

à la poursuite de CONN RUADAN



JEUX
DESCARTES

5, Rue de la Basine - 75008 PARIS

Legendes
Guiguet

AVERTISSEMENT

A la poursuite de Conn Ruadan est un scénario conçu essentiellement pour **Légendes Celtiques** mais il peut être adapté aisément à d'autres jeux de rôles.

Dans la chronologie des aventures de Brennus, **Conn Ruadan** se situe entre l'épisode des **otages** (coffret **Légendes**) et **Le trèfle noir** (scénario pour "**Légendes Celtiques**").

Toutefois, la présente histoire est suffisamment indépendante pour être jouée seule ou même s'inscrire dans une campagne créée par le Maître des Légendes.

Vous trouverez en encart de ce scénario, une double planche de figurines en couleurs représentant tous les acteurs de **Conn Ruadan** (personnages, animaux et monstres). Conçues à l'échelle, elles permettent une fois montées de mieux visualiser les différentes scènes de l'histoire. Commencez à les collectionner car il y en aura de nombreuses autres.

Il est conseillé au Maître des Légendes de photocopier l'introduction du scénario et de la distribuer aux joueurs avant le début de l'aventure de manière à ce qu'ils se mettent dans l'ambiance (à moins que le Maître ne se réserve le plaisir de lire ou mieux de jouer cette introduction). De même, il peut s'avérer utile d'avoir une copie de chacune des illustrations de manière à les faire circuler au moment venu.

La dernière remarque concerne les expressions en italiques ; la plupart du temps, il s'agit de sorts (*geis*, *rendre amoureux*) ou de compétences (*alphabet oghamique*) décrits dans **Légendes Celtiques**.

A vous de jouer !...



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

à la poursuite de CONN RUADAN

par Stéphane DAUDIER

scénario pour

Légendes Celtiques



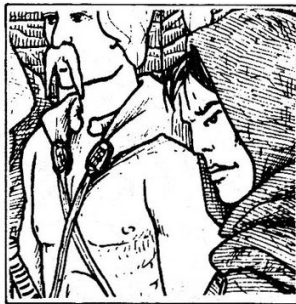
à la poursuite de CONN RUADAN

PRÉSENTATION

L'histoire débute fin octobre. Depuis un mois, Ostrites et Atrenates sont en guerre (scénario : les otages). Après avoir résisté aux assauts ostrites, les Atrenates reculent sur tous les fronts du combat. Seule, leur meilleure connaissance de la forêt leur a évité l'anéantissement face à l'étrange efficacité ostrite (*Le trèfle noir*). Les Atrenates, contraints à chercher de l'aide, ont envoyé des émissaires dans les tribus voisines. Les Lutenates ont sèchement refusé. Aucune autre tribu ne semble décidée à venir au secours des Atrenates bien qu'un dernier espoir subsiste : celui d'une alliance avec les Sénètes. Cette tribu des contreforts du Morvan a vu le malheur s'abattre sur elle au travers de son chef Commios. Les Atrenates ont donc l'occasion de s'attirer les faveurs sénètes.

INTRODUCTION

Lorsque Galanas entra dans la maison de Mediorix, il remarqua immédiatement que le chef Atrenate n'attendait plus que lui. Les regards braqués sur Galanas ne pouvaient que mettre mal à l'aise celui dont le rôle est d'espionner, de voir sans être vu. En un clin d'œil, il prit conscience du caractère peu conventionnel de sa prochaine mission. Aucun des chefs de guerre atrenates n'était autour de Mediorix, comme c'est pourtant l'usage lors de la mise au point d'une mission d'espionnage. Il y avait certes Brennus et ses amis Ambiorix, Samara, Equoranda et Eburos. Leurs exploits récents avaient donné lieu à un grand festin où les bardes avaient rivalisé de talent pour chanter leurs mérites.



Il y avait aussi Mael Run, ce guerrier aux pouvoirs étranges dont les yeux noirs comme la nuit sans lune fixaient maintenant Galanas. L'espion détourna vivement le regard vers ceux qui se trouvaient près de Mediorix : le grand druide Crom Luach et son assistante Deva. Puis il porta à nouveau les yeux vers celui qu'il avait remarqué en entrant, vers la seule présence non atrenate. Il avait déjà vu ces cheveux longs et blonds, cette allure fière. D'ailleurs, comment Galanas aurait-il pu oublier un visage, lui dont le rôle est d'observer et de tout retenir. L'intrus était Melanes, le grand barde sénète. Avant que Galanas n'ait pu se poser des questions sur la présence d'un Sénète à cette réunion, Mediorix prit la parole :

— “Mes amis, vous vous demandez sans doute pourquoi je vous ai réunis ce soir alors que nous sommes en pleine guerre avec les Ostrites et que vos talents seraient bien utiles ailleurs. Sachez que c'est sur le conseil de notre grand druide Crom

Luach que je vous ai fait venir. Le ciel atrenate est bien sombre et il aurait besoin du vent puissant des braves Sénètes pour redevenir limpide. Hélas, le malheur s'est abattu sur eux à travers leur chef Commios...” Melanes prit sa harpe et de sa voix claire et pure entama un chant rempli de tristesse :

“Le chagrin est plus fort que la mer. Le savez-vous, O mes amis ?

Autrefois, Commios était heureux,
Fort et victorieux

Ses paroles étaient agréables

Son char beau et majestueux.

Il était rapide et dans les combats,

Il avait un visage charmant.

Mais le chagrin est plus fort que la mer.

Aujourd'hui son cœur est brisé.

Le sourire ne traverse plus le chemin de son visage.

Il ne dort plus.

La joie ne vient plus à ses veilles.

Il ne mange ni ne rit.

Car le chagrin est plus fort que la mer.

Celle qui fût pour lui la plus belle sous le ciel,

Celle qui lui fût si chère,

Tu lui as enlevé, c'est sa grande tristesse.

Une peau blanche comme la neige.

Des lèvres rouges, comme le sang.

Des cheveux noirs comme le corbeau.

Tu lui as tout enlevé, sombre Formoiré.

Aujourd'hui, son cœur est brisé.

Le chagrin est plus fort que la mer.

Le savez-vous, O mes amis ?

Son malheur est le nôtre.

Sa faiblesse est celle de son peuple”.

Nul n'est besoin d'en dire plus à Galanas. La belle Etaine, la célèbre femme de Commios a été enlevée par un Formoiré. Le chef sénète souffre de la “Maladie de langue” et son impuissance a rejailli sur son peuple.

— “Pourquoi les Sénètes n'élisent-ils pas un nouveau chef ?” pensa Galanas.

Crom Luach venait-il de lire dans les pensées de l'espion ? Le vieux druide prit la parole de sa voix grave mais sûre, puissante mais douce :

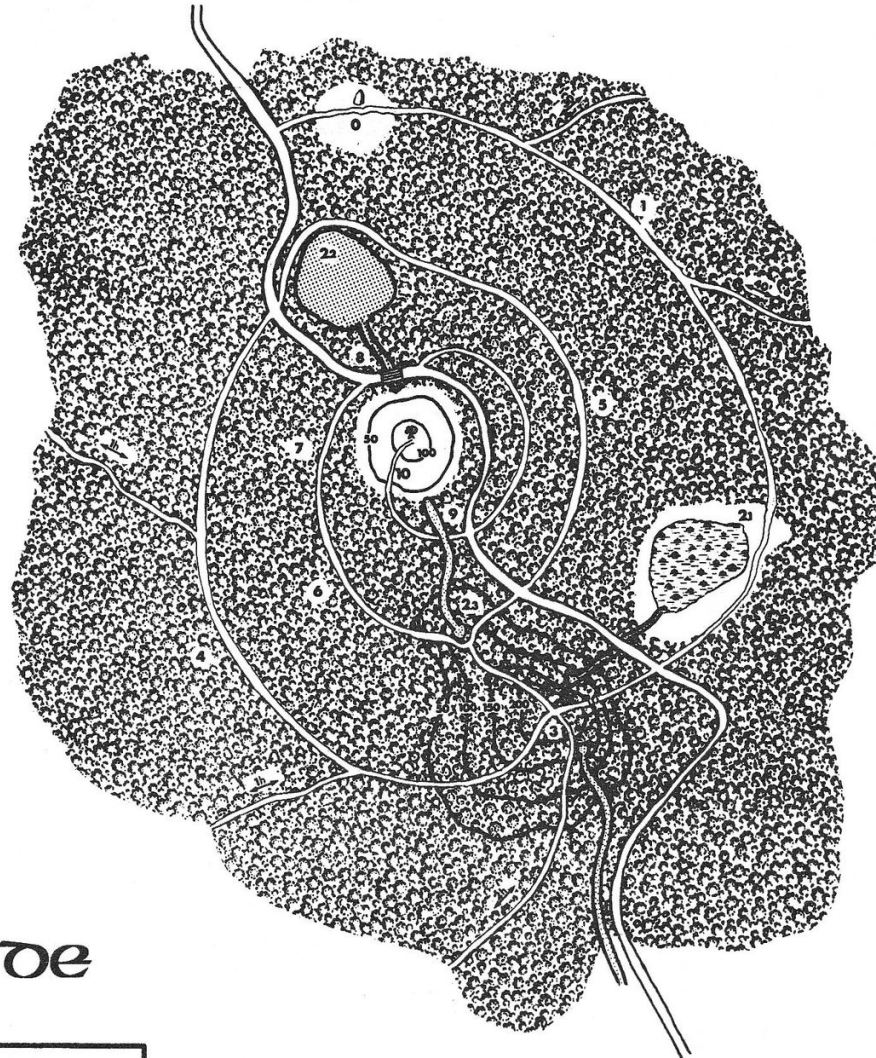
— “Si les Sénètes élisent un nouveau chef, ce qui doit avoir lieu d'ici trois nuits, les présages montrent qu'il s'agira d'Aulérrix. Hélas, Aulérrix est bien plus favorable aux Ostrites qu'à nous.”

— “Les Dieux sont-ils contre nous ?” venait de lâcher Samara.

— “Non !” répondit sèchement Médiorix, foudroyant la guerrière du regard. Puis, trouvant dans le sourire de Crom Luach la certitude qu'il disait vrai, que les dieux ne les avaient pas abandonnés, il reprit :

— “Il y a une solution à notre problème : retrouver la belle Etaine, la femme de Commios.” Ambiorix ne put contenir un sursaut de surprise. Médiorix continua : “Je sais. elle a été enlevée par un Formoiré, adversaire sinistre et puissant s'il en est. Mais souvenez-vous de la légende de Lug et plus près des hommes de l'histoire de Gandiorix l'Armoricaïn qui ramena au sein de son village la tête du chef des Formoirés.

La forêt



de

Leth mogan

-  Chemin
-  Piste
-  Escalade
-  Pont
-  Rivière
-  Source
-  Lac
-  Étang
-  Courbe de niveau
-  Forêt

- 0 : Clairière du druide (cerf)
Arrivée le soir, départ au matin (jour : 6 h 30)
- 1 : Le triskel (voir illustration et schéma)
Echec : - 1 et temps aléatoire dans l'Autre-Monde
- 2.1 : L'étang : esprit des eaux !
- 3 : L'escalade : 6 m (+ 6), 10 m (+ 7), 8 m (+ 2) (voir illustration)
Le lion : surprise (11), récupérer le sang
Echec : - 1 et jet de Volonté ou abandon, V : état 50
- 4 : Leipreachans : larmes de joie et de tristesse
Echec : - 2
- 2.2 : Le lac : monstre du lac !
- 5 : Traces de laie géante aux soies empoisonnées (voir illustration)
Echec : - 4
- 2.3 : La source : esprit des sources : soins (voir illustration)
Eau dans le chaudron
Echec : - 2 et état 25 permanent dans l'Autre-Monde
- 6 : Dragon volant : se cacher
Chances d'être vus : 15 si ne se cachent pas, 8 si échec à se cacher, 0 si réussi Echec : - 3
- 7 : Corbeau : plume
Echec : - 1 et - 5 à tous les MS des sorts
- 8 : Pont avec 2 pierres expliquant le cérémonial et le boulet marqué Lug (voir illustration)
Echec : - 2 et le boulet sera inefficace
- 9 : Patrouille Ostrite : Chef, espion, 4 guerriers. Prévenir le village
Echec : - 1
Gué : jet d'Equilibre à + 7
- 10 : Chêne. Chance de l'abattre : 20 - malus
Forêt mal parcourue (- 3). Echec au cérémonial (- 5) 30' par cérémonial. 1 tentative par heure entre le soir (17 h 30) et le matin (6 h 30)

Temps de parcours	2.1 - 3 : 1 h 20'	2.2 - 5 : 1 h 30'	6 - 7 : 20'	9 - 10 : 30'
0 - 1 : 40'	3 - 4 : 1 h	5 - 2.3 : 40'	7 - 8 : 20'	
1 - 2.1 : 1 h	4 - 2.2 : 1 h 30'	2.3 - 6 : 30'	8 - 9 : 30'	3 - 2.3 : 20'

— “Si un homme est capable d'un tel exploit, alors nous aussi en sommes capables !” clama Brennus. Satisfait, Médiorix ajouta :

— “Je n'en doute point. Mais pour que vos prouesses soient plus grandes encore que celles de Gandiorix, vous devrez aller chercher Etaine dans l'Autre-Monde !”

— “Il ne manquait plus que ça !” pensa Galanas. L'idée d'un voyage dans l'Autre-Monde avant l'heure ne le tentait guère. Crom Luach ajouta “*Conn Ruadan, le Formoiré, se sent à l'abri dans l'Autre-Monde, mais peut-être a-t-il oublié que nous approchons de la nuit de Samain où les vivants peuvent entrer au royaume des morts*”. Médiorix attendit quelques instants car les paroles du druide venaient de faire prendre conscience à tous que l'expédition pour folle qu'elle paraisse, était tout de même possible. “*Crom Luach pense qu'il est préférable que six d'entre vous partent dès demain. Deva, son assistante, est déjà d'accord, Mael Run ?*” Le guerrier acquiesça sans laisser paraître la moindre émotion. “*Galanas ?*” Attristé de n'avoir pu disparaître dans l'ombre, l'espion marmonna un “*Oui*” peu rassuré. “*Bien, il me faut encore trois volontaires...*”.

LE DÉPART

A ce point de l'aventure, les joueurs doivent décider qui accompagnera Mael Run, Galanas et Deva. Ils peuvent choisir parmi Eburos, Brennus, Samara, Ambiorix et Equoranda. Même Crom Luach aurait hésité, étant donné la variété des dangers qui attendent les six aventuriers.

Les préparatifs s'achèvent. Crom Luach a indiqué à Deva le chemin qui conduit à la forêt où il sera possible de passer dans l'Autre-Monde. Il lui a aussi fourni un chaudron en bronze. Le mystérieux maître de Mael Run, venu au village pendant la nuit lui a confié une petite fiole contenant un breuvage capable de dissiper l'amour que le Formoiré a pu inspiré magiquement à Etaine. Enfin, Médiorix remet à Galanas la *Pierre qui tremble*. Dans l'Autre-Monde, ce cristal indiquera par un frémissement la direction dans laquelle une présence humaine vivante peut être trouvée. Cet objet devrait permettre de localiser Etaine. Juste avant le départ, Crom Luach procède à un sacrifice au Dieu de la tribu pour qu'il protège les six Atrenates.

COMMIOS, ETAINE et CONN RUADAN LE FORMOIRÉ

La véritable histoire diffère un peu de celle qui vient d'être racontée aux joueurs. Certes, Commios est bien malade d'amour pour Etaine, tout son peuple se retrouvant, comme lui, dans un état 75. Mais ce n'est pas Conn Ruadan qui a enlevé Etaine : cette dernière a *rendu amoureux* le Formoiré avant de lancer un *geis* lui interdisant de laisser quiconque la ramener à Commios tant qu'ils s'aiment. Il y a dix jours, Etaine a donc décidé de suivre Conn Ruadan dans l'Autre-Monde de son plein gré. Le Maître des Légendes ne doit bien sûr pas dévoiler ces faits, les personnages devant découvrir la vérité par eux-mêmes.

LE VOYAGE

A la fin de la 2^e journée d'un trajet sans encombre, les six Atrenates arrivent en vue de la forêt : Deva sait qu'ils doivent y trouver le druide Leth Mogan. Après être entrés dans le bois par le chemin principal ils prennent comme prévu, la piste sur la gauche pour arriver à une clairière de près de 500 m de rayon, au centre de laquelle se trouve un menhir imposant. C'est ici que Crom Luach a demandé à Deva d'attendre Leth Mogan.

LA RENCONTRE AVEC LETH MOGAN

LA RENCONTRE AVEC LETH MOGAN

Le druide apparaîtra aux Atrenates sous forme de cerf. Il va se transformer sous leurs yeux. Si les personnages sont surpris Leth Mogan les mettra en garde contre les apparences trompeuses (“*Ce qui semble être et qui n'est pas*”). Leth Mogan a pour rôle de mettre les Atrenates sur le chemin de l'Autre-Monde.



