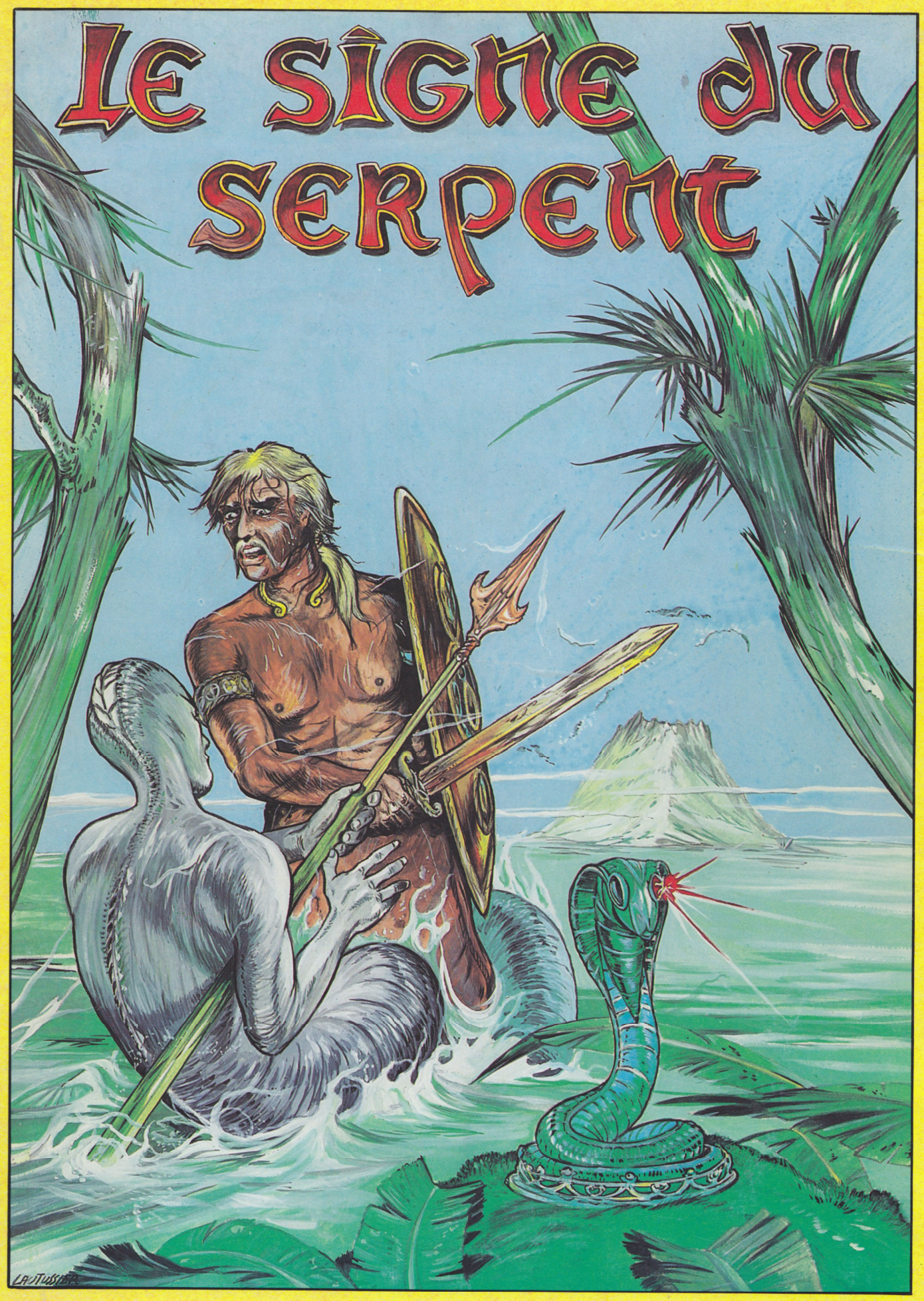
Le Signe du Serpent



JEUX
DESCARTES
5, Rue de la Baume - 75008 PARIS

par Stéphane DAUDIER

Légendes

Le Signe du Serpent est un scénario conçu essentiellement pour LEGENDES CELTIQUES mais il peut être adapté aisément à d'autres jeux de rôles.
Dans la chronologie des aventures de Brennus, le Signe du Serpent intervient après l'épisode des otages (coffret Légendes) et les modules Conn Ruadan et le Trèfle Noir.
Toutefois la présente histoire est suffisamment indépendante pour être jouée seule ou même s'inscrire dans une campagne créée par le Maître des Lègendes. Le Signe du Serpent lui-même peut être considéré comme une campagne, suite de 3 scénarios pouvant être joués séparément (Aventures en Gaule, Eireann et les îles du Grand-Nord, le monde perdu).
Pour faciliter la tâche du Maître des Légendes et dans le but d'améliorer la qualité du jeu, les documents ont été regroupés dans un livret. Il est ainsi possible d'avoir un accès rapide aux illustrations et plans correspondant au texte.
A l'intérieur du récit, des extraits d'illustrations ont été placés pour repérer aisément le thème d'un chapitre.
Note : la plupart des expressions en italique correspondent à des sortilèges (geis,illusions) ou à des compétences (pistes, chasser) décrits dans Légendes Celtiques.
A vous de jouer !...

L'équipe de Légendes vous présente :

Le Signe du Serpent

par Stéphane DAUDIER

scenario pour

Légendes Celtiques

PRESENTATION

CONSEILS PRELIMINAIRES

A PROPOS DU SIGNE DU SERPENT

LE SCENARIO

A — AVENTURES EN GAULE

1. Le banquet d'Imbolc 8
2. Le récit de Nessa Mac Luhan 9
3. Quelques détails supplémentaires 10
4. La formation de l'équipe 10
5. Les préparatifs du départ 11
6. La cérémonie en faveur de Taranis 12
7. Le retour de Nessa Mac Luhan 12
8. La décision 13
9. Le départ 14
10. Le voyage jusqu'en Armorique 15
11. Rencontres en forêt d'Armor 15
12. Le territoire redon 16
13. Le port vénète 17

B — EIREANN ET LES ÎLES DU GRAND NORD

14. La traversée 20
15. L'arrivée en terre d'Irlande 21
16. La guerre des grands peuples 21
17. Les fianna 22
18. Le départ pour le Grand Nord 24
19. Les brisants 24
20. L'île au dragon 25
21. La terre des femmes 25
22. Les eaux du nord 26
23. L'arrivée sur l'île 27
24. La crevasse 27
25. L'entrée dans la forêt 28
26. Les fourmis 28
27. Les dragons à cornes 28
28. La sortie de la foŕet 29
29. Le plateau 29
30. Le marais 29
31. La créature du marais 30
32. La patrouille 31
33. La sortie du marais 31
34. Le village du lac 32
35. Le lac 33

C — A L'INTERIEUR DU VOLCAN

36. Le temple 36
37. Le deuxième étage 38
1. L'accès au temple 38
2. La caverne du dragon 38
3. Les fourmis 39
4. Le dragon de la mare 39
5. La fosse aux serpents 39
6. Les points de surveillance 39
7. Le couloir des hommes-serpents 40
8. La caverne des sous-hommes-serpents 40
9. Le couloir du sorcier 40
10. L'abattoir 40
11. La salle des prisonniers 40
12. Les galeries des troglodytes 40
38. Le premier étage 41
1. Le passage des sous-hommes-serpents 41
2. La porte du néant 41
3. Les belles prisonnières 41
4. La caverne des guerriers hommes-serpents 42
5. La salle des magiciens hommes-serpents 42
6. La prison de Llallogan 42
7. La caverne d'avenir 44
8. La salle des femmes-serpents 44
9. Les quartiers du prince 44
10. La grotte secrète 45
11. La salle du conseil 45
12. L'allée du trésor 46
13. Le gardien 46
14. La salle du trésor 47
39. Le troisième étage 48
1. Le couloir des sous-hommes-serpents 48
2. Le passage des troglodytes 48
3. Le lac de lave 48
4. Le pont 48
5. Les gardes 48
6. L'antichambre 48
7. La porte 49
8. La chambre du sorcier 49
9. L'accès au conseil 49
10. Le sceau d'Arian Mac Othna 49
11. Le chemin de la liberté 50
40. La fin d'un monde 50
41. Le retour 50

EPILOGUE 51

Les peuples

1. Les Pictes 54
2. Le peuple du lac 56
3. Le peuple des montagnes 57
4. Les sous-hommes-serpents 58
5. Les troglodytes 59
6. Les hommesserpents 59

Objets de légendes

1. Le médaillon des fées 61
2. L'épée d'Albaraid 61
3. Le signe du serpent 62

«... Nous sommes au troisième siècle avant Jésus Christ...»

Le signe du serpent

PRESENTATION

Le *signe du serpent* est un scénario de jeu de rôle conçu plus particulièrement pour être utilisé avec le système de simulation de *légendes.*

L'histoire se déroule du temps des Celtes. Il est par conséquent conseillé aux joueurs de parcourir le livret *Légendes Celtiques,* de manière à connaitre les traits principaux de cette civilisation.

Le *signe du serpent* peut être considéré comme la suite d'une campagne entamée lors des précédents scénarios : *les otages Conn Ruadan le trèfle noir.*

Nous sommes au troisième siècle avant Jésus-Christ. Deux tribus gauloises (les Atrenates et les Ostrites) ont repris leur lutte ancestrale après qu'une tentative de paix, scellée par un échange d'otages, se soit traduite par un échec.

Les otages atrenates se sont couverts de gloire en s'échappant du village des Ostrites, au moment où ceux-ci s'apprétaient à dénoncer l'accord de paix. Le noble Brennus et ses deux compagnons, le combattant Ambiorix et la guerrière Samara, constituaient la force de frappe du petit groupe. Le trio était fort bien complété par le druide Cassinos, le barde Eburos et la magicienne Equoranda. Ces personnages se sont aussi distingués lors des combats face aux Ostrites.

Certains d'entre-eux ont pris part à une expédition partie dans l'Autre-Monde à la recherche de la belle Etaine, enlevée au chef sénète Commios par le Formoîré. Pour la circonstance ils s'étaient joints au guerrier-magicien Mael Run, à la druidesse Deva et à l'espion Galanas. Pendant ce temps la guerre Atrenates-Ostrites continuait.

Seules la rudesse de l'hiver et la meilleure connaissance de la forêt par les Atrenates ont empêché l'extermination de ces derniers par des Ostrites aux pouvoirs décuplés par la sorcellerie. Pour sauver leur peuple nos aventuriers ont dû remonter jusqu'à la source de la magie ostrite : le sorcier Mog-Ruadh et son mystérieux *trèfle noir.*

Le *signe du serpent* débute quelques jours après la fin du conflit entre Atrenates et Ostrites.

L'importance des périls qui guettent nos héros est telle qu'il est conseillé de constituer une équipe de huit personnages. Par exemple *(et par Belenos !) :*
— Guerriers : Brennus et Samara
— Barde : Eburos
— Druidesse : Deva
— Magiciens : Equoranda et Mael Run (qui est aussi guerrier)
— Espion : Galanas
— Marchand : Lanorix

Certains membres du groupe peuvent être remplacés par Cassinos, Ambiorix ou des personnages créés par les joueurs. Veillez toutefois à préserver la diversité des pouvoirs et des compétences pour que l'équipe soit capable d'affronter des dangers variés.

Par sa longueur et sa diversité, le signe du serpent peut être considéré comme une « campagne », suite de 3 scénarios liés par une intrigue commune.

Même si cette aventure a plus de valeur dans le cadre d'une campagne, rien n'empêche qu'elle soit jouée seule avec des personnages préparés à l'avance ou tirés pour la circonstance.

Si au cours de l'aventure plusieurs personnages disparaissent, mettant ainsi en péril le reste du groupe, le Maître des Légendes ne doit pas hésiter à s'arranger pour de nouveaux personnages puissent se joindre à l'équipe. Il aura l'occasion de le faire à plusieurs moments de l'histoire (port vénète, port irlandais, Fianna, Picte renégat, ...).

CONSEILS PRELIMINAIRES

Il est donc conseillé aux joueurs de lire, dans le livret des *Légendes Celtiques,* ce qui a trait à la civilisation en général et à leur personnage en particulier. Le joueur doit bien connaître son personnage car ce dernier n'est pas censé être un néophyte. La plupart sont d'âge mûr et ont acquis nombre de compétences. Bien sûr, il ne s'agit pas pour le joueur de savoir par cœur les chiffres caractérisant son personnage. Par contre, il est essentiel qu'il ait une bonne notion de ses pouvoirs et de ses faiblesses.

Le joueur doit aussi s'efforcer de définir quelques traits de caractère pour donner du relief à son personnage. Sa personnalité s'affinera par la suite au contact des événements. Il est bon de garder à l'esprit que si *Légendes* est un jeu de simulation, ce ne sont pas seulement des situations et des actions qui doivent être simulées mais aussi des
sentiments et des émotions. Là réside l'originalité du jeu de rôle.

A chaque instant le joueur doit se poser des questions telles que : *«Que pense mon personnage de la tournure des événements ? A-t-il peur ? Est-il motivé ? Quelles sont ses aspirations ? Que pourrait-il faire pour les satisfaire ? Quelles sont ses relations avec ses compagnons ? A-t-il des affinités ? Certaines inimitiés ?...»* Celà ne signifie pas qu'un personnage doive s'arrêter toutes les trentes secondes pour s'interroger. Par contre il ne

doit pas non plus se comporter comme un automate.

Au Maître des Légendes on conseillera bien entendu d'avoir une bonne connaissance du système de simulation et de la civilisation celtique. Il serait bon aussi qu'il procède à plusieurs lectures du scénario. Une première, rapide, pour avoir une idée générale de l'histoire. Une seconde, plus détaillée, pour bien avoir à l'esprit les éléments clé du récit. Enfin autant de lectures supplémentaires qu'il jugera necessaires pour s'imprégner de tous les détails appelés à influencer le déroulement de l'aventure. Il est préférable de revoir les points de règle qui risquent d'intervenir dans la simulation, ainsi que les caractéristiques des monstres et des personnages sans joueur.

Le Maître des Légendes doit suivre, pour ses monstres et ses personnages sans joueur, la même démarche que le joueur pour son personnage. L'approche restera nécessairement plus superficielle étant donnée la quantité de créatures que le Maître des Légendes doit faire évoluer. Comme les personnages joués, ses créatures ne doivent agir ni mécaniquement ni plus stupidement que leur intelligence ne l'autorise. Comme les personnages elles ont leurs désirs et leurs craintes. Leur comportement doit en tenir compte. Lorsque tous ces éléments sont mis en place et suffisamment bien connus du Maître des Légendes, il peut se considérer comme prêt. Prêt, non seulement à arbitrer l'aventure, mais aussi à la faire vivre. Il sera alors en mesure d'utiliser au mieux ses talents de conteur, en faisant le moins souvent possible référence à ses notes. Il pourra en particulier jouer avec les différents concepts du scénario pour ménager les moments de suspens et bien amener les coups de théâtre de l'histoire. Il sera en outre capable d'improviser lorsque la situation le permettra, ayant à l'esprit les éléments nécéssaires. La dernière partie du scénario, avec ses groupes d'intérêts très divers (pictes, néandertals, hommes-serpents, sous-hommes-serpents, troglodytes,...) ouvre la porte à un grand nombre de situations et de rebondissements qu'il ne faudra pas hésiter à exploiter.

