	8	12	16	20	23	26	29	32	35	38	41	44	47	50	(0-9)

TABLEAU DES COMPETENCES 4		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
SE DEGUISER	Per	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	17	19	21	23	25	1 mois
(DEG)	S						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	(0-9)
	Art	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	I						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
IMITER UNE VOIX	Per	0	1	2	4	8	10	14	18	22	26	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50	2 mois
(IMI)	C						1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	(1-10)
	S						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
SIMULER DES EMOTIONS	Com	0	1	2	4	8	10	14	18	22	26	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50	1 mois
(SIM)	I						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	(0-9)
	Art	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	S						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	AUR			0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	
MENTIR	Com	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1 mois
(MEN)	I						1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	(0-9)
	Art	0	0	0	0	0	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	
	S						0	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	
	AUR			0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
VENTRILOQUIE	Nat	0	1	2	4	8	10	15	20	25	30	35	38	41	44	47	50	52	54	56	58	60	2 mois
(VEN)	C						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	(1-10)
PITRERIE	Com	0	1	2	4	7	10	13	16	19	22	25	27	29	31	33	35	37	39	41	43	45	1 mois
(PIT)	C						1	3	6	9	12	15	17	19	21	23	25	27	29	31	33	35	(1-10)
	Art	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	
	AUR			10	10	10	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	0	0	0	0	0	
	B				0	0	0	1	2	3	4	5	4	3	2	1	0	0	0	0	0	0	
INVENTER DES HISTOIRES	Per	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	2 mois
DROLES	I						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	(1-10)
(IND)	Com	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
RACONTER DES HISTOIRES	Com	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	1 mois
DROLES	I						1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	(1-10)
(RAC)	Art	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
DANSER	Art	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	17	19	21	23	25	2 mois
(DAN)	C						0	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	(1-10)
	Com	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	R						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	AUR			0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	P						10	8	6	4	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	B						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
COMPOSER DES DANSES	Art	0	1	2	4	8	10	15	20	25	30	35	38	41	44	47	50	52	54	56	58	60	4 mois
(CDA)	I						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	(1-10)
MIMER	Com	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	1 mois
(MIM)	C						0	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	(0-9)
	Art	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	Per	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	I						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
JONGLER	Per	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	2 mois
(JON)	C						2	4	8	12	16	20	23	26	29	32	35	38	42	45	48	50	(1-10)
	Art	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	
	R						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

TABLEAU DES COMPETENCES 5		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
COMMANDER UNE TROUPE	Com	0	1	2	4	7	10	13	16	19	22	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	3 mois
(COM)	I						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	(1-10)
	Per	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	V						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	S						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	AUR			0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
JOUER A LA CROSSE	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1/2 mois
(JCR)	C						1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	(1-10)
	F						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	R						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	Per	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
JOUER AUX ECHECS	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	2 mois
(ECH)	I						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	(1-10)
	S						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	AUR			0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
ARCHITECTURE MILITAIRE	Cbt	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	17	19	21	23	25	2 mois
(ARN)	I						1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	(1-10)
	Per	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	Mec	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	Nat	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
CEREMONIES	Com	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	5 mois
(CER)	I						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	(1-10)
	Per	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	S						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
LOIS	Com	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	6 mois
(LOI)	S						1	3	5	10	15	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	(1-10)
EMPOIGNADE	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1 mois
(EMP)	R						1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	(0-9)
	C						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	F						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
PERCUSSION	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1/2 mois
(PCS)	C						1	3	6	9	12	15	17	19	21	23	25	27	29	31	33	35	(0-9)
	F						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	R						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
PIQUE	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1/2 mois
(PIQ)	C						1	3	5	10	15	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	(0-9)
	F						0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	
	R						0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	
ARC	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1 mois
(ARC)	C						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	(0-9)
	Vue						1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	
GRAND BOUCLIER	CBT	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1 mois
(GRB)	F						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	(0-9)
	C						1	3	6	9	12	15	17	19	21	23	25	27	29	31	33	35	
	R						0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	

TABLEAU DES COMPETENCES 6		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
BOUCLIER ROND	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1/2 mois
(BRO)	C						1	3	6	9	12	15	17	19	21	23	25	27	29	31	33	35	(0-9)
	R						0	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	
	F						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
COUTELAS	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1/2 mois
(COU)	R						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	(0-9)
	C						0	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	
	F						0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	
COUTELAS LANCE	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	28	27	28	29	30	1/2 mois
(COL)	C						1	5	10	15	20	25	29	33	37	41	45	47	49	51	53	55	(0-9)
	Vue						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
EPEE LONGUE	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1 mois
(EPL)	F						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	(0-9)
	R						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	C						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
EPIEU	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1 mois
(EPI)	F						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	(0-9)
	C						0	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	
	R						0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	
FRONDE	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1 mois
(FRO)	C						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	(0-9)
	Vue						0	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	
	F						0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	
GOURDIN	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1/3 mois
(GDN)	F						1	5	10	15	20	25	29	33	37	41	45	47	49	51	53	55	(0-9)
	C						1	2	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	
	R						0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	
HACHE	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1/2 mois
(HAC)	F						2	4	8	12	16	20	23	26	29	32	35	38	41	44	47	50	(0-9)
	C						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	R						0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	
HACHE LANCEE	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1/2 mois
(HAL)	C						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	(0-9)
	Vue						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	F						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
JAVELOT	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1/2 mois
(JAV)	C						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	(0-9)
	Vue						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	F						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
LANCE	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1/2 mois
(LAN)	C						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	(0-9)
	F						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	R						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
LANCE LANCEE	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1/2 mois
(LAL)	C						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	(0-9)
	Vue						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	F						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

TABLEAU DES COMPETENCES 7		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
POIGNARD	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1/2 mois
(POI)	R						1	3	6	9	12	15	17	19	21	23	25	27	29	31	33	35	(0-9)
	C						0	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	
	F						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
POIGNARD LANCE	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1/2 mois
(POL)	C						2	4	8	12	16	20	23	26	29	32	35	38	41	44	47	50	(0-9)
	Vue						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	F						0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	
ALPHABET	Per	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1 mois
(ALP) Grec	S						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	(1-10)
ou Latin	Com	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
ou Oghamique	I						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
ASTRONOMIE	Per	0	1	2	4	7	10	13	16	19	22	25	27	29	31	33	35	37	39	41	43	45	6 mois
(AST)	S						1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	(1-10)
	Nat	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	I						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
CHANTER	Art	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	4 mois
(CHA)	I						0	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	(1-10)
	Per	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	AUR			0	0	0	1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
COMPOSER DE LA	Art	0	1	2	4	7	10	13	16	19	22	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	4 mois
MUSIQUE	I						0	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	(1-10)
(CMU)	Com	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	Per	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
COMPOSER DES HISTOIRES ET DES LEGENDES (CHL)		IDEM																					
COMPOSER DES POEMES (CPO)		IDEM																					
COMPOSER DES CHANTS (CCH)		IDEM																					
CONNAISSANCE DES	Nat	0	1	2	4	7	10	13	16	19	22	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	6 mois
CREATURES	I						0	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	(1-10)
MONSTRUEUSES	Mag	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
(CCM)	Com	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	
CONNAISSANCE DES	Nat	0	1	2	4	8	10	14	18	22	26	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50	5 mois
ANIMAUX	I						0	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	(1-10)
(CAN)	Com	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	Per	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
CONNAISSANCE DES	Nat	0	1	2	4	8	10	14	18	22	26	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50	5 mois
PLANTES	I						1	2	4	6	8	10	12	14	è6	18	20	22	24	26	28	30	(1-10)
(CPL)	Per	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	

TABLEAU DES COMPETENCES 8		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
DECLAMER	Art	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	3 mois
(DEC)	S						0	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	(1-10)
	Com	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	I						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	AUR			0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
EVALUER	Per	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	5 mois
QUELQUE-CHOSE	S						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	(1-10)
(EVA)	I						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
JOUER D'UN INSTRUMENT	Art	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	17	19	21	23	25	4 mois
(JOI)	C						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	(1-10)
	Com	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	Per	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	Mec	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	
	S						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	AUR			0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
MEDECINE DES PLANTES	Nat	0	1	2	4	8	10	14	18	22	26	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50	5 mois
I, II, III	S						1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	(1-10)
(MPI), (MPII), (MPIII)	I						5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
MEDECINE SANGLANTE	Nat	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	5 mois
I, II, III	C						1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	(1-10)
(MSI), (MSII),(MSIII)	Per	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	
	I						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	V						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
MEMORISER	Per	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	3 mois
(MEM)	S						2	4	8	12	16	20	23	26	29	32	35	38	41	44	47	50	(1-10)
	Com	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
MORALE	Per	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	8 mois
METAPHYSIQUE	S						1	3	5	10	15	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	(1-10)
PHILOSOPHIE	Nat	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
(MMP)	I						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NARRER	Art	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	2 mois
(NAR)	I						0	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	(1-10)
	Com	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	S						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	AUR			0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
PARLER DES LANGUES	Com	0	1	2	4	7	10	13	16	19	22	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	6 mois
ETRANGERES	S						0	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	(1-10)
(PLE)	Per	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	V						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	I						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
PREMIER SOINS	Nat	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	1/2 mois
(PRE)	VES						1	3	6	9	12	15	17	19	21	23	25	27	29	31	33	35	(1-10)
	C						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	V						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
SACRIFICE	Foi	0	1	2	4	8	10	14	18	22	26	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50	2 mois
(SAC)	S						1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	(1-10)
	Com	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	I						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

TABLEAU DES COMPETENCES 9		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
SCIENCE DE LA TERRE (SCT)	Nat	0	1	2	4	7	10	13	16	19	22	25	27	29	31	33	35	37	39	41	43	45	5 mois
	I						1	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	(1-10)
	Per	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
SCIENCE DU TEMPS (SDT)	Nat	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	6 mois
	I						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	AST (30)
	Per	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	(1-10)
	S						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
SEDUIRE (SED)	Per	0	1	2	4	7	10	13	16	19	22	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	1 mois
	I						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	(0-9)
	Com	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	AUR				0	0	0	0	0	0	0	1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	
	B						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
THEOLOGIE (THE)	Com	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	7 mois
	S						1	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	(1-10)
	Per	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	Nat	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	I						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

metiers

		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
METIERS : Suivant le don principal et la caractéristique directrice																							
	DON	0	1	2	4	8	10	14	18	22	26	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50	8 mois
	CAR						2	4	8	12	16	20	23	26	29	32	35	38	41	44	47	50	

MECANIQUE ET COORDINATION : Fabricant d'armes et de boucliers, Forgeron, Tisserand, Charpentier, Tonnelier, Charron, Constructeur de bateaux.

ARTISTIQUE ET COORDINATION : Orfèvre, Bronzier, Emailleur, Frappeur de monnaie, Sculpteur sur bois.

NATURE ET COORDINATION : Carrier, Verrier, Potier, Boulanger, Tanneur, Menuisier, Constructeur d'esquifs, Pêcheur.

NATURE ET ENDURANCE : Cultivateur, Mineur, Terrassier.

NATURE ET INTELLIGENCE : Eleveur, Saleur, Cuisinier, Fabricant d'alcols.

NATURE ET FORCE : Bucheron.

Fabricant d'armes et de boucliers nécessite l'acquisition d'un score d'au moins 30 en Forgeron.

Un metier n'est opérationnel que si le score est supérieur a 35.

SYSTEME SIMPLIFIE DE SELECTION DES COMPETENCES

Un personnage dispose de 7 points avec lesquels il va pouvoir "acheter" des groupes de compétences. Le niveau atteint par le personnage dans un groupe est quantifié par un score. Le score dépend des qualités (Dons et Caractéristiques) qui importent le plus lors de l'utilisation des compétences considérées. Sauf dans le cas des initiations (qui coûtent 4 points) il est possible de dépenser 2 points au lieu d'un de façon à avoir un score double dans un groupe de compétences. Pour chaque groupe il existe un score minimum que le personnage a de toutes façons, même s'il n'a pas sélectionné le groupe. La détermination du CDS et l'acquisition de l'expérience se font normalement. En particulier les différentes compétences d'un même groupe progresseront de façon indépendante. En dépensant un point il est possible d'acquérir un groupe de 4 compétences au choix parmi les armes. Enfin un point du système symplifié corresponds aussi à 15 points d'achats de sortilèges.

TABLEAU SIMPLIFIE DES COMPETENCES		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1/	Per	0	1	2	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	11	12	13	14	7 mois 1/2
EQUILIBRE	C						1	2	3	4	6	7	8	9	11	12	13	14	16	17	18	20	15
SE DEPLACER EN SILENCE	Nat	0	0	1	1	1	2	2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	7	7	7	8	8	
SAVOIR CHUTER	P						8	8	7	7	6	6	5	4	4	3	2	2	1	1	0	0	
2/	Nat	0	1	1	2	3	4	5	6	7	7	8	8	9	10	10	11	12	13	14	14	15	10 mois
NAGER	C						1	2	3	4	5	5	6	7	8	8	9	9	10	11	12	13	5
GRIMPER A LA CORDE	F						0	1	2	3	4	4	5	6	6	7	8	8	9	10	11	12	
ESCALADER	E						1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	
	P						6	6	5	5	5	4	4	3	3	2	2	1	1	1	0	0	
3/	Nat	0	1	2	3	4	5	6	6	7	8	8	9	10	11	11	12	13	14	15	16	17	7 mois 1/2
MONTER A CHEVAL	C						1	2	4	6	7	8	9	10	11	12	13	14	16	18	20	21	15
CONDUIRE UN CHAR	Per	0	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	
	Cbt	0	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	
	F						1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	
4/	Nat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	1 an 3 mois
AVOIR LE PIED MARIN	C						1	2	3	4	5	5	6	7	8	8	9	9	10	11	12	13	5
MANOEUVRER UNE EMB-	Per	0	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	
ARCATION	Mec	0	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	
MANOEUVRER UN BATEAU	F						1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	
	I						1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	
5/	Per	0	1	2	2	3	4	4	5	5	6	6	7	8	8	9	9	10	11	11	12	13	1 an et
SUBTILISER	C						1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	12	13	14	15	16	17	5 mois 1/2
DISSIMULER	R						0	1	2	3	4	4	5	6	6	7	8	8	9	10	11	12	15
MANIPULER	I	0	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	
	AUR			4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	0	0	0	
6/	Mec	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	1 an 1/2
POSER DES PIEGES	I						1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	13	14	15	16	17	10
DETECTER LES PIEGES	Per	0	1	1	1	2	2	3	3	3	4	4	5	5	5	6	6	7	7	7	8	8	
DESAMORCER LES PIEGES	C						0	1	1	2	2	2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	6	
7/EMBUSCADE	Nat	0	1	2	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	12	13	1 an 1/2
DETECTER EMBUSCADE	I						1	2	4	5	7	9	11	12	14	15	17	18	21	22	24	25	15
CAMOUFLAGE	Per	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	
SE CACHER	Cbt	0	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	

TABLEAU SIMPLIFIE DES COMPETENCES 2		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
8/	Nat	1	2	3	4	6	7	8	9	11	12	13	14	16	17	18	19	21	22	23	24	25	1 an 1/2
PISTER	I						1	2	3	4	5	5	6	7	8	8	9	9	10	11	12	13	15
EFFACER LES TRACES	Per	0	1	1	1	2	2	3	3	3	4	4	5	5	5	6	6	7	7	7	8	8	
CHASSER	R						1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	
9/	Nat	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	10 mois
SE REPERER	I						1	2	3	4	5	5	6	7	8	8	9	9	10	11	12	13	15
DETERMINER DISTANCE	Per	0	1	2	2	3	4	4	5	5	6	6	7	8	8	9	9	10	11	11	12	13	
PREDIRE LE TEMPS	S						1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	
10/	Art	0	1	2	2	3	4	4	5	5	6	6	7	8	8	9	9	10	11	11	12	13	1 an 8 mois
ELOQUENCE	I						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	10
ARGUMENTER	Com	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	
VANTER	AUR			0	1	1	1	2	2	3	3	3	4	4	5	5	5	6	6	7	7	7	
	S						0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	
11/	Com	0	1	2	2	3	4	4	5	5	6	6	7	8	8	9	9	10	11	11	12	13	1 an 8 mois
MARCHANDER	I						1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	16	17	18	19	20	21	15
FLATTER	Per	0	1	1	1	2	2	3	3	3	4	4	5	5	5	6	6	7	7	7	8	8	
SE MOQUER	S	0	1	1	1	2	2	3	3	3	4	4	5	5	5	6	6	7	7	7	8	8	
12/	Per	0	1	2	2	3	4	4	5	5	6	6	7	8	8	9	9	10	11	11	12	13	1 an 3 mois
INTERROGER	I						1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	16	17	18	19	20	21	15
DETECTER LE MENSONGE	Nat	0	1	1	1	2	2	3	3	3	4	4	5	5	5	6	6	7	7	7	8	8	
TORTURER	S						1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	
13/	Com	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	6	6	7	8	8	9	9	10	10	11	11	2 ans 1 mois
SE DEGUISER	S						1	2	3	4	5	5	6	7	8	8	9	9	10	11	12	13	15
IMITER LES VOIX	Per	0	1	1	1	2	2	3	3	3	4	4	5	5	5	6	6	7	7	7	8	8	
SIMULER DES EMOTIONS	I						1	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	10	
MENTIR	Art	0	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	
	C						1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	
14/VENTRILOQUISME	Com	0	1	2	2	3	4	4	5	5	6	6	7	8	8	9	9	10	11	11	12	13	2 ans 6 mois
PITRERIE	I						1	2	3	4	5	5	6	7	8	8	9	9	10	11	12	13	5
INVENTER DES	Art	0	1	1	1	2	2	3	3	3	4	4	5	5	5	6	6	7	7	7	8	8	
HISTOIRES DROLES	Per	0	1	1	1	2	2	3	3	3	4	4	5	5	5	6	6	7	7	7	8	8	
RACONTER DES	C						1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	
HISTOIRES DROLES	AUR			4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	0	0	0	
15/	Art	0	1	2	2	3	4	4	5	5	6	6	7	8	8	9	9	10	11	11	12	13	3 ans 9 mois
DANSER	C						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	5
COMPOSER DES DANSES	Com	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	
MIMER	Per	0	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	
JONGLER	R						0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	
	I						0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	
16/	Cbt	0	1	2	2	3	4	4	5	5	6	6	7	8	8	9	9	10	11	11	12	13	3 ans et
COMMANDER UNE TROUPE	I						1	2	3	4	5	5	6	7	8	8	9	9	10	11	12	13	1 mois 1/2
JOUER A LA CROSSE	Com	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	
JOUER AUX ECHECS	Per	0	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	
ARCHITECTURE MILITAIRE	C						1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	
	S						1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	
	AUR			0	0	0	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	

TABLEAU SIMPLIFIE DES COMPETENCES 3		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
17/	Com	0	1	2	3	4	5	6	6	7	8	8	9	10	11	11	12	13	14	15	16	17	4 ans et
CEREMONIES	S						1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	16	17	18	19	20	21	7 mois
LOIS	I						1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	
	Per	0	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	
18/	Cbt	0	1	2	3	4	5	6	6	7	8	8	9	10	11	11	12	13	14	15	16	17	10 mois
EMPOIGNADE	C						1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	13	14	15	16	17	20
PERCUSSION	F						1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	
PIQUE	R						1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	
19 à 22/	Cbt	0	1	2	3	4	5	6	6	7	8	8	9	10	11	11	12	13	14	15	16	17	2 mois 1/2
ARME DE CONTACT	F						1	2	3	4	5	5	6	7	8	8	9	9	10	11	12	13	10
	C						1	2	3	4	5	6	7	7	8	8	9	9	9	10	11	12	
	R						1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	
19 à 22/	Cbt	0	1	2	3	4	5	6	6	7	8	8	9	10	11	11	12	13	14	15	16	17	2 mois 1/2
ARME DE LANCER	C						1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	16	17	18	19	20	21	10
	Vue	0	1	1	1	2	2	3	3	3	4	4	5	5	5	6	6	7	7	7	8	8	
	F						1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	
23/	Nat	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	13 ans
INITIATION A LA MAGIE	I						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	Per	0	0	1	2	3	4	4	5	6	7	7	8	9	10	10	11	12	13	13	14	15	
	S						0	1	2	3	4	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	
24/	Nat	0	0	1	2	3	4	4	5	6	7	8	9	9	10	10	11	11	12	13	14	14	12 ans
INITIATION DRUIDIQUE	S						1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
	Per	0	1	2	3	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12	
	Foi	0	0	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	
	I						0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
25/	Art	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	11	12	13	14	15	16	17	18	8 ans
INITIATION BARDIQUE	S						0	1	2	3	4	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	
	Per	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	
	Com	0	0	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	
	I						1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	
	AUR			0	0	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	
26/	Nat	0	1	2	3	5	6	7	8	9	11	12	13	14	16	17	18	19	21	22	23	25	11 ans
INITIATION A LA	I						0	0	0	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
MEDECINE	Per	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	
	S						1	1	2	2	3	3	4	5	5	6	6	7	8	8	9	9	
	C						0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	
27/	Com	0	0	1	2	3	4	4	5	6	7	8	9	9	10	10	11	11	12	12	13	14	10 ans
INITIATION DES	S						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
MARCHANDS	I						0	1	1	2	3	3	4	5	5	6	7	7	8	9	9	10	
	Per	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	
	Nat	0	0	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	
	C						0	0	0	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	

Chaque personnage peut choisir aussi un metier

TABLE PERMETTANT DE CONNAITRE LE SCORE DANS UNE COMPETENCE SUIVANT LE SCORE MAXIMUM AUQUEL ON PEUT PRETENDRE, ET SUIVANT LE NOMBRE DE POINTS QUE L'ON CHOISIT DE DEPENSER

(1)	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
(2)	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	
SCORE											**CDS**
1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	2	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0
3	3	2	2	2	1	1	1	0	0	0	0
4	4	3	3	2	2	2	1	1	0	0	0
5	5	4	4	3	3	2	2	1	1	0	1
6	6	5	4	4	3	3	2	1	1	0	1
7	7	6	5	4	4	3	2	2	1	0	1
8	8	7	6	5	4	4	3	2	1	0	1
9	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	1
10	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2
11	11	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2
12	12	10	9	8	7	6	4	3	2	1	2
13	11	10	9	8	7	6	5	3	2	1	2
14	14	12	11	9	8	7	5	4	2	1	2
15	15	13	12	10	9	7	6	4	3	1	3
16	16	14	12	11	9	8	6	4	3	1	3
17	17	15	13	11	10	8	6	5	3	1	3
18	18	16	14	12	10	9	7	5	3	1	3
19	19	17	15	13	11	9	7	5	3	1	3
20	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2	4
21	21	19	16	14	12	10	8	6	4	2	4
22	22	19	17	15	13	11	8	6	4	2	4
23	23	20	18	16	13	11	9	6	4	2	4
24	24	21	19	16	14	12	9	7	4	2	4
25	25	22	20	17	15	12	10	7	5	2	5
26	26	23	20	18	15	13	10	7	5	2	5
27	27	24	21	18	16	13	10	8	5	2	5
28	28	25	22	19	16	14	11	8	5	2	5
29	29	26	23	20	17	14	11	8	5	2	5
30	30	27	24	21	18	15	12	9	6	3	6
31	31	28	24	21	18	15	12	9	6	3	6
32	32	29	25	22	19	16	12	9	6	3	6
33	33	29	26	23	19	16	13	9	6	3	6
34	34	30	27	23	20	17	13	10	6	3	6
35	35	31	28	24	21	17	14	10	7	3	7
36	36	32	28	25	21	18	14	10	7	3	7
37	37	33	29	25	22	18	14	11	7	3	7
38	38	34	30	26	22	19	15	11	7	3	7
39	39	35	31	27	23	19	15	11	7	3	7
40	40	36	32	28	24	20	16	12	8	4	8
41	41	37	32	28	25	20	16	12	8	4	8
42	42	38	33	29	25	21	16	12	8	4	8
43	43	39	34	30	26	21	17	12	8	4	8
44	44	39	35	30	16	22	17	13	8	4	8
45	45	40	36	31	27	22	18	13	9	4	9
46	46	41	36	32	28	23	18	13	9	4	9
47	47	42	37	32	28	23	18	14	9	4	9
48	48	43	38	33	29	24	19	14	9	4	9
49	49	44	39	34	29	24	19	14	9	4	9
50	50	45	40	35	30	25	20	15	10	5	10

(1)	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
(2)	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	
SCORE											**CDS**
51	51	45	40	35	30	25	21	15	10	5	10
52	52	46	41	36	31	26	21	15	10	5	10
53	53	47	42	37	31	26	21	15	10	5	10
54	54	48	43	37	32	27	21	16	10	5	10
55	55	49	44	38	33	27	22	16	11	5	11
56	56	50	44	39	33	28	22	16	11	5	11
57	57	51	45	39	34	28	22	17	11	5	11
58	58	52	46	40	34	29	23	17	11	5	11
59	59	53	47	41	35	29	23	17	11	5	11
60	60	54	48	42	36	30	24	18	12	6	12
61	61	54	48	42	36	30	24	18	12	6	12
62	62	55	49	43	37	31	24	18	12	6	12
63	63	56	50	44	37	31	25	18	12	6	12
64	64	57	51	44	38	32	25	19	12	6	12
65	65	58	52	45	30	32	26	19	13	6	13
66	66	59	52	46	39	33	26	19	13	6	13
67	67	60	53	46	40	33	26	20	13	6	13
68	68	61	54	47	40	34	27	20	19	6	13
69	69	62	55	48	41	34	27	20	13	6	13
70	70	63	56	49	42	35	28	21	14	7	14
71	71	63	56	49	42	45	28	21	14	7	14
72	72	64	57	50	43	36	28	21	14	7	14
73	73	65	58	51	43	36	29	21	14	7	14
74	74	66	59	51	44	37	29	22	14	7	14
75	75	67	60	52	45	37	30	22	15	7	15
76	76	68	60	53	45	38	30	22	15	7	15
77	77	69	61	53	46	38	30	23	15	7	15
78	78	76	62	54	46	39	31	23	15	7	15
79	79	77	63	55	47	39	31	29	15	7	15
80	80	72	64	56	48	40	32	24	16	8	16
81	81	72	64	56	48	40	32	24	16	8	16
82	82	73	65	57	49	41	32	24	16	8	16
83	83	74	66	58	49	41	33	24	16	8	16
84	84	75	67	58	50	42	34	25	16	8	16
85	85	76	68	59	51	42	34	25	17	8	17
86	86	77	68	60	51	43	34	25	17	8	17
87	87	78	69	60	52	43	34	26	17	8	17
88	88	79	70	61	52	44	35	26	17	8	17
89	89	80	71	62	53	44	35	26	17	8	17
90	90	81	72	63	54	45	36	27	18	9	18
91	91	81	72	63	54	46	36	27	18	9	18
92	92	82	73	64	55	46	36	27	18	9	18
93	93	83	75	65	55	46	37	27	18	9	18
94	94	84	75	65	56	47	37	28	18	9	18
95	95	85	76	66	57	47	38	28	19	9	19
96	96	86	76	67	52	48	38	28	19	9	19
97	97	87	77	67	58	48	38	29	19	9	19
98	98	88	76	68	58	49	39	29	19	9	19
99	99	89	79	69	59	49	39	29	19	9	19
100	100	90	80	70	60	50	40	30	20	10	20

LES NON-HUMAINS

Voici un échantillon de quelques créatures que l'on rencontre dans le folklore Celtique.

Lorsque le *MAITRE DES LEGENDES* crée un scénario, il peut y incorporer quelques-uns de ces non-humains pour faire varier les rencontres que les aventuriers seront amenés à faire.

NOTE : Les animaux, les humanoïdes et même les monstres, ne sont pas nécessairement des créatures stupides dont le seul but est d'attaquer les aventuriers.

Une partie équilibrée doit ménager l'éventualité de relations aussi diverses que possibles : animosité, traîtise, agressivité mais aussi amitié, entraide ou neutralité.

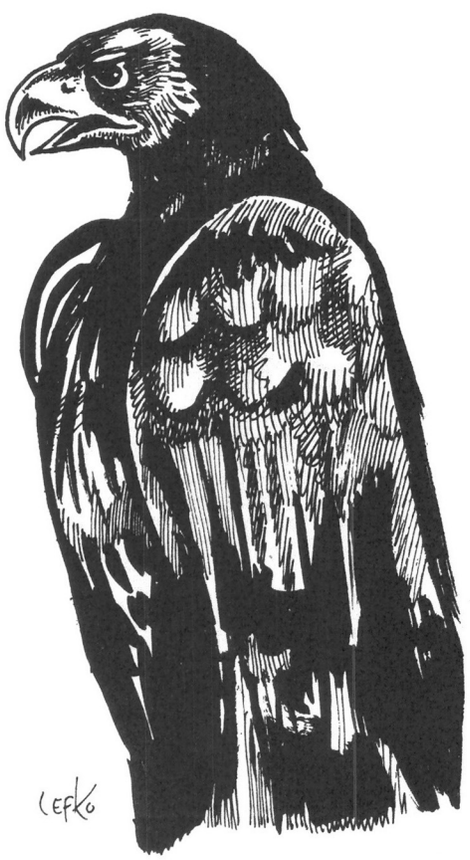
Compte tenu des renseignements sur les non-humains dont il dispose, le *MAITRE DES LEGENDES* doit, avant de les faire intervenir, pouvoir répondre aux questions sur leurs motivations, leurs aspirations, leurs craintes, etc.

Un non-humain doit être animé à sa juste mesure, ni sous-estimé, ni sur-estimé, et sa vie ne se limite pas à la rencontre avec les personnages. La plupart du temps s'il n'est pas réellement menacé, il ne gaspillera pas toute son énergie car lui aussi peut être amené à faire de mauvaises rencontres.

Les Fées et les Formoîrés ont un système de magie similaire à celui des humains.

Les sortilèges des autres non-humains ne s'organisent pas en phyllums, ont des caractéristiques fixes et entrainent une fatigue donnée. Le contrôle des effets est issu d'une simple concentration (C).







AFANG (CASTOR GEANT)

Type de créature : Animal
Morphologie Q
Gabarit : G (22), Fat(70,30,10,0), Sfl(30,50,60,70)
Poids : 200 kg
Taille : 1,5 m
Armes : dt (30)
Base : 4 s
Vitesse de déplacement : Terre (8 m/s), Nage (6 m/s)
Surprise : terre (4), nage (6)
Modes d'attaque : AN (8)
Défense : 0
Protection : 2, uniforme sur tout le corps (fourrure), RS (1), RP (5)
Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
AN (dt)	0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60

L'afang est une sorte de castor géant. D'une intelligence moyenne, son esprit malicieux (certains disent malin) le pousse à toutes sortes de dépradations (bris de barrages etc...). Heureusement il reste peu fréquent dans les cours d'eau.

AUROCHS

Type de créature : Animal
Morphologie : Q
Gabarit : G (23), Fat (70, 30, 15, 0), Sfl (35, 55, 65, 75)
Poids : 1 tonne
Taille : 1,70 m
Armes : Cornes (15)
Base : 3 s
Vitesse de déplacement : Galop (15 m/s)
Surprise : Forêt épaisse (8), Forêt (6), Cultures (3), Broussailles (9), Steppe (2), Rocaille (2), Neige (2)
Modes d'attaque : AN (10) CP (14)
Défense : 0
Protection : 0, RS (2), RP (1)
Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
AN (c)	0	1	3	4	6	7	9	10	12	13	15	16	18	19	21	22	24	25	27	28	30
CP	1	4	8	11	15	19	23	27	30	34	38	42	46	49	53	57	61	65	68	72	76

A existé en France jusqu'au 15ème siècle et en Europe jusqu'au 17ème siècle. Bien que d'un naturel calme, menacé il se révèle un adversaire des plus redoutables.

Les légendes nous parlent d'aurochs blancs ayant des pouvoirs magiques.

N° 13 PARLER AVEC LA TERRE. MS=15 Fat=66pts C=9s NDS=5h NES=100m NIS=20

L'auroch blanc est le centre de l'aire d'effet.

N° 53 RAPIDE COMME LE VENT. MS=17 Fat=44pts C=5s NDS=5h NIS=100Km/h

AIGLE

Type de créature : Animal
Morphologie : A
Gabarit : G (4), Fat (15, 10, 5, 0), Sfl (5, 10, 15, 20)
Poids : 4 kg
Taille : 0,8 m
Armes : Griffes (12), Bec (16)
Base : 2 s
Vitesse de déplacement : vol 30 m/s
Surprise : attaque en piqué : surprise (15)
Modes d'attaque : AN (6), PP (17)
Défense : FC (2)
Protection : 0, RS (2), RP (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 (g)	0	1	2	3	4	6	7	8	9	10	12	13	14	15	17	18	19	20	21	22	24
AN (b)	0	1	3	4	6	8	9	11	12	14	16	17	19	20	22	24	25	27	29	30	32
PP	0	0	1	1	2	2	2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	6	7	7	8	8

Aristocrates de la gente ailée, ils y ont statut de guerriers (voir corbeaux, grands ducs). Leur roi a pouvoir sur tous les oiseaux. Il est très rare qu'un aigle ait des pouvoirs magiques (aigle blanc) qui sont alors liés au phyllum de l'air. Par contre, tous peuvent saisir une proie et l'enlever dans les airs s'ils réussissent leur attaque en piqué de 5 ou plus (5 kg max). Certaines légendes parlent d'aigles géants dont le gabarit et les dommages causés s'avèrent dix fois plus importants que ceux accordés à des aigles normaux.

N° 15 CONNAITRE LES SECRETS DU VENT. MS=20 Fat=2pts C=2s NDS=1 jour NPS=1Km NES=1Km NIS=20

N° 18 MESSAGE DU VENT MS=15 Fat=12pts C=7s NDS=12h NPS=200Km NES=équivalent à 20 syllabes NIS=20Km/h

N° 19 IMPOSER LE SILENCE. MS=10 Fat=22pts C=10s NDS=1h NES=100m


LEFKO


LEFKO


LEFKO


LEFKO

CHEVAL

Type de créature : Animal
Morphologie : Q
Gabarit : G (18), Fat (60, 25, 15, 0), Sfl (25, 40, 50, 60)
Poids : 750 kg
Taille : 1,50 m
Armes : dt (12), 4 s (15)
Base : 4 s
Vitesse de déplacement : trot 8 m/s, galop 20 m/s
Surprise : 5
Modes d'attaque : AN (12)
Défense : 0
Protection : 0, RS (1), RP (1)
Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
AN (dt)	0	1	2	4	5	6	7	8	10	11	12	13	14	16	17	18	19	20	22	23	24
AN (s)	0	1	3	4	6	7	9	10	12	13	15	16	18	19	21	22	24	25	27	28	30

Un peu plus grand que le poney, le cheval celtique a une morphologie équivalante. Les guerriers nobles combattent à cheval. Il est le sujet de nombreuses légendes : chevaux rapide comme le vent, chevaux qui courent sur l'eau, chevaux ailés,...