Après les avoir accueillis et leur avoir offert l'hospitalité pour la nuit, il va leur déclamer un poème (voir plus loin, le poème de Leth Mogan). Ce dernier contient tous les éléments du chemin initiatique qu'ils doivent parcourir s'ils veulent être prêts à passer dans l'Autre-Monde. Les 9 épreuves ont pour but de tester les qualités des aventuriers. Elles doivent être terminées dans la journée car la nuit qui suit sera celle de Samain, la seule où l'Autre-Monde est accessible. Au matin, Leth Mogan aura disparu, il n'interviendra plus dans ce scénario.

Explication du poème :

1. Il faut parcourir la forêt, en suivant une piste en spirale, pour arriver au centre symbolisé par un grand chêne.
2. Ce triskel garantit que le temps s'écoulera dans l'Autre-Monde à la même vitesse que dans le nôtre.
3. L'eau première est l'eau d'une source. Par deux fois, les personnages rencontreront de l'eau (étang, lac) avant d'arriver à la source.
4. Il faut récupérer le sang du lion qui se trouve dans la montagne.
5. Après avoir recueilli des larmes de joie des Leipreachans, il faudra les faire pleurer de tristesse et récupérer leurs larmes.
6. La blancheur mortelle est celle d'une laie blanche aux soies empoisonnées.
7. Il ne faut pas être vu du Dragon ailé.
8. Il faut obtenir du corbeau magicien une de ses plumes.
9. Sur une hache, il faut graver un message en caractères oghamiques.
10. Cette pierre sera utile dans l'Autre-Monde pour combattre le Formoiré.
11. Il faudra prévenir le village atrenate de la présence d'espions ostrites.
12. Il faut abattre le chêne central qui symbolise l'axe qui soutient le monde, pour faire apparaître l'entrée de l'Autre-Monde.
13. Le chêne ne peut être abattu avant la tombée de la nuit. Si les personnages ne sont pas revenus avant l'aube, ils seront piégés dans l'Autre-Monde.

Un plan permet de suivre le parcours des Atrenates.

Si un des personnages déclare qu'il tente de mémoriser le poème en utilisant une méthode druidique, bardique ou magique, il se souviendra du texte s'il a réussi un jet de compétence *mémoriser*.

LE POÈME DE LETH MOGAN

Le poème dit en substance :

Le jour précédant Samain, il faudra se laisser aller sur la spirale qui mène au cœur de votre monde (1).

Trois fois trois épreuves vous aurez à subir.

Il faudra gagner le triskel qui permet que le temps impose sa loi à l'Autre-Monde (2).

Il faudra récupérer l'eau première en y entrant avec un chaudron (3).

Il faudra atteindre les sommets du courage et recueillir le sang de celui qui garde la montagne (4).

Il faudra y mélanger les larmes de joie des petits hommes qui rient à celles de leur tristesse (5).

Il faudra y ajouter la blancheur mortelle (6).

Il faudra se masquer à des ailes (7) puis il faudra se révéler à celles qui doivent céder une plume (8).

Il faudra, sur la clé de l'Autre-Monde, graver le message (9).

Conservez ainsi la pierre qui doit fermer l'œil (10).

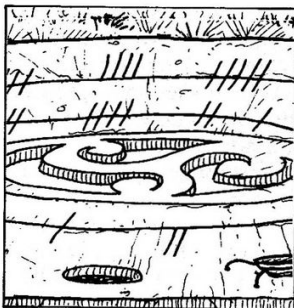
Il ne faudra pas oublier ses amis (11) avant de faire s'écrouler un monde pour qu'en apparaisse un autre (12).

Souvenez-vous enfin que la porte s'ouvre le soir de Samain, et qu'elle se ferme au matin.

LA PREMIÈRE ÉPREUVE

LA PREMIÈRE ÉPREUVE

Les personnages se réveillent à l'aube et se mettent en route vers 7 heures. Le ciel est gris. Après 20 minutes de marche, la piste se divise en deux. Prendre sur la gauche, fait perdre 30 minutes (aller-retour). 20 minutes après l'embranchement, les personnages arrivent à l'endroit de la première épreuve. Une grande pierre est gravée de caractères oghamiques suivant une spirale. Au centre de la pierre, un triskel découpe trois compartiments dans un creuset. La pierre comprend trois autres petits creusets. Trois petites pierres dressées, disposées régulièrement autour de la grande pierre plate, sont aussi gravées de caractères oghamiques. Le Maître des Légendes dispose d'un dessin pour illustrer la description.



LE TRISKEL

Pour comprendre chaque inscription, il faut réussir un jet d'*Alphabet Ohgamique*.

Il faut mélanger l'eau et la terre en 5 (= la terre devient boue).

Il faut mélanger le feu et la terre en 6 (= l'eau devient vapeur).

Il faut mélanger la terre et le feu en 7 (= le feu s'éteint).

Il faut ensuite mettre de l'eau en 8, de la terre en 9 et le feu en 7. Le centre dégage alors une fumée intense. Une légère explosion se produit. la pierre prend toutes les couleurs de l'arc-en-ciel du rouge au violet. Puis la fumée se dissipe. L'eau, la terre et le feu ont disparu mais au centre du creuset, est apparu un triskel en bronze. Le triskel, qui devra être porté par un personnage dans l'Autre-Monde, permet que le temps s'y déroule à la même vitesse que dans notre monde. Sans le triskel, l'écoulement du temps serait déterminé aléatoirement (d 20) : 1 heure dans l'Autre-Monde correspondant à :

01 = 1 seconde

02-04 = 1 minute

05-09 = 1 heure

10-13 = 1 jour

14-16 = 1 semaine

17-18 = 1 mois

19 = 1 an

20 = 1 siècle*

* : de plus chaque personnage doit réussir un jet de *choc physique* (endurance) ou tomber en poussière.

L'obtention du triskel nécessite 20 minutes, plus le temps passé à la réflexion. Le maître des Légendes doit tenir le compte du déroulement du temps pour la suite de l'histoire (entrée et sortie de l'Autre-Monde). Le temps de parcours entre deux épreuves est donné, ainsi que le temps perdu en s'engageant sur une mauvaise piste. On suppose que les personnages se déplacent en marchant normalement. Si ce n'est pas le cas, le Maître des Légendes devra adapter le temps de parcours à la vitesse de déplacement.

LA DEUXIÈME ÉPREUVE PREMIÈRE PARTIE

LA DEUXIÈME ÉPREUVE (première partie)

Après un nouvel embranchement (qui fait perdre 40 minutes aller et retour), les personnages arrivent à un étang, d'environ 1 km de diamètre.

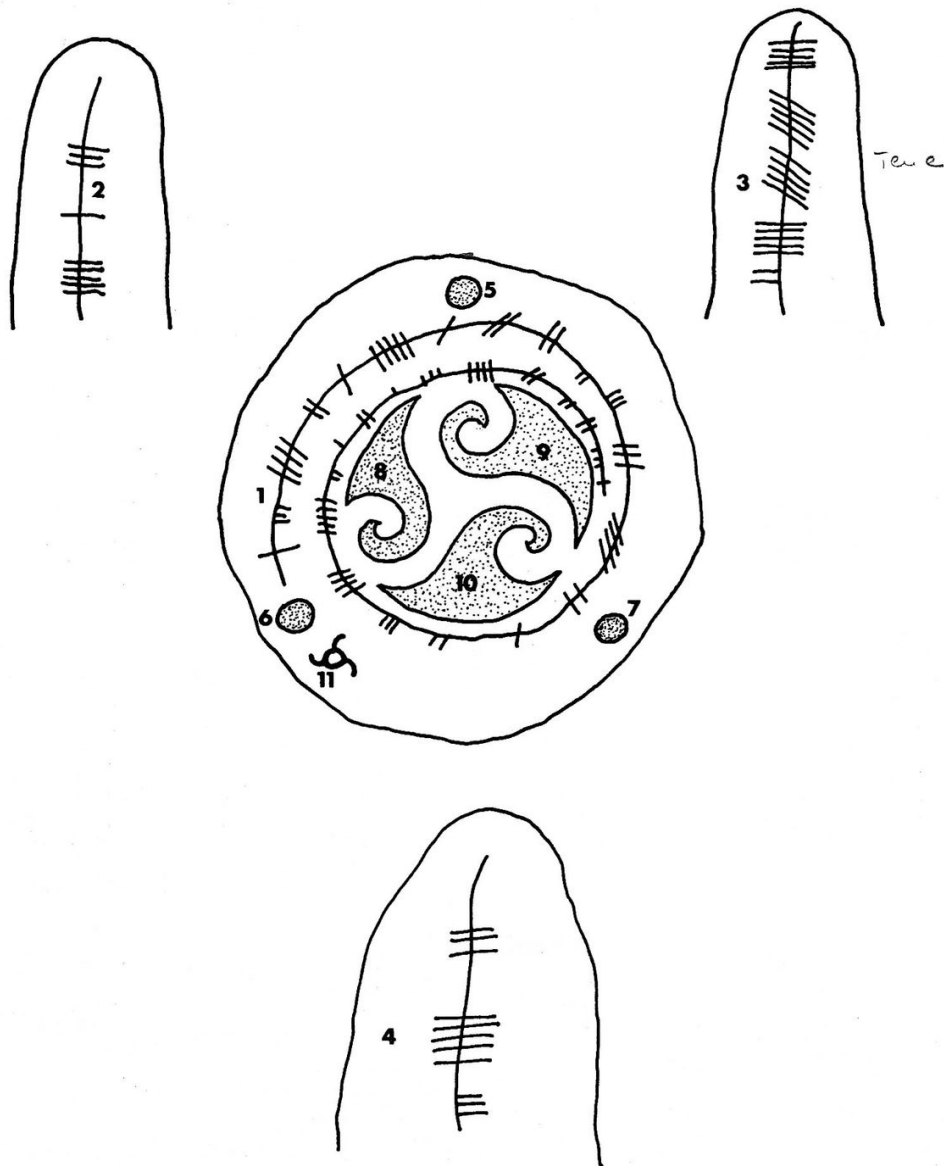
L'ÉTANG

Le maître de jeu décrit l'étang. Si un des joueurs entre dans l'eau (avec ou sans chaudron à la main), un esprit des eaux apparaît, dit "*je vous attendais*" et lance le sort *séduire*. Fiche technique page 58 de Légendes Celtiques (FT = LC 58). Dessin page 50 (D = LC 50). "*Méfiez-vous des apparences*" avait dit Leth Mogan. L'eau de l'étang est tout le contraire de l'eau première.





La pierre du triskel



LÉGENDE DU SCHÉMA

1 : inscription oghamique en spirale : "Montrez l'ascendant que chacun des trois éléments a sur un autre. Puis, de leur réunion naîtra ce qui fait que le temps se déroule normalement".

2 : inscription oghamique : Eau

3 : inscription oghamique : Terre

4 : inscription oghamique : Feu

5 : creuset dans lequel l'eau doit liquéfier la terre.

6 : creuset dans lequel le feu doit évaporer l'eau.

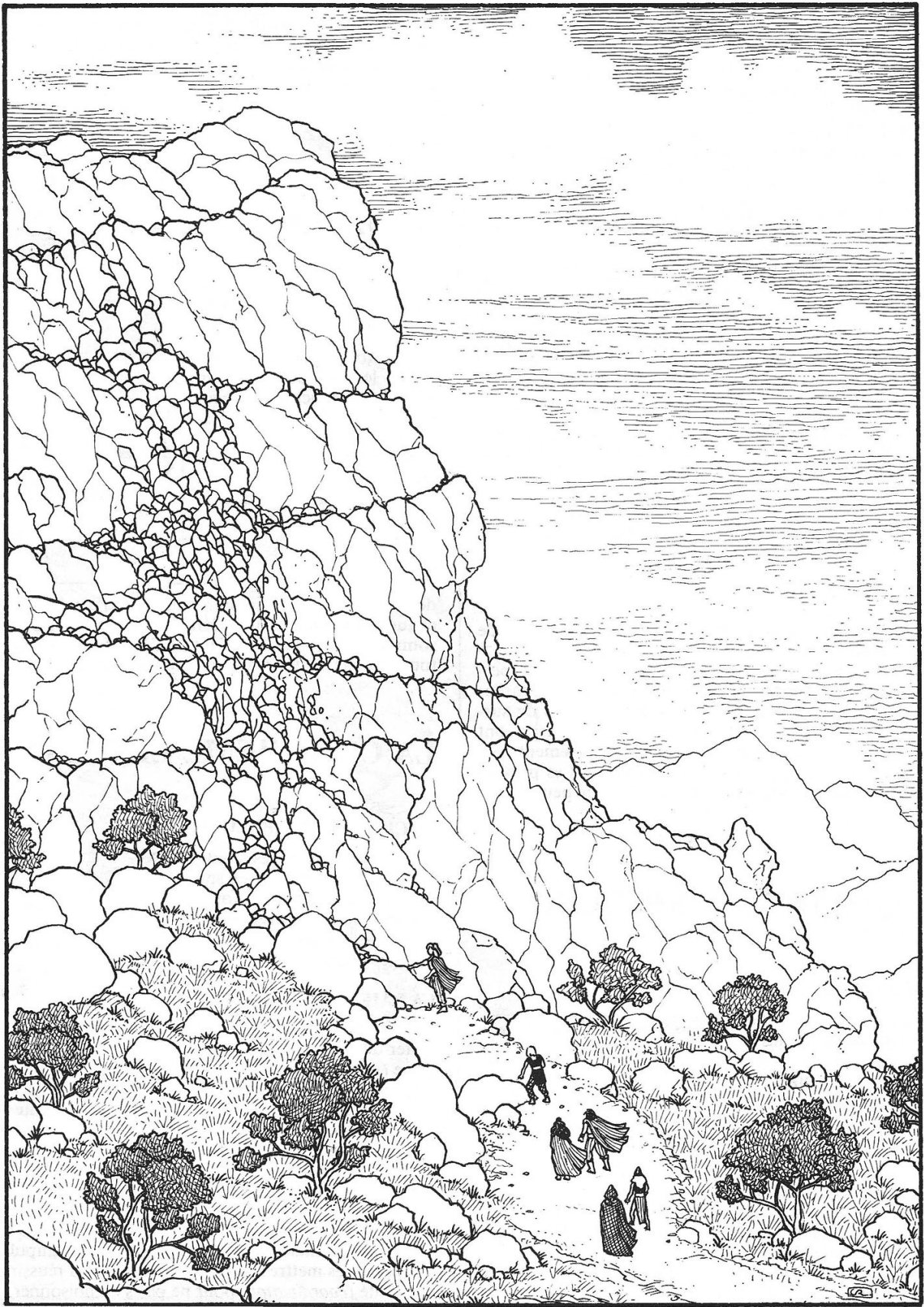
7 : creuset dans lequel la terre doit étouffer l'eau.

8 : compartiment de l'eau.

9 : compartiment de la terre.

10 : compartiment du feu.

11 : petite coupelle métallique dans laquelle doit être placée l'eau à évaporer par le feu en 6.



LA TROISIÈME ÉPREUVE

LA TROISIÈME ÉPREUVE

A 30 minutes de marche de l'étang, et après avoir croisé le chemin principal de la forêt, la piste vient buter sur un petit mont. Il y a trois passages difficiles où il est nécessaire d'escalader des parois verticales. Peu de temps après l'arrivée au sommet, les personnages sont attaqués par un lion.



L'ESCALADE

La première paroi verticale fait 6 m de haut. Elle est "très facile" (+ 6 au jet d'escalade). En cas de chute 1D6 détermine le nombre de mètres de chute. La seconde paroi fait 10 m de haut. Elle est "extrêmement facile" (+ 7 jet d'escalade). Chute = d10 mètres. La dernière paroi fait 8 mètres. Elle est "à peine facile" (+ 2 au jet d'escalade). Chute = d8 mètres. Les parois étant presque verticales Mael Run peut utiliser son sort *s'élever dans les airs*.

Un glissement de terrain, en emportant une partie de la piste, a rendu l'escalade nécessaire. Celle-ci demande 30 minutes si tout se passe bien.

LA MONTAGNE

En plus des 30 minutes d'escalade, il faut 20 minutes de marche pour arriver au sommet. Un lion d'Europe (D = LC45, FT = LC46) va tenter de surprendre l'un des personnages choisi au hasard. Les personnages sur leurs gardes retranchent leur facteur de surprise aux chances de surprendre du lion (11 sur 20). Ceux qui ne sont pas surpris ont droit à un jet de réflexe pour réagir immédiatement. Les autres devront attendre la seconde suivante. Les personnages doivent faire couler dans le chaudron un peu de sang du lion.

LA QUATRIÈME ÉPREUVE

LA QUATRIÈME ÉPREUVE

La descente sur l'autre versant est beaucoup plus facile. Un nouvel embranchement peut faire perdre 1 heure aller et retour. Le ciel est toujours gris, la forêt semble calme...

LES LEIPREACHANS

Une heure après la rencontre avec le lion, les personnages vont tomber dans une "embuscade" tendue pas une dizaine de Leipreachans. Ils vont rendre invisibles des objets, élever des objets dans les airs, élever un personnage dans les airs, faire rire (= LC63, FT = LC64).



