

L'ŒIL DE BALOR

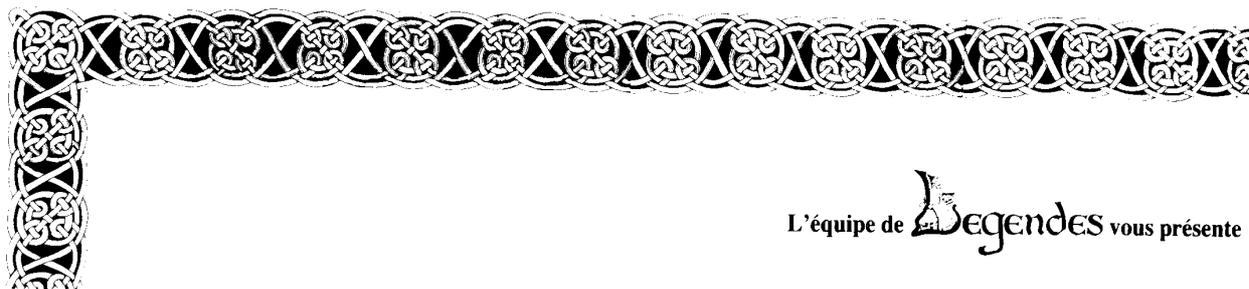


L. H. GISSIER

**JEUX
DESCARTES**

5, Rue de la Baume - 75008 PARIS

Legendes



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

LOEIL de BALOR

scénario pour

Legendes Celtiques

AVERTISSEMENT

Lors d'un contact entre les équipes de RUNES et de LEGENDES, un souhait commun s'est révélé : donner un exemple de développement d'aventure à partir d'une «idée pour meneur de jeu» parue dans RUNES.

C'est avec cette volonté que l'ŒIL DE BALOR a été conçu, en prenant pour base LE TROISIEME ŒIL, écrit pour le N° 6 de RUNES.

Le deuxième but de cette histoire est de proposer aux Maître des Légendes un support de campagne (série d'aventures liées entre elles) ; à cette fin, de nombreux «embranchements» sont indiqués ou suggérés tout au long des pages suivantes.

Après RUNES et LEGENDES, cette aventure peut ainsi devenir la vôtre.

LOEIL de BALOR

1. LE TROISIEME OEIL

Neige. Dans l'aube grise balayée par le vent du nord, tout le village attendait assemblé devant la demeure du chef. Lilaïs, un peu à l'écart, s'était adossée contre le tronc du chêne sacré. D'un geste vif elle avait rejeté son capuchon de laine, laissant apparaître son doux visage marqué d'inquiétude.

Hiver de douleur. La forêt alentour gémissait sous l'étreinte glaciale. Pas un mot, juste une pensée unique tissant sa toile comme une araignée de givre, les emprisonnant tous... «Déesse-mère, faites qu'il ne naisse pas maintenant !» Pas maintenant... Le premier cri se fit entendre, étouffé par les murs et malgré tout tranchant comme une lame. Déchirure. Lilaïs ferma les yeux... «Déesse-mère, il faut que ce soit une fille !»

Instant de vide. La tribu se dispersait lentement. Gandiorix, silhouette massive, se tenait immobile devant l'entrée de la demeure et Carrunos s'approchait de lui, tenant sa cape serrée contre son corps. Les deux hommes se regardèrent mais sans vraiment chercher à se voir, les yeux perdus dans une pénombre lointaine. Carrunos parla, trop bas pour que Lilaïs puisse entendre. Elle se souvint de l'une des phrases que son père aimait à employer pour décrire le talent du barde : «Carrunos connaît des mots aussi réconfortants pour l'homme qui souffre que des gorgées d'hydromel pour celui qui a froid». Une rafale, et la bise fut une morsure cruelle sur les joues de la jeune femme. Braises sous les cendres, sa colère s'embrasa en un feu éclatant, faisant étinceler ses yeux clairs. Un long frisson la secoua toute entière, elle décida enfin de quitter la protection de l'arbre séculaire. Les deux hommes s'aperçurent de sa présence lorsqu'elle fut à quelques pas. Elle fixa les yeux sombres de Carrunos pour annoncer : «mon père nous attend, le moment est venu d'agir».

Le vieillard assis devant le foyer aux flammes mourantes ne leva pas la tête quand ils entrèrent car il savait qui ils étaient. Il le savait depuis bien longtemps maintenant et il connaissait aussi ceux qui les accompagneraient. Son visage labouré par les ans contrastait avec ses mains de jeune homme. Celles-ci posées sur les genoux, comme effleurant la tunique blanche, devaient certainement leur aspect au contact régulier avec l'eau pure. Du moins c'est ce que disait une des poésies de Carrunos. L'intérieur de la demeure était étrangement silencieux, le vent hurlant du dehors se limitant ici à un murmure. La voix claire du vieil homme s'imposa soudain à tout autre bruit, mais avec une douceur infinie : «avant de vous parler j'aimerais que vous soyez tous réunis, allez chercher Trucus et la Louve». Le nom de cette dernière creusa une ride entre les sourcils de Carrunos et Lilaïs s'avança d'un pas, prête à parler. La main de son père s'éleva alors en un geste apaisant : «vous avez besoin d'elle pour accomplir votre destinée et en un sens elle a besoin de vous, allez la chercher». La main du pouvoir reprit son vol et vint se poser sur la chevelure blanche, lissant les mèches dorées par les lueurs vacillantes du feu.

Pendant leur marche dans la forêt la bise se calma peu à peu, et finit par disparaître lorsqu'ils arrivèrent à la clairière du sorcier. Celui-ci était mort bien sûr, sinon ils

n'auraient pas osé venir. Maintenant la Louve habitait sa maison. Le calme succédant à la tempête était presque effrayant en cet endroit. Dans le silence une voix rauque claqua soudain comme un fouet : «qu'est-ce que tu veux ?» dit-elle. Gandiorix se retourna et aperçut entre les arbres la chevelure d'un roux flamboyant qu'il connaissait si bien. La Louve revenait de la chasse portant deux lièvres accrochés de part et d'autre du ceinturon de cuir qu'il lui avait offert. «C'est un garçon, petite sœur, et j'ai besoin de toi». Il s'avança à sa rencontre, laissant les deux autres en arrière. Après s'être enlacés, ils discutèrent un moment, la Louve montrant des réticences évidentes même pour Carrunos et Lilaïs qui ne les entendaient pas. La Louve rentra ensuite chez elle et Gandiorix revint pour annoncer qu'elle avait accepté. De ce fait elle réapparut un instant plus tard, s'étant séparée de son arc et du gibier, mais armée d'un poignard. Le chemin de retour se fit alors sans un mot car la jeune femme marqua immédiatement ses distances en lançant un regard de défi aux compagnons de son frère.

Au village, après un temps de surprise, Trucus accepta à son tour. La tête ceinte de son habituel bandeau de cuir, il acquiesça simplement et se joignit au groupe sans plus attendre.

Ils étaient tous réunis, assis en demi-cercle devant le druide, de l'autre côté du foyer de braises. Le sage les regarda un à un et commença à chanter très doucement. Sa voix était comme le murmure d'un ruisseau. Carrunos qui lui avait appris ce chant l'accompagna aussitôt ; la mélodie se transforma pour devenir le soupire du vent dans la forêt printanière. Ce vent soufflait vers le passé, obligeant Gandiorix à baisser la tête car les mots racontaient son histoire...

A cette époque Gandiorix n'était qu'un jeune homme et son père dirigeait le village. Un matin de printemps, un messager était venu pour annoncer que plusieurs bateaux de la funeste race des Formoirés avaient accosté en Armorique. Il n'eut pas besoin de prolonger son discours, déjà les hommes lançaient des cris de guerre et faisaient leurs préparatifs. Néanmoins au cours d'un conseil rapidement tenu, il fut décidé que seul un groupe d'une vingtaine de guerriers partirait. Gandiorix était du nombre. Les Formoirés n'eurent pas l'occasion d'apprécier la terre des hommes et doivent encore parler de ce guerrier héroïque qui décapita leur chef et plus grand magicien. Gandiorix était ce héros. Il revint au village dans les premiers jours de l'automne, précédé par sa renommée, couvrant sa tribu de gloire. Il était devenu un homme, un chef et la tête embaumée du grand mage formoiré accrochée au harnachement de son cheval était là pour le prouver. Seules les légendes des bardes parlaient de héros ayant combattu et vaincu un ennemi porteur du troisième œil.

Les deux hommes s'arrêtèrent de chanter, le druide parla alors d'une voix aussi glaciale que le vent d'hiver.

«Nous avons préparé un festin et la nuit venue nous étions encore à manger, boire, chanter et surtout à écouter Gandiorix parler de ses exploits, lorsque de la tête qu'il brandissait le troisième œil s'ouvrit. Aussitôt une voix horrible se fit entendre, couvrant la rumeur de la fête. Elle clama ceci : le troisième de tes enfants sera un garçon, il naîtra une nuit d'hiver. Ton sang coulera dans ses veines jusqu'au jour où la lune cachera le soleil ; alors je deviendrais son père et son troisième œil s'ouvrira.



Je ramassais la tête qui roulait sur le sol, la plongeais dans de l'eau pure en m'écriant : que cette eau sacrée éclaire les ténèbres ! J'égorgeais une poule au dessus du chaudron et entrepris une divination des plus puissantes. Dans le silence absolu, j'observais le sang qui gouttait dans l'eau et obscurcissait peu à peu la vision que j'avais de la tête coupée, reposant sur le fond du chaudron, et du troisième œil toujours ouvert qui me fixait. Lorsque le sang du sacrifice eut rempli son office, des images se formèrent à la surface de l'eau, j'appris ce que le mage n'aurait pas aimé que je sache. J'avais été aussi loin que mon pouvoir le permettait, brisé par la fatigue je sombrais dans l'inconscience».

Ces quelques phrases semblaient avoir épuisé le vieil homme ; il regarda Carrunos qui enchaina : «notre devin ayant repris connaissance annonça que la malédiction, bien que d'une puissance hors du commun, pourrait peut-être être contrecarrée le moment venu. La fête était finie bien sûr et nous avons ramené Gandiorix chez lui dans un état de stupeur dont il n'émergea que trois jours plus tard. Depuis personne n'a parlé de ce drame et le souvenir même, jusqu'à cette nuit, semblait en avoir été effacé».

Le druide se leva en s'appuyant sur son bâton de chêne et vint se placer derrière eux. Sa voix les surprit par la force, le pouvoir qu'elle recelait.

«Voilà ce qu'il vous faut accomplir maintenant. Demain le jour succombera devant la nuit, la lune occultera le soleil. Pendant ce court instant d'obscurité vous devrez vous trouver dans la caverne aux confins du bois de bouleau et toucher la roche face à l'entrée avec une branche d'aubépine mêlée à une branche de gui. De ce contact naîtra une source d'eau pure et magique. Vous remplirez un chaudron et reviendrez au village avant que le soleil ne disparaisse à l'horizon. J'immergerais alors le nouveau-né et son troisième œil disparaîtra à tout jamais.

Cette nuit vous irez aux pieds de la colline, de l'autre côté de l'étang, couper la branche d'aubépine. Je vous donnerais la serpe d'or et le gui que j'ai préparé. Il est nécessaire que Lilaïs procède elle-même à la coupe car elle seule connaît le cérémonial à accomplir. Il vous faut savoir que les forces des ténèbres vont agir contre vous pour que la malédiction s'accomplisse. Je ne peux vous en dire plus car la destinée ne se laisse voir qu'enveloppée de mystère. Pour tout cela il est préférable qu'une fois en possession de l'aubépine, vous partiez tout de suite en direction de la caverne».

Le druide, après un long silence, vint devant eux leur faisant signe de se lever.

«Allez maintenant, réunissez-vous chez Gandiorix, vous avez encore beaucoup de choses à mettre au point et je ne vous serais d'aucune utilité».

Achevant sa phrase, il regarda intensément la Louve qui se détourna pour sortir la première. Comme elle était sur le seuil, il ajouta : «encore un instant...» Il semblait hésiter. «... Carrunos, tu entreras le dernier dans la caverne, et sur le chemin du retour, prenez garde, je vous ai vu... il y avait une ombre... je ne sais pas ce que c'est».

2. LA VISION

Le soleil était de givre, blanc, métallique. Un soleil sans chaleur. Le soleil des îles boréales.

L'île, faite de roches noires, mordait dans l'océan de ses vertigineuses falaises. Le temps y était glissements furtifs et inspirations lentes.

Stagar avait plongé ses yeux de ténèbres dans la lumière blessante, cherchant le pouvoir. Agenouillé au bord du vide, figé, les battements du cœur livrés au rythme du ressac, toute sa volonté tendait vers un unique but : faire éclore son troisième œil. L'œil des grands mages de la race formoirée. L'instant était propice, l'absence totale de nuage révélait un ciel d'un bleu profond.

Un peu plus haut sur le sentier menant à la tour, Turmac attendait, tout aussi immobile que son frère aîné. Les miroitements de cuivre de l'océan avaient capté son attention. Celle-ci, qui aurait dû être dirigée sur les alentours, destinée à protéger la concentration de Stagar, fuyait hypnotisée d'éclats en étincellements.

L'oiseau au plumage rouge sang, l'oiseau Solune, passa en planant au dessus de la tour de pierres grises et bleutées. Libre était son existence sacrée et son vol majestueux. Il était le maître des vents, celui qui enseignait aux créatures prisonnières lorsqu'elles l'invoquaient avec respect.

Le vent qui chantait le long de son corps lui susurra les mots d'un désir : vitesse. Il glissa jusqu'au bord de la falaise pour plonger vers l'océan.

Turmac sentit l'ombre le couvrir un bref instant et réalisa le danger un battement de cœur plus tard ; un battement trop tard. Ses yeux découvrirent l'oiseau Solune lorsqu'il piqua juste devant Stagar, le souffle lui manqua.

L'œil avait rongé l'os du front, le remodelant en cavité. Maintenant son temps était venu de naître, il poussait sous la peau, dernière barrière entre lui et la force qui l'appelait.

Stagar souffrait, la tête prise dans un étou, mais sentait poindre au fond de lui une sourde exultation. L'instant résultant d'années d'études, de patience et d'efforts arrivait enfin. Si proche. Il sentait la peau au dessus de ses yeux se tendre et se craqueler de l'intérieur. Son esprit vacillait, parcourant des territoires sans fin où des astres incandescents explosaient en lumières acides. Entropie, territoire de la folie. Cri primal brillant son corps en une force au souffle brûlant, il était un point de matière infiniment petit traversant un espace en fusion.

Puis l'ombre.

Deux ailes immenses couvrirent en une lenteur extrême ce néant de lumière. L'esprit de Stagar se dilata sous l'effet de la peur et le point de matière devint planète hurlante.

Choc.

Planète de cendres dévorée par deux volcans vomissant des nuages de douleur, de la lave et du sang.

Nuit.

L'oiseau Solune avait traversé le faisceau de pouvoir. Immobilisé dans les airs entre Stagar et le soleil, il s'était instantanément embrasé et consumé. Un léger chuintement s'était ensuivi, aussitôt éteint.



Inspiration. L'air émit un sifflement en s'engouffrant dans la gorge de Turmac. Il vit son frère lever les mains vers son visage et s'écrouler en hurlant. Le corps gisant eut une convulsion qui amena la tête au dessus du vide. Maintenant il ne bougeait plus. Turmac se précipita, descendit le sentier, ses doigts fébriles cherchant à dénouer la bourse attachée autour de son cou. Sur le petit promontoire il s'agenouilla, regarda le dos de Stagar, cherchant un mouvement de vie, et prit la petite fiole d'argent que contenait la bourse. Le temps n'existait plus, il eut l'impression de s'éveiller d'un cauchemar lorsque la forme devant lui fut parcourue d'un rapide tremblement. «Il vit» était la clef de la réalité. Posant la fiole derrière lui, il s'approcha du bord de la falaise, glissa la main gauche sous le menton pour soulever la tête et saisissant le ceinturon tira précautionneusement le corps en arrière. Quand il l'eut retourné sur le dos, son regard se détourna un bref instant de la vision qui s'offrait à lui. Un trou béant sur les ténèbres s'ouvrait dans le front, du sang emplissait les yeux et coulait sur le visage livide. Il ramassa et ouvrit la fiole, fit couler le liquide épais sur les yeux blessés, arrachant des gémissements au corps inanimé.

- «Ne bouge pas, cela va aller mieux maintenant.» Il s'était penché et parlait à voix basse.
- «Turmac ?» La voix de Stagar était celle d'un mourant. «J'ai mal... l'œil de Balor... il est mort, je ne le sens plus !»
- «Calme-toi, cela va aller...»
- «Je ne vois plus... je suis aveugle !» Il essayait de prendre appui sur un coude. «Balor n'a pas voulu... il y a eu une ombre... pourquoi ?» Il se débattait faiblement, comme atteint de fièvre et faisant un cauchemar de mort. «Turmac, il faut que tu retires l'œil, il va pourrir... je vais pourrir, Balor m'a maudit !» Son désespoir mettait Turmac au supplice.
- «Stagar, c'est moi, c'est ma faute, calme-toi...» Le visage mutilé se tourna de côté avec une expression indicible, les yeux sanglants semblaient fixer un point éloigné. «C'est moi qui suis maudit, je contempnais l'océan et je n'ai vu l'oiseau Solune que trop tard, lorsqu'il... lorsqu'il t'a masqué le soleil...» Le grondement du ressac s'imposa, obstacle infranchissable entre les deux frères. Turmac continua dans un murmure, comme s'adressant à lui-même. «J'étais là pour te protéger, pour empêcher que cela arrive...»

2/1. L'ŒIL RUBIS

Il ouvre les yeux. Horizon de pierres, proche. «Où suis-je ?» se dit-il, et il entend sa voix qui résonne. «J'ai parlé ?», à nouveau sa voix monocorde, mais cela le rassure. Sa vision est trouble ; «vaporeuse» décide-t-il car le soleil entre dans la chambre par une ouverture. «Ma chambre, je suis dans ma chambre, je regarde le plafond.» Il conserve un doute mais n'ose pas bouger la tête de peur de souffrir. «Souffrir ?», il n'entend rien... Il répète : «souffrir !» et rassuré cherche une réponse.

L'œil.

Sa mémoire accroche un écho qui se répercute sur les parois d'un gouffre et emmerge soudainement de la nuit.

L'œil.

«L'œil que m'offrait Balor est détruit.» Curieusement il ne ressent que de l'indifférence, comme un vide.

Il retire la couverture en peau d'ours, se lève. «Depuis combien de temps suis-je couché ?» Ses jambes sont faibles. Il avance avec précaution vers la lumière, s'appuie au mur de pierres froides. Falaises et océan, le vent poursuit son éternelle confiance à la rare végétation brune et grise. La caresse

glaciale le fait frissonner. Il plisse les paupières face au soleil, ressent une légère brûlure sur le front. Sa main s'élève hésitante, se pose comme à regret au dessus de l'arcade sourcilière. Les doigts glissent, arrivent au bord du cratère éteint, cicatrisé, et inexorablement attiré explore l'intérieur du crâne. Vertige. «Impossible !» hurle sa pensée. Les schémas originaux se distendent pour accepter cette nouvelle donnée. Les poumons expulsent l'air sous la pression d'une fulgurante nausée. Ses jambes se débloquent sous son corps ; il s'écroule.

- «Fils !» Stagar ouvre les yeux. Il est étendu sur les dalles rugueuses, le visage dans la pénombre.

- «Père ?» L'air autour de lui émet une vibration, il y flotte, épars, de vagues murmures. «Balor, je ne veux pas devenir fou ! Qu'ai-je fait ?»

- «Fils ?» La voix n'a pas de consistance, ne vient de nulle part, fantomatique.

- «Père ?» Son esprit se fait brumes et repos. «Je suis dans l'autre monde puisque père est mort.»

- «Stagar, l'œil magique... prends l'œil magique, vite !» Cette fois la voix est lointaine, venant peut-être du pied de la tour. La vibration dans l'air s'est accrue, devient audible : bourdonnement.

Haine. La haine se déverse en lui, l'oblige à se relever, vacillant. Il s'approche du grand coffre de cèdre noir, l'ouvre, cherche fébrilement l'écrin. L'œil rubis, le cristal vivant jaillit de l'ombre dans un halo de sang. Soupir.

- «Enchasse-le !»

- «Quoi !» Sa voix résonne comme un râle, mais l'œil est déjà dans sa main, brûlant. La force irradie dans ses doigts, s'insinue dans l'avant-bras semblable à un poison paralytique.

- «Vite !» Hurlement de vapeurs pourpres. Sa nuque se raidit. L'œil incandescent trouve son refuge, celui pour lequel il fut extrait des ténèbres.

Stagar, la tête renversée, plongé dans le ciel d'un bonheur douloureux, pleure. Il oscille, tombe à genoux puis sur le flanc. Maintenant la distance et la mort sont définitivement abolies, il n'y a plus d'obstacle pour que vienne la...

....VISION.

Souviens-toi mon fils de cet homme qui me trancha la tête. Regarde-le célébrer ses propres exploits au milieu des siens. Il me croit au royaume des morts, loin de l'autre côté de l'océan. Il ignore tout du pouvoir de Balor et de ses descendants ; il ignore tout de mon pouvoir ! Maintenant je le maudis....

....le troisième de tes enfants sera un garçon, il naîtra une nuit d'hiver. Ton sang coulera dans ses veines jusqu'au jour où la lune cachera le soleil ; alors je deviendrais son père et son troisième œil s'ouvrira....

....regarde Stagar, regarde l'effroi du héros. Il s'appelle Gandiorix, souviens-toi de lui !»

Ecrasement. Stagar crie, les mains sur les tempes. Sa tête roule dans la poussière, la voute du ciel se brise en mille reflets tourbillonnants. Il fixe un autre visage.

«C'est un druide, je sens son pouvoir.»

La vision devient trouble, ondoyante.



«Il sait qu'il n'existe pas de certitude, il cherche la vérité»

L'océan agonise sous une pluie d'étoiles.

«Stagar, il est en train de réussir.... regarde !»

Pénombre écartée comme un voile de brouillard, glissement le long d'un escarpement. C'est une caverne. De la roche pleine jaillit une source. La pensée étrangère et répugnante découvre : «ce n'est pas loin du village, l'eau effacera l'œil maudit» Il voit l'enfant immergé dans un chaudron.

Neige. Ils sont cinq à quitter le village. L'esprit les observe, essaie de les reconnaître. Leurs traits se précisent peu à peu et se gravent dans la mémoire de Stagar. L'esprit les nomme au fur et à mesure : «Gandiorix.... Lilaïs ma fille», sensation de crainte.... «Carrunos.... Trucus....», le dernier est encore trop éloigné ; son abondante chevelure rousse impose brusquement une identité énigmatique : «la Louve ?» Stagar tatonne pour lever le mystère mais se heurte à sa position d'observateur.

Profondeurs écarlates, la voix du mage s'insinue comme une souffrance.