BISON D'EUROPE

Type de créature : Animal
Morphologie : Q
Gabarit : G (20), Fat (80, 30, 20, 0) Sfl (20, 40, 50, 60)
Poids : 850 Kg
Taille : 1,90 m
Armes : Cornes (10)
Base : 4 s
Vitesse de déplacement : Galop (12 m/s)
Surprise : Forêt épaisse (7), Forêt (4), Cultures (3), Broussailles (8), Steppe (1), Rocailles (2), Neige (2)
Modes d'attaque : AN (8), CP (11)
Défense : 0
Protection : 0, RS (2), RP (1)
Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
AN (c)	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
CP	1	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60

Animal pacifique à l'instar de l'auroch, il se déplace par groupe de 10 à 15 individus dans les forêts de hêtres et de bouleaux. Si les bisons se sentent menacés ils tentent de fuir dans la direction la moins dangereuse. Si la fuite est impossible ils attaqueront avec courage.

LE CORBEAU

Type de créature : Animal
Morphologie : A
Gabarit : G (3) Fat (10, 5, 2, 0), Sfl (5, 8, 10, 12)
Vitesse de déplacement : Vol 11 m/s
Surprise : En piqué (14)
Modes d'attaque : PP (12), AN (9)
Défense : FC (2)
Protection : 0, RS (2), RP (2)
Poids : 0,5 kg
Taille : 0,5 m
Armes : g (6), b (8)
Base : 2 s
Dommages :

MR	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
AN (g)	0	1	1	2	2	3	4	4	5	5	6	7	7	8	8	9	10	10	11	11	12
AN (b)	0	1	2	2	3	4	5	6	6	7	8	9	10	10	11	12	13	14	14	15	16
PP	0	1	2	3	4	5	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	17	18

Si la plupart des corbeaux sont des oiseaux ordinaires quoique vindicatifs et relativement intelligents, certains d'entre eux sont investis de pouvoirs plus étendus.

Il existe des corbeaux géants (Gx10, Dommages x 10) et d'autres possédant de grands pouvoirs. Les corbeaux sont les nécromants de la gente ailée. Ces "grands" corbeaux n'ont jamais servi les forces du mal mais ont une certaine difficulté à comprendre les motivations humaines et se sont souvent dressés contre eux pour protéger leurs forêts et leurs habitations. Ils sont gouvernés par un roi très puissant situé dans une montagne inconnue. Les grands corbeaux sont très liés aux Aigles et aux Grand-ducs.

SPECIAL : INTERROGER LES MORTS. MS=15 (roi 20) Fat=5pts (roi 1pt) C=6s (roi 1s) NDS=3' (roi 4') NPS=5m (roi 10m) NES=1cr

Les corbeaux peuvent parler avec une créature si elle n'est pas morte depuis plus de 3 heures (roi 12 h). L'échange de pensée s'effectue télépathiquement sous une forme de questions-réponses, les réponses étant de simples affirmations ou négations.

SPECIAL : VOYAGE AUX ROYAUME DES MORTS. MS=10 (roi 15) Fat=11pts (roi 6pts) C=11s (roi 6s)

Les corbeaux peuvent se déplacer instantanément jusqu'au royaume des morts de leur choix, l'écoulement du temps de l'aller-retour est normal.

ROI DES CORBEAUX

N° 15 CONNAITRE LES SECRETS DU VENT. MS=20 Fat=2pts C=2s NDS=1jour NPS=1Km NES=1Km NIS=20

N° 18 MESSAGE DU VENT. MS=15 Fat=12pts C=7s NDS=12h NPS=200Km NES= équivalent à 20 syllabes NIS=20Km/h

N° 28 CLAIRVOYANCE MS=15 Fat=6pts C=7s NDS=3' NPS=1Km NES=60m NIS=15

N° 29 DIVINATION. MS=10 Fat=11pts C=12s NDS=1mn NES=1jour NIS=10

Les images de la divination apparaissent au roi des corbeaux lorsqu'il ferme les yeux.

N° 52 NUEE DE L'INVISIBLE. MS=10 Fat=11pts C=20s NDS=2' NPS=21m NES=5servants NIS=20

N° 62 REGARD DE MORT. MS=5 Fat=16pts C=27s NPS=1m NIS=20

CHIEN DE GUERRE

Type de créature : Animal
Morphologie Q
Gabarit : G (5), Fat (15, 7, 4, 0), Sfl (8, 12, 14, 16)
Poids : 35 kg
Taille : 0,60 m
Armes : dents (15)
Base : 2 s
Vitesse de déplacement : Course 11 m/s
Surprise : Forêt épaisse (11), Forêt (7), Cultures (6), Broussailles (12), Rocailles (8), Neige (5)
Modes d'attaque : BD (14), AN (12)
Défense : FC (2)
Protection : 0, RS (2), RP (2)
Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
BD	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
AN (dt)	0	2	3	5	6	8	9	11	12	14	15	17	18	20	21	23	24	26	27	29	30

Utilisés pour la chasse comme pour la guerre, les chiens ont donné lieu à de nombreuses légendes comme celle de la Horde d'Enfer. Le dressage des chiens se rapporte à la compétence "connaissance des animaux".


LEFKO




LEFKO


LEFKO

CERF

Type de créature : Animal
Morphologie : Q
Gabarit : G(14), Fat(45,20,10,0), Sfl(20,35,40,45)
Poids : 340 kg
Taille : 1,40 m
Armes : Bois c(10)
Base : 3 s
Vitesse de déplacement : 15 m/s
Surprise : 7
Mode d'attaque : AN(9), CP(14)
Dépense : FC(1)
Protection : O, RS(1), RP(1)
Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
AN (c)	0	1	3	4	6	7	8	10	11	13	14	15	17	18	20	21	22	24	25	27	28
CP	1	2	4	6	8	11	13	15	17	19	21	23	25	27	29	32	34	36	38	40	42

Le cerf tient une place privilègiée dans la faune celtique.
Le plus souvent on rencontre les cerfs en petites bandes dans les forêts, bien qu'il arrive qu'un cerf vive en solitaire. Les bois du cerf, constitués d'os particulièrement résistants forment son plus bel ornement ainsi que son arme la plus redoutable.
Les bois se développent, puis tombent chaque année au moment de la fête d'Imbolc. Les bois d'un mâle adulte peuvent atteindre plus d'un mètre de longueur.
C'est au moment de Lugnasad que les bois ont repoussé jusqu'à leur pleinitude. C'est aussi la période du rut et les mâles s'affrontent en combats violents pour gagner ou conserver leurs femelles. Les faons naissent lors de Beltaine.
Pour les Celtes, le cerf est un animal sacré. La pousse et la chute de ses bois symbolisent le renouvellement de la nature.
Il existerait des spécimens blancs aux pouvoirs magiques...

GRAND DUC

Type de créature : animal
Morphologie : A
Gabarit : G (4), Fat(20, 15, 10, 0), Sfl(5, 10, 15, 20)
Poids : 0,7 kg
Taille : 0,5 m
Armes : g (10), b (10)
Base : 3 s
Vitesse de déplacement : vol 12 m/s
Surprise : De nuit (17)
Modes d'attaque : PP (13), AN (5)
Défense : FC (1)
Protection : 0, RS (2), RP (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 (g)	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
AN (b)	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PP	0	1	3	4	6	7	8	10	11	13	14	15	17	18	20	21	22	24	25	27	28

C'est le roi des animaux nocturnes. Il représente les mages parmi les oiseaux, au même titre que les Aigles représentent les guerriers, et les corbeaux les nécromants. Les grands ducs sont détenteurs des plus grands secrets de la gente ailée. Ils possèdent des connaissances étendues dans les phyllum de l'air et de l'eau et des sorts de charme. Ils sont capables de plonger un humain en hypnose et de lui parler télépathiquement.
N° 15 CONNAITRE LES SECRETS DU VENT. MS=20 Fat=2pts C=2s NDS=1jour NPS=1Km NES=1km NIS=20
N° 18 MESSAGE DU VENT. MS=18 Fat=6pts C=5s NDS=12h NPS=200km NES=équivalent à 20 syllabes NIS=20km/h
N° 19 IMPOSER LE SILENCE. MS=15 Fat=12pts C=7s NDS=1h NES=100m
N° 1 LIBERER LA PLUIE. MS=15 Fat=12pts C=4s NDS=10jours NPS=250m NES=500m NIS=16
N° 2 CREER DU BROUILLARD. MS=12 Fat=18pts C=7s NDS=8h NpS=20m NES=180m NIS=12
LA PEUR. MS=18 Fat=6pts C=4s NDS=3'30" NPS=8m NES=4cr NIS=18
N° 66 EFFACER LES SOUVENIRS. MS=10 Fat=22pts C=12s Nds=6h NPS=1m NES=1m NIS=10
N° 40 TRANSFORMER UN HUMAIN EN ANIMAL. MS=5 Fat=32pts C=20s NDS=30'(15") NPS=1m NES=1cr NIS=5

LOUP

Type de créature : Animal
Morphologie : Q
Gabarit : G (6), Fat (20, 10, 5, 0), Sfl (10, 15, 20, 25)
Poids : 80 kg
Taille : 0,90 m
Armes : dt (18)
Base : 3 s
Vitesse de déplacement : Course 12 m/s
Surprise : Forêt épaisse (14), Culture (8), Steppe (5), Neige (5), Forêt (8), Broussailles (12), Rocailles (9)
Modes d'attaque : BD (12), AN (10)
Défense : FC (2)
Protection : 1 sur tout le corps sauf les yeux 0, RS (4), RP (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 (dt)	0	2	4	5	7	9	11	13	14	16	18	20	22	23	25	27	29	31	32	34	36
BD	0	1	2	4	5	6	7	8	10	11	12	13	14	16	17	18	19	20	22	23	24

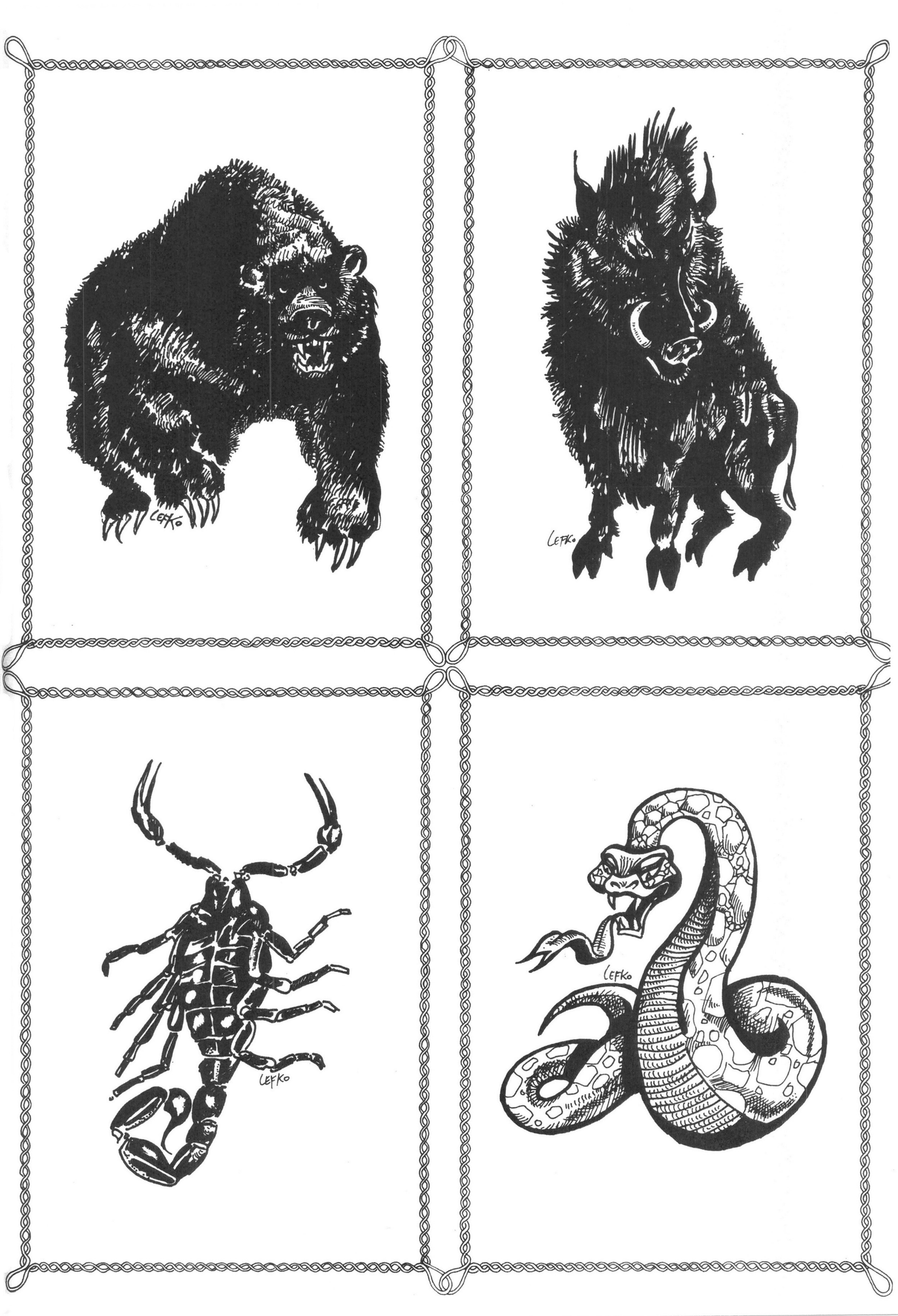
Animal intelligent et redoutable qui attaque en bandes de 10 à 50 individus. La chasse est organisée scientifiquement. Les plus gros mâles coursent les proies jusqu'à leur épuisement et les rabattent sur le gros de la troupe. Le loup est un coureur infatiguable autant qu'un infaillible pisteur. Les vieux mâles attaquent en solitaire et sèment la terreur dans les villages isolés.

LION D'EUROPE

Type de créature : Animal
Morphologie : Q
Gabarit : G (15), Fat (60, 30, 15, 0), Sfl (15, 30, 40, 45)
Poids : 180 kg
Taille : 1 m
Armes : 2 g (25), dt (30)
Base : 3 s
Vitesse de déplacement : Course 20 m/s
Surprise : Forêt (14), Rocailles (11), Neige (6), Broussailles (14)
Modes d'attaque : BD (13), AN (12)
Défense : FC (4)
Protection : 0, RS (3), RP (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 (g)	1	3	5	8	10	13	15	18	20	23	25	28	30	33	35	38	40	43	45	48	50
AN (dt)	1	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60
BD	1	3	5	7	9	11	14	16	18	20	23	25	27	29	32	34	36	38	41	43	45

Animal disparu à l'époque romaine, assimilable au lion des montagnes américain. Animal farouche et solitaire, il répugne à attaquer les hommes, à moins qu'il soit menacé ou affamé. Il choisit une compagne uniquement pour l'accouplement, période d'un à deux mois au printemps où il est alors très dangereux et agressif.


LEFKO
LEFKO
LEFKO
LEFKO

SANGLIER

Type de créature : Animal
Morphologie : Q
Gabarit : 8 Fat (20, 10, 5, 0), Sfl (13, 20, 25, 30)
Poids : 200 kg
Taille : 60 cm
Armes : c (10) (défenses)
Base : 3 s
Vitesse de déplacement : Course 7 m/s, Charge 9 m/s
Surprise : Forêt épaisse (14), Forêt claire (9), Cultures (8), Broussailles (17), Rocaille (8), Neige (4)
Modes d'attaque : AN (10), CP (16)
Défense : FC (2)
Protection : 1, RS (3), RP (6)
Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
CP	0	2	4	5	7	9	11	13	14	16	18	20	22	23	25	27	29	31	32	34	36
AN	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Symbole typiquement gaulois du courage au combat, c'est un animal brutal et vindicatif. Extrêmement féroce, il n'hésitera pas à s'attaquer à quiconque le dérange.

OURS BRUN

Type de créature : Animal
Morphologie : HQ
Gabarit : G (14), Fat (50, 20, 10, 0), Sfl (20, 30, 40, 45)
Poids : 300 kg
Taille : 2,5 m debout, 1,25 m au garrot
Armes : dt (25), 2 g (15), 2 m (30)
Base : 4 s
Vitesse de déplacement : course 10 m/seconde
Surprise : Forêt épaisse (7), Forêt claire (4), Campagne (3), Broussailles (5), Rocailles (4), Neige (2)
Modes d'attaque : Bd (14), CO (8), AN (16)
Défense : FC (1)
Protection : 1, uniforme sur tout le corps (Fourrure)
Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Bd	1	2	3	5	6	8	9	11	12	14	15	17	18	20	21	23	24	26	27	29	30
Co	8 points par seconde																				
AN (dt)	1	3	5	8	10	13	15	18	20	23	25	28	30	33	35	38	40	43	45	48	50
AN (g)	1	2	3	5	6	8	9	11	12	14	15	17	18	20	21	23	24	26	27	29	30
AN (m)	1	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60

L'ours brun est un animal très dangereux, qui ne craint personne et s'attaque sans complexe à toutes les autres créatures, y compris l'homme. C'est un animal intelligent qui peut être apprivoisé s'il est capturé jeune. On le trouve essentiellement dans les forêts épaisses et dans les zones montagneuses.

VIPERE

Type de créature : Animal
Morphologie : S
Gabarit : G (2), Fat(8,5,2,0), Sfl(3,6,8,10)
Taille : 40 cm
Poids : 300 g
Armes : dt (4) Poison
Base : 2 s
Vitesse de déplacement : 3 m/s reptation
Surprise : Végétation (18), Rocaille (16)
Modes d'attaque : AN (12)
Défense : FC (8) (taille)
Protection 0, RS (5), RP(5)
Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
AN (dt)	0	0	1	1	2	2	2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	6	7	7	8	8

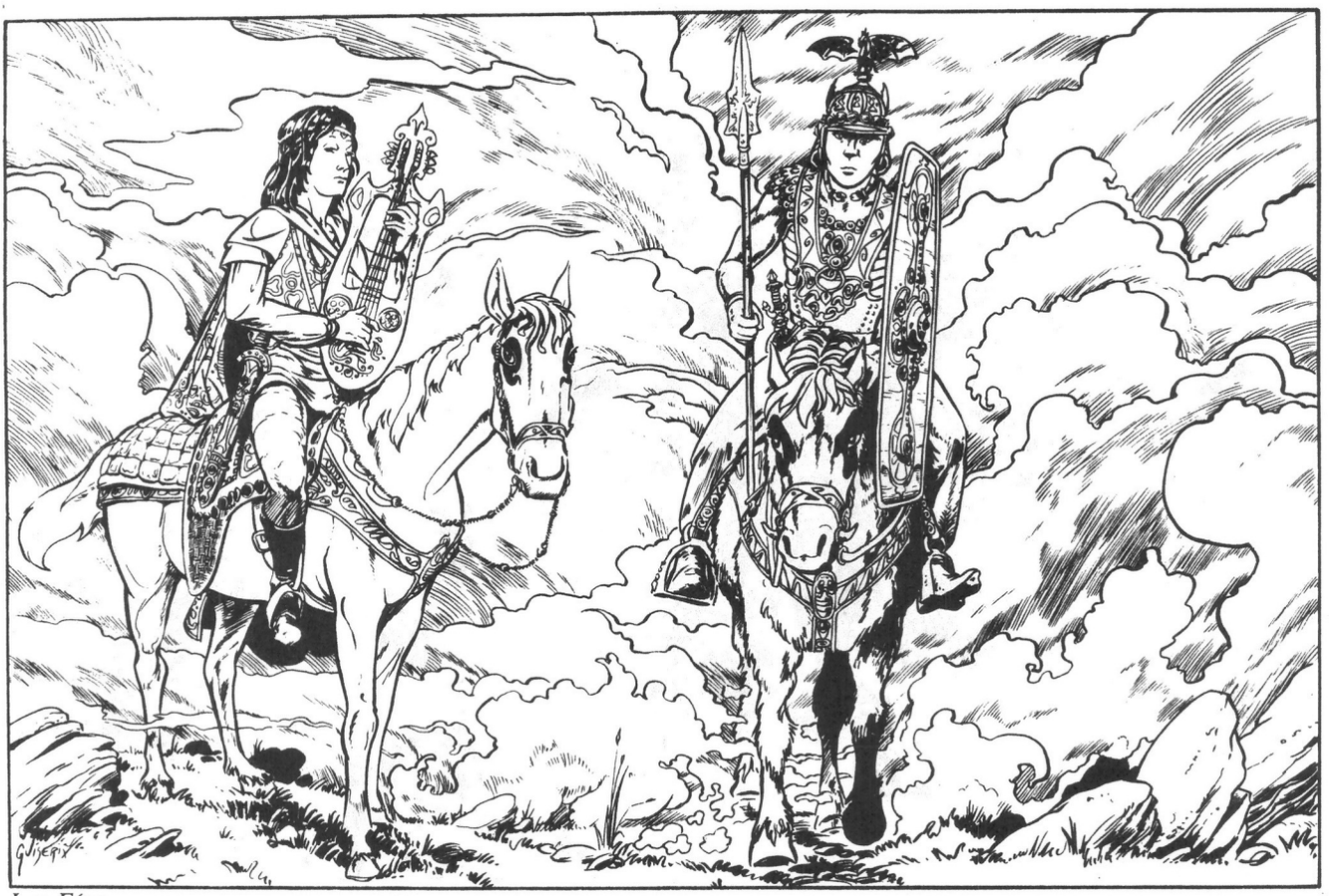
Animaux actifs uniquement à température élevée, qui préfèrent fuir et ne combattent que surpris ou acculés. Leur poison est très dangereux et agit en 3 h - 4 h. Apres 1 h, état 25 ; 2 h état 50 ; 3 h état 75. Après 3 h, l'échec d'un jet d'endurance entraîne la mort. Bien sur, ces chiffres s'entendent sans soins reçus par la victime.

SCORPION

Type de créature : Animal
Morphologie : I
Gabarit : 0
Taille : 5 cm
Poids : 20 g
Armes : p (1), d (2), poison
Base : 1 s
Vitesse de déplacement : 0,5 m/seconde
Surprise : 19
Modes d'attaque : AN (10)
Défense : FC (12) (Taille réduite)
Protection : 0 Un toucher entraîne la destruction, RS (5), RP (5)
Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
AN (p)	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2
AN (d)	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4

De petite taille, le scorpion européen est moins dangereux que son cousin africain. Il n'attaque que s'il est acculé ou si on a le malheur de poser le pied dessus. Son poison provoque un simple engourdissement (état 75, pendant 6 h)



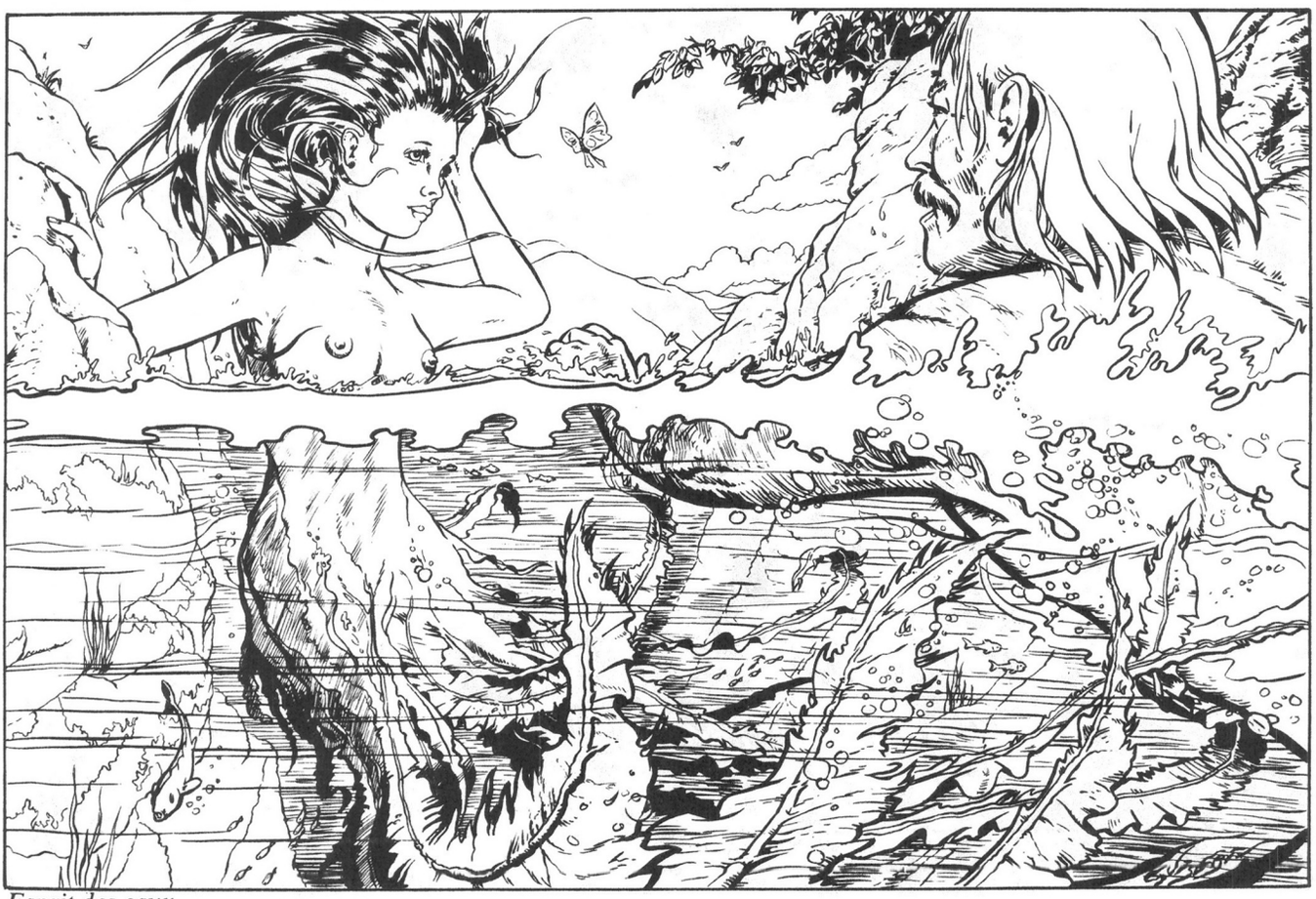
Les Fées



Les Fées



Dragon Celtique



Esprit des eaux



SERPENT-BELIER

Type de créature : Monstre
Morphologie : S
Gabarit : G (12), Fat(40,20,10,0), Sfl(20,30,40,50)
Taille : 10 m de long, 75 cm de diamètre
Poids : 300 kg
Armes : Cornes (15)
Base : 3 s
Vitesse de déplacement : Reptation 3 m/s
Surprise : Grottes (15)
Modes d'attaque : CO (16), AN (8)
Défense : FC (1)
Protection : 2, Uniforme sauf aux yeux 0, RS (2), RP (4)
Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
CO	12 points par seconde																				
AN (cornes)	1	2	3	5	6	8	9	11	12	14	15	17	18	20	21	23	24	26	27	29	30

Une tête de bélier sur un corps de serpent, cette créature du monde souterrain est le gardien des richesses de la terre et l'ami des forces des Ténèbres. Avec une bonne vision dans l'obscurité, moyennement intelligente, cette créature adore immobiliser sa victime dans ses anneaux avant de la frapper violemment avec sa tête (attaque à +9).

DRAGON CELTIQUE

Type de créature : Monstre
Morphologie Q
Gabarit : G (150), Fat(1100, 700, 300, 0), Sfl (200, 300, 400, 500)
Poids : 30 tonnes
Taille : 8 m de long, 4 m de haut
Armes : dt (40), pattes 2xm (30), queue m (40)
Base : 4 s
Vitesse de déplacement : 8 m/s
Surprise : Caverne (10), Rocailles (5)
Modes d'attaque : AN (14)
Défense : 0
Protection : 6 uniformes (écailles) sauf sur la tête (3), les yeux (0)
Dommages :

MR	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
AN (dt)	2	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68	72	76	80
AN(patte)	2	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60
AN(queue)	2	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68	72	76	80

Monstre terrifiant, sans ailes à l'image d'un varan, sa machoire est garnie de dents acérées. Ses attaques favorites sont portées avec ses dents et sa queue. C'est un solitaire qui élit souvent domicile dans des grottes ou des cavernes. Fier, arrogant et intelligent il ne dédaigne pas à montrer sa force et ses richesses quand l'occasion se présente, il accorde beaucoup d'importance à son prestige. Il montre un mépris profond pour son cousin ailé. Chaque dragon celtique a ses particularités. Ses cris sèment la terreur et il est capable d'utiliser certains sortilèges.

N° 22 PRISON IMMATERIELLE. MS=12 Fat=675pts C=15s NDS=1'30" NPS=34m NES=2m

SPECIAL : PROTEGER DE LA MAGIE. MS=18 Fat=225pts C=3s NDS=6'

Ce pouvoir permet au dragon d'être protéger de tous les sortilèges sauf si le CDS obtenu est égal à 19 ou 20.

N° 36 VOYAGER VERS L'AVENIR. MS=8 Fat=975pts C=24s NDS=2' NPS=4h NES=3m NIS=2cr

N° 49 ECOUTER LE MESSAGE DU SILENCE. MS=20 Fat=75pts C=5s NDS=10' NES=100m NIS=20

Le score de "l'ouie" d'un dragon celtique varie entre 11 et 20 (lancer un d10+10)

N° 58 VOYAGE DANS L'INVISIBLE. MS=10 Fat=825pts C=18s NPS=20km NIS=10. Le CDS de la compétence "mémoriser" d'un dragon celtique varie entre 17 et 20 (lancer un d4+16). Si le dragon n'atteint son objectif avec précision, ME est à multiplier par 12 pour obtenir les dommages.

N° 61 HURLEMENTS. MS=18 Fat=225pts C=12s NDS=18 NIS=18

Le hurlement affecte les créatures dans un rayon de 8 mètres autour du dragon.

N° 85 ENDORMIR MS=16 Fat=375pts C=11s NDS=35' NES=12m NIS=16




GUISERIX

HOMME-LOUP

Type de créature : Monstre
Morphologie : Q (H)
Gabarit : G (8), Fat (30, 20, 10, 0), Sfl (12, 20, 25, 30)
Poids : 70 kg
Taille : 0,6 m hauteur
Armes : dents (16)
Base : 3 s (3s)
Vitesse de déplacement : Course 13 m/s (10m/s)
Surprise : Forêt épaisse (9), Cultures (5), Forêt claire (6), Broussailles (7), Rocailles (6), Neige (4)
Modes d'attaque : BD (16), AN (14) (EM (12) sous forme humaine)
Défense : FC 3 (idem)
Protection : 5 sous forme animale, sauf 0 pour les yeux, RS (1) RS (5), RP (5) RP (2)
Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
BD	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
AN (dt)	1	2	3	5	6	8	10	11	13	14	16	18	19	21	22	24	26	27	29	30	32
(EM)	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10

Il s'agit de l'équivalent Celte du Lycanthrope. C'est une race ancienne qui est très sensible à la musique. Joué correctement, un air les poussera à se transformer en humain pour l'écouter. Cette transformation prend 3s dans un sens ou dans l'autre.

Leurs hurlements sont terrifiants et sinistres.

N° 61 HURLEMENT. MS=12 Fat=36pts C=15s NDS=12 NIS=12

KORRIGAN

Type de créature : Humanoïde
Morphologie:H
Gabarit : G (6), Fat (20, 10, 15, 0), Sfl (10, 15, 20, 25)
Poids : 20 kg
Taille : 1 m
Armes : Fronde, lance, jet de lance, épée courte
Base : 3 s
Vitesse de déplacement : Sprint : 8 m/s
Surprise : Caverne (14), Cultures (10)
Modes d'attaque : Fronde (16), lance (12), jet (12), épée courte (14)
Défense : FC (4), PN (4), PR (2), Réflexe (14)
Protection : suivant l'armure, RS (5), RP (6)
Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Fronde	0	1	1	2	3	4	4	5	5	6	7	8	8	9	10	11	11	12	13	13	14
Lance	0	1	2	2	3	4	5	5	6	7	8	9	10	10	11	12	13	14	14	15	16
Lance lancée	0	1	1	2	2	3	4	4	5	5	6	7	7	8	8	9	10	10	11	11	12
Epée courte	0	1	1	2	3	4	4	5	6	6	7	8	8	9	10	11	11	12	13	13	14

Petit peuple habitant les dolmens et les sidh, en relation avec les fées. Ils évitent les humains. Pacifiques, ils ne manquent pas de courage lorsqu'ils sont menacés ou lorsque leur trésor est en danger.
Ils sont organisés en tribus, gouvernées par un roi ou une reine. Ils sont richement vêtus, se nourrissent de végétaux et ne pratiquent pas la magie.



DRAGON AILE

Type de créature : monstre
Morphologie : QA
Gabarit : G (160), Fat(1200, 800, 400, 0), Sfl(250, 350, 500, 600)
Poids : 40 tonnes
Taille : 10 m de long, 4 m de haut
Armes : dt (40), pattes 2xm (30), queue m (20)
Base : 4 s
Vitesse de déplacement : sur terre 10 m/s, en vol 20 m/s
Surprise : terre (4), en vol (8)
Modes d'attaque : AN (12), PP (8) Souffle
Défense : 0
Protection : 4 uniformes sur tout le corps sauf : tête (3), yeux (0), ailes (1), ventre (1), RS (3), RP (5)
Dommages :

MR	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PP	8	16	32	48	64	80	96	112	128	144	160	176	192	208	224	240	256	272	288	304	320
AN (dt)	2	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68	72	76	80
AN (patte)	2	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60
AN (queue)	1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40

Il s'agit du dragon classique, de couleurs variées blanc, rouge, vert, noir, plus rarement bronze ou argent. Il attaque avec ses pattes antérieures et ses dents, plus rarement avec sa queue qui est plus fine que celle du dragon celtique. Arrogant, impulsif, moins intelligent que le dragon celtique, il prend plaisir à maltraiter les humains, amassant des trésors plus pour les en priver que par goût des richesses. Il habite solitaire dans des régions montagneuses d'où il descend pour ravager et montrer sa puissance aux dépends des hommes. Certains crachent du feu :
CDS=16, cône de 25 m de long et de 4 m de diamètre à l'extrémité, dommages 80 pts de souffle. S'il le souffle est manqué on soustrait 10 pts de souffle par Me.

D'autres soufflent des vapeurs toxiques :
Vapeurs toxiques, nuage 50 m x 50 m x 50 m
soit Vir=12 incapacitant –› état 75 pendant 1 mn, état 50 5 minutes, état 25 10 minutes
soit Vir=6 mortel –› perte de 10 pts par minutes jusqu'à la mort.

Un dragon pour souffler inspire pendant 4 s puis souffle pendant 2 s, il doit attendre 8 s avant de pouvoir à nouveau souffler. Chaque souffle lui coûte 100 pts de fatigue.