Si les personnages rient, les Leipreachans vont s'approcher et rire avec eux. Les Atrenates doivent en profiter pour récupérer des larmes de Leipreachans versées "en pleurant de rire". Ils doivent alors faire pleurer les créatures en utilisant un sort, en simulant des émotions ou en racontant une histoire triste. En aucun cas, ils ne doivent utiliser la violence. Quelques larmes de tristesse d'un Leipreachan doivent être versées dans le chaudron.

LA DEUXIÈME ÉPREUVE DEUXIÈME PARTIE

LA DEUXIÈME ÉPREUVE (deuxième partie)

La forêt est toujours aussi dense, le ciel aussi gris. Un nouvel embranchement peut faire perdre 1 heure aller et retour. Quelques instants après avoir croisé le chemin principal de la forêt, les personnages arrivent au bord d'un lac.



LE LAC

Le Maître des Légendes décrit le lac. Si un des joueurs entre dans l'eau (avec ou sans chaudron à la main), il va déranger le Monstre du lac qui y sommeille (D = LC55, FT = LC56). L'eau du lac n'est toujours pas l'eau première annoncée par Leth Mogan.

LA CINQUIÈME ÉPREUVE

LA CINQUIÈME ÉPREUVE

Les personnages continuent leur progression en spirale vers le centre de la forêt. Ils aperçoivent, traversant la forêt, des traces fraîches de sanglier géant.



LA LAIE

Les personnages peuvent tenter de prendre l'animal au piège (*poser des pièges*), de le surprendre (*embuscade*) ou de l'attaquer de front. Il s'agit d'une laie blanche géante (gabarit et dommages multipliés par 3). D'autre part, lorsque l'animal réussit une attaque de 0 (Mr = 0), il frôle son adversaire avec ses soies empoisonnées. La virulence du poison est VIR = 15. Le poison agit au rythme de 1 point de fatigue par minute. Il inflige 50 points + 10 x Mr si le poison fonctionne (jet de virulence réussi) et 50 points - 10 x Me si le poison a du mal à agir. Le personnage qui manipulera les soies pour les mettre dans le chaudron, devra réussir un jet d'habileté (*coordination*) pour ne pas s'empoisonner. (D = LC47, FT = LC48 à modifier).





LA DEUXIÈME ÉPREUVE

TROISIÈME PARTIE

LA DEUXIÈME ÉPREUVE (troisième partie)

La piste empruntée par les personnages, après avoir à nouveau croisé le chemin principal de la forêt, commence à grimper légèrement. L'ascension de la montagne par cette face est beaucoup plus facile que celle effectuée précédemment et ne présente aucun passage difficile. Les personnages arrivent à une source qui jaillit de la paroi rocheuse. Une petite statuette en bois, qui représente grossièrement une silhouette féminine, se trouve près de la source.



LA SOURCE

Cette source est consacrée (la statuette est une offrande aux esprits des sources). Si un personnage entre dans l'eau un esprit des sources va apparaître (D = LC66, FT = LC58). Les personnages doivent récupérer un peu d'eau de source (eau première) dans leur chaudron. L'esprit des sources soignera au mieux de ses capacités ceux qui sont blessés, fatigués ou empoisonnés. Si la moindre action offensive est prise contre elle, elle disparaît et la source se tarit immédiatement.

LA SIXIÈME ÉPREUVE

LA SIXIÈME ÉPREUVE

La piste redescend de l'autre côté de la montagne et les personnages arrivent dans une zone où la forêt est un peu moins dense. Soudain, un battement d'ailes lourd et puissant se fait entendre au-dessus de leurs têtes.



LE DRAGON AILÉ

Les personnages entendent le vol du Dragon (D = LC65, FT = LC56). Les Atrenates doivent agir immédiatement et se cacher. Le dragon vole en cercle à 100 m au-dessus d'eux. S'ils ne font rien, il a 15 chances sur 20 de les voir. S'ils se cachent :

- le jet de compétence *se cacher* est réussi : il ne les voit pas et s'en va.
- le jet de compétence *se cacher* est échoué : il a 8 chances sur 20 de les repérer.

Si le dragon aperçoit les Atrenates, il plonge vers eux pour les effrayer. S'il est attaqué, il ripostera avec violence.

en particulier avec son souffle de feu. Tant que le dragon n'est pas blessé, il se contentera de jouer avec les personnages ; les mettre en fuite suffira à son bonheur.

LA SEPTIÈME ÉPREUVE

LA SEPTIÈME ÉPREUVE

Alors que le ciel s'assombrit et que la nuit de Samain approche, les personnages, qui ont repris leur route depuis l'épisode du dragon ailé, entendent soudainement une voix... "Qui êtes-vous ? Que voulez-vous ?"



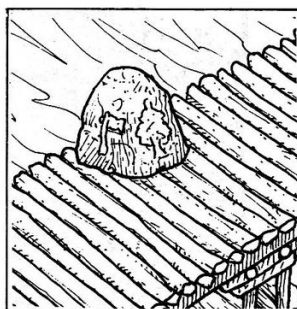
LE CORBEAU

Les Atrenates entendent une voix qui semble venue de nulle part. En réalité, un corbeau vient de prononcer ces paroles. Les personnages doivent discuter avec lui et le convaincre de leur laisser une de ses plumes. Ils peuvent utiliser plusieurs méthodes : *Eloquence*, *Argumenter* ou même *Marchander* s'ils ont quelque chose à proposer en échange. Dans tous les cas, si le corbeau accepte, il placera sur eux un *geis* (NIS 5) : *ne jamais tuer d'oiseau*. Si les personnages l'attaquent, il appellera à son secours le roi des corbeaux et une douzaine d'autres corbeaux. Si par contre, ils lui sont sympathiques, il promettra de les aider s'ils l'appellent. Son nom est Lunakh.

LA HUITIÈME ÉPREUVE

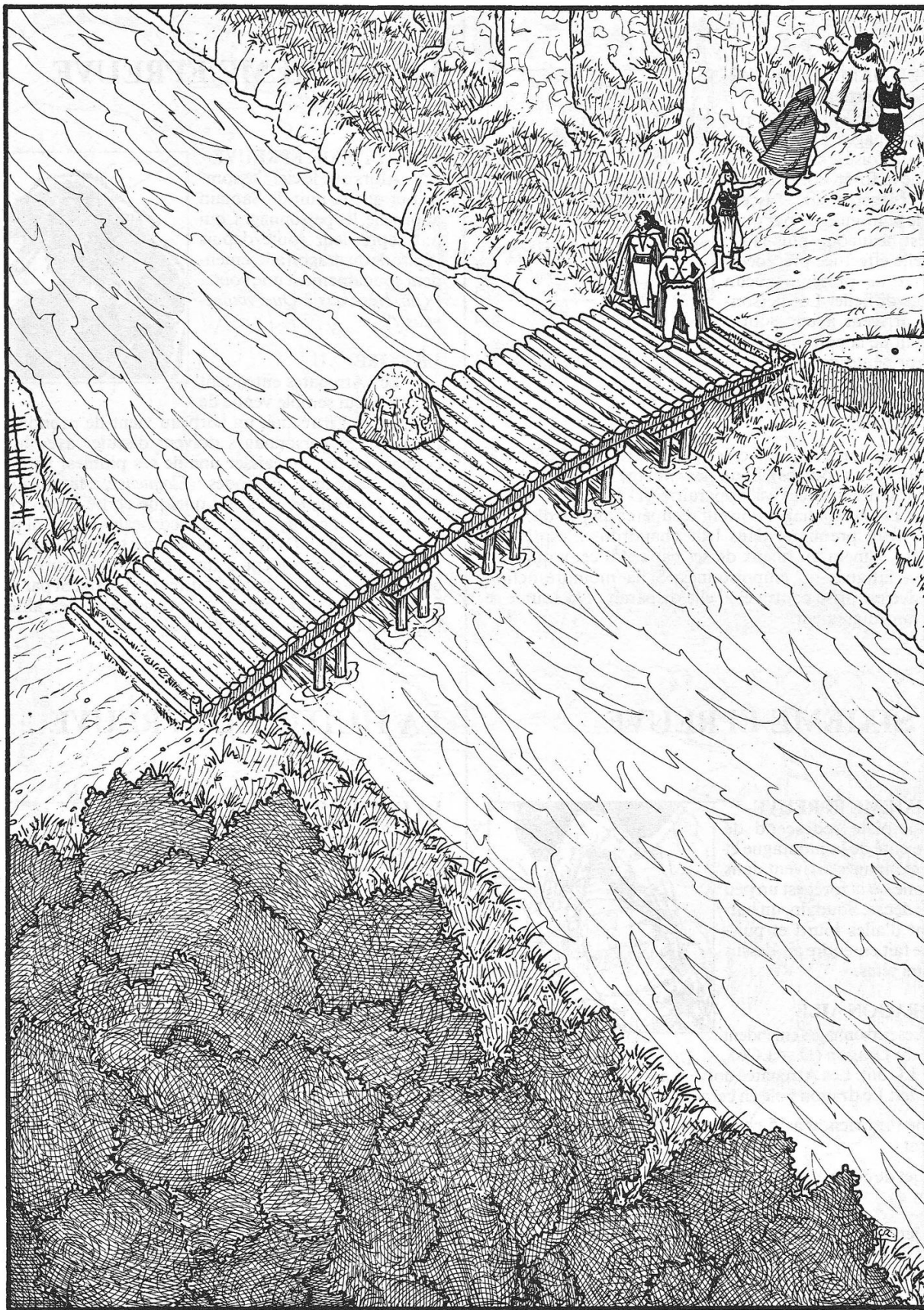
LA HUITIÈME ÉPREUVE

La piste empruntée par les personnages croise à nouveau le chemin principal, juste au passage d'un pont. De grands chênes occupent les deux rives. Avant le pont, sur la rive gauche les personnages découvrent une première pierre dressée couverte d'inscriptions oghamiques. Sur le pont, une seconde pierre avec un dessin stylisé de hache et d'arbre. Après le pont, sur la rive droite, un boulet en métal gravé en caractères oghamiques repose sur une pierre plate.



LE PONT

La première pierre gravée en caractère oghamique explique la préparation nécessaire au passage dans l'Autre-Monde. Il faut faire chauffer la hache gravée du nom *Esus* avant de la plonger brusquement dans le chaudron qui devra contenir le sang du lion, les larmes de Leipreachans, les soies de la laie, l'eau de la source, la plume du corbeau. La pierre située sur le pont, symbolise le fait qu'il faut abattre le chêne avec la hache préparée comme indiqué. Le

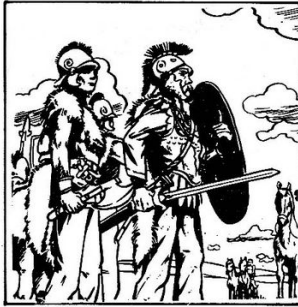


boulet situé sur la rive droite est gravé du mot *Lug*. Il a pour but de *fermer l'œil* du Formoiré comme Lug a su le faire à Balor. Dans l'Autre-Monde, un CDS réussi à la fronde avec ce boulet, suffira à faire éclater le joyau magique du casque du Formoiré. La première rive (la gauche) représente notre monde. Le pont représente le passage dans l'Autre-Monde. la rive droite représente l'Autre-Monde.

LA NEUVIÈME ÉPREUVE

LA NEUVIÈME ÉPREUVE

Un peu plus d'une demi-heure après avoir quitté le pont, la piste croise à nouveau le chemin principal. Si les personnages sont silencieux, ils entendent du bruit au-delà du chemin.



LES OSTRITES

Une patrouille ostrite s'est installée entre le chemin et la rivière pour passer la nuit. Sa composition est donnée en annexe. Les Ostrites viennent espionner les positions atrenates. Si les personnages s'approchent discrètement, ils obtiendront quelques renseignements sur les Ostrites. Ces derniers sont certains de la victoire de leur tribu grâce à un certain "trèfle noir". Les Atrenates peuvent aussi apprendre que les Ostrites sont en train de changer de campement. Enfin, une troupe ostrite doit attaquer le village atrenate dans quatre nuits. Les personnages doivent prévenir leur village de ce qui se trame. Ils peuvent :

- utiliser un sortilège : *message du vent ; rapide comme le vent*.
- faire appel au corbeau Lunakh pour qu'il porte un message.

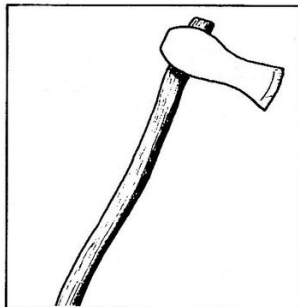
D'autre part, les personnages ont intérêt à mettre la troupe ostrite hors d'état de nuire.

Si les personnages ne font rien pour prévenir leur village, celui-ci va être surpris par l'attaque ostrite et aura grand mal à les repousser. La faute en incombera aux personnages.

L'ARRIVÉE AU CHÊNE

L'ARRIVÉE AU CHÊNE

La piste est interrompue par la rivière. Un gué permet de la franchir. Puis les personnages sortent brusquement de la forêt et commencent l'ascension d'une petite colline. Arrivés au sommet, ils se trouvent face à un grand chêne.



LE GUÉ

Il faut réussir un jet d'équilibre avec un bonus de + 7 ou glisser et tomber à l'eau. Une chute ne tire pas à conséquence sauf si les Ostrites sont proches.

LE CHÊNE

La colline est un sidh ou tertre aux fées. Elle est habitée par de nombreuses créatures (fées, korrigans, etc.) et permet le passage dans l'Autre-Monde. Le chêne au centre de la forêt symbolise l'axe qui soutient le monde. En procédant au cérémonial les Atrenates vont faire s'écrouler un monde pour qu'en apparaisse un autre. L'arbre abattu découvrira un passage souterrain. L'arbre ne pourra pas être coupé avant la tombée de la nuit (17 h 30). Si les personnages ont :

- parcouru la forêt en spirale
- affronté avec succès toutes les épreuves,
- réussi un jet de *cérémonies* pour l'ultime préparatif, l'arbre sera abattu au premier coup de hache.

Par contre, si ces conditions ne sont pas remplies, les chances d'abattre l'arbre à chaque heure sont de 20 moins les malus suivants :

Forêt mal parcourue = - 3

Echec à l'épreuve 1 = - 1 et déroulement aléatoire du temps dans l'Autre-Monde.

Echec à l'épreuve 2 = - 1 et nausées provoquant un état 25 permanent dans l'Autre-Monde.

Echec à l'épreuve 3 = - 1 et jet de volonté ou le personnage abandonne ; dans tous les cas, volonté à l'état 50 dans l'Autre-Monde.

Echec à l'épreuve 4 = - 2

Echec à l'épreuve 5 = - 4

Echec à l'épreuve 6 = - 3

Echec à l'épreuve 7 = - 1 les MS des sorts chutent de 5 dans l'Autre-Monde.

Echec à l'épreuve 8 = - 2 le boulet sera inutile.

Echec à l'épreuve 9 = - 1

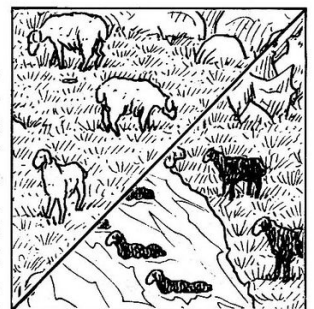
Echec au cérémonial = - 5.

Le cérémonial complet nécessite 30 minutes. Une tentative à chaque heure est possible jusqu'au matin (6 h 30).