«C'est fini.... mon pouvoir s'épuise.... la malédiction doit s'accomplir.... des années devant toi.... te préparer, tu dois apprendre.... le ciel, quand aura lieu l'éclipse.... doit s'accomplir.... prendre l'enfant, il est ton frère.... c'est le fils de Balor !»
Obscurité.

2/2. C'EST LA NUIT

C'est la nuit. Stagar est dans la nuit, accroché aux récifs du ciel, fiché au sommet de la tour comme une étoile.

C'est la nuit. Cheveux en nuages dans le vent, poumons de glace, pétrifié. Stagar est iceberg et banquise, immense.

C'est la nuit. Il a appris. Il sait ce que le druide sait et tout ce qu'il ne sait pas.

Bientôt le voyage jusqu'à la terre des hommes.

3. LES FORMOIRES

Stagar, Turmac et Astur sont les trois fils de Targor de Solune, héritier de la puissance de Balor (voir *LEGENDES CELTIQUES* page 19 «les Tuatha Dé Danann»). Targor commandait l'armée formoirée lors de sa tentative d'invasion de l'Armorique ; il fut tué par Gandiorix.

3/1. STAGAR

Mage et guerrier. Agé de 33 ans.

Archétype du chaos et des ténèbres, il est animé par des tendances contradictoires : celles du feu et de la glace, de la passion incandescente et du néant de la mort. Chaque plateau de la balance ainsi chargé d'un fardeau extraordinaire place continuellement celle-ci à la limite de la rupture. Ce phénomène confère au personnage un équilibre extrême, se traduisant en une confiance en soi exacerbée, allant parfois jusqu'au paroxysme.

Stagar fait partie de ces êtres que le pouvoir de la vie et de la magie dévore, donnant à leur regard une intensité que certains qualifient de «folie»

3/2. TURMAC

Guerrier. Agé de 27 ans.

Turmac des ténèbres, c'est la glace emprisonnant le monde. Le blizzard qui n'épargnera que ses frères. La haine implacable, inaltérable, éternelle. La solitude obsessionnelle avec pour seul horizon la destruction de Gandiorix, l'assassin de son père.

3/3. ASTUR

Mage. Agé de 22 ans.

Il est semblable au soleil des îles boréales, blissant par sa luminosité et «presque chaud», au sens humain du terme. Mais c'est un fils du chaos, ses réactions sont imprévues, phantasmes et réalité se mêlant souvent en de surprenants délires.

NOTE : Ce personnage n'intervient pas dans *L'ŒIL DE BALOR* afin que le maître des Légendes puisse l'utiliser dans la *COLLINE AUX KORRIGANS* si Stagar et Turmac sont tués.

3/4. LE POUVOIR SUR LES LOUPS

Stagar jouit d'un pouvoir inné : contrôler les loups.

Cette faculté est en fait commune à de nombreux Formoirés possédant un don de magie notable.

DEFINITION : Les loups n'attaquent jamais un détenteur du pouvoir si leur instinct les avertit de «l'affinité raciale» qui existe vis à vis de lui. De plus ils lui obéissent si celui-ci le décide.

Techniquement, il faut définir par un jet sous le pouvoir magique (PM) du personnage, et ce pour chaque loup, si le lien est effectif.

Dès lors, le contrôle s'effectue sur simple décision, mais en dépendant un certain nombre de points de fatigue, soit :

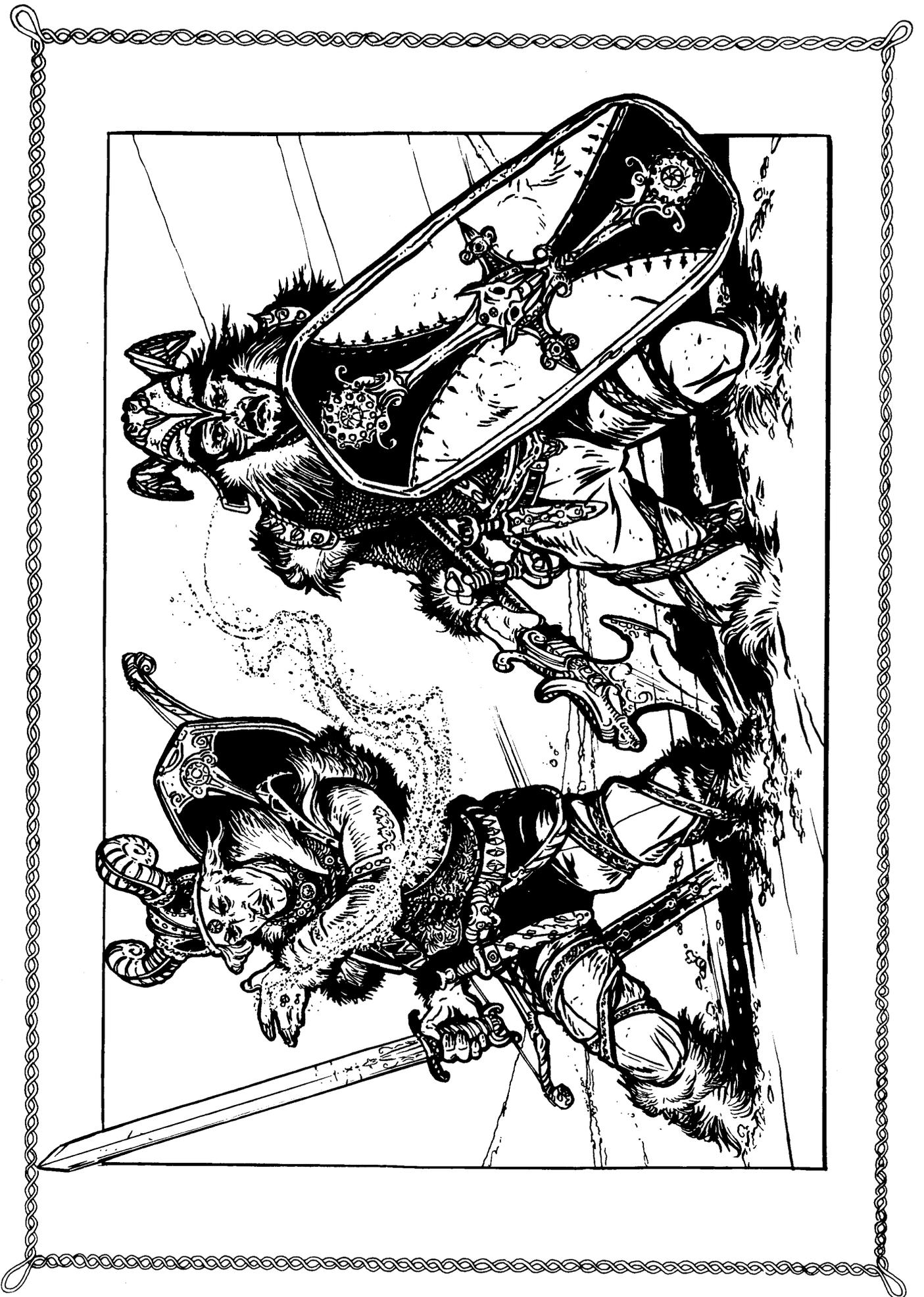
21 - PM pour chaque loup «apprivoisé»

Le nombre maximum de loups qu'un individu peut garder sous son contrôle est : $PM / 6$ (gabarit du loup) arrondi au chiffre supérieur.

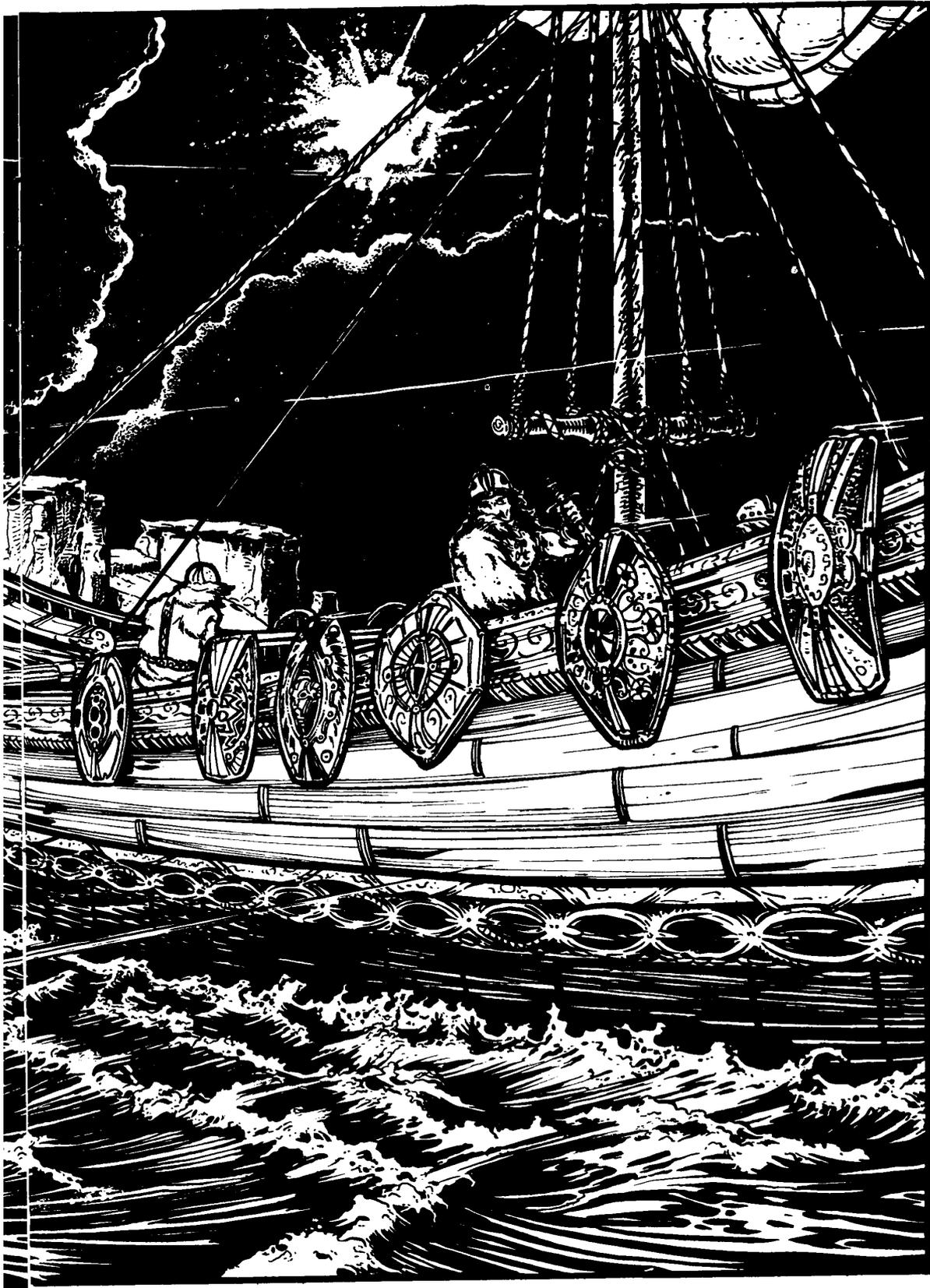
3/5. LE DON DE FOI

Dans le calcul du pouvoir magique (PM) d'un Formoiré, la foi dans le chaos et les ténèbres intervient.

Ainsi nous avons : $PM = 2 \text{ Mag} + 3 \text{ J} + 2 \text{ S} + \text{V} + 2 \text{ Foi}$







4. LE VOYAGE

Les trois frères débarquent en Armorique par une nuit glaciale de fin Samionos (Novembre). La neige couvre jusqu'aux falaises de la côte et de lourds nuages se déchirent en une querelle fantomatique avec la lune et le vent (voir dessin).

Leur voyage terrestre se déroule dans des conditions climatiques très difficiles, même pour des Formoirés habitués à un environnement hostile.

Ce périple en terre des hommes commence aux abords de l'actuel cap Frêhel, traverse l'Armorique d'ouest en est et s'achève en Gaule dite «chevelue» dans la forêt entourant la future cité de Cenabum (Orléans) presque un mois plus tard. Le voyage en lui-même offre peu d'intérêt romanesque si ce n'est qu'il donne à Stagar la possibilité d'apprivoiser trois loups.

Arrivés au sein des territoires ogres, les Formoirés rencontrent celui qui en détient la régence : l'ogre des tempêtes. Le contact, facilité par une ancienne alliance entre les deux peuples, est le meilleur possible.

Le roi des ogres met à l'entière disposition de ses hôtes, l'élite de ses guerriers, mais Stagar décide de n'en garder que deux par mesure de discrétion. Son choix se porte sur les plus habilités à le guider dans les collines du Perche et la vallée de l'Huisne (noms actuels).

Nous sommes dans la première semaine du mois d'Anagantios (Janvier). Stagar a un mois devant lui pour détailler le secteur de la vallée de l'Huisne qui l'intéresse.

Qui plus est, le hasard vient lui apporter un atout supplémentaire. Dans la caverne du bois de bouleau, il découvre un homme-loup ayant élu domicile dans une des salles, pour la période d'hiver.

La différence raciale séparant un Formoiré tel que Stagar et un homme-loup est infime ; ce sont presque des frères. Un allié de plus, le piège ourdi patiemment enserme maintenant toute la vallée.

5. LES ROLES

La Louve, Lilaïs, Trucus, Carrunos et Gandiorix sont les cinq personnages désignés par la divination pour conjurer la malédiction.

Le maître des Légendes doit lire à l'ensemble des joueurs les informations générales concernant les personnages et demander à chacun d'en choisir un.

Ensuite, prenant à part les joueurs interprétant les rôles de la Louve, Lilaïs et Trucus, il leur révélera ce que seuls ces personnages savent sur eux-mêmes.

5/1. LA LOUVE

C'est une jeune femme vivant dans une maison située en dehors du village. A l'époque où elle n'était qu'un nourrisson, le druide a excommunié son père. Rejeté de

tous, il a dû partir et n'est jamais revenu. Sa mère, quant à elle, est restée, menant une existence un peu en marge de la tribu. Lorsqu'elle est morte, quelques années plus tard, la Louve s'est retrouvée seule, sans aucune famille. Le chef du village, père de Gandiorix, l'a alors recueillie et élevée comme sa propre fille. Malgré l'affection dont elle a été entourée, elle a gardé un caractère sauvage, rapidement agressif. Hormis sa famille adoptive, elle déteste l'ensemble de la tribu et en particulier le druide.

Elle a appris à se battre au côté de Gandiorix et a étudié la magie auprès d'un vieux sorcier, mort depuis deux années, dans la maison duquel elle habite. Ses venues au village sont rares.

PERSONNEL : Au delà de son attitude farouche et de son caractère volontairement insociable et violent, elle souffre de l'isolement de sa situation. Bien que ne l'acceptant pas, elle se lierait volontier d'amitié avec une ou deux personnes de sa génération, à qui elle n'a en fin de compte rien à reprocher.

Le père de la Louve (Argan Sahor) et elle-même sont de descendance formoirée. Aucun des deux ne le sait.

L'excommunication d'Argan Sahor s'explique alors, l'hérédité formoirée étant devenue au fil du temps un facteur d'opposition, de plus en plus manifeste, à la religion et à la personne du druide.

NOTE : Si un quelconque personnage s'interroge sur les causes de l'excommunication, il peut être répondu qu'elle était due à la critique systématique d'Argan Sahor pour tout ce qui avait trait aux cultes du village. Bien qu'à l'époque la rumeur circulait sur l'existence d'une faute bien plus grave, personne n'en a jamais rien appris et Lunaïs (le druide)-restera silencieux si l'on évoque ce sujet.

Cette consanguinité donne à la Louve un demi-pouvoir sur les loups (voir chapitre 3/4 et 15/2 «action, la Louve»). Elle n'en a pas connaissance au début de l'aventure mais peut s'en douter si elle s'interroge sur l'origine de son nom.

Si tel est le cas la Louve se souviendra de 5 événements :

- Lorsque, jeune fille, elle se rendit pour la première fois chez le sorcier, celui-ci sur le seuil de la porte lui dit : «tu as été bien longue la Louve, entre donc, nous avons beaucoup de travail !»

NOTE : Au contraire de Lunaïs, le sorcier a su deviner chez Argan Sahor qu'il connaissait bien, son «sang formoiré». Cette connaissance lui a permis avec logique de présumer de la venue de la Louve. Quant à discerner le pouvoir de celle-ci, gageons qu'il s'agit là encore de divination.

- Quelques mois plus tard, elle rencontra dans la forêt un loup solitaire. Au lieu d'attaquer, l'animal se contenta de grogner en tournant autour d'elle et finit par s'éloigner.

- Plus d'un an après, elle osa enfin demander au sorcier la raison pour laquelle il l'avait nommée «la Louve» lors de leur première rencontre. A cela il avait répondu : «parce que telle est ta destinée».

- Lorsqu'elle était jeune femme, deux guerriers la provoquèrent en l'insultant au travers de la mémoire de son père. Elle les défia chacun leur tour, réussissant à les vaincre. A l'issue du combat elle annonça aux villageois attroupés que : «dorénavant vous parlerez de moi en me nommant la Louve» Dès lors «cette farouche guerrière initiée à la magie des sorciers» devint un personnage craint et respecté.

NOTE : Si un autre personnage s'interroge sur le nom «la Louve», il peut être renseigné sur l'évènement décrit ci-dessus.

- Il y a deux années de cela son maître lui a parlé comme jamais il ne l'avait fait, lui confiant qu'il était vieux et que le temps était venu pour lui de partir. Il ajouta qu'elle pouvait habiter sa demeure, qu'elle était chez elle maintenant. Deux jours plus tard il disparut. Par fierté, elle n'avoua pas qu'il était parti «sans elle» mais qu'il était mort et qu'elle l'avait enterré simplement, avec les quelques objets qu'il aimait le plus.

IDEES D'AVENTURES : Deux personnages restent entourés de mystères et peuvent servir de sujet pour des aventures prolongeant celle-ci.

- Le sorcier :

Il s'est retiré dans les marécages de Sologne, non pas pour mourir mais pour accomplir «l'œuvre de sa vie».

- Argan Sahor :

Son exil aura été bénéfique puisqu'il est devenu un riche et puissant marchand. Mais qu'elle est la véritable faute lui ayant valu son excommunication ?

5/2. LILAIS

C'est une jeune femme, fille du druide du village. Elle a été initiée à la magie par son père et prendra sa succession. Son apparence frêle cache une forte personnalité. Son habituelle douceur et une certaine timidité sont le reflet de la difficulté qu'elle a de communiquer avec autrui.

PERSONNEL : Elle est intriguée par le personnage de la Louve et éprouve une sympathie instinctive pour elle. Si la situation s'y prête, elle lui accordera son amitié.

5/3. TRUCUS

C'est un jeune homme que le métier des armes, pas plus qu'un autre métier, n'a jamais attiré. Il se rend utile au sein de la tribu par de petits services. Il a quand même essayé d'apprendre la magie, sans succès, mais s'est découvert à cette occasion des talents d'amuseur.

PERSONNEL : De caractère extraverti, il ne cache qu'une chose : son attachement pour Lilaïs.

5/4. CARRUNOS

Autrefois marchand, cet homme est devenu barde-voyageur au hasard d'une rencontre lui ayant révélé son don de magie artistique. Faisant la connaissance de Gandiorix lors de la bataille contre les Formoirés, il a chanté les exploits du héros avec un tel talent que celui-ci lui a offert l'hospitalité au sein de la tribu. Deux évènements ont concouru à ce qu'il devienne barde du village : le grand âge de son prédécesseur et son mariage avec la sœur aînée de Gandiorix.

Son caractère l'a porté à garder un statut indépendant et il ne demande jamais à être rétribué. Il est très apprécié par l'ensemble de la tribu, possède une renommée couvrant toute la région. Malgré cette notoriété, il n'a que deux amis intimes : Gandiorix et le druide.

5/5. GANDIORIX

Après sa guérison, lors de l'évènement de la tête coupée, Gandiorix de l'avis de tous, a perdu une partie de ses capacités de raisonnement. Il n'est pas fou bien sûr, mais sa vivacité d'esprit n'est plus, et de loin, ce qu'elle était. Malgré cela, sa valeur guerrière est telle, qu'il a remplacé son père au commandement du village et sa position n'est aucunement contestée.

6. ENVIRONNEMENT

6/1. LOCALISATION

Cette histoire se déroule en Gaule (département de l'Orne), aux pieds des collines du Perche, dans la vallée de l'Huisne. Le village qui abrite les personnages est celui de la tribu Andovique.

6/2. EPOQUE

Troisième siècle avant Jésus-Christ.

6/3. MILIEU NATUREL

LA FORET EN ZONE TEMPEREE.

Les ensembles caractéristiques sont en général des chenaies, des hêtraies, des charmaies ou des peupleraies, toutes essences qui perdent leurs feuilles en hiver. Aux espèces dominantes se mêlent des frênes, des tilleuls, des érables, des ormes, des noisetiers et, le long des cours d'eau, des saules et des aulnes. Le sous-bois est riche et fourni, on y trouve des pruniers sauvages, des aubépines, des ronces et, parmi les plantes herbacées, des violettes, primevères, anémones.... Presque toutes ces espèces ont une floraison précoce.

6/4. TRIBUS ENVIRONNANTES

Les données suivantes sont surtout importantes dans le cas où le maître des Légendes désire poursuivre cette aventure par plusieurs autres.

LES TUROUENS.

Leur village se situe au delà des premières collines du nord-est, à environ une demi-journée de marche. Les relations entre leur tribu et celle des Andoviques sont excellentes, les autorités de chacune étant liées depuis longtemps par une amitié réciproque. Leurs ressources sont limitées dans les secteurs agricole et de l'élevage, mais l'exploitation de deux mines de fer, dont une très importante, leur permet de procéder à de nombreux échanges avec les Andoviques. Ils entretiennent aussi, par l'intermédiaire des Vocaviens, un commerce régulier avec d'autres régions.

LES VOCAVIENS

Leur village est à trois jours de marche, à travers forêts et prairies, vers le sud-ouest en suivant le cours de l'Huisne et de la Sarthe.

Leurs relations avec la tribu Andovique se limitent au secteur commercial.

Leur ressource principale, issue de la position géographique privilégiée qu'ils détiennent, est le commerce.

LES ARGENATES

Leur village est à quatre jours de marche en longeant les collines du Perche et en suivant le cours de l'Orne.

Les deux tribus sont amies depuis l'époque où elles se sont alliées pour lutter contre les Cénovites (avant la guerre contre les Formoirs).

Leurs ressources sont essentiellement la culture céréalière et l'élevage bovin.

LES CENOVITES

Leur village se situe au nord, dans les collines du Perche, à environ deux jours de marche.

Les relations entre leur tribu et l'ensemble des tribus précédemment citées sont, à des degrés différents, mauvaises. En ce qui concerne la tribu Andovique, seule la renommée de Gandiorix, le héros, les maintient dans leur territoire.

Ils vivent essentiellement de la « guerre ». Leurs autres ressources sont la chasse et la pêche. Ils cultivent peu et font l'élevage des porcs et des oies.

Cette tribu est la dernière à s'être installée dans les environs.