Le dragon ailé n'utilise que peu de sortilèges.
SPECIAL : PROTEGER DES CHARMES. MS=15 Fat=480pts C=6s NDS=3'

Ce pouvoir permet au dragon d'être protéger de tous les charmes (voir N° 32) sauf si le CDS obtenu est supérieur à 15
N° 38 ENDORMIR. MS=13 Fat=640pts C=8s NDS=20' NES=8m NIS=3cr
N° 61 HURLEMENTS. MS=15 Fat=480pts C=14s NDS=15 NIS=15

MONSTRE DU LAC

Type de créature : Monstre
Morphologie : QP
Gabarit : G (200), Fat (1500, 1000, 500, 0), Sfl (300, 450, 600, 700)
Poids : 60 tonnes
Taille : 15 m de long, 7 m de haut
Armes : dt (75), nageoires 2 m (40), queue m (60)
Base : 5 s
Vitesse de déplacement : Nage 12 m/s
Surprise : En surface (6), En plongée (15)
Modes d'attaque : CP (15), AN (12)
Défense : 0
Protection : 5, uniforme sur tout le corps sauf la tête (2), les yeux (0), les nageoires (3), RS (3), 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	10	20	40	60	80	100	120	140	160	180	200	220	240	260	280	300	320	340	360	380	400
AN (nage.)	2	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68	72	76	80
AN (queue)	3	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72	78	84	90	96	102	108	114	120
AN (dt)	4	8	15	23	30	38	45	53	60	68	75	83	90	98	105	113	120	128	135	143	150

Le monstre du lac est arrogant et sûr de lui. Doué d'une intelligence moyenne (I:8), il est capable de langage humain. Il vit de préférence dans les lacs, les fjords mais on peut le rencontrer aussi dans les profondeurs de la mer. Il ne supporte pas d'intrusion sur son territoire, celle-ci étant considérée comme une menace. S'il aperçoit un bateau alors qu'il se trouve sous l'eau, il cherche à le percuter pour le renverser.
Il utilise sa machoire (dt) comme arme favorite ce qui ne l'empêche pas de se servir aussi de ses nageoires ou de sa queue. S'il utilise deux moyens d'attaque simultanément ses chances de réussir sont diminuées de 3.
Lorsque ses trois attaques ont lieu en même temps chacune a ses chances de réussite diminuées de 5.



ESPRIT DES EAUX

Type de créature : Monstre
Morphologie : H ou HP
Taille : 1,65 m
Poids : 50 kg
Gabarit : G (7), Fat(30, 20, 10, 0) Sfl(15, 20, 25, 30)
Armes : Constriction
Base : 5 s
Vitesse de déplacement : Nage : avec queue de poisson 6 m/s, sans 3 m/s, Terre 2 m/s
Surprise : Eau (12), Mer (14)
Modes d'attaque : CO (16)
Défense : FC (4)
Protection : 0, RS (0), RP (8)
Dommages : CO, 8 pts par secondes et entraîne sous l'eau (voir noyade)

Les esprits des eaux habitent les lacs, la mer, les cours d'eau ou les sources. Ces créatures se montrent rarement aux humains et souvent sous la forme d'une jeune fille, d'une femme ou d'un poisson. Timides mais rusés, leurs intentions n'étant pas toujours amicales, ils utilisent leurs charmes pour engloutir sous l'eau leur victime et la dévorer. Parfois les esprits des sources se lient d'amitié avec des humains qui profitent ainsi de leurs capacités de guérisseur. Seuls les humains ont la folie de les approcher.

ESPRITS DES LACS ET DES COURS D'EAU

SPECIAL : SEDUIRE. MS=20 Fat=3pts C=1s NDS=1h NPS=10m

Un seul être humain peut être séduit par utilisation du pouvoir. La victime n'a envie que de rejoindre au plus vite l'esprit des eaux et rien ni personne n'est en mesure de l'en dissuader.

LES NEREIDES, ESPRITS DE LA MER

SPECIAL : MUSIQUE DE SEDUCTION. MS=20 Fat=3pts C=1s NDS=1h NES=1km

Les néréides sont capables de déceler la présence d'une embarcation jusqu'à 1 km de distance et d'attirer ses passagers jusqu'à elles en composant des harmonies magiques. Les victimes se jettent alors dans les eaux pour connaître un funeste destin.

LES ESPRITS DES SOURCES

N° 93 DONNER DES FORCES MS=20 Fat=3pts C=3s NDS=12h NIS=20
N° 94 REDONNER DES FORCES MS=18 C=8s Fat=9pts NIS=18
N° 95 GUERIR DES MALADIES MS=16 Fat=15pts C=10s NDS=12h NIS=16
N° 96 GUERIR D'UN EMPOISONNEMENT MS=14 Fat=21pts C=13s NIS=14
N° 97 SOIGNER LES BLESSURES MS=12 Fat=27pts C=17s NIS=12

FORMOIRE

Type de créature : Humanoïde
Morphologie : H
Gabarit : G (10) fat (20, 10, 5, 0) Sfl (20, 25, 30, 35)
Armes : Variées
Base : 2 s
Vitesse de déplacement : Sprint 10 m/s
Surprise : Suivant conditions
Modes d'attaque : Variés
Défense : Variée
Protection : RS (8), RP (8)
Dommages : Suivant l'arme

Peuple rival des fées et en particulier des Tuatha Dé Danann, ancienne race de géant dont la taille fut réduite à la taille humaine. Ce sont des êtres de grande intelligence et de grande beauté, entièrement dévoués aux forces des ténèbres et du chaos. Parmi eux se trouvent de grands magiciens, leur chef Balor était porteur du troisième œil.

Depuis leur défaite à la bataille de Mag Tured face aux Tuatha Dé Danann ils se sont repliés sur des îles boréales.

Ils sont habillés richement mais d'une manière inquiétante.

Ils utilisent la même magie que les humains mais leurs sortilèges sont limités à ceux des magiciens et au phyllum du chaos et des ténèbres.

AURA MALEFIQUE. DS=8 NDS=G NPS=A NES=Nul TL=E TR=FM

Le pouvoir permet de détruire l'aura d'un être humain ou d'une fée. Chaque NIS retire 1 point au chiffre d'aura du personnage considéré. En cas d'aura négative consultez la "Charte Angoumoise" aux colonnes 4 et 3 pour connaître la réaction des créatures en présence de la victime. En dessous de –9 celle-ci est considérée comme maudite voire comme ennemie, même par les siens.

TRAHISON. DS=14 NDS=G NPS=B NES=Nul TL=E TR=FM

La victime humaine (ou fée) de ce sortilège croit être un Formoîré infiltré parmi les hommes (fées) pour les espionner et si possible les détruire. Elle agira au mieux de sa mission et les effets du sortilège dissipés n'aura aucun souvenir de sa trahison.

EMPECHER DE DORMIR. DS=22 NDS=G NPS=B NES=C TL=C NIS= 1cr par groupe de 5 NIS TR=FM

Les victimes, quoiqu'elles fassent, ne peuvent plus dormir et se fatiguent (voir tableau ADI) jusqu'à tomber éventuellement dans le coma.

VIEILLIR. DS=28 TR=FM Les références sont les mêmes que celles du sortilège N° 92 hormis que l'âge des protagonistes n'a aucune influence et que le Maître du sortilège ne peut pas vieillir (NIS 20) et encore moins rajeunir.

TENEBRES. DS=36 NDS=F NPS=D NES=F TL=C TR=FM

Les limites de la zone d'effet sphérique sont des parois immatérielles occultant toute lumière venant de l'extérieur. L'intérieur de la sphère est dans l'obscurité mais il est possible de s'y éclairer normalement. Les Formoîrés pratiquant la magie dans ce lieu ont un bonus de +10 sur tous leurs MS. Les autres magiciens ont eux un malus de –5





TARASQUE

Type de créature : Monstre
Morphologie : HQ
Gabarit : G (16), Fat(50,25,15,0), Sfl(25,40,50,60)
Poids : 300 kg
Taille 2,5 m debout
Armes : 2 g (30), dt (40)
Base : 4 s
Vitesse de déplacement : 2 pattes 2 m/s, 4 pattes 8 m/s
Surprise : Forêt (12), Neige (14) (Tarasque des neiges), Montagne (16)
Modes d'attaque : AN (18), CO (14)
Défense : 0
Protection : 3 sauf les yeux 0, RS (4), RP (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 (g)	1	3	6	9	12	15	18	21	24	27	20	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60
AN (dt)	1	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68	72	76	80
CO	10 points par secondes										décapité ⟶										

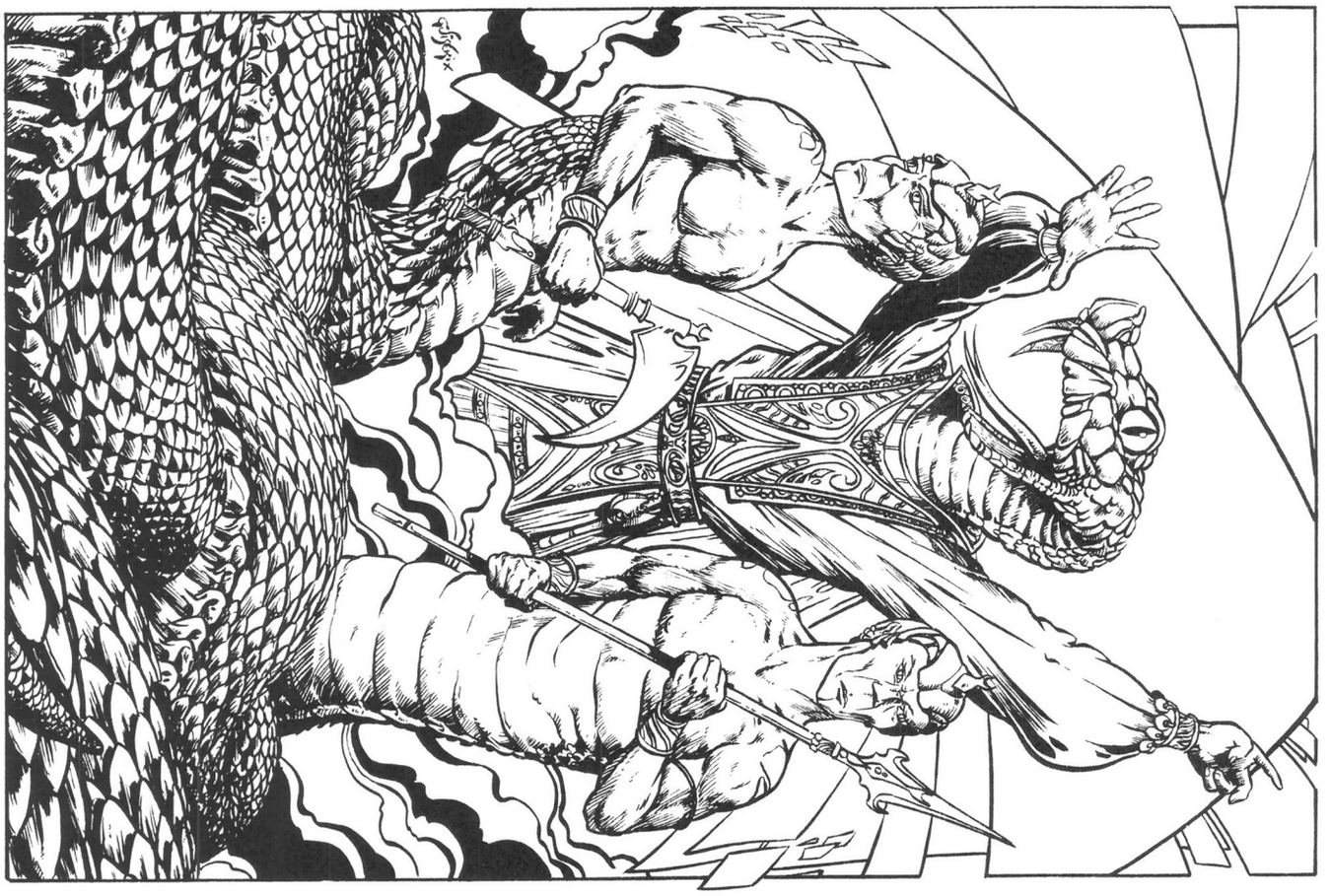
Il s'agit d'un monstre doté de griffes monstrueuses et d'une puissante mâchoire aux dents acérées. Il est recouvert d'une peau reptilienne, capable de station bipède, solitaire et peu intelligent. Il adore décapiter ses victimes avec ses griffes ou ses dents. En bref, il s'agit d'une véritable machine à tuer, La tarasque des neiges est blanche.

GEANT

Type de créature : Humanoïde
Morphologie : H
Gabarit : G (20), Fat(50,30,15,0), Sfl(30,45,60,70)
Poids : 600 Kg
Taille : 4 m
Armes : Gourdin, Grande hâche, Javeline
Base : 4 s
Vitesse de déplacement : Sprint 18 m/s
Surprise : Montagne (6), Forêt (3), Caverne (5)
Modes d'attaque : Gourdin (12), Grande hache (8), Javeline (14)
Défense : FC (1), PN (2) avec le bouclier, Réflexe (11)
Protection : suivant l'armure. En général 1, RS (5), RP (3)
Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Gourdin	1	3	5	8	10	12	15	17	20	22	25	27	30	32	35	37	40	42	45	47	50
G. Hache	2	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60
Javeline	1	2	3	5	6	7	9	10	12	13	15	16	18	19	21	22	24	25	27	28	30

Race ancienne, peu évoluée, ne connaissant pas le fer, les géants doivent leur survie beaucoup plus à leur robustesse qu'à leur intelligence faible. Peu vindicatifs mais têtus et bornés ils ont de fréquents affrontements avec les ogres. Leurs armes préférées sont le gourdin et la hache de bronze. Ils portent des peaux de bêtes, des bottes, des boucliers en bois, des armes de bronze. Leurs chefs ont des vêtements ornés et utilisent à l'occasion des javelots empoisonnés. Solitaires, ils vivent dans les montagnes, les bois ou les cavernes. Les plus évolués vivent dans des villages.





OGRE

Type de créature : Humanoïde
Morphologie : H
Gabarit : G (15), Fat(40,25,10,0), Sfl(20,30,40,50)
Poids : 280 kg
Taille : 3 m
Armes : Hache, Hache de lancer, Poignard
Base : 4 s
Vitesse de déplacement : Sprint 15 m/s
Surprise : Forêt (7)
Modes d'attaque : Hâche (15), Lancer (13), Poignard (14)
Défense : FC (2), PN (6), PR (3), Réflexes (13)
Protection : Suivant l'armure, en général 1, RS (3), RP (5)
Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Hache	0	2	4	5	7	9	11	13	14	16	18	20	22	23	25	27	29	31	32	34	36
Hache lancée	0	1	3	4	6	7	8	10	11	13	14	15	17	18	20	21	22	24	25	27	28
poignard	0	2	3	5	6	8	9	11	12	14	15	17	18	20	21	23	24	26	27	29	30

Ces êtres d'aspect humain sont de cruels anthropophages. D'intelligence comparable à celle des géants, ils s'habillent comme les Celtes et portent des armes de bronze : Hache à deux mains, hache à une main pour le lancer, poignard à large lame. Ils vivent dans des villages fortifiés au cœur de la forêt. Ils attaquent à l'occasion des villages humains la nuit, pour se nourrir. Leur aspect est particulièrement effrayant avec des cheveux blonds ou roux, le visage couvert de vermeil ou de carmin et des dents taillées en pointe depuis leur plus jeune âge. Féroces, ils sont pratiquement en état de guerre permanent avec les géants.

LES HOMMES SERPENTS

Type de créature : Humanoïde
Morphologie : HS Gabarit : G (10), Fat (40, 20, 10, 0), Sfl (20, 30, 35, 40)
Armes : Magiciens : dt (8), sabre, Guerriers : faux, lance, lance lancée Base : 4 s
Vitesse de déplacement : Magiciens 8 m/s, Guerriers : 12 m/s
Modes d'attaque : Magiciens AN (10), sabre (12), Guerriers CO (14), faux (14), lance (14), lance lancée (10) Surprise : Marais (12), Ailleurs (6)
Protection : Magiciens (0) sauf tête (2), RS (0), RP (5), guerriers (2) sauf tête et torse (0), RS (5), RP (5) Défense : FC (3), PN (3), PR (1), Réflexes (16)

MR	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
AN (dt)	0	1	2	2	3	4	5	6	6	7	8	9	10	10	11	12	13	14	14	15	16
Sabre	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Faux	0	1	2	4	5	6	7	8	10	11	12	13	14	16	17	18	19	20	22	23	24
Lance	1	2	3	5	6	8	9	11	12	14	15	17	18	20	21	23	24	26	27	29	30
lance lancée	1	2	3	5	6	8	9	11	12	14	15	17	18	20	21	23	24	26	27	29	30
CO	5 points par seconde																				

Race très ancienne, maitresse dans l'art de l'illusion, elle attend son heure pour reprendre sa domination sur terre. Il existe deux catégories d'hommes serpent, les magiciens à tête de serpent et corps d'homme et les guerriers à tête et torse humain et le bas du corps reptilien. Les magiciens richement habillés contrastent avec les guerriers qui vivent nus. Les guerriers se battent avec une petite faux de la taille d'une serpe, ou avec une lance tenue à deux mains, les magiciens utilisent un sabre assez court. Ils connaissent le langage des serpents et utilisent de nombreux sortilèges.

N° 40 TRANSFORMER UN HUMAIN EN SERPENT MS=15 Fat=30pts C=15s NDS=10jours(30') NPS=56m NIS=20 (voir vipère)
N° 70 ENVOUTER "LES SERPENTS". MS=20 Fat=5pts C=9s NDS=1jour NPS=100m NES=20m NIS=4 serpents
N° 42 PRENDRE L'APPARENCE D'UN ANIMAL. MS=20 Fat=5pts C=50 NDS=1jour NPS=10m NES=5cr NIS=20
N° 50 DISPARAITRE EN FUMEE. MS=15 Fat=30pts C=12s NDS=30' NIS=15
N° 51 VAPEURS EMPOISONNEES. MS=15 Fat=30pts C=15s NDS=2" NPS=56m NES=60m NIS=15
N° 71 ILLUSIONS. MS=20 Fat=5pts C=14s NDS=1h NPS=100m NES=20m NIS=20

Les hommes serpents peuvent créer des illusions dont les images apparaissent à "retardement" en fonction d'événements précis (ex : des personnages entrant dans une caverne peuvent "déclencher" une illusion dans une gallerie proche. Les déplacements et les mouvements des images d'une illusion sont préderterminés lors de la création du sort et ce pour toute la durée d'effet. Le point de déclenchement ne peut être éloigné de l'illusion de plus de 100 m.

N° 73 FORME D'OMBRE. MS=20 Fat=5pts C=4s NDS=12h NPS=10m NIS=20m
N° 74 PRENDRE L'APPARENCE D'UNE PERSONNE MS=20 Fat=5pts C=8s NDS=12h NPS=10m NIS=20
SPECIAL : INVISIBILITE. MS=20 Fat=5pts C=11s NDS=1'
Le créateur du sort se rend invisible pendant 1' et peut agir normalement.
N° 96 GUERIR D'UN EMPOISONNEMENT MS=15 Fat=30pts C=13s NIS=15



LES FEES

Type de créatures : Humanoïde
Morphologie : H
Gabarit : G (10), fat* (20, 10, 5, 0*), Sfl (20, 25, 30, 35)
Armes : variées : épée longue, lance, etc.
Base : 2 s
Vitesse de déplacement : Sprint 10 m/s
Surprise : variable suivant conditions
Modes d'attaque : varient suivant les personnages
Défense : FC (5), ES (10), REF (18), PN et PR suivent les personnages
Protection : Si armure, RS (8), RP (8)
Dommages : Variables suivant l'arme

Ce terme générique désigne les differents peuples qui habitent les tertres aux fées appelées sidh en Irlande.

Ces êtres de grande beauté, parfois confondus avec les korrigans, vivent en tribus avec les Tuatha Dê Danann.

Anciennement de la taille des géants ils sont aujourd'hui de taille humaine.

Ils se sont réfugiés dans des palais souterrains après leur défaite face aux humains. Ils habitent aussi des palais de cristal sous l'eau (mer ou lac).

On prétend que ce sont des créatures de l'Autre Monde.

Ils n'ignorent rien de la magie et pratiquent les mêmes sortilèges que les humains, avec quelques avantages.

Ils peuvent vivre sans respirer sous l'eau et de ce fait le sortilège "créer de l'air" n'existe pas pour eux.

Leur maitrise dans les sortilèges de médecine est telle que les scores de leurs MS sont automatiquement augmentés de 5 points.

Suivant le même principe les MS des sortilèges "rendre amoureux" et "se transformer en cygne" sont augmentés de 10 points.

SPECIAL : INVISIBILITE MS=16 Fat=3pts NDS=12h NIS=4cr

Le créateur du sortilège peut se rendre invisible à 4 créatures qu'il choisit à l'instant du déclenchement des effets.

Les fées ont de valeureux guerriers possédant de nombreuses armes magiques.

Richement habillés de soieries brodées, portant des bijoux, appréciant la musique et la poésie ces êtres restent en retrait du monde des humains intervenant rarement dans leurs affaires.

La plupart de ces créatures sont immortelles et ne peuvent périr que de mort violente.

Fat* signifie que la créature tombe inconsciente lorsque sa fatigue est inférieure à zéro et ne meurt pas, sauf en cas de choc violent.

LEIPREACHAN

Type de créature : Humanoïde
Morphologie : H
Gabarit : G (4), Fat(10, 5, 2, 0), Sfl(5, 10, 15, 20)
Poids : 10 kg
Taille : 0,7 m
Armes : Javelot
Base : 2 s
Vitesse de déplacement : Sprint 10 m/s
Surprise : Forêt (18), Cultures (13)
Modes d'attaque : Javelot (14)
Défense : FC (6)
Protection : 0, RS (0), RP (6)

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Javelot	0	0	1	1	2	2	2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	6	7	7	8	8

D'aspect humain, relativement intelligents, insousciants, les leipreachans habitent en forêt, vivent de la cueillette des baies. Ils adorent jouer des tours aux humains, aux géants et aux korrigans, employant souvent dans ce but, une forme de magie détournée. Découverts, ils préfèrent fuir, cependant ils peuvent combattre et utilisent même des javelot empoisonnés (paralysie).

Chaque leipreachan possède au moins un des sortilèges suivants.

N° 56 S'ELEVER DANS LES AIRS MS=10 Fat=22pts C=15s NDS=5' NPS=21m NIS=10

Les leipreachans utilisent rarement ce pouvoir pour eux-mêmes mais au contraire des humains peuvent le transmettre en touchant une créature. Celle-ci s'élève jusqu'à une vingtaine de mètres de hauteur. Dès lors, seul le leipreachan responsable du sortilège peut en se concentrant, la faire redescendre. Lorsqu'elle touche le sol l'effet se dissipe.

N° 60 LANGAGE CONFUS MS=15 Fat=12pts C=7s NDS=3 NPS=56m NES=3cr NIS=0

N° 64 LIER LES LANGUES MS=16 Fat=10pts C=5s NDS=12h NES=64m NES=12m NIS=4cr

N° 83 RIRE MS=20 Fat=2pts C=3s NDS=4' NES=20m NIS=15

N° 87 LOUANGES MS=15 Fat=12pts C=9s NDS=10jours NES=10m NIS=15

N° 63 DONNER SOIF MS=16 Fat=10pts C=5s NDS=12h NPS=56m NES=12m NIS=4cr

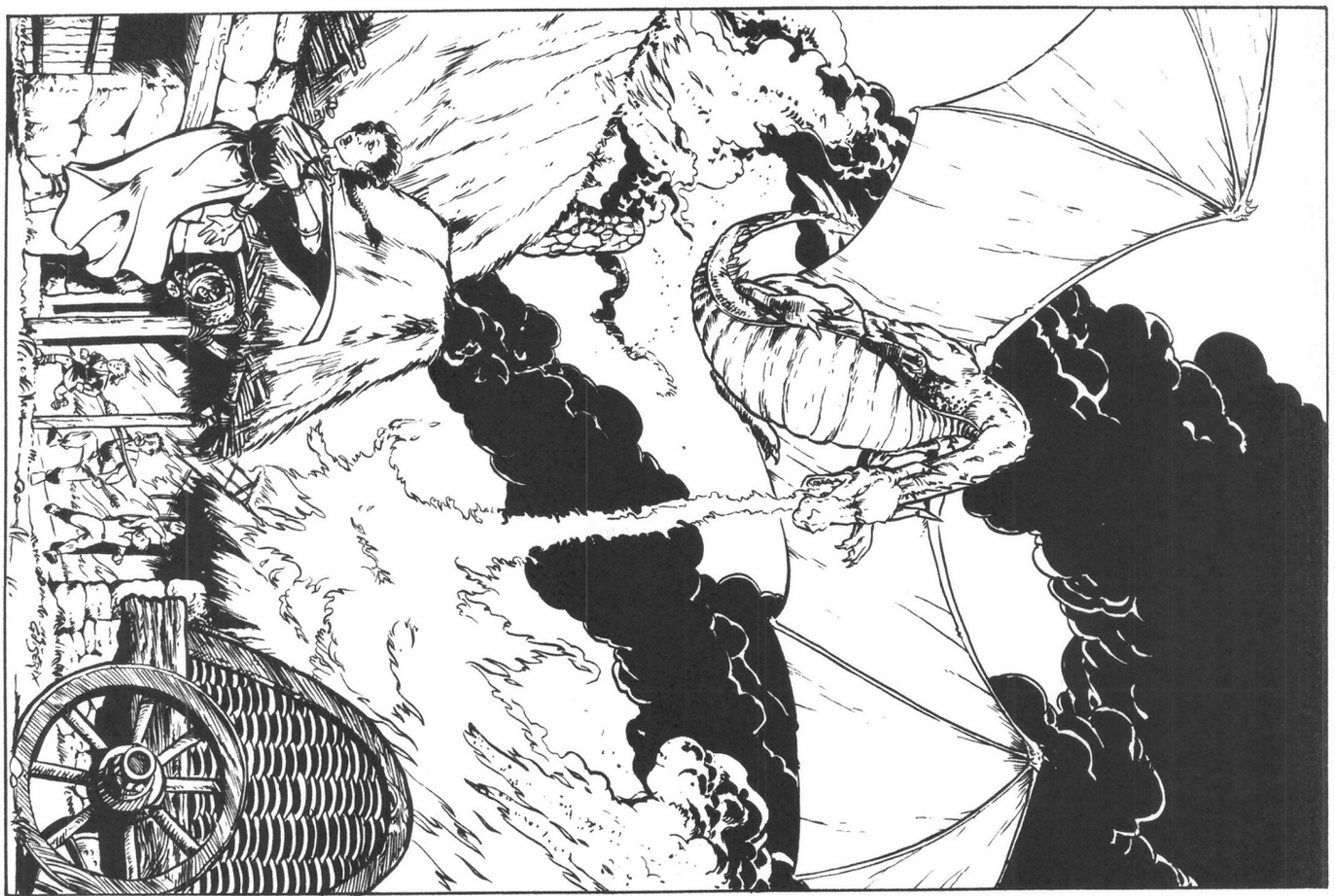
SPECIAL : ENDORMIR MS=20 Fat=2pts C=1s NDS=1h NPS=10m

Les leipreachans peuvent donner sommeil à une créature comme si elle était éveillée depuis 24 h. Celle-ci peut résister à son envie de dormir mais en dépensant 6 pts de fatigue.

SPECIAL : RENDRE INVISIBLE UN OBJET MS=20 Fat=2pts C=1s NDS=1h NES=10Kg

SPECIAL : ELEVER UN OBJET DANS LES AIRS MS=20 Fat=2pts C=1s NDS=25' NPS=haut.4m NES=10Kg

Pour produire les deux effets précédents, les leipreachans doivent toucher l'objet choisi. L'objet s'élève verticalement et ses déplacements vers le haut ou le bas dépendent de la concentration du leipreachan responsable du sortilège. Lorsque les objets sont touchés une deuxième fois les effets se dissipent.



Dragon Ailé



Esprit des eaux

Le grand art de la magie celte

1. NOTES GENERALES

La magie est un domaine vaste aux possibilités innombrables. Le *MAITRE DES LEGENDES* rencontrera des magiciens dont les idées sur l'utilisation d'un sortilège, tout en étant fidèle à la description, sortiront du cadre des explications données.

La logique aidée de la "Charte Angoumoise" suffit à régler tous les problèmes.

La magie dans les Légendes Celtiques est basée pour l'essentiel sur la nature, dans sa définition "d'ensemble des choses qui existent réellement". De ce fait il y a un véritable lien logique entre la magie et la réalité.

Il n'est possible de faire pleuvoir que s'il y a des nuages, de créer un tourbillon de pierres qu'avec les pierres se trouvant dans le lieu choisi, ou encore d'excommunier avec les plus grands effets qu'une personne effectivement condamnable.

2. ACQUISITION DES SORTILEGES

Chez les Celtes la connaissance n'est pas accessible à tous, mais ne relève que d'une seule condition : être jugé digne de la recevoir.

L'étude de la magie ne s'achète pas et n'est dispensée qu'avec prudence.

Un magicien communiquant son savoir doit toujours avoir à l'esprit la maxime suivante : "ne forge pas l'arme qui pourrait te nuire".

Les Celtes ont une tradition orale. Les personnages désirant apprendre la magie ont deux possibilités :

– apprendre seul

L'élève tire son enseignement de sources multiples et de Maîtres de faible ou de moyenne valeur.

– suivre une initiation

L'élève bénéficie d'un enseignement suivi auprès d'un Maître de grande valeur.

Un magicien voulant transmettre la connaissance d'un sortilège doit avoir au moins un MS égal à 18 dans ce sortilège.

Avant le début du jeu

La création du passé d'un personnage est importante car elle permet de savoir si ce personnage est digne d'avoir accès à la connaissance de la magie. Quiconque est jugé digne peut apprendre la magie, même si cela se limite à l'apprentissage d'un seul sortilège.

Pendant le cours du jeu

Un sortilège peut être donné en récompense ou en échange d'un service, mais être jugé digne de le recevoir reste la condition primordiale de son obtention.

Un magicien est plus facilement jugé digne de confiance lorsqu'il a suivi une initiation.

Durée d'apprentissage

Elle est liée à la difficulté des sortilèges (DS) et indiquée dans le tableau N° 1 de la magie.

3. PETITES REGLES

LES CARACTERES

La description d'un sortilège utilise souvent comme références des "groupes d'un caractère donné".

EXEMPLE : Frères de la magie

Ce sortilège très puissant permet à son créateur de se dédoubler plusieurs fois, soit une fois "tous les 5 NES".

Un NES égal à 5, 10, 15 ou 20 permet donc de se dédoubler respectivement 1, 2, 3 ou 4 fois.

Un NES au score intermédiaire peut bénéficier de la correspondance qui lui est immédiatement supérieure (ex : NES 12 → NES 15).

Il faut lancer un d20 et comparer le résultat au score du NES. S'il lui est inférieur ou égal, la correspondance supérieure est acquise.

EXEMPLE : Un NES égal à 12 permet de se dédoubler deux fois (NES 10) mais donne aussi 12 chances sur 20 de se dédoubler trois fois (NES 15).

AIRES D'EFFETS

Une aire d'effet est fixe à moins que la description du sortilège n'indique le contraire.

Une aire d'effet sphérique ne s'étend pas obligatoirement dans sa totalité avec un centre situé au dessus du sol. Au contraire, le plus souvent, elle n'est qu'une demi-sphère dont le centre est situé au niveau du sol.

ETATS EQUIVALENTS

Ces états n'indiquent pas une perte en points de souffle ou de fatigue et n'entraînent pas non plus un cumul des états. Ils sont un handicap d'ordre physique et psychique dû aux effets de certains sortilèges mais ne diminuent en rien le potentiel vital.

COMPOSANTES MATERIELLES

Acquisition au début du jeu

Chaque personnage a droit à un nombre de composantes matérielles de son choix, égal à son score en "connaissance de la magie" (CM). Un quart est attribué aux composantes majeures et trois quarts aux composantes mineures.

Acquisition en cours de jeu

Un grand nombre de composantes matérielles peut être trouvé dans la nature mais cette recherche est le plus souvent longue car un magicien y procède toujours avec soins et exigences. Les marchands et autres voyageurs sont de bons intermédiaires pour obtenir des composantes d'autres régions.

Ces démarches sont à l'appréciation du *MAITRE DES LEGENDES* qui doit, dès que l'aventure s'y prête, permettre l'acquisition de certaines composantes rares.

Ces composantes rares peuvent être l'objet d'une aventure !

Les composantes matérielles servant de "support" ne perdent pas leur potentiel magique (ex : bâton sur lequel des lettres oghamiques sont gravées, petites boîtes, flacons, instrument de musique...). Seules les composantes qui leur sont associées sont affectées (ex : les lettres oghamiques gravées, le scarabée enfermé dans une boîte...).

METEOROLOGIE

Le *MAITRE DES LEGENDES* doit régulièrement définir le temps qu'il fait car de nombreux sorts de druide en dépendent.

La méthode la plus simple est de faire une prévision sur plusieurs jours avant le début du jeu en utilisant la "Charte Angoumoise". Des bonus / malus peuvent intervenir pour modifier les résultats en fonction des saisons.

RETENIR SON SOUFFLE

Il est parfois possible de se protéger des effets d'un sortilège en retenant son souffle.

Pour juger de la capacité à retenir son souffle, le *MAITRE DES LEGENDES* doit connaître "l'endurance" des personnages concernés et consulter le tableau suivant :

ENDURANCE	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
DUREE	30"	45"	1'	20"	40"	2'	20"	40"	3'	20"	40"	4'	15"	30"	45"	5'

Ces valeurs peuvent être augmentées ou diminuées suivant les situations (ex : si la créature ne mène aucune action ou si au contraire elle court, nage sous l'eau,...).

REACTION DES VICTIMES

La description de certains sortilèges indique que les victimes réagissent quand d'autres créatures s'approchent d'elles à moins d'un mètre.

– Les victimes réagissent aussi si elles reçoivent un projectile.

– Les insectes ne sont pas considérés comme étant des créatures.

CALCUL DU POUVOIR

Le pouvoir magique (PM) varie suivant l'étude choisie (voir tableau N° 2 de la magie).

4. CONSEILS

Un joueur désirant que son personnage étudie la magie doit :

– Evaluer les différents pouvoirs magiques et noter les éventuelles limitations dans le choix des sortilèges qui en découlent.

EXEMPLE : PM = 3 → 15, CM = 38 → 5, DSM = 16 → 3
score = 15+5+3 = 23
Le MS du sortilège ayant un DS = 16 est: 23–(2x16)=–9!

– Choisir le mode d'apprentissage et dans le cas d'une initiation prendre connaissance des compétences nécessaires (règles avancées).

– Choisir les sortilèges et noter les compétences requises (règles avancées). Vérifier que le MS donne une valeur aux niveaux de caractères (règles).

– Après l'acquisition des sortilèges et des compétences liées à la magie, choisir les autres compétences.

5. CONCLUSION

Un personnage "spécialisé" dans le grand art de la magie est tout à la fois vulnérable et d'une grande puissance.