Joueurs et Maître des Légendes doivent œuvrer de concert pour insuffler vie et émotion à ce qui est, en fin de compte, leur histoire.

A PROPOS DU SIGNE DU SERPENT

Certains joueurs ont craint que le principe de civilisation de *Légendes* ne limite trop sévèrement les possibilités de scénario. Sans doute avaient-ils à l'esprit des jeux se déroulant sur des mondes où tout (et n'importe quoi) est possible. Comme par exemple d'avoir une équipe constituée d'un barbare nordique, d'un samouraï japonais, d'un chevalier teutonique, d'un prêtre de Râ, d'une druidesse et de quelques personnages tirés d'un fameux roman de Tolkien.

Un des avantages de baser ses histoires dans une civilisation est de permettre aux joueurs d'utiliser leurs connaissances personnelles dans le jeu. La civilisation qui sert de cadre aux aventures peut déjà leur être familière, comme elle devrait l'être aux personnages qui y évoluent. On pourrait atteindre un résultat comparable en décrivant méticuleusement un monde imaginaire. Mais outre le fait qu'il n'est pas facile d'aboutir à un résultat agréable et cohérent, rappelez-vous le nombre de pages nécessaires à Howard, Tolkien, Moorcock, Lieber ou Le Guin pour nous donner une bonne image des mondes qu'ils ont créés. Chaque civilisation nous est parvenue décrite par des milliers d'historiens, d'archéologues, d'écrivains, de conteurs et d'artistes. Pour certaines les sources sont pratiquement intarissables et rien n'empêche les joueurs et Maîtres des Légendes d'aller y puiser.

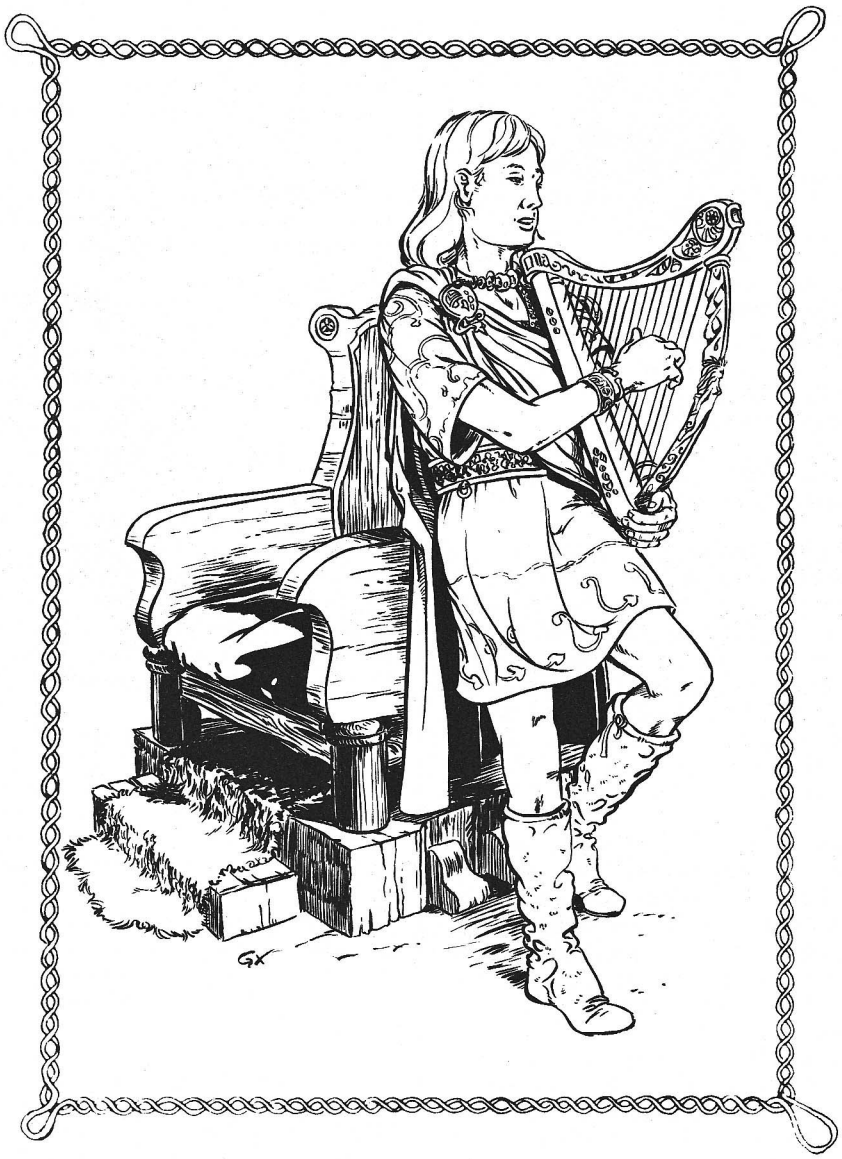
Un livret de civilisation de *Légendes* représente la base, nécessaire au jeu, qui pourra être complétée par les connaissances et les recherches des joueurs.

Il est toujours possible de développer certains aspects dont on juge qu'ils le méritent. Le *signe du serpent* illustre cette démarche. Les histoires de voyages merveilleux étaient fréquentes dans le registre des bardes celtes. On citera pour mémoire les voyages de Bran. Dans *les otages* et *le trèfle noir* les personnages ont été contraints de franchir des contrées étranges. Il leur a fallu poursuivre *Conn Ruadan* jusque dans l'Autre-Monde pour tenter de délivrer Etaine. Dans le *signe du serpent* ils devront traverser une partie du monde celtique avant d'aboutir à une île fantastique. Cette île offre un dépaysement car elle abrite un monde perdu analogue à ceux de Conan Doyle ou de Rice Edgar Burroughs. Les créatures qui le peuplent n'auraient certainement pas paru démesurément étranges à un Celte. Sans doute aurait-il qualifié la plupart de *«dragons»*. Quant aux hommes de néandertal, leur mode de vie n'est pas tellement éloigné de celui des peuples assimilés par les Celtes lors de leur migration vers l'ouest de l'Europe. Les hommes-serpents, décrits dans les *Légendes Celtiques* et complétés à l'occasion de ce scénario, sont un exemple d'extrapolation à partir d'éléments d'une civilisation. Ils sont à peine effleurés dans quelques rares légendes celtiques mais ont fait l'objet d'au moins une statue (Taranis à cheval terrassant un guerrier homme-serpent). Ils ont donc été développés ici en essayant de conserver la compatibilité avec leur représentation dans d'autres civilisations. Certains aspects pourront aussi rappeler l'image qu'en donne R.E.Howard dans *«King Kull»*.

Le *signe du serpent* a pour dessein de satisfaire aussi bien les puristes que ceux qui souhaitaient une extension des possibilités de scénario. Le mot puriste est préférable à celui d'historien car *Légendes* a pour parti de mêler réalités historique et mythique. Quoiqu'il en soit il ne faut pas oublier que l'objectif premier de cette aventure est de vous faire passer un bon moment. Ecrivez-nous pour nous dire dans quelle mesure le *signe du serpent* a rempli ses fonctions. Votre avis influencera la conception des futurs scénarios et civilisations.

En attendant *«BONNES LEGENDES»* et que Nuada vous protège !

AVENTURES EN GAULES



Au village

1. LE BANQUET D'IMBOLC

A l'instant où le barde Eburos s'apprête à lui verser une coupe de vin, Mediorix éclate d'un rire sonore. *«Encore une que les Ostrites n'auront pas !»* s'exclame le chef atrenate en levant sa coupe sous les acclamations de son peuple. Pour ne pas être en reste, tous font de même.

Ils ont bien des raisons de se réjouir, nos Atrenates. La victoire a fini par leur sourire et les Ostrites ont, tout au moins pour l'instant, abandonné leurs prétentions guerrières. Ce soir le vin Ostrite coulera à flot. Les tonneaux font partie du tribut payé aux Atrenates par leurs ennemis vaincus.

La journée avait débuté avec plus de retenue et beaucoup plus de sobriété.

Le grand druide Atrenate, Crom Luach, a conduit le rituel d'Imbolc, assisté de Cassinos et de Deva. Ce jour est celui de la fécondité, celui où le premier lait vient aux brebis. Les Atrenates se sont rassemblés près du chêne centenaire. Ils ont pris place autour de ce symbole de l'axe qui supporte les cieux. Le vieil arbre est situé au cœur du village, qui l'espace d'un instant, devient l'omphalos, le centre du monde. Patronne des médecins, des forgerons et des poètes, la déesse Brigantia est honorée par tous le jour d'Imbolc.

Comme chaque année les cérémonies ont débuté à l'aube. Les bardes ont chanté trois fois trois poèmes. Puis les médecins sont venus avec trois chaudrons de bronze. A l'intérieur, ils ont déposé leurs meilleures plantes médicinales sur un coussin de neige. Trois feux ont alors été allumés sous les chaudrons par trois torches issues de la forge. Deva est entrée à l'intérieur du cercle délimité par les trois réceptacles dès qu'ils ont commencé à laisser échapper un panache de fumée. Suivie de Crom Luach et de Cassinos, la druidesse a déposé au centre la brebis qu'elle tenait dans ses bras. Puis Cassinos a tiré le premier lait de l'année.

Il a alors présenté à Crom Luach la coupe en or emplie du breuvage symbole de fécondité. Le grand druide s'est saisi avec respect du précieux liquide. Puis il a brandi la coupe vers le ciel, pour que les dieux puissent s'assurer de la qualité de son contenu. Enfin Crom Luach a réparti le lait sacré dans les trois chaudrons, tout en déclamant un poème dédié à Brigantia.

Le banquet de ce soir se déroule dans une ambiance beaucoup moins solennelle. Pour nos Gaulois, ripailler n'est pas un péché. D'ailleurs, s'il n'aimait ni boire ni manger, comment le Dagda aurait-il hérité d'un tel embonpoint ? Ce qui est bon pour les dieux est bon pour les hommes! Même Crom Luach n'y trouve rien à redire. Pour lui la morale est sauve si l'on respecte les dieux, si l'on sait faire preuve de courage et si l'on ne fait pas le mal. Mais il ne fait aucun doute, la clameur qui s'élève de la clairière a peu de points communs avec un poème dédié aux dieux. Même le jour d'Imbolc, comment pourrait-il en être autrement, après une victoire acquise si difficilement.

La guerre avait bien mal débuté. Si Brennus et ses compagnons n'avaient pas réussi à annihiler le pouvoir du *trèfle noir* de Mog-Ruadh, c'est chez les Ostrites que le vin coulerait à flot ce soir.

C'est bien plus la victoire que la paix qui est fêtée par les Atrenates. Personne ne se fait d'illusion. La guerre reprendra un jour, à la suite d'une dispute entre marchands ou d'une rixe entre jeunes guerriers. Mais pourquoi bouder son plaisir alors que le vin réchauffe le cœur, que la viande est tendre et que trois fois trois millions d'étoiles brillent dans la nuit.

Brennus, dont la coupe semble toujours vide malgré la diligence de Samara, se lève et manquant de tomber à la renverse, s'exclame :
«Qu'avons-nous à craindre, nous Atrenates, qu'avons-nous à craindre nous qui avons vaincu la sorcellerie la plus sombre, qu'avons-nous à craindre si ce n'est que le ciel ne nous tombe sur la tête !»

Accompagnant son discours par de grands gestes, le chevalier atrenate ne tarde pas à s'étaler de tout son long, déclanchant l'hilarité générale. Les rires ne se seraient pas tus de si tôt si Nessa Mac Luhan n'avait choisi cet instant pour se lever. La voix puissante mais harmonieuse du barde irlandais stoppa net le tumulte :

«Il y a quelque chose que même toi peut craindre Brennus, toi que seule la chute du ciel ou l'ivresse sauraient terrasser. Il y a quelque chose qui pourrait mettre à l'épreuve le courage de n'importe lequel d'entre-vous, valeureux atrenates.»

Nessa Mac Luhan est un de ces bardes itinérants qui profitent de l'immunité presque générale dont bénéficient les poètes pour sillonner le monde, portant nouvelles et contant légendes. C'est grâce à des gens comme Mac Luhan que la terre devient un village.

Un long périple l'a amené chez les Atrenates. Il a quitté l'Irlande pour l'Ile de Bretagne, la traversant depuis le pays des Pictes au nord jusqu'aux grandes falaises au sud. Puis il est allé chez les Germains, là où peu de Celtes auraient osé s'aventurer seul. Enfin il est venu en Gaule après avoir parcouru la Belgique. Il est arrivé dans le Morvan juste avant la fin de la guerre

entre Atrenates et Ostrites. Ses talents de conteur ont immédiatement conquis Médiorix et les siens. Le chef atrenate a bien proposé au barde de rester parmi eux mais Nessa Mac Luhan a refusé, comme il l'a toujours fait. Il a même décliné il y a peu de temps l'offre de l'ambitieux Brennos, le chef d'un peuple des environs du fleuve Senona (la Seine). Il avait demandé au barde de l'accompagner dans la campagne qu'il veut entreprendre, la prochaine année, vers les contrées du sud-est de l'Europe. Plusieurs centaines de guerriers de tous les peuples du nord de la Gaule et de Belgique se sont déjà joints à Brennos. Mais pas Nessa Mac Luhan. Le barde voyage seul. Il va là où bon lui semble, libre de toute contrainte et de toute attache. D'ailleurs c'est sa dernière journée chez les Atrenates. Demain il partira à l'aube pour l'ouest. Il compte rendre visite à un ami d'enfance installé chez les Carnutes. Ensuite il poursuivra vers le sud, peut-être chez les Celtibères, peut-être même ira-t-il encore plus au sud. Le banquet est la dernière occasion pour Nessa Mac Luhan de faire profiter les Atrénates de son talent bardique. Il a décidé que cette soirée serait la sienne. Et, par Toutatis et Brigantia, les dieux savent qu'il a atteint son but.

Le défi avec lequel il a interpelé Brennus et les autres Atrenates n'était que l'entrée en matière, que le prétexte qui préside au début de chaque légende. Dès cet instant les coupes sont restées vides. Tous ont délaissé le vin pour mieux boire les paroles du barde. Personne depuis l'époque de Belarius, le grand poête Atrenate, n'avait réussi à capter aussi bien l'attention du petit peuple du Morvan. Pas une exclamation, pas un bruit n'est venu interrompre Nessa Mac Luhan jusqu'à ce qu'il termine son récit comme le veut la tradition :
«... Cette histoire n'est ni le rêve d'un poête ni le délire d'un fou. Elle est bien plus que le souvenir arraché à la nuit des temps. C'est la véritable histoire de héros et de peuples éteints depuis longtemps. C'est leur histoire et la mienne. Je suis le souvenir devenu mythe. Je suis légende...».