LES OGRES

A environ six jours de marche, au sud-est, dans une profonde forêt (forêt d'Orléans), vivent plusieurs tribus d'ogres. Elles sont gouvernées par un roi-sorcier : l'ogre des tempêtes. Ils font des incursions dans les territoires de la Beauce, petite Beauce et dans le Gâtinais mais n'ont encore jamais franchi les collines du Perche.

Ils ne s'aventurent jamais à traverser la Loire pour aller en Sologne car là vivent des monstres bien plus redoutables qu'eux-mêmes.

Ils sont trop nombreux et trop bien organisés pour être affrontés sur leur territoire.

7. LA TRIBU ANDOVIQUE

Bien que sa population et ses activités soient moins importantes que celle de la tribu Vocave, elle possède une renommée de loin plus grande.

Ses ressources principales sont la culture du seigle, de l'avoine, de l'orge, du blé, dont elle fait un commerce assez important, et l'élevage bovin.

COMPOSITION DU VILLAGE

1. GANDIORIX (chef)
2. VORGAN (chef de guerre)
3. ORIANUS (médecin)
4. ALEGORN (chef de guerre)
5. Chasseur-guerrier
6. Chasseur-guerrier
7. Chasseur-guerrier
8. Chasseur-guerrier
9. Chasseur-guerrier
10. Chasseur-guerrier
11. Chasseur-guerrier
12. Chasseur-guerrier
13. LUNAIS. LILAIS (druides)
14. Charron
15. Boulanger
16. Potier
17. Foulon
18. MARILDA (tisserande)
19. Charcutier
20. Tanneur
21. Menuisier
22. CALICO (forgeron-guerrier)
23. Pêcheur
24. Pêcheur
25. Pêcheur
26. Pêcheur
27. Pêcheur
28. Forgeron
29. Forgeron
30. Charpentier
31. Chasseur-guerrier
32. Chasseur-guerrier
33. CARRUNOS (barde)
34. Chasseur-guerrier
35. Chasseur-guerrier
36. Eleveur
37. Eleveur
38. Eleveur
39. Eleveur
40. Eleveur
41. Eleveur
42. Eleveur
43. Eleveur
44. Eleveur
45. Bûcheron-guerrier
46. Bûcheron-guerrier
47. Bûcheron-guerrier
48. TRUCUS (amuseur)
49. Tonnelier
50. Cultivateur
51. Cultivateur
52. Cultivateur
53. Cultivateur
54. Cultivateur
55. Cultivateur
56. Cultivateur
57. Cultivateur
58. Cultivateur
59. Cultivateur
60. Cultivateur
61. Cultivateur
62. Cultivateur
63. Cultivateur

NOTE : Hormis les nombreux guerriers, les personnages de ORIANUS (médecin), MARILDA (tisserande, veuve et ancienne compagne du sorcier, aux qualités d'espionne et de magicienne) et CALICO (forgeron-guerrier aux étranges pouvoirs sur le feu) peuvent devenir des aventuriers à part entière pour vos futures aventures.

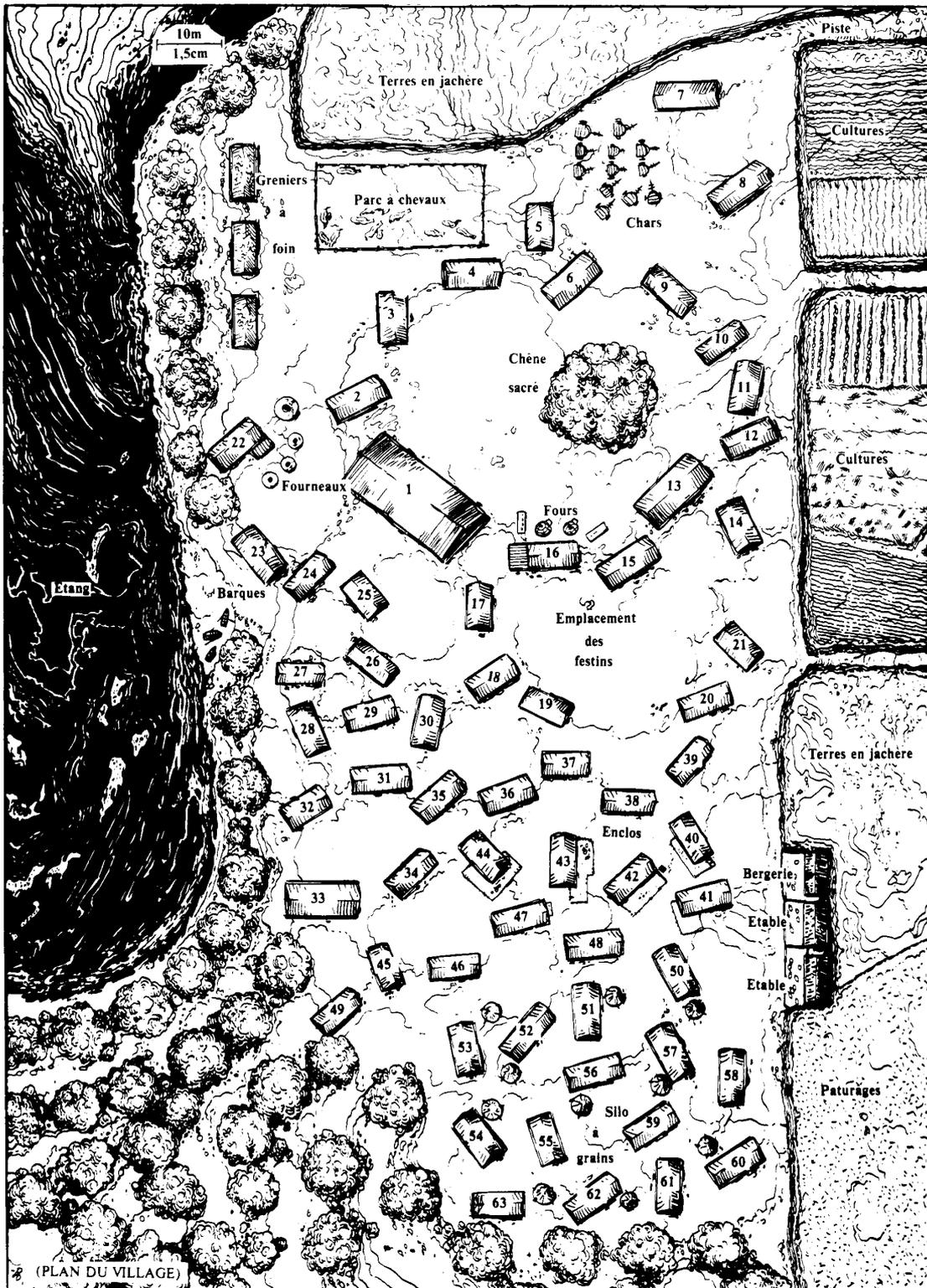
Ces trois personnages sont représentés sur le dessin de « la mort du Korrigan » dans l'ordre suivant : ORIANUS, troisième personnage en partant de la gauche ; MARILDA, au centre ; CALICO, dernier personnage.

COMPOSITION DU HAMEAU

Il est constitué d'une quinzaine de chaumières abritant :

- 1 bronzier
- 2 bateliers
- 6 chasseurs-guerriers
- 5 cultivateurs
- 3 éleveurs

NOTE : Ici, il n'y a pas de personnage d'aventures, hormis les guerriers bien-sûr... quoique en y réfléchissant bien, ce garçon sauvage habitant une cabane perchée dans les basses branches d'un charme, pourrait bien faire l'affaire. D'autant que la Légende veut qu'il ait connaissance du langage des animaux et que la forêt soit sans secret pour lui (c'est aussi un excellent sculpteur sur bois).



8. CALENDRIER

La naissance a lieu dans la nuit du 10 Ogronios (février). L'aventure se déroule donc le 11 et le 12.

Le soleil, à cette époque de l'année se lève vers 7 heures et se couche aux environs de 17 heures.

La lune se couche, le 11, un peu avant 15h30. Le 12 elle se lève juste après le soleil et se couche vers 16h20.

L'éclipse se déroule le 12, approximativement entre 11 heures et 13 heures ; l'éclipse totale du soleil dure 35 secondes, elle a lieu un peu avant 12 heures.

9. METEOROLOGIE

Le 11 Ogronios.

Le ciel est uniformément gris mais il n'y pas de vent et la neige ne tombe pas. La température est voisine de 0°.

Le 12 Ogronios.

Vers **1 heure** la neige fait à nouveau son apparition de façon intermittente et peu abondante, ceci jusqu'à **5 heures**, heure à laquelle le vent du nord se lève pour s'intensifier progressivement.

Vers **7 heures** les personnages ont à affronter une véritable tempête de neige, la température chutant rapidement. Le vent souffle ainsi jusqu'à **9 heures** et s'arrête brusquement (en quelques secondes). Les chutes de neige diminuent et disparaissent vers **10 heures**. Les nuages s'écartent alors lentement, découplant un «cercle» de ciel bleu de plus en plus grand.

Aux environs de **14 heures**, la vallée est complètement dégagée. Entre temps, les personnages ont pu observer l'éclipse par la trouée ainsi créée !

NOTE : L'accalmie du vent et des chutes de neige, ainsi que le phénomène nuageux sont provoqués par Lunaïs, le druide du village Andovique. L'effort démesuré que cela lui demande, l'amène peu à peu à un état de grande faiblesse, entraînant sa mort un peu après 14 heures.

Après le décès de Lunaïs le vent souffle à nouveau mais de façon négligeable, ramenant les nuages et la neige. Celle-ci tombe en flocons épars.

10. DEPLACEMENTS FATIGUE

Les déplacements dans la neige se font 4 fois moins vite et pour une fatigue double par rapport à la normale.

L'épaisseur de neige se situant entre 50 et 70 cm, seuls les déplacements suivants sont possibles :

- Promenade (P)
- Marche normale (Mn)
- Marche accélérée (Ma)

- (P) = 12/13m par mn ou 750m par heure
= sfl 0, fat 2 points par heure

- (Mn) = 25m par mn ou 1,5km par heure
= sfl 0, fat 14 points par heure

- (Ma) = 32/33m par mn ou 1,9km par heure
= sfl 1 point par mn, sfl.p 5 points, fat 20 points par heure

	P	Mn	Ma
1h	750m. 2pts	1,5km. 14pts	1,9km. 20pts
2h	1,5km. 4pts	3km. 28pts	3,8km. 40pts
3h	2,25km. 6pts	4,5km. 42pts	5,7km. 60pts
4h	3km. 8pts	6km. 56pts	7,6km. 80pts
5h	3,75km. 10pts	7,5km. 70pts	9,5km. 100pts
6h	4,5km. 12pts	9km. 84pts	
7h	5,25km. 14pts	10,5km. 98pts	
8h	6km. 16pts		
1km	1h20. 3pts	40mn. 9pts	30mn. 10pts
2km	2h40. 5pts	1h20. 18pts	1h. 20pts
3km	4h. 8pts	2h. 28pts	1h35. 31pts
4km	5h20. 11pts	2h40. 37pts	2h05. 41pts
5km	6h40. 13pts	3h20. 46pts	2h35. 51pts
6km	8h. 16pts	4h. 56pts	3h05. 61pts
7km	9h20. 19pts	4h40. 65pts	3h40. 72pts
8km	10h40. 21pts	5h20. 74pts	4h10. 82pts
9km	12h. 24pts	6h. 84pts	4h40. 92pts
10km	13h20. 27pts	6h40. 93pts	5h10. 102pts

Les déplacements dans la tempête de neige se font encore deux fois moins vite et pour une fatigue supérieure. Seuls les déplacements suivants sont possibles : (Mn), (Ma).

- (Mn) = 12/13m par mn ou 750m par heure
= sfl 1 point par mn, sfl.p 5 points, fat 20 par heure

- (Ma) = 16m par mn ou 950m par heure
= 2 points par mn, sfl.p 10 points, fat 30 points par heure

	Mn	Ma
1h	750m. 20pts	950m. 30pts
2h	1,5km. 40pts	1,9km. 60pts
1km	1h20. 27pts	1h05. 32pts
2km	2h40. 54pts	2h10. 64pts

NOTE : Les résultats donnés ci-dessus ont souvent été arrondis pour simplifier leur manipulation.

11. FATIGUE DUE A L'EVEIL

Voir les règles avancées page A.47, et chapitre 13.

12. CONSEILS ET AVERTISSEMENTS

L'existence d'un deuxième buisson d'aubépine (voir chapitre 14/2) est essentielle à la réalisation de la quête proposée aux aventuriers.

Il est plus proche de la caverne et permet d'arriver au but dans des conditions de loin plus favorables à celles liées à l'itinéraire du «buisson d'aubépine de l'autre côté de l'étang». Cet itinéraire, bien que réalisable théoriquement, s'avère ne l'être pas du tout en pratique dans la plupart des cas.

Comme vous avez pu le constater ce deuxième buisson n'a pas encore été mentionné, il le sera plus loin mais uniquement à l'attention du maître des Légendes. Les personnages n'en auront à aucun moment connaissance, à moins de poser précisément la question : est-il possible de couper l'aubépine sur un autre buisson que celui indiqué par le druide ?

Certains indices peuvent amener à cette interrogation mais elle reste malgré tout peu évidente. Aussi le maître des Légendes doit-il susciter l'attention des joueurs sur ce point.

- En premier lieu, en insistant sur les notions de déplacements, fatigue, récupération, aidé en cela par «l'examen retrospectif du début de journée» du chapitre 13.

NOTE : Bien que ne disposant pas de carte, les personnages ont une vue générale de leur région. Le maître des Légendes peut montrer le plan dont il dispose, «quelques secondes», en indiquant les principaux points du parcours (village, clairière du sorcier, buisson de l'autre côté de l'étang, hameau, ancien poste de garde près du pont, trouée rocheuse, caverne du bois de bouleau).

Le deuxième buisson est discrètement indiqué sur la carte et ne devrait pas être découvert ainsi. Dans le cas contraire, ce don d'observation est à interpréter comme étant celui d'une «excellente mémoire».

- En second lieu, lire les deux avertissements suivants, sans crainte de révéler «l'importance primordiale» de ce qui va être énoncé :

«Les personnages ont un passé et une mémoire. Tout ce qui a trait à leurs connaissances n'est pas constamment présent à leur esprit et doit faire l'objet d'un rappel à la conscience, sous forme de questions au maître des Légendes» .

NOTE : Seule la Louve est concernée d'un point de vue strictement personnel.

«Légendes se joue dans un cadre où la réalité humaine est sensible, où le meilleur d'entre tous est capable d'erreurs et de faiblesse» .

NOTE : Cette phrase concerne Lunaïs et les directives qu'il donne aux personnages.

13. EXAMEN RETROSPECTIF DU DEBUT DE JOURNEE

Tous les personnages se sont levés vers 4 heures du matin. Tous, hormis la Louve qui est allée à la chasse, l'ont fait

pour savoir si la naissance avait lieu effectivement cette nuit là.

NOTE : Cette référence est importante car les personnages peuvent être sujets à une **FATIGUE DUE A L'EVEIL** (voir tableau).

Le tableau donne le nombre total de points de fatigue perdus à une heure donnée.

17h. 3pts	21h. 16pts	1h. 33pts	5h. 54pts
18h. 6pts	22h. 20pts	2h. 38pts	6h. 60pts
19h. 9pts	23h. 24pts	3h. 43pts	7h. 66pts
20h. 12pts	24h. 28pts	4h. 48pts	8h. 72pts

Ajouter 6 points pour chaque heure au delà de 8 heures.

Gandiorix, Carrunos et Lilaïs ont quitté le village vers 8 heures et se sont rendus à la clairière du sorcier (environ 1km). Ils se sont rapidement aperçus que progresser dans une épaisseur de neige parvenant à la hauteur du genou, parfois même jusqu'à mi-cuisse, se faisait lentement et entraînait une fatigue beaucoup plus importante que celle d'une marche dans des conditions normales.

Ils auraient pu effectuer ce parcours sur un rythme de «promenade (P)» mais vu les circonstances, ont choisi de ne pas perdre de temps et ont adopté une «marche normale (Mn)» .

Ils sont de retour au village vers 9h30 (2km de parcours ; 1h20mn + 10mn dans la clairière).

Après leur entrevue avec Lunaïs, ils se retrouvent chez Gandiorix pour définir de l'action à entreprendre. Il est alors 10 heures.

Un repas chaud est servi. Celui-ci laisse peu de place pour une discussion constructive, d'autant que chacun est pour l'instant absorbé par ses propres pensées.

Ce repas qui se termine vers 10h30, permet aux personnages concernés de récupérer 5 points de fatigue.

A cet instant Gandiorix, Carrunos, Lilaïs et la Louve ont dépensé 13 points de fatigue (2km de «marche normale» : 18 points - 5 points du repas ; la Louve a parcouru 1km pendant sa chasse).

NOTE : Les détails de cette matinée sont donnés pour éveiller l'attention des joueurs sur l'importance de la «vitesse de déplacement dans la neige» et «la fatigue que les déplacements entraînent».

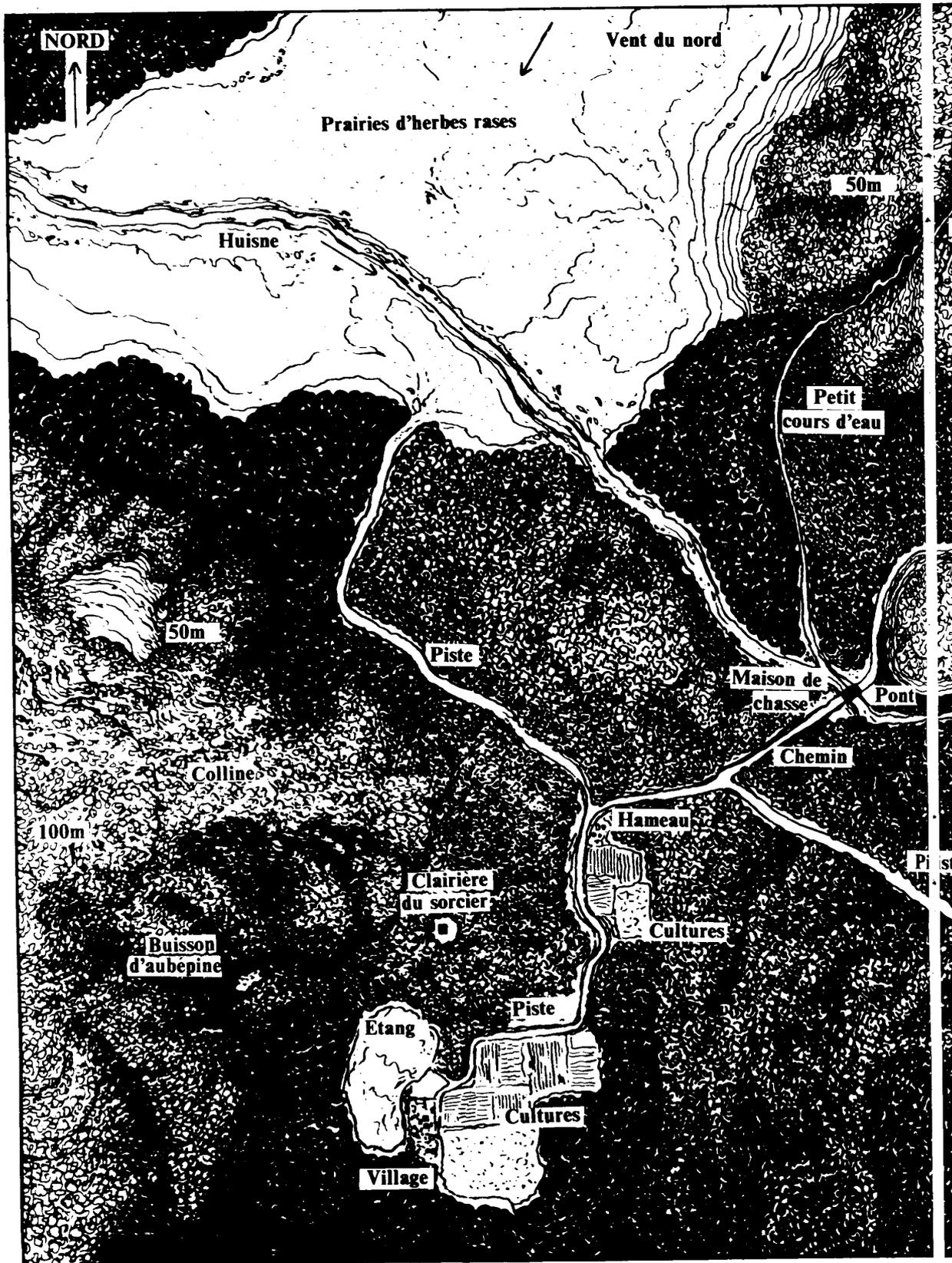
Si les personnages demandent des renseignements complémentaires sur les déplacements, le maître des Légendes peut préciser que :

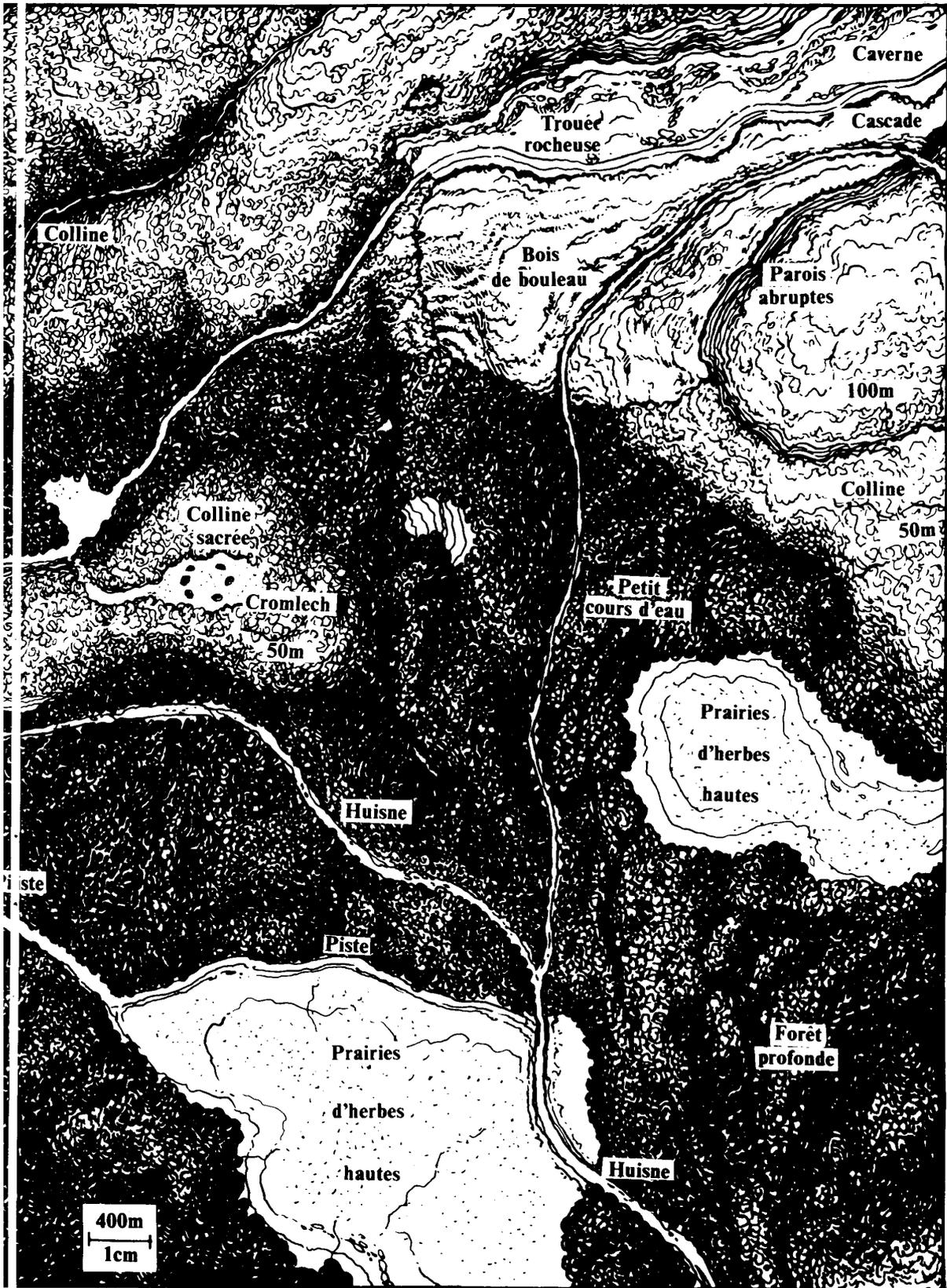
- Le rythme «promenade» est deux fois plus lent que celui de la «marche normale» mais qu'il est aussi beaucoup moins fatigant.