– Vulnérable car il ne peut user de son pouvoir rapidement et que ses capacités guerrières sont, dans la plupart des cas, faibles ou inexistantes.

– D'une grande puissance car son pouvoir est considérable et sa personne redoutée.

Un magicien en position d'assiègeant ou préparant une embuscade ne laisse le plus souvent que peu de chances à ses ennemis.

Ce rôle est plus intéressant à jouer dans une "campagne" que dans des aventures n'étant pas liées entre elles.

ABREVIATIONS

CM composantes matérielles **CR** compétences requises
DE déplacement **Mj** majeure **Mn** mineures **per** permanent
PS période en secondes **Sp** spécial **TR** type de résistance

TABLEAU N° 1 — DUREE D'APPRENTISSAGE (en mois)

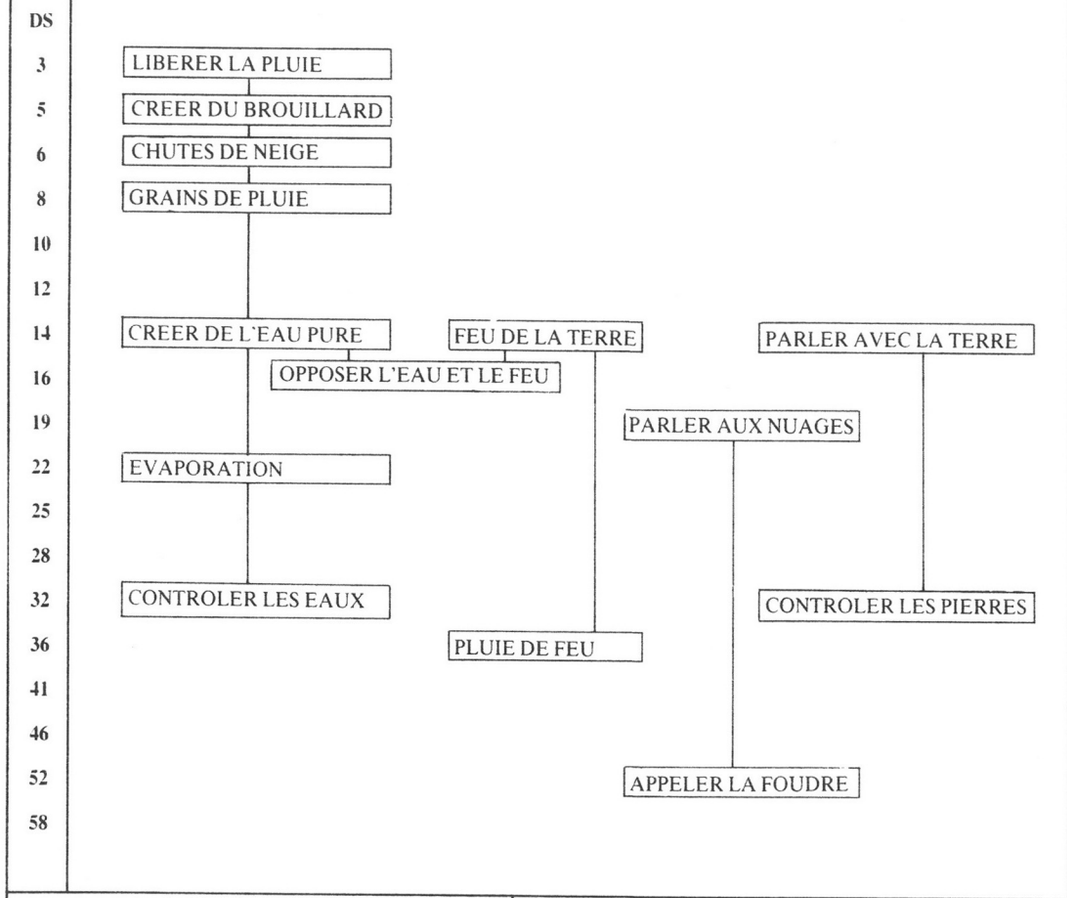
SORTILEGES	SEUL	INITIATION
MAGICIEN	DS x 3	DS x 1,5
DRUIDE	DS x 3	DS x 2
BARDE	DS x 3	DS x 1,5
MEDECIN	DS x 3	DS x 2

TABLEAU N° 2 — CALCUL DU POUVOIR

SCORE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Mag	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	POUVOIR INITIAL
I					15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60	
S					10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	
V					5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
*	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	

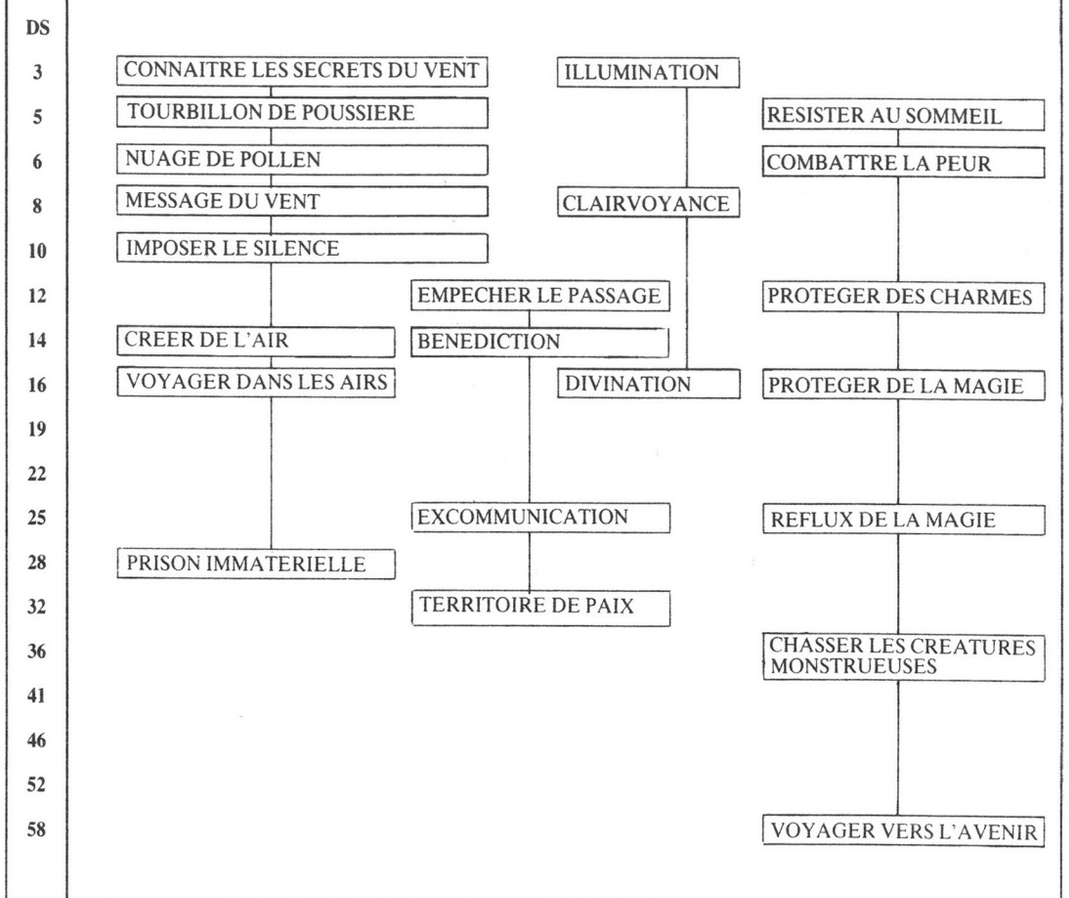
* Mag → POUVOIR MAGIQUE (PM)
ou Foi → POUVOIR DRUIDIQUE (PD)
ou Art → POUVOIR BARDIQUE (PB)
ou Nat → POUVOIR MEDICAL (PL)

SORTILEGES Nº 1 à 14 — DRUIDE



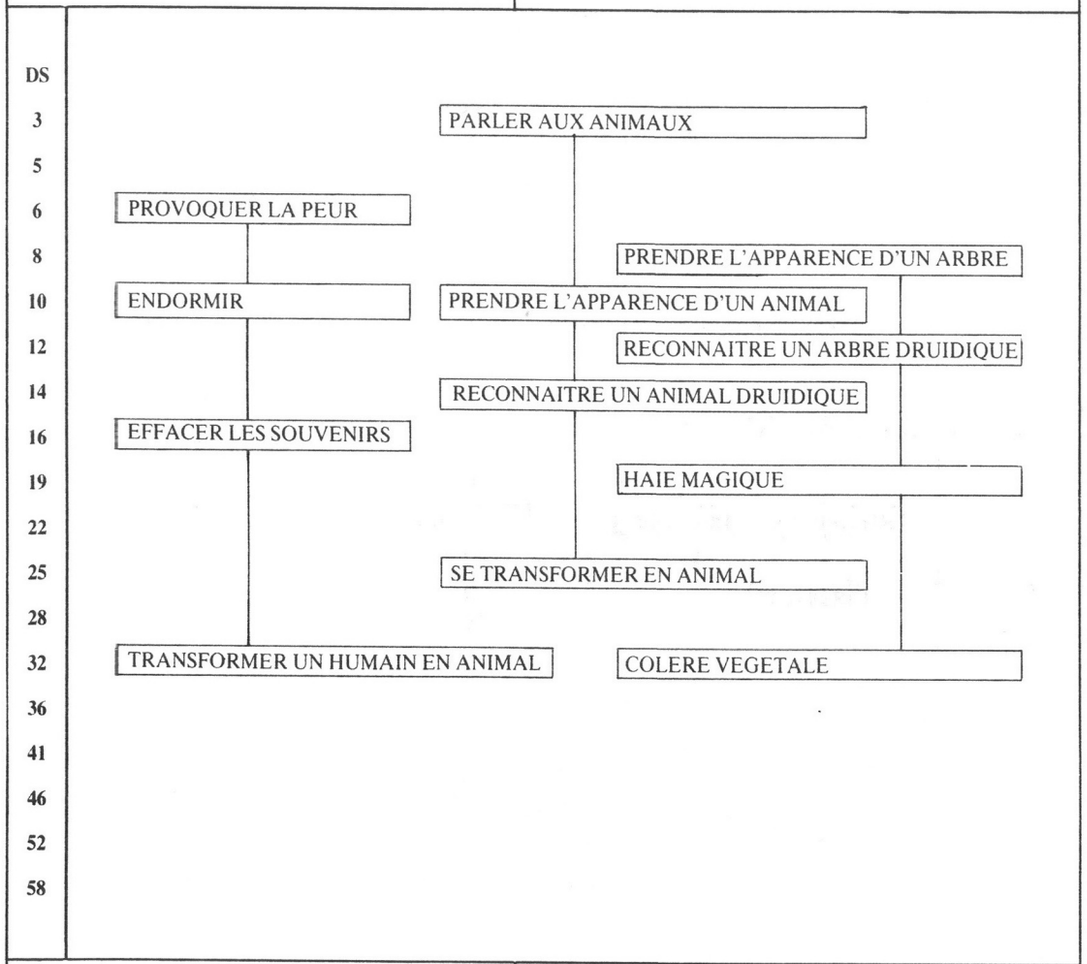
SORTILEGES	COMPETENCES REQUISES/SCORE
EVAPORATION	Science de la terre (40)
CONTROLER LES EAUX	Science de la terre (55), Alphabet oghamique (30)
OPPOSER L'EAU ET LE FEU	Science de la terre (30)
PLUIE DE FEU	Sacrifice (60), Alphabet oghamique (30)
PARLER AUX NUAGES	Prédire le temps (35), Eloquence (20)
APPELER LA FOUDRE	Prédire le temps (70)
CONTROLER LES PIERRES	Science de la terre (55), Alphabet oghamique (30)

SORTILEGES Nº 15 à 36 — DRUIDE



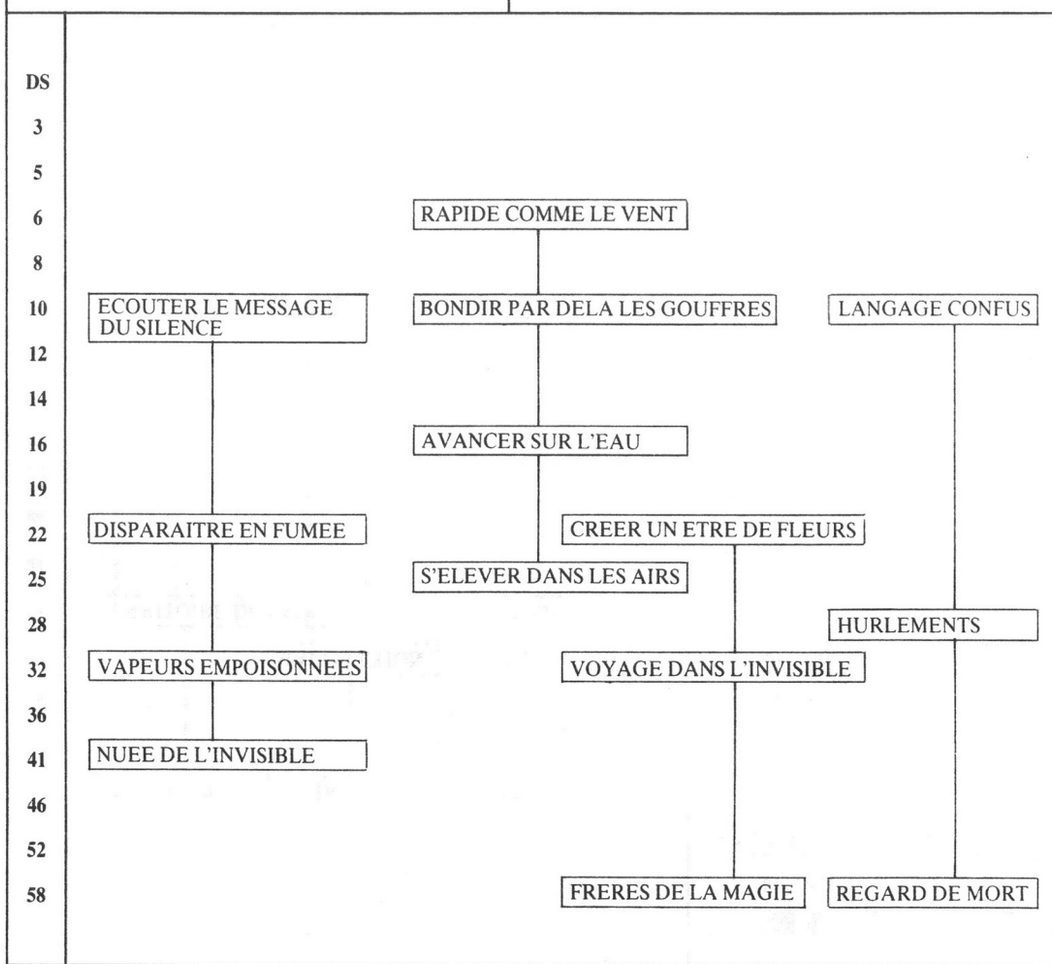
SORTILEGES	COMPETENCES REQUISES/SCORE
NUAGE DE POLLEN	Connaissance des plantes (20)
VOYAGER DANS LES AIRS	Connaissance des animaux (30)
PRISON IMMATERIELLE	Alphabet oghamique (50)
EMPECHER LE PASSAGE	Alphabet oghamique (20)
BENEDICTION	Cérémonies (20), Sacrifice (10)
EXCOMMUNICATION	Cérémonies (45), Sacrifice (20)
TERRITOIRE DE PAIX	Cérémonies (55), Eloquence (30)
DIVINATION	Sacrifice (30)
PROTEGER DE LA MAGIE	Science du temps (30)
REFLUX DE LA MAGIE	Science de la terre (45)
CHASSER LES CREATURES MONSTRUEUSES	Connaissance des créatures monstrueuses (60)
VOYAGER VERS L'AVENIR	Science du temps (75)

SORTILEGES Nº 37 à 48	DRUIDE



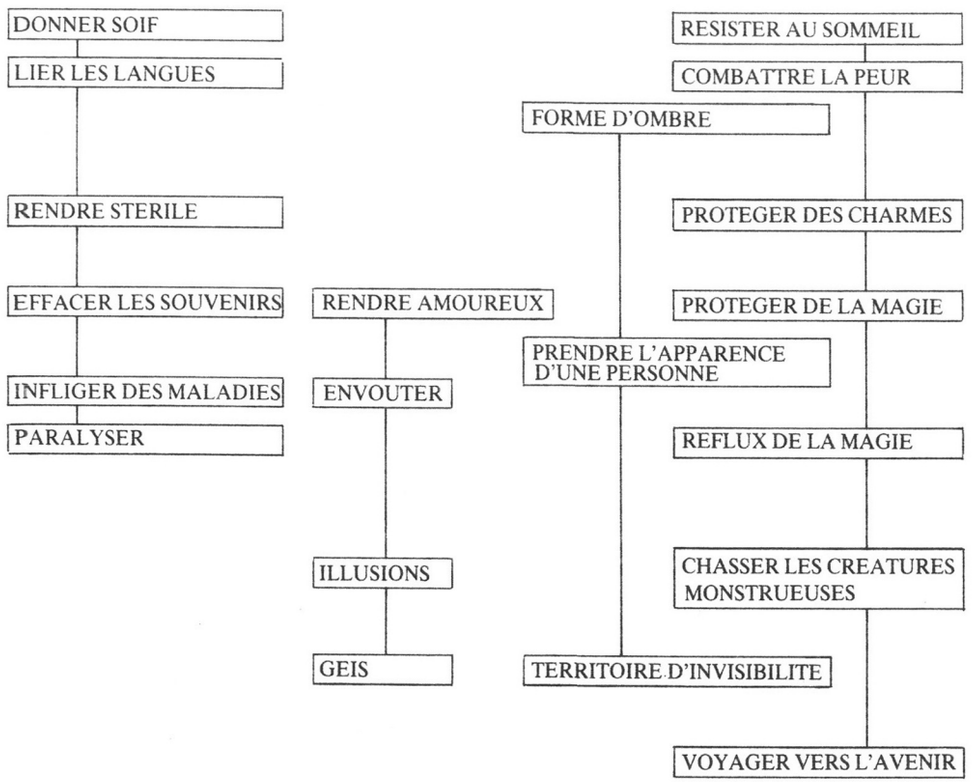
SORTILEGES	COMPETENCES REQUISES/SCORE
EFFACER LES SOUVENIRS	Science du temps (30)
TRANSFORMER UN HUMAIN EN ANIMAL	Connaissance des animaux (55)
PARLER AUX ANIMAUX	Connaissance des animaux (10)
PRENDRE L'APPARENCE D'UN ANIMAL	Connaissance des animaux (30)
RECONNAITRE UN ANIMAL DRUIDIQUE	Connaissance des animaux (40)
SE TRANSFORMER EN ANIMAL	Connaissance des animaux (60)
PRENDRE L'APPARENCE D'UN ARBRE	Connaissance des plantes (25)
RECONNAITRE UN ARBRE DRUIDIQUE	Connaissance des plantes (35)
HAIE MAGIQUE	Connaissance des plantes (50)
COLERE VEGETALE	Connaissance des plantes (70)

SORTILEGES Nº 49 à 62	MAGICIEN



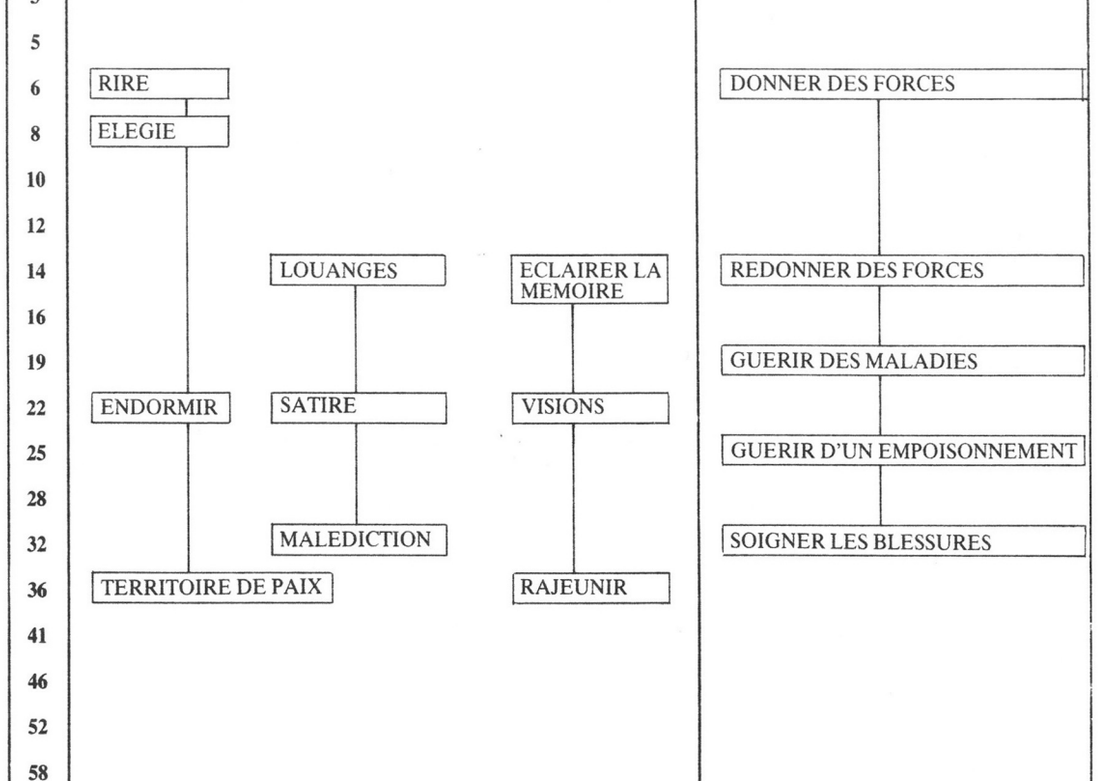
SORTILEGES	COMPETENCES REQUISES/SCORE
DISPARAITRE EN FUMEE	Science de la terre (40)
VAPEURS EMPOISONNEES	Connaissance des plantes (55)
NUEE DE L'INVISIBLE	Théologie (65)
AVANCER SUR L'EAU	Science de la terre (30)
S'ELEVER DANS LES AIRS	Science de la terre (45)
CREER UN ETRE DE FLEURS	Connaissance des plantes (40)
VOYAGE DANS L'INVISIBLE	Astronomie (55), Mémoriser (30)
FRERES DE LA MAGIE	Astronomie (80), Science du temps (40)
HURLEMENTS	Morale, philosophie, métaphysique (50)
REGARD DE MORT	Science du temps (80)

SORTILEGES Nº 63 à 82 — MAGICIEN



SORTILEGES	COMPETENCES REQUISES/SCORE
EFFACER LES SOUVENIRS	Morale, philosophie, métaphysique (30)
INFLIGER DES MALADIES	Connaissance des animaux (40), connaissance des plantes (20)
PARALYSER	Morale, philosophie, métaphysique (45)
RENDRE AMOUREUX	Séduire (30)
ENVOUTER	Séduire (40), Morale, philosophie, métaphysiaue (20)
ILLUSIONS	Morale, philosophie, métaphysique (60)
GEIS	Morale, philosophie, métaphysique (70)
PRENDRE L'APPARENCE D'UNE PERSONNE	Morale, philosophie, métaphysique (35)
TERRITOIRE D'INVISIBILITE	Théologie (70)
PROTEGER DE LA MAGIE	Science du temps (30)
REFLUX DE LA MAGIE	Science de la terre (45)
CHASSER LES CREATURES MONSTRUEUSES	Connaissance des créatures monstrueuses (60)
VOYAGER VERS L'AVENIR	Science du temps (75)

SORTILEGES Nº 83 à 97 — BARDE — MEDECIN



SORTILEGES	COMPETENCES REQUISES/SCORE
RIRE	Jouer d'un instrument (20), Chanter (10)
ELEGIE	Jouer d'un instrument (25), Chanter (10)
ENDORMIR	Jouer d'un instrument (40)
TERRITOIRE DE PAIX	Eloquence (60)
LOUANGES	Vanter (20)
SATIRE	Eloquence (40)
MALEDICTION	Eloquence (55)
ECLAIRER LA MEMOIRE	Science du temps (20)
VISIONS	Science de la terre (40)
RAJEUNIR	Science du temps (60)
GUERIR DES MALADIES	Connaissance des plantes (35)
GUERIR D'UN EMPOISONNEMENT	Connaissance des plantes (45)
SOIGNER LES BLESSURES	Connaissance des plantes (55)

SORTILEGE N° 1

LIBERER LA PLUIE

DS = 3 NDS = G NPS = D NES = F TL = F

Des nuages doivent couvrir l'aire d'effet pour que ce sortilège soit réalisable. La pluie est d'intensité variable suivant le NIS (voir tableau). Le *MAITRE DES LEGENDES* doit décider de l'influence de chaque type de pluie sur l'environnement.

NIS 1 à 7 –› bruine intermittente à régulière suivant le NIS
NIS 8 à 14 –› pluie régulière plus ou moins abondante suivant le NIS
NIS 15 à 19 –› averses fréquentes plus ou moins rapprochées suivant le NIS
NIS 20 –› déluge

CM
- Mj –› Une petite branche de saule pleureur
- Mn –› Une quantité d'eau tenant au creux de la main
  –› Un peu de mousse séchée
  –› Un morceau d'ajonc

TR – Aucun

CR – Aucune

SORTILEGE N° 2

CREER DU BROUILLARD

DS = 5 NDS = F NPS = C NES = E TL = E

Par beau temps ce sortilège n'est pas réalisable. Une exception est faite lorsque l'aire d'effet (sphérique) couvre une étendue d'eau. Les créatures prises dans ce brouillard ont un champ de vision plus ou moins réduit suivant le NIS (voir tableau). Le *MAITRE DES LEGENDES* doit décider de l'incidence de ce sortilège sur l'orientation des créatures se déplaçant dans ces conditions.

NIS ——›

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
25	23	21	19	17	15	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0

CHAMP DE VISION (en mètres) ——›

CM
- Mj –› Une pincée de poudre d'ailes de papillons
- Mn –› Une quantité d'eau trouble tenant au creux de la main
  –› Une pincée de poudre d'écorce de châtaigner
  –› Une branche de bruyère des marais

TR – Aucun

CR – Aucune

SORTILEGE N° 3

CHUTES DE NEIGE

DS = 6 NDS = F NPS = D NES = F TL = F

Ce sortilège ne peut se faire que si la température s'y prête. Ceci est à l'appréciation du *MAITRE DES LEGENDES* mais dans tous les cas des nuages doivent couvrir l'aire d'effet. L'abondance de la neige varie avec le NIS (voir tableau). Le *MAITRE DES LEGENDES* doit décider de l'influence des chutes de neige sur l'environnement.

NIS ——›

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
0	0	0	0	0	0	1	1	1	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	12

EPAISSEUR DE NEIGE (en cm/heure) ——›

NOTE : Les données en cm de ce tableau sont des valeurs moyennes pour six heures d'enneigement. A partir de cette base, le *MAITRE DES LEGENDES* peut faire varier le résultat d'heure en heure.

Une valeur de 0 cm indique que la neige tombe en flocons éparses et qu'elle ne tient pas. Au delà, elle augmente en abondance jusqu'à devenir une véritable tempête (NIS = 20). Lorsqu'elle atteint 12 cm/heure, elle peut dépasser ce seuil à raison de 1 cm/heure par point de (Mss).

CM
- Mj –› Un edelweiss
- Mn –› Une quantité d'eau des hautes montagnes tenant au creux de la main
  –› Une branche de gui
  –› Une feuille de lierre grimpant

TR – Aucun

CR – Aucune

SORTILEGE N° 4

GRAINS DE PLUIE

DS = 8 NDS = D NPS = C NES = E TL = E

Des nuages doivent couvrir l'aire d'effet pour que ce sortilège soit réalisable. La densité de la grêle, la grosseur des grelons et par la même les dommages que ce phénomème peut causer sont fonction du NIS. Toute créature exposée perdra un point de souffle par période donnée révolue (voir

tableau). Le *MAITRE DES LEGENDES* peut réduire les dommages en fonction des réactions observées (ex : se mettre à l'abri sous des arbres). L'impact de ce sortilège sur l'environnement, les cultures, ne doit pas être oublié.

NOTE : La température n'est pas prise en compte ici car le maître du sortilège a, de par le phyllum, une certaine expérience dans ce domaine

NIS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PS	60	56	52	48	44	40	36	32	28	24	22	20	18	16	14	12	10	8	6	4
DE	S						C					Pc				Ma				Mn

CM
- Mj –› Une petite branche de saule pleureur
- Mn –› Une quantité d'eau, ayant gelée au moins une fois, tenant au creux de la main
  –› Un grelot à faire sonner
  –› Huit noyaux de cerises

TR – Aucun

CR – Aucune

SORTILEGE N° 5

CREER DE L'EAU PURE

DS = 14 NDS = per NPS = B NES = B TL = E

Créer de l'eau pure peut se faire sur le sol ou dans un réceptacle manufacturé, mais dans ce dernier cas avec un malus de (–2) au CDS. Le créateur du sortilège peut obtenir une quantité de 5 litres par NIS répartie sur une surface circulaire. Le *MAITRE DES LEGENDES* doit décider de l'influence de cet apport sur l'environnement.

CM
- Mj –› Une branche de gui
- Mn –› Une goutte d'eau de rosée
  –› Une feuille de chêne
  –› Une poignée de racines de bardane

TR – Aucun

CR – Aucune

SORTILEGE No 6

EVAPORATION

DS = 22 NDS = per NPS = B NES = D ou B TL = E

Le créateur du sortilège peut faire s'évaporer l'eau contenue dans un réceptacle manufacturé ou bien située dans un endroit naturel ; dans ce dernier cas avec un bonus de (+2) au CDS. Il peut faire disparaitre une quantité de 5000 litres par NIS si l'eau n'est pas d'origine druidique, ou si tel est le cas, de 5 litres par NIS. La surface circulaire a respectivement un rayon (D) ou (B). Le *MAITRE DES LEGENDES* jugera des conséquences de ce sortilège sur l' environnement.

CM
- Mj –› Une branche de gui
- Mn –› Une poignée de poussière
  –› Une feuille morte de chêne
  –› Une pincée de cendres de racines de bardane

TR – Aucun

CR – Science de la terre (40)

SORTILEGE N° 7

CONTROLER LES EAUX

DS = 32 NDS = F NPS = nul NES = F TL = C

Ce sortilège puissant a des effets difficilement quantifiables, aussi cette description n'est qu'un guide. Le *MAITRE DES LEGENDES* est libre de tout jugement quant aux propositions du créateur. Un avis cependant, ce pouvoir prédispose à une démesure pouvant nuire à "l'équilibre du jeu" !

L'effet de la puissance (NIS) employée est donc à la discrétion du *MAITRE DES LEGENDES* qui peut s'aider, en la circonstance, de la "Charte Angoumoise".

Les références suivantes peuvent servir de base :

– pour un NIS de 20 le Maître du sortilège peut calmer complètement les eaux (pas le vent) d'une tempête en mer, ou bien provoquer l'inverse, ou encore stopper l'écoulement d'un fleuve comme le ferait un barrage et de ce fait inonder les alentours.

– pour un NIS de 12, il peut changer des conditions de navigation "cauchemardesques" en conditions simplement "défavorables" ou œuvrer inversement, ou bien encore ralentir le débit d'un fleuve ou stopper celui d'une rivière.

– pour un NIS de 4 il ne peut pas agir sur les eaux de la mer ou de l'océan, faiblement sur celles d'un lac ou d'une rivière, il peut tout au plus arrêter l'écoulement d'un ruisseau.

L'étendue du sortilège décrit une sphère mobile dont le maître est le centre.

Une créature vivant dans les eaux concernées par le sortilège et qui devra être gardée en "vie" pendant toute la durée d'effet est nécessaire à la préparation. Le Maître du sortilège écrase les baies du gui sur cette créature, grave son bâton de chêne de lettres oghamiques et dans les règles avancées, frotte celui-ci avec du lierre terrestre.

CM
- Mj –› Une créature vivant dans les eaux concernées.
- Mn –› Douze baies de gui
  –› Un bâton de chêne
  –› Un pied de lierre terrestre.

TR – Aucun

CR – Science de la terre (55)
– Alphabet oghamique (30)

SORTILEGE N° 8

OPPOSER L'EAU ET LE FEU

DS = 16 NDS = B NPS = B NES = E TL = E

En opposant l'eau et le feu le créateur du sortilège fait un nuage de fumée noire et épaisse occupant une zone sphérique. Les créatures prises dans ce nuage se déplacent au juger et perdent un point de souffle par période donnée révolue (voir tableau). Ces dommages sont liés à la durée d'inhalation et à la toxicité (NIS) de la fumée. Le *MAITRE DES LEGENDES* peut modifier les résultats en fonction de la réaction des victimes. Si elles appliquent sur leur visage un chiffon imbibé d'eau par exemple.

Au delà de l'essoufflement qu'elle occasionne cette fumée âcre fait tousser et pleurer dès qu'on la respire. Ainsi les victimes, même revenues à l'air libre, restent incapables de toute action ou réaction véritablement coordonnée (équivalent à un état 50) pendant un temps en secondes égal à 5 fois les points de souffle perdus dans le nuage de fumée.

NIS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PERIODE EN SECONDES	40	36	32	30	28	26	24	22	20	18	16	14	12	10	8	7	6	5	4	3

CM
- Mj → Une branche de gui
- Mn → Une petite roche volcanique
  → Une goutte d'eau de rosée
  → Plusieurs branches de bois humide

TR – Aucun

CR – Science de la terre (30)

SORTIGEGE N° 9

FEU DE LA TERRE

DS = 14 NDS = Nul NPS = B NES = C TL = E

Ce feu prend naissance sur le sol comme si une nappe d'huile le recouvrait uniformément et qu'elle était enflammée simultanément en plusieurs endroits. La propagation étant naturelle le *MAITRE DES LEGENDES* doit juger de toutes ses conséquences sur l'environnement.

L'aire d'effet de base est circulaire et les flammes d'origine (1 seconde) ont une intensité variant avec le NIS (voir chapitre AD.11), soit 1 catégorie par groupe de 5 NIS.

CM
- Mj → Une branche de gui
- Mn → Une petite roche volcanique
  → Une poignée d'herbes séchées
  → Un petit morceau de cristal de roche

TR – Aucun

CR – Aucune

SORTILEGE N° 10

PLUIE DE FEU

DS = 36 NDS = A NPS = B NES = C TL = C

Ce sortilège n'est réalisable que si des nuages couvrent l'aire d'effet. Cette pluie spectaculaire faite de flammèches n'enflamme pourtant pas les matières qu'elle touche mais entraine instantanément leur corrosion.

La durée d'effet est à étudier en trois parties :
- la durée de la pluie de feu (NDS)
- le temps d'exposition des victimes
- la durée de corrosion

La durée de la pluie de feu est au maximum de 4 secondes.