2. LE RECIT DE NESSA MAC LUHAN

Qu'est-ce qui a pu captiver les Atrenates à un tel point ? L'histoire racontée par le barde irlandais (en gaulois s'il vous plaît) demanderait un volume à elle seule s'il fallait la transcrire dans son entier. De plus une traduction en français n'aurait pas la saveur de l'original. Seul le talent de Mac Luhan et ses connaissances linguistiques ont permis au récit de conserver en gaulois toute sa qualité. Voici tout de même les principaux éléments de cette légende.

Il y a déjà plusieurs années le peuple picte a été secoué par de violentes querelles. L'époux de la reine des Pictes a tenté de s'emparer du trône. Il n'a pas hésité à utiliser la sorcellerie pour tenter d'arriver à ses fins. Mais chez les Pictes la transmission du pouvoir par les femmes est une tradition et la majorité du peuple a soutenu sa reine. Son maintien n'a tout de même été possible que grâce à l'aide des magiciens et des druides qui lui étaient restés fidèles. Les combats ont fait rage pendant de nombreuses lunes mais les partisans du sorcier ont fini par tomber dans un piège tendu par la reine. Presque tous ont été tués, certains par les guerriers légalistes, d'autres par d'étranges créatures. Nul ne sait quel pacte la reine a dû conclure mais les rumeurs les plus sombres ont longtemps circulé.

Le sorcier a tout de même réussi à échapper au massacre avec quelques uns de ses hommes. Ils ont fuit en bateau vers l'Irlande. Le sorcier n'a pas hésité à se venger de ses malheurs sur quelques tribus isolées de l'Ulster. Pire même, les fianna, le peuple de la forêt, étaient sur le point d'intervenir. Encore une fois pour les Pictes, il fallait fuir. Où aller ? Trop peu nombreux pour se maintenir en Irlande ou pour revenir dans leur pays, les Pictes n'avaient guère le choix. S'installer dans le sud de l'Ile de Bretagne ou en Gaule étant tout aussi voué à l'échec, il ne restait plus qu'une solution. «*Cap au nord* !». C'est ce que s'est écrié le sorcier. «*Cap vers les îles hyperboréales* !».

Ces îles sont l'objet de nombreuses légendes. Il paraît que les Tuatha Dé Dannan en ont peuplé certaines. Les Formoîrés continueraient à en occuper plusieurs. D'autres mèneraient à l'Autre-Monde. D'autres encore seraient peuplées de dragons. Un dieu aurait même vécu sur une de ces îles avant de la quitter sur son char solaire pour aller vivre dans le sud.

La légende veut que le sorcier ne soit pas parti totalement à l'aventure. Il aurait eu une certaine connaissance de cette région du monde et des pièges qu'elle renferme. Après bien des aventures les bateaux Pictes rescapés sont arrivés sur une île enneigée et battue par les vents. Le sorcier a demandé à débarquer. Une partie de ses hommes a refusé de s'aventurer sur un territoire aussi désolé. Les deux tiers des Pictes sont descendus à terre avec le sorcier. Les autres sont restés sur les bateaux en promettant d'attendre neuf lunes avant de repartir. Le sorcier a même lancé un *geis* (interdit magique) sur le chef de ceux qui restaient, l'obligeant à revenir chaque année avec ses hommes, jusqu'à ce qu'ils rembarquent au moins un Picte.

Neuf lunes plus tard le sorcier et ses hommes n'avaient toujours pas donné signe de vie. Les Pictes ont décidé de repartir vers le sud. En chemin, ils ont abordé sur une île où ils s'installèrent malgré d'âpres conditions de vie.

Un an plus tard le *geis* lancé par le sorcier les obligea à reprendre la route du nord. Ils réussirent à retrouver l'île dont ils ne s'étaient, en fin de compte,

pas tellement éloignés. Ils ont même abordés à l'endroit exact où 13 mois auparavent (cette année là avait duré 13 mois) ils avaient accosté. Personne n'était au rendez-vous. Ils décidèrent tout de même d'attendre neuf lunes.

Le jour qui suivit la troisième nuit deux hommes arrivèrent. Un des deux était muet et l'autre au contraire avait un débit anormal. Il semblait avoir perdu la raison. Il parlait de forêts peuplées d'arbres gigantesques, de dragons de toutes tailles, de géants qui font trembler le sol sous leurs pas, de trésors de toutes sortes, d'or et de pierres brillantes plus dures que l'épée. Il a décrit aussi des peuples primitifs adorant un dieu de pierre à tête de reptile. Puis il a parlé à nouveau de dragons : plats, marchant sur deux pattes, vivant dans l'eau et dans les airs. Plus il continuait, moins ses paroles étaient cohérentes. Il est mort avant même de remonter sur le bateau. Son compagnon, mystérieusement devenu muet, a rembarqué et les Pictes, libérés du *geis* sont repartis vers le sud.

Ils n'ont jamais retrouvé l'île sur laquelle ils avaient passé une année. Ils ont fini par rejoindre la côte nord de l'Ile de Bretagne. La plupart étaient morts en route et seuls le muet et trois fois trois autres Pictes ont atteint vivants leur pays d'origine. Capturés par les guerriers de la reine ils ont été sacrifiés bien que le muet ait évité ce redoutable honneur en réussissant à s'échapper.

Ce n'est pas la dernière fois que l'on a entendu parler de cette île du grand nord. Lors de leurs exactions perpétrées en Irlande, les Pictes du sorcier avaient massacré des familles entières. C'est ainsi qu'un jeune connacien (habitant du Connaught, l'un des cinq principaux royaumes d'Irlande) avait perdu tous les siens. Il s'était juré de les venger. Il passa les épreuves pour être accepté parmi les fianna et devint même l'un de leurs plus grands guerriers. Il gagna ainsi le droit de porter l'épée magique d'Albaraïd, donnée il y a bien longtemps aux fianna par les Tuatha Dé Danann. Malgré la désapprobation de ses pairs il décida de partir seul à la poursuite du sorcier picte et de ses hommes. Il embarqua pour les îles du nord. Il n'est jamais revenu. Une légende irlandaise raconte son histoire. Elle se termine par sa mort au cours d'un glorieux combat face à un dragon. Bien qu'il ait réussi à atteindre l'île, nul ne sait s'il a retrouvé les Pictes et le sorcier.

3. QUELQUES DETAILS SUPPLEMENTAIRES

Ils s'adressent essentiellement au *Maître des Légendes.*

Les Pictes, en rembarquant avec le muet croyaient être libérés du *geis* lancé par le sorcier. **Erreur!** Ils pensaient ramener un Picte, ils sont repartis avec un **homme-serpent** ayant pris l'apparence d'un Picte. Il s'est fait passer pour muet car sa connaissance de la langue picte était insuffisante pour qu'il passe inaperçu. Il a utilisé ses pouvoirs pour s'échapper avant d'être sacrifié par la reine. En changeant régulièrement d'apparence, il a continué à voyager à travers l'Ile de Bretagne, puis en Gaule. Il n'est pas impossible que l'on entende parler de lui à nouveau. Son nom est **Ssassaniss.**

Le récit de Nessa a été présenté sous forme de **défi**. Si les Atrenates sont aussi courageux qu'ils le prétendent, ils devraient essayer d'aller sur cette île. Outre le prestige, un tel voyage présente plusieurs intérêts. Mediorix, le chef atrenate vient de se voir offrir un magnifique bouclier dont on dit qu'il a appartenu à un grand chef de guerre scythe. Le cadeau provient de Commios, le chef sénète. Si Mediorix ne fait pas un **«contre-don»** plus prestigieux encore, il reconnaîtra implicitement la supériorité de Commios. Si le chef atrenate pouvait offrir l'épée magique d'Albaraïd, Commios aurait beaucoup de mal à répondre. Hélas, Mediorix, en tant que chef, n'a pas le droit de s'éloigner trop longtemps du village. Il faudrait donc que ses hommes aillent chercher l'épée pour lui. D'autres personnages ont pu trouver un intérêt au récit. Mael Run a entendu parler de **composantes matérielles rares**. Certains éléments ont pu alarmer Deva déjà un peu au courant des **hommes-serpents**. La motivation est différente pour Equoranda car elle connait l'existence du *signe du serpent.* Quant à Lanorix, il ne peut rester indifférent à ces histoires **d'or et de pierres brillantes** plus dures que l'acier. Voilà donc quelques sujets de motivation pour les différents personnages.

4. LA FORMATION DE L'EQUIPE

Le *Maître des Légendes* ne doit jamais oublier que son groupe d'aventuriers est composé d'individualités distinctes. Chaque personnage doit avoir une raison valable de partir avec les autres. Idéalement, n'importe lequel des membres de l'expédition devrait avoir l'impression que le scénario a été conçu pour lui. Le *Maître des Légendes* doit donc trouver **une motivation à chacun**. Il est par conséquent conseillé de prendre les joueurs à part, un par un ou en petits groupes, de manière à leur raconter des histoires, qui au moins au début, seront connues d'eux seuls.

Dans le cas du *signe du serpent*, voilà comment le *Maître des Légendes* peut procéder :

- Médiorix fait venir Brennus et Samara. Il leur explique qu'il a désespérément besoin d'un objet rare et précieux pour faire un «**contre-don**» à Commios. L'épée d'Albaraïd ferait bien l'affaire. Le prestige des Atrenates est en jeu.
- Crom Luach explique à son assistante Deva que l'histoire de Mac Luhan contient des éléments d'inquiétude. Le dieu à tête de reptile pourrait être celui des **hommes-serpents**. Ce peuple n'a jamais caché son intention de reprendre sa place de dominateur, statut perdu il y a bien des siècles. Le grand druide Atrenate a déjà réentendu parler des hommes-serpents il y a moins d'un an, à la dernière réunion des druides, dans la forêt des Carnutes.

Un druide irlandais du nom de Llallogan avait tenté de mettre en garde ses pairs contre cette race plus ancienne que l'homme. Les autres druides se sont quelque peu moqués de lui car pour eux, la menace s'est éteinte il y a longtemps, avec les derniers hommes-serpents. Llallogan a persisté, prédisant le pire. Il a promis aussi d'apporter la preuve de ce qu'il avançait. Crom Luach, sachant où se trouve la tribu de Llallogan en Irlande confie l'information à Deva. Peut-être le druide irlandais pourrait-il éclaircir certains passages de l'histoire narrée par Mac Luhan.

- Mael Run est allé voir son mystérieux maître. Il a profité de l'occasion pour lui raconter cette même histoire. Le vénérable magicien a été vraiment intéressé par certains passages. Il propose un marché à Mael Run : il lui enseignera deux sortilèges en échange de **composantes matérielles précieuses**. Les deux sorts sont *reconnaître un animal druidique* (n° 43) et surtout *se transformer en animal* (n° 44). Ce sont justement les composantes de ce dernier sort qui intéressent le maître. La mue complète d'un serpent fait partie des composantes mineures mais il paraît que de la peau d'homme-serpent améliore la qualité du sort (*+1 au CDS*).

D'autre part, il compte sur Mael Run pour ramener de la *poudre de sang séché* du plus grand nombre possible d'animaux étranges. Il lui indique comment obtenir cette poudre. En pratique, l'opération nécessite environ trente minutes. Un animal ne peut fournir qu'une dose utile. Le sang doit être fraîchement recueilli. Si l'animal n'est pas encore mort, il n'a qu'une chance sur 20 de survivre, auquel cas il se retrouve dans un état 75.

- Equoranda a, elle aussi, déjà entendu parler des hommes-serpents. En particulier la magicienne est au courant de l'**objet mythique appelé le** *signe du serpent.* Il s'agirait d'un diadème en émeraude, représentant un serpent dressé. Ce bijou d'une grande valeur religieuse pour les hommes-serpents, confèrerait de fabuleux pouvoirs à celui qui oserait s'en ceindre.

- Lanorix est beaucoup plus impressionné par les histoires de **trésor**. En particulier, il est intrigué par ces pierres qui brillent de mille feux et qui sont plus dures que l'acier. Voilà de quoi faire rêver tout marchand ambitieux.

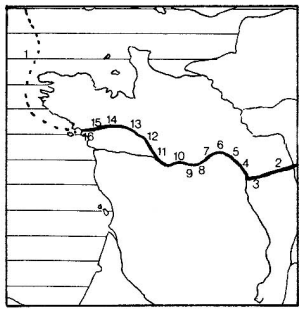
- Eburos ne devrait pas poser de problème. Les seuls objets merveilleux qu'il souhaite posséder, il les créera lui-même. Ce sont des **histoires à narrer et des légendes à conter**. La matière première sera fournie par l'aventure elle-même, quelle que soit son issue. Et puis, n'est-ce pas l'occasion rêvée d'ajouter des chapitres au récit de Nessa Mac Luhan. En particulier l'histoire du jeune fianna pourrait être développée.

- Pour Galanas, le problème est différent. Le jeune espion préfère avoir affaire avec les hommes qu'avec les dieux ou les créatures qui sortent de l'ordinaire. Il n'est pas prêt d'oublier sa précédente expérience avec l'expédition partie chercher Etaine. Des mauvaises langues ont même osé dire que Galanas était l'exception qui confirme la règle selon laquelle tous les Gaulois sont courageux. «*Courageux soit, téméraire non !*» : telle est l'optique de l'espion. Il est sans doute bien plus brave qu'il ne le laisse paraître. Toujours est-il que nul ne peut s'attendre à voir Galanas se porter volontaire pour une telle expédition.

Malheureusement pour lui, Mediorix ne lui demandera même pas son avis. Les talents d'espion du jeune Atrenate seront certainement très utiles au groupe. De plus, c'est le seul à avoir déjà parcouru le chemin qui mène, à travers la Gaule, jusqu'au port vénète où il est possible de s'embarquer pour l'Irlande. Il a même participé à une **mission** chargée d'espionner les Redons, un peuple d'Armorique hostile aux Atrenates. L'expédition devra même être très prudente si elle ne veut pas connaître une fin précoce.

Et voilà les huit membres de l'équipe réunis. Si le *Maître des Légendes* ne dispose pas des mêmes personnages, à lui de trouver les motivations nécessaires à chacun.

5. LES PREPARATIFS DU DEPART



Le second matin après le banquet d'Imbolc, les personnages devraient pouvoir se mettre en route. Le trajet à suivre est indiqué par une carte (carte 1). Bien entendu, il s'agit d'une référence pour le *Maître des Légendes.* Les personnages ne disposent pas d'un tel document. Galanas devrait être en mesure de les guider. Sinon il leur faudra demander leur chemin !