- Il n'est pas possible de prendre un «pas de course» dans la neige mais au plus d'adopter un rythme de «marche forcée» (marche accélérée). Ce rythme est un peu plus rapide que celui de la «marche normale» et n'est que légèrement plus fatigant. Malgré tout, seule l'expérience pourra révéler s'il est intéressant de l'appliquer sur une longue distance.

- Le trajet menant du village à la caverne est de 12 à 13km auquel il faut ajouter les 2km de détour pour aller et revenir au buisson d'aubépine de l'autre côté de l'étang.

Suite à ces informations le maître des Légendes doit conseiller aux joueurs de prendre connaissance du «temps de récupération de la fatigue» (page 57 du livret des règles) et rappeler que les personnages peuvent bénéficier de deux abris sur le parcours : au hameau et dans l'ancien poste de garde.





14. 10h30. L'AVENTURE COMMENCE

14/1. PREMIER ITINERAIRE

C'est celui suggéré par Lunaïs. Il longe l'étang par le sud ou le nord, rejoint le buisson d'aubépine et coupe à travers la forêt pour retrouver la piste entre le village et le hameau.

Cet itinéraire fait 14km500 et place les aventuriers près du buisson (12km500 du but) à 17 heures passée (il leur faut attendre la tombée de la nuit pour cueillir l'aubépine - le cérémonial dure environ 10mn).

Cette formule permet en principe d'arriver à la caverne un peu avant l'heure de l'éclipse, mais dans le meilleur des cas dans un état de fatigue assez important, peu favorable à l'action qui va s'engager !

NOTE : En questionnant les pêcheurs du village, les personnages apprendront que l'épaisseur de glace couvrant l'étang est suffisamment importante pour que sa traversée puisse être envisagée sans crainte. L'itinéraire est ainsi raccourci de 500m.

14/2. DEUXIEME ITINERAIRE

Au début de la trouée rocheuse, à flanc de colline au nord du chemin, pousse un deuxième buisson d'aubépine sacrée. Il est situé à proximité d'une petite grotte pouvant servir d'abri. Si les personnages ne sont pas trop confiants dans les dires de Lunaïs, ils y penseront peut-être (sous la forme d'une question au maître des Légendes). Dans ce cas Lilaïs ou son père se souviendront qu'effectivement ce buisson peut servir au cérémonial.

Cet itinéraire fait 13km environ et permet aux personnages d'avancer dans la direction de la caverne de la source sans attendre 17 heures comme dans le cas précédent. En résumé il favorise une meilleure gestion des déplacements/récupération de la fatigue et amène les aventuriers aux abords de la caverne dans une condition physique convenable.

NOTES : - L'épaisseur de neige est telle que la fatigue due aux déplacements est aussi importante en forêt que sur la piste ou le chemin. Par contre si les personnages décident de suivre un itinéraire passant par la forêt sur une longue distance, il faut leur préciser qu'ils devront souvent contourner des obstacles et que cela allongera leur parcours (environ 250m tous les km).
- Se déplacer en charriot ou en char n'est pas possible à cause de l'épaisseur de neige trop importante, et seul Gandiorix est assez bon cavalier pour monter à cheval dans ces conditions, dans la mesure où il ne compte pas forcer l'allure (autrement dit, pas plus vite qu'une «marche accélérée» d'homme ; ne pas oublier qu'un cheval se fatigue également).
- Les personnages ne peuvent disposer de «raquettes de trappeurs» ou de «traîneaux»
- Traîner une personne dans une couverture ou par un autre moyen, ou bien encore la porter, double la fatigue et réduit les déplacements de moitié.

14/3. LES PRINCIPALES DISTANCES

La fatigue donnée pour chaque distance est celle engendrée par une «marche normale» (Mn).

Les signes ★ et ☆ indiquent respectivement le premier et le deuxième itinéraire.

- ★ Du village au buisson d'aubépine de l'autre côté de l'étang, en passant indifféremment par le sud ou le nord :
2 Km, 1h20, 18pts.
- ★ Du buisson d'aubépine jusqu'à la piste, en ligne droite :
2 Km, 1h20, 18pts.
- ★ De la piste au hameau :
1 Km, 40mn, 9pts.
- ☆ Du village au hameau :
3 Km, 2h, 28pts.
- ★☆ Du hameau à l'embuscade des loups (voir chapitre 15/2) :
1 Km, 40mn, 9pts.
- ★☆ De l'embuscade des loups à la maison de chasse :
500 m, 20mn, 4pts.
- ★☆ De la maison de chasse jusqu'à la sortie de la clairière (au nord de la colline sacrée) :
2 Km, 1h20, 18pts.
- ★☆ De la clairière à l'orée de la trouée rocheuse (voir chapitre 15/5, l'embuscade des ogres) :
2,5 Km, 1h40, 23pts.
- ★ De l'orée de la trouée rocheuse à la caverne du bois de bouleau :
3,5 Km, 2h20, 32pts.
- ☆ De l'orée de la trouée rocheuse jusqu'au deuxième buisson d'aubépine :
500 m, 20mn, 4pts.
- ☆ Du deuxième buisson d'aubépine à la caverne du bois de bouleau :
3,5 Km, 2h20, 32pts.

14/4. RAPIDE COMME LE VENT

La Louve est la seule à pouvoir résoudre le problème posé par le retour. En effet les personnages ne peuvent pas revenir au village en 5 heures (12h à 17h, coucher du soleil) sans être aidés magiquement.

Grâce au sortilège «rapide comme le vent» (MS 11. 30km/h divisé par 4 dans la neige → 7,5km/h. Durée 1h15. La distance parcourue est de 9,5km environ) son bénéficiaire pourra rejoindre le hameau Andovique, et ensuite le village s'il lui reste suffisamment de réserves physiques pour effectuer le trajet à «marche normale ou accélérée». Dans le cas contraire les habitants du hameau se proposeront de le faire à sa place.

NOTES : - Lunaïs étant mort vers 14 heures ne pourra immerger le nourrisson lui-même. Heureusement, un peu après le départ du groupe, il a confié à la mère de l'enfant et à Orianus (le médecin) que l'immersion ne nécessitait pas de cérémonie particulière car l'eau magique était suffisante à défaire la malédiction.
- A la mort de Lunaïs, un messenger partira afin d'annoncer la triste nouvelle aux gens du hameau. Il arrivera à destination vers 16 heures et croisera sans doute le porteur de l'eau magique. Il est à préciser qu'à aucun moment Lunaïs n'a spécifié que «lui seul» pouvait mener à bien l'immersion !

14/5. LA TEMPÊTE

Si les personnages sont en extérieur lors de la tempête, celle-ci leur causera une perte de 10 points de fatigue pour 2 heures (en dehors de toutes notions de déplacement).

RAPPEL : Les déplacements dans la tempête sont très lents et très fatigants (voir chapitre 10).

14/6. CONSEIL TECHNIQUE

Il est conseillé au maître des Légendes de tenir le décompte horaire avec précision.

14/7. LA MISE AU POINT

Lorsque les personnages ont terminé leur repas chez Gandiorix (10h30), commence la mise au point nécessaire au bon déroulement de l'aventure.

Cette discussion étant primordiale, le maître des Légendes doit annoncer aux joueurs qu'elle se déroulera en «temps réel» et noter l'heure qu'il est à cet instant.

NOTE : En général cette déclaration amène les joueurs (et les personnages) à prendre conscience de l'importance de la notion de temps. Ils auront alors peut-être tendance à vouloir écouter la discussion, ce qui n'est pas le but recherché. Le maître des Légendes peut intervenir en précisant que jouer en «temps réel» suggère l'intérêt essentiel de cette discussion tout en accordant un temps de réflexion beaucoup plus long aux personnages.

14/8. LUNAIS, LE DRUIDE

Lors de la divination faisant suite à la malédiction, LUNAÏS a vu :

- la source jaillissant de la roche de la caverne,
- l'enfant porteur du troisième œil immergé dans l'eau magique,
- les cinq personnages désignés pour recueillir cette eau.

Lorsqu'il est parti «pour en savoir plus», LUNAÏS a appris :

- qu'il fallait toucher la roche de la caverne avec du gui et de l'aubépine à l'instant où la malédiction prendrait effet, c'est à dire pendant l'éclipse,
- que le gui devait être coupé lors de la cérémonie du solstice d'été,
- que l'aubépine devait être cueillie la nuit précédent le jour de l'éclipse, avec une serpe d'or suivant un rite bien précis.

Lors de la divination effectuée pendant la nuit où l'enfant est né, LUNAÏS a découvert :

- que les forces des ténèbres agiraient contre les personnages pour que la malédiction s'accomplisse, avec pour seules véritables précisions, l'attaque d'un homme-loup dans la caverne et la présence d'une ombre indéfinissable au sortir de cette même caverne,

NOTE : Les bardes ont le pouvoir, en jouant de leur instrument, d'obliger les hommes-loups à se transformer en hommes

pour mieux les écouter. Ceci explique le conseil donné par LUNAÏS à CARRUNOS : «tu entreras le dernier dans la caverne» (voir chapitre 15/10 ; action, Carrunos).
L'ombre symbolise la présence des deux Formoirés.

- que le ciel restera uniformément gris toute la journée et qu'une tempête de neige aura lieu pendant une grande partie de celle-ci.

NOTE : Parce que ces deux événements annuleraient les chances des personnages de remplir leur mission (ils ne verraient pas l'éclipse et le bénéficiaire du sortilège «rapide comme le vent» ne pourrait arriver au hameau à temps), LUNAÏS calmera les vents et parlera aux nuages pour les écarter de la vallée.

Il sait par expérience que cet effort consumera ses forces et entrainera sa mort.

LES QUESTIONS AUQUELLES LUNAÏS REPONDRA

- Le lieu où est né l'enfant est le seul valable pour effacer la malédiction.
- Quelqu'un d'autre que lui peut immerger l'enfant car il n'y a pas de cérémonial à accomplir.
- Vingt litres d'eau environ sont nécessaires pour l'immersion du nouveau-né.
- Il n'est pas obligatoire de recueillir l'eau magique dans un chaudron (mais le faire dans des outres paraît un peu compliqué).
- L'éclipse aura lieu lorsque le soleil sera à peu près au sommet de sa courbe.
- L'éclipse totale du soleil sera très courte (35 secondes).

NOTE : Le terme «éclipse» indique la période comprise entre l'instant où la lune entame le soleil et où elle se détache complètement de lui (environ 2 heures). «Eclipse totale» est la désignation du moment où la lune masque entièrement le soleil ne laissant apparaître qu'un halo de lumière.

- Les nuages dégageront la vallée en temps opportun.
- Il y aura une tempête de neige au lever du jour mais elle ne durera pas trop longtemps.
- Il existe un autre buisson d'aubépine sacrée qui peut être utilisé.
- Personne ne peut accompagner les personnages, telle est la volonté des Dieux.

CE QUE LUNAÏS NE REVELERA EN AUCUN CAS

- Sa responsabilité dans l'amélioration du temps. LILAÏS prendrait conscience de l'implication de cette action, s'opposerait à ce que son père «se suicide» et abandonnerait sa mission.
- Le fait que la Louve détient la solution au problème du retour. Comme elle lui est farouchement opposée, il préfère qu'elle le découvre par elle-même.
- La présence de l'homme-loup dans la caverne. Révéler clairement la destinée implique trop souvent sa modification.

CE QUE LUNAÏS IGNORE

- L'intervention de Targor de Solune lorsque l'esprit de celui-ci transmet à Stagar la «vision» de la scène de la malédiction et les termes de celle-ci.
- Le fait que la divination effectuée à cette époque fut captée par l'œil du mage et révélée à son fils.
- La descendance formoirée de la Louve et de son père.

14/9. L'AIDE DU VILLAGE

L'ensemble du village se mettra à l'entière disposition du groupe pour l'aider à se préparer et lui fournir tout ce dont il a besoin.

NOTE : Les déplacements des personnages et leurs actions dans le village doivent être appréciés en « temps de jeu ».

LISTE DES FOURNITURES

Baquet	Fourrure	Sac de toile
Chaudron	Lanière de cuir	Scie
Coffre	Marteau	Seau en bois
Corde	Ouvre	Serpe
Couverture de laine	Panier d'osier	Tonneau
Crochet de fer	Pelle	Torche
Filet	Pioche	

Mulets et chevaux ne pouvant être montés, réduisent les déplacements dans une proportion de 1/4 (ex : 40mn de «Mn» donne 750m au lieu de 1km). Le maître des Légendes doit le signaler aux joueurs.

Chiens de chasse : Gandiorix en possède un et peut l'emmener si telle est sa décision (voir «chien de guerre», animal des Légendes Celtiques).

Nourriture : Sel, légumes secs (fèves, pois chiches), viandes fumées, fromages.

Boissons : Hydromel, vin, cervoise.

NOTE : Tout alcool accompagnant un repas froid a le même effet bienfaisant qu'un repas chaud (surtout en hiver). Sans alcool, seuls 3 points de fatigue sont récupérés au lieu de 5.

QUELQUES REFERENCES SUPPLEMENTAIRES

Alimentation.

Le sanglier (porc) est la viande la plus appréciée de toutes les Gaules. Le charcutier en tire des quartiers de viande salée ou fumée, du lard, du saindoux, divers pâtés, de la saucisse et du boudin.

Les Gaulois mangent du pain de seigle, d'avoine, d'orge ou de blé dans les banquetts.

La soupe est soit au pain, assaisonnée de sel et de saindoux ; soit aux herbes (ortie, oseille) accompagnée de lentilles ou de choux.

Les fromages sont variés et produits en quantité importante.

Intérieur gaulois.

Il est possible d'y trouver : écuelle, louche et cuillère en bois, coupe, gobelet, corne, jarre, vasque de terre cuite, crèche à cervoise ou à vin, vase, pot, meule à écraser le grain, chaudron suspendu au dessus du foyer, chenets, faiselle (récipient pour fabriquer le fromage), métier à tisser, dé à coudre et aiguille, tabouret, berceau creusé dans un seul bloc de bois, flacons de verre soufflé de formes et de couleurs variées. Dans le coffret à bijoux : collier en perles d'os ou en pâte de verre, petit miroir de bronze, torque (collier rigide), fibule (broche) en fer ou en bronze, agrafe de ceinturon, épingle de bronze pour chignon, boucles d'oreilles.

15. APRES LE DEPART DU VILLAGE

15/1. LE SOMMEIL

La situation dans laquelle les personnages sont impliqués les autorise à dormir une période totale de 12 heures en deux ou trois fois.

Lorsqu'un personnage dort moins de 6 heures, la fatigue due à l'éveil (voir chapitre 11) est comptée 2 fois le nombre d'heures de sommeil plus tard (ex : pour 3 heures de sommeil → $3 \times 2 = 6$ heures plus tard).

Si les personnages dorment tous, sans qu'aucune personne en éveil puisse juger approximativement du temps qui passe, la période de sommeil devient presque incontrôlable. Seule la réussite d'un jet sous le facteur mental permettra à un individu endormi de s'éveiller au moment envisagé. Dans le cas contraire, le sommeil dure 10mn par «Me» (marge d'échec) de plus que prévu (calculer en plus lorsque la fatigue est grande).

15/2. L'EMBUSCADE DES LOUPS

Cent mètres après le deuxième croisement, lorsque les personnages quittent la piste pour suivre le chemin, des loups couchés dans la neige vont essayer d'attaquer par surprise (voir dessin).

EXPLICATION

- Stagar supposant que les personnages vont emprunter cet itinéraire, se tient à la croisée des chemins, en retrait, caché par les arbres de la forêt et épie leur arrivée. Il a un champ de vision important puisque face à lui le chemin s'étire en ligne droite.

- Dès qu'il les aperçoit, il rejoint les **trois loups** qu'il tient en son pouvoir et les positionne sur le bord sud du chemin. Les loups sont couchés dans la neige et Stagar les a recouvert d'une fine couche de poudreuse, n'épargnant que le museau et les yeux (**surprise 15**).

- Lui-même se retire entre les arbres, effaçant le plus de traces possibles (- 2 pour celui qui essaierait de «pister»).

A une vingtaine de mètres en retrait, il s'arrête et effectue le sortilège «rapide comme le vent» (DS 6. Pr 30 sec. CDS 18. Fat 15. Durée 7h).

Si l'action a lieu de jour, il fait aussi le sortilège «forme d'ombre» (DS 8. Pr 40 sec. CDS 18. Fat 15. Durée 7h).

NOTES : - Les Formoirés voient presque aussi bien de nuit que de jour.

- Pendant la période où Stagar effectue ses sortilèges, les personnages devraient être encore assez éloignés, suffisamment pour que les incantations soient prononcées sur un ton «parlé».

Dans le cas contraire elles seront «murmurées» (malus - 2. CDS 16. Fat 25).

- Si le groupe a emmené des animaux, ceux-ci commenceront à devenir nerveux et à manifester leur peur (chevaux, mulets)



ou leur hargne (chien de chasse) une trentaine de mètres avant l'embuscade. Dans cette circonstance Stagar lancera immédiatement un cri étrange (mi-humain, mi-animal) signalant aux loups qu'il leur faut attaquer. Le déplacement des loups dans la neige est d'environ 6 mètres par seconde (30m en 5 secondes).

ACTION, LES LOUPS

Un personnage percuté par un loup lorsque celui-ci bondit, doit réussir un jet «d'habileté» avec la «Mr» (marge de réussite) de cette attaque comme malus, de manière à conserver son équilibre.

ACTION (1), STAGAR

Une fois que le combat est engagé avec les loups, Stagar prend dans son carquois 2 flèches empoisonnées et les lance sur le personnage semblant être le plus dangereux opposant.

NOTES : - Stagar n'utilisera pas d'autres flèches que celles-ci.

- Il possède un arc d'une facture bien supérieure à celle obtenue par les Celtes à cette époque. Celui-ci donne un bonus de + 2 au CDS de son utilisateur.

RAPPEL

Portée courte : 2 à 30 mètres. + 3 aux chances de toucher. dommages calculés avec la force normale.

Portée efficace : 30 à 60 mètres. aucune modification aux chances de toucher. dommages calculés avec la force normale.

- Stagar ne lancera pas ses flèches au delà de cette portée car il n'est pas un bon archer. Pour cette même raison il ajustera de préférence son tir (bonus + 2).

RAPPEL

Préparer le lanceur : 1 base

Charger, emmagasiner l'énergie : 2 base

Ajuster le tir : 1 base

- **Si la situation est idéale, Stagar aura donc un CDS = 13 pour toucher** (AN + 6, + 2 de l'arc, + 3 portée courte, + 2 ajuster le tir).

LES FLECHES EMPOISONNEES

Stagar ne possède que 2 flèches de ce type. Elles ont été préparées à l'avance, leur pointe étant enveloppée dans plusieurs feuilles destinées à préserver la virulence du poison.

LE POISON

Virulence 10 ; **les chances que le poison agisse sont de 10 - FP.**

Son action commence 1/2 heure plus tard, causant la perte de 18 points de souffle (sfl permanent) et un état fébrile nécessitant un repos complet d'au moins 18 heures - 1 heure par point de FP.

Si le personnage affecté se déplace quand même dans ces conditions, sa fatigue est 2 fois plus importante et il ne peut en aucun cas adopter un rythme de «marche forcée».

La fatigue causée par la tempête est aussi deux fois plus importante (20 points de fatigue).

NOTE : La fatigue qu'éprouve le personnage à se déplacer dans cet état est à signaler «rapidement» (au bout de 100m ou 200m) !

Si le résultat obtenu lors du «jet de virulence» est supérieur à 10 - FP, le poison n'a pas été inoculé dans l'organisme par la blessure.

OPTION

Dans l'hypothèse où le résultat obtenu se situe entre 10 - FP et 10, le personnage perd 6 points de souffle (sfl permanent) et l'état fébrile est de 6 heures - 1 heure par point de FP, la fatigue de déplacement étant de 1/3 plus importante. Le rythme de «marche forcée» est alors possible.

ACTION (2), STAGAR

Stagar ayant décoché ses 2 flèches, part sans attendre, à moins que ses loups aient déjà un avantage laissant présager du dénouement anticipé de sa mission. Dans cette éventualité il attendra pour savoir ce qu'il en est.

NOTES : - Si le groupe n'est pas au complet et que les loups tuent ceux qui se sont présentés, Stagar déplacera son embuscade à la lisière de la clairière où se trouve le pont, de ce même côté de la rivière, toujours en bordure du chemin.

- Suivant le nombre de personnages impliqués dans la première embuscade, Stagar peut préférer garder ses flèches empoisonnées pour la seconde.

- Si d'aventure Stagar se sait suivi, il effectuera le sortilège «bondir par delà les gouffres» (DS 10. Pr 50 sec. CDS 16. Fat 25. Durée 35mn), afin que ses poursuivants perdent sa trace.

ACTION (3), STAGAR

Arrivé au niveau de la rivière, Stagar effectue le sortilège «bondir par delà les gouffres» (voir ci-dessus) pour franchir celle-ci sans passer par le pont.

Ceci fait, il rejoint Turmac caché au dessus de l'entrée de la caverne. Son itinéraire passe au sud de la colline sacrée, remonte le petit cours d'eau et emprunte un passage escarpé à l'endroit où ce cours d'eau tombe en cascade de la paroi abrupte.