Le temps d'exposition définit les dommages corporels (brûlures) en points de souffle, soit :

NIS x NOMBRE DE SECONDES D'EXPOSITION

La durée de corrosion est égale à deux fois le temps d'exposition et débute avec lui.

EXEMPLE : Si le temps d'exposition est de 3 secondes la corrosion, qui est instantanée, dure (3 x 2) 6 secondes.

La durée de corrosion précise la quantité de matière inorganique "rongée". Ainsi une victime peut trouver un abri qui la couvre "entièrement" et retarder l'instant où la pluie s'attaquera à elle. Si se mettre sous un arbre, une bâche de tissu, un toit de paille ne sert à rien, par contre 10 cm d'épaisseur de cuir, 5 cm de bois, 3 cm de la plupart des roches, 2 cm de métal sont rongés en 1 seconde et offrent un abri momentané.

EXEMPLE : Brennus poursuivit par la haine inaltérable de Caustix se trouve pris au sein d'une pluie de feu que ce dernier a voulu d'un NIS de 15 et d'une durée de 3 secondes pour un NDS de 18. Grâce à sa vivacité d'esprit **Brennus** a l'idée toute simple de lever son grand bouclier au dessus de la tête. Le bouclier a une épaisseur de bois d'environ 5 cm et protège notre guerrier 1 seconde. Avec épouvante **Brennus** voit sa protection tomber en morceaux et se met à courir tout en protégeant ses yeux du mieux qu'il peut. La semelle de ses bottes ne résiste qu'un bref instant au contact du sol fumant et les gouttes de feu s'infiltrent par tous les orifices de son armure. La pluie s'arrête mais l'effet corrosif continue pendant 4 secondes. En définitif, le bilan s'établit comme suit : notre malheureux **Brennus,** exposé à la pluie pendant (3s-1s du bouclier) 2 secondes, est brûlé gravement sur différentes parties du corps et perd (15 x 2) 30 points de souffle ; tout son matériel ayant subi une corrosion de (2 x 2) 4 secondes est réduit en poussière ou au mieux en lambeaux ; sa magnifique chevelure est quasiment inexistante et la plante de ses pieds n'est qu'une plaie à vif ; la forêt alentour est entièrement calcinée, détruite pour des dizaines d'années.

NOTE : Le *MAITRE DES LEGENDES* peut convenir d'autres cas pouvant réduire les dommages (ex : se jeter à l'eau).

La préparation de ce sortilège réclame le sacrifice préalable d'un bélier qui servira de composante majeure à toutes les utilisations du pouvoir pour une période d'un an. Le bélier doit être sacrifié par une nuit sans lune et son sang chaud répandu sur un bâton de chêne qu'il faut alors graver de lettres oghamiques

CM
- Mj → Un bélier
- Mn → Un bâton de chêne
  → Une branche de gui
  → Une petite roche volcanique

TR – Aucun

CR – Sacrifice (60)
– Alphabet oghamique (30)

SORTILEGE Nº 11

PARLER AUX NUAGES

DS = 19 NDS = E NPS = F NES = F TL = E

Ce sortilège permet d'appeler à soi des nuages se trouvant à portée (NPS) ou de les éloigner aussi loin que cette portée le permet. Dans le premier cas le créateur du sort peut réunir les conditions adéquates à la magie du "mauvais temps". Dans le deuxième il peut éliminer certains facteurs de mauvaise augure.

Dans les deux cas il doit disposer d'un chaudron d'une contenance approximative de 10 litres, y verser 2 litres d'eau de pluie recueillie au préalable dans ce même récipient et ajouter les différentes composantes mineures. Apparaît alors dans le reflet de l'eau "immobile" des nuages avec lesquels il peut converser. Même si les consonances en sont magiques il s'agit d'un véritable dialogue, aussi l'éloquence est-elle nécessaire. Cette discussion vient s'ajouter en temps à la préparation initiale. Le *MAITRE DES LEGENDES* doit juger de celui-ci en fonction du (Mss).

Une fois les nuages décidés à se déplacer, leur mouvement est de 1 km par NIS et par heure. La couche nuageuse affectée (NES) est limitée en surface circulaire mais pas en épaisseur.

Dans le cas où le créateur du sortilège n'a pas la composante majeure à sa disposition, il ne peut parler aux nuages.

CM
- Mj → Un chaudron et de l'eau de pluie
- Mn → Un litre d'eau des hautes montagnes
  → Un litre d'eau d'une rivière
  → Une pincée de feuilles de verveine

TR – Aucun

CR – Prédire le temps (35)
– Eloquence (20)

SORTILEGE No. 12

APPELER LA FOUDRE

DS = 46 NDS = Nul NPS = B NES = C TL = C

Des nuages doivent couvrir le lieu choisi pour l'accomplissement de ce sortilège. Le créateur attire la foudre en plantant une aiguille métallique dans un endroit de son choix. Cette aiguille, composante indispensable, est le centre d'une aire d'effet sphérique. La foudre ainsi focalisée peut se diviser en plusieurs branches et atteindre un nombre correspondant de victimes situées dans l'aire d'effet.

Les dommages en points de souffle causés par la foudre sont à étudier en trois parties :
- Chaque NIS donne 10 points de puissance électrique
- chaque groupe de 4 NIS donne une branche
- le total de la puissance électrique est à repartir au choix sur les différentes branches avec la possibilité qu'une ou plusieurs branches ne soient pas développées.

EXEMPLE : Un NIS de 12 accorde 120 points de puissance et la possibilité d'obtenir 3 branches. Il n'y a que 2 créatures situées dans l'aire d'effet, aussi seules 2 branches sont utiles.

Les dommages pourraient être répartis de la façon suivante : 40 et 80 (40+80 = 120) pour l'une et l'autre victime.

Les créatures situées dans l'aire d'effet qui ne sont pas touchées par la foudre ont chacune des chances d'être en état de choc psychique (état d'abattement extrême, de faiblesse et d'inactivité totale), soit une chance par NIS, moins leur facteur mental. Faire un jet de d20.

L'état de choc dure 1 seconde par point de puissance électrique et évolue régulièrement pendant cette période en état d'équivalence 75 , 50 , 25 .

Les créatures touchées par la foudre, hormis leur état de fatigue, sont en état de choc psychique pour une durée de 1 jour par point de souffle perdu.

NOTE : La foudre ne frappe qu'une seule fois.

CM
- **Mj** → Une aiguille métallique
- **Mn** → Deux branches de gui
  → Une poignée de terre
  → Une feuille de chêne cueillie dans les hautes branches.

TR – Aucun

CR – Prédire le temps (70)

SORTILEGE Nº 13

PARLER AVEC LA TERRE

DS = 14 DS = C NPS = B NES = D TL = E

Pour parler à la terre le créateur du sortilège doit planter dans le sol un bâton de chêne qui sert de centre à l'aire d'effet circulaire. Cette composante est donc indispensable. Il peut

ensuite enterrer au pied du bâton la marjolaine, les ossements et une poignée d'herbes qu'il aura soigneusement mâché. Au travers du bâton et jusqu'à une portée donnée de celui-ci, le Maître du sortilège peut demander à la terre de se remodeler. De nouveaux reliefs peuvent ainsi voir le jour mais dans tous les cas la dénivellation ne doit pas dépasser 15 cm par NIS et doit garder un aspect "naturel". Chaque remodelage important prend au moins 1 mn. Les reliefs ainsi obtenus resteront tel qu'ils sont après la dissipation du pouvoir. Le *MAITRE DES LEGENDES* doit juger des effets de ce sortilège sur l'environnement.

CM
- Mj → Un bâton de chêne
- Mn → Un pied de marjolaine
  → Les ossements d'un petit rongeur
  → Une poignée d'herbes

TR – Aucun

CR – Aucune

SORTILEGE No. 14

CONTROLER LES PIERRES

DS = 32

Il existe deux formules indépendantes d'utilisation de ce pouvoir.

PETITES PIERRES

NDS = D NPS = B NES = E TL = C

Le créateur du sortilège grave une petite pierre et une branche de noisetier d'une lettre oghamique identique. Ces composantes sont indispensables. Il pose dans un endroit de son choix cette pierre qui indique alors le centre d'une aire d'effet sphérique. Ensuite, sa branche de noisetier à la main, il peut faire tourbillonner une quantité variable suivant le NIS, de gravillons et de petites pierres. Les créatures prises dans le tourbillon perdent un point de souffle par période donnée révolue (voir tableau).

Il n'est pas possible de se protéger "complètement" d'une telle agression mais le *MAITRE DES LEGENDES* peut réduire les dommages d'une victime se protégeant localement (ex : derrière un grand bouclier, couché sur le sol, plaqué contre un arbre ou un rocher...etc).

NIS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PS	30	28	26	24	22	20	18	16	14	12	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
DE	C			Pc				Ma				Mn				P				

GROSSES PIERRES

NDS = C NPS = B NES = D TL = C

Le créateur du sortilège va ici exercer son pouvoir sur plusieurs grosses pierres, chacune pesant au moins 1 kg et leur poids total dépendant du NES. Le *MAITRE DES LEGENDES* doit juger de la possibilité de trouver de telles pierres, en quelle quantité et quel est le poids de chacune d'elles. Il pourra révéler ce dernier point avec "précision" au Maitre du sortilège car l'acquisition de ce pouvoir sous-entend une grande maitrise en ce domaine précis. Cette évaluation ne concerne donc que les pierres et ne va pas au delà de 100 kg. Le Maitre du sortilège grave chaque pierre qu'il désire utiliser d'une lettre oghamique différente. Immédiatement aprés avoir terminé sa préparation, il peut les projeter à une portée maximum donnée. Il lui suffit pour cela de les toucher de sa branche de noisetier, de visualiser ses victimes et de prononcer les lettres oghamiques correspondantes.

Le NIS indique ici les chances sur 20 de toucher la créature désignée. La vitesse de projection étant toujours la même, les dommages dépendent uniquement du poids de la pierre, c'est à dire deux points de souffle par Kg.

NOTE : Les pierres décrivent exactement la même trajectoire que lorsqu'elles sont projetées par une catapulte. Elles ne peuvent donc atteindre des créatures ayant une protection conséquente (ex : derrière un rocher, une muraille, un arbre...).

CM
- Mj → Un bâton de noisetier
- Mn → Une branche de gui
  → Une petite pierre
  → Une plume de pie

TR – Aucun

CR – Science de la terre (55)
– Alphabet oghamique (30)

SORTILEGE N° 15

CONNAITRE LES SECRETS DU VENT

DS = 3 NDS = F NPS = D NES = F TL = E

Ce pouvoir permet de créer des déplacements d'air au voisinage du sol. La force du vent varie avec le NIS (voir tableau). Son orientation doit être choisie lors de la préparation et restera la même pendant toute la durée d'effet.

Un des effets naturels du vent est de faire chuter la température lorsque d'origine elle est basse. Le vent magique de ce sortilège accentue cet effet en faisant chuter la température quelque soit son degré et en augmentant le refroidissement naturel lorsqu'elle est basse.

Il faut soustraire le score du NIS, augmenté éventuellement du résultat de différents dés, aux degrés de la température d'origine :

– brise légère ou modérée	→ degrés - NIS
– forte brise	→ degrés - (NIS + 1d4)
– vent soufflant en rafales	→ degrés - (NIS + 1d6)
– vent violent régulier	→ degrés - (NIS + 1d8)
– tempête	→ degrés - (NIS + 1d10)

EXEMPLE : La température ambiante est de 12 degrés. Le vent magique souffle en rafales (NIS = 17). La température chute de 17 degrés plus 1d6, soit (17 + 4) 21 degrés et devient (12 - 21) -9 degrés au dessous de zéro.

Le fait de porter des vêtements inadaptés à la température cause la perte de points de fatigue (voir chapitre AD.9).

Le *MAITRE DES LEGENDES* doit décider de l'influence de chaque type de vent sur l'environnement.

NIS 1 à 6	Brise légère à modérée
NIS 7 à 11	Brise modérée à forte
NIS 12 à 16	Forte brise à vent soufflant en rafales
NIS 17 à 19	Vent soufflant en rafales à violent et régulier
NIS 20	Tempête

CM
- Mj → Trois plumes d'aigle
- Mn → Une branche de gui
  → Quelques pépins de pommes
  → Une branche de fougère

TR – Aucun

CR – Aucune

SORTILEGE N° 16

TOURBILLON DE POUSSIERE

DS = 5 NDS = D NPS = B NES = E TL = E

Ce tourbillon de poussière, dont la densité est liée au NIS, prend effet dans une zone sphérique. Les créatures soumises à ce sortilège se déplacent au juger et perdent un point de souffle par période donnée révolue, passée dans l'aire d'effet (voir tableau). Le *MAITRE DES LEGENDES* peut réduire les dommages en fonction de la réaction des victimes. Par exemple si elles n'ouvrent pas les yeux, retiennent leur respiration, mettent un chiffon sur le visage, etc. Dans le cas ou aucune attitude de ce type n'a été enregistrée, les victimes restent gênées, handicapées dans leurs mouvements (équivalent à un état 25) après leur sortie du tourbillon et ce pour une période en secondes égale à leur perte en points de souffle dans cette situation.

NIS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PS	60	56	52	48	44	40	36	32	28	26	24	22	20	18	16	14	12	10	8	6
DP	S					C				Pc				Ma				Mn		

CM
- Mj → Une branche de gui
- Mn → Une poignée de poussière
  → Un morceau de laine
  → Une feuille d'arnica

TR – Aucun

CR – Aucune

SORTILEGE N° 17

NUAGE DE POLLEN

DS = 6 NDS = D NPS = B NES = D TL = E

Les conditions nécessaires au nuage de pollen ne sont réunies que pendant les saisons de printemps et d'été. Ce sortilège provoque chez les victimes une allergie qui les oblige à tousser, éternuer et fait pleurer leurs yeux. Une seule inhalation suffit à entrainer ces effets.

C'est en créant un coup de vent que les particules de pollen emplissent l'air dans une zone sphérique où elles restent en suspension pendant la durée d'effet.

Les réactions des victimes sont affectées par un état (équivalent) 50 pendant une durée de 15 secondes par NIS.

NOTE : Le coup de vent utilisé pour ce sortilège lui est inhérent et ne crée pas de fatigue supplémentaire.

CM
- Mj → Une branche d'aubépine
- Mn → Une pincée de pollen
  → Un petit morceau de cuir
  → Une fleur séchée de coquelicot

TR – Facteur de surprise

CR – Connaissance des plantes (20)

SORTILEGE N° 18

MESSAGE DU VENT

DS = 8 NDS = E NPS = F NES = Sp TL = E

Une brise légère suffit à envoyer le message que le créateur du sortilège confie au vent. La propagation en elle-même ne requiert aucune condition.

Ce message ne peut s'adresser qu'à une seule créature "nommée". La durée indique combien de temps le message est porté. L'intensité donne la vitesse de propagation à raison de 1 km / heure par NIS. L'étendue précise le nombre de syllabes qui compose ce message, soit une syllabe par NES. La portée révèle la distance jusqu'à laquelle il peut aller.

CM
- Mj → Une plume de faucon
- Mn → Une branche de gui
  → Trois pépins de pomme
  → Un pied de mauve sauvage

TR – Aucun

CR – Aucune

SORTILEGE N° 19

IMPOSER LE SILENCE

DS = 10 NDS = C NPS = Nul NES = D TL = E

Le créateur du sortilège suspend tous les déplacements

d'air dans une zone d'effet sphérique dont il est à la base le centre. Cette anomalie d'ambiance est perçue consciemment ou inconsciemment par les créatures se trouvant en cet endroit et les force au silence, à tel point qu'elles ne peuvent, à moins d'un cas extrême, proférer le moindre son et provoquer le plus petit bruit. Il est considéré comme cas extrêmes toutes les "réactions irrépressibles" (ex : face à un danger où la vie des victimes est de toute évidence mise en jeu). Le charme se dissipe dans toute l'aire d'effet si ce type de situation se présente ou si le Maître du sortilège prononce la moindre parole. L'avantage pour ce dernier est de pouvoir se déplacer librement dans cette zone.

CM
- Mj → Trois branches de gui
- Mn → Une pincée de feuilles de verveine
  → Un morceau d'écorce de sorbier
  → Une feuille de bouillon-blanc

TR – Facteur de bravoure

CR – Aucune

SORTILEGE N° 20

CREER DE L'AIR

DS = 14

Ce sortilège permet de créer de l'air dans un espace où celui-ci est raréfié ou bien complètement absent. Il peut aussi satisfaire au besoin en oxygène d'une seule créature sans que celle-ci ait à respirer. Les deux formules sont indépendantes.

CREER DE L'AIR DANS UNE ZONE

NDS = E **NPS = Nul** **NES = C** **TL = E**

Le créateur du sortilège est le centre d'une zone sphérique qui se déplace avec lui.

VIVRE SANS RESPIRER

NDS = F **NPS = Nul** **NES = Sp** **TL = E**

Le créateur peut bénéficier de l'effet du sortilège ou le transmettre à une créature en la touchant.

CM
- Mj → Une branche de gui
- Mn → Trois feuilles sèches de cerisier
  → Une feuille de châtaigner
  → Trois feuilles sèches de pommier

TR – Aucun

CR – Aucune

SORTILEGE N° 21

VOYAGER DANS LES AIRS

DS = 16 **NDS = E** **NPS = D** **NES = D** **TL = E**

La composante majeure est indispensable à ce pouvoir qui permet à son créateur de voler. L'intensité donne la vitesse de déplacement, soit 5 km/heure par NIS. L'étendue indique le poids maximum que le Maître du sortilège peut emporter, soit (NES) en kg. La portée précise la hauteur limite accessible

CM
- Mj → Une plume d'aigle
- Mn → Une branche de bouleau
  → Une pincée de feuilles de verveine
  → Un petit morceau de cuivre

TR – Aucun

CR – Connaissance des animaux (30)

SORTILEGE N° 22

PRISON IMMATERIELLE

DS = 28 **NDS = B** **NPS = B** **NES = B** **TL = C**

Délimitant une zone d'effet sphérique le maître du sortilège crée une paroi "d'air". Ce mur magique est invisible et légèrement élastique. Son contact est doux, soyeux, absolument étrange. Il ne peut en aucun cas être traversé par de la matière.

CM
- Mj → Un bâton de chêne
- Mn → Une rose
  → Une branche de gui
  → Trois feuilles de chelidoine

TR – Aucun

CR – Alphabet oghamique (50)

SORTILEGE N° 23

EMPECHER LE PASSAGE

DS = 12 **NDS = F** **NPS = A** **NES = D** **TL = E**

En liant les deux extrémités d'une branche de noisetier (composante indispensable) afin d'en faire un cercle, le créateur du sortilège commence la préparation du sort. Il grave cette branche d'une lettre oghamique, la pose sur le sol et met une pierre (composante indispensable) à l'intérieur du cercle. La préparation se poursuit par l'éventuelle utilisation des autres composantes mineures et s'achève par la mise en place de la pierre hors du cercle.

Le créateur l'enterre dans un endroit de son choix mais pas au delà d'une distance donnée (NES) de la branche de

noisetier. Ceci fait, le passage de toutes créatures n'est plus possible entre la pierre et le cercle, la hauteur de cette barrière invisible étant indiquée par la portée.

Il n'est pas possible de toucher la branche de noisetier autrement que par un contact corporel. Dans ce cas le sortilège est détruit mais la créature responsable subit des dommages en points de souffle, soit deux points par NIS. Cette perte se traduit par un choc semblable à une décharge électrique.

CM
- Mj → Une branche de noisetier
- Mn → Une pierre
  → Une petite boule de laine contenant un gland
  → Trois fleurs sèches d'un orme

TR – Aucun

CR – Alphabet oghamique (20)

SORTILEGE N° 24

BENEDICTION

DS = 14 NDS = F NPS = Nul NES = C TL = E

L'appel du pouvoir de bénédiction s'accompagne d'un court cérémonial et du sacrifice d'un petit animal. Les bénéficiaires doivent se regrouper autour du créateur du sortilège dans une zone d'effet sphérique et leur nombre est de un pour tous les deux NIS.

Une bénédiction peut améliorer les différents facteurs de résistance (chapitre A 3.1) mais le créateur doit en choisir un seul par utilisation du pouvoir.

- Facteur de force (FF) : bonus de 2
- Facteur de bravoure (FB) : bonus de 3
- Facteur physique (FP) : bonus de 2
- Facteur de surprise (FS) : bonus de 2
- Facteur mental (FM) : bonus de 2

CM
- Mj → Sacrifice d'un petit animal
- Mn → Trois fruits secs d'une même branche de houx
  → Un peu d'eau de pluie recueillie dans un bois de peupliers
  → Une plume de merle

TR – Aucun

CR – Cérémonies (20)
– Sacrifice (10)

SORTILEGE N° 25

EXCOMMUNICATION

DS = 25 NDS = I NPS = Nul NES = C TL = C

Chez les Celtes l'excommunication est une sanction plus redoutée que la mort elle-même. Elle interdit aux victimes de participer aux cérémonies et rites religieux, autrement dit elle les exclut de la société, en fait des parias voués à l'exil et à la solitude. Il est certain qu'une pareille condamnation, portée à la connaissance de toutes les tribus des villages environnants, devait être visible à l'œil nu, aussi perceptible qu'un léger halo de lumière grise accentuant la silhouette de l'individu.

L'intensité du sortilège qualifie la réaction des personnages lorsqu'ils sont en présence de l'excommunié. Il faut consulter la "Charte Angoumoise" aux colonnes 1 et 3. L'importance du NIS entraînant une réaction plus ou moins négative (chaque NIS donne un point), le score à considérer est égal à (21-NIS). Le *MAITRE DES LEGENDES* doit tirer les conséquences des réactions obtenues sans négliger l'importance de la personnalité des protagonistes.

EXEMPLE :

Si l'excommunié jouit habituellement d'une bonne réputation aux yeux des personnes qu'il rencontre ou si celles-ci ne font que peu de cas de la religion.

NOTE : Les appréciations "positives" de la "Charte Angoumoise" doivent être considérées comme neutres lorsque la personnalité des individus n'a aucune influence.

CM
- Mj → Sacrifice d'un petit animal
- Mn → Une poignée de lichens prise sur une pierre située dans un lieu de pénombre
  → Quatre fleurs roses sèches d'aubépine
  → Une feuille sèche de bouleau

TR – Score du don de Foi divisé par 4, arrondi au plus proche

CR – Cérémonies (45)
– Sacrifice (20)

SORTILEGE N° 26

TERRITOIRE DE PAIX

DS = 32 NDS = H NPS = D NES = F TL = E

Premier cas.

Ce pouvoir permet de créer une zone d'effet sphérique dans laquelle aucun combat ne peut avoir lieu ou continuer.

Deuxieme cas.

C'est un territoire de paix où le Maître du sortilège peut siéger pour essayer de conclure des trêves entre tous les protagonistes qui acceptent d'y venir. Les accords de réconciliation ou de neutralité célés en ce lieu ne peuvent en "aucun cas" être brisés et seront strictement respectés jusqu'à la disparition du territoire magique.

Chaque belligérant a une chance par NIS d'accepter un accord de paix, mais une véritable trêve n'intervient que si toutes les parties concernées ont le même désir d'entente. Bien sûr aucun mensonge n'est possible dans ce contexte magique.

CM
- Mj → Un rameau d'olivier
- Mn → Une branche de lilas
  → Une épée brisée
  → Une plume d'aigle

TR – Facteur de bravoure

NOTE : Premier cas.

Quand le facteur de bravoure permet à un individu de se soustraire à l'influence du sortilège et que son désir est de combattre, cela est suffisant même s'il est seul, à ranimer l'hostilité en chacun et à dissiper les effets du sortilège.

CR – Cérémonies (55)
– Eloquence (30)

SORTILEGE N° 27

ILLUMINATION

DS = 3 NDS = B NPS = Nul NES = Nul TL = E

Ce sortilège permet à son créateur de poser une question par groupe de 5 NIS et d'avoir, en fermant les yeux, une réponse symbolisée par une ou plusieurs couleurs. Les couleurs pouvant apparaître sont : violet, indigo, bleu, vert, jaune, orange, rouge, blanc, noir et gris.

Le lien symbolique unissant une réponse à une ou plusieurs couleurs est du ressort du *MAITRE DES LEGENDES.* Il peut procéder par inspiration ou définir à l'avance de certaines associations qu'il tiendra secrètes et que les personnages decouvriront peu à peu. Pour exemple, il pourrait décider que le blanc, le noir et le gris sont de mauvaise augure, que le bleu, le jaune et le rouge associés avec une autre couleur accordent une importance particulière au sens de cette couleur, que l'indigo indique qu'il faut agir avec prudence, que l'association du violet et de l'orange présage d'un événement exceptionnel...

Chaque créature usant de ce sortilège possède en soi une symbolique particulière.

CM
– Mj → Les deux ailes d'un papillon diapré
– Mn → Un peu d'eau de source
→ Un morceau de cristal de roche
→ Une fleur sèche de chacune des 7 couleurs de l'arc-en-ciel

TR – Aucun

CR – Aucune

SORTILEGE N° 28

CLAIRVOYANCE

DS = 8 NDS = B NPS = E NES = D TL = E

Le pouvoir de clairvoyance permet à son utilisateur, s'il ferme les yeux, d'avoir un point d'observation différent du sien.

La position géographique de ce point est définie à la base par la direction que le Maître du sortilège indique de sa baguette de cuivre et par la distance (NPS) qui l'en sépare. Son champ de vision est limité à une zone sphérique autour du point. Au delà de cette zone l'environnement devient flou et sa description en est impossible.

Le point d'observation peut se déplacer à raison de 4 mètres par NIS toutes les 10 secondes.

Le pouvoir de clairvoyance s'exprime par le seul sens de la vue et se dissipe si le Maître du sortilège rouvre les yeux.

CM
– Mj → Une baguette de cuivre
– Mn → Un peu d'eau druidique
→ Une poignée de terre ramassée aux racines d'un chêne rouvre
→ Les serres d'un faucon

TR – Aucun

CR – Aucune

SORTILEGE N° 29

DIVINATION

DS = 16 NDS = B NPS = Nul NES = Sp TL = E

Le plus souvent le pouvoir de divination s'obtient grâce au sacrifice d'un petit animal domestique (composante indispensable). Le créateur du sortilège observe les convulsions de l'animal mourant et la disposition de ses entrailles répandues. Des lors il peut poser une question par groupe de 5 NIS et, gardant les yeux fixés sur la scène du sacrifice, avoir une réponse symbolisée par la "brêve" superposition d'images différentes. Ces images sont presque toujours le reflet de l'événement le plus important "pouvant" se produire dans la période future déterminée par le NES (consulter le tableau de durée colonne G). Elles peuvent avoir la valeur d'une mise en garde en révélant l'aspect dangereux d'une situation ou bien celle d'un bon conseil en suggérant la meilleure action à entreprendre ou la réaction la mieux percue dans une situation délicate, ou encore en dévoilant les forces et les faiblesses de chaque chose... Le *MAITRE DES LEGENDES,* tout en choisissant ce qui lui semble le plus important, doit accorder un sens plus ou moins clair a la divination ; ceci en fonction du NIS. Ainsi il peut commencer par des images énigmatiques et aboutir à une description précise et réelle.

EXEMPLE :

- Aspect dangereux d'une situation.

Les aventuriers doivent traverser une région peu connue et inhospitalière.

La divination montre un sentier escarpé au flanc d'une montagne. Soudain la corniche s'éffrondre emportant un personnage.

La divination, sous un aspect moins évident, pourrait simplement montrer le sentier escarpé et le groupe d'aventuriers avec un personnage manquant.

Le choix du personnage n'est pas important car il n'est que le symbole du danger encouru.

- Aspect d'un bon conseil

Les aventuriers doivent assiéger un village fortifié de réputation imprenable.

La divination montre un druide appelant la foudre sur le camp ennemi.

- Aspect énigmatique.

Les aventuriers veulent tendre une embuscade a quelques membres d'une tribu ennemie.

La divination montre brièvement quelques scènes du

combat survolées par un corbeau, où plusieurs aventuriers sont frappés dans le dos sans que l'identité du ou des agresseurs soit révélée. Bien sûr cela n'augure rien de bon mais qu'elle en est la véritable signification ?

CM
- Mj → Le sacrifice d'un petit animal domestique
- Mn → Un peu de poudre de fleurs sèches de pervenche et de lys mélangées
  → Un morceau d'écorce d'un charme
  → Un peu d'eau druidique

TR – Aucun

CR – Sacrifice (30)

SORTILEGE N° 30

RESISTER AU SOMMEIL

DS = 5 NDS = E NPS = Nul NES = C TL = E

Ce sortilège permet de "résister" à un sommeil naturel ou magique pendant toute la durée d'effet. Les créatures bénéficiaires doivent lors de l'appel du pouvoir se réunir autour du créateur dans une zone d'effet sphérique. Le choix des créatures appartient au Maître du sortilège, leur nombre est de une tous les 4 NIS.

CM
- Mj → Trois lacets de cuir tressés attachés à un anneau de bois d'olivier
- Mn → Un peu de miel de fougère
  → Trois pétales de fleurs de prunelle
  → Une pincée de feuilles de menthe sauvage

TR – Aucun

CR – Aucune

SORTILEGE N° 31

COMBATTRE LA PEUR

DS = 6 NDS = E NPS = Nul NES = C TL = E

Le contrôle de ce pouvoir permet d'immuniser de la peur, naturelle ou magique, pendant toute la durée d'effet. Les créatures bénéficiaires doivent lors de l'appel du pouvoir se réunir autour du créateur dans une zone d'effet sphérique. Le choix des créatures appartient au Maître du sortilège, leur nombre est de une tous les 4 NIS.

CM
- Mj → Un peu de poudre de coquillages
- Mn → Le pistil d'un lys blanc
  → Trois frelons capturés et noyés dans une essence sucrée
  → Une poignée de terre ramassée dans la demeure d'un chef de tribu

TR – Aucun

CR – Aucune

SORTILEGE N° 32

PROTEGER DES CHARMES

DS = 12 NDS = E NPS = Nul NES = C TL = E

L'appel de ce pouvoir permet de protéger des charmes une créature tous les 5 NIS. Les bénéficiaires, choisis par le créateur du sortilège, doivent se situer dans une zone d'effet sphérique dont il est le centre. Il n'est possible de protéger que d'un seul charme par utilisation du pouvoir et il est "indispensable" que celui-ci "soit connu" du Maître du sortilège. Plus explicitement, on ne peut créer la protection d'un charme dont on n'a pas la maîtrise.

Liste des charmes :

Donner soif
Lier les langues
Rire
Provoquer la peur
Elégie
Langage confus
Imposer le silence
Endormir
Louanges
Rendre amoureux
Effacer les souvenirs
Créer un être de fleurs
Envoûter
Satire
Hurlements
Transformer un humain en animal
Territoire de paix
Chasser les créatures monstrueuses

CM
- Mj → Un anneau de bois de chêne sculpté et incrusté d'airain
- Mn → Un morceau de laine ayant été tenu par un nouveau né pendant son sommeil
  → Un peu de miel dans un gobelet de cuivre
  → Une branche de gui

TR – Aucun

CR – Aucune

SORTILEGE N° 33

PROTEGER DE LA MAGIE

DS = 16 NDS = E NPS = Nul NES = C TL = E

Grâce à ce sortilège son créateur protège de la magie une créature tous les 5 NIS. Les bénéficiaires de son choix doivent se placer dans une zone d'effet sphérique autour de lui. Il n'est possible de protéger que d'un seul sortilège par utilisation du pouvoir. Il faut en ce qui concerne les charmes, que le créateur du sortilège aie la maîtrise du premier sort du phyllum qui contient le charme considéré. Pour le restant de la magie il est obligatoire qu'il aie la maîtrise du sortilège dont il veut créer la protection.

CM
- Mj → Un peu de cendres d'ossements recueillis après le repas du solstice d'été et calcinés sur les braises du foyer principal du banquet
- Mn → Une branche de gui
→ Trois larves de termite
→ Une branche de genêt

TR – Aucun

CR – Science du temps (30)

SORTILEGE N° 34

REFLUX DE LA MAGIE

DS = 25 NDS = Sp NPS = Sp NES = Sp TL = E

Par ce pouvoir le créateur du sortilège peut annuler les effets de la magie appelée par lui-même ou par un autre en procédant à une inversion du flux vers sa source.

Il n'est possible de dissiper les effets que d'un seul sortilège par utilisation du pouvoir. De plus il faut que le créateur du "reflux de la magie" aie la maîtrise du sort à annuler.

Le CDS de ce contre-sortilège ne varie qu'avec les bonus/malus des durées de concentration et de préparation.

Ses niveaux de caractère sont ceux du sort à annuler et la dépense en points de fatigue diffère suivant les cas.

La fatigue du maître du "reflux de la magie" (Fat.M1) est à comparer à celle du maître du "sort à annuler" (Fat.M2) :

– Fat.M1 est inférieure ou égale à Fat.M2 → Fat.M1* = Fat M1, soit (21 – CDS) x 5

– Fat.M1 est supérieure à Fat.M2 → Fat.M1* = (Fat.M1 x 2) – Fat.M2

EXEMPLE : CDS = 12, (Fat.M1 = 45) est supérieur à (Fat.M2 = 25) → Fat.M1* = (45 x 2) – 25 = 65 points de fatigue

CM
- Mj → Une petite boîte de cristal de roche contenant un peu d'écume de l'océan recueillie un soir de pleine lune
- Mn → Trois branches de gui
→ Une boulette de sève durcie de chêne rouvre
→ Une fleur bleue de volubilis

TR – Aucun

CR – Science de la terre (45)

SORTILEGE N° 35

CHASSER LES CREATURES MONSTRUEUSES

DS = 36 NDS = C NPS = B NES = C TL = C

Grâce à ce pouvoir le créateur du sortilège fait fuir une créature monstrueuse par groupe de 4 NIS, prise au départ dans une zone d'effet sphérique.

Les créatures "s'éloignent" du Maître du sortilège à une vitesse moyenne et dans la direction qui leur est la plus favorable, sans "aucun" autre objectif pendant toute la durée d'effet.

Une créature directement attaquée combat normalement tant que le danger persiste et s'éloigne de nouveau dès qu'il n'existe plus. Le fait de subir une blessure la libère complètement de l'influence du charme.

CM
- Mj → Une serre de corbeau
- Mn → Une dent d'aurochs
→ Une griffe d'ours
→ Une pince de scorpion

TR – Résistance aux sortilèges

CR – Connaissance des créatures monstrueuses (60)

SORTILEGE N° 36

VOYAGER VERS L'AVENIR

DS = 52 NDS = C NPS = Sp NES = C TL = C

Ce pouvoir permet à une créature par groupe de 4 NIS de se déplacer instantanément vers une proche période de l'avenir. Le créateur du sortilège, qui n'est pas obligé de participer à ce voyage, doit réunir les créatures de son choix dans une zone d'effet sphérique autour de lui. Le bond dans le temps est défini par le NPS (consulter le tableau de durée à la colonne F).

Les créatures apparaissent dans le futur à la place qui était la leur dans le présent. Dans un premier temps leur corps n'est qu'une image immatérielle qui peut se déplacer normalement mais ne possède que le seul sens de la vue.