LE SOUTERRAIN ET LA RIVIÈRE

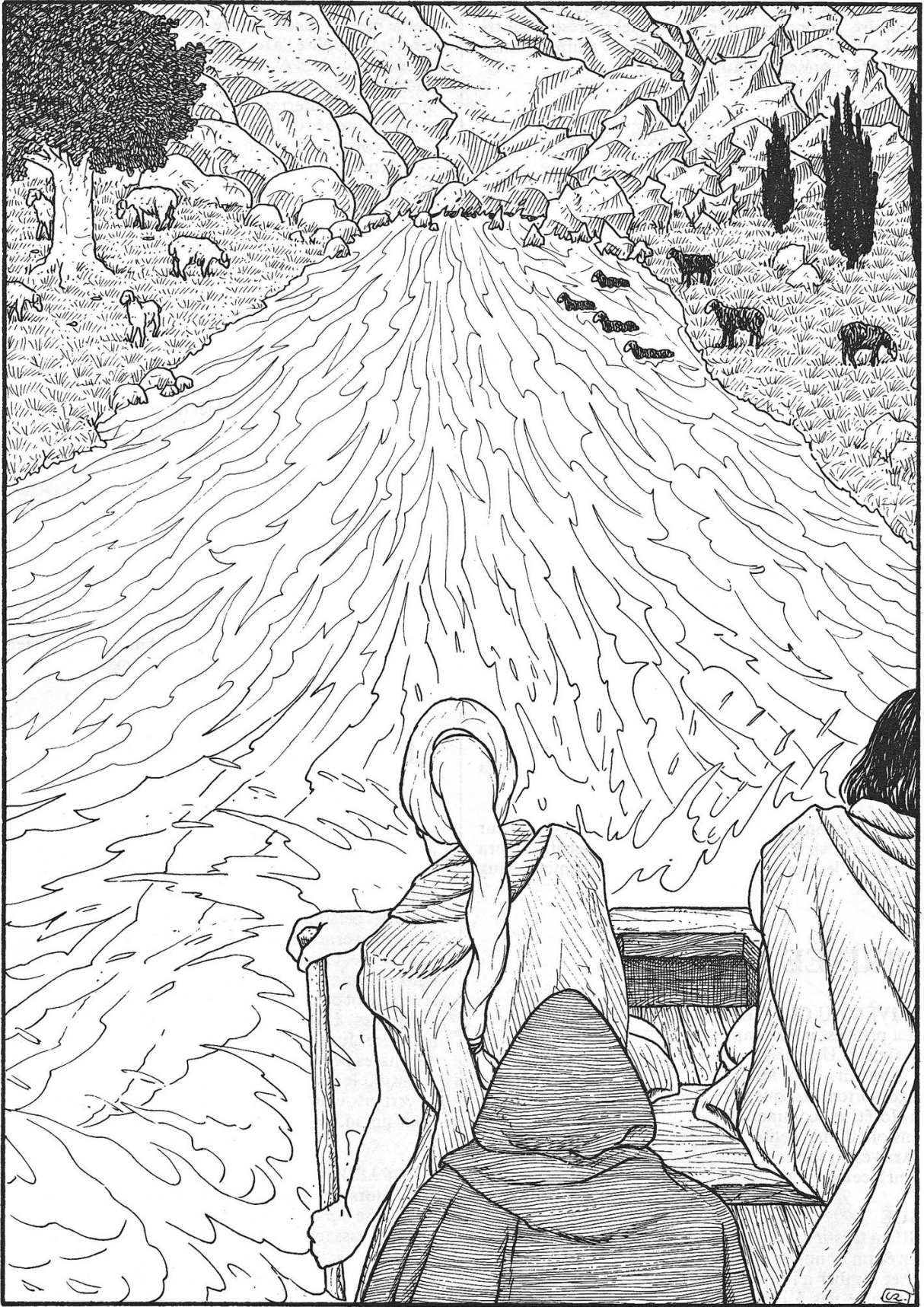
LE SOUTERRAIN ET LA RIVIÈRE

Le souterrain n'est pas éclairé. Après une courte descente, les personnages arrivent à une caverne traversée par une rivière. Un canot muni de deux pagaies repose sur la rive. Il peut contenir jusqu'à 6 personnes. La seule issue est la rivière. Jusqu'à ce point, les Atrenates peuvent rebrousser chemin, le passage restant ouvert jusqu'au matin, moment où le souterrain disparaîtra pour un an.



LES RAPIDES

Alors que la rivière est toujours souterraine, un grondement se fait entendre. Le canot arrive dans des rapides. A chaque passage difficile, le rameur de tête fait un jet de *Manœuvrer une embarcation* avec le bonus éventuel. En cas de réussite, le canot passe. En cas d'échec, le rameur arrière doit réussir le sien sinon le canot se retourne et les personnages sont à l'eau. Premier passage difficile : bonus + 5.



Deuxième passage difficile : bonus + 7. Troisième passage difficile : bonus + 3. Si les personnages tombent à l'eau, ils peuvent nager (bonus + 6). En cas de 20 naturel au jet de compétence *nager*, la tête du personnage heurte une pierre (10 points de souffle).

LES MOUTONS

Soudain, la rivière ressurgit à l'air libre. L'atmosphère est brumeuse et on distingue à peine les rives. Puis la visibilité s'améliore et les personnages peuvent s'apercevoir que la rivière va redevenir souterraine sans leur laisser de possibilité de passage. Ils doivent choisir une rive avant de s'écraser contre le rocher. La rive gauche voit paître quelques moutons blancs au milieu de chênes dont quelques feuilles sont tombées. Sur la rive droite, paissent des moutons noirs au milieu des ifs. Les personnages voient un mouton noir entrer dans l'eau, devenir blanc et aborder sur la rive gauche. Au même instant, un mouton blanc est devenu noir en passant à droite. Alors que les personnages s'approchent plusieurs moutons noirs entrent dans l'eau et attendent.

LE PASSAGE DANS L'AUTRE-MONDE

La rive gauche, celle des moutons blancs et des chênes aux feuilles tombées, est celle de notre monde. La rive droite, celle des moutons noirs et de l'if aux feuilles permanentes, est celle de l'Autre-Monde. Un mouton noir qui franchit la rivière en devenant blanc symbolise une naissance. Un mouton blanc qui devient noir symbolise un décès. Les personnages doivent manœuvrer pour aborder l'une des rives. Cette fois-ci, il n'y a pas de bonus mais trois essais avant de s'écraser contre le rocher. Autant de moutons noirs viennent d'entrer dans l'eau qu'il y a de personnages dans le canot.

Il s'est écoulé une heure depuis l'entrée dans le souterrain.

Si les personnages décident d'aborder à gauche : les moutons noirs rebrousse chemin et restent noirs. Dès que les personnages ont abordé, le brouillard s'épaissit du côté de la rivière. Lorsque le brouillard se lève, les moutons ont disparu, les personnages se retrouvent dans le monde normal, sur la rive gauche de la rivière, un peu après le pont. Si la nuit de Samain n'est pas terminée, ils peuvent décider de retourner au souterrain mais le canot n'y sera plus.

Si les personnages décident d'aborder à droite : les moutons noirs passent sur la rive gauche en restant noirs pour équilibrer le passage d'être vivants dans l'Autre-Monde. Le brouillard s'épaissit du côté de la rivière et les moutons disparaissent. Les personnages ont réussi à passer vivants dans l'Autre-Monde.

Si les personnages n'abordent pas et s'écrasent contre le rocher : chacun lance un jet de foi avec les malus du cérémonial du chêne. Si le jet est réussi, le personnage aborde à gauche, le mouton noir rebrousse chemin, le personnage tombe inconscient jusqu'au matin. Il est vivant mais la mission est un échec.

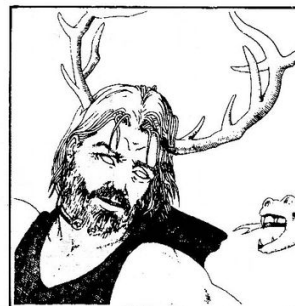
Si le jet est échoué, le personnage aborde à droite, le mouton noir correspondant devient blanc et aborde à gauche. Le personnage est mort. Il peut continuer l'aventure. S'il est "tué" par la suite, il tombera dans l'inconscience avant de se retrouver au même endroit. S'il réussit à

sortir de l'Autre-Monde une nuit de Samain, il aura la mauvaise surprise de constater qu'il n'est plus qu'une âme errante, qu'un être immatériel.

L'AUTRE-MONDE

L'AUTRE-MONDE

Il y fait jour en permanence. Les personnages traversent des paysages variés (prairies, forêts, collines, etc.). La *Pierre qui tremble* les guide vers l'endroit où doit se trouver Etaine. S'ils sont toujours vivants, ils constatent que leurs provisions (denrées périssables) sont tombées en poussière et qu'ils ont faim.



LA CHASSE

Les personnages sont dans l'Autre-Monde depuis 1 heure. Seuls, quelques oiseaux se sont présentés à eux. S'ils les tuent, ils enfreignent le *geis* placé sur eux par le corbeau. Enfin, ils voient un cerf. S'ils le blessent (CDS réussi avec une arme de jet), ils entendent immédiatement des aboiements. Des chiens blancs aux oreilles rouges surgissent et se jettent sur le gibier. Quelques instants après, arrive un grand personnage cornu (D = LC19) ; il vient réclamer sa part. Il s'agit du Dieu Cernunnos. S'ils lui accordent une part, il les mettra sur la piste de Conn Ruadan en leur indiquant un raccourci qui évite plusieurs passages difficiles (montagne, précipice, etc.). S'ils refusent, il les laissera partir avec leur gibier mais si les personnages retournent sur leur monde, ils seront marqués par une malchance à la chasse (malus = - 10). La *Pierre qui tremble* ne tenant pas compte des obstacles naturels, sans les conseils de Cernunnos, les Atrenates perdront d4 heures. Ce retard peut être évité en *parlant aux animaux*.

RENCONTRE AVEC UN TUATHA DE DANANN

RENCONTRE AVEC UN TUATHA DE DANANN

Au détour d'un chemin dans une forêt, un personnage apparaît à une vingtaine de mètres. Il s'agit d'un guerrier beau et richement vêtu. (D = LC 49, personnage de droite mais à pied). Il lève son bouclier, umbo en l'air, en signe de paix. Son aspect est celui d'un Tuatha Dé Danann. Il est aimable même s'il paraît un peu distant. Il demande aux personnages qui ils sont et où ils vont.





ARIANROD, LE TUATHA DÉ DANANN

En réalité, il ne s'agit pas d'Arianrod mais bien de Conn Ruadan qui a utilisé le sortilège *prendre l'apparence d'une personne*. La supercherie est tout à fait crédible (NIS du sort : 18) d'autant plus que les personnages n'ont sans doute jamais vu de Tuatha Dé Danann. Toutefois, le Maître des Légendes lance un d20 pour chaque personnage. Un résultat de 1 ou 2 signifiera que le personnage a des doutes. Si Conn Ruadan est repéré, il tentera de s'enfuir pour préparer un futur combat. S'il n'est pas repéré et qu'il apprend la mission des Atrenates, il va leur indiquer une direction dans laquelle ils trouveront, soi-disant, le Formoiré. Puis, il s'éloignera et lancera le sort *Trahison* sur l'un des personnages du groupe.

Dans tous les cas, il ira au devant d'eux pour préparer la seconde rencontre. La première rencontre a eu lieu 1 heure après Cernunnos si celui-ci ou des animaux ont donné des indications ; d4 + 1 heure après Cernunnos dans le cas contraire.

RENCONTRE AVEC LE FORMOIRÉ

RENCONTRE AVEC LE FORMOIRÉ

Environ une heure après avoir quitté "Arianrod", les personnages voient arriver à cheval un Formoiré, conforme à la description qu'ils ont de Conn Ruadan. Lorsqu'il apparaît, il est à une douzaine de mètre d'eux. Il avance lentement (D = LC57).



CONN RUADAN, LE FORMOIRÉ

Cette fois-ci, il s'agit bien entendu du Tuatha Dé Danann Arianrod sur lequel Conn Ruadan a lancé le sortilège *prendre l'apparence d'une personne*. Arianrod se voit sous sa propre forme et ne se doute de rien. Si les personnages l'attaquent, il ripostera avec violence. S'ils discutent et qu'Arianrod comprend la supercherie, il soignera les blessés dans la mesure de ses capacités, mais refusera de les accompagner. Encore une fois, l'apparence est presque parfaite. Comme précédemment, le Maître des Légendes lancera un d20 par personnage pour voir si quelqu'un s'aperçoit de quelque chose d'anormal. Le cheval d'Arianrod est un indice : il a les yeux maquillés à la manière des montures des fées.

Il s'est écoulé une heure entre les deux rencontres. Le personnage qui a éventuellement succombé au sort *Trahison* prendra bien sûr le parti du Formoiré. Si, par hasard, il découvrirait la supercherie (Arianrod sous la forme d'un Formoiré), il attaquerait immédiatement croyant qu'un Tuatha Dé Danann cherche à le tromper.

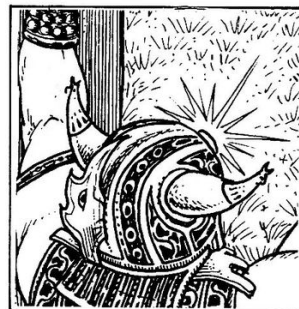
A LA POURSUITE DE CONN RUADAN

A LA POURSUITE DE CONN RUADAN

Une fois le problème de la rencontre avec Arianrod réglé, les Atrenates se remettent sur la piste du Formoiré.

LES EMBUCHES

Conn Ruadan vient de terminer de mettre au point ses derniers pièges dont le but est d'affaiblir les Atrenates avant le combat final. Le Maître des Légendes décrit différents paysages jusqu'au moment où les personnages arrivent à un précipice (20 mètres) qu'il est possible de franchir par un pont suspendu.



Les cordes ont été entamées sur l'autre rive. Un jet réussi à *détecter les pièges* permet de s'en apercevoir avant qu'il ne soit trop tard. Si les personnages s'engagent sur le pont, celui-ci a 14 chances sur 20 de céder en 2 secondes. Les personnages peuvent aussi descendre d'un côté et remonter de l'autre : il faut 5 minutes pour descendre et 10 pour remonter. Conn Ruadan en profitera pour leur décocher quelques flèches avant de s'enfuir. Les personnages ont marché vingt minutes avant d'arriver au pont. Il est maintenant possible de suivre directement la trace de Conn Ruadan sur le chemin. Dix minutes après le pont, les personnages sont confrontés à un nouveau piège : une fosse recouverte de branchage et de terre. Le piège est de bonne qualité (17 chances sur 20 de se déclencher), et est bien dissimulé. On peut même suivre les traces de pas de Conn Ruadan au-dessus du piège. Il y a un malus de 3 aux chances de détecter le piège. Si un personnage tombe dedans, il chute de 3 mètres (15 points de souffle) vers une pointe de lance (20 points de souffle supplémentaire) qui peut être évitée si un jet de réflexe est réussi. Encore dix minutes plus tard, alors que le chemin est bordé à droite par une paroi rocheuse et à gauche par la forêt, les personnages rencontrent un nouveau piège, il s'agit d'une fosse analogue à la précédente mais beaucoup plus facile à détecter (bonus de 5 à *détecter les pièges*). Si les personnages décident de passer à gauche du chemin, par la forêt, ils tomberont dans le piège véritable : une autre fosse très bien masquée (malus de 5 aux chances de la détecter). Le premier piège n'a pour but que d'endormir la vigilance des Atrenates. Le véritable piège est le second. Les 2 fosses causent les mêmes dommages (15 points de souffle + 20 points de souffle pour la pointe de lance).

SUS AU FORMOIRÉ

Un quart d'heure après le dernier piège, le chemin est toujours bordé à gauche par la forêt et à droite par une falaise calcaire abrupte d'environ 30 mètres de haut. Le chemin fait un coude à angle droit vers la gauche, la falaise faisant de même. C'est à cet instant que les Atrenates remarquent à 50 mètres d'eux Conn Ruadan engagé dans la préparation d'un sortilège. Il est situé sur une plate-forme qui dépasse de la falaise, 10 m au-dessus du chemin. Il est possible d'accéder à la plate-forme par une rampe qui débute 100 mètres plus loin.



LA DERNIÈRE BATAILLE DE CONN RUADAN

Conn Ruadan prépare le sortilège *Hurléments* (voir sur sa feuille dans quelles conditions). La durée de préparation est de 2 minutes 20 secondes. Il lui reste encore 1 minute 20 secondes avant de pouvoir lancer le sort. Le Formoiré continuera le combat au corps à corps. Si les Atrenates tentent de discuter avec Conn Ruadan, il expliquera qu'ils s'aiment et qu'Etaine est venue de son plein gré. Si les personnages réussissent à faire boire au Formoiré la fiole confiée à Mael Run, le sortilège *rendre amoureux* jeté par Etaine sera dissipé et le *geis* deviendra inopérant. Si Conn Ruadan tient les Atrenates à sa merci, il les achèvera sauf s'il manque un jet de santé d'esprit, auquel cas il chechera à discuter avec eux.

LA CAVERNE

LA CAVERNE

La pierre qui tremble indique l'entrée d'une caverne, dissimulée derrière des broussailles. La grotte, vaguement hémisphérique, a un rayon de 10 mètres.

ETAINE ET LES LOUPS

Etaine, qui a assisté au combat qui s'est déroulé à l'extérieur, est prête à agir. Si une discussion a eu lieu entre les Atrenates et Conn Ruadan, elle expliquera sa position et refusera de retourner à Commios. Si par contre, Conn Ruadan a été tué, elle lancera à l'attaque les 3 loups qu'elle a envoûtés et participera au combat sous forme de louve. Dans tous les cas, elle a lancé le sort *illusions* de manière à donner l'impression que la caverne est plus petite. Elle se dissimule ainsi avec ses loups derrière l'illusion d'une paroi rocheuse. Si elle décide de déclencher le combat, ses loups auront 18 chances sur 20 de surprendre depuis leur position. L'occupation de la caverne par des loups sera remarquée par les personnages qui réussiront un jet d'odorat (ODO).



LE RETOUR

LE RETOUR

Sur le retour, les personnages rencontrent une fée à cheval. Elle porte une robe dorée très légère. S'ils l'interrogent, elle leur indiquera la direction de la côte, ils doivent traverser l'étendue d'eau pour retourner chez eux. Trente minutes plus tard, les Atrenates arrivent à la côte, ils y trouvent une barque à voile assez grande pour contenir huit personnes.