ACTION, LES PERSONNAGES

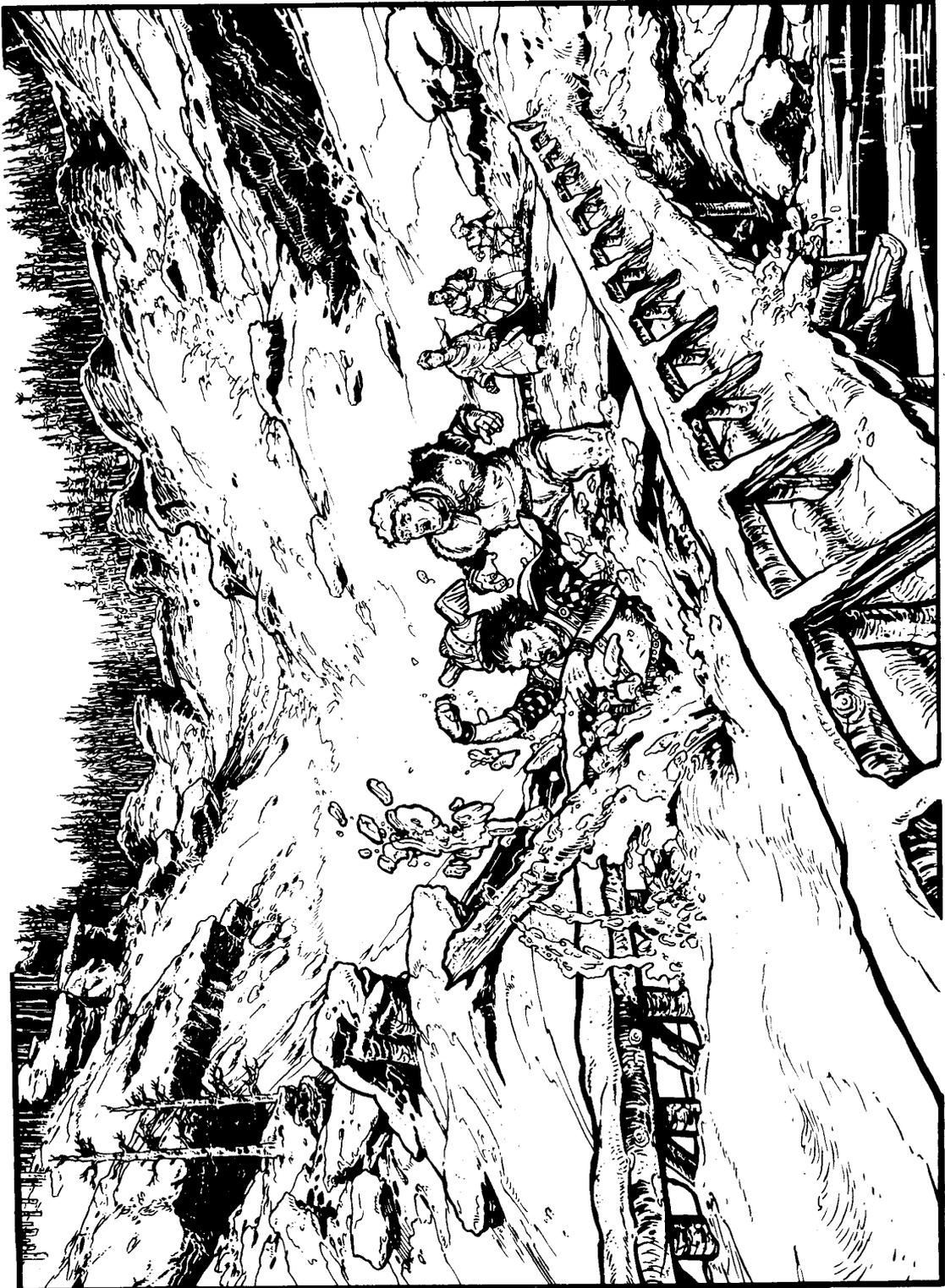
Ils peuvent utiliser des **torches** pour essayer de maintenir **les loups** à distance. Ces derniers **ont 8 chances sur 20, par individu, d'attaquer quand même**. Si un ou plusieurs ne le font pas, Stagar lance un cri (mi-humain, mi-animal) afin de les stimuler. Ils ont cette fois-ci 9 chances sur 20 d'attaquer. Ceux qui n'obéissent pas se libèrent de l'emprise de Stagar et s'éloignent rapidement.

COUP PORTE AVEC UNE TORCHE CONTRE UN LOUP

A l'aide de la «Charte Angoumoise» (détermination des chances de succès d'une tâche. Page G 44 du livret des règles), le maître des Légendes peut juger des chances (CDS) qu'un personnage a de toucher un loup avec une torche.

Voici quelques critères utilisables :

- Etat du personnage.
- Etat du loup.
- Le personnage sait-il manier une arme ? Avec quelle habileté ?
- Le loup voit-il venir le coup ?



NOTE : Un personnage en bonne forme ne peut obtenir un CDS inférieur à celui de son «empoignade».

Si l'attaque réussit, les dommages infligés sont de 1 point de souffle pour deux points de Mr (marge de réussite).

Un loup touché par une flamme a des chances de fuir aussitôt, soit :

12 + points de souffle perdus par la ou les brûlures.

ACTION, LA LOUVE

Chaque loup essayant d'attaquer la Louve a 6 chances sur 20 de stopper son élan pour s'arrêter à quelques mètres d'elle (elle n'a qu'un demi-pouvoir → $PM/2 = 6$).

Pendant une période variable suivant les circonstances (au plus une quinzaine de secondes), chaque loup affecté reste à cette distance, en grognant et en hérissant le poil.

NOTE : Entre l'apparition des loups et le premier contact (l'instant si bref soit-il), le maître des Légendes doit prendre le joueur incarnant le personnage de la Louve à part et lui révéler la nature des cinq souvenirs liés à ce nom et au sorcier (voir chapitre 5/1).

Le maître des Légendes devrait présenter cette soudaine révélation en expliquant que la vue des loups a permis à la Louve de se remémorer en une vision instantanée cette série d'événements imbriqués entre eux.

Si la Louve essaie d'influencer le comportement des loups affectés par son pouvoir, elle peut y parvenir en se concentrant sur un ordre simple tel que : «vas-t-en, couche-toi, etc».

NOTE : Stagar, intrigué par cette situation inattendue, n'interviendra pas et les loups obéiront à la Louve.

Si la Louve n'agit pas pendant la période où elle peut le faire (voir ci-dessus), les loups attaqueront une autre victime ou, s'il n'y en a pas, s'éloigneront.

NOTES : - La Louve ne peut frapper un loup sous son influence sans détruire le lien qui les unit.

- Un loup agressé par un autre personnage combat normalement et ne répond à aucun ordre pendant cette période.

- A l'inverse de Stagar, la Louve n'a pas un pouvoir assez grand pour «apprivoiser véritablement» un loup. Elle pourrait le faire facilement avec un louveteau qui grandirait auprès d'elle.

- Tous les personnages tués, hormis la Louve, sont dévorés par les loups.

RENCONTRE STAGAR LA LOUVE

Stagar découvrant que la jeune femme a un pouvoir sur les loups, déduira qu'elle un lien de parenté avec la race formoirée et essaiera de la préserver si cela ne compromet pas sa quête.

Si la situation les met en présence l'un de l'autre sans témoin (Turmac compris), Stagar tentera de convaincre la Louve, après lui avoir révélé le lien unissant loups et Formoirés, d'abandonner sa mission, voire de se ranger à ses côtés.

Le maître des Légendes jugera de l'importance de l'attrait que peut avoir la Louve (Aura 17, Beauté 13) sur Stagar (Aura 18, Beauté 14)

Dans tous les cas si elle engage le combat, il essaiera de la tuer, l'achevant éventuellement sans aucune pitié.

15/3. LE PIEGE DU PONT

Cinq cents mètres après l'embuscade des loups, les personnages débouchent dans une grande clairière aux reliefs accidentés. Cet endroit est marqué par une brusque dénivellation du terrain jusqu'aux bords de l'Huisne. Au centre, un pont enjambe la rivière (voir dessin).

Sur la gauche, à une centaine de mètres, un peu en contre-bas, se trouve une maison. C'est un ancien poste de garde, servant de refuge pour les chasseurs depuis que la paix règne sur la région.

L'intérieur est peu aménagé ; il y a du bois sec, un chaudron suspendu au dessus du foyer, quelques fourrures et un filet de chasse accrochés aux cloisons, une scie, un seau, plusieurs ustensiles pour boire et manger, des torches, une dizaine de paillasses.

LE PONT

Trois des traverses au centre du pont ont été coupées à la hache et céderont sous le poids d'un homme.

Le piège est recouvert de neige mais un personnage attentif a des chances de voir que celle-ci a été remuée.

TECHNIQUE

- De jour : les chances de voir la neige remuée (CDS) sont égales au score de «perception» du personnage concerné.

- De nuit, éclairé par une torche : le CDS est réduit de 2 points (CDS - 2).

- Après une heure du matin : le CDS est diminué de 1 point par heure d'enneigement.

- Pendant et après la tempête : les chances sont nulles.

LA CHUTE

Un personnage victime du piège peut avoir le réflexe de se rattraper à une des traverses solides du pont et ainsi d'éviter de tomber dans l'eau glacée.

TECHNIQUE

- Le personnage concerné doit effectuer un jet de «réflexes».

- S'il réussit et qu'il ne soit pas aidé par ses compagnons, il doit faire un jet sous la «force» de manière à savoir s'il arrive à se hisser sur le pont.

- S'il échoue, il doit alors réussir un jet «d'habileté» ou sentir ses mains glisser lors de l'effort et lâcher prise.

- S'il tient bon, il peut essayer à nouveau de se hisser mais ses chances sont réduites (force et habileté dans un état 25, puis 50 et 75 ; au delà le personnage tombe dans l'eau glacée).

Dans l'hypothèse où le personnage n'essaie pas de se hisser, il faut savoir que la prise est glissante à cause de la neige. La victime doit réussir un jet «d'endurance» toutes les dix secondes ; le premier en état 25, le deuxième en état 50 et le dernier en état 75 ; dix secondes plus tard il tombe).

NOTE : Les 2 procédés peuvent être combinés en respect des différents états d'affaiblissement.

EAU GLACEE

Un personnage immergé dans l'eau glacée peut être saisi et perdre conscience.



TECHNIQUE

- Le personnage doit effectuer un jet «d'endurance» avec un bonus de + 5.
- S'il réussit, il perd malgré tout 1 point de souffle pour chaque période de 3 secondes d'immersion et ensuite 1 point par période de 10 secondes jusqu'à ce qu'il ait des vêtements secs (100m séparent le pont de la maison ; cette distance peut être parcourue en 3mn).

NAGER

L'Huisne a une largeur d'environ 15 mètres. Aucun des personnages ne sachant nager, leur capacité à surmonter cette inaptitude doit être définie.

TECHNIQUE

Il y a 6 chances sur 20 qu'une des traverses brisées soit à proximité. Pour s'y accrocher le personnage doit effectuer un jet «d'habileté».

- S'il s'accroche à la traverse, le temps pour rejoindre la rive est d'environ 12 secondes (immersion : 4 points de souffle ; la nage entraîne une fatigue négligeable)
- S'il ne s'accroche pas à la traverse, effectuer un second jet «d'habileté»:
 - ☆ S'il échoue, il boit la tasse (3 points de souffle/fatigue + 3 sec d'immersion).
 - ☆ S'il réussit, il se maintient à la surface pendant 3 secondes et peut essayer à nouveau de s'accrocher à la traverse.
- Après avoir bu la tasse, effectuer un troisième jet «d'habileté»:
 - ☆ S'il échoue, il se noie (1 point de souffle/fatigue par seconde) et n'est plus en mesure de réagir.
 - ☆ S'il réussit, il se maintient à la surface pendant 3 secondes et peut essayer à nouveau de s'accrocher à la traverse.

Dans le cas où il n'y a pas de traverse un personnage peut essayer de se maintenir à la surface. Suivant le principe précédent, à chaque fois qu'un jet «d'habileté» est réussi, le personnage tient 3 secondes à la surface. Un échec indique que le personnage boit la tasse et deux échecs successifs qu'il se noie.

NOTE : Attraper une corde suit un processus identique à celui dont le but est de s'accrocher à une traverse, le temps pour regagner la rive étant au minimum de 12 secondes.

15/4. LA TEMPÊTE

Lorsque le groupe est allé cueillir l'aubépine de l'autre côté de l'étang, ils sont le plus souvent surpris par la tempête sur la portion de chemin située entre la maison des chasseurs et la trouée rocheuse.

RAPPEL

Les personnages perdent 10 points de fatigue pendant les 2 heures de tempête et les déplacements/fatigue sont modifiés (voir chapitre 10).

15/5. L'EMBUSCADE DES OGRES

A l'orée de la trouée rocheuse, un peu en retrait dans la forêt, deux ogres sont cachés, prêts à surprendre les personnages (voir dessin).
Tout ce qui a trait à cette situation peut être déduit de la fiche technique des ogres contenue dans les «Légendes Celtiques».

15/6. LE DEUXIEME ITINERAIRE

Les personnages peuvent trouver un second buisson d'aubépine sacrée à 500m au nord du chemin, au commencement de la trouée rocheuse.
De plus une petite grotte se trouve à proximité et peut servir d'abri.

16. LA CAVERNE DU BOIS DE BOULEAU

16/1. EXTERIEUR

Après avoir parcouru 3km dans la trouée rocheuse, le groupe doit quitter le chemin du côté sud et pénétrer dans la forêt.
Cinq cents mètres plus loin il arrive devant une paroi rocheuse assez abrupte dont la base, à cet endroit, est parsemée de gros blocs de pierre (entre 1,5 et 2m de hauteur).
Cinq de ces rochers forment un étroit passage (environ 8m de long) dans lequel il faut se glisser de manière à atteindre l'entrée de la caverne s'enfonçant dans le sol aux pieds de la paroi.
Au dessus de l'entrée cette dernière est faite d'étages irréguliers, terrasses assez larges sur lesquelles il est possible de se dissimuler. D'épais buissons et de petits arbres nouveaux poussent là, ayant parfois retenu dans leur chute quelques blocs de pierre.

NOTES : - Le maître des Légendes doit suggérer par sa description la possibilité de se dissimuler sur les terrasses, mais ne pas le révéler clairement.

- Si les personnages s'en inquiètent, ils peuvent constater que les différentes terrasses sont accessibles assez facilement (pas besoin d'escalader) et ce jusqu'au sommet.

16/2. STAGAR ET TURMAC

Les deux frères sont cachés sur la troisième terrasse en partant du pied de la paroi, une quinzaine de mètres plus haut. Il faut environ 2mn pour parcourir la distance séparant ces 2 points.
Stagar et Turmac sont passés par la cascade (voir chapitre 15/2, action (3), Stagar) et le sommet de la colline pour rejoindre leur cachette. Il n'y a donc aucune trace plus bas. Leur attitude consiste à attendre que les personnages soient entrés dans la caverne (leur position permet une observation



aisée des lieux) pour ensuite descendre.

Ils se cachent derrière les blocs au commencement du passage qui mène à la caverne, dans l'intention de surprendre les premiers personnages sortants.

Turmac portera le premier coup (**chances de surprendre : 8 sur 20** → compétence «se déplacer en silence»).

Stagar profitant de la confusion, **entouré du «halo des ténèbres»** créé avant la sortie du groupe (DS 8. Pr 4sec. CDS 17. Fat 20. Durée 40mn) frappera à son tour (**circonstances pour surprendre en principe favorables : 9 sur 20 ; sinon 3 sur 20**).

RAPPEL

Avec le «halo des ténèbres» Stagar bénéficie de la protection suivante : T 7. E 4. C 7.

NOTES : - Si les personnages décident d'explorer les terrasses, les Formoirés attendront qu'ils atteignent leur niveau, en vue de les surprendre malgré tout. La situation n'étant pas favorable leurs chances ne sont que de 4 sur 20.

- Le groupe laissera peut être une sentinelle à l'entrée de la caverne ; dans cette circonstance les Formoirés essaieront de descendre le plus discrètement possible mais il faudrait «une intervention divine» pour qu'ils ne soient pas rapidement repérés (accordons leur 1 chance sur 20 !).

- Turmac cherchera, peu importe la situation, à ce que sa première victime soit Gandiorix. De plus il combattra jusqu'à la mort.

- Ne pas oublier que Stagar bénéficie peut-être encore de certains sortilèges : «rapide comme le vent» et «forme d'ombre» → durée 7 heures.

- Tenir compte aussi du fait que Stagar s'est fatigué pour créer ses sortilèges, fatigue en partie récupérée pendant la période où il attendait l'arrivée du groupe.

- Au contraire de Turmac, Stagar fuiera si la situation devient défavorable. En effet l'alternative qu'offre la «colline aux Korrigans» (voir chapitre 17) l'emportera sur toute autre considération.

- Excepté pour le «halo des ténèbres», Stagar ne devrait pas en principe effectuer d'autres sortilèges, réservant ses forces pour le combat. D'autre part il a convenu avec Turmac de préserver l'ultime opposant dans le but de réaliser le sortilège de «trahison».

16/3. LA TRAHISON

Ce sortilège, dans l'esprit des Formoirés, doit parachever leur quête, l'enfant pouvant grâce à lui être récupéré. Stagar peut opérer de 2 façons bien distinctes :

- **En combat**, s'écartant suffisamment, il doit agir si possible au plus vite (DS 14. Pr 14 sec mais CDS 6. fat 75 ! Durée 10 jours. Portée 56m).

- Si l'opposant est neutralisé, il peut prendre tout le temps nécessaire à une parfaite maîtrise du sortilège, soit un peu plus de 25mn (CDS 20. fat 5).

Lorsque la «trahison» est effective, Stagar, s'adressant à la victime dit en substance ceci :

«Je viens de te délivrer d'un charme que j'avais placé sur toi pour que tu aies véritablement l'impression d'être l'un (ou l'une) des leurs pendant ta mission d'espionnage. Maintenant cela n'est plus utile.

Tu vas retourner au village et, tout en continuant à jouer ton rôle, dire que vous êtes tombés dans une embuscade tendue par de nombreux Cénovites (voir chapitre 6/4). Ajoute que le reste du groupe est retenu prisonnier et ne sera libéré qu'en échange de l'enfant. En conclusion explique que tu dois revenir seul (seule) et que rien ne doit être tenté car tous les autres seraient tués».

NOTES : - Si le maître des Légendes désire convaincre le «joueur» en cause, il lui suffit d'expliquer que la révélation de Stagar est rigoureusement exacte mais que pour les besoins, bien compréhensibles, du scénario, cela ne pouvait être dévoilé antérieurement.

Ensuite, pour plus de crédibilité, le maître des Légendes devrait compléter son énoncé en racontant que la mission d'espionnage a pour origine la ressemblance frappante entre un Formoiré (le personnage du joueur) et un des habitants du village ; individu ayant été capturé, interrogé et exécuté.

- La dualité «réalisme et magie» étant de mise, tous les personnages, à l'exclusion de la Louve, ont des chances d'être délivrés du sort de «trahison» en retournant au village :

☆ Lilaïs et Gandiorix doivent réussir un jet sous 2 fois leur facteur mental (FM) ; elle, en apprenant la mort de son père et lui en voyant le troisième œil de son fils.

☆ Carrunos et Trucus doivent réussir un jet sous leur facteur mental (FM) pour l'ensemble des deux raisons précédemment citées.

- Le sortilège de «trahison» ayant une durée de 10 jours, la victime accompagne les Formoirés en forêt d'Orléans où elle est faite prisonnière (à son grand étonnement !?).

Suivant le déroulement du jeu, la «trahison» peut être fertile en rebondissements, interrogations et apporter un intérêt supplémentaire à la «colline aux Korrigans» (voir chapitre 17).

16/4. INTERIEUR

L'ouverture permettant d'entrer dans la caverne fait environ 2 mètres de diamètre. L'étroit passage qui la prolonge sur 3 ou 4 mètres a une forte déclivité vers le bas (environ 6m de dénivellation). Les personnages peuvent se laisser glisser sans risque.

La caverne se découvre alors dans son ensemble (voir dessin).

SUR LA DROITE

La «roche face à l'entrée» se trouve au bout de la corniche, à 7 ou 8 mètres, sur l'extrême droite du dessin. Au delà du cadre, de ce côté, la caverne s'achève immédiatement par une paroi sans particularité.

AU CENTRE

Devant Gandiorix le niveau du sol descend légèrement jusqu'à la paroi (une quinzaine de mètres). Celle-ci s'ouvre sur une large ouverture circulaire située à 4 mètres du sol, donnant sur une profonde obscurité : la tanière de l'homme-loup (voir plus loin).

SUR LA GAUCHE

Dans le cadre du dessin, les personnages peuvent deviner l'entrée d'une deuxième salle. Son exploration révèle qu'elle est assez petite (12m²) et sans intérêt.

Au delà du cadre la caverne s'étend en contre-bas (3m de dénivellation) sur une trentaine de mètres carré. Là encore

une ouverture se détache de la paroi. Il est possible de découvrir une troisième salle semblable à la précédente.

16/5. L'HOMME-LOUP

(voir Légendes Celtiques)

Lorsque les personnages entrent dans la caverne, l'homme-loup, sous forme animale, est aplati sur le sol de sa tanière. Il observera d'abord les personnages, repérant ceux qui semblent être les plus dangereux pour lui : les guerriers et surtout les bardes (dans ce cas il n'y a pas de raison particulière à ce que Carrunos soit identifié). Il attaquera ceux-ci en premier lieu et de préférence s'ils se sont éloignés les uns des autres ou si l'un d'eux s'approche imprudemment de sa tanière.

NOTES : - L'homme-loup accède à sa tanière grâce à une proéminence (sur le dessin, au niveau de la torche) depuis laquelle il bondit jusqu'au niveau de l'ouverture. Par contre il peut directement sauter de celle-ci jusqu'au sol.

- Un personnage désirant «escalader» cet endroit de la paroi, doit réussir un jet de compétence (un seul essai est accordé).
- Des ossements d'origine animale, une pailleasse informe et une odeur prenante et désagréable sont les seules découvertes à faire à l'intérieur de la tanière (8m²).

HURLEMENTS

Lorsque l'homme-loup se jette sur sa première victime (bond), il utilise son pouvoir de «hurlements».

Un personnage percuté par l'homme-loup lorsque celui-ci bondit, doit réussir un jet «d'habileté» avec la Mr de cette attaque comme malus, de manière à conserver son équilibre.

«Hurlements» : sortilège N° 61 page 92 des Légendes Celtiques.

MS 12. fat 36 points. C 15 sec (effectué avant la première attaque).

NDS 12. NIS 12. Portée 2m. Etendue 2 créatures

ACTION, LES PERSONNAGES

L'homme-loup ne reculera pas devant la menace du feu. Le maître des Légendes peut utiliser la procédure du chapitre 15/2 afin de déterminer les dommages infligés avec une torche.

ACTION, CARRUNOS

Un barde a le pouvoir, en jouant de son instrument, d'obliger les homme-loups à se transformer en hommes pour mieux l'écouter.

Carrunos doit initialement découvrir que ce loup est en fait un homme-loup. Deux possibilités s'offrent à lui :

- Le sortilège de «vision» permet de voir l'image d'un homme se superposer à celle du loup.