Chacun doit faire la **liste du matériel** qu'il souhaite emporter. Les personnages devraient se déplacer à cheval. Toutefois, il ne faut pas oublier qu'à part Brennus et Samara, aucun ne sait mener une monture autrement qu'au pas.

D'autre part, Lanorix compte mettre à profit l'occasion pour faire un peu de **commerce**. Il souhaite emporter trois tonneaux de vin ostrite dans un petit chariot. Samara est la plus apte à conduire ce véhicule tiré par un unique cheval.

Une partie du matériel de l'expédition peut être transportée par le chariot : armes de rechange, vêtements chauds, vivres,... Le total (y compris Samara !) ne doit pas excéder 250 kg. Chaque tonneau fait 30 kg.

La monnaie est pratiquement inexistante et le commerce est basé sur le principe du troc.

Enfin Deva se voit confier par Crom Luach et les médecins du village 3 doses d'un **antipoison** puissant. Son pouvoir est issu du lait tiré aux brebis le jour d'Imbolc. Chaque mesure a des effets équivalents au sort *guérir d'un empoisonnement* (nº 96) avec un CDS et un NIS de 17.

6. LA CEREMONIE EN FAVEUR DE TARANIS

Tout est prêt pour le départ. Il ne reste plus qu'à attirer la bienveillance des dieux sur les membres de l'expédition. Crom Luach a préparé une cérémonie en l'honneur du redoutable Taranis. Le dieu «Tonnerre» a lutté jadis contre les hommes-serpents et il semble fort à propos de montrer à quel point les Atrenates le respectent. La petite tribu du Morvan ne pratiquant plus de sacrifice humain, le grand druide vient de placer dans son chaudron trois figurines en bois, simulacres stylisés d'êtres humains. Puis, il ajoute trois serpents dont la tête a été écrasé par le même maillet. Enfin, il dépose la branche en partie calcinée d'un arbre frappé par la foudre. Cassinos s'approche avec une torche et allume un feu sous le chaudron. Alors que le contenu commence à brûler en dégageant une épaisse fumée noire, Crom Luach déclame un poème dédié au maître du feu céleste.

Tous les Atrenates sont présents à la cérémonie, à l'exception du bûcheron Carrus. Parti couper du bois le lendemain d'Imbolc, il n'est toujours pas revenu.

Pour déterminer la **valeur du sacrifice** :

— Lancer un d20 pour Crom Luach, son CDS est 19. Si le résultat est un échec (20), un coup de vent violent souffle la flamme sous le chaudron.
— Si le résultat est un succès, noter la marge de réussite Mr.
— Faire la moyenne du don de Foi pour les huit membres de l'équipe. Arrondir au plus proche (ici : 9).
— Consulter la charte angoumoise (LR 63, LR : abréviation de *Légendes*, le livret de règles), chercher le bonus/malus correspondant à la foi moyenne (ici : - 1).
— La valeur du sacrifice est égale à Mr + bonus/malus : marge de réussite de Crom Luach modifiée par le bonus/malus correspondant à la foi du groupe.

Une fois au cours de l'aventure les personnages pourront demander de l'aide à Taranis. Les chances d'une **intervention** sont égales à la valeur du sacrifice modifiées par un bonus/malus correspondant à la situation. Le Maître des Légendes évalue la situation en choisissant un terme colonne 3 de la charte angoumoise puis il lit un nombre sur la même ligne de la colonne 4.

Le bonus/malus recherché est égal à l'opposé de ce nombre. Une fois déterminées les chances d'intervention, le Maître des Légendes lance un d20. Si le jet d'intervention est échoué, tant pis pour les personnages, aucun secours n'arrive. Par contre, si le jet est un succès, Taranis va agir, avec d'autant plus de force que la marge de réussite est importante. Il utilisera en particulier son pouvoir de maître du feu céleste pour venir en aide aux personnages. En toute logique, Taranis doit amener le groupe dans une situation déterminée en lisant colonne 3 de la charte angoumoise le terme correspondant à la somme du bonus/malus de la situation initiale et de la marge de réussite du jet d'intervention.

Exemple :
Nos personnages décident de faire appel à Taranis. Le sacrifice a une valeur de 5 (6 - 1) et leur situation est jugée « très mauvaise » : bonus/malus = + 6 (opposé de - 6). Les chances d'intervention sont donc égales à 11 (5 + 6). Jet du d20 d'intervention : 1 ! Réussite parfaite ! Cette dernière donne droit à un autre jet (LRA 12, LRA: abréviation de *Légendes*, le livret de règles avancées (ou optionnelles) = 10. La marge de réussite finale est donc égale à 11 ((11-1) + (11-10)). La situation doit donc évoluer de « très mauvaise » (-6) à « bonne » (+ 5 : - 6 + 11). Les Atrenates peuvent s'estimer heureux que Taranis se soit donné la peine d'intervenir car après tout leur foi est très moyenne (et même « un peu moins que moyenne»).

7. LE RETOUR DE NESSA MAC LUHAN

Alors que la cérémonie dédiée à Taranis vient à peine de s'achever, les Atrenates voient avec **surprise** un personnage entrer dans le village. Ce n'est pas que les visites soient rares, bien au contraire. Par contre, personne ne s'attendait à revoir Nessa Mac Luhan de si tôt. C'est en effet le barde qui s'approche de Mediorix. Il a l'air visiblememt concerné par les préparatifs du départ. Arrivé près du chef atrenate, il

lui parle à voix basse. La surprise peut se lire sur le visage de Mediorix. Puis Mac Luhan s'éloigne à nouveau, cette fois-ci en direction du sud. Mediorix fait signe à Crom Luach et aux huit personnages de le rejoindre sous son toit.

Note au Maître des Légendes : cette scène a pu être interrompue à tout moment. En effet, contrairement aux apparences, ce n'est pas Nessa Mac Luhan qui vient de parler à Mediorix. Il s'agit d'un **magicien homme-serpent** (LC : abréviation de *Légendes Celtiques)* déguisé grâce au sort *prendre l'apparence d'une personne* (n° 74). La ressemblance est « fantastique » (NIS = 20). Les Atrenates ont vu le barde irlandais une fois lors d'un court séjour. Ils n'ont donc droit qu'à 0 + 1 = 1 chance sur 20 de déceler la supercherie. Encore faut-il réussir un jet de perception au préalable.

Si un personnage s'aperçoit de quelque chose, il va trouver le barde « changé ». Si l'homme-serpent est serré d'un peu trop près il tentera de s'enfuir en devenant invisible si nécessaire.

L'homme-serpent n'est autre que Ssassaniss, le soi-disant muet de la légende. Sa pratique des langues celtes est maintenant parfaite. Il s'est introduit, il y a quelques temps déjà, dans le village atrenate en prenant la place du bûcheron Carrus qu'il a pris soin d'éliminer. L'absence de Carrus à la cérémonie s'explique donc. Ssassaniss était parti à la poursuite de Mac Luhan pour le réduire définitivement au silence.

S'il n'est pas inquiété, l'homme-serpent quittera le village pour continuer sa mission principale dans le nord de la Gaule. Il prendra soin de vérifier qu'il n'est pas suivi.

8. LA DECISION

Les huit personnages rejoignent Crom Luach sous le toit de chaume de Mediorix. Le chef atrenate tient à leur faire part des propos du barde irlandais. Tout d'abord, il a **changé d'avis :** plus question d'aller vers l'ouest, il se dirige maintenant vers le sud-est, vers la Ligurie (en réalité Ssassaniss va remonter vers le nord, après s'être suffisamment éloigné du village). Plus grave, il s'est excusé auprès de Mediorix. En voyant les préparatifs, il a compris que les Atrenates avaient cru son histoire. Il a expliqué au chef que, contrairement à la tradition, sa légende ne repose sur aucune réalité ; il l'a **inventée** de toutes pièces. Il a par conséquent déconseillé aux Atrenates de se lancer dans une expédition sans fondement. Par les dieux qu'il tient le plus en admiration (il n'a pas précisé lesquels), il a juré que plus jamais Nessa Mac Luhan ne conterait cette légende (et Ssassaniss sait de quoi il parle !).

Les Atrenates de trouvent donc face à un dilemme. *« Faut-il annuler l'expédition ? »* demande Mediorix. Galanas pense certainement que oui ; à quoi bon perdre son temps ? C'est donc aux personnages de décider, même si Crom Luach conseillera peut-être d'aller au moins jusqu'en Irlande pour essayer de rencontrer Llallogan. Attention, l'annonce faite par Mac Luhan - Ssassaniss, ne remet pas en question l'existence des hommes-serpents, uniquement leur présence éventuelle dans les îles hyperboréales.

Le Maître des Légendes ne doit pas s'arracher les cheveux (il deviendrait vite chauve) si le déroulement de l'histoire ne semble pas aller dans la direction voulue, c'est-à-dire si les personnages décident d'annuler l'expédition. Il ne doit pas forcer leur choix par tous les moyens. Le cas se présentera souvent où les personnages décident de suivre une autre voie que celles prévues par le Maître des Légendes. S'il veut éviter une calvitie précoce, il doit savoir composer avec ce genre de situation.

Tout d'abord, il ne faut jamais pénaliser les joueurs qui, en accord avec les capacités de leur personnage, viennent de faire preuve d'intelligence. Le Maître des Légendes doit saisir l'occasion pour improviser, quitte à essayer de réorienter subtilement l'histoire par la suite. Car, attention, rien n'est plus désagréable pour les joueurs que d'avoir l'impression d'être obligés d'aller de l'avant dans la direction imposée par le Maître des Légendes. Il est frustrant de se dire que rien n'existe à droite ou à gauche de la route tracée par un MD (maître déficient).

Certains MD pensent résoudre le problème en avançant un argument du type « si vous prenez à droite, vous allez entrer dans un désert infini où vous allez vous perdre et où vous périrez à coup sûr » **(menace)** ou encore du genre « à cent mètres sur le chemin de droite semble dormir un énorme dragon » **(dissuasion).** La dissuasion n'est une bonne méthode que si elle est employée avec mesure et subtilité. L'idéal est que la dissuasion fonctionne sans que les joueurs ne s'aperçoivent que le Maître des Légendes l'a utilisée. Même chose pour l'improvisation. Elle est parfaite lorsque le Maître des Légendes ne laisse rien paraître. Les joueurs doivent avoir l'impression que le Maître des Légendes ne fait que suivre son histoire, que cette situation a été méticuleusement pensée et préparée. Par conséquent, pour conserver l'estime de ses joueurs (et ses cheveux), le Maître des Légendes doit faire preuve d'une grande **faculté d'adaptation.** Une fois emprunté un chemin de traverse, tout l'art consiste à ramener son petit monde sur la grand-route, quitte à modifier un peu le tracé de celle-ci.

Revenons-en à nos moutons (ou plutôt à nos brebis, Imbolc étant encore tout récent). Si les personnages décident de ne pas partir, ce n'est pas grave. Deux jours plus tard, quelques Atrenates, partis à la recherche de Carrus, découvrent le cadavre de Nessa Mac Luhan (le vrai) sur la route de l'ouest. Les médecins font remonter la mort à au moins trois jours. Un doute finira bien par être émis sur l'identité du barde venu se rétracter.

Après tout, certains personnages ont déjà vu à l'œuvre le sortilège *prendre l'apparence d'une personne (CONN RUADAN).* Par conséquent, il serait bien étonnant qu'en fin de compte le groupe décide d'annuler définitivement l'expédition.

Voyage en Gaule

9. LE DEPART

Les huit Atrenates ont donc décidé de partir. Sans doute ont-ils l'intention d'aller au moins jusqu'en Irlande voir le druide Llallogan.

Le Maître des Légendes devrait demander aux joueurs d'indiquer la disposition de l'équipe sur le chemin. Cet **« ordre de marche »** peut être représenté à l'aide de figurines. Il est ainsi possible de savoir où se trouve chaque personnage à l'instant où se produit un événement (rencontre, piège, embuscade...). Les joueurs doivent toujours s'y référer avant d'entreprendre une action. Par exemple le personnage situé à l'arrière ne peut pas chuchoter quelque chose à celui qui mène le convoi. Soit il décide de parler à voix haute, peut-être même de crier si la distance l'exige, soit il choisit de s'approcher et le joueur doit déplacer sa figurine en modifiant, au moins temporairement, l'ordre de marche. Si le Maître des Légendes ne demande aux joueurs de placer leurs figurines qu'au moment où l'action va l'exiger (combat par exemple), il met à chaque fois les personnages artificiellement sur leurs gardes. Par conséquent, il est bon de demander systématiquement la mise en place de l'ordre de marche.

D'autre part, le Maître des Légendes ne doit pas hésiter à fournir aux joueurs un **grand nombre d'informations** à priori inutiles à l'évolution du scénario mais nécessaires à la mise en place de l'ambiance. Il est pratiquement impossible en préparant une histoire de noter tous les détails et la plupart d'entre-eux doivent être improvisés sur l'instant : bruits, couleurs, type de végétation, odeurs, conditions météorologiques... Il n'y a aucun plaisir à diriger une bande de sourds et d'aveugles dépourvus d'odorat, insensibles et dont le palais a été anesthésié. Heureusement que les personnages sont rarement muets ! A chaque instant le Maître des Légendes doit se poser la question : «Quelles informations recoivent les cinq (les six ?) sens des personnages ? ». De plus, si le Maître des Légendes ne donne aux joueurs que les renseignements primordiaux, le jeu perd de sa saveur. En effet, les joueurs ne tarderont pas à s'en apercevoir. Ils sauront donc qu'il faut exploiter l'information à chaque fois. Là encore, les personnages sont artificiellement placés sur leurs gardes : un loup qui traverse la piste ne peut être qu'un homme-loup, un oiseau qui les survole est certainement un magicien, un bruissement dans le feuillage annonce une embuscade... Bien au contraire, le Maître des Légendes devrait envoyer de temps à autre ses personnages sur une **fausse piste** (un vrai loup, un inoffensif corbeau, un peu de vent dans les branches...).

La narration du Maître des Légendes pourrait s'inspirer de Maîtres du Suspens tels que Hitchcock (on peut essayer en tout cas). Il savait parfaitement rendre ses personnages (et les spectateurs) inquiets, anxieux ou même les paniquer pour des raisons en fin de compte anodines. Puis, après avoir détendu l'atmosphère avec une légère pointe d'humour, il réussissait presque toujours à surprendre tout le monde, juste à l'instant où plus personne ne s'y attendait.