Lorsque la durée (NDS) de ce phénomène s'achève leur corps redevient matériel. Si par mégarde une créature se matérialise dans un élément solide (ex: dans un arbre, un rocher) elle en est rejetée violemment. Le *MAITRE DES LEGENDES* doit juger de la quantité du corps prise dans l'élément solide lors du rejet et la définir par un pourcentage. Ce pourcentage donne les dommages en points de souffle subis par la victime, soit :

– Moins de 25% → 6 + 1d4
– Entre 25% et 50% → 10 + 1d10
– Entre 50% et 75% → 20 + 1d20
– Entre 75% et 100% → 40 + 1d100

Le voyage est à sens unique, il n'existe aucun moyen de revenir dans le temps.

CM
- Mj → Un éphémère mort
- Mn → Un morceau de racine de chêne rouvre
→ Un fossile
→ Un galet

TR – Aucun

CR – Science du temps (75)

SORTILEGE N° 37

PROVOQUER LA PEUR

DS = 6 NDS = D NPS = A NES = Sp TL = E

En usant de ce pouvoir le créateur du sortilège donne une impression de lui-même la plus apte à effrayer les créatures (êtres humains et animaux) qui le regardent.

L'intensité affecte le comportement des créatures comme suit :

NIS 1 à 10 – Les créatures n'osent pas regarder ni approcher le Maître du sortilège à moins d'1 m par NIS et ce pendant 12 s par NIS.

NIS 11 à 17 – Les créatures sont prises de panique et s'enfuient au maximum de leur vitesse pendant 30 s pour chaque NIS à partir de 11.

NIS 18 à 20 – Les créatures restent prostrées pendant 12 s (NIS 18), 30 s (NIS 19), 1 mn (NIS 20) mais réagissent comme précédemment (NIS 11 à 17) si d'autres créatures s'approchent d'elles à moins d'un mètre.

NOTE : Ces données sont applicables si les créatures ne subissent pas d'agression directe. Dans le cas contraire elles combattent dans un état équivalent à 25 (NIS 1 à 10) ou 50 (NIS 11 à 20).

Le sortilège peut durer 4 mn, aussi à chaque fois que les créatures regardent le Maître du sortilège, elles subissent à nouveau les mêmes effets.

Le nombre de créatures affectées dépend du NES, soit une créature tous les 5 NES. Le choix des victimes appartient au Maître du sortilège mais elles doivent être dans les limites de la portée et il doit leur faire face pour capter leur attention.

CM
- Mj → Une branche d'aubépine
- Mn → Une pincée de feuilles de verveine
  → Une peau séchée de crapaud
  → Une peau séchée de serpent

TR – Facteur de bravoure

CR – Aucune

SORTILEGE N° 38

ENDORMIR

DS = 10 NDS = C NPS = Nul NES = C TL = E

Le créateur du sortilège peut endormir des créatures (êtres humains et animaux) grâce au simple son de sa voix. Le sommeil des victimes est tel qu'aucun bruit ne peut les déranger. Par contre si d'autres créatures s'approchent d'elles à moins d'un mètre, le charme est rompu.

L'intensité (NIS) détermine le nombre de créatures dans la zone d'effet sphérique autour du Maître du sortilège qui sont affectées, soit une créature tous les 5 NIS. La détermination du choix des victimes appartient au Maître du sortilège.

CM
- Mj → Trois fleurs blanches, sèches, d'aubépine
- Mn → Trois fleurs sèches de bouillon-blanc
  → Une fleur sèche de coquelicot
  → Une pincée de feuilles de verveine.

TR – Facteur de bravoure

CR – Aucune

SORTILEGE N° 39

EFFACER LES SOUVENIRS

DS = 16 NDS = F NPS = A NES = Sp TL = E

Ce sortilège ne peut affecter qu'une seule créature. La victime est soumise à un hypnotisme qui permet au créateur du sort d'effacer tout ou une partie de ses souvenirs sur une période allant plus ou moins loin dans le passé. L'effet d'amnésie est lié à la durée. La quantité de souvenirs effacés est de 1 point par NIS. A chaque fois que le *MAITRE DES LEGENDES* doit déterminer de la persistance d'un type de souvenirs ou d'un souvenir précis, le score obtenu par le NIS le lui permet. Faire un jet de d20. L'étendue du sortilège précise quelle période ayant pour origine l'instant présent, du vécu de la victime est oublié. Il faut consulter à nouveau le tableau de durée mais à la colonne (H).

EXEMPLE : La durée (NDS), l'intensité (NIS) et l'étendue (NES) du sortilège sont égales à 12. La victime va être amnésique pendant 8 heures (NDS) et ses souvenirs ont des chances d'être effacés sur une période allant jusqu'à 7 jours (NES) dans le passé. A chaque fois que le *MAITRE DES LEGENDES* a besoin de savoir si un type de souvenirs ou un souvenir précis existe encore, il lance un d20. Si le résultat est inférieur ou égal à 12 la victime ne se souvient plus de ce qui est en question ; s'il est superieur, elle s'en rappelle.

CM
- Mj → Une pincée de feuilles sèches d'aubépine
- Mn → Un petit morceau de cuivre
  → Une poignée de cendres
  → Une oreille de lièvre

TR – Facteur mental

CR – Science du temps (30)

SORTILEGE N° 40

TRANSFORMER UN HUMAIN EN ANIMAL

DS = 32 NDS = G (C) NDS = B NES = Nul TL = E

C'est en maîtrisant l'esprit de la victime que le créateur du sortilège peut procéder à sa transformation. La composante majeure est indispensable car c'est elle qui définit le changement d'aspect et d'esprit. Ainsi, si les trois os sont ceux d'un loup, la créature devient un loup à part entière. De plus l'intensité du pouvoir donne un nombre de chance égal au

NIS de contrôler l'animal pendant une période (C) différente de la durée (G) de transformation. Bien sûr le contrôle n'est possible que lorsque le Maître du sortilège à le pouvoir de parler aux animaux. Si ce n'est pas le cas, le seul avantage est que l'animal n'attaque jamais son "créateur" ! Ce sortilège ne peut faire qu'une seule victime par utilisation.

CM
- Mj → Trois os d'un même animal
- Mn → Une petite branche de sorbier
  → Un morceau de peau séchée de l'animal
  → Un peu de sang frais d'un animal quelconque

TR – Facteur mental

CR – Connaissance des animaux (55)

SORTILEGE N° 41

PARLER AUX ANIMAUX

DS = 3 NDS = C NPS = Nul NES = D TL = E

Le créateur du sortilège peut communiquer avec n'importe qu'elle espèce animale si un de ses représentants se trouve dans la zone d'effet sphérique mobile, s'étendant autour de lui. Le NIS indique la qualité de la communication. Celle-ci est précisée grâce aux colonnes 1 et 3 de la "Charte Angoumoise", chaque NIS donnant 1 point. *LE MAITRE DES LEGENDES* peut se servir des références suivantes :

- NIS 1 à 9 : Difficulté de compréhension ; faire le tirage d'un d20 pour déterminer de la clarté de chaque échange de pensée. A noter que ce qui n'est pas compris peut être mal interprété.

Une mauvaise communication laisse les animaux libres d'avoir un comportement naturel.

- NIS 10 à 15 : Au travers d'un langage simple la communication est bonne. Si la discussion aborde des sujets de pensée plus abstraits, faire le tirage d'un d20 pour déterminer de la clarté de compréhension réciproque.

Les animaux n'attaquent jamais leur interlocuteur, à moins de provocation de sa part et si cela correspond à leur nature, mais sont libres de s'en aller si tel est leur desir.

- NIS 16 à 20 : Même au travers de pensées abstraites la compréhension est bonne. Le Maitre du sortilege accède aux concepts de la communication animale, c'est-à-dire que son langage est identique à celui des animaux entre eux.

Les animaux sont amicaux avec leur interlocuteur s'il l'est lui-même. De plus, ils peuvent aider "cet être qui parle si bien leur langage", dans la mesure de leurs possibilités et en respect de leur propre conception de l'existence, si le tirage d'un d20 est favorable.
NOTE : Les tirages du d20 sont positifs s'ils sont inférieurs ou égaux au score du NIS.

CM
- Mj → Une langue de goret préalablement trempée dans de la lie de vin
- Mn → Une chrysalide sur le point de s'ouvrir
  → De la poudre d'angélique archangélique
  → Une plume de jeune pie

TR – Aucun

CR – Connaissance des animaux (10)

SORTILEGE N° 42

PRENDRE L'APPARENCE D'UN ANIMAL

DS = 10 NDS = F NPS = A NES = Sp TL = E

Le créateur du sortilège donne l'apparence d'un animal à une créature tous les 4 NES. Pour chaque utilisation du pouvoir il doit choisir une race animale précise à partir de laquelle il peut différencier chaque individu. Le NIS indique la qualité de la ressemblance. Celle-ci est précisée grâce aux colonnes 1 et 3 de la "Charte Angoumoise", chaque NIS donnant 1 point.

A moins d'avoir un NIS de 20 indiquant une ressemblance "fantastique" toute créature voyant une apparence d'animal a des chances de déceler la supercherie sur celle-ci. Cette chance est de 20 moins le NIS ; faire un jet de d20 pour chaque cas.

Le *MAITRE DES LEGENDES* ne doit pas oublier que ce sortilège n'est que visuel, il ne donne aucune des caractéristiques de l'animal, pas plus que la créature masquée par cette apparence ne se retrouve à "quatre pattes" si sa position habituelle est d'être debout. L'instinct ou l'odorat de certaines créatures les rend plus difficiles à duper ; il faut alors leur accorder un bonus quand elles sont confrontées à ce sortilège. Une précision importante, chaque créature affectée par ce pouvoir se voit elle-même sous sa véritable apparence.

CM
- Mj → Une queue de renard adulte
- Mn → Un petit morceau d'argent
  → Un peu de duvet d'un oisillon
  → Une petite boîte en bois damasquinée contenant un scarabée vivant

TR – Aucun

CR – Connaissance des animaux (30)

SORTILEGE N° 43

RECONNAITRE UN ANIMAL DRUIDIQUE

DS = 14 NDS = C NPS = B NES = Sp TL = E

Ce pouvoir permet de reconnaître plus facilement les créatures dissimulées par le sortilège "prendre l'apparence d'un animal". Le créateur du sort peut découvrir ainsi une créature tous les 4 NES. Chaque NIS donne 1 point qui vient s'ajouter au score de base permettant de "déceler la supercherie" du sortilege précédent.

EXEMPLE : Le créateur de "prendre l'apparence d'un animal" bénéficie d'un NIS de 14, ce qui donne à tout être humain 6 chances (20-14) de découvrir l'artifice magique. Le créateur de "reconnaître un animal druidique" a lui un NIS de 12 ; ses chances sont alors de (6+12) 18 ; faire un jet de d20 pour chaque créature à reconnaître.

CM
- Mj → Les ossements d'un mulot
- Mn → La queue d'un poisson séché
  → Une griffe de renard adulte
  → Un petit morceau de cuir ayant trempé dans de l'eau druidique

TR – Aucun

CR – Connaissance des animaux (40)

SORTILEGE N° 44

SE TRANSFORMER EN ANIMAL

DS = 25 NDS = F NPS = Nul NES = Nul TL = E

Le créateur du sortilège se transforme en animal et acquiert toutes ces capacités et caractéristiques "physiques". La composante majeure est indispensable.

Cette transformation est parfaite et ne peut être décelée par qui que ce soit usant d'un procédé naturel.

L'esprit du Maître du sortilège peut être transformé lui aussi si le jet d'un d20 donne un score supérieur au NIS, chaque NIS accordant 1 point . Dans ce cas et pour toute la durée d'effet le Maître du sortilège devient l'animal choisi à part entière.

CM
- Mj → De la poudre de sang séché de l'animal choisi
- Mn → La mue complète d'un serpent
  → Un peu de la nourriture favorite de l'animal choisi
  → Une dent de loup

TR – Aucun

CR – Connaissance des animaux (60)

SORTILEGE N° 45

PRENDRE L'APPARENCE D'UN ARBRE

DS = 8 NDS = F NPS = A NES = Sp TL = E

Le créateur du sortilège donne l'apparence d'un arbre à une créature tous les 4 NES. Pour chaque utilisation du pouvoir il doit choisir un type d'arbre précis à partir duquel il peut différencier chaque spécimen. Le NIS indique la qualité de la ressemblance. Celle-ci est précisée grâce aux colonnes 1 et 3 de la "Charte Angoumoise", chaque NIS donnant 1 point. A moins d'avoir un NIS de 20 indiquant une ressemblance "fantastique" toute créature voyant une apparence d'arbre a des chances de déceler la supercherie sur celle-ci. Cette chance est de 20 moins le NIS ; faire un jet de d20 pour chaque cas. Le *MAITRE DES LEGENDES* ne doit pas oublier que ce sortilège ne crée qu'une image masquant les créatures et que celles-ci peuvent se déplacer. L'instinct ou l'odorat de certaines créatures les rend plus difficiles à duper. Il faut alors leur accorder un bonus quand elles sont confrontées à ce sortilège. Une précision importante, chaque créature affectée par ce pouvoir se voit elle-même sous sa véritable forme.

CM
- Mj → Un peu de sève de l'arbre choisi
- Mn → Trois queues de lézard
  → Une écorce de noisette ayant été mangée par un écureuil
  → Trois pétales secs de violette

TR – Aucun

CR – Connaissance des plantes (25)

SORTILEGE N° 46

RECONNAITRE UN ARBRE DRUIDIQUE

DS = 12 NDS = C NPS = B NES = Sp TL = E

Ce pouvoir permet de reconnaître plus facilement les créatures dissimulées par le sortilège "prendre l'apparence d'un arbre". Le créateur du sort peut découvrir ainsi une créature tous les 4 NES. Chaque NIS donne 1 point qui vient s'ajouter au score de base permettant de "déceler la supercherie" du sortilège précédent.

EXEMPLE : Le créateur de "prendre l'apparence d'un arbre" a un NIS de 12, ce qui donne à tout être humain 8 chances (20-12) de découvrir l'artifice magique. Le créateur de "reconnaitre un arbre druidique" a lui un NIS de 14 ; ses chances sont alors de (8 + 14) 22, dans ce cas le jet du d20 qu'il faut effectuer quand les chances sont inférieures à 20 n'est pas nécessaire. Le Maître du sortilège reconnaît automatiquement chaque créature dissimulée sous une apparence d'arbre, dans la limite du NES.

CM
- Mj → Une pincée de cendres d'écorse de chêne rouvre
- Mn → Trois graines d'ortie pilées
  → Une feuille d'absinthe
  → Une racine de gentiane

TR – Aucun

CR – Connaissance des plantes (35)

SORTILEGE N° 47

HAIE MAGIQUE

DS = 19 NDS = G NPS = A NES = D TL = E

Ce pouvoir permet de créer une haie de ronces sur n'importe quelle surface solide. Le créateur du sortilège pose ses mains à plat sur la surface en question et effectue le tracé désiré. Quand il rompt le contact le tracé est définitivement achevé et la haie apparaît instantanément à son endroit. Sa hauteur est liée au NPS, sa longueur au NES et son épaisseur est fixée à un mètre. Le NIS donne un nombre de points de régénération instantanée, score en deçà duquel elle reste infranchissable et indestructible quelque soit la méthode employée ; soit 100 points de régénération par NIS. En effet si elle n'est pas contournée ou sautée, les solutions pour la franchir sont, soit de la traverser, soit de grimper par dessus. Dans le premier cas la régénération s'y oppose, dans le deuxième, que ce soit en escaladant avec les pieds et les mains ou à l'aide d'un grappin ou bien encore en se servant d'une échelle, elle n'offre aucune prise ou appui stable. Quand le score d'invulnérabilité est dépassé la haie peut être affrontée comme un obstacle naturel. La trouée laissant passer un homme représente environ 100 points à détruire. A noter qu'il suffit au Maître du sortilège d'un simple contact de la main pour obtenir la trouée qu'il désire et ce tant que le contact est établi. Par contre il ne peut à aucun moment modifier le tracé initial.

NOTE : Pour calculer les dégâts d'une arme sur la haie magique il faut :
– Jeter un d20

– Situer le résultat dans la colonne 1 de la "Charte Angoumoise".

– Voir si ce résultat indique un malus dans la colonne 4

Si ce n'est pas le cas, les dégâts sont ceux d'une marge de réussite (Mr) maximum.

Si c'est le cas, les dégâts sont ceux d'une marge de réussite égale à la marge de réussite maximum moins le malus.

CM
- Mj –› Une petite tresse faite de poils de chèvre sauvage
- Mn –› Une goutte de décoction de ronces
  –› Un morceau de la corne du sabot d'un sanglier
  –› Trois fourmies rouges mortes

TR Aucun

CR Connaissance des plantes (50)

SORTILEGE N° 48

COLERE VEGETALE

DS = 32 NDS = D NPS = B NES = E TL = C

Dans une zone d'effet sphérique le créateur du sortilège provoque la colère des végétaux qui vont alors agresser de différentes façons, en fonction du NIS, les créatures s'y trouvant

NIS de 1 à 6 : Les créatures ressentent une "obscure" menace et s'éloignent de l'endroit aux vitesses de déplacement suivantes :

NIS 1 = aucune contrainte
NIS 2 = au moins à marche normale
NIS 3 = au moins à marche accélérée
NIS 4 = au moins au pas de course
NIS 5 = au moins en courant
NIS 6 = au moins au sprint

NOTE : Les restrictions d'encombrement étant bien sûr applicables, dans le cas où une vitesse de déplacement n'est pas possible, la créature va à sa vitesse maximum.

NIS de 7 à 12 : Les herbes poussent instantanément jusqu'à hauteur d'homme et s'enlacent, obligeant les créatures à se frayer un chemin péniblement alors que leur plus cher désir est de s'éloigner au plus vite de l'endroit. La vitesse de déplacement maximum est de 50 mètres par minute.

NIS de 13 à 17 : En plus de l'effet précédent les arbres allongent démesurément leurs branches, les buissons se répandent et tous attaquent les créatures, faisant un point de souffle de dommages toutes les périodes données révolues (voir tableau).

NIS de 18 à 20 : Accentuant les effets précédents, les herbes s'enroulent autour des créatures pour les étouffer et les empêchent de se déplacer. Les arbres et les buissons redoublent d'agressivité. Des ronces poussent instantanément jusqu'à hauteur d'homme et lacèrent les victimes. Les dommages sont à lire dans le tableau en appliquant le principe précédent.
Les créatures inconscientes sont traînées vers les arbres les plus importants à raison de 1 mètre par seconde. Ces arbres qui présentent à cet instant précis une ouverture béante, engloutissent leur victime et se refermant, commencent à la "digérer". Chaque arbre ne peut renfermer qu'une seule victime. Les dommages de la "digestion" sont :

NIS 18 = 1 point de souffle toutes les 3 secondes
NIS 19 = 1 point de souffle toutes les 2 secondes
NIS 20 = 1 point de souffle toutes les secondes.

Dans la plupart des cas il n'est pas possible d'intervenir en faveur d'une victime enfermée dans un arbre, la durée d'effet "relativement" courte ne le permettant pas. Toute exception est à l'appréciation du *MAITRE DES LEGENDES*. Néanmoins, le sortilège terminé, les victimes sont instantanément expulsées, recouvertes d'une substance gélatineuse verdâtre fort peu engageante.

Les créatures peuvent se défendre et essayer de contrer certaines des multiples attaques dont elles sont victimes, chacune selon ses propres aptitudes. Le *MAITRE DES LEGENDES* peut réduire les dommages en se référant à la "Charte Angoumoise".

Procédure :

– jeter un d20 et apprécier grâce à la colonne 3 la "situation" que vit la créature considérée à "un moment donné"

– jeter un autre d20 et estimer la "réaction" de la créature toujours grâce à la colonne 3.

Quelque soit la situation, si la réaction est négative ou neutre les dommages ne sont pas réduits. Ils peuvent même être augmentés, dans le cas d'une situation et d'une réaction négatives, si la situation d'ensemble est vraiment mauvaise.

Pour une situation négative et une réaction positive il faut déterminer quelle est la tendance qui domine et éventuellement réduire légèrement les dommages.

Pour une situation neutre ou positive et une réation positive les dommages peuvent être réduits jusqu'à être supprimés si la situation d'ensemble est vraiment bonne.

NOTE : Les termes de la "Charte Angoumoise" qualifiant une situation restent relatifs à l'intensité de la colère végétale. Ainsi une situation "fantastique" n'est en fait qu'une situation "un peu plus supportable".

Des bonus peuvent être accordés lorsque les créatures ont un type de réaction particulièrement "efficace" ou si elles utilisent des armes bien adaptées à ce genre de situation (ex : hache).

NIS 13 14 15 16 17 18 19 20
PS 16 14 12 10 8 6 4 2

CM
- Mj –› Un miroir d'argent à double face
- Mn –› Une branche de chelidoine cueillie un jour de grand vent
  –› Un flocon de neige recueilli dans un petit flacon
  –› Une pincée de fleurs séchées coulées dans un médaillon de cire

TR – Aucun

CR – Connaissance des plantes (70)

SORTILEGE N° 49

ECOUTER LE MESSAGE DU SILENCE

DS = 10 NDS = B NPS = Nul NES = D TL = E

Ce sortilège accorde une meilleure "perception" (ouïe dans les règles avancées) et permet "d'écouter" des sons habituellement imperceptibles à l'oreille humaine, soit de par leur éloignement, leur légèreté, leur fréquence ou parce que d'autres sons font écran.

Le Maître du sortilège doit remplir deux conditions : se concentrer et ne plus bouger. En dehors de cette attitude il "entend" normalement.

Réussir à "écouter" dépend de différents facteurs :
- intensité du sortilège
- éloignement du son
- qualité du son
- conditions d'écoute

INTENSITE DU SORTILEGE

Le score du NIS (chaque NIS donne un point) est ajouté au score du don de "perception" (ouïe). Le total représente les chances de base que la "perception magique" soit réussie. Ces chances peuvent être modifiées par des bonus/malus liés aux facteurs suivants.

ELOIGNEMENT DU SON

Le Maître du sortilège peut écouter n'importe quel son dans la zone d'effet sphérique. Au delà les chances de réussite sont modifiées par un malus :

- NES x 2 → –2
- NES x 3 → –5
- NES x 4 → –7

QUALITE DU SON

Le *MAITRE DES LEGENDES* doit consulter la colonne 2 de la "Charte Angoumoise" pour juger de la difficulté à "écouter" en fonction de la qualité du son et noter le bonus/malus correspondant de la colonne 4.

Voici quelques références :

- impossible (–9). Ecouter le déplacement des végétaux, le travail naturel de la pierre et du bois.

- difficile (–5). Une voix murmurée, une respiration humaine, le feu consumant une torche, le pas prudent d'un homme.

- moyen (0). Une voix normale, le crépitement d'un feu de camps, le pas normal d'un homme.

- facile (+5). Des personnes qui parlent à voix haute, qui courent ou le galop d'un cheval.

- immanquable (+9). Des personnes qui hurlent, le galop de plusieurs chevaux.

CONDITIONS D'ECOUTE

En consultant les colonnes 3 et 4 de la "Charte Angoumoise" le *MAITRE DES LEGENDES* doit apprécier les conditions d'écoute et leur attribuer le bonus/malus correspondant.

Voici quelques références :

- cauchemardesque (–9). Ecouter au milieu de nombreux hurlements, d'une tempête, pendant le plus fort d'un orage ou près d'une chute d'eau importante.

- mauvais (–5). Ecouter au milieu de gens qui parlent, pendant une averse, par grand vent ou près d'un torrent.

- neutre (0). Ecouter au milieu de gens qui parlent à voix basse, s'il pleut, par brise modérée ou près d'un cours d'eau.

- bon (+5). Ecouter au milieu d'une forêt avec pour seule gêne les petits bruits de la nature.

- fantastique (+9). Ecouter dans le silence de la nuit ou dans les profondeurs souterraines.

EXEMPLE : Près d'un torrent Caustix écoute si **Brennus,** qui ne doit pas être loin, n'essaye pas de le surprendre en s'approchant silencieusement.

- Caustix a une "perception" de 10 et un NIS de 15. Les chances de base qu'il a de réussir à écouter l'approche de **Brennus** s'il n'est pas dans la zone d'effet sont : 10 + 15 = 25.

- **Brennus** essaye effectivement de surprendre Caustix et se trouve au delà des limites de la zone "d'écoute" (NES 12 → 45 m). La distance qui le sépare de Caustix est d'environ 60 mètres, ce qui le situe à moins de 90 mètres (45 x 2) et donne au sorcier un malus de –2.

- D'autre part **Brennus** ne connaissant pas la position de son adversaire se déplace "prudemment" (malus –5).

- Le torrent est une gêne importante et donne aussi un malus (–5).

- En définitif les chances de Caustix sont : 25 – 2 – 5 – 5 = 13.

Le *MAITRE DES LEGENDES* jette un d20 et compare le résultat aux chances de réussite. S'il leur est inférieur ou égal, la "perception magique" est réussie.

NOTE : Même si le Maître du sortilège ne demande à "écouter" qu'un phénomène en particulier, le *MAITRE DES LEGENDES* sélectionne "tous" les éléments intéressants, les classifie par un score et jette le d20. Le résultat détermine en une seule fois tout ce qui a pu être "écouté" à un moment donné. Si d'autres "écoutes" ont lieu par la suite, le jet du d20

n'est nécessaire que si la situation a "changé" (nouveaux éléments intéressants, déplacement des précédents phénomènes).

EXEMPLE : Caustix n'a pas réussi à "écouter" les déplacements de **Brennus** (résultat du d20 = 17) mais a perçu le galop d'un cheval à 150 mètres environ en aval du torrent (25 – 7 + 5 – 5 = 18).

Il décide alors de se déplacer en amont du cours d'eau, tout en s'en éloignant. Quelques minutes après, la durée d'effet n'étant pas expirée il écoute à nouveau... Le cheval est à plus de 300 mètres et n'est plus dans le champ de la "perception magique" (45 m x 4 = 180 m), par contre **Brennus** est à une vingtaine de mètres et Cautix s'en apperçoit automatiquement.
Comme il n'y a pas d'autres éléments intéressants à "écouter", le jet du d20 n'est pas nécessaire.

CM
- Mj → Les osselets de l'oreille d'une jeune louve
- Mn → Un morceau de roche d'une caverne où la lumière ne pénètre pas
  → Une petite pierre du sommet d'une haute montagne
  → Une baguette de noisetier

TR – Aucun

CR – Aucune

SORTILEGE N°50

DISPARAITRE EN FUMEE

DS = 22 NDS = C NPS = Nul NES = Nul TL = E

Ce pouvoir permet au créateur du sortilège de transformer son "corps" en une volute de fumée noire. Il est dès lors invulnérable à toutes formes d'attaques mais ne peut plus lui-même intervenir en aucune façon sur quoi ou qui que ce soit. Ses principales préoccupations sont de se déplacer et de maintenir l'unité de sa forme.

Les déplacements s'effectuent en complète liberté mais à une vitesse maximum de 6 km/heure.

La densité de la fumée facilite grandement la dissimulation mais présente un risque, celui de se désagréger. Le dégré de cohésion est de 1 point par NIS. Toutes les 5 mn révolues vécues sous cette forme entraînent le jet d'un d20. Si le résultat obtenu dépasse le score du NIS, le Maître du sortilège s'éparpille aux "quatre vents" sans espoir de retour.

CM
- Mj → Quelques têtards macérés dans un jus de mélisse
- Mn → Un flacon d'encre de poulpe
  → Un morceau d'écorce calcinée d'un arbre foudroyé
  → Un écusson de métal forgé pendant la sixième nuit suivant celle de la pleine lune

TR – Aucun

CR – Science de la terre (40)

SORTILEGE N° 51

VAPEURS EMPOISONNEES

DS = 32 NDS = A NPS = B NES = D TL = C

Ces vapeurs de couleur jaune pâle jaillissent du sol avec force et occupent une zone d'effet sphérique. Les dommages causés par l'empoisonnement dépendent de la durée d'inhalation et de la toxicité (NIS) des vapeurs, soit :

NIS x NOMBRE DE SECONDES D'INHALATION

L'empoisonnement n'est pas instantané mais s'étale sur une période liée à la durée d'inhalation :
- 1 seconde → 4 mn
- 2 secondes → 3 mn
- 3 secondes → 2 mn
- 4 secondes → 1 mn

Les vapeurs ne limitent ni le champ visuel, ni les déplacements mais dans un premier temps la meilleure réaction est certainement de retenir son souffle ! Il faut bien sûr ne pas être surpris et avoir suffisamment de vivacité d'esprit pour le faire.

CM
- Mj → Un morceau de souffre
- Mn → Trois gouttes de venin d'araignée
  → Une amanite vénéneuse
  → Un peu d'urine d'aurochs

TR – Facteur de surprise

CR – Connaissance des plantes (55)

SORTILEGE N° 52

NUEE DE L'INVISIBLE

DS =41 NDS = D NPS = B NES = Sp TL = C

Par ce pouvoir le créateur du sortilège appelle un ou plusieurs servants invisibles du royaume des morts... Chez les Celtes la mort n'est que la continuité de la vie, une autre vie se déroulant sur d'autres mondes. Les Légendes Celtiques sont nombreuses à décrire les voyages de héros qui dans leur première vie les ont visité. Il faut savoir que cela est donc possible à qui possède suffisamment de courage mais que le déroulement du temps est souvent différent d'un monde à un autre. Ainsi une année passée dans le royaume des morts peut correspondre à des dizaines voire des centaines d'années du monde des "vivants".

Ceci exposé, tous les servants invisibles, soit un tous les deux NES, viennent au côté du Maître du sortilège au début de la durée d'effet pour essayer d'emporter dans le royaume des morts une créature qu'il désigne à chacun. Le déplacement des servants invisibles est instantané mais ils ne peuvent s'éloigner à plus d'une portée donnée de leur Maître.

Le NIS intervient pour protéger le Maître du sortilège en cas d'échec de certains servants. En effet après la réussite de base du sort il faut à nouveau faire un tirage (CDS) pour chacun d'eux et savoir s'ils réussissent à emporter la victime qui leur est dévolue. Dans le cas contraire ils essaient d'emporter le Maître du sortilège. Celui-ci a une chance par NIS de repousser chaque attaquant.

NOTE :

– Le Maître du sortilège peut désigner une même créature à plusieurs servants. Chaque servant, à son tour, essaie de l'emporter. Dès que cela est réussi la créature disparaît, appaisant malgré tous les servants n'ayant pas encore agi et les autorisant à repartir sans aucune victime.

– Une créature "emportée" n'est pas morte mais vivante et prisonnière au royaume des morts.

– La présence des servants invisibles se signale par un bourdonnement semblable à celui que fait une nuée d'insectes.

CM
- Mj –› Un os d'être humain mort de vieillesse
- Mn –› Une plume de corbeau
  –› Quelques grains de musc séchés
  –› Quelques asticots vivants

TR Aucun

CR Théologie (65)

SORTILEGE N° 53

RAPIDE COMME LE VENT

DS = 6 NDS = E NPS = F NES = Nul TL = E

Ce pouvoir permet au créateur du sortilège ou à un autre humain de courir à une vitesse dépassant sa capacité habituelle, ce phénomène étant tributaire du NIS (voir tableau).

Dans le deuxième cas le Maître du sortilège fait passer son pouvoir dans le corps du bénéficiaire en lui touchant les jambes. S'il en use pour lui-même il n'y a pas de limitation dans la distance à parcourir, sinon elle est limitée par la portée qui les sépare l'un de l'autre, sans contrainte de déplacement ou de concentration.

Dans les deux cas il n'y a aucune dépense en points de souffle ou de fatigue occasionnée par les déplacements pendant toute la durée d'effet, l'effort fourni étant "endossé" par la magie.

NIS
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
15 16 17 18 19 20 22 24 26 28 30 32 35 38 41 44 48 52 56 60
VITESSE (en Km/h)

CM
- Mj –› Un crâne de grand duc
- Mn –› Le gésier embaumé d'une hirondelle
  –› Le sabot d'un cerf
  –› Quelques poils tressés de la crinière d'un cheval

TR – Aucun

CR – Aucune

SORTILEGE N° 54

BONDIR PAR DELA LES GOUFFRES

DS = 10 NDS = C NPS = Nul NES =D TL = E

Ce sortilège permet à son créateur ou à un autre humain de sauter en longueur et en hauteur au delà de ses capacités naturelles.

Dans le deuxième cas le Maître du sortilège communique son pouvoir en touchant les jambes du bénéficiaire. La qualité du saut est exprimé par le NIS (voir tableau) et l'étendue du pouvoir indique le poids maximum que le sauteur peut emporter.

NOTE : Les chiffres de chaque couple de résultats peuvent être réduits indépendamment, mais pas en deçà d'un minimum exprimé par le NIS 1.

La hauteur donnée est le point culminant de la courbe décrite par le saut, soit à la moitié de la longueur.

1 NIS 2 LONGUEUR 3 HAUTEUR

1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
2	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14	15	15	16	17	18	20
3	1	1	1	1	1	1,5	1,5	1,5	1,5	2	2	2	2,5	2,5	2,5	3	3	3,5	4	5

Longueur et Hauteur en mètres.

CM
- Mj –› Un poil de la moustache d'un lion
- Mn –› Le cœur embaumé d'une biche
  –› Deux pierres ramassées dans une gorge
  –› Les ossements d'un écureuil

TR – Aucun

CR – Aucune

SORTILEGE N° 55

AVANCER SUR L'EAU

DS = 16 NDS = C NPS = Nul NES = D TL = E

Grâce à ce pouvoir le créateur du sortilège peut tenir debout sur l'eau et se déplacer à une vitesse maximum variant avec le NIS, soit 10 mètres par minute et par NIS. L'étendue du sort indique le poids qu'il peut emporter sur lui.

Le *MAITRE DES LEGENDES* doit préciser quels sont les mouvements de la surface sur laquelle va se déplacer le Maître du sortilège. En effet celui-ci peut être entraîné par le courant d'une rivière ou renversé par de trop puissantes vagues sur l'océan, ce qui entraînerait son immersion et la perte du pouvoir.

CM
- Mj –› Trois feuilles séchées de nénuphar
- Mn –› Quelques tiges de plantes lacustres
  –› Une plume de goëland
  –› Quelques poils de la fourrure d'un castor

TR – Aucun

CR – Science de la terre (30)

SORTILEGE N° 56

S'ELEVER DANS LES AIRS

DS = 25 NDS = C NPS = B NES = D TL = E

Ce pouvoir donne au créateur du sortilège la possibilité de s'élever à la verticale dans les airs. Ce déplacement et son contraire sont les seuls possibles. Rien ne peut faire dévier le Maître du sortilège de son axe magique, pas même un ouragan, mais il peut pivoter sur lui-même, se battre et créer

d'autres sorts sans aucune gêne. Ses déplacements verticaux requièrent son entière attention, ils se font à une vitesse dépendant du NIS, soit un mètre par seconde pour chaque NIS. La hauteur de l'axe d'élévation est liée au NPS, et le poids maximum que le Maître du Sortilège peut emporter au NES.