- La taille d'un homme-loup est plus importante que celle d'un loup normal. Cela chacun peut le remarquer. Par contre seul Carrunos est capable de deviner la nature véritable de ce qu'il affronte.

Il a 8 chances sur 20 (initiation bardique) d'avoir entendu une Légende concernant les homme-loups, suffisamment précise pour deviner de quoi il s'agit.

Sachant qu'il doit jouer sur sa lyre, ses chances sont à nouveau de 8 sur 20 (compétences «jouer d'un instrument», «composer de la musique») pour que l'homme-loup soit obligé d'assumer sa forme humaine.

NOTE : Pendant les 3 secondes de transformation, l'homme-loup ne peut ni attaquer, ni se défendre.

16/6. LA SOURCE MAGIQUE

L'éclipse dure environ 2 heures. L'éclipse totale du soleil quant à elle est de 35 secondes seulement et se produit un peu avant 12 heures.

En touchant la roche face à l'entrée, habituellement éclairée par le soleil pendant cette période de l'année aux alentours de midi, une source magique jaillit. Son eau est fraîche et légèrement lumineuse.

Les branches mêlées de l'aubépine et du gui sont dans cette histoire une réponse symbolique à la malédiction de Targor de Solune. Ainsi la nuit effaçant le jour lors de l'éclipse, la race formoirée s'imposant à celle de l'homme, trouve une réplique instantanée dans la caverne (l'obscurité) à l'endroit même où le soleil pénètre, par l'union du gui sacré et de l'aubépine (ou buisson des fées, symbole de malédiction chez les Celtes).

De même les personnages doivent rejoindre le village avant la tombée de la nuit, instant où l'eau magique perd son pouvoir.

16/7. LE RETOUR

Le seul problème posé par le retour est celui du temps. La Louve peut y remédier grâce au sortilège «rapide comme le vent» (voir chapitre 14/4).

16/8. L'ENFANT

Le maître des Légendes ne doit pas oublier que la quête des Formoirés, dans sa phase finale, est de s'emparer du nouveau-né.

Donc, et même si les personnages à un moment quelconque de leur parcours, réalisent que leur mission est un échec, l'aventure n'en continue pas moins.

Stagar et Turmac devraient alors prendre l'initiative et essayer d'éliminer le groupe, à l'exception d'un individu qui servirait à mettre en œuvre le sortilège de «trahison» (voir chapitre 16/3).

17. LA COLLINE AUX KORRIGANS

La colline aux Korrigans est le thème général d'une aventure pouvant servir de prolongement à L'ŒIL DE BALOR.

Les frères formoirés se sont alliés aux tribus ogres et vivent avec eux dans la forêt d'Orléans. Le roi des ogres, en échange de la promesse de se voir accorder la régence d'un large territoire, leur indique le moyen de faire voyager magiquement des guerriers des îles boréales jusqu'à un endroit proche et ainsi

de surprendre les tribus humaines de la région.

Ce moyen consiste à gagner un lieu enchanté où il est possible de procéder au «voyage dans l'invisible» (sortilège N° 58, page 91) sur des distances considérables, sans aucun risque. Le lieu se situe près du village Andovique, sous la colline sacrée, royaume des Korrigans (voir Légendes Celtiques).

Ceux-ci seront massacrés par les ogres, mais l'un des petits êtres parviendra à s'échapper et, gravement blessé, ira jusqu'au village (voir les 2 dessins). Avant de mourir il révélera la menace qui vient de naître mais n'aura pas suffisamment de force pour indiquer le lieu.

Les personnages devront trouver le lieu, découvrir le procédé magique permettant d'y entrer et affronter le danger avant qu'il ne soit devenu trop important ; avant que de trop nombreux Formoirés n'aient investi le pays.







1. LE TROISIEME ŒIL.....	page 2
2. LA VISION.....	page 4
2/1. L'œil rubis.....	page 6
2/2. C'est la nuit.....	page 8
3. LES FORMOIRES.....	
3/1. Stagar.....	
3/2. Turmac.....	
3/3. Astur.....	
3/4. Le pouvoir sur les loups.....	
3/5. Le don de foi.....	
4. LE VOYAGE.....	page 12
5. LES ROLES.....	
5/1. La Louve.....	
5/2. Lilaïs.....	page 13
5/3. Trucus.....	
5/4. Carrunos.....	
5/5. Gandiorix.....	
6. ENVIRONNEMENT.....	
6/1. Localisation.....	
6/2. Epoque.....	
6/3. Milieu naturel.....	
6/4. Tribus environnantes.....	
7. LA TRIBU ANDOVIQUE.....	page 14
8. CALENDRIER.....	page 16
9. METEOROLOGIE.....	
10. DEPLACEMENTS-FATIGUE.....	
11. FATIGUE DUE A L'EVEIL.....	
12. CONSEILS ET AVERTISSEMENTS.....	page 17
13. EXAMEN RETROSPECTIF DU DEBUT DE JOURNEE.....	
14. L'AVENTURE COMMENCE.....	page 20
14/1. Premier itinéraire.....	
14/2. Deuxième itinéraire.....	
14/3. Les principales distances.....	
14/4. Rapide comme le vent.....	
14/5. La tempête.....	page 21
14/6. Conseil technique.....	
14/7. La mise au point.....	
14/9. L'aide du village.....	page 22
15. APRES LE DEPART DU VILLAGE.....	
15/1. Le sommeil.....	
15/2. L'embuscade des loups.....	
15/3. Le piège du pont.....	page 26
15/4. La tempête.....	page 28
15/5. L'embuscade des ogres.....	
15/6. Le deuxième itinéraire.....	
16. LA CAVERNE DU BOIS DE BOULEAU.....	
16/1. Extérieur.....	
16/2. Stagar et Turmac.....	
16/3. La trahison.....	page 30
16/4. Intérieur.....	
16/5. L'homme-loup.....	page 31
16/6. La source magique.....	
16/7. Le retour.....	
16/8. L'enfant.....	
17. LA COLLINE AUX KORRIGANS.....	page 32

GANDIORIX

DONS		CARACTERISTIQUES	
COMBAT	Cbt 18	FORCE	F 16 12 8 4
MAGIE	Mag 5	RAPIDITE	R 14 11 7 4
ARTISTIQUE	Art 3	COORDINATION	C 16 12 8 4
COMMUNICATION	Com 15	ENDURANCE	E 12 9 6 3
PERCEPTION	Per 14	VOLONTÉ	V 10 8 5 3
MECANIQUE	Mec 5	INTELLIGENCE	I 8 6 4 2
NATURE	Nat 5	SANTÉ/DESPIRIT	S 5 4 3 1
FOI	Foi 12		

STATUT SOCIAL : FILS DE CHEVALIER	
AGE: 28 ans	
F ARRACHÉ	AR 14
F LEVE	LY 11
F BOLGE	BG 10
F ENCOMBREMENT	EC0
F ENCOMBREMENT4	EC4
F Sauteur sans élan	SHS
F Sauteur avec élan	SHA
F Sauteur sans élan	SLs
F Sauteur avec élan	SLa
R SPRINT	ms VS
R COURSE	m/m VC
R PAS DE COURSE	kmh VPc
R MARCH ACCEL	kmh VVa
R MARCH NORM	kmh VVn
R PROMVADE	kmh VP

EPEE LONGUE	
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	76
VIS	-25% 13 9 3 1 1 2 3 5 6 8 9 11 12 14 16 17 19 20 22 23 25 27 29 31 33 35 37 40 42
	-50% 10 6 1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 14 15 16 17 18 19 20 21
	-75% 8 4 0 1 2 2 3 4 5 6 7 8 9 9 10 10

JAVELOT	
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	111
VIS	1 20
	-25% 18
	-50% 15
	-75% 13

COUTELAS	
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	76
VIS	-25% 13 12 3 2
	-50% 10 9 1 0
	-75% 8 7

BOUCLIER ROND	
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	90
VIS	-25% 4 2
	-50% 2 0
	-75%

INITIATION MEDICINE	
I Con. Animaux	3 1
I Médecine des plantes I	3 1
I Médecine des plantes II	3 1
I Médecine des plantes III	3 1
I Médecine sanguante I	3 1
I Médecine sanguante II	3 1
I Médecine sanguante III	3 1
S Memoriser	1
S Con. Plantes	1
S Premiers soins	1
INITIATION MARCHANDS	
S Alphabet	1
S Alphabet	1
S S'evaluer	1
S Evaluer	1
S Memoriser	1
S Parler	1
S Parler	1
S Parler	1
INITIATION A LA MAGIE	
I Con. Animaux	3 1
I Astronomie	3 1
I Con. Créatures monstr.	39 7 5 2 0
I Memoriser	52 10 8 5 3
I Morale, philosophie méta.	59 11 9 6 4
I Con. Plantes	1
I Sciences de la terre	1
I Science du temps	1
I Séduire	90 5 4 2 0
I Théologie	76 15 13 10 8
INITIATION DRUIDIQUE	
S Alphabet ogamique	76 15 13 10 8
S Astronomie	1
S Memoriser	1
S Morale, philosophie méta.	1
S Con. Plantes	111 20 18 15 13
S Sacrifice	1
I Sciences de la terre	1
I Science du temps	1
I Théologie	1
INITIATION BARDIQUE	
I Chanter	1
I Composer des chants	1
I Composer des histoires	1
I Composer de la musique	1
I Composer des poèmes	1
S Déclamer	1
C Jouer d'un instrument	1
S Memoriser	1
I Narrer	1

EQUIPEMENT	
C Equilibre	37 7 5 2 0
C Se déplacer en silence	54 10 8 5 3
C Savoir chuter	29 5 3 0
C Nager	1
C Grimper à la corde	1
C Escalader	1
C Monter à cheval	33 6 4 1
C Conduire un char	29 5 3 0
C Avoir le pied marin	1
C Manœuvrer une embarc.	1
I Manœuvrer un bateau	1
C Danser	1
C Composer des danses	1
C Mimer	1
C Jongler	1
I Commander une troupe	31 6 4 1
I Jouer à la crosse	31 6 4 1
I Jouer aux échecs	31 6 4 1
I Architecture militaire	31 6 4 1
I Cérémonies	0
S Lois	0
R Empoignade	39 7 5 2 0
C Percussion	52 10 8 5 3
C Pique	59 11 9 6 4
Arc	1
Grand bouclier	3 1
Bouclier rond	3 1
Coutelas	3 1
Epee longue	18 3 1
Epieu	18 3 1
Fronde	18 3 1
Gourdin	3 1
Hache	3 1
Hache lancée	3 1
Javelot	3 1
Lance	3 1
Lance lancée	3 1
Poignard	3 1
Poignard lance	3 1

TRUCUS

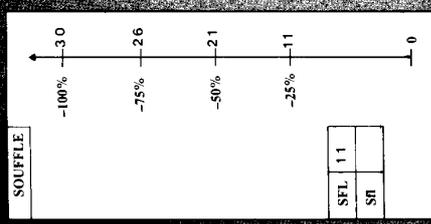
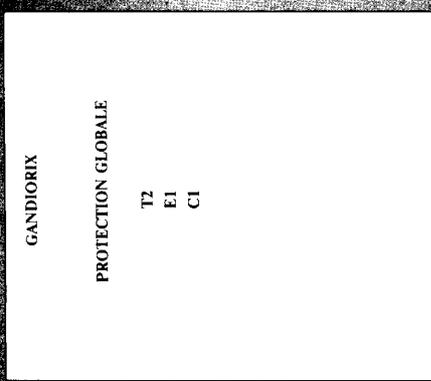
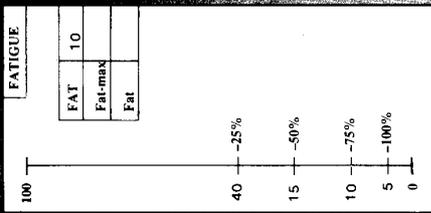
DONS		CARACTERISTIQUES					
COMBAT	Chi	5	25%	50%	75%		
MAGIE	Mag	0	8	6	4	2	
ARTISTIQUE	Art	8	14	11	7	4	
COMMUNICATION	Com	15	16	12	8	4	
PERCEPTION	Per	14	12	9	6	3	
MECANIQUE	Mec	15	10	8	5	3	
NATURE	Nat	8	15	11	8	4	
FOI	Foi	8	5	4	3	1	

AGE: 24 ans		STATUT SOCIAL: FILS DE PAYSAN					
F	AR	AUR	14	25%	50%	75%	
F	ARRACHE	AR	AURA	8	7	5	
F	LEVE	LY	SOUFFLE	ES	8	7	
F	BOUGE	BC	SOUFFLE	ES	8	7	
F	ENCOMBREMENT	ECU	FATIGUE	FC	4	3	
F	ENCOMBREMENT	EC4	Vivacité d'esprit	FE	4	3	
F	Saut hauteur sans élan	SHS	TAILLE	T	11	1	
F	Saut hauteur avec élan	SHa	POIDS	P	9	P	
F	Saut longueur sans élan	SLs	BEAUTE	B	9	B	
F	Saut longueur avec élan	SLa	(P/20)				
R	SPRINT	mS	Ambidextrie				
R	COURSE	mm	OUÏE				
R	PASSE COURSE	kmh	VUE				
R	MARCHE ACCEL	kmh	VUE				
R	MARCHE VORU	kmh	GOUT				
R	PROMENADE	kmh	ODORAT				
R			TOUCHER				
R			6 ^m SENS				

ENCOMBREMENT		I. INTUITION																			
0	EC0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
0	EC0																				
EC0	EC0																				

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
COUTELASANCE	29	5																								
DES	VIS	-25%	3																							
		-50%	0																							
		-75%	0																							

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%																								



1 FE T10 E8 C3

2 NU

3 NU

4 CE T3 E2 C1

5 CE

6 CE

7 CE

8 TE T1 E0 C1

9 TE

10 NU

11 NU

12 NU

13 NU

14 TE

15 TE

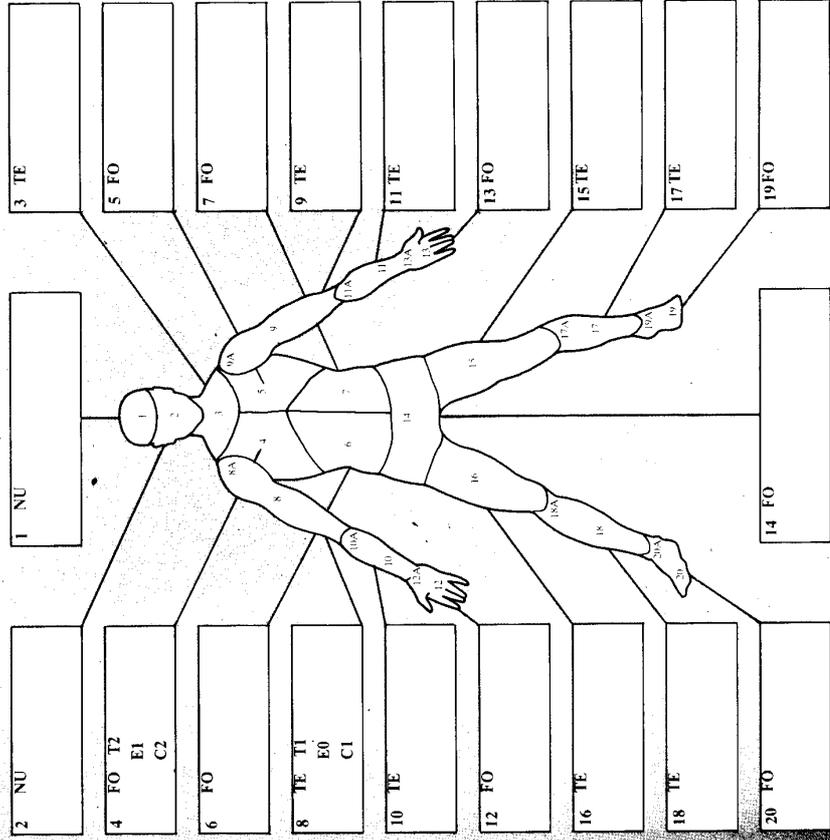
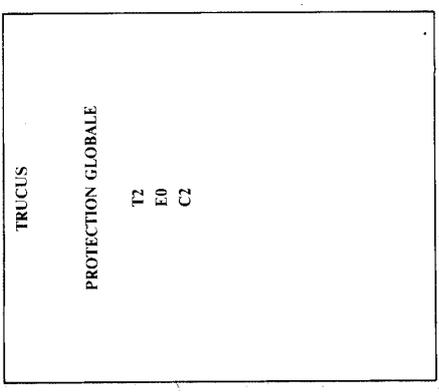
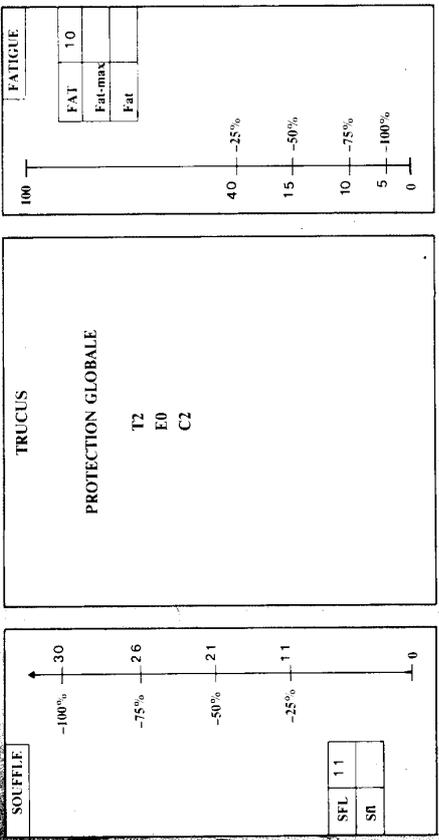
16 TE

17 TE

18 TE

19 FO

20 FO T2 E1 C2



35-50% / 30%		51-60% / 35%		61-70% / 40%		71-80% / 45%		81-90% / 50%		91-100% / 55%		
C Equilibre	60	12	10	7	5	I Interagir	3	1	I	Initiation Médecine		
C Se déplacer en silence	3	1				I Détecter le mouvement	3	1	I	Con. Animaux		
C Savoir chuter	60	12	10	7	5	I Torturer	3	1	I	Médecine des plantes I		
C Nager	1					S Se déguiser	28	5	3	0	Médecine des plantes II	
F Grimper à la corde	1					C Interdire les voix	3	1	I	Médecine des plantes III		
C Escalader	1					I Simuler des émotions	28	5	3	0	Médecine sanglante I	
C Monter à cheval	3	1				I Mentir	3	1	I	Médecine sanglante II		
C Conduire un char	3	1				C Ventrilogie	31	6	4	1	Médecine sanglante III	
						C Pîtrerie	31	6	4	1	Memoriser	
C Avoir le pied marin	1					I Inventer des histoires d.	51	10	8	5	Con. Plantes	
C Manoeuvrer une embarc.	1					I Raconter des histoires d.	31	6	4	1	Premiers soins	
I Manoeuvrer un bateau	1					C Danser	32	6	4	1	Initiation Marchands	
C Subtiliser	3	1				I Composer des danses	49	9	7	4	S Alphabet	
R Dissimuler	3	1				C Miner	50	10	8	5	S Alphabet	
C Manipuler	33	6	4	1		C Jongler	50	10	8	5	S Faler	
I Poser des pièges	2	0				I Commander une troupe	0				S Evaluer	
I Détecter les pièges	2	0				I Jouer à la crosse	0				S Memoriser	
I Désamorcer les pièges	2	0				I Jouer aux échecs	0				S Parler	
I Embuscade	3	1				I Architecture militaire	0				S Parler	
I Détecter une embuscade	3	1				I Ceremonies	0				Initiation à la Magie	
I Camouflage	3	1				S Lobs	0				Con. Animaux	
I Se cacher	3	1				R Empoignade	4	2			Con. Animaux	
I Phéer	3	1				C Percussion	4	2			Astronomie	
I Effacer les traces	3	1				C Pique	4	2			Con. Créatures monstr.	
I Chasser	3	1				Art					Memoriser	
I Se repérer	3	1				Grand bouchier					Morale, philosophie, méta.	
I Déterminer une distance	3	1				Bouclier rond					Con. Plantes	
I Préférer le temps	3	1				Couteas lance					Sciences de la terre	
I Eloquence	2	0				Couteas	29	5	3	0	Science du temps	
S Argumenter	2	0				Epee longue					Seduire	
I Vanter	2	0				Froide					Titologie	
I Marchander	3	1				Gourdin					Initiation Druidique	
I Flatter	33	6	4	1		Hache					Alphabet oghamique	
I Se moquer	3	1				Hache lancee					Con. Animaux	
						Lance					Astronomie	
						Lance lancee					Memoriser	
						Poguard					Morale, philosophie, méta.	
						Poguard lancee					Con. Plantes	
											Sacrifice	
											Sciences de la terre	
											Science du temps	
											Theologie	
											Initiation Bardique	
											Chanter	
											Composer des chants	
											Composer des histoires	
											Composer de la musique	
											Composer des poemes	
											Declamer	
											Jouer d'un instrument	
											Memoriser	
											Varrer	

EQUIPEMENT

LE GRAND ART DE LA MAGIE

PMI	PD	PB	PL	CM	DSM	SCORE
12				45	10	68

NAISSANCE: _____
 PAYS: _____
 N°: _____

MS Score/Ex	DS	TR	NDS	NPS	NES	TL
9 48	10		B			D
11 56	6		E			F
9 48	10	FM	B	B	sp	E
11 58	5	FP	F	B	C	E
11 56	6	FM	F	B	C	E
10 52	8		E			E

SORTILÈGES

Écouter le message du silence.
 Rapide comme le vent.
 Langage confus.
 Donner soif.
 Lier les langues.
 Forme d'ombre.