Voici un petit exemple de scène purement gratuite (du moins en ce qui concerne la progression du scénario car ce genre d'épisode peu renforcer le jeu des rôles qui n'a pas toujours l'occasion de s'exprimer dans les instants de crise : combat...). Les sabots du cheval de tête viennent de déranger une **vipère** qui profitait du soleil au milieu du chemin. La monture a aperçu le reptile. Même si le serpent s'enfuit vers les buissons, le cheval se cabre par réflexe. Voilà l'occasion de vérifier la qualité de cavalier du personnage de tête : il doit réussir un jet de compétence « monter à cheval » pour maîtriser sa monture. S'il manque le jet, les conséquences dépendront de la marge d'échec. Le Maître des Légendes peut consulter la charte angoumoise et décider, suivant le cas, que le personnage n'est pas déséquilibré ou bien qu'il fait une chute sans gravité (sauf pour son prestige !), ou encore qu'il fait une chute grave (auquel cas il faudra compter les dommages dus à la chute). Ce petit incident donnera l'occasion aux personnages de s'exprimer. Leur attitude vis-à-vis de cette scène de la vie courante aidera à préciser leur personnalité. Certains se porteront immédiatement au secours du malheureux, d'autres seront tellement hilares qu'ils auront du mal à rester en selle. La victime pourra tempester, prendre la scène avec humour ou au contraire chercher à se venger du serpent, peut-être même du cheval. Il est certain que le succès de ce genre d'épisode repose énormément sur les joueurs eux-mêmes. En tout cas, peut-être que grâce à cet incident l'importance de la scène suivante sera moins évidente et que les personnages omettront d'y accorder de l'attention.

Alors que les Atrenates n'ont quitté leur village que depuis quelques heures, et que le chemin serpente à travers la forêt, on peut entendre le **cri** de quelques corbeaux. Au détour d'un virage, les personnages de tête peuvent voir **trois corbeaux** traverser le chemin et pénétrer dans le sous-bois à gauche. Si un personnage essaye de distinguer quelque chose dans cette direction, un jet de vision réussi (VUE) lui donnera droit à quelques renseignements. Suivant la marge de réussite, il pourra voir qu'il y a un peu de mouvement à quelques mètres du chemin sur la gauche, que ce mouvement est celui de corbeaux et même qu'ils semblent se disputer quelque chose. Si un personnage descend de cheval et s'approche, un jet d'odorat réussi (ODO) lui fera sentir une **forte odeur de décomposition.** Il ne tardera sans doute pas à découvrir un **cadavre,** aisément identifié comme étant celui du barde Nessa Mac Luhan. Un examen du corps montrera que l'Irlandais a été abattu d'un coup de **hache** dans le dos (Ssassaniss avait pris l'apparence du bûcheron Carrus

mais la hache, elle, était bien réelle !). Cette découverte peut inciter l'expédition à faire demi-tour. Inutile de se faire du souci ! Le groupe devrait bien finir par se mettre en route à nouveau.

10. LE VOYAGE JUSQU'EN ARMORIQUE

A l'exception de quelques péripéties éventuellement concoctées par le Maître des Légendes, le voyage jusqu'en Armorique se déroule **sans histoire.**

Les personnages se déplacent soit à cheval, soit sur une barge avec laquelle ils descendent la Loire. A chaque fois que c'est possible, le groupe fait halte pour la nuit dans un village. Il est conseillé aux Atrenates de remercier leurs hôtes de deux manières : en offrant du **vin** aux nobles du village et en demandant à Eburos de conter quelques **légendes.** Meilleures seront les histoires du barde atrenate et moins il sera nécessaire d'offrir de vin (plus les gens écoutent moins ils boivent). Si les personnages cherchent à se renseigner sur des sujets en rapport avec leur mission, voilà ce qu'ils pourront apprendre (d20) :

— 1 Llallogan, le druide, n'est qu'un vieux fou (p)
— 2 Les hommes-serpents doivent leur origine à un sorcier (?)
— 3 Le jeune chef de guerre Brennos prépare une grande expédition (v)
— 4 Le peuple des Redons pourrait entrer en guerre avec celui des Vénètes. Ceci aurait pour conséquence de couper les importations d'étain et de cuivre (v)
— 5 Les hommes-serpents n'ont jamais existé (f)
— 6 Les fianna sont des guerriers mi-homme mi-cerf qui vivent dans les forêts d'Irlande (p)
— 7 Seuls les dieux et les démons habitent les îles du Grand-Nord (p)
— 8 Les hommes-serpents peuvent prendre l'apparence d'un être humain (v)
— 9 Les hommes-serpents sont animés par des âmes égarées entre notre monde et l'Autre-Monde (?)
— 10 Les hommes-serpents ne peuvent être tués qu'en leur coupant la tête (f)
— 11 Les hommes-serpents enlèvent les femmes des guerriers partis trop longtemps à l'aventure (?)
— 12 Parfois, une ville engloutie apparaît aux marins vénètes lors de leur traversée (?)
— 13 Apollon, le dieu vénéré par les grecs, est d'origine hyperboréenne (v)
— 14 Les fianna protègent les Irlandais contre les ogres et les géants (v)
— 15 Les esprits des eaux attirent les marins avant de les noyer (v)
— 16 Les leipreachans rendent la vie impossible aux voyageurs en Irlande (v)
— 17 Les korrigans sont paisibles mais si on les attaque, ils se défendent avec âpreté (v)
— 18 Llallogan a été enlevé par des monstres (p)
— 19 Les hommes-serpents commandent aux dragons (p)
— 20 Certaines îles du Grand-Nord sont habitées (v)

f : fausse rumeur
v : vérité vraie
p : vérité partielle
? : qui sait ?

Les personnages peuvent apprendre **jusqu'à trois rumeurs** par étape si Eburos réussit à conter correctement trois légendes. Meilleures seront les histoires du barde atrenate et plus détaillées seront les rumeurs.

Si les douze premiers jours de voyage se sont bien passés, le treizième par contre...

11. RENCONTRES EN FORET D'ARMOR

Les Atrenates ont abandonné la Loire pour emprunter un chemin d'orientation nord-est à travers la forêt d'Armor.

Au détour d'un virage (c'est incroyable le nombre d'événements qui se produisent au détour d'un virage), les personnages tombent sur une scène qui se déroule 20 m devant eux (*scène n° 1*).

Après un bref combat, des **hommes-loups** (LC) s'apprêtent à enlever une korrigane. Dès qu'ils aperçoivent le groupe qui s'approche, les lycanthropes celtiques s'enfuient à travers la forêt sous forme de loup, à l'exception de ceux qui pour porter la korrigane, restent sous forme humaine.

Dix secondes après le départ précipité des hommes-loups, une **douzaine de korrigans** (LC) surgissent du côté opposé. Bien entendu, en voyant l'un des leurs inanimé sur le sol (il est mort), les korrigans sont portés à croire que les Atrenates sont responsables. Un **quiproquo** va s'ensuivre, d'autant plus que ces korrigans **ne parlent pas de langue humaine.** La situation risque de rapidement dégénérer en combat.

Pour éviter l'affrontement, les personnages doivent tout de suite démontrer qu'ils ne sont **pas responsables.** C'est par exemple possible en mimant la scène à laquelle ils ont assisté (compétence *mimer,* en montrant les traces des loups, les traces de loups qui deviennent des traces de pas, les morsures infligées au korrigan.

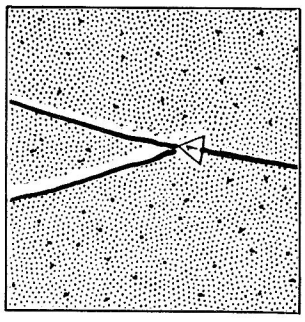
Lorsque les korrigans auront réalisé leur méprise ils se lanceront immédiatement **à la poursuite des hommes-loups.** Les personnages peuvent décider de les accompagner. Pour cela, ils doivent **laisser leurs chevaux** et leur chariot. Peut-être pourront-ils aider les korrigans à suivre les traces (*pister*) qui mènent jusqu'à une grotte au milieu de la forêt (à 10 minutes du chemin). En jouant de la **musique** avec succès (*jouer d'un instrument),* Eburos peut rendre les 5 hommes-

loups plus vulnérables. En effet, ceux-ci seront obligés de passer sous forme humaine. Ils peuvent être attaqués pendant la transformation (elle dure 3 secondes) et de toute façon, ils deviennent beaucoup moins redoutables que sous leur forme animale. La korrigane n'était qu'inconsciente et elle revient à elle au bout de quelques instants. Par chance, elle a quelques **notions de gaulois** (CDS : 8). Sauf en cas de gros échec aboutissant à des contre-sens, la communication devrait être possible. L'attitude des korrigans dépendra de la facon avec laquelle se sont déroulés les événements.

Si les Atrenates ont rapidement prouvé leur bonne foi (évitant ainsi d'avoir à combattre les korrigans) et s'ils ont aidé le petit peuple à suivre les hommes-loups et à délivrer la korrigane, la réaction sera très favorable. En particulier, Keria (la korrigane), proposera de **guider** l'expédition jusqu'en territoire vénète, en empruntant des chemins détournés. Les personnages seraient ainsi assurés d'éviter les patrouilles des Redons. De plus, Keria, avant de partir, offrira à l'un des Atrenates un **anneau** en or. Il s'agit d'un signe distinctif qui permet au porteur d'être reconnu comme un ami par les korrigans. Même si l'anneau semble ne porter aucune marque, un korrigan saura faire la différence avec un anneau ordinaire. Si les choses se sont un peu moins bien déroulées (korrigans blessés, aide des humains peu utiles), Keria, dans le meilleur des cas, offrira l'anneau ou se proposera comme guide, mais pas les deux. Peut-être même que les korrigans s'en iront sans remercier les Atrenates. Enfin, si le groupe a commis l'irréparable, c'est-à-dire s'il a exterminé les korrigans, il peut s'attendre à de **multiples embuscades** tout au long de sa traversée du territoire des Redons (comme si ces derniers n'y suffisaient pas). Sachant que les korrigans disposent d'environ 200 guerriers, les Atrenates ne sont pas encore sortis du bois !

De toute façon, si les personnages ne sont pas guidés par Keria, ils vont bien devoir s'en remettre à Galanas s'ils veulent traverser sans péril le territoire redon.

12. LE TERRITOIRE REDON



Hélas pour lui, Galanas n'a appris aucune des méthodes de *mémorisation.* Par conséquent, il va lui être «plutôt difficile» (CDS : 7) de **se souvenir** des chemins à emprunter pour éviter les patrouilles redones. Certes, avant de partir, il a pu **demander conseil** aux autres Atrenates qui avaient participé à la mission d'espionnage. Dans ce cas, sa «parfaite» (+ 8) attitude aura augmenté ses chances (CDS : 7 + 8 = 15). Pour comprendre comment Galanas va pouvoir exprimer sa connaissance du terrain, il faut se référer à la carte schématique du pays redon (carte n. 2). En **trois points clé**, l'espion devra faire le bon choix.

Lorsque les personnages arrivent au **point 1**, le Maître des Légendes lance un d20 pour Galanas. Si sa marge de réussite est supérieure ou égale à 5, l'espion est convaincu qu'il faut prendre à droite. Pour une Mr de 1 à 4 il penchera pour la droite, sans être sûr de lui. En cas de marge de réussite de 0, Galanas ne sait pas. Avec une marge d'échec de 1 à 4, il choisira plutôt à gauche, sans certitude. Si la marge d'échec est plus grande que 4, l'Atrenate prendra à gauche sans hésiter. Bien entendu, le chemin de gauche mène tout droit vers une **patrouille** de Redons.

Arrivés au **point 2,** les personnages doivent quitter le chemin et couper à travers bois. C'est pratiquement le seul endroit où il est possible de rejoindre l'autre chemin à travers la forêt. Encore faut-il descendre de cheval à cause des branches basses. Le Maître des Légendes doit donc lancer un d 20 comme pour le point 1.

En cas d'échec, Galanas attendra trop pour quitter le chemin et les personnages se retrouveront face à une patrouille.

Le **point 3** est un peu l'analogue du point 2. Il est possible de rejoindre les chemins plus au sud en descendant de cheval et en coupant à travers bois. Si le jet au point 3 a été réussi de 5 ou plus, pas de problème, Galanas se souviendra qu'il faut continuer tout droit au **point 3 bis.** Par contre, si la réussite a été moins brillante (0 à 4), il faudra jeter un nouveau d20 pour le point 3 bis. L'échec au point 3 mène à une patrouille ; celui au point 3 bis aussi.

Voilà donc le système à appliquer dans le cas où Galanas prend seul les décisions. Il peut arriver qu'à la suite d'une erreur de Galanas, les personnages se retrouvent **perdus.** C'est aussi ce qui risque de se produire si le groupe ne suit pas les conseils de l'espion. Lorsqu'une de ces situations se présente, les Atrenates doivent progresser «au jugé». Toutefois, dès que l'expédition aboutit à un point marqué (1,2,3, ou 3 bis), le Maître des Légendes doit jeter un d20 pour voir si Galanas ne vient pas de **reconnaître l'endroit,** retrouvant ainsi son chemin.

Le nombre des cas de figure est très important et les chances de se heurter aux Redons non négligeables. Avec l'aide de Keria, il n'y aurait pas eu de risque !

Si les personnages sont **interceptés** par les Redons, ces derniers confisqueront les chevaux, le vin (bien sûr !) et tout le reste du matériel, y compris les armes. Si les Atrenates résistent, les Redons emploieront la force. Les patrouilles sont relevées toutes les 4 heures. Si un groupe est porté manquant, en plus des patrouilles régulières, les Redons enverront des **équipes supplémentaires** à la recherche des éventuels agresseurs.

Les Redons, en mauvais termes avec les Vénètes, essaient d'empêcher les relations commerciales avec leurs voisins de l'ouest. Les Atrenates ne seront sans doute pas fachés d'arriver en territoire vénète.

13. LE PORT VENETE

Enfin ! Le soir du seizième jour de voyage, les Atrenates arrivent à la côte. Ils se dirigent vers un port vénète où ils vont devoir trouver un bateau pour l'Irlande. Les Vénètes vivent essentiellement du commerce. Ils importent du cuivre et de l'étain d'Irlande et du sud-ouest de l'Ile de Bretagne. Ils échangent ces matières premières contre des bijoux, des objets en bronze, des armes en fer et bien entendu contre du vin.

Les personnages vont devoir **marchander** leur passage pour l'Irlande. Lanorix est parfaitement apte à cette tâche. Un prix raisonnable serait un tonneau de vin et la moitié des armes que les Atrenates ont en supplément. Lanorix va donc discuter avec les marins. **Trois bateaux** sont prêts à partir. Leurs capitaines sont des marchands avec comme CDS pour *marchander* respectivement 12, 6 et 8. Lanorix et le capitaine choisi lancent chacun un d20. Celui qui a la meilleure marge prend l'ascendant dans la négociation et il pourra **influer à son avantage** sur le prix, d'autant plus que l'écart entre les marges sera important.

Par exemple, Lanorix (CDS = 9) a une marge de réussite de 5 (4 sur le d20) et le capitaine (CDS = 8) une marge de 2 (6 sur le d20). L'Atrenate l'emporte donc de 3. Par conséquent, le Maître des Légendes fait se poursuivre la discussion jusqu'à ce que l'accord soit conclu avec un rabais de 30 % en faveur de Lanorix. Si le capitaine avait pris le dessus, le prix aurait été haussé.