LE PASSAGE VERS LE MONDE DES VIVANTS

Si la nuit de Samain est terminée, les Atrenates vont errer sur l'eau jusqu'à la prochaine nuit de Samain. Pendant ce temps, ils devront vivre de la pêche (CDS de base = 2). S'ils n'arrivent pas à subvenir à leurs besoins en nourriture, ils meurent. Leur mort se traduit par une inconscience temporaire. Lorsqu'ils se réveillent ils sont près d'un rivage. Une fois accostés, ils sont accueillis par des jeunes femmes qui leur souhaitent la bienvenue au royaume des morts.

Si par contre, la nuit de Samain n'est pas encore finie, un épais brouillard entoure l'embarcation. Lorsqu'il se dissipe, les Atrenates se retrouvent sur le lac.

LE SACRIFICE

Si les personnages ont ramené de l'Autre-Monde des objets, il serait souhaitable qu'ils procèdent à un sacrifice (LC 24).

ÉPILOGUE

ÉPILOGUE

Il est assez peu probable que les Atrenates réussissent à ramener Etaine à Commios. Toutefois, si les personnages expliquent au chef sénète la vérité concernant Etaine, la déception de Commios sera telle que son amour se transformera en haine. Lui et son peuple récupéreront alors (état 50 immédiat, état 25 le lendemain, état normal 3 jours plus tard). L'entente entre Atrenates et Sénètes sera scellée au cours d'un grand festin donné en l'honneur des conquérants de l'Autre-Monde. Hélas, même les forces combinées des Atrenates et des Sénètes ne suffiront sans doute pas à empêcher la victoire des Ostrites et de leur mystérieux allié. A moins que ... (Le Trèfle Noir).





LES PERSONNAGES

Vous trouverez ci-après les feuilles des personnages proposés aux joueurs (Brennus, Deva, Eburos, Equoranda, Gabanas, Mael Run, Ambiorix, Cassinos, Samora) ainsi que celles des trois principaux protagonistes de l'aventure (Arianrod, Conn Ruadan et Etaine).

Quant à la patrouille ostrite, voici ses caractéristiques principales :

PATROUILLE OSTRITE

Chef patrouille

SFL 15 (15.23.28.32)

F 15/R 15/C 15/E 16/V 12/I 12/S 12 LAN 14/9-/4/1 LAL 12.

tableau 9 de dommages

Protection moyenne

t1, e1, c1, base 3. ES 7 - FC 4

Embuscade, détecter une embuscade, camouflage, se cacher = 8

Espion

SFL 14 (14.23.27.32)

F 14/R 16/C 16/E 16/V 10/I 11/S 9 EPL 10/6-/3/1

tableau 10 de dommages

COU 8/7-2/2 tableau 2 de dommages

COL 11 tableau 2 de dommages

Protection moyenne = t1, e1, c1.

base 3 - ES 8 - FC 4

poser des pièges, détecter les pièges, désamorcer les pièges = 9

Guerrier (4)

SFL 14 (14.23.27.32)

F 14/R 14/C 14/E 14/V 14/I 6/S 6 LAN 9/4-/2/0

LAL 10

Tableau 9 de dommages

Protection moyenne = t1, e1, c1, base 3 - ES7 - FC3.

ETAINE

Autrefois, Etaine s'appelait Serena. Elle était l'épouse du chef d'une tribu du nord. Son mari la délaissa pour la fille du roi de la tribu voisine.

Désespérée, Serena s'enfuit du village. Perdue dans la forêt et attaquée par les loups, elle ne dut son salut qu'à Belios. Serena tomba immédiatement amoureuse de son sauveur. Hélas, le mari de Serena, lancé à la poursuite de son épouse, finit par retrouver les deux amants. Furieux, le chef tua Belios sans lui laisser la chance de se défendre. Ivre de douleur, Serena se jeta du char qui la ramenait au village. Sa tête heurta une pierre, mettant un point à l'existence de Serena. Pourtant, son âme ne trouva pas le chemin de l'Autre-Monde. Trois fois trois ans, elle habita dans le corps d'un loup. L'animal se noya et l'âme de Serena anima un saumon pendant trois mois. Le poisson servit de nourriture à Devona. Neuf mois plus tard, elle mit mystérieusement au monde une petite fille qu'elle appela Etaine. L'âme de Serena venait de renaître. Etaine se souvient de tout ce qu'a

vécu Serena. Dans sa nouvelle existence, elle décida de contrôler les hommes qu'elle côtoierait. Appréciant la condition de noble, elle devint la femme de Commios. Elle fût immédiatement attirée par Conn Ruadan, sa puissance et l'auréole de mystère qui l'entourait. Elle tient beaucoup à lui et sera très vindicative s'il lui arrive quelque chose de grave. Elle préfère s'assurer de l'amour du Formoiré avec des sorts (*rendre amoureux, geis*) espérant toutefois que cela ne sera plus nécessaire par la suite.

ARIANROD

Tuatha Dé Dannan, fier et courageux. Son frère a été tué par les humains lorsque ceux-ci repoussèrent les Tuatha Dé Dannan sous terre. Il a par conséquent un préjugé défavorable envers eux. Il n'aime pas plus les Formoirés, ayant eu à les combattre lors de la seconde bataille de Mag Tured. S'il est en mesure de se rendre compte de la supercherie mise au point par Conn Ruadan, il cessera le combat et soignera éventuellement les blessés. Son aide s'arrêtera là.

CONN RUADAN

Le Formoiré est plutôt un solitaire. Après avoir tué le fils du chef de sa tribu, il s'est retrouvé banni par son peuple. Il n'est peut-être pas aussi sombre et maléfique que ses frères de race. Il n'en reste pas moins un Formoiré, représentant du chaos et des ténèbres. Il éprouve sans doute quelque chose pour Etaine mais si la magicienne ne l'avait pas charmé (*rendre amoureux, geis*), il n'est pas certain qu'il resterait auprès d'elle, encore moins qu'il mette sa vie en danger pour elle.

Si, à n'importe quel moment, les personnages réussissent à faire boire à Conn Ruadan le philtre confié à Mael Run, la partie magique de l'amour que le Formoiré porte à Etaine disparaîtra, le libérant du geis par la même occasion. Conn Ruadan restera confus quelques instants. Si les personnages en profitent pour discuter, il y a de grandes chances que le Formoiré cesse de les combattre. Il n'est pas impossible qu'il exerce sa vengeance sur Etaine pour avoir été manipulé. D'autre part, si à un moment quelconque, les personnages accusent Conn Ruadan d'avoir enlevé et/ou charmé Etaine, le Formoiré niera tout en bloc avec raison puisqu'Etaine l'a suivi de son plein gré. Une partie de la force magique de Conn Ruadan est située dans le joyau ("3^e œil") situé sur son casque. Cette pierre ne peut supporter que 5 points de dommages avant d'être détruite. Toutefois, elle a une protection de 15. Par contre, le boulet gravé de caractères oghamiques détruit automatiquement le joyau si un jet d'attaque à la fronde est réussi avec n'importe quelle marge. Si la pierre est détruite, le choc est si violent que Conn Ruadan se retrouve automatiquement en état 50 pour 24 heures, indépendamment de son état de forme (souffle ou fatigue). De plus, il ne disposera plus des sortilèges 60, 61, 62, 73 et 74, issus du joyau. Enfin, son MS chutera dans les sortilèges du phyllum du chaos et des ténèbres.

A la poursuite de Conn Ruadan !	page 1
<i>Le chant de Melanes</i>	page 2
Présentation	page 3
Introduction (le départ. Commios, Etaine et Conn Ruadan le Formoiré)	
<i>Plan de la forêt de Leth Mogan</i>	page 4
La rencontre avec Leth Mogan (Le poème de Leth Mogan)	page 5
La première épreuve (Le triskel)	page 6
La deuxième épreuve, première partie (L'étang)	
<i>L'épreuve du triskel</i>	page 7
<i>Schéma du triskel</i>	page 8
<i>Les passages difficiles</i>	page 9
La troisième épreuve (L'escalade. La montagne)	page 10
La quatrième épreuve (Les Leipreachans)	
La deuxième épreuve, deuxième partie (Le lac)	
La cinquième épreuve (La laie)	
<i>La laie géante</i>	page 11
<i>La source et la statuette</i>	page 12
La deuxième épreuve, troisième partie (La source)	page 13
La sixième épreuve (Le dragon ailé)	
La septième épreuve (Le corbeau)	
La huitième épreuve (Le pont)	
<i>Le pont</i>	page 14
La neuvième épreuve (Les Ostrites)	page 15
L'arrivée au chêne (Le gué - Le chêne)	
Le souterrain et la rivière (Les rapides)	
<i>Les moutons</i>	page 16
Le souterrain et la rivière (Les rapides (suite). Les moutons. Le passage dans l'Autre-Monde)	page 17
L'Autre-Monde	
Rencontre avec un Tuatha de Dannan	
<i>Arianrod</i>	page 18
Rencontre avec un Tuatha de Dannan (Arianrod, le Tuatha de Dannan)	page 19
Rencontre avec le Formoiré (Conn Ruadan, le Formoiré)	
A la poursuite de Conn Ruadan (Les embûches, sus au Formoiré)	
<i>Conn Ruadan</i>	page 20
A la poursuite de Conn Ruadan (La dernière bataille de Conn Ruadan)	page 21
La caverne (Etaine et les loups)	
Le retour (Le passage vers le monde des vivants, le sacrifice)	
Epilogue	
<i>La falaise</i>	page 22
Les personnages (Les Ostrites, Etaine, Arianrod, Conn Ruadan)	page 23
Brennus	page 25
Deva	page 27
Eburos	page 29
Equoranda	page 31
Galanas	page 33
Mael Run	page 35
Ambiorix	page 37
Cassinus	page 39
Samara	page 41
Arianrod	page 43
Conn Ruadan	page 45
Etaine	page 47

BRENNIS

[illegible][illegible]

EQUIPEMENT

Epée longue
Grand bouclier
Fronde

DONS		CARACTERISTIQUES									
COMBAT	Cbt	O	FORCE	F	10	8	5	3	25%	50%	75%
MAGIE	Mag	18	RAPIDITE	R	9	7	5	2			
ARTISTIQUE	Art	3	COORDINATION	C	9	7	5	2			
COMMUNICATION	Com	14	ENDURANCE	E	14	11	8	4			
PERCEPTION	Per	11	VOLONTE	V	15	11	8	4			
MECANIQUE	Mec	0	INTELLIGENCE	I	16	12	8	4			
NATURE	Nat	13	SANTE/DESPIRIT	S	18	14	9	5			
FOI	Foi	19									

STATUT SOCIAL : Divulgee	
AURA	AUR 14
SOUFFLE	SFL 14
FATIGUE	FAT 15
Vivacité d'esprit	VES 12
TAILLE	T 14
POIDS	P 13
BEAUTE	B 12
(P 20)	
Ambidextrie	AMB 11
OUIE	OUI 11
VUE	VUE 11
GOUT	GOU 11
ODORAT	ODO 11
TOUCHER	TOU 11
6 ^{me} SENS	SIX 11

AGE : 37 ans	
AURA	AUR 14
SOUFFLE	SFL 14
FATIGUE	FAT 15
Vivacité d'esprit	VES 12
TAILLE	T 14
POIDS	P 13
BEAUTE	B 12
(P 20)	
Ambidextrie	AMB 11
OUIE	OUI 11
VUE	VUE 11
GOUT	GOU 11
ODORAT	ODO 11
TOUCHER	TOU 11
6 ^{me} SENS	SIX 11

ENCOREMENT	
0 - ECO	-25% -50% -75%
ECO - 14	-25% -50% -75%
14 - 28	-25% -50% -75%
28 - 42	-25% -50% -75%
42 - 56	-25% -50% -75%

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

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

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

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%																									

EQUIPEMENT		25%	50%	75%
C Equilibre	I Interroger	3	4	
C Se déplacer en silence	I Détecter le mensonge	3	4	
C Savoir chuter	I Torturer	3	4	
C Nager	S Se déguiser	3	4	
F Grimper à la corde	C Imiter les voix	3	4	
C Escalader	I Simuler des émotions	3	4	
C Monter à cheval	I Mentir	3	4	
C Conduire un char	C Ventriloque	3	4	
C Avoir le pied marin	C Pitié	3	4	
C Manoeuvrer une embarc.	I Inventer des histoires d.	3	4	
I Manoeuvrer un bateau	I Raconter des histoires d.	3	4	
C Subtiliser	C Danser	3	4	
R Dissimuler	C Composer des danses	3	4	
C Manipuler	C Mimer	3	4	
I Poser des pièges	C Jongler	3	4	
Détecter les pièges	I Commander une troupe	2	0	
Desamorcer les pièges	I Jouer à la crose	2	0	
Embuscade	I Jouer aux échecs	2	0	
Détecter une embuscade	I Architecture militaire	2	0	
Camouflage	I Cérémonies	2	0	
Se cacher	S Lois	2	0	
Pister	R Envoignade	2	0	
Effacer les traces	C Percussion	2	0	
Chasser	C Pique	2	0	
Se repérer	Arc	2	0	
Déterminer une distance	Grand bouchier	2	0	
Prédire le temps	Bouclier rond	2	0	
Eloquence	Coutelas	2	0	
Argumenter	Coutelas lancé	2	0	
Vanter	Epieu	2	0	
Marchander	Fronde	2	0	
Plaiter	Gordin	2	0	
Semoquer	Hache	2	0	
	Hache lancée	2	0	
	Javelot	2	0	
	Lance	2	0	
	Lance lancée	2	0	
	Poignard	2	0	
	Poignard lancé	2	0	

INITIATION MEDICINE		25%	50%	75%
I Con. Animaux		3	4	
I Médecine des plantes I		3	4	
I Médecine des plantes II		3	4	
I Médecine des plantes III		3	4	
I Médecine sangante I		3	4	
I Médecine sangante II		3	4	
I Médecine sangante III		3	4	
Mémoriser		3	4	
Con. Plantes		3	4	
Premiers soins		3	4	

INITIATION MARCHANDS		25%	50%	75%
S Alphabet		3	4	
S Alphabet		3	4	
S Alphabet		3	4	
S Evaluer		3	4	
S Evaluer		3	4	
S Evaluer		3	4	
Mémoriser		3	4	
Parler		3	4	
Parler		3	4	
Parler		3	4	

INITIATION A LA MAGIE		25%	50%	75%
I Con. Animaux		15	13	10
I Astronomie		15	13	10
I Con. Créatures monstr.		15	13	10
Mémoriser		15	13	10
Morale, philosophie méla.		15	13	10
Con. Plantes		15	13	10
Sciences de la terre		15	13	10
Science du temps		15	13	10
Séchure		15	13	10
Théologie		15	13	10

INITIATION DRUIDIQUE		25%	50%	75%
S Alphabet oghannique		10	8	5
I Con. Animaux		10	8	5
S Astronomie		10	8	5
S Mémoriser		10	8	5
Morale, philosophie méla.		10	8	5
Con. Plantes		10	8	5
Sacrifice		10	8	5
Sciences de la terre		10	8	5
Science du temps		10	8	5
Théologie		10	8	5

INITIATION BARDIQUE		25%	50%	75%
I Chantier		10	8	5
Composer des chants		10	8	5
Composer des histoires		10	8	5
Composer de la musique		10	8	5
Composer des poèmes		10	8	5
Déclamer		10	8	5
Jouer d'un instrument		10	8	5
Mémoriser		10	8	5
Narrer		10	8	5

Chaudron

LE GRAND ART DE LA MAGIE

PM	PD	PB	PL	CM	DSM	MAGE *ORDRE DE MAGIE AMBIENT	SCORE
17	17	17	17	59	8		92

N° Page

SORTILÈGES

MS Score/Ex DS

TR NDS NPS NES TL

Connaître les secrets du vent

Tourbillon de poussière

Muage de pollen

Mesage du vent

Illumination

Clairvoyance

Donner des forces

15	77	17	86	3	F	D	F	E	E
16	78	16	82	5	D	B	E	E	E
17	78	16	80	6	F5	D	B	D	E
18	78	15	76	8	E	E	F	Sp	E
27	81	17	86	3	B				E
28	81	15	76	8	B	E	D	E	
93	103	16	80	6	E				E