RS = -VM +

FF =

FP =

FS =

FB =

FM =

NOTES

SOUFFLE

SFL	14
SP	

-100% — 32
-75% — 27
-50% — 23
-25% — 14
0

LA LOUVE

PROTECTION GLOBALE
T2
E1
C2

FATIGUE

FAT	12
Fat-max	
Fat	

100
36 — -25%
14 — -50%
9 — -75%
4 — -100%
0

1 NU	2 NU	3 FO	4 FO T2 E1 C2	5 FO	6 FO	7 FO	8 FO	9 FO	10 FO	11 FO	12 FO	13 FO	14 FO	15 TE	16 TE T1 E0 C1	17 FO	18 FO	19 FO	20 FO
------	------	------	---------------------	------	------	------	------	------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	----------------------	-------	-------	-------	-------

LILAIS

DONS		CARACTERISTIQUES									
COMBAT	Chi 8	FORCE	F 8	6	4	2	25%	30%	35%		
MAGIE	Mag 15	RAPIDITE	R 14	11	7	4				REFLEXES	
ARTISTIQUE	Art 8	COORDINATION	C 10	8	5	3				HABILETE	
COMMUNICATION	Com 6	ENDURANCE	E 12	9	6	3				CHOC PHYSIQUE	
PERCEPTION	Per 10	VOLONTE	V 14	11	7	4				CHOC MENTAL	
MECANIQUE	Mec 10	INTELLIGENCE	I 17	13	9	4				CHOC EMOTIONNEL	
NATURE	Nat 15	SANTE D'ESPRI	S 16	12	8	4					
FOI	Foi 18										

AGE : 25 ans	
AURA	AUR 13
SOUFFLE	SFL 13
FATIGUE	FAT 13
Vitalité d'esprit	VES
TAILLE	T 11 t 1.60
POIDS	P 9 p 53
BEAUTE	B 13

STATUT SOCIAL : FILLE DE DRUIDE	
R/C ESQUIVE	ES 6 5 3 1
R/C Feinte de corps	FC 3 2 1 0
R/C BASE	Base 3 4 4 6

ENCOMBREMENT	
0 ECO	-25% -50% -75%
ECO	-25% -50% -75%
ECO	-25% -50% -75%
ECO	-25% -50% -75%
ECO	-25% -50% -75%
ECO	-25% -50% -75%

AGE : 25 ans	
AURA	AUR 13
SOUFFLE	SFL 13
FATIGUE	FAT 13
Vitalité d'esprit	VES
TAILLE	T 11 t 1.60
POIDS	P 9 p 53
BEAUTE	B 13

ENCOMBREMENT	
0 ECO	-25% -50% -75%
ECO	-25% -50% -75%
ECO	-25% -50% -75%
ECO	-25% -50% -75%
ECO	-25% -50% -75%
ECO	-25% -50% -75%

ENCOMBREMENT	
0 ECO	-25% -50% -75%
ECO	-25% -50% -75%
ECO	-25% -50% -75%
ECO	-25% -50% -75%
ECO	-25% -50% -75%
ECO	-25% -50% -75%

25% 50% 75%		25% 50% 75%		25% 50% 75%	
C Equilibre	3 1	I Interroger	3 1	I Con. Animaux	3 1
C Se déplacer en silence	3 1	I Détecter le mensonge	3 1	I Médecine des plantes I	3 1
C Savoir chûter	3 1	I Torturer	3 1	I Médecine des plantes II	3 1
C Nager	1	S Se déguiser	3 1	I Médecine des plantes III	3 1
F Grimper à la corde	1	C Imiter les voix	3 1	I Médecine sanglante I	3 1
C Escalader	1	C Simuler des émotions	3 1	I Médecine sanglante II	3 1
C Monter à cheval	3 1	I Mentir	3 1	I Médecine sanglante III	3 1
C Conduire un char	3 1	C Ventriloque	1	S Memoriser	1
C Avoir le pied marin	1	C Prierie	1	I Con. Plantes	1
C Manoeuvrer une embarc.	1	C Inventer des histoires d.	1	I Premiers soins	1
C Manoeuvrer un bateau	1	I Raconter des histoires d.	1		
C Subtiliser	3 1	C Danser	1	INITIATION MARCHANDS	
R Dissimuler	3 1	I Composer des danses	1	S Alphabet	1
C Manipuler	3 1	C Mimer	1	S Alphabet	1
I Poser des pièges	2 0	C Jongler	1	S Alphabet	1
I Détecter les pièges	2 0	I Commander une troupe	0	S Evaluer	1
I Désamorcer les pièges	2 0	I Jouer à la croix	0	S Evaluer	1
I Embuscade	3 1	I Jouer aux échecs	0	S Memoriser	1
I Détecter une embuscade	3 1	I Architecture militaire	0	S Parler	1
I Camouflager	3 1	I Cérémonies	64 12 10 7 5	S Parler	1
I Se cacher	3 1	S Lois	64 12 10 7 5	S Parler	1
I Pister	3 1	R Emploiade	4 2	INITIATION A LA MAGIE	
I Effacer les traces	3 1	C Percussion	4 2	I Con. Animaux	1
I Chasser	3 1	C Pique	4 2	I Astronomie	1
I Se repérer	34 6 2 1	Arç		S Memoriser	1
I Déterminer une distance	34 6 2 1	Grand bouclier		S Morale, philosophie méa.	1
I Perdre le temps	34 6 2 1	Bouclier rond		I Con. Plantes	1
I Eloquence	2 0	Coutelas		S Sciences de la terre	1
S Argumenter	2 0	Coutelas lancé		I Science du temps	1
I Vanter	2 0	Epee longue		S Theologie	1
I Marchander	3 1	Epeu		INITIATION DRUIDIQUE	
I Flatter	3 1	Fronde		S Alphabet orghamique	48 9 7 4 2
I Se moquer	3 1	Gourdin		I Con. Animaux	45 9 7 4 2
		Hache		S Astronomie	45 9 7 4 2
		Hache lancée		S Memoriser	45 9 7 4 2
		Lance		S Morale, philosophie méa.	45 9 7 4 2
		Lance lancée		I Con. Plantes	81 16 14 11 9
		Poignard		S Sacrifice	45 9 7 4 2
		Poignard lancé		I Sciences de la terre	45 9 7 4 2
				I Science du temps	63 12 10 7 5
				S Theologie	45 9 7 4 2

25% 50% 75%		25% 50% 75%		25% 50% 75%	
I Interroger	3 1	I Con. Animaux	3 1	I Médecine des plantes I	3 1
I Détecter le mensonge	3 1	I Médecine des plantes II	3 1	I Médecine des plantes III	3 1
I Torturer	3 1	I Médecine sanglante I	3 1	I Médecine sanglante II	3 1
S Se déguiser	3 1	I Médecine sanglante III	3 1	S Memoriser	1
C Imiter les voix	3 1	S Con. Plantes	1	I Premiers soins	1
C Simuler des émotions	3 1	INITIATION MARCHANDS		S Alphabet	1
I Mentir	3 1	S Alphabet	1	S Alphabet	1
C Ventriloque	1	S Alphabet	1	S Evaluer	1
C Prierie	1	S Evaluer	1	S Memoriser	1
C Inventer des histoires d.	1	S Parler	1	S Parler	1
I Raconter des histoires d.	1	S Parler	1	S Parler	1
C Danser	1	INITIATION A LA MAGIE		I Con. Animaux	1
I Composer des danses	1	I Con. Animaux	1	I Astronomie	1
C Mimer	1	S Memoriser	1	S Morale, philosophie méa.	1
C Jongler	1	S Parler	1	I Con. Plantes	1
I Commander une troupe	0	S Memoriser	1	S Sciences de la terre	1
I Jouer à la croix	0	S Parler	1	I Science du temps	1
I Jouer aux échecs	0	S Parler	1	S Theologie	1
I Architecture militaire	0	INITIATION DRUIDIQUE		S Alphabet orghamique	48 9 7 4 2
I Cérémonies	64 12 10 7 5	S Alphabet orghamique	48 9 7 4 2	I Con. Animaux	45 9 7 4 2
S Lois	64 12 10 7 5	I Con. Animaux	45 9 7 4 2	S Astronomie	45 9 7 4 2
R Emploiade	4 2	S Memoriser	45 9 7 4 2	S Morale, philosophie méa.	45 9 7 4 2
C Percussion	4 2	S Con. Plantes	81 16 14 11 9	I Con. Plantes	81 16 14 11 9
C Pique	4 2	S Sacrifice	45 9 7 4 2	S Sacrifice	45 9 7 4 2
Arç		I Sciences de la terre	45 9 7 4 2	I Sciences de la terre	45 9 7 4 2
Grand bouclier		I Science du temps	63 12 10 7 5	I Science du temps	63 12 10 7 5
Bouclier rond		S Theologie	45 9 7 4 2	S Theologie	45 9 7 4 2
Coutelas		INITIATION BARDIQUE		I Chanter	1
Coutelas lancé		I Composer des chants	1	I Composer des histoires	1
Epee longue		I Composer des histoires	1	I Composer de la musique	1
Epeu		I Composer des poemes	1	S Declamer	1
Fronde		C Jouer d'un instrument	1	S Memoriser	1
Gourdin		I Narrer	1		
Hache					
Hache lancée					
Lance					
Lance lancée					
Poignard					
Poignard lancé					

25% 50% 75%		25% 50% 75%		25% 50% 75%	
I Interroger	3 1	I Con. Animaux	3 1	I Médecine des plantes I	3 1
I Détecter le mensonge	3 1	I Médecine des plantes II	3 1	I Médecine des plantes III	3 1
I Torturer	3 1	I Médecine sanglante I	3 1	I Médecine sanglante II	3 1
S Se déguiser	3 1	I Médecine sanglante III	3 1	S Memoriser	1
C Imiter les voix	3 1	S Con. Plantes	1	I Premiers soins	1
C Simuler des émotions	3 1	INITIATION MARCHANDS		S Alphabet	1
I Mentir	3 1	S Alphabet	1	S Alphabet	1
C Ventriloque	1	S Alphabet	1	S Evaluer	1
C Prierie	1	S Evaluer	1	S Memoriser	1
C Inventer des histoires d.	1	S Parler	1	S Parler	1
I Raconter des histoires d.	1	S Parler	1	S Parler	1
C Danser	1	INITIATION A LA MAGIE		I Con. Animaux	1
I Composer des danses	1	I Con. Animaux	1	I Astronomie	1
C Mimer	1	S Memoriser	1	S Morale, philosophie méa.	1
C Jongler	1	S Parler	1	I Con. Plantes	1
I Commander une troupe	0	S Memoriser	1	S Sciences de la terre	1
I Jouer à la croix	0	S Parler	1	I Science du temps	1
I Jouer aux échecs	0	S Parler	1	S Theologie	1
I Architecture militaire	0	INITIATION DRUIDIQUE		S Alphabet orghamique	48 9 7 4 2
I Cérémonies	64 12 10 7 5	S Alphabet orghamique	48 9 7 4 2	I Con. Animaux	45 9 7 4 2
S Lois	64 12 10 7 5	I Con. Animaux	45 9 7 4 2	S Astronomie	45 9 7 4 2
R Emploiade	4 2	S Memoriser	45 9 7 4 2	S Morale, philosophie méa.	45 9 7 4 2
C Percussion	4 2	S Con. Plantes	81 16 14 11 9	I Con. Plantes	81 16 14 11 9
C Pique	4 2	S Sacrifice	45 9 7 4 2	S Sacrifice	45 9 7 4 2
Arç		I Sciences de la terre	45 9 7 4 2	I Sciences de la terre	45 9 7 4 2
Grand bouclier		I Science du temps	63 12 10 7 5	I Science du temps	63 12 10 7 5
Bouclier rond		S Theologie	45 9 7 4 2	S Theologie	45 9 7 4 2
Coutelas		INITIATION BARDIQUE		I Chanter	1
Coutelas lancé		I Composer des chants	1	I Composer des histoires	1
Epee longue		I Composer des histoires	1	I Composer de la musique	1
Epeu		I Composer des poemes	1	S Declamer	1
Fronde		C Jouer d'un instrument	1	S Memoriser	1
Gourdin		I Narrer	1		
Hache					
Hache lancée					
Lance					
Lance lancée					
Poignard					
Poignard lancé					

EQUIPEMENT

LE GRAND ART DE LA MAGIE

PMI PD PB PL
16

CM 45

DSM 12

SCORE 88

TR NDS NPS NES TL
F D F E
D B D E
FS D B D E
E F SP E
F A D E
B E D E
B E D E

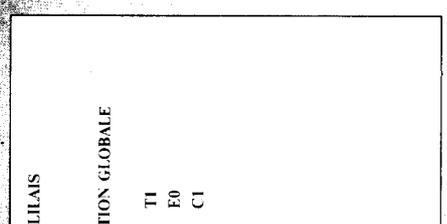
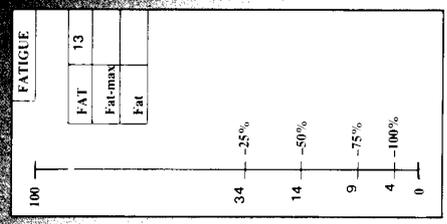
N°	Page	Sortilèges	MS	Score/Ex	DS
15	77	Connaître les secrets du vent	16	82	3
16	78	Tourbillon de poussière	15	78	5
17	78	Nuage de pollen	15	76	6
18	78	Message du vent	14	72	8
23	79	Empêcher le passage	12	64	12
27	81	Illumination	16	82	3
28	81	Clairvoyance	14	72	8

SORTILÈGES

Connaître les secrets du vent
Tourbillon de poussière
Nuage de pollen
Message du vent
Empêcher le passage
Illumination
Clairvoyance

RS = -VM + FF = FP = FS = FB = FM =

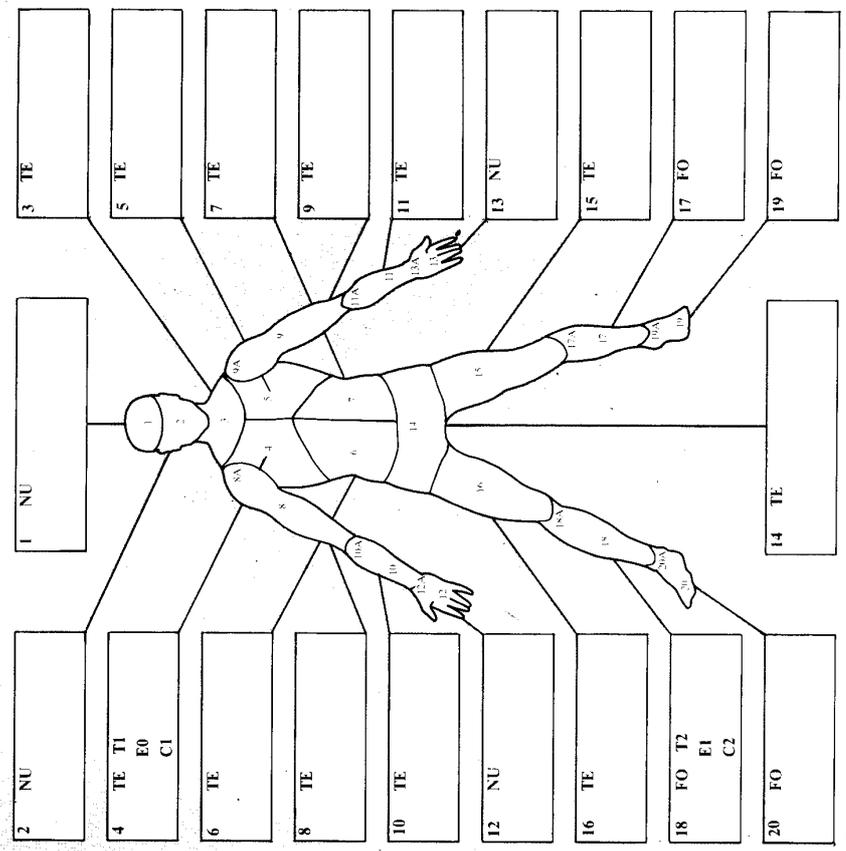
NOTES



LILAIS

PROTECTION GLOBALE

T1
E0
C1



CARRUNOS

DONS		CARACTERISTIQUES	
COMBAT	Mag	Force	Reflexes
Magie	12	F 12 9 6 3	F 3 2 1 0
Artistique	16	R 10 8 5 3	R 3 2 1 0
Communication	15	C 10 8 5 3	C 3 2 1 0
Perception	8	E 12 9 6 3	E 3 2 1 0
Mécanique	8	V 8 6 4 2	V 3 2 1 0
Nature	8	I 15 11 8 4	I 4 3 2 1
Foi	15	S 14 11 7 4	S 4 3 2 1

STATUT SOCIAL : FILS DESCLAVE	
AGE : 34 ans	Statut
Aura	AUR 14
Souffle	SFL 11
Fatigue	FAT 12
Vitalité d'esprit	YES
Taille	T 12 t 1.72
Poids	P 13 p 70
Beauté	B 10
(P/20*)	
Ambidextre	AMB 9
Ouïe	OUÏ
Vue	VUE
Gout	GOU
Odorat	ODO
Touche	TOU
6 ^{me} sens	SIX

ENCOMBREMENT	
0	FC0
ES	5 4 2 0
FC	2 1 0
BASE	3 4 4 6

INTUITION	
ITU	Statut
ES	5 4 2 0
FC	2 1 0
BASE	3 4 4 6

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

POIGNARD LANCE			
AN	AR	PN	PR
0	1	2	3
1	2	3	4
2	3	4	5
3	4	5	6
4	5	6	7
5	6	7	8
6	7	8	9
7	8	9	10
8	9	10	11
9	10	11	12
10	11	12	13
11	12	13	14
12	13	14	15
13	14	15	16
14	15	16	17
15	16	17	18
16	17	18	19
17	18	19	20

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

	25%	50%	75%
C Equilibre	3	1	
C Se déplacer en silence	3	1	
C Savoir chûter	3	1	
C Nager	1		
F Grimper à la corde	1		
C Escalader	1		
C Monter à cheval	3	1	
C Conduire un char	2	2	
C Avoir le pied marin	1		
C Maneuver une embarc.	1		
I Maneuver un bateau	1		
C Subtiliser	3	1	
R Discipliner	3	1	
C Manipuler	3	1	
I Poser des pièges	2	0	
I Détecter les pièges	2	0	
I Désamorcer les pièges	2	0	
I Embuscade	17	3	1
I Détecter une embuscade	30	6	4
I Camouflage	3	1	
I Se cacher	3	1	
I Pister	3	1	
I Effacer les traces	3	1	
I Chasser	3	1	
I Se repérer	3	1	
I Déterminer une distance	31	6	4
I Prendre le temps	3	1	
I Eloquence	40	8	6
S Argumenter	2	0	
I Vanter	39	7	5
I Marchander	40	8	6
I Flatter	3	1	
I Se moquer	3	1	

INITIATION MEDICINE			
AN	AR	PN	PR
0	1	2	3
1	2	3	4
2	3	4	5
3	4	5	6
4	5	6	7
5	6	7	8
6	7	8	9
7	8	9	10
8	9	10	11
9	10	11	12
10	11	12	13
11	12	13	14
12	13	14	15
13	14	15	16
14	15	16	17
15	16	17	18
16	17	18	19
17	18	19	20

INITIATION MARCHANDS			
AN	AR	PN	PR
0	1	2	3
1	2	3	4
2	3	4	5
3	4	5	6
4	5	6	7
5	6	7	8
6	7	8	9
7	8	9	10
8	9	10	11
9	10	11	12
10	11	12	13
11	12	13	14
12	13	14	15
13	14	15	16
14	15	16	17
15	16	17	18
16	17	18	19
17	18	19	20

EQUIPEMENT

SPECIAL (Carrunos)
Une lyre

INITIATION BARDIQUE			
AN	AR	PN	PR
0	1	2	3
1	2	3	4
2	3	4	5
3	4	5	6
4	5	6	7
5	6	7	8
6	7	8	9
7	8	9	10
8	9	10	11
9	10	11	12
10	11	12	13
11	12	13	14
12	13	14	15
13	14	15	16
14	15	16	17
15	16	17	18
16	17	18	19
17	18	19	20

CARRUNOS

PROTECTION GLOBALE

T2
E0
C2

SOUFFLE

SFL 11
SN

FATIGUE

FAT 12
Fat-max
Fat

-100% — 30
-75% — 26
-50% — 21
-25% — 11
0

100
36 — 25%
14 — 50%
9 — 75%
4 — 100%
0

2 NU

4 FO T2
E1
C2

6 FO

8 TE T1
E0
C1

10 TE

12 FO

16 TE

18 TE

20 FO

3 TE

5 FO

7 FO

9 TE

11 TE

13 FO

15 TE

17 TE

19 FO

LE GRAND ART DE LA MAGIE

PMI PD PB PL

14

DSM

22

CM

64

SCORE

83

N° Page

83 98
84 98
86 99
90 100
91 100

SORTILÈGES

Rire
Flegle
Louanges
Eclairer la mémoire
Vision

MS Score/Ex DS

14 71 6
13 67 8
11 55 14
11 55 14
7 39 22

TR NDS NPS NES TL

FB D C E
FB B C E
FS G C E
F A E
E D E

RS = -VM +

FF =

FP =

FS =

FB =

FM =

NOTES

Carrunos connaît, sous forme de chants :

- 24 récits de marchandages
- 16 récits sur l'art de Teloquence
- 12 récits sur de mémorables vantardises
- 12 récits d'embuscades dont 4 sur la manière de les détecter.