D'autre part, Lanorix peut *vanter* la **qualité de son vin** (CDS = 9). S'il réussit, sa marge de réussite comptera en tant que bonus à son jet de marchandage. S'il échoue, le capitaine goûte le vin et deux possibilités se présentent :

- S'il réussit au jet de goût (GOU), il reconnaît la qualité de la marchandise et Lanorix ne sera pas pénalisé pour son jet de marchandage.

- S'il échoue au jet de goût, il n'apprécie pas le vin et la marge d'échec de Lanorix au jet pour *vanter* comptera en tant que malus à son jet de marchandage.

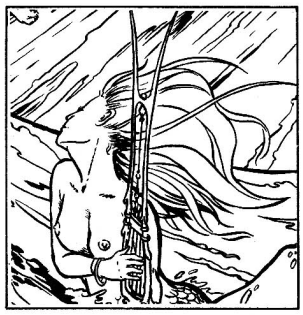
Les capitaines ont respectivement comme goût : 15, 9 et 7.

Le Maître des Légendes ne doit pas hésiter à décrire en détail la vie du port, les capitaines et leurs équipages... Chaque navire a un capitaine et une vingtaine de marins.
Pour s'embarquer, les Atrenates doivent **se séparer** de leurs chevaux et de leur chariot.

EIREANN ET LES ILES DU GRAND NORD

Eireann

14. LA TRAVERSEE



Les marins vénètes naviguent sur de gros **voiliers**, à haute et forte coque. La traversée doit durer trois jours. La mer est relativement houleuse. Bien entendu, les Atrenates risquent de ne pas être très à l'aise.
A compter du premier matin, les personnages devront lancer un d20 toutes les 12 heures. Par conséquent, il y aura 6 jets pour les 3 journées. Pour ne pas être victime du **mal de mer**, il faut *avoir le pied marin.* Si le jet est réussi, pas de problème. Si le jet est un échec, le personnage est au moins en état 25 ; il relance immédiatement le d20. Un nouvel échec signifie un état 50 et un troisième échec amène à un état 75. Quel que soit l'état obtenu, le personnage le conserve 12 heures. Puis il faut à nouveau lancer les dés. Pour simuler un certain effet d'accoutumance, un bonus de + 1 aux jets est accordé pour chaque tranche de 12 heures écoulées. Une réussite améliore l'état de 25 %. Par contre, un, deux ou trois échecs donnent un état de 25, 50 ou 75, état que l'on ajoute au précédent (tableau D II, LR 57) pour obtenir le nouvel état pour les 12 heures suivantes. Deux états 75 qui se cumulent rendent le personnage incapable de quoi que ce soit. Une fois à terre, les personnages récupéreront de 25 % par tranche de 4 heures.

A l'exception de l'état de la mer, la première journée se passe bien.

Le second jour, il y a un peu de **brume**. Le brouillard limite la vision et étouffe un peu les sons.

Les personnages qui réussissent un jet d'ouie (OUI) à - 3 (avec un malus de 3) entendent un **léger murmure** en avant du bateau. Ils peuvent même alors apercevoir **3 néreïdes** (LC) en réussissant un jet de vision (VUE) à - 3. Ceux qui ont échoué auront droit à de nouveaux jets à + 1 à chaque seconde suivante.

Cinq secondes après le premier murmure, commence la mélodie de séduction. A cet instant, chaque néreïde jette un d20. La musique agit, sauf sur un 20. Les victimes ont donc **5 secondes** pour tenter quelque chose. Le pouvoir de séduction des néreïdes n'a **aucun effet sur les personnages féminins.**

Les marins ont de la **cire** pour se **boucher les oreilles** (et en ont donné aux Atrenates si ces derniers ont parlé des esprits des eaux). Pour réussir à se protéger, il faut avoir entendu le murmure ou avoir été prévenu par un autre avant d'avoir le réflexe (REF) de se boucher les oreilles. Si un jet de réflexe est échoué, un nouveau jet à + 1 est accordé à chaque seconde suivante.

A la sixième seconde, la mélodie commence et il est trop tard. Eburos peut agir si le joueur qui l'anime y pense : après un jet de vivacité d'esprit réussi (VES), le barde s'empare de son instrument de musique et commence à jouer à la seconde suivante. Si le jet de vivacité d'esprit est échoué, un nouveau jet à + 1 est accordé à chaque seconde qui suit. La **contre-mélodie** d'Eburos peut avoir de l'effet si elle débute au plus tard à la sixième seconde. Eburos doit réussir à *jouer d'un instrument.* Sa marge de réussite devient alors un malus aux chances de succès de chaque néreïde (CDS = 20).

Si au moins une néreïde a réussi à la septième seconde, tous ceux qui n'ont pas les oreilles bouchées font un jet de réflexe. Ceux qui réussissent s'approchent du rebord le plus proche des néreïdes et **se jettent à l'eau.** Ils ne se précipitent pas mais avancent d'un pas sûr et décidé. Par conséquent, il est bon d'avoir placé les personnages avant le début de la scène, de façon à savoir qui saute à l'eau à quel moment.

Dès que chaque néreïde qui a réussi sa musique de séduction a une victime dans l'eau, l'effet stoppe sur les autres. Les malheureux, sous le charme, ne reviendront pas de leur propre gré. Ils se noieront s'ils ne savent pas nager et seront noyés et dévorés sans coup férir par les néreïdes s'ils savent nager.

Le **lendemain**, le ciel est un peu plus **dégagé** mais la mer est toujours houleuse.

Une forme au loin semble s'approcher. Aussi incroyable que cela puisse paraître, un homme arrive sur un **char**. Un nom est sur toutes les lèvres : Manannan Mac Lyr. S'il s'agit bien d'un char, ses chevaux sont l'écume des vagues ; s'il s'agit d'un homme, c'est celui de l'ile de Man, fils d'Océan. Le patron des marins et des pêcheurs s'approche du voilier vénète. Si un personnage s'étonne, à voix haute, qu'un char puisse se déplacer sur l'eau, Manannan répondra qu'il ne s'agit que d'une immense **prairie.** Pendant quelques secondes, tous auront l'impression de voir de l'herbe et des fleurs à perte de vue. Puis le dieu à l'immense charisme demandera au capitaine et aux Atrenates ce qui les amène par ici.

Manannan est bien connu pour ses talents de séducteur. Après les avoir, d'un geste, **guéries** du mal de mer, il va demander aux femmes du bateau si l'une d'entre-elles accepterait de venir **faire un tour** avec lui sur son char.

Si l'une des trois est d'accord, Manannan promet qu'il la ramènera. Le char s'éloignera et disparaîtra à l'horizon. Manannan emmènera sa nouvelle conquête jusqu'à l'île de Man. Après y avoir passé plusieurs jours à disserter, ils reprendront la mer. Manannan rendra aux Atrenates sa compagne d'un instant, juste au moment où ceux-ci seront sur le point de s'embarquer pour les îles du Grand-Nord. Etant donné que le joueur qui anime l'élue de Manannan ne pourra pas jouer son personnage en Irlande, le Maître

des Légendes peut lui proposer de jouer Brendan pour cette partie de l'aventure. Brendan est normalement un personnage sans joueur que les Atrenates rencontreront en Irlande et qui se joindra à eux pour quelques temps.

Le soir du **troisième jour**, le voilier vénète **arrive** en vue des côtes de l'Irlande.

15 L'ARRIVEE EN TERRE D'IRLANDE

Le navire vénète est arrivé en vue des côtes du sud de l'Irlande juste un peu avant la tombée de la nuit. Les marchands irlandais sont venus **accueillir** les nouveaux arrivants. Comme le veut la tradition, les marins sont conviés à passer la nuit au village tout proche. L'**invitation** est valable pour les Atrenates aussi. Un petit festin est préparé pour l'occasion. Le **banquet** offre aux bardes la circonstance d'exprimer les différentes facettes de leur talent : musique, poésie, contes,... Hélas pour eux, les Atrenates ne parlant pas l'irlandais ne sont pas en mesure d'apprécier les paroles à leur juste valeur. Le roi du village ne connait pas non plus le gaulois. Toutefois, la communication est rendue possible par Lanorix, qui a des notions de gaélique, ainsi que par les marchands irlandais qui savent converser en gaulois.

Un autre personnage sert d'**interprète** au roi : Brendan. Il est employé depuis peu par le roi en tant qu'amuseur. Il est assez bon danseur et jongleur mais sa spécialité reste le rire. Il est en particulier fameux pour ses pitreries. Il a accompagné pendant longtemps un druide (Llallogan). Ils se sont séparés il y a quelques mois, lorsque le druide a décidé de partir pour le Grand-Nord à la recherche des hommes-serpents.

Brendan a voyagé un peu. Il avait l'intention de quitter l'Irlande pour la Gaule mais, une fois arrivé dans ce village côtier, il a accepté la proposition du roi. Avant de partir, Llallogan a dit à Brendan qu'il passerait voir les fianna pour avoir plus de renseignements. Le druide a même indiqué à Brendan où trouver les insaisissables hommes des bois, de manière à ce que l'amuseur puisse le rejoindre s'il changeait d'avis. En fin de compte, Brendan accepterait volontiers de **guider** les Atrenates jusque chez les fianna. Hélas, il est sous contrat avec le roi. Les personnages doivent donc **indemniser** ce dernier s'ils comptent le priver de son amuseur pendant quelques temps. Les personnages doivent *marchander* avec le roi (CDS = 10). Trois armes atrenates représentent une indemnité honnête mais le résultat du marchandage influera sur le prix.

Llallogan a souvent parlé à Brendan des hommes-serpents en tant que menace pour la race humaine, mais sans trop donner de détails, si ce n'est qu'une couronne leur permettrait de contrôler les dragons...

16 LA GUERRE DES GRANDS PEUPLES

Les fianna ont la réputation d'occuper toutes les forêts d'Eireann (la terre d'Irlande). Ils n'ont pas vraiment de campement où l'on puisse les trouver à coup sûr. La seule manière de les contacter est de parcourir les bois jusqu'à ce qu'ils se manifestent. Ce sont eux qui choisissent l'heure et le lieu de leurs rendez-vous.

Brendan peut mener les personnages à l'endroit même ou Llallogan avait l'intention de se rendre pour voir les fianna. Le petit groupe va devoir rejoindre le cœur du pays. Le voyage à pied prend trois jours (les Atrenates ont dû se séparer de leurs chevaux au plus tard juste avant d'embarquer.

Si les personnages ne disposent pas d'un guide tel que Brendan, ils vont devoir se débrouiller seuls. Les deux premières journées de trajet ne posent pas trop de problèmes car les points de repère sont nombreux.

Par contre, la troisième journée se passe presque uniquement en forêt et le **sens de l'orientation** des personnages va être mis à contribution. Pour arriver dans une zone où les fianna vont chercher à les contacter, les Atrenates doivent réussir trois jets de compétence successifs (*se repérer*). Un d20 est lancé toutes les 4 heures. Sur un échec, le groupe tourne en rond. Un échec critique (20) signifie que les personnages errent pendant 8 heures (on considère que leur jet d'orientation suivant est d'office un échec). Par contre, un succès parfait (1) compte pour deux succès d'affilée.

Errer dans la forêt irlandaise ne serait pas désagréable s'il n'y avait pas deux inconvénients. Le premier est mineur : si les personnages n'ont plus de vivres, ils peuvent toujours *chasser*. Le second est majeur (il mesure même 3 mètres) et se déplace en bande avec ses compagnons pour chasser.

Hélas le gibier est humain, car c'est d'**ogres** qu'il s'agit. Par conséquent, à chaque fois que les personnages manquent un jet d'orientation, ils tournent en rond, deviennent plus facile à repérer et leurs chances d'être attaqués par les ogres augmentent.

Un petit tableau résume les risques :

Nombre de jets d'orientation successivement échoués	Chances sur 20 (malchance !) d'une attaque par les ogres	Nombre d'ogres
0 (jet réussi)	3	d 3
1	5	d 3
2	7	d 4
3	9	d 4
4	11	d 5
5	13	d 5
6	15	d 6
7	17	d 6
8 +	19	d 7

La **nuit,** la situation est un peu modifiée. Quand les Atrenates se déplacent dans ces conditions « difficiles », leurs jets d'orientation sont pénalisés d'un malus de 5. Par contre, les chances d'une attaque des ogres sont, elles aussi diminuées de 5.

Si les personnages se reposent (campent sans faire de feu), on considère que leur prochain jet fictif (4 heures plus tard) est un échec (puisqu'ils restent sur place). Par contre, pour le reste de la nuit, les ogres n'auront qu'une chance sur 20 toutes les 4 heures de découvrir le campement (d3 ogres seulement).

Lorsque le destin a décidé que les Atrenates allaient être **attaqués,** il faut déterminer à quel instant. Pour ce faire, on lance 3 dés : d4 -1 heures, d6 -1 dizaines de minutes, d10 -1 minutes.
Par exemple : d4 = 2, d6 = 1, d10 = 9 : les ogres attaquent 1 heure 8 minutes après l'échec au jet d'orientation.

Bien entendu, si les personnages disposent d'un **éclaireur,** il n'y a pas de jet d'orientation à tenter : on considère que la réussite est automatique puisque le chemin est bien connu du guide. Cela n'empêche pas que toutes les 4 heures, d3 ogres ont 3 chances sur 20 de repérer le groupe.

Guidée ou pas, l'expédition va faire **au moins une rencontre** et être confrontée ainsi à la guerre des grands peuples.

Le troisième jour de voyage, à l'aube, les personnages entrent dans la forêt principale où ils peuvent espérer rencontrer les fianna. Moins d'une heure après avoir pénétré dans le bois, les Atrenates entendent nettement le **tumulte** d'un tout proche combat.

S'ils s'approchent de la source du bruit, ils vont pouvoir assister à une scène très impressionnante qui se déroule dans une clairière. Un **géant** de 4 mètres de haut (LC) est aux prises avec **3 ogres** (LC) dont les tailles avoisinent 3 mètres. Le géant se bat avec une grande hache en bronze maniée à deux mains. Deux ogres utilisent un poignard, le troisième se servant d'une hache. Tous trois ont aussi deux haches de lancer. Le combat est en train de tourner **à l'avantage des ogres.** Le géant est dans un état 25 (Sfl = 38) alors que les ogres n'ont pas encore été blessés. Une fois que le Maître des Légendes a décrit la scène, il doit poursuivre le combat.

Si les Atrenates n'interviennent pas, les ogres ont de grandes chances de l'emporter ; si les personnages s'éloignent discrètement il n'y aura pas de conséquence particulière.