RS = -VM +

FF = O

FP = O

FS = O

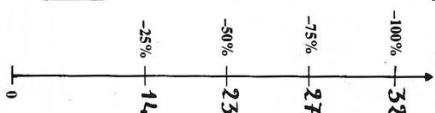
FB = O

FM = O

NOTES



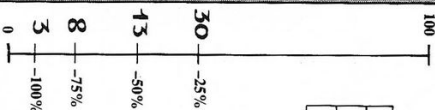
SOUTIÈLE



Protection moyenne : E1
E0
C1

FATIGUE

FAT	45
Fat-max	
Fat	



2 Nu

4 Fe E1 E1 C2

6 Fe

8 TE

10 Nu

12 Nu

16 TE

18 TE

20 Ce E3 E2 C1

1 Nu E0 E0 C0

4 Fe

6 Fe

8 TE

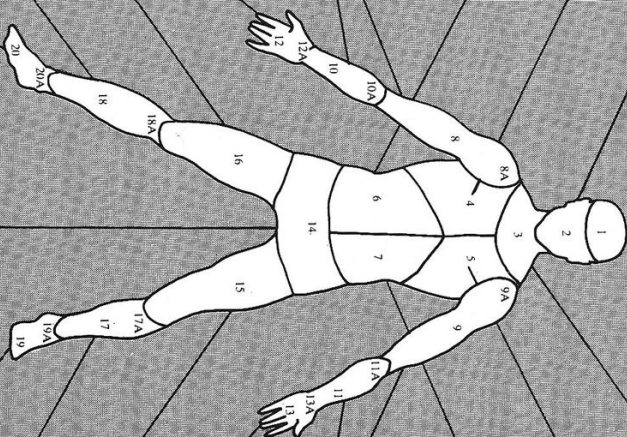
10 Nu

12 Nu

16 TE

18 TE

14 TE E1 E0 C0



3 Fe

5 Fe

7 Fe

9 TE

11 Nu

13 Nu

15 TE

17 TE

19 Ce

SONOS

EQUIPEMENT

Harpe cellique
Sac

LE GRAND ART DE LA MAGIE

PM	PD	PB	PL	CM	DSM	SCORE
18		18		78	22	105

MAJIE	MAJIE	MAJIE	MAJIE	MAJIE	MAJIE	MAJIE
MAJIE	MAJIE	MAJIE	MAJIE	MAJIE	MAJIE	MAJIE

N°

Page

SORTILEGES

MS Score/Ex DS

TR NDS NPS NES TL

53 90 Rapide comme le vent

83 98 Rime

84 98 Elegie

85 98 Endermin

87 93 Louanges

88 99 Saline

18 93

18 93

17 89

12 61

12 61

12 61

12 61

12 61

12 61

12 61

12 61

12 61

12 61

12 61

12 61

12 61

12 61

12 61

12 61

12 61

12 61

12 61

12 61

RS = -VM +

FF = O

FP = O

FS = O

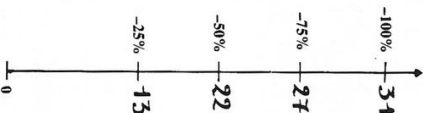
FB = O

FM = O

NOTES

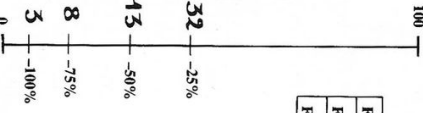


SOUFFLE



Protection moyenne : L1
E0
C4

FATIGUE



2 Nu

4 Te

6 Te

8 Nu

10 Nu

12 Nu

16 Te

18 Te

20 Ce L3 e2 c1

1 Nu Eo eoc c

4 Te

6 Te

8 Nu

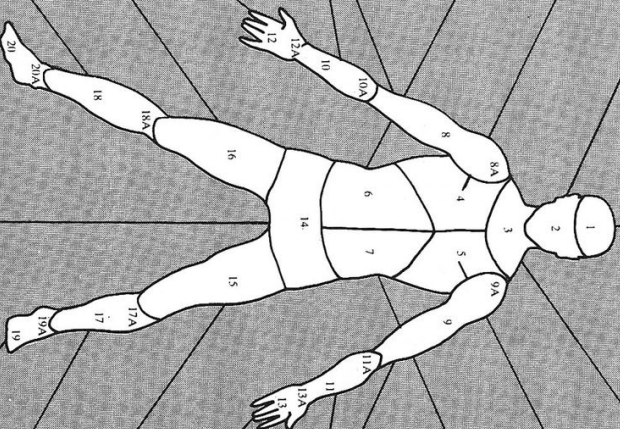
10 Nu

12 Nu

16 Te

18 Te

14 Te L1 eoc c1



3 Nu

5 Te

7 Te

9 Nu

11 Nu

13 Nu

15 Te

17 Te

19 Ce

galanas

DONNÉES			
COMBAT	Cbt	16	
MAGIE	Mag	3	
ARTISTIQUE	Art	3	
COMMUNICATION	Com	8	
PERCEPTION	Per	15	
MECANIQUE	Mec	15	
NATURE	Nat	18	
FOI	Foi	8	

CARACTÉRISTIQUES			
FORCE	F	13	-25% -50% -75%
RAPIDITE	R	18	-44% -9% 5
COORDINATION	C	18	-44% -9% 5
ENDURANCE	E	14	-44% -7% 4
VOLONTÉ	V	6	-5% 3% 2
INTELLIGENCE	I	14	-44% -7% 4
SANTÉ D'ESPÉR	S	7	-5% 4% 2

AGE: 27 ans

AGE: 27 ans

STATUT SOCIAL: Espion

F	ARRACHÉ	AR	97	73	43	24	-25% -50% -75%
F	LEVÉ	LV	250	213	465	22	
F	BOUGÉ	BG	484	363	261	474	
F	ENCOMBREMENT	EC0	5	4	2	-1	
F	ENCOMBREMENT4	EC4	64	48	32	16	
F	Saut hauteur sans élan	SHS	76	57	38	-13	
F	Saut hauteur avec élan	SHa	196	143	93	-46	
F	Saut longueur sans élan	SLs	473	447	445	-82	
F	Saut longueur avec élan	SLa	742	572	384	-494	
R	SPRINT	VS	55	45	43	34	
R	COURSE	VP	326	250	226	450	
R	PAS DE COUSE	VPc	455	465	-12	8	
R	MARCHE ACCEL	VmA	95	85	7	45	
R	MARCHE NORM	VNm	6	6	6	3	
R	PROMENADE	VP	3	3	3	3	

AURA	AUR	5	
SOUFFLE	SPL	12	
FATIGUE	FAT	11	
Vivacité d'esprit	VES	40	
TAILLE	T	15	t -1.80
POIDS	P	40	p 63
BEAUTE	B	9	
(P 20")		3	
Ambidextrie	AMB	14	
OUIE	OUI	13	
VUE	VUE	19	
GOUT	GOU	19	
ODORAT	ODO	19	
TOUCHER	TOU	19	
6 ^{me} SENS	SIX	19	

R/C ESQUIVE	ES	9	3	6	4
R/C Feinte de corps	FC	4	3	2	1
R/C BASP	Base	2	3	4	4

I INTUITION	ITU	17	-15	12	-10
-------------	-----	----	-----	----	-----

ENCOMBREMENT					
0 - EC0		-25%	-50%	-75%	
EC0 - 46		-25%	-50%	-75%	
-16 - 32		-25%	-50%	-75%	x
32 - 48		-50%	-75%	x	x
48 - 64		-75%	x	x	x

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
RICOUTELAS	38	7	6	2	1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
DES VIS		5	4	1	0																					
(f-1 v1 ra7 (e)	-50%	2	1																							
4b 0.3m 0.4kg	-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
CFRONDE	44	8																								
DES VIS		6																								
(1 Base 3 Base (c)	-50%	3																								
2-23 15-50 50-75 75-100 100-120	-75%	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
POIGNARD	38	7	4	2	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
DES VIS		5	2	1																						
(f2 v3 ra14 (t,e-1)	-50%	2																								
4b 0.6m 4.4kg	-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
COIGNARD LANCÉ	44	8																								
DES VIS		6																								
(1b 1 Base (e2)	-50%	3																								
2-3 3-5 5-8 8-15 15-25	-75%	1																								

R/C ESQUIVE	ES	9	3	6	4
R/C Feinte de corps	FC	4	3	2	1
R/C BASP	Base	2	3	4	4

I INTUITION	ITU	17	-15	12	-10
-------------	-----	----	-----	----	-----

ENCOMBREMENT					
0 - EC0		-25%	-50%	-75%	
EC0 - 46		-25%	-50%	-75%	
-16 - 32		-25%	-50%	-75%	x
32 - 48		-50%	-75%	x	x
48 - 64		-75%	x	x	x

R/C ESQUIVE	ES	9	3	6	4
R/C Feinte de corps	FC	4	3	2	1
R/C BASP	Base	2	3	4	4

I INTUITION	ITU	17	-15	12	-10
-------------	-----	----	-----	----	-----

ENCOMBREMENT					
0 - EC0		-25%	-50%	-75%	
EC0 - 46		-25%	-50%	-75%	
-16 - 32		-25%	-50%	-75%	x
32 - 48		-50%	-75%	x	x
48 - 64		-75%	x	x	x

R/C ESQUIVE	ES	9	3	6	4
R/C Feinte de corps	FC	4	3	2	1
R/C BASP	Base	2	3	4	4

I INTUITION	ITU	17	-15	12	-10
-------------	-----	----	-----	----	-----

ENCOMBREMENT					
0 - EC0		-25%	-50%	-75%	
EC0 - 46		-25%	-50%	-75%	
-16 - 32		-25%	-50%	-75%	x
32 - 48		-50%	-75%	x	x
48 - 64		-75%	x	x	x

R/C ESQUIVE	ES	9	3	6	4
R/C Feinte de corps	FC	4	3	2	1
R/C BASP	Base	2	3	4	4

I INTUITION	ITU	17	-15	12	-10
-------------	-----	----	-----	----	-----

ENCOMBREMENT					
0 - EC0		-25%	-50%	-75%	
EC0 - 46		-25%	-50%	-75%	
-16 - 32		-25%	-50%	-75%	x
32 - 48		-50%	-75%	x	x
48 - 64		-75%	x	x	x

R/C ESQUIVE	ES	9	3	6	4
R/C Feinte de corps	FC	4	3	2	1
R/C BASP	Base	2	3	4	4

I INTUITION	ITU	17	-15	12	-10
-------------	-----	----	-----	----	-----

ENCOMBREMENT					
0 - EC0		-25%	-50%	-75%	
EC0 - 46		-25%	-50%	-75%	
-16 - 32		-25%	-50%	-75%	x
32 - 48		-50%	-75%	x	x
48 - 64		-75%	x	x	x

R/C ESQUIVE	ES	9	3	6	4
R/C Feinte de corps	FC	4	3	2	1
R/C BASP	Base	2	3	4	4

I INTUITION	ITU	17	-15	12	-10
-------------	-----	----	-----	----	-----

ENCOMBREMENT					
0 - EC0		-25%	-50%	-75%	
EC0 - 46		-25%	-50%	-75%	
-16 - 32		-25%	-50%	-75%	x
32 - 48		-50%	-75%	x	x
48 - 64		-75%	x	x	x

R/C ESQUIVE	ES	9	3	6	4
R/C Feinte de corps	FC	4	3	2	1
R/C BASP	Base	2	3	4	4

I INTUITION	ITU	17	-15	12	-10
-------------	-----	----	-----	----	-----

ENCOMBREMENT					
0 - EC0		-25%	-50%	-75%	
EC0 - 46		-25%	-50%	-75%	
-16 - 32		-25%	-50%	-75%	x
32 - 48		-50%	-75%	x	x
48 - 64		-75%	x	x	x

R/C ESQUIVE	ES	9	3	6	4
R/C Feinte de corps	FC	4	3	2	1
R/C BASP	Base	2	3	4	4

I INTUITION	ITU	17	-15	12	-10
-------------	-----	----	-----	----	-----

ENCOMBREMENT					
0 - EC0		-25%	-50%	-75%	
EC0 - 46		-25%	-50%	-75%	
-16 - 32		-25%	-50%	-75%	x
32 - 48		-50%	-75%	x	x
48 - 64		-75%	x	x	x

R/C ESQUIVE	ES	9	3	6	4
R/C Feinte de corps	FC	4	3	2	1
R/C BASP	Base	2	3	4	4

I INTUITION	ITU	17	-15	12	-10
-------------	-----	----	-----	----	-----

ENCOMBREMENT					
0 - EC0		-25%	-50%	-75%	
EC0 - 46		-25%	-50%	-75%	
-16 - 32		-25%	-50%	-75%	x
32 - 48		-50%	-75%	x	x
48 - 64		-75%	x	x	x

R/C ESQUIVE	ES	9	3	6	4
R/C Feinte de corps	FC	4	3	2	1
R/C BASP	Base	2	3	4	4

I INTUITION	ITU	17	-15	12	-10
-------------	-----	----	-----	----	-----

ENCOMBREMENT					
0 - EC0		-25%	-50%	-75%	
EC0 - 46		-25%	-50%	-75%	
-16 - 32		-25%	-50%	-75%	x
32 - 48		-50%	-75%	x	x
48 - 64		-75%	x	x	x

R/C ESQUIVE	ES	9	3	6	4
R/C Feinte de corps	FC	4	3	2	1
R/C BASP	Base	2	3	4	4

I INTUITION	ITU	17	-15	12	-10
-------------	-----	----	-----	----	-----

ENCOMBREMENT					
0 - EC0		-25%	-50%	-75%	
EC0 - 46		-25%	-50%	-75%	
-16 - 32		-25%	-50%	-75%	x
32 - 48		-50%	-75%	x	x
48 - 64		-75%	x	x	x

R/C ESQUIVE	ES	9	3	6	4
R/C Feinte de corps	FC	4	3	2	1
R/C BASP	Base	2	3	4	4

I INTUITION	ITU	17	-15	12	-10
-------------	-----	----	-----	----	-----

ENCOMBREMENT					
0 - EC0		-25%	-50%	-75%	
EC0 - 46		-25%	-50%	-75%	
-16 - 32		-25%	-50%	-75%	x
32 - 48		-50%	-75%	x	x
48 - 64		-75%	x	x	x

R/C ESQUIVE	ES	9	3	6	4
R/C Feinte de corps	FC	4	3	2	1
R/C BASP	Base	2	3	4	4

I INTUITION	ITU	17	-15	12	-10
-------------	-----	----	-----	----	-----

ENCOMBREMENT					
0 - EC0		-25%	-50%	-75%	
EC0 - 46		-25%	-50%	-75%	
-16 - 32		-25%	-50%	-75%	x
32 - 48		-50%	-75%	x	x
48 - 64		-75%	x	x	x

R/C ESQUIVE	ES	9	3	6	4
R/C Feinte de corps	FC	4	3	2	1
R/C BASP	Base	2	3	4	4

I INTUITION	ITU	17	-15	12	-10
-------------	-----	----	-----	----	-----

ENCOMBREMENT					
0 - EC0		-25%	-50		

LE GRAND ART DE LA MAGIE

N° Page

SORTILÈGES

MS Score/Ex DS

TR NDS NPS NES TL

PM PD PB PL

CM

DSM

SCORE
MAGE
DRAÏDE
BARDE
MAGIEN

RS = VM +

FF = 3

FP = 3

FS = 1

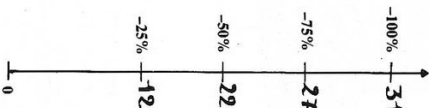
FB = 3

FM = 1

NOTES

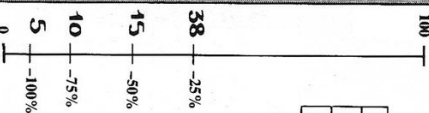


SOUFFLE



Préélection moyenne : E 1
E 1
C 1

FATIGUE



1 CE

3 CE

4 CE

5 CE

6 CE

7 CE

8 CE

9 CE

10 CE

11 CE

12 Ma loco co

13 Ma

16 CE

15 CE

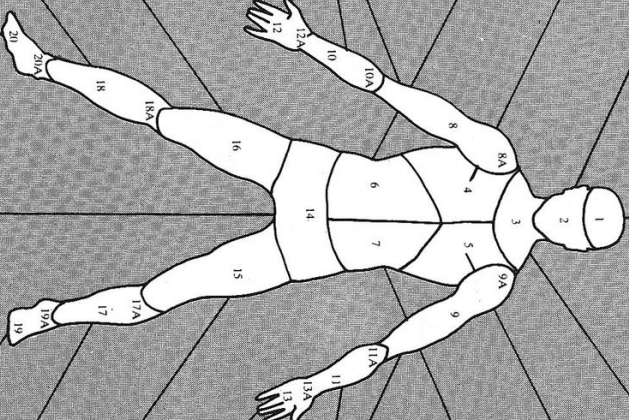
18 Ce t3e2c1

17 Ce

20 Ce

14 CE t1e1c1

19 Ce



ambiorix

DONS		CARACTERISTIQUES										
COMBAT	Cbt	16	-25% -50% -75%							-25% -50% -75%		
			Force	F	16	42	8	4		Facteur de force	FF	4
MAGIE	Mag	12	RAPIDE	R	46	42	8	4	REFLEXES			
ARTISTIQUE	Art	15	COORDINATION	C	40	8	5	3	HABILETE			
COMMUNICATION	Com	6	ENDURANCE	E	46	42	8	4	CHOC PHYSIQUE	Facteur physique	FP	4
PERCEPTION	Per	15	VOLONTÉ	V	40	8	5	3	CHOC PSYCHIQUE	Facteur psychique	FP	4
MECANIQUE	Mec	1	INTELLIGENCE	I	8	6	4	2	CHOC PSYCHIQUE	Facteur travail	FB	3
NATURE	Nat	19	SANTÉ/DESPRIT	S	14	44	7	4	VIVACITÉ/DESPRIT	Facteur surprise	FS	2
FOI	Foi	6							CHOC MENTAL	Facteur mental	FM	4
											3	2
											1	1