	15% 30% 45%	60% 75%	90% 100%	125% 150%
C Equilibrer	3 1	3 1	3 1	3 1
C Se déplacer en silence	3 1	3 1	3 1	3 1
C Savoir chuter	3 1	3 1	3 1	3 1
C Nager	1	3 1	3 1	3 1
F Grimper à la corde	1	3 1	3 1	3 1
C Escalader	1	3 1	3 1	3 1
C Monter à cheval	3 1	3 1	3 1	3 1
C Conduire un char	3 1	3 1	3 1	3 1
C Avoir le pied marin	1	3 1	3 1	3 1
C Manœuvrer une embarc.	1	3 1	3 1	3 1
C Manœuvrer un bateau	1	3 1	3 1	3 1
C Subtiliser	3 1	3 1	3 1	3 1
R Dissimuler	3 1	3 1	3 1	3 1
C Manipuler	3 1	3 1	3 1	3 1
I Poser des pièges	2 0	3 1	3 1	3 1
I Détecter les pièges	2 0	3 1	3 1	3 1
I Désamorcer les pièges	2 0	3 1	3 1	3 1
I Embuscade	3 1	3 1	3 1	3 1
I Détecter une embuscade	3 1	3 1	3 1	3 1
I Camouflage	3 1	3 1	3 1	3 1
I Se cacher	3 1	3 1	3 1	3 1
I Pister	3 1	3 1	3 1	3 1
I Effacer les traces	3 1	3 1	3 1	3 1
I Chasser	-3 1	3 1	3 1	3 1
I Se repérer	3 1	3 1	3 1	3 1
I Déterminer une distance	3 1	3 1	3 1	3 1
I Prédire le temps	3 1	3 1	3 1	3 1
I Eloquente	2 0	3 1	3 1	3 1
S Argumenter	2 0	3 1	3 1	3 1
I Vanter	2 0	3 1	3 1	3 1
I Marchander	3 1	3 1	3 1	3 1
I Flatter	3 1	3 1	3 1	3 1
I Scamquer	3 1	3 1	3 1	3 1
I Interroger	4 2	4 2	4 2	4 2
I Détecter le mensonge	4 2	4 2	4 2	4 2
I Torturer	4 2	4 2	4 2	4 2
S Se déguiser	33 6 4 1	33 6 4 1	33 6 4 1	33 6 4 1
S Imiter les voix	40 2 1	40 2 1	40 2 1	40 2 1
S Simuler des émotions	32 6 4 1	32 6 4 1	32 6 4 1	32 6 4 1
S Mentir	38 7 5 2 0	38 7 5 2 0	38 7 5 2 0	38 7 5 2 0
C Ventriloquie				
C Pirerie				
C Inventer des histoires d.				
C Raconter des histoires d.				
C Danser				
C Composer des danses				
C Miner				
C Jongler				
I Commander une troupe				
I Jouer à la crosse				
I Jouer aux échecs				
I Architecture militaire				
I Cérémonies				
I Lois				
R Empoignade				
C Percussion				
C Pique				
Arc				
Grand bouclier				
Bouclier rond				
Coutelas				
Coutelas lancé				
Epee longue				
Epeu				
Fronde				
Gourdin				
Hache				
Hache lancée				
Javelot				
Lance				
Lance lancée				
Poignard				
Poignard lancé				

EQUIPEMENT

SPECIAL (Stagar)
 2 Jéches empoisonnées
 Grand bouclier dont le bois très léger accorde un FF1 (bois rare des îles boréales)
 Arc d'excellente facture (CDS + 2)
 Cœli rubis

SOUFFLE

-100% — 30
-75% — 26
-50% — 21
-25% — 11
0

SFL	11
SN	

FATIGUE

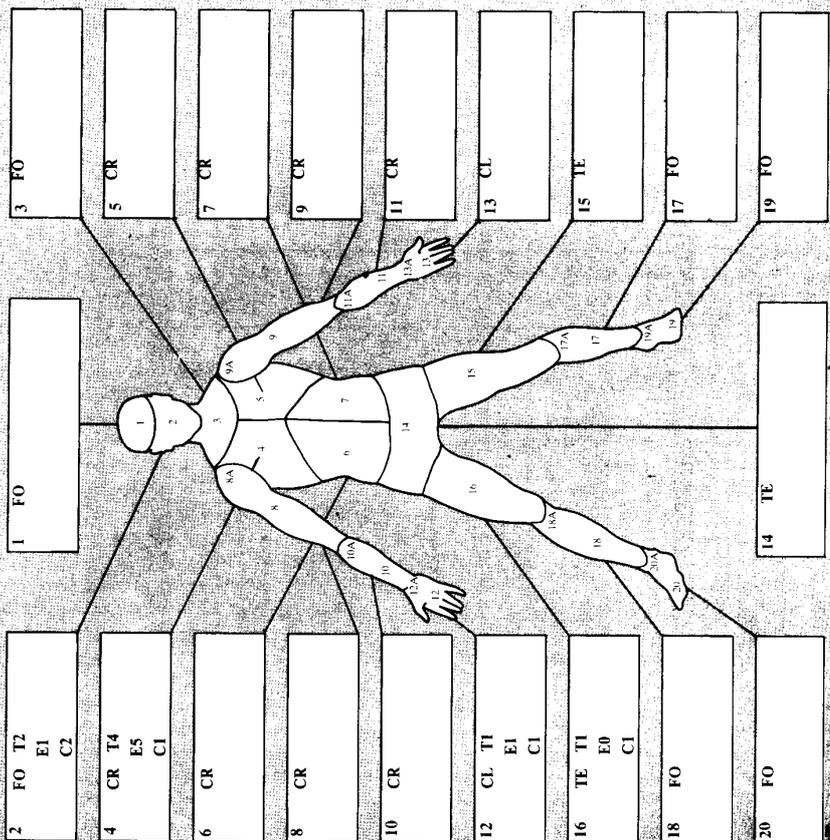
100
36 — 25%
14 — 50%
9 — 75%
4 — 100%
0

FAT	12
Fat-max	
Fat	

STAGAR

PROTECTION GLOBALE
T3 E2 C1
+ MAGIE
T4 E2 C6

T7
E4
C7



INITIATION MÉDECINE:
 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 Memoriser
 I Con. Plantes
 I Premiers soins

INITIATION MARCHANDS
 S Alphabet
 S Alphabet
 S Alphabet
 S Evaluer
 S Evaluer
 S Evaluer
 S Evaluer
 S Evaluer
 S Memoriser
 S Parler
 S Parler
 S Parler

INITIATION A LA MAGIE
 I Con. Animaux
 I Astronomie
 I Con. Créatures monstr.
 S Memoriser
 S Morale; philosophie méa.
 I Con. Plantes
 I Sciences de la terre
 I Science du temps
 I Sédure
 S Théologie

INITIATION DRUIDIQUE
 S Alphabet oghamique
 I Con. Animaux
 S Astronomie
 S Memoriser
 S Morale; philosophie méa.
 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 Declamer
 C Jouer d'un instrument
 S Memoriser
 I Narrer

STAGAR

DONNS		CARACTERISTIQUES	
COMBAT	Chi 15	FORCE	F 12 9 6 3
MAGIE	Mag 15	RAPIDITE	R 14 11 7 4
ARTISTIQUE	Art 8	COORDINATION	C 14 11 7 4
COMMUNICATION	Com 10	ENDURANCE	E 10 8 5 3
PERCEPTION	Per 15	VOLONTÉ	V 12 9 6 3
MECANIQUE	Mec 8	INTELLIGENCE	I 20 15 10 5
NATURE	Nat 18	SANTÉ/ESPRIT	S 17 13 9 4
FOI	Foi 18		

STATUT SOCIAL : FILS DE NOBLE	
AURA	AUR 18
SOUFFLE	SFL 11
FATIGUE	FAT 12
Vivacité d'esprit	YES
TAILLE	T 11 t 1.70
POIDS	P 11 p 65
BEAUTE	B 14
(P 20P)	
Ambidextre	AMB 12
OUIE	OUI
VUE	VUE
GOUT	GOU
ODORAT	ODO
TOUCHER	TOU
6 ^{em} SENS	SIX

ENCOMBREMENT		
0	ECO	-25% -50% -75%
ECO		-25% -50% -75% A B
		-25% -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
EPEE LONGUE	38	7	3	2	0	1	2	3	5	6	8	9	11	12	14	16	17	19	20	22	23	25	27	28	30	31
DES		-25%	5	1	1	0	1	2	4	5	6	7	8	9	11	12	13	14	15	16	18	19	20	21	22	23
		-50%	2		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16					
		-75%	0		0	0	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8						

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
ARC	33	6				0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
DES		-25%	4	1	1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	14	15	16	17	18	19
		-50%	1		0	0	1	2	3	3	4	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
		-75%	1		0	0	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	5

NOM	Score	AN	AR	PN	PR	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
COUTELAS	32	6	6	2	2																					
DES		-25%	4	1	1																					
		-50%	1		1																					
		-75%	1		1																					

NOM	Score	AN	AR	PN	PR	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
GRAND BOUCLEUR	40					2	2																			
DES		-25%			1	1																				
		-50%																								
		-75%																								

LE GRAND ART DE LA MAGIE

PM	PD	PB	PL	CM	DSM	SCORE
17				96	19	101

N°	Page	SORTILEGES	MS	Score/Ex	DS	TR	NDS	NPS	NES	TL
30	82	Halo des ténèbres	17	86	8		C	A	E	E
31	82	Aura malefique	18	90	8		FM	G	A	E
32	82	Trahison	15	78	14		FM	G	B	E
33	82	Resister au sommeil	18	92	5		E	E	C	E
34	82	Combattre la peur	19	95	6		E	E	C	E
35	82	Protéger des charmes	16	81	12		E	E	C	E
36	82	Rapide comme le vent	18	92	6		E	F	E	E
37	82	Bondir par delà les gouffres	16	81	10		E	C	D	E
38	82	Forme d'ombre	18	91	8		E	A	E	E
39	82	Prendre l'apparence d'une personne	14	70	19		E	A	E	E

RS = -VM +	FF =	FP =	FS =	FB =	FM =
------------	------	------	------	------	------

NOTES

Halo des ténèbres : Pr 4sec. fat 20pts. Durée 40mn. T4. E2.
C6.

Aura malefique : Pr 40 ou 8sec. fat 15pts. Durée 21 jours. Portée 8m. 1 humain.

Trahisson : Pr 1mn10 ou 14sec. fat 30pts. Durée 10 jours. Portée 56m. 1 humain.

Resister au sommeil : Pr 25 ou 5sec. fat 15pts. Durée 7h. 1m autour. 5 créatures.

Combattre la peur : Pr 30 ou 6sec. fat 10pts. Durée 9h. 18m autour. 5 créatures.

Protéger des charmes : Pr 1mn ou 12sec. fat 25pts. Durée 4h. 12m autour. 4 créatures.

Rapide comme le vent : Pr 30 ou 6sec. fat 15pts. Durée 7h. 1 créature. 2 chances d'être remarqué mais «de nuit sans lune», aucune chance.

Bondir par delà les gouffres : Pr 50 ou 10sec. fat 25pts. Durée 35mn. Avec 65kg. Haut 3m. Long 15m. 1 créature.

Forme d'ombre : Pr 40 ou 8sec. fat 15pts. Durée 7h. A 8m 1 créature. 2 chances d'être remarqué mais «de nuit sans lune», aucune chance.

Prendre l'apparence d'une personne : Pr 1mn35 ou 19sec. fat 35pts. Durée 10 heures. A 4m. 1 créature. 6 chances d'être reconnu.

L'ŒIL RUBIS, LE CRISTAL VIVANT

C'est l'objet qui permet à Targor de transmettre la vision à Sragar et que celui-ci porte incrusté dans le front. Un contact physique avec le cristal révèle qu'il est possible d'apprendre de celui-ci le sortilège «halo des ténèbres». Les druides et les bardes répugneront en général à le faire. Le temps d'apprentissage est d'environ un an. Le sortilège ne peut être utilisé qu'en ayant le cristal sur soi, mais il est alors possible de le faire sur une simple concentration de 4 secondes, les chances de succès étant invariablement liées au MS (NDS = MS).

HALO DES TENEBRES

DS = 8. NDS = C

Ce pouvoir permet à celui qui porte l'œil rubis, d'être entouré d'un halo d'ombre (10cm d'épaisseur) qui agit comme une protection contre les coups. Ainsi la puissance d'un coup, au contact du halo, est diminuée et de ce fait les dommages sont réduits.

La densité du halo est liée au NIS (voir tableau) et suit le même principe de réduction des dommages que celui des armures. De plus les réductions d'une armure et du halo sont cumulables.

NIS	Taille	Estoc	Contondant
1-7	0	0	1
8-12	1	0	2
13-15	2	1	4
16-18	4	2	6
19-20	6	4	10

TURMAC

DONS		CARACTERISTIQUES	
COMBAT	Cbt	20	
MAGIE	Mag	8	4
ARTISTIQUE	Art	4	
COMMUNICATION	Com	1	
PERCEPTION	Per	14	
MECANIQUE	Mec	14	
NATURE	Nat	16	
FOI	Foi	9	

AGE: 27 ans		STATUT SOCIAL: FILS DE NOBLE	
F. ARRACHÉ	AR	AURA	AUR 17
F. LEVE	LV	SOUFFLE	SFL 18
F. BOLGE	BG	FATIGUE	FAT 14
F. ENCOMBREMENT	EC0	Vivacité d'esprit	VES
F. ENCOMBREMENT1	EC4	TAILLE	T 16 l 1.82
F. Saut hauteur sans élan	SHS	POIDS	P 14 p 72
F. Saut hauteur avec élan	SHa	BEAUTE	B 13
F. Saut longueur sans élan	SLs	(P 20) ⁰	
F. Saut longueur avec élan	SLa	Ambidextrie	AMB 14
R. SPRINT	ms VS	OUIE	OUI
R. COURSE	mm VC	VUE	VUE
R. PAS DE COURSE	Kmh VPC	GOUT	GOU
R. MARCHÉ ACCÉL	Kmh VMA	ODORAT	ODO
R. MARCHÉ NORM.	Kmh VVin	TOUCHER	TOU
R. PROMENADE	Kmh VP	6 ^{es} -SENS	SIX

-25%, -50%, -75%		-25%, -50%, -75%	
R/C ESQUIVE	ES 9	R/C ESQUIVE	ES 9
R/C Feinte de corps	FC 4	R/C Feinte de corps	FC 4
R/C BASE	Base 2	R/C BASE	Base 2

-25%, -50%, -75%		-25%, -50%, -75%	
NOM	Score	AN	AR
HACHE	115	20	16
DES	3	VIS	

-25%, -50%, -75%		-25%, -50%, -75%	
NOM	Score	AN	AR
COUTELAS	91	18	17
DES	3	VIS	

-25%, -50%, -75%		-25%, -50%, -75%	
NOM	Score	AN	AR
COUTELASLANCE	95	19	17
DES	3	VIS	

-25%, -50%, -75%		-25%, -50%, -75%	
NOM	Score	AN	AR
GRANDBOUCIER	106	5	4
DES	3	VIS	

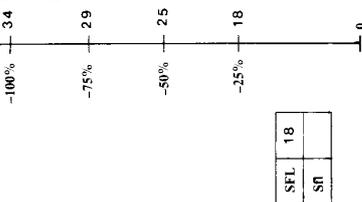
-25%, -50%, -75%		-25%, -50%, -75%	
NOM	Score	AN	AR
HACHE	115	20	16
DES	3	VIS	

-25%, -50%, -75%		-25%, -50%, -75%	
NOM	Score	AN	AR
COUTELAS	91	18	17
DES	3	VIS	

-25%, -50%, -75%		-25%, -50%, -75%	
NOM	Score	AN	AR
COUTELASLANCE	95	19	17
DES	3	VIS	

-25%, -50%, -75%		-25%, -50%, -75%	
NOM	Score	AN	AR
GRANDBOUCIER	106	5	4
DES	3	VIS	

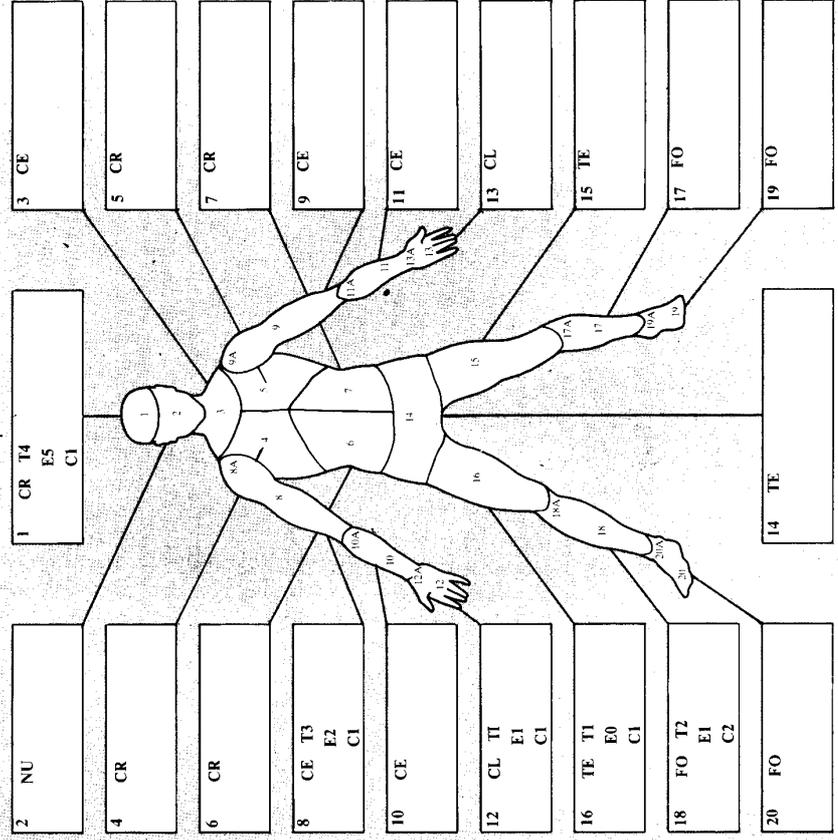
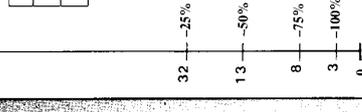
SOUFFLE



TURMAC

PROTECTION GLOBALE
T2
E2
C1

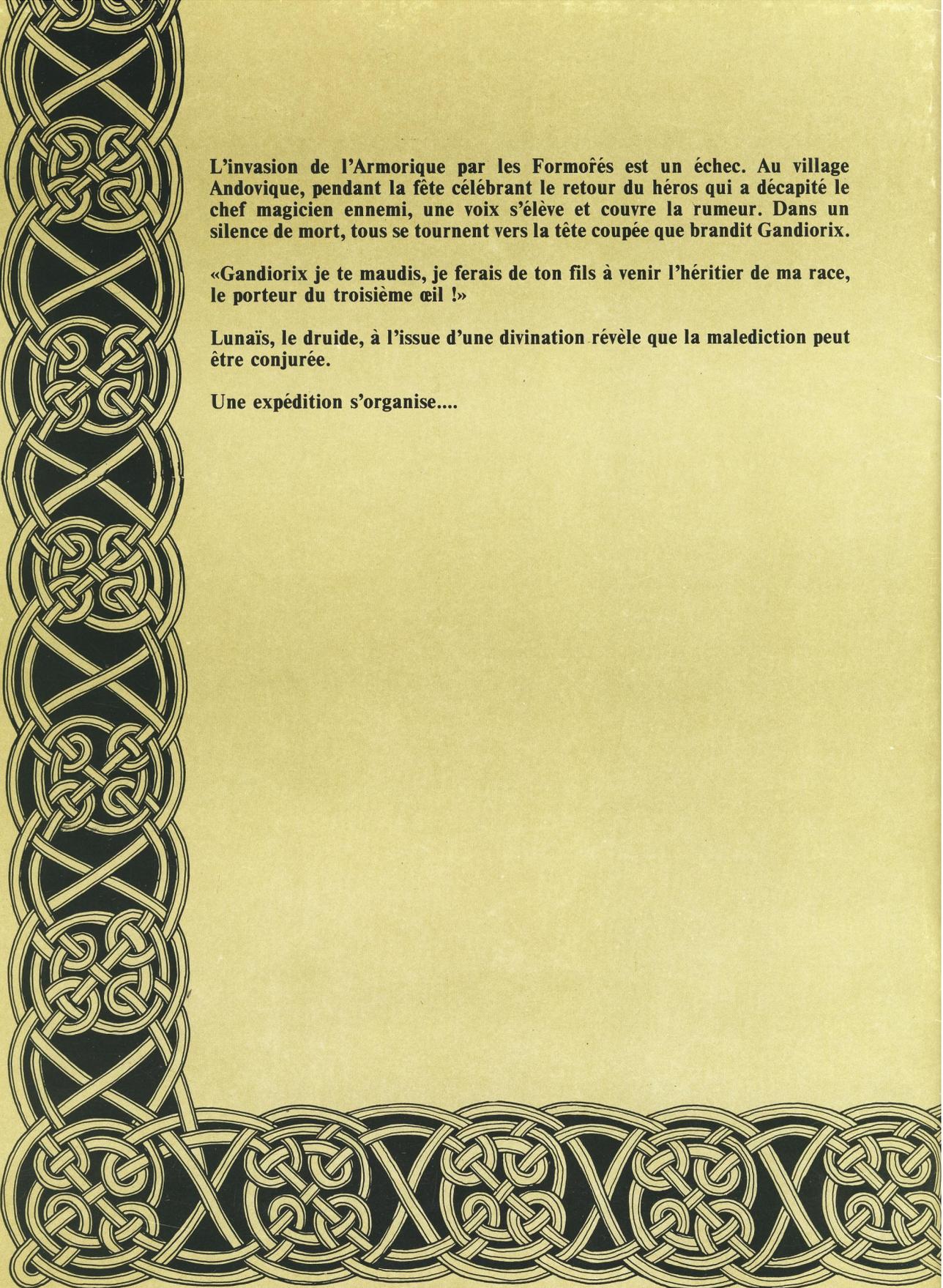
FATIGUE



35% 50% 75%		35% 50% 75%		35% 50% 75%		35% 50% 75%	
C Equilibre	40 8 6 3 1	I Interroger	3 1	INITIATION MEDICINE:			
C Se déplacer en silence	40 8 6 3 1	I Détecter le mensonge	3 1	I Con. Animaux			
C Savoir chuter	69 13 11 8 6	I Torturer	3 1	I Médecine des plantes I			
C Nager	38 7 5 2 0	S Se déguiser	3 1	I Médecine des plantes II			
F Grimper à la corde	38 7 5 2 0	C Imiter les voix	3 1	I Médecine des plantes III			
C Escalader	38 7 5 2 0	C Simuler des émotions	3 1	I Médecine sanguinante I			
C Monter à cheval	42 8 6 3 1	I Mentir	3 1	I Médecine sanguinante II			
C Conduire un char	42 8 6 3 1	C Venir à l'heure	1	I Médecine sanguinante III			
C Avoir le pied marin	1	C Pireté	1	S Memoriser			
C Manceuvrer une embarc.	1	I Inventer des histoires d.	1	I Con. Plantes			
I Manceuvrer un bateau	1	I Raconter des histoires d.	1	I Premiers soins			
C Subtiliser	3 1	C Danser	1	INITIATION MARCHANDS:			
R Dissimuler	3 1	I Composer des danses	1	S Alphabet			
C Manipuler	3 1	C Mimer	1	S Alphabet			
I Poser des pièges	55 11 9 6 4	C Jongler	1	S Evaluer			
I Détecter les pièges	63 12 10 7 5	I Commander une troupe	0	S Evaluer			
I Désamorcer les pièges	47 9 7 4 2	I Jouer à la crosse	0	S Parler			
I Embusquer	3 1	I Jouer aux échecs	0	S Parler			
I Détecter une embuscade	3 1	I Architecture militaire	0				
I Camoufler	3 1	I Cérémonies	0	INITIATION A LA MAGIE:			
I Se cacher	3 1	S Lois	0	I Con. Animaux			
I Pister	3 1	R Empoigner	45 9 7 4 2	I Astronomie			
I Effacer les traces	3 1	C Percussion	45 9 7 4 2	I Con. Créatures monstr.			
I Chasser	3 1	C Pique	51 10 8 5 3	S Morale, philosophie meta.			
I Se repérer	3 1	Arc	106 5 4 2 0	I Con. Plantes			
I Déterminer une distance	3 1	Grand bouclier	106 5 4 2 0	I Sciences de la terre			
I Prédire le temps	3 1	Bouclier rond	106 5 4 2 0	I Science du temps			
I Eloquence	2 0	Couteas	91 18 16 13 11	I Séduire			
S Argumenter	2 0	Couteas lancé	95 19 17 14 12	S Theologie			
I Vanter	2 0	Epee longue		INITIATION DRUIDIQUE:			
I Marchander	3 1	Epeu		S Alphabet oghamique			
I Flatter	3 1	Fronde		I Con. Animaux			
I Se moquer	3 1	Gourdin		S Astronomie			
		Hache	115 20 18 15 13	S Memoriser			
		Hache lancée		S Morale, philosophie meta.			
		Javelot		I Con. Plantes			
		Lance		S Sacrifice			
		Lance lancée		I Sciences de la terre			
		Poignard		I Science du temps			
		Poignard lancé		S Theologie			

EQUIPEMENT

SPECIAL (Turmac)
Grand bouclier dont le bois particulier accorde un FF2 (bois rare des forêts)



L'invasion de l'Armorique par les Formorés est un échec. Au village Andovique, pendant la fête célébrant le retour du héros qui a décapité le chef magicien ennemi, une voix s'élève et couvre la rumeur. Dans un silence de mort, tous se tournent vers la tête coupée que brandit Gandiorix.

«Gandiorix je te maudis, je ferais de ton fils à venir l'héritier de ma race, le porteur du troisième œil !»

Lunaïs, le druide, à l'issue d'une divination révèle que la malediction peut être conjurée.

Une expédition s'organise....

I.S.B.N. : 2 904783 03 2
69 F