Si par contre le groupe décide de **prendre parti,** tout dépendra de quel côté. S'ils réussissent à sauver le géant, ce dernier les remerciera sommairement avant de les quitter. Mais si plus tard les personnages sont attaqués par les ogres, le géant leur donnera un témoignage de sa gratitude en venant au secours du groupe avec d4 de ses compagnons, 6d10 secondes après le début du combat. Par contre, si les Atrenates aident les ogres, une fois le géant éliminé, les ogres attaqueront les humains s'ils s'en sentent la force ou bien ils les mèneront tout droit vers une embuscade (d6 ogres) si le combat les a trop affaiblis. Cette scène n'est en fin de compte, qu'un épisode dans la guerre que se mènent les grands peuples. Aux Atrenates de bien tirer leur épingle du jeu où leurs têtes orneront les ceintures des ogres.

Les ogres ne sont pas suffisamment organisés pour, remarquant l'absence de quelques-uns d'entre-eux, décider d'une grande opération de battue dans la forêt. Par conséquent, le fait d'avoir éliminé un groupe d'ogres n'augmente en rien les risques d'autres rencontres.

A chaque fois que les humains se battent contre les ogres, à l'exception de la première confrontation qui a lieu à l'orée de la forêt, les **fianna risquent d'intervenir** en faveur du groupe. Les chances qu'ils arrivent à la fin des 10 premières secondes de combat sont égales au nombre de fois que les Atrenates se sont battus avec les ogres. Puis, si ce jet est échoué, les chances augmentent de 1 toutes les 10 secondes. Si le combat s'achève avant l'arrivée des hommes des bois, c'est que ces derniers n'étaient pas présents dans le secteur. Les fianna peuvent intervenir en nombre suffisant (jusqu'à 50) pour que tout combat tourne à leur avantage presque instantanément.

Par conséquent, si les personnages conservent leur tête sur les épaules, ils devraient bien finir par rencontrer les fianna.

17 LES FIANNA

Ces hommes des bois irlandais sont décrits en annexe du Signe du Serpent. Si les Atrenates les rencontrent suffisamment tôt dans la journée, les fianna leur feront une **démonstration** de leurs pouvoirs. Leur chef, Finn Dé Fianna lancera un **défi** aux échecs (CDS = 18). Si l'un des personnages réussit à le vaincre, Finn proposera aux Atrenates de passer les **épreuves** d'entrée dans le clan des Fianna.

Quand arrivera le soir, fianna et Atrenates se réuniront dans une clairière, autour d'un feu.

Les hommes des bois ont effectivement vu Llallogan il y a quelque temps. Le druide était venu les voir à propos des hommes-serpents. A part peut-être l'un d'entre-eux, les fianna n'ont jamais été confrontés à cette race.

La barde des hommes des bois va conter la même **histoire** qu'à Llallogan quelques mois plus tôt : la légende d'Eriagh du Connaught, le jeune fianna détenteur de l'épée d'Albaraïd, parti seul à la poursuite des Pictes qui avaient exterminé sa famille (*scène nº 2*). Tant qu'Eriagh est resté vivant, en possession de l'épée d'Albaraïd, les pouvoirs de cette dernière ont permis aux magiciens fianna de garder le contact avec le jeune connacien. A chaque fois que la lune était pleine, ils pouvaient faire apparaître son image à la surface de l'eau d'un chaudron préparé dans ce but. Eriagh est parti seul dans un esquif. Il a erré plusieurs lunes sur la mer boréale. La fois suivante, les magiciens l'ont vu avancer avec peine dans la neige. Curieusement, la fois d'après, Eriagh s'était séparé de ses vêtements chauds. Dans l'eau jusqu'aux chevilles, il progressait dans un marécage, au milieu d'un épais brouillard. Enfin, la dernière fois qu'Eriagh a été vu, il était dans une caverne, livrant son dernier combat face à un dragon. A sa ceinture, il portait une tête de serpent, aussi grosse que celle d'un homme. Jamais la peur ne s'est lue sur les traits d'Eriagh. Pas même à l'instant où la patte du monstre s'est abattue pour le coup fatal. Au contraire, un sourire a éclairé le visage du fianna, car il savait que les portes de cristal du grand palais de l'Autre-Monde allaient s'ouvrir à lui. Il n'avait rien à craindre, toute sa vie il avait respecté les dieux, évité de faire le mal et son dernier combat était bien la preuve de son courage. L'eau du chaudron se troubla pour toujours. Eriagh venait de franchir les portes de cristal derrière lesquelles Albaraïd l'attendait. Le jeune fianna venait de laisser son épée en un lieu où seul pourrait s'en emparer un homme digne de la porter.

Après que le barde ait fini de lui conter la légende d'Eriagh, Llallogan demanda qui souhaiterait l'accompagner à la recherche des hommes-serpents et de l'épée d'Albaraïd. Personne ne se proposa chez les fianna. Eriagh était le plus brave, le plus vaillant, le plus fort d'entre les jeunes fianna. Il avait mérité de porter l'épée d'Albaraïd et aucun ne se sentait le droit de la revendiquer. Peut-être le jour viendrait où un autre fianna relèverait le défi : Llallogan décida de partir seul. Essayer de motiver les hommes de la forêt pour l'épée venait de s'avérer un échec. Or le druide savait parfaitement que la menace des hommes-serpents paraissait bien trop irréelle aux fianna pour les amener à s'aventurer loin de leur forêt. Même la **tête de serpent** à la ceinture d'Eriagh n'a pas inquiété outremesure les magiciens fianna.

De même, les fianna refuseront d'accompagner les Atrenates hors d'Irlande (sauf si le Maître des Légendes sentait le besoin de faire entrer un nouveau personnage dans l'équipe, auquel cas un jeune fianna se dira prêt à revendiquer l'épée d'Albaraïd).

Toutefois, ils **escorteront** les Atrenates jusqu'au nord de la terre d'Irlande, leur trouveront un **bateau** appartenant à un marchand qu'ils ont sauvé des ogres et leurs magiciens indiqueront au groupe le **cap à prendre** pour suivre la route empruntée par Llallogan et par Eriagh avant lui.

Les iles du Grand Nord

18 LE DEPART POUR LE GRAND NORD

Les fianna ont trouvé pour les Atrenates une **barque** à voile carrée, capable de contenir 10 personnes. Les aventuriers devront se débrouiller pour manœuvrer le bateau eux-mêmes.

Alors que les fianna sont déjà repartis, Brendan souhaite un bon voyage aux gaulois. L'**amuseur** ne restera avec le groupe que si celui-ci est suffisamment diminué pour que sa présence devienne vitale. Certes, retrouver Llallogan ferait plaisir à Brendan, mais à la simple idée d'affronter la mer boréale, il sent déjà son courage l'abandonner.

Par contre, Manannan Mac Lyr a tenu sa promesse. Sa compagne de quelques jours est de **retour** parmi les siens. Sans doute que l'homme de Man, fils d'Océan, a épuisé tous les sujets de conversation avec elle. Avant de partir, le patron des marins lui a **conseillé** de ne pas prendre la mer si le temps est beau. La recommandation peut paraître étrange mais les dieux doivent bien savoir de quoi ils parlent. Manannan a parfaitement raison. Si les Atrenates partent le premier jour de mauvais temps, les conditions seront difficiles pendant trois jours mais le quatrième, le ciel se dégagera, juste au moment où le bateau sera en vue de la première île. En cette période de l'année, le temps semble respecter l'**alternance** suivante : 2 jours de beau temps, 3 jours de mauvais temps, 2 jours de beau temps... Si un personnage cherche à *prédire le temps,* sa détermination s'avère exacte s'il réussit un jet de compétence et parfaitement inexacte s'il échoue largement. Les jours de mauvais temps, les personnages peuvent être sujets au mal de mer. Les jours de beau temps la mer est suffisamment calme pour que les jets d'*avoir le pied marin* soient réalisés avec un bonus de 5.

19 LES BRISANTS

Le quatrième jour, les Atrenates arrivent en vue d'une **île.** La côte ressemble un peu à celle de l'ouest armoricain. L'accès est rendu impossible par les nombreux **écueils** dont seuls certains émergent nettement.

Si le temps est beau, un jet de vision réussi permet aux personnages de s'apercevoir de la présence des rochers. Cela leur laisse tout le temps pour **manœuvrer** et s'éloigner.

Par contre, si le temps est mauvais ou si le jet de vision est échoué, les écueils ne sont décelés qu'au dernier instant.

Les Atrenates doivent alors réussir un jet de compétence *manœuvrer un bateau* pour éviter de s'écraser sur les rochers. Si le temps est mauvais, on applique un malus de 5 au jet. Au cas où le jet est échoué, le navire encaisse un **choc** qui retranche à sa solidité le résultat de 4 d10. Si le bateau tient bon, les personnages ont droit à un nouveau jet de manœuvre. La solidité initiale du navire est de 25.

Si le bateau **coule,** les Atrenates risquent de se noyer. Pour commencer, le contact avec l'eau froide provoque un choc violent. Chaque personnage doit réussir un jet de choc physique (E). En cas d'échec grave (marge d'échec supérieure ou égale à 5), le personnage est « saisi » : il prend immédiatement 5 Me points de souffle et commence à se noyer au rythme de 1 point de souffle par seconde. Ceux qui ont légèrement échoué au jet de choc physique (Me de 1 à 4) prennent aussi 5 Me points de souffle mais ils peuvent quand même essayer de nager. Ils subissent toutefois un malus égal à Me pour leur premier jet de nage. Ceux qui résistent avec succès au choc peuvent essayer de *nager* sans malus. Si le temps est beau, la **nage** est rendue plus facile (bonus de 5 aux jets). Un nageur se fatigue de 3 points par minute et son état de souffle se stabilise à Sfl-p = 15.

On applique le même système que pour la traversée de la Vuigeaume *(LES OTAGES) :* si le personnage réussit au premier jet, il progresse normalement ; s'il ne réussit qu'au second, il reste sur place une minute ; s'il ne réussit qu'au troisième jet, non seulement il reste sur place mais il boit la tasse (3 points de souffle) ; enfin, s'il manque ses trois essais, le personnage se noie au rythme de 1 point de souffle par seconde.

Il faut réussir **trois progressions** (trois minutes de nage efficace) pour atteindre le rivage. Un personnage qui se noie ne peut s'en sortir qu'avec une aide extérieure. Si un personnage tente de ramener un camarade en détresse, il doit réussir ses jets de nage malgré un malus de 6.

Les survivants trouveront sur l'île de quoi fabriquer un **radeau.** L'île (2 km de rayon) n'est pas habitée mais les baies y sont abondantes et les personnages peuvent s'en nourrir. Pour construire un radeau convenable, il faut réussir un jet de métier *construire*

des bateaux ou *construire des esquifs.* Si personne n'a un tel métier, les chances de réussir sont égales au meilleur des deux scores des dons mécanique (Mec) ou nature (Nat) divisé par 5 et arrondi au chiffre inférieur.

Les chances vont donc de 0 à 4. Si un des spécialistes du bois *(charpentier, tonnelier...)* réussit un jet de métier, il ajoute sa marge de réussite en tant que bonus aux chances de construction. De même, un jet réussi par un personnage qui possède la compétence *manœuvrer une embarcation* apporte un autre bonus égal à sa marge de réussite. Une tentative de construction demande trois journées de travail à six personnes (ou 9 journées s'ils n'ont pas de hache). Une fois l'ouvrage achevé, il faut déterminer la **solidité** du résultat. La solidité de base est 5 pour une construction par des spécialistes et seulement de 1 si le radeau est le résultat du travail d'amateurs. A ce chiffre de base on ajoute la marge de réussite du jet de construction.

Une fois le radeau construit, il faut **regagner la haute mer.** Pour passer sans encombre les écueils, un jet de manœuvre *(manœuvrer une embarcation)* doit être réussi. Par beau temps, les jets sont réalisés à + 5.

En cas d'échec, le radeau perd 4d10 de solidité. S'il résiste au choc les personnages ont droit à un nouveau jet de manœuvre et ainsi de suite jusqu'à ce « que ça passe ou que ça casse ! »

20 L'ILE AU DRAGON

Un jour après l'île aux écueils, les Atrenates peuvent apercevoir une autre **île** rocheuse. Cette fois, il ne semble pas y avoir de risque de s'approcher.

Toutefois, si un jet de perception est réussi, les personnages se rendront compte que ce qui semble être un **gros rocher** sur la plage est en réalité un **dragon celtique** (LC) immobile. Si le temps est mauvais le jet de perception est réalisé à - 5.

Le vieux dragon a été rendu fou par sa solitude et sa seule consolation dorénavant est de **terroriser** les voyageurs insouciants qui abordent l'île. Il reste immobile sur la plage de manière à se confondre avec les rochers environnants. Son but est uniquement de faire peur. Toutefois, si on l'attaque il ripostera avec violence. L'île (3 km de rayon) est déserte ; le dragon n'a même pas de trésor. C'est sans doute cela qui l'a rendu si aigri.

21 LA TERRE DES FEMMES

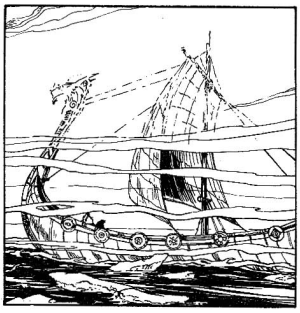
Le lendemain de l'île au dragon, une nouvelle **terre** se présente. Même s'il fait beau, les côtes sont estompées par la brume. Si le bateau s'approche, les Atrenates distinguent nettement les femmes qui semblent les attendre sur la plage. Elles sont vêtues de robes vaporeuses et ont les bras chargés de fruits. Un jet réussi de sixième sens (SIX) préviendra les personnages qu'il y a de la **magie** dans l'air !

A ce sujet, rappelons que lorsqu'un jet doit être tenté pour savoir si l'un des personnages a perçu quelque chose, le Maître des Légendes ne lance qu'un d20. Il compare le résultat aux chances (éventuellement modifiées) de chacun des aventuriers et annonce à ceux qui ont réussi ce qu'ils sont en mesure de percevoir. Toutefois, le Maître des Légendes doit tenir compte des circonstances. Par exemple, s'il s'agit de distinguer un objet en avant du bateau, le personnage à la proue aura des chances normales ; les aventuriers à ses côtés auront un léger malus et ceux qui sont à la poupe ou qui ne regardent pas dans la bonne direction n'auront aucune chance. Ainsi, un personnage qui a une moins bonne vue qu'un autre va pouvoir distinguer quelque chose que l'autre n'aura pas vu pour la simple raison que ce dernier était moins bien placé.

Si un personnage **débarque,** en apparence rien ne se passe. Ou du moins rien de grave puisqu'il est accueilli par de charmantes hôtesses qui lui offrent de magnifiques pommes dorées. Par contre, lorsque le personnage tente de remonter sur le navire, il...tombe en poussière ! En effet, cette île est la « terre des femmes », l'une des multiples manifestations de l'Autre-Monde. En posant le pied à terre les personnages sont passés de vie à trépas. Il leur est impossible de regagner leur monde vivants. Mais ils peuvent se réjouir car la « vie » est agréable sur la terre des femmes.

Les hôtesses ne se vexeront pas si les personnages refusent de débarquer. Elles leur souhaitent bon voyage et... à bientôt ! Elles savent bien que tôt ou tard tous reviendront pour toujours vers ces côtes.