STATUT SOCIAL : Guerrier / Bravien

AGE : 31 ans

AGE : 31 ans		STATUT SOCIAL : Guerrier / Bravien									
AGE : 31 ans		-25% -50% -75%		-25% -50% -75%		-25% -50% -75%		-25% -50% -75%		-25% -50% -75%	
AURA	AUR	10	AURA	AUR	10	AURA	AUR	10	AURA	AUR	10
SOUFFLE	SFL	14	SOUFFLE	SFL	14	SOUFFLE	SFL	14	SOUFFLE	SFL	14
FATIGUE	FAT	14	FATIGUE	FAT	14	FATIGUE	FAT	14	FATIGUE	FAT	14
Vivacité d'esprit	VES	5	Vivacité d'esprit	VES	5	Vivacité d'esprit	VES	5	Vivacité d'esprit	VES	5
TAILLE	T	15	TAILLE	T	15	TAILLE	T	15	TAILLE	T	15
POIDS	P	15	POIDS	P	15	POIDS	P	15	POIDS	P	15
BEAUTE	B	12	BEAUTE	B	12	BEAUTE	B	12	BEAUTE	B	12
(P/20)			(P/20)			(P/20)			(P/20)		
Ambidextrie	AMB	10	Ambidextrie	AMB	10	Ambidextrie	AMB	10	Ambidextrie	AMB	10
OUIE	OUI	16	OUIE	OUI	16	OUIE	OUI	16	OUIE	OUI	16
VUE	VUE	16	VUE	VUE	16	VUE	VUE	16	VUE	VUE	16
GOUT	GOU	15	GOUT	GOU	15	GOUT	GOU	15	GOUT	GOU	15
ODORAT	ODO	15	ODORAT	ODO	15	ODORAT	ODO	15	ODORAT	ODO	15
TOUCHER	TOU	15	TOUCHER	TOU	15	TOUCHER	TOU	15	TOUCHER	TOU	15
6 ^{me} SENS	SIX	15	6 ^{me} SENS	SIX	15	6 ^{me} SENS	SIX	15	6 ^{me} SENS	SIX	15

ENCOREMENT		ENCOREMENT									
ENCOREMENT		-25% -50% -75%		-25% -50% -75%		-25% -50% -75%		-25% -50% -75%		-25% -50% -75%	
0 - ECO											
ECO - 24											
24 - 42											
42 - 63											
63 - 83											

INTUITION		INTUITION									
INTUITION		-25% -50% -75%		-25% -50% -75%		-25% -50% -75%		-25% -50% -75%		-25% -50% -75%	
I	INTUITION	ITU	12	40	7	5	I	INTUITION	ITU	12	40

PIEPE LONGUE		PIEPE LONGUE									
PIEPE LONGUE		-25% -50% -75%		-25% -50% -75%		-25% -50% -75%		-25% -50% -75%		-25% -50% -75%	
DES	VIS										
DES	VIS										
DES	VIS										

CROUCLIER BOND		CROUCLIER BOND									
CROUCLIER BOND		-25% -50% -75%		-25% -50% -75%		-25% -50% -75%		-25% -50% -75%		-25% -50% -75%	
DES	VIS										
DES	VIS										
DES	VIS										

CLANCE		CLANCE									
CLANCE		-25% -50% -75%		-25% -50% -75%		-25% -50% -75%		-25% -50% -75%		-25% -50% -75%	
DES	VIS										
DES	VIS										
DES	VIS										

CLANCE LANCEE		CLANCE LANCEE									
CLANCE LANCEE		-25% -50% -75%		-25% -50% -75%		-25% -50% -75%		-25% -50% -75%		-25% -50% -75%	
DES	VIS										
DES	VIS										
DES	VIS										

EQUIPEMENT

Bravien (13)

Epee longue

Bouclier rond

Sac

-25% -50% -75%		-25% -50% -75%		-25% -50% -75%		-25% -50% -75%		-25% -50% -75%		-25% -50% -75%	
-25% -50% -75%		-25% -50% -75%		-25% -50% -75%		-25% -50% -75%		-25% -50% -75%		-25% -50% -75%	
C	Equilibre	3	4	I	Interroger	3	4	I	Initiation Medecine	3	4
C	Se déplacer en silence	3	4	I	Détecter le mensonge	3	4	I	Con. Animaux	3	4
C	Savoir chuter	3	4	I	Torturer	3	4	I	Médecine des plantes I	3	4
C	Nager	5	2	S	Se déguiser	5	2	S	Médecine des plantes II	5	2
F	Grimper à la corde	5	2	C	imiter les voix	5	2	C	Médecine des plantes III	5	2
C	Escalader	5	2	I	Simuler des émotions	5	2	I	Médecine sanglante I	5	2
C	Monter à cheval	3	4	I	Mentir	3	4	I	Médecine sanglante II	3	4
C	Conduire un char	3	4	C	Ventrilogie	3	4	C	Médecine sanglante III	3	4
C	Avoir le pied marin	1	1	C	Piraterie	1	1	C	Mémoriser	1	1
C	Manoeuvrer une embarc.	1	1	I	Inventer des histoires d.	1	1	I	Con. Plantes	1	1
I	Manoeuvrer un bateau	1	1	I	Raconter des histoires d.	1	1	I	Premiers sous	1	1
C	Subtiliser	3	4	C	Danser	3	4	C	Alphabet	3	4
R	Dissimuler	3	4	I	Composer des danses	3	4	I	Alphabet	3	4
C	Manipuler	3	4	C	Mimer	3	4	C	Alphabet	3	4
I	Poser des pièges	2	2	C	Jongler	2	2	C	Alphabet	2	2
I	Détecter les pièges	2	2	I	Commander une troupe	2	2	I	Alphabet	2	2
I	Desamorcer les pièges	2	2	I	Jouer à la crosse	2	2	I	Alphabet	2	2
I	Embuscade	4	2	I	Jouer aux échecs	4	2	I	Alphabet	4	2
I	Détecter une embuscade	4	2	I	Architecture militaire	4	2	I	Alphabet	4	2
I	Camouflage	4	2	I	Cérémonies	4	2	I	Alphabet	4	2
I	Se cacher	4	2	I	Lois	4	2	I	Alphabet	4	2
I	Pier	7	5	R	Empoigner	7	5	R	Alphabet	7	5
I	Efacier les traces	7	5	C	Percussion	7	5	C	Alphabet	7	5
I	Chasser	7	5	C	Pique	7	5	C	Alphabet	7	5
I	Se repérer	7	5	I	Arc	7	5	I	Alphabet	7	5
I	Déterminer une distance	7	5	I	Grand bouclier	7	5	I	Alphabet	7	5
I	Prédire le temps	7	5	I	Bouclier rond	7	5	I	Alphabet	7	5
I	Eloquence	2	2	I	Coutelas	2	2	I	Alphabet	2	2
I	Argumenter	2	2	I	Coutelas lancé	2	2	I	Alphabet	2	2
I	Vanier	2	2	I	Epee longue	2	2	I	Alphabet	2	2
I	Marchander	3	4	I	Epieu	3	4	I	Alphabet	3	4
I	Flatter	3	4	I	Fronde	3	4	I	Alphabet	3	4
I	Se moquer	3	4	I	Gourdin	3	4	I	Alphabet	3	4
I		3	4	I	Harpe	3	4	I	Alphabet	3	4
I		3	4	I	Hache lancée	3	4	I	Alphabet	3	4
I		3	4	I	Javelot	3	4	I	Alphabet	3	4
I		3	4	I	Lance	3	4	I	Alphabet	3	4
I		3	4	I	Lance lancée	3	4	I	Alphabet	3	4
I		3	4	I	Poignard	3	4	I	Alphabet	3	4
I		3	4	I	Poignard lancé	3	4	I	Alphabet	3	4

INITIATION MEDICINE		INITIATION MEDICINE									
INITIATION MEDICINE		-25% -50% -75%		-25% -50% -75%		-25% -50% -75%		-25% -50% -75%		-25% -50% -75%	
I	Chanter			I	Composer des chants			I	Composer des chants		
I	Composer des chants			I	Composer des histoires			I	Composer des histoires		
I	Composer des histoires			I	Composer de la musique			I	Composer de la musique		
I	Composer de la musique			I	Composer des poèmes			I	Composer des poèmes		
I	Composer des poèmes			I	Declamer			I	Declamer		
I	Declamer			I	Jouer d'un instrument			I	Jouer d'un instrument		
I	Jouer d'un instrument			I	Mémoriser			I	Mémoriser		
I	Mémoriser			I	Narrer			I	Narrer		

LE GRAND ART DE LA MAGIE

PMI PD PB PL

CM

DSM

MADE
* MADE
* IN
* AMERICA

SCORE

10

15

12

54

N° Page

SORTILÈGES

MS Score/Ex DS

TR NDS NPS NES TL

23 79

Empêcher le passage

6 30 12

F A D E

41 85

Pouvoirs aux animaux

9 48 3

C D E

RS = -VM +

FF = 1

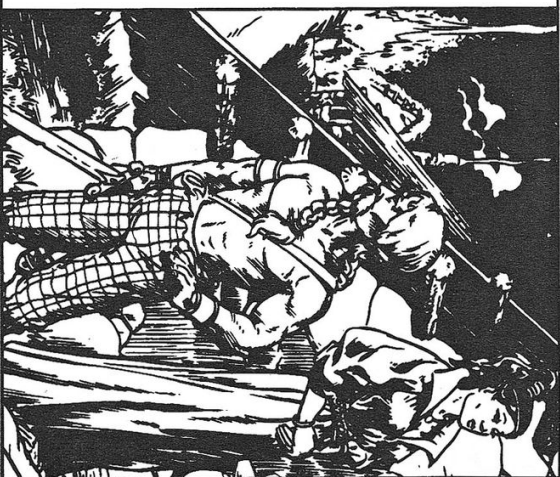
FP = 1

FS = 0

FB = 0

FM = 1

NOTES



SOUFFLE

-100% -32

-75% -27

-50% -23

-25% -14

0

SFL 14

SD

100

FATIGUE

FAT 14

Fat-max

Fat

100

32

25%

43

50%

8

75%

3

100%

0

Protection moyenne : 10

Protection globale face

aux missiles

Zones couvertes :

5, 7, 9, 11, 13

1 Mu 10 0 0 0 0

3 Mu

5 Mu

7 Mu

9 Mu

11 Mu

13 Mu

15 Te

17 Te

19 Mu

14 Te 1 1 0 0 0 1

20 Mu

16 Te

18 Te

12 Mu

10 Mu

8 Mu

6 Mu

4 Mu

2 Mu

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

101

102

103

104

105

106

107

108

109

110

111

112

113

114

115

116

117

118

119

120

121

122

123

124

125

126

127

128

129

130

131

132

133

134

135

136

137

138

139

140

141

142

143

144

145

146

147

148

149

150

151

152

153

154

155

156

157

158

159

160

161

162

163

164

165

166

167

168

169

170

171

172

173

174

175

176

177

178

179

180

181

182

183

184

185

186

187

188

189

190

191

192

193

194

195

196

197

198

199

200

201

202

203

204

205

206

207

208

209

210

211

212

213

214

215

216

217

218

219

220

221

222

223

224

225

226

227

228

229

230

231

232

[illegible]

2 contelab

[illegible]

DONS			CARACTERISTIQUES											
COMBAT	Cnt	18				-25%	-50%	-75%						
MAGIE	Mag	2			FORCE	F	17	43	9	4				
ARTISTIQUE	Art	0			RAPIDITE	R	18	44	9	5				
COMMUNICATION	Com	8			COORDINATION	C	45	44	8	4				
PERCEPTION	Per	15			ENDURANCE	E	16	42	8	4				
MECANIQUE	Mec	45			VOLONTE	V	40	8	5	3				
NATURE	Nat	41			INTELLIGENCE	I	44	8	6	3				
FOI	Foi	15			SANTE/D'ESPRIT	S	9	7	5	2				

[illegible][illegible]

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
CLANCE		82	16	14	4	2	1	2	5	7	40	42	44	47	49	24	26	29	34	33	36	38	40	43	45	48	

[illegible][illegible][illegible]

Protection moyenne : $\frac{12}{22}$
CO

100

30 -25%

15 -50%

8 -75%

3 -100%

0

FAT	14
Fat-max	
Fat	

FATIGUE

100

32 -100%

27 -75%

23 -50%

14 -25%

0

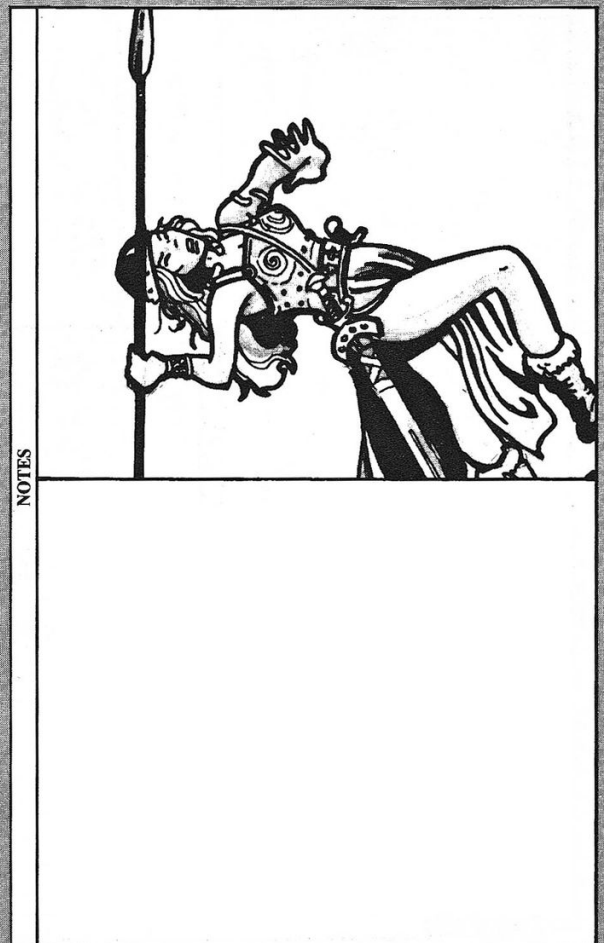
SFL	14
SB	

SOUFFLE

Diagram illustrating the distribution of chemical elements (Os, Fe, Cu, Na) across the human body, numbered 1 through 20.

Elements associated with the diagram:

- 1 Os
- 2 Fe
- 3 Cu
- 4 Cu
- 5 Cu
- 6 Os
- 7 Os
- 8 Na
- 9 Na
- 10 Na
- 11 Na
- 12 Na
- 13 Na
- 14 Fe
- 15 Fe
- 16 Fe
- 17 Fe
- 18 Fe
- 19 Fe
- 20 Fe

[illegible]

[illegible]

		-25%	-50%	75%
F	ARRACHÉ	AR		
F	LÈVÉ	LV		
F	BOUÇÉ	BG		
F	ENCOMBREMENT	EC0		

AGE : ?

AURA	AUR	17
SOUFFLE	SFL	κ
FATIGUE	FAT	κ
Vivacité d'esprit	VES	9

STATUT SOCIAL : *Tuekha De Darann*

				-25%	50%	75%
R/C	ESQUIVE	E _S	10	9	7	5
R/C	Feinte de corps	FC	5	4	3	2
R/C	BASP	Base	2	3	4	5

F	ENCOMBREMENT	T	47	t	185
F	Saut hauteur sans élan	P	16	p	77
F	Saut hauteur avec élan	B	20	I INTUITION ITU	44 42 9 7 -25% -50% -75%

F	Saut longueur sans élan	SLa
R	Saut longueur avec élan	SLa
R	SPRINT	m/s
R	COURSE	m/m
R	PAS DE COURSE	Km/h
R	MARCHE ACCEL.	Km/h
R	MARCHE NORM.	Km/h
R	PROMÈNADE	Km/h

[illegible][illegible][illegible][illegible]

Tore autour du cou

[illegible][illegible]

LE GRAND ART DE LA MAGIE

PM	PD	PB	PL	CM	DSM	MADE BASE AMERICAN	SCORE
			13	22	14		71

SORTILÈGES

N° Page

Donner des forces
Redonner des forces

MS Score/Ex DS

TR NDS NPS NES TL

43 103
51 103

M5 + 5
M5 + 5

18 6.5 (10)
14 4.9 (6)

8 8
14 14

Sont des fées :
Inouï, bête (4 créatures)

Concubinage : 15, secondes
pas de préférence ni de comparaison

16 12.5
14 14

Fatigue : 3 ps

16 12.5
14 14

16 12.5
14 14

RS = VM +
Spécial

FF = 8

FP = 8

FS = 8

FB = 8

FM = 8

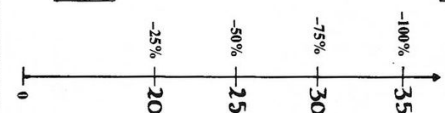
NOTES

ARIANROD

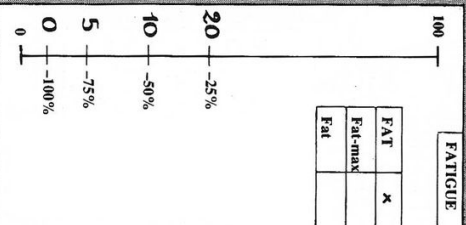
Tuatha Dé Danann, fier et courageux. Son frère a été tué par les humains lorsque ceux-ci repoussèrent les Tuatha Dé Danann sous terre. Il a par conséquent un préjugé dévorable envers eux. Il n'aime pas plus les Formots, ayant eu à les combattre lors de la seconde bataille de Mag Tuired. S'il est en mesure de se rendre compte de la supercherie mise au point par Conn Ruadan, il cessera le combat et soignera éventuellement les blessés. Son aide s'arrêtera là.