CM
- Mj → Une libellule morte
- Mn → Une pincée d'argile blanche
  → Les deux pattes d'un vanneau
  → Un morceau de bronze

TR - Aucun

CR - Science de la terre (45)

SORTILEGE N° 57

CREER UN ETRE DE FLEURS

DS = 22 NDS = E NPS = D NES = C TL = C

Par ce pouvoir le créateur du sortilège donne naissance à un être de fleurs qu'il anime en y transposant son esprit. Son propre corps entre alors dans un cycle biologique ralenti.

L'être de fleurs a une forme humanoïde et il est androgine. Il se déplace deux fois plus vite qu'un homme, ne possède que le seul sens de la vue et sa beauté est telle qu'en aucun cas il ne peut être agressé, les créatures naturellement mauvaises pouvant tout au plus l'ignorer.

Sa raison d'être est de "charmer" des créatures ou de calmer "la colère végétale". Qu'il choisisse l'une ou l'autre action, il ne peut s'éloigner de son maître à plus d'une portée donnée et son corps se désagrège dès que son objectif est atteint.

CHARMER DES CREATURES

Leur nombre est de une par groupe de 5 NIS. Elles doivent se situer dans une zone d'effet sphérique autour de lui quand il décide de leur choix.

Lorsqu'elles sont charmées il peut :

- soit les maintenir sur place en dessinant autour d'elles un cercle de pétales issus de son propre organisme. Ce phénomène n'engageant que leur propre volonté, elles peuvent sortir du cercle contraintes par la force d'autres créatures. Dans ce cas elles perdent 2 points de souffle par NIS.
- soit leur donner une fleur dont elles ne peuvent se défaire. Les créatures en possession de ce cadeau trouveront le Maître du sortilège "sympathique" si d'aventure elles viennent à le rencontrer sous sa véritable forme. Dans le cas où la fleur leur serait volée ou prise de force, elles perdent aussi 2 points de souffle par NIS.

NOTE : La durée d'effet ne détermine pas la période d'existence de l'être de fleurs, mais englobe cette période et celle du charme.

Les créatures sortant du cercle contre leur volonté ou dépossédées de leur cadeau ne sont plus charmées.

CALMER LA COLERE VEGETALE

Dès que l'être de fleurs pénètre dans la zone d'effet du sortilège de "colère végétale" il en dissipe les effets.

Le Maître du sortilège réintègre son corps quand une créature s'en approche à moins de trois mètres.

CM
- Mj → De la poudre de fleurs sèches de chélidoine dans une petite boîte en bois d'olivier
- Mn → Un carré de tissus mauve renfermant neuf fleurs de lavande
  → Neuf fleurs de pervenche ayant été cueillies la nuit
  → Neuf fleurs de pommier sauvage ayant été cueillies au crépuscule

TR - Facteur mental

CR - Connaissance des plantes (40)

SORTILEGE N° 58

VOYAGE DANS L'INVISIBLE

DS = 32 NDS = Nul NPS = F NES = Nul TL = E

Ce pouvoir permet au créateur du sortilège de voyager physiquement et instantanément d'un endroit à un autre. Le lieu de réception doit être obligatoirement "familier" et dans les limites de la portée.

La réussite du sort indique que l'énergie nécessaire à ce voyage est à la disposition du Maître du sortilège.

La réussite du voyage est liée au score du NIS (chaque NIS donne un point) et au CDS dans la compétence "mémoriser".

Il faut diviser leur somme par deux et lancer un d20 :

- Un résultat inférieur ou égal au score obtenu indique que le Maître du sortilège arrive indemne à l'endroit choisi.
- Un résultat supérieur au score obtenu indique que le Maître du sortilège n'atteint pas son objectif avec précision, soit qu'il arrive dans les airs et tombe de plus ou moins haut, soit qu'il se matérialise dans le sol, un arbre, un mur ou tout élément solide et s'en trouve rejetté violemment.

Dans tous les cas les dommages subis sont :

8 POINTS DE SOUFFLE x Me

EXEMPLE : Caustix le sorcier a un CDS de 8 dans la compétence "mémoriser" et un NIS de 18.

Ses chances d'atteindre avec précision son objectif sont : (8 + 18)/2 = 13

Le résultat du d20 donnant 18, la marge d'échec (Me) est: 18 – 13 = 5

Il s'est matérialisé dans un arbre et le choc de rejet lui cause des dommages, soit : 5 x 8 = 40 points de souffle

CM
- Mj → Une écaille de dragon celtique
- Mn → Un miroir d'argent
  → Trois plumes de corbeau
  → Une étoile de mer séchée

TR - Aucun

CR - Astronomie (55)
- Mémoriser (30)

SORTILEGE N° 59

FRERES DE LA MAGIE

DS = 58 NDS = G NPS = F NES = Sp TL = C

Ce sortilège très puissant permet à son créateur de se dédoubler plusieurs fois, soit une fois tous les 5 NES. Ces doubles sont en tous points identiques à l'individu original mais leur potentiel vital (points de souffle, points de fatigue) n'est pas multiplié. Ainsi, si l'un d'eux est blessé ou fatigué, tous le sont de même. Ils peuvent vivre en complète indépendance les uns des autres mais un lien télépathique les unit.

Les restrictions sont les suivantes :
- les doubles ne peuvent en aucun cas s'éloigner de leur original à plus d'une portée donnée.
- lors de chaque dédoublement le Maître du sortilège peut avoir la "malchance" de perdre complètement son don de magie (score réduit à 0). La résistance à cet effet est de un point par NIS, moins un point par dédoublement réalisé.

Lancer un d20 pour chaque cas.

NOTE : Comme le potentiel vital est unique les soins peuvent être accomplis sur n'importe lequel des individus.

Les doubles disparaissent dans les cas suivants :
- par individu, lorsqu'ils meurent
- tous ensemble, lorsque le Maître du sortilège perd son don de magie ou meurt.

CM
- Mj → Une baguette d'argent ayant été trempée dans l'eau d'une source à l'aurore et au crépuscule du jour du solstice d'hiver
- Mn → Trois fleurs de bleuet cueillies entre le dernier quartier et la nouvelle lune
  → Trois anneaux d'argent liés entre eux
  → Les ailes d'une corneille grise

TR - Aucun

CR
- Astronomie (80)
- Science du temps (40)

SORTILEGE N° 60

LANGAGES CONFUS

DS = 10 NDS = B NPS = B NES = Sp TL = E

Les créatures soumises à ce pouvoir ne sont plus capables de communiquer leurs pensées d'une quelconque façon ; que ce soit par la parole, l'écriture ou bien tout système de symboles ou de gestes. Les langages des animaux et des créatures monstrueuses sont affectés eux aussi. Le Maitre du sortilège peut agir sur une créature de son choix, par groupe de 5 NES, se trouvant face à lui dans les limites de la portée. Le NIS indique les chances que chaque victime a d'avoir son esprit définitivement détruit et de ce fait de sombrer dans un état végétatif ; soit une chance tous les deux NIS auxquelles il faut retirer le score de la caractéristique "santé d'esprit". Faire le tirage d'un d20 pour chaque créature affectée.

CM
- Mj → Une feuille de cornouiller cueillie une nuit de lune rousse
- Mn → Quelques baies de belladone
  → Le bec d'un rossignol
  → Une fleur sèche de jusquiame

TR - Facteur mental

CR - Aucune

SORTILEGE N°61

HURLEMENTS

DS = 28 NDS = Sp NPS = A NES = Sp TL = C

En hurlant le créateur du sortilège affecte une créature par groupe de 5 NES à une portée donnée face à lui.

La durée et l'effet produit dépendent de l'intensité du hurlement (voir descriptions).

- Effet de stupeur (durée B)

Les victimes sont sans réaction, insensibles à ce qui les entoure, prises d'un engourdissement général. Les créatures humanoïdes lachent ce qu'elles tiennent en main, restent les bras ballants. Toutes recouvrent entièrement leurs esprits si d'autres créatures s'approchent d'elles à moins d'un mètre. Elles ne gardent aucun souvenir entre le hurlement et l'instant où elles émergent de leur stupeur.

- Effet de déséquilibre (durée B)

Les victimes sont sourdes et ont beaucoup de mal à tenir debout. Pour savoir si elles y parviennent le *MAITRE DES LEGENDES* lance un d20 toutes les 5 secondes quand rien ne les gêne et toutes les secondes quand elles combattent (état équivalent 50) ; un résultat inférieur ou égal au CDS divisé par 2 de la compétence "équilibre" indique une réussite.

- Effet d'hystérie (durée B)

Les victimes se roulent par terre secouées de convulsions. Les créatures humanoïdes jettent au "hasard" ce qu'elles tiennent en main et s'écroulent sur le sol en criant, hurlant ou riant et pleurant tout à la fois. Toutes combattent dans un état (équivalent) 75 si elles sont directement agressées et perdent un point de souffle par minute révolue.

- Effet de catalepsie (durée C)

Les victimes subissent un choc violent leur causant un dommage de 35 points de souffle. Elles sont alors en état cataleptique (tout à fait semblable à celui de la mort sans une observation poussée).

- Effet de traumatisme (durée F)

Les victimes ne ressentent rien sur l'instant mais au delà de 10 minutes toutes les situations de danger pour elles ou leur entourage leur occasionnent des tremblements. Leur état est alors (équivalent) 50 et elles perdent 1 point de souffle toutes les 6 secondes révolues jusqu'à ce qu'elles tombent dans l'inconscience, instant où le phénomène s'interrompt.

- Effet de pétrification (permanent)

Les victimes sont transformées définitivement en pierre.

L'utilisation du contre-sortilège "reflux de la magie" peut seulement leur faire recouvrer leur corps mais en aucun cas la vie.

DETERMINATION DE L'EFFET

Le *MAITRE DES LEGENDES* lance un d20 et ajoute le résultat au score du NIS, chaque NIS donnant un point. Le total obtenu détermine l'effet du hurlement (voir tableau).

EXEMPLE : Le NIS donne un score de 15 et le lancer du d20 un résultat de 12. Leur somme est égal à 27, chiffre situé entre 21 et 28 indiquant un effet d'hystérie.

Stupeur de 2 à 11
Déséquilibre de 12 à 20
Hystérie de 21 à 28
Catalepsie de 29 à 34
Traumatisme de 35 à 38
Pétrification de 39 à 40

CM
- Mj –› Un peu de mélange d'œufs écrasés et de venin d'une même araignée
- Mn –› Une pince de crabe
  –› Trois dents de brochet
  –› Un peu de la fourrure d'un homme-loup

TR – Facteur de bravoure

CR – Morale, philosophie, métaphysique (50)

SORTILEGE N° 62

REGARD DE MORT

DS = 58 NDS = Nul NPS = A NES = Nul TL = C

Grâce à ce pouvoir le créateur du sortilège peut sur un simple regard donner la mort. Une seule créature peut être affectée par ce sort. L'effet étant très puissant le Maître du sortilège prend à chaque fois le risque de devenir momentanément ou définitivement "aveugle".

La résistance que ses yeux ont de ne pas "brûler" dépend du NIS, soit une chance par NIS :

– au delà d'une marge d'échec de 6 les yeux de l'utilisateur sont définitivement brûlés

– en deçà, ils guérissent en une période égale à deux fois la marge d'échec, en mois.

CM
- Mj –› Un os de crâne humain
- Mn –› La corolle d'une belle de nuit
  –› Un peu de la bave d'un chien enragé
  –› Les ossements d'un hibou

TR Aucun

CR Science du temps (80)

SORTILEGE N° 63

DONNER SOIF

DS = 5 NDS = F NPS = B NES = C TL = E

Le créateur du sortilège en usant de ce pouvoir peut donner soif à une créature par groupe de 4 NIS. Les victimes choisies et situées au départ dans une zone d'effet sphérique n'ont plus dès lors "qu'un seul impératif": étancher leur soif.

– 60 cl "d'eau" calme la soif pendant une heure

– boire plus de 60 cl "d'eau" en une heure n'apporte aucun réconfort supplémentaire

– Chaque heure passée en "ayant soif" cause un dommage de 2 points de fatigue (ou fatigue permanente dans les règles avancées).

EXEMPLE : Brennus, toujours en but aux tracasseries de Caustix le sorcier, a soudain terriblement soif. Il n'a sur lui qu'une outre de deux litres d'eau. Se doutant que cette soif a une origine maléfique, il ne boit que 20 cl et continue son chemin en se tenant sur ses gardes. Vingt minutes plus tard (20 cl = 20 mn) la soif le tenaille à nouveau, aussi se dirige-t-il vers le plus proche point d'eau, à environ 5 heures de marche. Ne pouvant s'empêcher de boire dès que le besoin s'en fait sentir, sa réserve d'eau ne le satisfait que (180 cl=3 h) 3 heures. Les 2 dernières heures le menant au bord du petit cours d'eau "salutaire" vont passer péniblement et il perd (2 h = 4 pts) 4 points de fatigue. De plus il est contraint, pour éviter d'autres désagréments, de stationner en cet endroit pendant quelques heures car les effets du sortilège (NDS = 16) vont encore durer 6 heures et 40 minutes.

CM
- Mj –› Un peu d'eau de mer
- Mn –› Un peu de poudre de boue séchée
  –› Un peu de poudre de feuilles séchées de vigne
  –› Une feuille de chêne ayant été séchée sur un morceau de fer par le soleil

TR – Facteur physique

CR – Aucune

SORTILEGE N° 64

LIER LES LANGUES

DS = 6 NDS = F NPS = B NES = C TL = E

Ce sortilège donne à son créateur la possibilité de rendre muette une créature par groupe de 4 NIS. Les victimes choisies doivent se situer au départ dans une zone d'effet sphérique.

CM
- Mj –› L'oreille d'un marcassin
- Mn –› Un peu de glu
  –› Une corde de lyre
  –› Une mèche de cheveux d'un muet de naissance

TR – Facteur mental

CR – Aucune

SORTILEGE N° 65

RENDRE STERILE

DS = 12 NDS = Sp NPS = BouD NES = F TL = E

Ce pouvoir agit sur une seule créature ou sur une zone d'effet circulaire de surface terrestre.

– Pour une créature l'intensité indique les chances de stérilité, soit une chance par NIS.

Le *MAITRE DES LEGENDES* lance un d20 à chaque fois que la question de fécondité se pose. Si le résultat obtenu est supérieur au score du NIS, la stérilité est effective.

– Pour la surface terrestre l'intensité donne un score qualifiant la fertilité du sol (ex : pour les cultures, un NIS important entraîne de maigres récoltes).

Chaque NDS indique une durée d'effet de trois mois.

La portée est (B) pour une créature et (D) pour une surface terrestre.

CM
- Mj → Un peu de lait d'une chèvre stérile
- Mn → Le foi embaumé d'un lapereau
  → La coquille d'un œuf d'une poule rousse n'ayant pas été fécondé
  → Un peu de l'urine d'une mule

TR – Facteur physique

CR – Aucune

SORTILEGE N° 66

EFFACER LES SOUVENIRS

La description de ce sortilège est la même que celle du N° 39 sauf en ce qui concerne les composantes matérielles et la compétence requise.

CM
- Mj → Une plume de cygne noir
- Mn → Un peu de vase d'un lac ou d'un étang
  → La cervelle embaumée d'une alouette
  → Un morceau de corail

CR – Morale, philosophie, métaphysique (30)

SORTILEGE N° 67

INFLIGER DES MALADIES

DS = 22 NDS = Per NPS = B NES = Nul TL = C

Ce pouvoir permet à son utilisateur d'infliger une maladie d'origine maléfique à une seule créature. L'intensité du sortilège indique la gravité de la maladie et par là même l'état d'amoindrissement dans lequel se trouve la victime (voir tableau).

Les prolongements de ce sortilège sont donnés dans la description de "guérir des maladies".

L'éventail des maladies d'origine maléfique est tel que leur description précise est laissée au Maître du sortilège, ceci restant dans les limites de la gravité obtenue.

- NIS 5 à 12 → maladie bénine (état 25)
- NIS 13 à 18 → maladie grave (état 50)
- NIS 19 et 20 → maladie incurable (état 75)

NOTE : les NIS de 1 à 4 provoquent de très légers malaises n'ayant aucune influence sur l'état de la victime.

CM
- Mj → Un peu de poudre de sang séché d'un animal mort d'une maladie
- Mn → Une poignée de fleurs séches de colchique
  → Un peu du poison d'un crapaud
  → Un peu de pus

TR – Facteur physique

CR – Connaissance des animaux (40)
– Connaissance des plantes (20)

SORTILEGE N° 68

PARALYSER

DS = 25 NDS = B NPS = B NES = C TL = C

Ce sortilège permet de paralyser une créature par groupe de 4 NIS. Les victimes choisies et situées dans une zone d'effet sphérique se figent dans la position qui était la leur lorsque le pouvoir a pris effet. Elles ne peuvent absolument plus bouger et ce quoiqu'il leur arrive. La paralysie musculaire est très douloureuse, causant la perte d'un point de souffle toutes les 10 secondes révolues.

CM
- Mj → Un hippocampe désséché et conservé dans l'obscurité pendant six lunes
- Mn → Les griffes d'un chat sauvage
  → Un scarabée pris dans de la sève d'érable
  → Une toile d'araignée enroulée autour d'une petite tige de cuivre

TR – Facteur de force

CR – Morale, philosophie, métaphysique (45)

SORTILEGE N° 69

RENDRE AMOUREUX

DS = 16 NDS = G NPS = G NES = Nul TL = E

Un peu, beaucoup, passionnément, à la folie... Ce pouvoir rend un être humain amoureux du créateur du sortilège ou d'une autre personne. L'intensité qualifie l'affection de la victime pour l'être aimé (voir tableau).

La victime "amoureuse" agit au mieux de son affection et n'est esclave de ce fait que si elle l'accepte.

Pour réussir ce charme le Maître du sortilège doit posséder une mèche de cheveux de la victime et de l'être aimé (composantes indispensables). Le consentement de ce dernier n'est pas nécessaire. Ces deux personnes doivent être dans les limites de la portée, leur visualisation n'ayant aucune influence, lorsque les deux mèches de cheveux sont "liées".

CM
- Mj → Une mèche de cheveux des deux personnes concernées
- Mn → Une colombe embaumée ayant eu le cœur percé par une aiguille d'argent
  → Un morceau d'une corde coupée sur le pont d'un bateau avant qu'il ne largue les amarres
  → Le cœur d'un loup embaumé contenant quelques feuilles de verveine

TR – Facteur mental

CR – Séduire (30)

SORTILEGE N° 70

ENVOUTER

DS = 22 NDS = F NPS = B NES = C TL = C

Grâce à ce sortilège le créateur tient en son pouvoir une créature par groupe de 5 NIS. Celles-ci prises dans une zone d'effet sphérique vont être attirées inéxorablement vers lui, même si elles ne le voient pas.
Dès cet instant elles lui sont entièrement loyales et soumises, faisant don de leur vie s'il le faut. Lorsque la barrière du langage entraîne une incompréhension des désirs de leur maître, elles restent instinctivement près de lui afin de le protéger. A noter que dans ce cas l'interprétation de la notion de danger leur appartient en propre.

Le Maître du sortilège perd son emprise sur les créatures contre lesquelles il agit de façon visible ou trop évidemment compréhensible. Une créature prenant conscience de cette "trahison" connait un "cruel" désenchantement dont l'unique exutoire est le plaisir d'en tirer vengeance.

CM
- Mj –› Un morceau d'ambre
- Mn –› Une branche d'aubépine coupée la nuit
  –› Un peu de poudre de sang séché d'un taureau
  –› Trois tiges de lierre tréssées

TR – Facteur mental

CR – Séduire (40)
– Morale, philosophie, métaphysique (20)

SORTILEGE N°71

ILLUSIONS

DS = 36 NDS = C NPS = B NES = C TL = C

Ce pouvoir permet de créer une ou plusieurs images en trois dimensions dans une zone d'effet sphérique. Cette zone située au plus loin à une portée donnée du créateur du sortilège peut être déplacée suivant ses désirs.

CONDITIONS INDISPENSABLES A LA CREATION DE CHAQUE IMAGE

– Le créateur du sortilège doit avoir observer au moins une fois ce qu'il désire représenter. La connaissance du domaine considéré limite cette représentation (ex : avoir vu un géant pendant son sommeil ne permet de représenter qu'un géant dormant).

NOTE : Un personnage n'étant jamais parti en aventure peut seulement créer des images correspondant à son cadre de vie. Par la suite il est conseillé au joueur de noter les différentes observations de son protégé afin de savoir avec précision qu'elles sont les images qu'il peut utiliser.

– Le créateur doit posséder un élément matériel ayant appartenu au modèle de ce qu'il veut représenter (ex : l'image de deux géants requiert la possession d'une partie du corps, aussi petite soit-elle, de chacun des deux géants ou alors un morceau de vêtement, un médaillon ou un autre objet leur ayant appartenu).

REACTIONS DES CREATURES EN PRESENCE DE L'ILLUSION

– L'intensité du pouvoir est insuffisante :
Les créatures décellent en ce qu'elles voient une illusion dont les images deviennent alors translucides.

– L'intensité du pouvoir est suffisante :
Les créatures n'ont aucun doute sur la réalité de ce qu'elles voient.

NOTE : Bien que l'illusion soit uniquement visuelle, il est "impossible" de convaincre une créature affectée de son erreur. Elle seule peut en obtenir la preuve. Elle doit pour cela venir au contact de l'illusion (avec une raison "plausible" de le faire) et la toucher.

Lorsque dans un groupe certains "personnages" sont dupes et d'autres non, il est inévitable que l'ensemble des "joueurs" sait à quoi s'en tenir. Dans ce cas le *MAITRE DES LEGENDES* doit veiller à la crédibilité des réactions des personnages.

DETERMINATION DE LA REACTION DE CHAQUE CREATURE

La vraisemblance d'une illusion dépend de deux facteurs :
– l'intensité du pouvoir défini par un score, soit un point par NIS
– la vraisemblance du modèle choisi défini par un bonus/malus. Le *MAITRE DES LEGENDES* consultant la "Charte Angoumoise" aux colonnes 2 et 4 doit choisir la réponse qui convient le mieux à la question : est-il facile de considérer cette illusion comme tangible ?

Le score du NIS modifié par le bonus/malus de vraisemblance détermine la réaction des créatures. Lancer un d20 pour chacune d'elle :
– si le résultat est supérieur au score du NIS modifié, les créatures décellent en ce qu'elles voient une illusion.
– si le résultat est inférieur ou égal au score du NIS modifié, les créatures n'ont aucun doute sur la réalité de ce qu'elles voient.

NOTE : Les images d'une illusion placées sur un élément de la réalité le cache à la vue des créatures affectées (ex : une paroi rocheuse masquant l'entrée d'une caverne, une butte dissimulant un dragon...).

Les créatures illusoires ne font en aucun cas des dommages.

CM
- Mj –› Un élément matériel appartenant au modèle de l'illusion
- Mn –› Un morceau de la peau d'un homme-serpent
  –› Un pétale de nymphéa cueilli un jour de soleil au printemps
  –› De la poudre d'ailes de papillons de quatre variétés différentes

TR – Facteur de surprise

CR – Moral, philosophie, métaphysique (60)

SORTILEGE N°72

GEIS

DS =46 NDS = I NPS = A NES = Nul TL = C

Ce sortilège très puissant permet de donner une interdiction ou un ordre précis à un être humain. Chaque transgression est dangereuse car elle cause des dommages importants, soit 10 points de souffle par NIS.

Voici quelques exemples d'interdictions relatés dans les légendes celtiques, accompagnés de malus modifiant le CDS dans les cas trop puissants.

Ne jamais refuser d'invitation à une fête –› Normal
Ne jamais tuer d'oiseau –› Normal
Ne pas entendre les aboiements d'un chien poursuivant le gibier sans se joindre à la chasse –› Normal
Ne jamais repousser une demande de celui à qui l'on a déjà refusé –› Malus (–3)
Ne jamais refuser une demande d'un de ses compagnons –› Malus (–5)
Ne pas rencontrer un homme seul sans le combattre –› Malus (–7)

La formulation d'un ordre doit comprendre en soi une interdiction.

Voici un exemple :

Ne pas rentrer chez soi sans y ramener une tête de géant. Malus (–1)

Contrairement à une interdiction qui ne s'achève qu'à l'expiration de la durée d'effet, l'ordre peut finir dès que ses conditions sont remplies. Pour juger de la difficulté d'un geis et des malus à y apporter le *MAITRE DES LEGENDES* peut utiliser la "Charte Angoumoise".

CM
- Mj –› Une patte de renard blanc ayant été pris dans un piège
- Mn –› Trois anneaux d'or liés entre eux
  –› Un peu de poudre de feuilles sèches de bouleau et de chêne mélangées
  –› Une goutte de venin de serpent coulée dans de la sève de pin

TR – Facteur mental

CR – Morale, philosophie, métaphysique (70)

SORTILEGE N° 73

FORME D'OMBRE

DS = 8 NDS = E NPS = A NES = Nul TL = E

Le créateur du sortilège peut user de ce pouvoir pour lui-même ou en faire bénéficier une autre créature. Etre sous "forme d'ombre" permet d'avoir une "apparence" floue, indistincte jusqu'à être invisible suivant l'intensité de la lumière ambiante. Toute créature regardant dans la direction de la "forme d'ombre" a des chances de la remarquer. Ces chances sont de 20 moins le score du NIS (un point pour chaque NIS) modifié par les bonus/malus liés à l'intensité de la lumière. Pour déterminer ceux-ci il faut consulter la "Charte Angoumoise" aux colonnes 3 et 4 en prenant les références suivantes :

– En extérieur
de jour
en plein soleil –› +7
dans l'ombre projetée par le soleil –› +4
par temps gris, au crépuscule, dans la pénombre d'un lieu –› +1
de nuit
éclairé par la lune –› +1
dans l'ombre projetée par la lune –› –4
par une nuit sans lune à découvert –› –6
par une nuit sans lune à couvert –› –8

– En intérieur ou par une nuit sans lune
directement éclairé par une source lumineuse importante –› +5
dans le halo d'une torche ou d'un feu de camp –› 0
dans la pénombre d'un lieu faiblement éclairé –› –6
dans les coins d'ombre d'un lieu faiblement éclairé –› –9

Avant de lancer le d20 le *MAITRE DES LEGENDES* doit aussi tenir compte, ce sortilège étant simplement visuel, du fait qu'un bruit ou une odeur peut éveiller l'attention et apporter un bonus supplémentaire.

Lorsqu'une créature remarque une forme d'ombre, celle-ci lui apparaît alors sous son véritable aspect.

Une créature sous forme d'ombre se voit elle-même normalement.

CM
- Mj –› Quelques brindilles d'un nid de huppes
- Mn –› Une boule de poils d'un renard et d'un loup
  –› Un peu de cendres prises au foyer d'un campement dans une contrée sauvage
  –› Une pierre d'obsidienne

TR – Aucun

CR – Aucune

SORTILEGE N° 74

PRENDRE L'APPARENCE D'UNE PERSONNE

DS =19 NDS = F NPS = A NES= Nul TL = E

Le créateur du sortilège peut prendre l'apparence d'une autre personne, existante ou d'invention, ou bien la projeter sur une créature. Le NIS indique la qualité de l'apparence. Celle-ci est précisée grâce aux colonnes 1 et 3 de la "Charte Angoumoise", chaque NIS donnant un point. Toute créature en présence de cette supercherie a des chances de la déceler. Ces chances sont de 20 moins le score du NIS, augmentées éventuellement d'un bonus dû à la connaissance de la personne considérée.

Connaissance uniquement visuelle :
– rencontrée une fois +1

- croisée quelques fois +2
- aperçue régulièrement +3

Connaissance relationnelle :
- fréquentation occasionnelle +2
- relation de voisinage +3
- relation amicale +5
- liens familiaux étroits +7

NOTE : Les bonus pour la connaissance visuelle d'une personne sont réduits d'un point si le tirage d'un d20 de "perception" échoue.

Le *MAITRE DES LEGENDES* ne doit pas oublier que ce sortilège n'est que visuel. Dans le cas d'une personne existante, il n'accorde pas la voix, la personnalité ou les manières de celle-ci.

Chaque créature affectée par ce pouvoir se voit elle-même sous sa véritable apparence.

CM
- Mj → Un peu de poudre de coquille d'escargot
- Mn → Quelques brins de chaume du toit de la maison d'un village
  → Trois cils d'une personne très âgée
  → Un cristallin de rapace

TR - Aucun

CR - Morale, philosophie, métaphysique (35)

SORTILEGE N° 75

TERRITOIRE D'INVISIBILITE

DS = 46 NDS = H NPS = Nul NES = B–F TL = C

Ce pouvoir permet de rendre invisible une créature par groupe de 4 NIS dans un lieu donné. Le créateur du sortilège doit réunir les créatures de son choix autour de lui (NES B) et ce faisant fixe aussi les limites du territoire d'invisibilité, sphère dont il est à la base le centre (NES F).

Les créatures invisibles se voyent entre elles, peuvent sortir et rentrer dans le territoire sans rompre l'effet mais sont visibles à l'extérieur.

Il est impossible de rendre une créature dans un état 50 invisible et son pouvoir d'invisibilité disparaît si elle tombe dans cet état.

NOTE : Chaque territoire a ses propres créatures invisibles et leur nombre ne peut en aucun cas être augmenté.

CM
- Mj → Quelques feuilles de sapin
- Mn → Un peu de la fourrure blanche d'une hermine
  → Une chenille morte enfermée dans trois feuilles de chêne maintenues par trois brins de laine
  → Une mouche morte ayant trempé dans de la salive

TR - Aucun

CR - Théologie (70)

SORTILEGE N° 76

RESISTER AU SOMMEIL

La description de ce sortilège est la même que celle du N° 30 sauf en ce qui concerne les composantes matérielles.

CM
- Mj → Trois lacets de cuir tressés, attachés par un anneau de bois d'olivier
- Mn → Quelques crins pris derrière le pied d'un cheval
  → Une plume de chevêche
  → Trois feuilles d'ortie

SORTILEGE N° 77

COMBATTRE LA PEUR

La description de ce sortilège est la même que celle du N° 31 sauf en ce qui concerne les composantes matérielles.

CM
- Mj → Un peu de poudre de coquillages
- Mn → Une poignée de terre ramassée dans la demeure d'un chef de tribu
  → La queue d'un orvet
  → Le crâne d'une hirondelle des mers

SORTILEGE N° 78

PROTEGER DES CHARMES

La description de ce sortilège est la même que celle du N° 32 sauf en ce qui concerne les composantes matérielles.

CM
- Mj → Un anneau de bois de chêne sculpté et incrusté d'airain
- Mn → Un morceau de laine ayant été tenu par un nouveau-né pendant son sommeil
  → La nageoire dorsale d'un ombre
  → Une infusion de feuilles de mélisse à laquelle il a été ajouté trois gouttes de sang d'un hibou

SORTILEGE N° 79

PROTEGER DE LA MAGIE

La description de ce sortilège est la même que celle du N° 33 sauf en ce qui concerne les composantes matérielles.

CM
- Mj → Un peu de cendres d'ossements recueillis après le repas du solstice d'été et calcinés sur les braises du foyer principal du banquet
- Mn → Trois larves de termite
  → Un hanneton piqué d'une petite aiguille en fer
  → Une petite boîte de bouleau contenant trois fourmis-lions morts

SORTILEGE N° 80

REFLUX DE LA MAGIE

La description de ce sortilège est la même que celle du N° 34 sauf en ce qui concerne les composantes matérielles.

CM
- Mj → Une petite boîte en cristal de roche contenant un peu d'écume de l'océan recueillie par une nuit sans lune
- Mn → Un ergot de coq coupé à la tombée de la nuit
  → Une plume de corbeau coupée en trois
  → Quelques plumets blancs soyeux de cypéracées

SORTILEGE N° 81

CHASSER LES CREATURES MONSTRUEUSES

La description de ce sortilège est la même que celle du N° 35.

SORTILEGE N° 82

VOYAGER VERS L'AVENIR

La description de ce sortilège est la même que celle du N° 36 sauf en ce qui concerne les composantes matérielles.

CM
- Mj → Un éphémère mort
- Mn → Un fossile
  → Un morceau de la carapace d'une tortue
  → Un petit flacon d'argent contenant une décoction de racines pilées de chardon

Bardes

SORTILEGE N° 83

RIRE

DS = 6 NDS = D NPS = Nul NES = C TL = E

Un instrument de musique est indispensable pour obtenir cet effet. Chaque être humain dans une zone sphérique autour du créateur du sortilège, qui n'a pas été prévenu par celui-ci de ses objectifs a des chances de rire de façon irrépressible, soit une chance par NIS. Les victimes connaissent alors une telle hilarité que leurs capacités sont affectées par un état (équivalent) 50.

Elles s'arrêtent de rire et combattent si elles sont directement attaquées. Leurs capacités sont alors affectées par un état (équivalent) 25 car elles continuent d'être secouées de spasmes nerveux.

CM
- Mj → Un instrument de musique
- Mn → Savoir raconter des histoires drôles (score = 10)
  → Savoir raconter des histoires drôles (score = 15)
  → Savoir raconter des histoires drôles (score = 20)

TR – Facteur de bravoure

CR – Jouer d'un instrument (20)
– Chanter (10)

SORTILEGE N° 84

ELEGIE

(Poème chanté sur la lyre dont le ton est le plus souvent tendre et triste.)

DS = 8 NDS = B NPS = Nul NES = C TL = E

L'utilisation d'un instrument de musique est obligatoire pour produire l'effet. Dans une zone sphérique autour du musicien de la magie, chaque être humain qui n'est pas averti par lui de ses intentions a des chances de pleurer irrésistiblement. Ces chances sont égales au score du NIS. Les victimes éprouvent un chagrin immense, sont découragées, accablées, démoralisées... à tel point que leurs capacités sont amoindries par un état (équivalent) 50.

Elles s'arrêtent de pleurer et combattent si elles sont directement attaquées, mais comme il est difficile de faire face à tant d'adversité leurs capacités déclinent jusqu'à un état (équivalent) 75.

CM
- Mj → Un instrument de musique
- Mn → Connaître 2 chants d'amour déçu
  → Connaître 2 chants tristes sur la condition humaine
  → Connaître 2 chants sur la trahison des siens

NOTE : Ces chants font partie du thème de la compétence "morale, philosophie, métaphysique".

TR – Facteur de bravoure

CR – Jouer d'un instrument (25)
– Chanter (10)

SORTILEGE N° 85

ENDORMIR

DS = 22 NDS = C NPS = Nul NES = C TL = C

Un instrument de musique est nécessaire à l'utilisation de ce pouvoir. Chaque être humain dans une zone sphérique autour de l'instrumentiste magicien, qui n'est pas informé par lui de ses desseins, a des chances de s'endormir plus que profondément, soit une chance par NIS. Les victimes connaissent en effet un sommeil dont "rien" ni "personne" ne

peut les rappeler, sauf dans le cas unique de l'utilisation du contre-sortilège "reflux de la magie".

CM
- Mj → Un instrument de musique
- Mn → Une bourse accrochée à l'instrument contenant de la poudre de pétales de coquelicot
  → Un anneau d'argent passé à l'auriculaire de la main gauche
  → Un bracelet de cuivre passé au poignet droit

TR – Facteur de bravoure

CR – Jouer d'un instrument (40)

SORTILEGE N° 86

TERRITOIRE DE PAIX

DS = 36 NDS = H NPS = Nul NES = F TL = C

La description de ce sortilège est la même que celle du N° 26 à deux exceptions. Le créateur est au départ le centre de la zone d'effet sphérique et c'est par une magie oratoire que le pouvoir s'établit.

CM
- Mj → Trois boucles de cheveux de trois jeunes enfants différents
- Mn → Connaître trois discours de conciliation (argumenter)
  → Connaître trois discours commerciaux (marchander)
  → Connaître trois discours élogieux (flatter)

TR – Facteur de bravoure

CR – Eloquence (60)

SORTILEGE N° 87

LOUANGES

DS =14 NDS = G NPS = Nul NES = C TL = E

En vantant les mérites ou les qualités d'une créature ou de quelque chose, le créateur du sortilège a une chance par NIS de convaincre chaque être humain dans une zone sphérique autour de lui que ce dont il parle est digne d'estime, de confiance ou bien possède une valeur importante. Cette certitude disparaîtra si les personnes concernées ont la "preuve" tangible du contraire. Dans ce cas elles peuvent "logiquement" en vouloir à celui qui leur a menti.

CM
- Mj → Trois fleurs sèches d'absinthe
- Mn → Une perle
  → Avoir de "l'éloquence" (score 20)
  → Savoir "mentir" (score 20)

TR – Facteur de surprise

CR – Vanter (20)

SORTILEGE N° 88

SATIRE

DS = 22 NDS = Per NPS = A NES = Nul TL = C

En quelques vers aux mots expressifs le créateur du sortilège met à nu les défauts ou les vices d'une personne qu'il désire tourner en ridicule. Ce faisant, et parce qu'il s'agit de magie puissante, la peau de la victime va se couvrir d'abcès, de pustules, de boutons, de tâches, de plaques et autres tumeurs purulentes. Cela, en plus ou moins grande quantité, lui cause un dommage variable. Ainsi chaque NIS occasionne la perte de 2 points de souffle et une quantité correspondante de manifestations épidermiques. La victime peut être soignée comme s'il s'agissait de blessures.

CM
- Mj → Un peu de poudre d'une plante saprophyte
- Mn → Trois fleurs d'arnica
  → Avoir des connaissances en "Morale, philosophie, métaphysique" (score 20)
  → Avoir des connaissances en "morale, phisolophie, métaphysique (score 30)

TR – Facteur mental

CR – Eloquence (40)

SORTILEGE N° 89

MALEDICTION

DS = 32 NDS = G NPS = A NES = Nul TL = C

"Je te maudis" ! Avec ces trois mots terminant une incantation plus ou moins longue le créateur du sortilège va attirer la mauvaise fortune sur une créature. La puissance de la malédiction est déterminée par le NIS, soit un point de malchance par NIS.

Le *MAITRE DES LEGENDES* doit juger de deux types de situations, celle où la victime agit et celle où elle subit.

La victime agit.

Avant chaque action, le *MAITRE DES LEGENDES* fait un jet de d20 et détermine si le score obtenu est signe de malchance.

S'il l'est, l'action entreprise quelle qu'elle soit échoue complètement et le *MAITRE DES LEGENDES* en tire les conséquences.

S'il ne l'est pas, l'action se déroule normalement.

La victime subit.

Le *MAITRE DES LEGENDES* détermine à l'avance le résultat de l'action.

Si elle réussit, la situation évolue naturellement.

Si elle échoue, un jet de d20 confirme ce résultat ou le nie. Dans cette éventualité "par malchance" l'action réussit finalement.

Cette malédiction est un pouvoir puissant pouvant affecter jusqu'au plus petit phénomène du hasard, aussi il est recommandé au *MAITRE DES LEGENDES* d'être très prudent dans son utilisation.

CM
- Mj → Une plume de la queue d'un engoulevent mâle
- Mn → Une branche d'aubépine coupée une première nuit de lune noire
  → Les deux ailes d'une effraie
  → De la poudre de feuilles de gui calcinées

TR – Aucun

CR – Eloquence (55)

SORTILEGE N° 90

ECLAIRER LA MEMOIRE

DS = 14 NDS = F NPS = A NES = Nul TL = E

Ce pouvoir permet d'augmenter le potentiel de mémorisation d'un être humain ou de remédier en partie aux effets du sortilège "effacer les souvenirs".

– Chaque groupe de 2 NIS accorde un point supplémentaire au CDS de la compétence "mémoriser".

– Quand la victime du sortilège "effacer les souvenirs" fait appel à sa mémoire, les chances qu'elle a de ne pas obtenir de résultat sont égales au score du NIS de ce sortilège. En "éclairant la mémoire" ces chances sont diminuées d'un point par groupe de 2 NIS appartenant à ce contre-sortilège.

CM

- Mj → Un petit bouquet de bruyère
- Mn → Un petit flambeau fait d'une mèche enduite de résine
  → Le crâne d'une chauve-souris
  → Un peu d'eau de source prise à l'aurore d'un jour de printemps

TR – Aucun

CR – Science du temps (20)

SORTILEGE N° 91

VISIONS

DS = 22 NDS = E NPS = Nul NES = D TL = E

Ce pouvoir permet de voir sous son aspect véritable chaque créature transformée ou masquée par une apparence.

Transformer un humain en animal
Se transformer en animal
Disparaître en fumée
Forme d'ombre
Prendre l'apparence d'un animal
Prendre l'apparence d'un arbre
Prendre l'apparence d'une personne

Il révèle aux yeux du Maître du sortilège tout ce qui est invisible.

Territoire d'invisibilité
Nuée de l'invisible

NOTE : Les servants invisibles du royaume des morts ne sont visibles que sous une forme diaphane légèrement bleutée, à la silhouette imprécise et vacillante.

Il permet aussi à son utilisateur :

– de ne pas voir les images du sortilège "d'illusions"

– de distinguer les "doubles" du sortilège "frères de la magie" de par leur apparence légèrement floue

– de voir l'image du Maître du sortilège "créer un être de fleurs" se superposer à sa création.

Le créateur du sortilège est le centre d'une zone d'effet sphérique se déplaçant avec lui.

L'intensité du sortilège sert à ce qu'à ces "visions" ne viennent pas s'ajouter des "hallucinations" (visions erronées ou fausses, apparitions, rêves éveillés...). Chaque NIS donnant un point, le *MAITRE DES LEGENDES* lance un d20. Si le résultat est supérieur au score du NIS le créateur tout en ayant de véritables visions, est sujet à des hallucinations dont la qualité varie avec la marge d'échec obtenue (consulter la "Charte Angoumoise, colonne 4 et 3).

CM

- Mj → Un peu de poudre de fleurs de jusquiame ayant trempé dans de l'eau druidique
- Mn → Trois piquants de hérisson
  → Trois plumes de grive
  → Une petite boîte en bois de chêne contenant une fleur sèche de coquelicot

TR – Aucun

CR – Science de la terre (40)

SORTILEGE N° 92

RAJEUNIR

DS =36 NDS = Per NPS = A NES = Sp TL = E

Le créateur du sortilège peut user de ce pouvoir pour lui-même ou en faire profiter une autre personne. Le rajeunissement est lié au NES, soit 3 mois par NES, mais dans le deuxième cas le bénéficiaire ne peut être, n'y devenir moins âgé que le créateur.

L'intensité indique les chances que le Maitre du sortilège a de ne pas vieillir en pratiquant un rajeunissement, soit une chance par NIS. Le *MAITRE DES LEGENDES* lance un d20 et compare le résultat obtenu au score du NIS. S'il lui est supérieur, le Maître du sortilège vieillit d'autant qu'il aurait pu rajeunir ou d'autant que le bénéficiaire a rajeuni.

CM

- Mj → Trois tiges de berce ayant été désséchées par le soleil
- Mn → Une dent de lait
  → Un petit morceau de la voile d'un bateau effectuant de lointains voyages
  → Un éclat de cristal de roche

TR – Aucun

CR – Science du temps (60)

medecins

SORTILEGE N° 93

DONNER DES FORCES

DS = 8 NDS = E NPS = Nul NES = Nul TL = E

Le bénéficiaire de ce sortilège gagne momentanément une résistance accrue lors d'efforts violents de courtes durées. En termes techniques, les seuils d'essoufflement (25, 50, 75) sont améliorés de un point tous les 2 NIS. Le créateur du sortilège peut user de ce pouvoir pour lui-même ou en faire bénéficier une créature. Dans ce cas il doit garder un contact physique avec elle pendant toute la durée de préparation.

CM
- Mj → Une branche de gui
- Mn → Une pincée de feuilles de menthe
  → Un pétale de rose séchée
  → Une goutte de sang du bénéficiaire

TR – Aucun

CR – Aucune

SORTILEGE N° 94

REDONNER DES FORCES

DS = 14 NDS = Per NPS = Nul NES = Nul TL = E

Ce pouvoir permet de réduire la fatigue engendrée par une dépense physique ou par l'utilisation du pouvoir magique. Le créateur du sortilège peut bénéficier des effets ou les transmettre à une autre créature. Dans ce cas il doit garder un contact physique avec elle pendant toute la durée de préparation. L'intensité indique le nombre de points de fatigue récupéré (voir tableau).

NIS
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
1 2 3 4 5 7 9 11 13 15 18 21 24 27 30 34 38 42 46 50

RECUPERATION

CM
- Mj → Un pied d'achillée mille-feuilles
- Mn → Trois branches de fougère
  → Trois feuilles d'arnica
  → Trois feuilles de lierre grimpant

TR – Aucun

CR – Aucune

SORTILEGE N° 95

GUERIR DES MALADIES

DS = 19 NDS = F NPS = Nul NES = Nul TL = E

Contracter une maladie suit le même principe que celui décrit au chapitre AD 12 sur les poisons.

Ce sortilège permet de déterminer la gravité d'une maladie et ensuite de la guérir, ceci qu'elle soit d'origine naturelle ou maléfique.

La gravité d'une maladie entraîne un état de fatigue permanent :
- Maladie bénine, état 25
- Maladie grave, état 50
- Maladie incurable, état 75

ORIGINE NATURELLE

La gravité de la maladie et son influence sur le comportement des créatures affectées sont décidées par le *MAITRE DES LEGENDES.*

L'état d'une créature souffrant d'une maladie d'origine naturelle peut connaître des fortunes différentes :
- S'améliorer
- Se stabiliser
- S'aggraver

Le *MAITRE DES LEGENDES* fait le tirage d'un d20 pour chaque période donnée et soustrait le score du Facteur physique (FP) au résultat obtenu.

Maladie bénine, tous les trois jours :
- guérison de 1 à 14
- stabilisation de 15 à 18
- aggravation pour 19 et 20 → maladie grave

Maladie grave, tous les jours :
- amélioration de 1 à 6 → maladie bénine
- stabilisation de 7 à 14
- aggravation de 15 à 20 → maladie incurable

Maladie incurable, toutes les 6 heures :
- amélioration pour 1 et 2 → maladie grave
- stabilisation de 3 à 10
- aggravation de 11 à 20 → agonie

Agonie, toutes les heures :
- stabilisation de 1 à 4
- aggravation de 5 à 20 → mort

ORIGINE MALEFIQUE :

La gravité de la maladie dépend des effets du sortilège "infliger des maladies". Son influence sur le comportement des créatures affectées est à l'appréciation du *MAITRE DES LEGENDES.*

L'état d'une créature souffrant d'une maladie d'origine maléfique qui n'est pas soignée s'aggrave automatiquement pour chaque période donnée précédemment.

GUERISON :

Le créateur du sortilège peut se guérir lui-même ou user de ce pouvoir pour le bénéfice d'une autre créature. Dans ce cas il doit garder un contact physique avec elle pendant toute la durée de préparation.

L'intensité du pouvoir indique le degré de guérison pour chaque cas de gravité. La durée du sortilège donne la période de stabilisation, les améliorations et guérisons étant instantanées.

ORIGINE NATURELLE :

Maladie bénine (état 25)
- NIS 1 et 2 → stabilisation
- NIS 3 à 20 → guérison

Maladie grave (état 50)
- NIS 2 à 5 → stabilisation
- NIS 6 à 10 → amélioration et stabilisation à l'état 25
- NIS 11 à 20 → guérison

Maladie incurable (état 75)
- NIS 3 à 8 → stabilisation
- NIS 9 à 12 → amélioration et stabilisation à l'état 50
- NIS 13 à 16 → amélioration et stabilisation à l'état 25
- NIS 17 à 20 → guérison

Agonie
- NIS 1 à 10 → stabilisation
- NIS 11 à 16 → amélioration et stabilisation à l'état 75
- NIS 17 à 19 → amélioration et stabilisation à l'état 50
- NIS 20 → amélioration et stabilisation à l'état 25

ORIGINE MALEFIQUE :

Maladie bénine (état 25)
- NIS 2 à 5 → stabilisation
- NIS 6 à 20 → guérison

Maladie grave (état 50)
- NIS 3 à 8 → stabilisation
- NIS 9 à 16 → amélioration et stabilisation à l'état 25
- NIS 17 à 20 → guérison

Maladie incurable (état 75)
- NIS 4 à 10 → stabilisation
- NIS 11 à 16 → amélioration et stabilisation à l'état 50
- NIS 17 à 19 → amélioration et stabilisation à l'état 25
- NIS 20 → guérison

Agonie
- NIS 5 à 12 → stabilisation
- NIS 13 à 18 → amélioration et stabilisation à l'état 75
- NIS 19 et 20 → amélioration et stabilisation à l'état 50

NOTE : Un NIS n'est pas mentionné lorsqu'il ne peut avoir aucune influence sur la maladie.

CM

- Mj → Une branche de gui
- Mn → Une décoction de fleurs ou de feuilles de lierre terrestre à inhaler
  → Une infusion de feuilles sèches de verveine à boire
  → Une infusion de pétales secs de roses à boire

TR - Aucun

CR - Connaissance des plantes (35)

SORTILEGE N° 96

GUERIR D'UN EMPOISONNEMENT

DS = 25 NDS = Per NPS = Nul NES = Nul TL = E

La connaissance de ce sortilège permet à son utilisateur de déterminer un cas d'empoisonnement et d'en amoindrir les effets. Le poison affecte l'organisme avec plus ou moins de rapidité. Le sortilège neutralise ce phénomène et son intensité est le facteur de diminution des dommages subis (voir tableau). Le créateur du sortilège peut agir sur lui-même ou sur une autre créature. Dans ce cas il doit garder un contact physique avec elle pendant toute la durée de préparation.

NIS
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
1 2 3 5 7 9 11 14 17 20 24 28 32 36 40 45 50 55 60 65
DIMINUTION

CM

- Mj → Une branche de gui
- Mn → Deux pincées de fleurs sèches d'arnica
  → Une décoction de racines de bardane à boire
  → Une goutte de venin de vipère

TR - Aucune

CR - Connaissance des plantes (45)

SORTILEGE N° 97

SOIGNER LES BLESSURES

DS = 32 NDS = Per NPS = Nul NES = Nul TL = E

Le créateur du sortilège a besoin de la composante majeure pour user de ce pouvoir. Il lui faut autant de bandes de tissus que les blessures sont étendues. Ces dernières sont types variés tels que : brûlure, contusion, ecchymose, engelure, gercure, crevasses, coupures, plaies vives, infectées ou à l'origine d'une hémorragie. Le sortilège supprime tous les risques d'aggravation de l'état du blessé et son intensité est le facteur de diminution des dommages subis (voir tableau). Le créateur du sortilège peut agir sur lui-même ou soigner une autre créature. Dans ce cas il doit garder un contact physique avec elle pendant toute la durée de préparation.

NIS
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
1 2 4 6 8 11 14 17 21 25 30 35 40 45 50 56 62 68 72 80

DIMINUTION

CM

- Mj → Plusieurs bandes de tissus imbibées d'une décoction de feuilles et de fleurs d'achillée mille-feuilles
- Mn → Trois feuilles de lierre grimpant
  → Trois fleurs sèches d'arnica
  → Un petit morceau d'argent

TR Aucun

CR Connaissance des plantes (55)

Les recits des bardes

Pour chaque point dépensé en magie bardique ou druidique, un personnage ayant suivi l'initiation bardique a droit à une histoire, un poème ou un chant regroupés sous le terme générique de récit.

Narrer une histoire, déclamer un poème ou chanter peut avoir un effet bénéfique ou maléfique sur l'auditoire.

L'association de ces termes est importante car connaître un récit n'est rien sans l'aptitude pour l'exprimer.

TYPES DE RECIT ET MODES D'EXPRESSION
NARRER
- HISTOIRE BENEFIQUE
- HISTOIRE MALEFIQUE
DECLAMER
- POEME BENEFIQUE
- POEME MALEFIQUE
CHANTER
- CHANT BENEFIQUE
- CHANT MALEFIQUE

1. HISTOIRE, POEME, CHANT

Chaque type de récit regroupe un nombre égal de thèmes. Ces thèmes sont définis par les compétences (ex : récits d'embuscades célèbres ou sur le mystère des étoiles : astronomie).

A l'aide d'un récit, un barde peut mettre en valeur une compétence quelle qu'elle soit (ex : comment quelques guerriers réussirent, en "se déplaçant silencieusement", à surprendre les gardes d'un camp fortifié et ainsi à entraîner la victoire de leur tribu... ou bien, avec quelle habileté un marchand, en de lointains pays, troqua la peau d'une chèvre contre des bijoux d'or et d'argent).

L'effet recherché est d'augmenter ou de diminuer le CDS dans cette compétence, des personnages qui forment l'auditoire (ex : se déplacer silencieusement, marchander).

La modification est de +1 ou de –1 pour chaque groupe de vingt récits d'un "même genre" connu par le barde. D'un "même genre" signifie qu'ils sont d'un type donné et abordent un thème identique (ex : vingt poèmes sur l'intérêt de se déplacer silencieusement ou bien vingt histoires de marchandages).

Il est possible d'obtenir une modification sans atteindre un multiple précisément (20, 40, 60...) :

– En dessous de 20 récits, noter simplement le nombre de récits.

– Au dessus de 20 récits, retirer au nombre de récits le chiffre de la vingtaine précédente (35 –› 35–20=15) pour obtenir un score sur 20.

– Lancer un d20 ; si le résultat est inférieur ou égal au score, la modification est obtenue (ex : 35 récits donnent une modification de +1 ou –1 automatiquement et 15 chances sur 20 d'obtenir un +2 ou –2).

NOTE : La modification correspondant à chaque groupe de 20 récits est acquise. L'obtention de la modification correspondant à un chiffre intermédiaire est à déterminer à chaque fois qu'un récit est dit.

La connaissance de chaque groupe de quatre récits sur une compétence précise donne au barde 1 point de plus au "score" qu'il possède dans cette compétence.

DUREE DU RECIT

Il n'est besoin de dire qu'un seul récit sur la compétence considérée pour obtenir l'effet désiré.

La durée du récit est liée à l'aptitude du barde à l'exprimer, c'est à dire au score qu'il détient dans la compétence "narrer, déclamer ou chanter", soit : 101– score –› résultat/10 en minutes et secondes (ex : 101–36 –› 65/10 = 6,5 mn ou 6 mn et 30 s).

DUREE D'EFFET DU RECIT

Elle est égale en minutes au score du barde dans la compétence qu'il s'emploie à mettre en valeur.

ZONE D'EFFET DU RECIT

Elle est sphérique et se situe autour du barde. Elle est définie par l'aptitude du barde à exprimer le récit, c'est-à-dire au CDS qu'il détient dans la compétence "narrer, déclamer ou chanter", soit : CDS = NES à lire dans la colonne C du tableau EVI d'étendue (CDS 7 –› NES 7 –› zone d'effet de 2 m de rayon).

PRECISION SUR L'EFFET

Les effets ont lieu dès que le récit s'achève.

Les personnages n'ont pas besoin "d'écouter" le barde, s'il parle à voix haute, pour être affectés ; il leur suffit "d'entendre" et d'être dans la zone d'effet.

Les personnages ne sont pas retenus dans la zone d'effet par le récit. Ils sont libres de s'éloigner ou bien de se boucher les oreilles. Les personnages doivent entendre tout le récit pour être affectés.

Les récits maléfiques ont la même teneur que les récits bénéfiques, mais sont issus d'un apprentissage totalement différent. La nuance magique que le barde apporte dans le ton de chacun d'eux, n'est décelable dans certains cas que par

un autre barde.

– Si le barde qui écoute a un nombre de récits (b1) au moins aussi important que son confrère (b2).

– Dans le cas contraire il faut calculer : B1 – (B1 – B2) et comparer le résultat obtenu au score du jet d'un d100. S'il lui est inférieur ou égal la nuance magique est interprêtée.

EXEMPLE : Le barde qui écoute connaît 42 récits (B1) et son confère 74 (B2). B1 – (B2 – B1) donne 42 – (74 – 42) = 10 chances sur 100 de savoir si le récit est maléfique ou bénéfique.

ACQUISITION DES RECITS PENDANT LE COURS DU JEU

– Auprès d'un maître

Pour que l'aspect magique d'un type de récit puisse être dégagé et transmis, il faut que le maître connaisse au moins 20 récits de ce type. L'apprentissage d'un récit dure environ 15 jours à raison de 1 à 2 heures par jour. La valeur des deux bardes en présence peut diminuer ou prolonger cette période mais au plus d'une semaine. Ceci est à l'appréciation du *MAITRE DES LEGENDES.*

– Par expérience personnelle

A chaque fois qu'un barde assiste à la réussite d'une compétence dans une situation critique ou vit lui-même cette expérience il a des chances d'en "mémoriser" suffisamment bien les tenants et aboutissants pour "composer" un récit.

Mémoriser

Quand la situation critique prend fin, il faut lancer un d20 et comparer le résultat au CDS de la compétence "mémoriser". S'il est inférieur ou égal au CDS, l'expérience est favorable à la composition d'un récit.

Composer

Après avoir mémoriser, le barde peut "composer" un récit issu de son expérience, sous la forme qui lui convient.

Il faut procéder comme ci-dessus au regard de la compétence "composer" choisie. Si le résultat est favorable, le barde ajoute ce récit à sa connaissance. La conception d'un récit nécessite une période moyenne d'un mois à raison de 3 à 4 heures par jour.

La valeur du barde peut diminuer ou prolonger cette période, mais au plus de 15 jours. Ceci est à l'appréciation du *MAITRE DES LEGENDES.*

2. NARRER, DECLAMER, CHANTER

A chaque type de récit correspond un mode d'expression. Pour réussir à tirer parti d'un récit, un barde doit savoir le dire avec talent.

Un d20 doit être lancé et le résultat obtenu comparé au CDS du barde dans la compétence ou mode d'expression correspondant. S'il est inférieur ou égal au CDS, le récit est dit avec art, devient magique, et peut avoir un effet bénéfique ou maléfique sur l'auditoire.

JOUER D'UN INSTRUMENT ET COMPOSER DE LA MUSIQUE

Un barde sait jouer d'un instrument et s'il est capable de composer de la musique, il peut accompagner un récit magique et doubler le bonus/malus de l'effet.

Il faut lancer une première fois le d20 pour juger de son talent d'instrumentiste et comparer le résultat au CDS correspondant. Si lui est inférieur ou égal, le barde a la possibilité d'essayer de trouver les harmonies qui conviennent le mieux à la situation.

Il faut lancer une deuxième fois le d20 et comparer le résultat au CDS de la compétence "composer de la musique". S'il lui est inférieur ou égal, le barde a réussi à composer un accompagnement magique et l'effet du récit s'en trouve renforcé.

3. RESUME DE LA PROCEDURE

Pour augmenter ou diminuer le CDS d'une compétence des personnages qui l'écoutent, un barde doit :

– connaître au moins une histoire/poème/chant mettant en valeur cette compétence. Le *MAITRE DES LEGENDES* détermine le bonus/malus lié au nombre de récits connus.

– réussir à narrer / déclamer / chanter avec art. Le *MAITRE DES LEGENDES* lance un d20 au regard de la compétence choisie et s'il est favorable applique le bonus/malus.

– éventuellement réussir à "jouer d'un instrument" avec talent. Le *MAITRE DES LEGENDES* lance un d20 au regard de cette compétence et s'il est favorable passe au point suivant.

– réussir à "composer" un accompagnement magique. Le *MAITRE DES LEGENDES* lance un d20 au regard de la compétence "composer de la musique" et s'il est favorable double le bonus/malus de l'effet.

4. MIRACLE DU POETE

Quand un barde désarmé est tué, des servants invisibles du royaume des morts (voir sortilège de magicien "nuée de l'invisible") viennent pour emporter son assassin. Leur nombre est égal à celui des récits que connaissait le barde, divisé par 10 et arrondi au chiffre supérieur. La chance que chacun à d'emporter le coupable est égale en pourcentage au nombre de récits. Le *MAITRE DES LEGENDES* jette un d100 pour chaque servant. Un servant ayant échoué dans sa tentative retourne directement au royaume des morts.



DONS

COMBAT	Cbt	
MAGIE	Mag	
ARTISTIQUE	Art	
COMMUNICATION	Com	
PERCEPTION	Per	
MECANIQUE	Mec	
NATURE	Nat	
FOI	Foi	

CARACTERISTIQUES

			-25%	-50%	-75%
FORCE	F				
RAPIDITE	R				
COORDINATION	C				
ENDURANCE	E				
VOLONTE	V				
INTELLIGENCE	I				
SANTE D'ESPRIT	S				

				-25%	-50%	-75%
	Facteur de force	FF				
REFLEXES						
HABILETE						
CHOC PHYSIQUE	Facteur physique	FP				
	Facteur bravoure	FB				
VIVACITE D'ESPRIT	Facteur surprise	FS				
CHOC MENTAL	Facteur mental	FM				

AGE :

STATUT SOCIAL :

				-25%	-50%	-75%
F	ARRACHÉ	AR				
F	LEVÉ	LV				
F	BOUGÉ	BG				
F	ENCOMBREMENT	EC0				
F	ENCOMBREMENT 4	EC4				
F	Saut hauteur sans élan	SHS				
F	Saut hauteur avec élan	SHa				
F	Saut longueur sans élan	SLs				
R	Saut longueur avec élan	SLa				
R	SPRINT m/s	VS				
R	COURSE m/m	VC				
R	PAS DE COURSE Km/h	VPc				
R	MARCHE ACCEL. Km/h	VMa				
R	MARCHE NORM. Km/h	VMn				
R	PROMENADE Km/h	VP				

AURA		AUR	
SOUFFLE		SFL	
FATIGUE		FAT	
Vivacité d'esprit		VES	
TAILLE	T	t	
POIDS	P	p	
BEAUTE		B	
(P/20)°			
Ambidextrie		AMB	
OUIE		OUI	
VUE		VUE	
GOUT		GOU	
ODORAT		ODO	
TOUCHER		TOU	
6me SENS		SIX	

				-25%	-50%	-75%
R/C	ESQUIVE	ÉS				
R/C	Feinte de corps	FC				
R/C	BASE	Base				

				-25%	-50%	-75%
I	INTUITION	ITU				

ENCOMBREMENT

			-25%	-50%	-75%	
0	EC0		-25%	-50%	-75%	
EC0			-25%	-50%	-75%	A
		-25%	-50%	-75%	x	B
		-50%	-75%	x	x	C
		-75%	x	x	x	D

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%																									

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%
C	Equilibre				
C	Se déplacer en silence				
C	Savoir chuter				
C	Nager				
F	Grimper à la corde				
C	Escalader				
C	Monter à cheval				
C	Conduire un char				
C	Avoir le pied marin				
C	Manœuvrer une embarc.				
I	Manœuvrer un bateau				
C	Subtiliser				
R	Dissimuler				
C	Manipuler				
I	Poser des pièges				
I	Détecter les pièges				
I	Désamorcer les pièges				
I	Embuscade				
I	Détecter une embuscade				
I	Camouflage				
I	Se cacher				
I	Pister				
I	Effacer les traces				
I	Chasser				
I	Se repérer				
I	Déterminer une distance				
I	Prédire le temps				
I	Eloquence				
S	Argumenter				
I	Vanter				
I	Marchander				
I	Flatter				
I	Se moquer				

			-25%	-50%	-75%
I	Interroger				
I	Détecter le mensonge				
I	Torturer				
S	Se déguiser				
C	Imiter les voix				
I	Simuler des émotions				
I	Mentir				
C	Ventriloquie				
C	Pitrerie				
I	Inventer des histoires d.				
I	Raconter des histoires d.				
C	Danser				
I	Composer des danses				
C	Mimer				
C	Jongler				
I	Commander une troupe				
I	Jouer à la crosse				
I	Jouer aux échecs				
I	Architecture militaire				
I	Cérémonies				
S	Lois				
R	Empoignade				
C	Percussion				
C	Pique				
	Arc				
	Grand bouclier				
	Bouclier rond				
	Coutelas				
	Coutelas lancé				
	Epée longue				
	Epieu				
	Fronde				
	Gourdin				
	Hache				
	Hache lancée				
	Javelot				
	Lance				
	Lance lancée				
	Poignard				
	Poignard lancé				

			-25%	-50%	-75%
INITIATION MEDECINE					
I	Con. Animaux				
I	Médecine des plantes I				
I	Médecine des plantes II				
I	Médecine des plantes III				
I	Médecine sanglante I				
I	Médecine sanglante II				
I	Médecine sanglante III				
S	Mémoriser				
I	Con. Plantes				
I	Premiers soins				
INITIATION MARCHANDS					
S	Alphabet				
S	Alphabet				
S	Alphabet				
S	Evaluer				
S	Evaluer				
S	Evaluer				
S	Mémoriser				
S	Parler				
S	Parler				
S	Parler				
INITIATION A LA MAGIE					
I	Con. Animaux				
I	Astronomie				
I	Con. Créatures monstr.				
S	Mémoriser				
S	Morale, philosophie méta.				
I	Con. Plantes				
I	Sciences de la terre				
I	Science du temps				
I	Séduire				
S	Théologie				
INITIATION DRUIDIQUE					
S	Alphabet oghamique				
I	Con. Animaux				
S	Astronomie				
S	Mémoriser				
S	Morale, philosophie méta.				
I	Con. Plantes				
S	Sacrifice				
I	Sciences de la terre				
I	Science du temps				
S	Théologie				
INITIATION BARDIQUE					
I	Chanter				
I	Composer des chants				
I	Composer des histoires				
I	Composer de la musique				
I	Composer des poèmes				
S	Déclamer				
C	Jouer d'un instrument				
S	Mémoriser				
I	Narrer				

EQUIPEMENT

LE GRAND ART DE LA MAGIE

PM	PD	PB	PL

CM

DSM

SCORE	
MAGIE DRUIDE BARDE MEDECIN	

Nº	Page	SORTILEGES	MS	Score/Ex	DS	TR	NDS	NPS	NES	TL

RS = –VM +	FF =	FP =	FS =	FB =	FM =

NOTES

SOUFFLE

–100%

–75%

–50%

–25%

0

SFL	
Sfl	

FATIGUE

100

–25%

–50%

–75%

–100%

0

FAT	
Fat-max	
Fat	

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

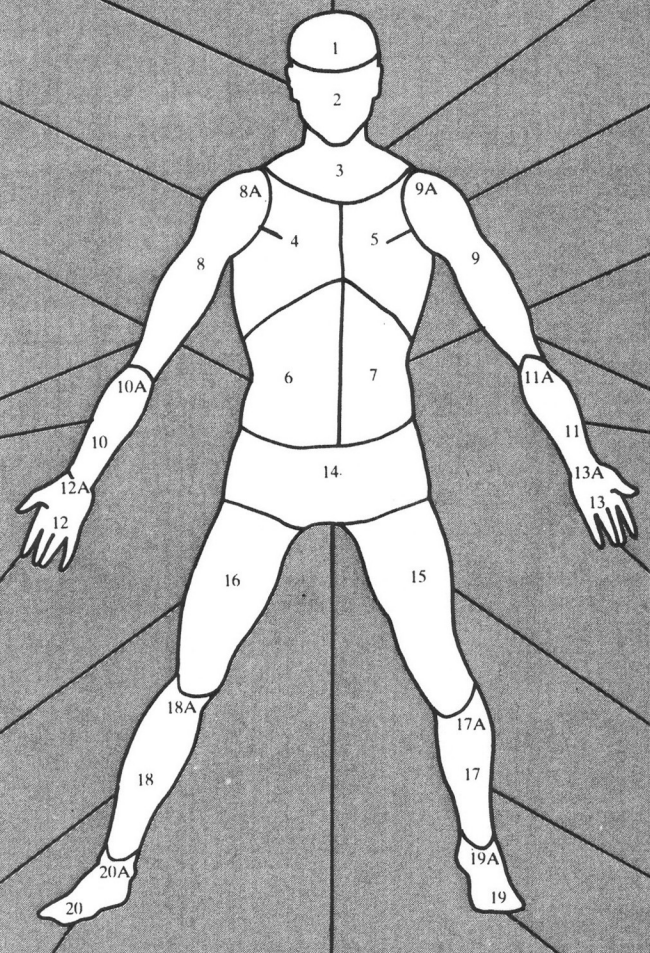
16

17

18

19

20



Cet ouvrage est dédié a tous ceux qui par leur aide et leur conseil ont permis que *LEGENDES* devienne réalité.
Jean-DavidAmaoua, Cyril Cocchi, Nathalie Daudier, Simone Desmarest et son fils, Magalie Dourlens, Marc Duret, Hervé Fontanières, Dominique Gaboriaud, Michel et Pascal Gaudo, Joël Jacobs, Christophe Montel, Thierry Peron, Roland Pawlack, Frédérique et Paul Rogé, Nicole et Frantz Rohmer, Bruno Savoye, Max Schlanger, Laurence Sobraques, Claudie Truchi, ainsi que pour la présente édition : Jacques Penalba, Gilles Lautussier, Anne et Jean Descourtis, Didier Guisérix.
Avec une mention particulière à Gosciny et Uderzo pour avoir fait du gaulois Astérix un personnage légendaire.

Editeur : JEUX DESCARTES 5, rue de la Baume 75008 Paris
Conception-Réalisation : JEUX et REFLEXIONS 16, Boulevard Victor-Hugo 06000 Nice
Textes : S. DAUDIER, M. DELADERRIERE (magie), J.M. MONTEL (monstres et animaux)
Dessinateurs : D. GUISERIX (monstres et personnages), LEFKO (animaux), J. PENALBA (couverture et dieux)
Photocomposition : TYPO 06 17, Boulevard de Cessole 06100 Nice
Impression : SAIT 78190 TRAPPES Z.I. n° 8500667



ISBN : 2-904 783-14-8

79 F