SOUTIÈRE



Protection moyenne : 14
e 3
e 1
Grand bouclier : +2 à la
protection globale, face
aux missiles
Zones couvertes :
3, 5, 7, 9, 11, 13, 14, 15



1Fe 1-10 e 8 c 3

3Nu 1-0 e 0 c 0

2Fe

4Fe

6Fe

8Nu

10Nu

12Nu

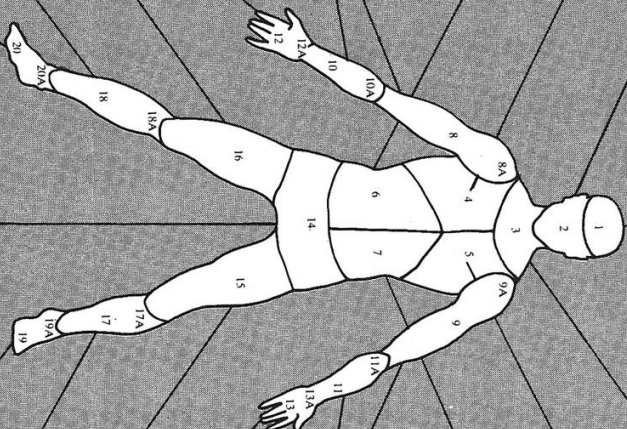
16Ce

18Ce

20Ce

14Ce 1-1 e 1 c 1

19Ce 1-3 e 2 c 1



DONNS				CARACTERISTIQUES									
				-25% -50% -75%		-25% -50% -75%		-25% -50% -75%		-25% -50% -75%		-25% -50% -75%	
COMBAT	Cbt	18		FORCE	F	16	-12	B	4	Facteur de force		FF	14
MAGIE	Mag	18		RAPIDE	R	18	-14	S	5	REFLEXES			
ARTISTIQUE	Art	16		COORDINATION	C	18	-14	S	5	HABILETE			
COMMUNICATION	Com	15		ENDURANCE	E	20	-15	40	5	CHOC PHYSIQUE		FP	5
PERCEPTION	Per	16		VOLONTE	V	14	-14	3	4	CHOC PSYCHOLOGIQUE		FP	4
MECANIQUE	Mec	16		INTELLIGENCE	I	18	-14	3	4	Facteur surprise		FS	5
NATURE	Nat	10		SANTE/DESPIRIT	S	13	-10	7	3	CHOC MENTAL		FM	4
FOI	Fot	x		STATUT SOCIAL : Formateur									

AGE : ?		-25% -50% -75%		-25% -50% -75%		-25% -50% -75%		-25% -50% -75%		-25% -50% -75%		-25% -50% -75%	
				AUR		SFL		ES		ES		ES	
AURA		19		SUFFLE		x		R/C ESQUIVE		9		6	
SOUFFLE		x		FATIGUE		x		R/C Feinte de corps		4		3	
FATIGUE		x		Vieacité d'esprit		17		R/C BASP		2		3	
Vieacité d'esprit		17		TAILLE		17							
TAILLE		17		POIDS		17							
POIDS		17		BEAUTE		80							
BEAUTE		80		(P/20°)		4							
(P/20°)		4		Ambidextrie		16							
Ambidextrie		16		OUIE		16							
OUIE		16		VUE		16							
VUE		16		GOUT		16							
GOUT		16		ODORAT		16							
ODORAT		16		TOUCHER		16							
TOUCHER		16		6 ^{me} SENS		16							
6 ^{me} SENS		16											

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	
FIEPÉE LONGUE		112		20		17		6		5		1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12		13		14		15		16		17		18		19		20			
DES		4		VIS		2		-25%		48		15		5		4		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12		13		14		15		16		17		18		19		20	
DES		4		VIS		2		-25%		48		15		5		4		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12		13		14		15		16		17		18		19		20	
DES		4		VIS		2		-25%		48		15		5		4		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12		13		14		15		16		17		18		19		20	
DES		4		VIS		2		-25%		48		15		5		4		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12																	

EQUIPEMENT

Epée longue magique (+25 au score)

Arc magique (+30 au bore) et 12 flèches

Grand bouclier magique

2 Countalabs

Armide et comme maigres

Q. his was a: a-2

new magazine

l'ore autour du cou

trac avec les composantes des sorts

SCORE

SCORE	
-------	--

SORTILLEGES

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

TR	INDS
----	------

PS NES TL

(x):M5 sans le rubis
Le rubis permet de Panzer les
bords du chaos avec une dépense
de 3 pts de fatigue seulement

Note: Purliments: (Pave, 2m 20s,
NDS 10, NPS 20 (40 m), 3 craters,
CD5 13, fatigue: 4.0 pts

$$= 8$$
$$k_P = 8$$
$$S = \infty$$
$$F_B = \infty$$
$$\text{FM} = 8$$

Le Formoîré est plutôt un solitaire. Après avoir tué le fils du chef de sa tribu, il s'est retrouvé banni par son peuple. Il n'est peut-

être pas aussi sombre et malheureux que ses frères de race. Il n'en reste pas moins un Formoïsé, représentant du chaos et des ténèbres. Il éprouve sans doute quelque chose pour Etiane mais la magie noire ne l'avait pas charmé (*rendre amoureux, gâser*) ; il n'est pas certain qu'il resterait auprès d'elle, encore moins qu'il mette sa vie en danger pour elle.

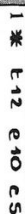
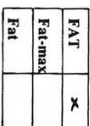
Si, à l'importe quel moment, les personnages fussent à la table boire à Com Ruarden le pillule confit à Mael Ruu, la partie maigre de l'amour que le Formotier porte Etiane disparaîtrait, le libérant du gés par la même occasion. Com Ruarden restera contus quelques instants. Si les personnages n'ont profité pour dis-chailler, il y a de grandes chances que le Formotier cessé de les com-Blante. Il n'est pas impossible qu'il exerce sa vengeance sur Etiane pour avoir été manipulé. D'autre part, si à un moment quelconque, les personnages accusent Com Ruarden d'avoir enlevé et/ou charmé Etiane, le Formotier mettra tout en bloc avec la raison puisque Etiane l'a suivi de son plein gré. Une partie de la force maigre de Com Ruarden est située dans le joyau ("3" et 5) situé sur son casque. Cette pierre ne peut supporter que cinq points de dommages avant d'être détruite. Toutefois, elle a une protection de 15. Par contre, le boulet gravé de caractères oganiques détruit automatiquement le joyau si un jet d'atta-que à la foudre est réussi avec n'importe quelle magie. Si la pierre est détruite, le choc est si violent que Com Ruarden se retourne automatiquement en état 50 pour 24 heures, indépendamment de son état de forme (souffle ou fatigué). De plus, il lui disposera plus des sortilèges 60, 61, 62, 73 et 74, issus du joyau. Enfin, son MS (niveau) dans les sortilèges du pylvium du chaos et des ténébres,



Protection moyenne : 15
c 4
c 2

Zones couvertes :
3, 5, 7, 9, 11, 13, 14, 15

* : métal des Formoises : E-12
E 10
C 5



etaine

EQUIPEMENT

Torc autour du cou
Bracelets au poignet droit
Brassard au bras gauche
Seu avec les composantes des sorts

LE GRAND ART DE LA MAGIE

PM	PD	PB	PL	CM	DSM	SCORE
16				120	46	104

ADJUS DURE MAIE MURIN	SCORE
104	

N° Page

SORTILÈGES

MS Score/Ex DS

TR NDS NNS NES TL

Rendre, amener, em...

Envoier

IPlications

Gelo

Note: IPlications: 2mm 025;

NDS 10 (5mm), NPS 7 (5mm);

NES 8 (3m), NIS 12 et bonus +6;

CDS 14, fatigue: 34, pts

44, 86

44, 86

Se transformer en loup.

Se transformer en saumon.

18 94 (22) 16

15 75 (15) 22

12 61 (29) 36

6 30 (18) 46

20 138 (30) 25

2 13 (10) 25

FM G G G

FM F B C

FM F C B

FM I A C

F F F

F F E

FB = O

FM = O

RS = VM +

-5

FF = O

FP = O

FS = O

FB = O

FM = O

NOTES

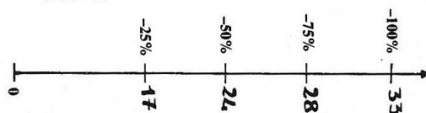
ETIANE

Autrefois, Etiane s'appelait Serena. Elle était l'épouse du chef d'une tribu du nord. Son mari la délaissa pour la fille du roi de la tribu voisine.

Désespérée, Serena s'enfuit du village. Perdue dans la forêt et attaquée par les loups, elle ne dut son salut qu'à Bellos. Serena tomba immédiatement amoureuse de son sauveur. Hélas, le mari de Serena, lancé à la poursuite de son épouse, finit par retrouver les deux amants. Furieux, le chef tua Bellos sans lui laisser la chance de se défendre. Lvre de douleur, Serena se jeta du char qui la ramenait au village. Sa tête heurta une pierre, mettant un point à l'existence de Serena. Pourtant, son âme ne trouva pas le chemin de l'Autre-Monde. Trois fois trois ans, elle habita dans le corps d'un loup. L'animal se noya et l'âme de Serena anima un saumon pendant trois mois. Le poison servi de nourriture à Devona. Neuf mois plus tard, elle mit mystérieusement au monde une petite fille qu'elle appela Etiane. L'âme de Serena venait de renaître. Etiane se souvenait de tout ce qu'à vécu Serena. Dans sa nouvelle existence, elle décida de contrôler les hommes qu'elle côtoyait. Appréciant la condition de noble, elle devint la femme de Commos. Elle fit immédiatement attirer par Conn Riadan, sa puissance et l'arête de mystère qui l'entourait. Elle tient beaucoup à lui et sera très vindicative s'il lui arrive quelque chose de grave. Elle préfère s'assurer de l'amour du Formoité avec des sorts (rendre amoureux, gelé) espérant toutefois que cela ne sera plus nécessaire par la suite.



SOUFFLE



SFL	17
SN	

Protection moyenne: E0
E0
C0

Sous forme de Pouce:

Base: 30

BD (42), AN (40)

Defense: FC (2)

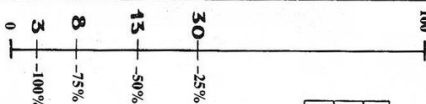
Protection: 1

FATIGUE

FAT 45

Fat-max

Fat



3 Nu

5 TE

7 TE

9 Nu

11 Nu

13 Nu

15 TE

17 Nu

19 Nu

1 Nu E0 E0 C0

4 TE

6 TE

8 Nu

10 Nu

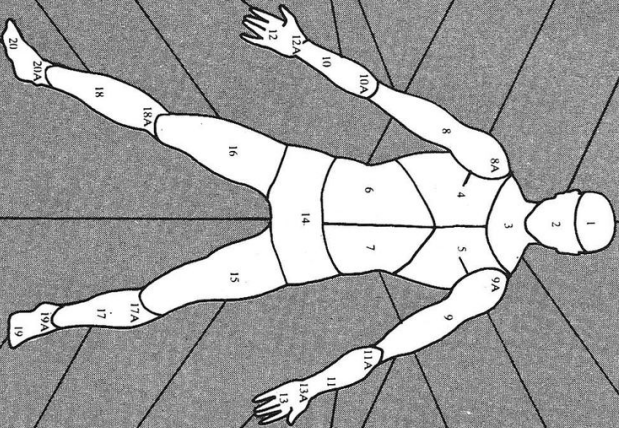
12 Nu

16 TE

18 Nu

20 Nu

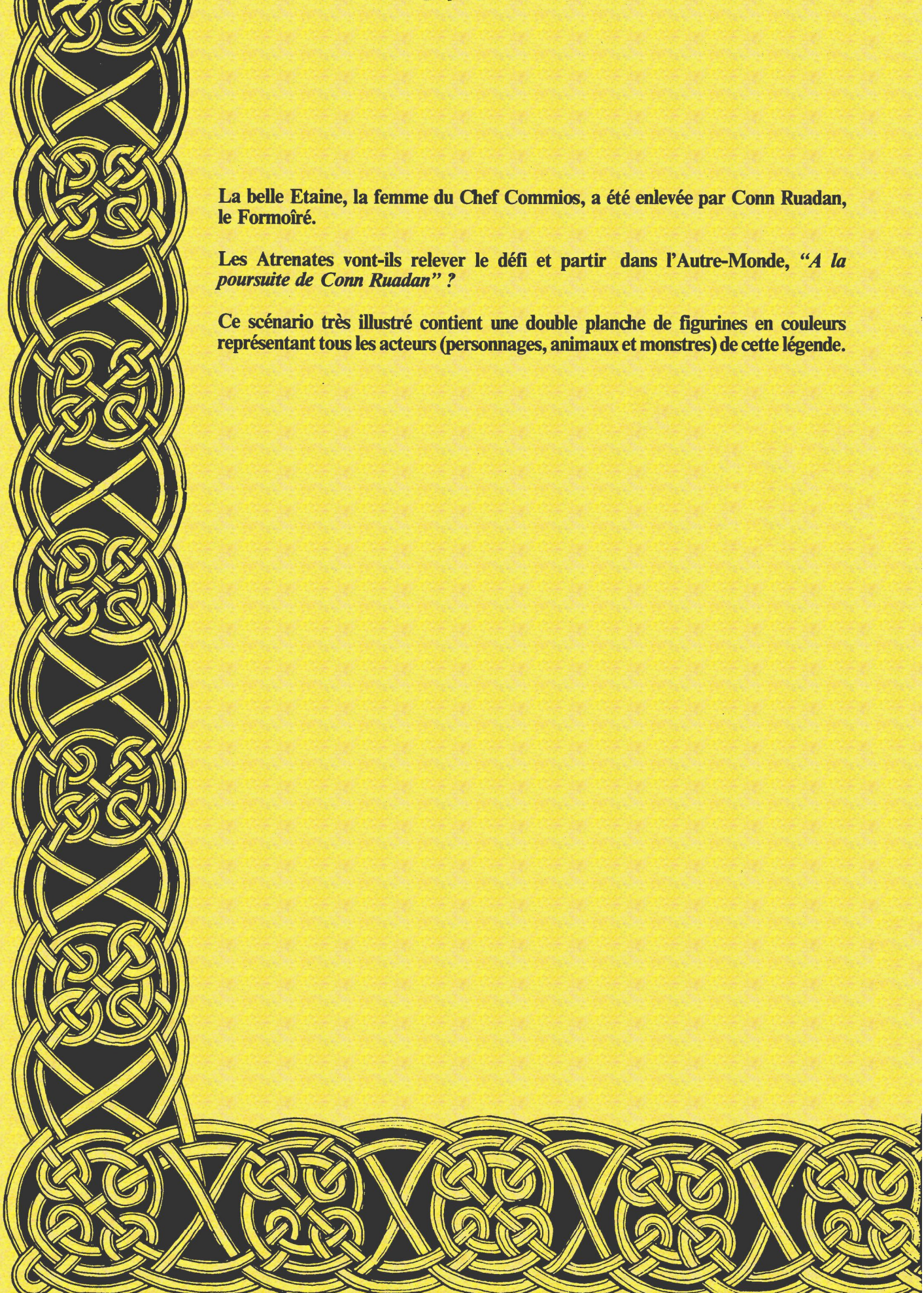
14 TE E1 E0 C0



REMERCIEMENTS

A Véronique BAUMANN et Didier GUISERIX pour leur aide et leurs conseils, ainsi qu'à tous ceux qui sont partis à la poursuite de Conn Ruadan, que ce soit à Paris, à Nice ou à Ottawa.

EDITEUR : JEUX DESCARTES, 5, rue de la Baume 75008 Paris
IMPRIMERIE : MÉTAIS, 16, bd du Président Kennedy 95110 SANNOIS
TEXTES : Stéphane DAUDIER
SUPERVISEURS : Jean-Marc MONTEL - Marc DELADERRIÈRE
DESSINS : Jean-Marc MONTER, Christian RIVIÈRE
COUVERTURE : Didier GUISERIX
COORDINATION TECHNIQUE, MAQUETTE : Hervé PECQUEUX



La belle Etaine, la femme du Chef Commios, a été enlevée par Conn Ruadan, le Formoiré.

Les Atrenates vont-ils relever le défi et partir dans l'Autre-Monde, "*A la poursuite de Conn Ruadan*" ?

Ce scénario très illustré contient une double planche de figurines en couleurs représentant tous les acteurs (personnages, animaux et monstres) de cette légende.