22 LES EAUX DU NORD



Un jour après que le groupe ait quitté l'île des femmes, le temps a rompu son cycle. Il ne fait plus ni beau ni vraiment mauvais. La mer est relativement calme mais la **température** a considérablement chuté. On ne distingue que rarement le soleil à travers les **brumes**.

Le lendemain, les personnages aperçoivent les premiers blocs de glace. Le matin les **icebergs** sont rares mais dans l'après midi, ils deviennent de plus en plus nombreux. Pour éviter les chocs, les Atrenates doivent réussir un jet de manœuvre toutes les 4 heures à partir de 16 heures. A chaque jet de manœuvre échoué, la solidité de l'embarcation est diminuée de la marge d'échec du jet. Si les personnages sont sur un radeau, les jets sont réalisés avec un malus de 3. La nuit (17 heures à 7 heures) un jet de vision à - 5 doit être réussi au préalable, sinon l'obstacle n'est aperçu qu'au dernier moment et le jet de manœuvre est alors tenté à - 5.

Le jour suivant la température est encore plus fraîche. Soudain, 150 m au devant apparaît une forme. La route des Atrenates s'apprête à couper celle d'un autre **navire (scène n° 3)**. Si un magicien réussit un jet de *connaissance* des *créatures monstrueuses,* un druide un jet de *théologie* ou un barde un jet d'initiation bardique, le personnage en question identifie le navire comme un bateau formoîré. La taille du bateau permet de penser que les créatures du chaos et des ténèbres sont au moins trente. Ceux qui étaient partis à la recherche d'Etaine doivent se souvenir des ravages causés par un seul Formoîré (CONN RUADAN). Alors trente ! Les Atrenates risquent de se sentir en nette infériorité. Le salut réside dans la **fuite** (en bateau) ou dans la rapidité à **se cacher** derrière un iceberg (en radeau).

En effet, le **bateau atrenate** est automatiquement repéré et le navire formoîré met immédiatement le cap droit dessus. Rien ne sert de se cacher, il faut fuir. Les personnages ont l'avantage d'une embarcation très maniable. Au départ il y a 150 m entre les deux navires. Toutes les dix minutes chaque capitaine lance un d20 de *manœuvre* (Formoîré = CDS = 12). Si un capitaine échoue, son navire perd un nombre de points de solidité égal à la marge d'échec du jet (solidité du bateau formoîré = 120). Pire, en cas d'échec critique, le navire n'est plus manœuvrable. Le Maître des Légendes fait la différence des marges des deux capitaines. Si le résultat est en faveur de l'Atrenate, il **distance** le Formoîré de 5 m par point de différence de marge. Dans le cas inverse, c'est le navire du chaos qui se **rapproche** d'une même distance. Pour essayer de profiter de la plus grande manœuvrabilité de leur bateau, les Atrenates peuvent tenter de se diriger vers les zones où les icebergs sont les plus nombreux. Cette **prise de risque** se traduit par un malus de 1 à 5 au jet de manœuvre du capitaine atrenate. C'est lui qui choisit le degré de difficulté. Le navire formoîré étant moins maniable, son capitaine sera pénalisé d'un malus double (-2 à -10). Si le bateau formoîré atteint moins de 60 de solidité, le capitaine **abandonne la poursuite**. Il arrête aussi si l'écart entre les navires excède 300 mètres. Par contre, si le bateau du chaos et des ténèbres **rattrape** les Gaulois, il leur est demandé de monter à bord sans armes. Capturés, les Atrenates seront emmenés en esclavage chez les formoîrés.

Si les personnages sont en **radeau**, ils peuvent tenter de se cacher derrière un groupe d'icebergs. Pour cela, un personnage doit proposer un endroit valable et proche en réussissant un jet de compétence *se cacher.* Ensuite, le capitaine doit réussir à manœuvrer. S'il échoue, il heurte un bloc de glace, endommage le radeau (perte de Me points de solidité) et il doit recommencer sa manœuvre. Si la première tentative échoue, les Formoîrés ont 3 chances sur 20 de repérer le radeau. Ces chances augmentent de 1 à chaque tentative manquée par le capitaine atrenate. Un échec à *se cacher* équivaut à une tentative manquée. Si le radeau est repéré, il suffit au capitaine formoîré de réussir un jet de *manœuvre* pour que les Atrenates soient en son pouvoir.

Une fois les humains **capturés**, les Formoîrés poursuivent leur chemin vers une de leurs îles. Fait assez étonnant, eux-mêmes venaient d'échapper à un bateau Tuatha Dé Danann. Mais le lendemain, alors que l'île formoîrée est encore loin, la magie des fées leur a permis de retrouver le navire du chaos. Mieux même, ils ont réussi à se rapprocher à la faveur d'un **épais brouillard magique**. Le sixième sens des Formoirés les alerte trop tard. Le navire des Tuatha est tout proche et le combat est inévitable. Alors que magiciens et sorciers se neutralisent, c'est **l'abordage** ! Trente Formoîrés (CDS = 16) face à quarante Tuatha Dé Danann (CDS = 15) !

Voilà une bonne occasion d'utiliser le **système de combat accéléré** donné en annexe du *Signe du serpent,* d'autant plus que l'avenir des personnages dépend du résultat de la bataille.

Si les **Tuatha Dé Danann l'emportent**, ils déposent les Atrenates sur l'île qu'ils souhaitaient atteindre. En échange, ils doivent récupérer l'épée d'Albaraïd et venir la lancer sur la plage de l'île des femmes. Il n'y a pas de problème pour le retour puisqu'un bateau celte, sans doute celui de Llallogan, est abandonné sur les glaces de l'île.

Si ce sont les **Formoîrés qui gagnent** la bataille, les personnages sont emmenés en esclavage. Seul, Manannan Mac Lyr peut intervenir. Si l'une des Atrenates a accepté d'être sa compagne l'affaire de quelques jours, (et de quelques nuits), le patron des marins va **délivrer** le groupe. Surgissant du brouillard sur son char, il entame un *chant du sommeil* tout en décrivant des cercles autour du navire formoîré. Il n'y a pas de sorcier assez puissant sur le bateau pour empêcher d'agir la magie du fils d'Océan. Les Atrenates succombent aussi au charme et s'endorment. Lorsqu'ils se réveillent, ils sont sur l'île près du bateau de Llalogan. Hélas pour les Atrenates si la proposition de Manannan a été déclinée, il n'interviendra pas. Les personnages se retrouveront esclaves chez les Formoîrés. Voilà un beau sujet d'aventure pour le Maître des Légendes. Il doit mettre sur pied l'organisation de l'île formoîrée d'où les personnages tenteront, sans aucun doute de s'évader. Après tout, en s'emparant d'un bateau ennemi (un exploit sans précédent mais on peut toujours rêver), ils pourraient même essayer de continuer leur mission...

Le monde perdu

23 L'ARRIVEE SUR L'ILE

Si les personnages ont réussi à surmonter tous les obstacles, ils sont maintenant sur l'île. Qu'ils soient arrivés sur leur bateau, sur celui des Tuatha Dé Danann, en radeau, sur un navire formoîré ou même sur le char de Manannan Mac Lyr n'a pas d'importance.

L'île ressemble à un grand **bloc de glace** émergeant de l'eau et des **brumes**. Sur la plage enneigée, à l'abri des vents derrière un rocher, un **petit voilier** de construction celtique repose sur le flanc. Il s'agit du bateau emprunté par Llallogan lors de sa traversée.

Un chemin escarpé mène jusqu'en haut des falaises de glace. Le plateau est balayé par de violentes rafales d'un **vent glacial**. La température est inférieure à - 30° C et si les personnages ne sont pas équipés, ils vont souffrir du **froid** (LRA 19). Le vent crée des bourrasques de neige qui limitent la visibilité à quelques mètres.

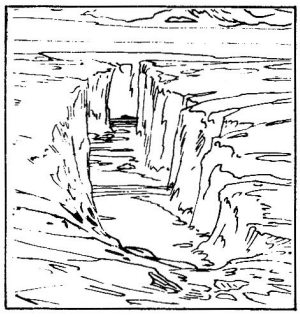
Si les Atrenates cherchent des **traces**, ils ne trouvent pas celles de Llallogan. Par contre, un personnage qui réussit un jet de compétence *pister* ou *connaissance des animaux*, va reconnaître des traces d'ours.

Mais un danger bien plus considérable guette les Atrenates. Une **tarasque des neiges** (LC) va tenter de les surprendre (CDS = 14). Si la victime choisie par le monstre a indiqué qu'elle était sur ses gardes, la créature retranche le facteur de surprise du personnage à ses chances de surprendre. Si la surprise échoue, la victime a droit à un jet de réflexes pour réagir sur le champ.

Si la surprise a fonctionné, la tarasque attaque sans opposition à la première seconde. Dès la seconde suivante, tous les personnages ont droit à un jet de réflexes. En cas d'échec, ils feront une nouvelle tentative à + 1 à la seconde suivante. La tarasque est d'autant plus vindicative qu'un ours vient de lui échapper. Elle luttera jusqu'à sa mort ou celle de tous ses adversaires. Le blizzard se fait de plus en plus mordant. La nature semble si ingrate que même la présence d'ours et de tarasques paraît étonnante.

Quant à celle d'hommes-serpents, elle n'est même pas concevable. Et pourtant...

24 LA CREVASSE



L'expédition avance péniblement dans les tourbillons de neige. Au bout de quelques heures de marche, les Atrenates arrivent devant un véritable **mur de brouillard**. A quelques mètres devant eux un chemin paraît descendre dans une **crevasse (scène n° 4)**. Il semble même que par endroit des marches ont été taillées dans la glace.

Si les personnages s'approchent du mur de brume, ils se rendent aisément compte qu'il s'agit de vapeur d'eau. S'ils tentent d'avancer à travers le brouillard, la visibilité devient nulle. Seul un jet de perception réussi permettra au personnage de tête d'éviter de faire une **chute** de plusieurs centaines de mètres. Le plateau s'arrête net et le brouillard empêche de voir ce qui se trouve plus bas. La température est légèrement plus élevée dans la brume qu'à l'extérieur (de -20° C à + 5° C).

Le Maître des Légendes dispose d'une carte (**carte n° 3**) qui lui permettra de suivre l'évolution des personnages dans la vallée. Il peut l'utiliser pour déterminer le temps que mettent les Atrenates s'ils décident de faire le tour de la grande dépression (attention aux chutes !).

Au fur et à mesure que le groupe descend, la **température augmente**. La pente est très raide et la glace fait place au rocher. De part et d'autre du «chemin», de petits torrents dévalent la pente. Le Maître des Légendes doit indiquer aux joueurs que toute chute peut avoir des **conséquences mortelles**. Le brouillard est moins dense mais l'humidité rend le sentier très **glissant**. Par trois fois, un personnage déterminé au hasard, devra réussir un jet d'équilibre ou tomber de d10 mètres. Les dommages (5 points de souffle par mètre, sans compter les blessures éventuelles) peuvent être diminués grâce à un jet de réception de chute réussi (2 Mr points de souffle soustraits aux dommages). Bien entendu, si ce n'est pas le personnage de tête qui glisse, le malheureux risque **d'entraîner** quelques camarades dans sa chute, à moins que ces derniers ne puissent le **rattraper** «au vol». Pour ne pas être entraîné dans la chute, le personnage qui précède celui qui vient de glisser doit réussir un jet d'équilibre avec les modificateurs suivants :

- Malus = marge d'échec de celui qui vient de glisser + (p/20) du même personnage.
- Bonus = (p/20). de celui qui risque d'être entraîné.

Si le jet est réussi, le personnage n'est pas déséquilibré. Il peut même tenter de retenir son infortuné compagnon.

Pour cela, il doit réussir successivement :
- Un jet de réflexe.
- Un jet de coordination.
- Un jet de force avec comme malus le chiffre (p/20) de celui qui glisse.

Si le jet est échoué, nous avons maintenant deux personnages en perte d'équilibre. A son tour, celui qui est situé en avant d'eux risque d'être emporté. Toutefois, s'il réussit un jet de réflexe, il peut «esquiver» et ainsi ne sera pas entraîné. S'il échoue, il va devoir à son tour réussir un jet d'équilibre avec les modificateurs suivants :

- Malus = Marge d'échec du dernier à avoir glissé + somme des (p/20) de tous ceux qui ont perdu l'équilibre.
- Bonus = (p/20) de celui qui risque d'etre entraîné à son tour.

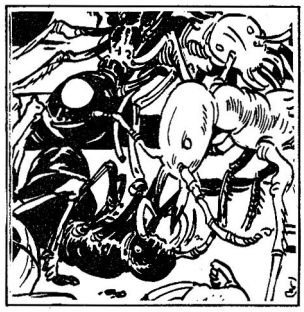
Si le jet est réussi, le personnage peut tenter de rattraper un de ceux qui sont en train de glisser. Si le jet est échoué, nous avons maintenant trois aventuriers en train de dégringoler la pente... A qui le tour ? Il suffit d'appliquer le même principe pour les suivants. Si les personnages sont encordés tous ceux qui ne glissent pas peuvent tenter un jet de force pour stabiliser leurs compagnons

Au fur et à mesure de la progression, la brume se transforme en **pluie** fine puis en pluie tropicale. De la **végétation** apparaît petit à petit. La descente se termine enfin et le groupe se retrouve face à une bien étrange forêt...

25 L'ENTREE DANS LA FORET

La forêt qui s'étend à perte de vue devant les Atrenates ne ressemble guère à celle de leur pays. Certains arbres ont une **taille gigantesque (scène nº 5)**. Il s'agit en réalité d'une forêt de type tropical, formée d'espèces de différentes ères : primaire (carbonifère), secondaire (époque des dinosaures), tertiaire et quaternaire (époque actuelle). La température a considérablement augmenté pendant la descente. Les personnages risquent maintenant de souffrir de la **chaleur** (environ 35º C). Les falaises, que les Atrenates viennent de descendre, se perdent dans les brumes. Droit devant, un chemin s'engage dans la forêt.

26 LES FOURMIS



Les personnages progressent dans la forêt depuis un bon moment déjà. Ils ont fini par s'habituer aux **bruits étranges** qui jaillissent de toutes parts (cris d'oiseaux,...). Toutefois, si un Atrenate réussit un jet d'ouie (OUI), il perçoit des **bruissements suspects** (les bruissements sont toujours suspects), une vingtaine de mètres en avant du groupe. Soudainement les branches s'écartent et des **fourmis** sortent de la forêt. Mais il ne s'agit pas d'insectes ordinaires. Ces fourmis là sont de la taille d'un chien. Noires, elles portent un point blanc sur le premier segment de leur abdomen. Elles empruntent le chemin et arrivent à grande vitesse vers les personnages. On peut déjà compter une trentaine de ces insectes géants. Presque au même moment, un nouveau bruissement se fait entendre, mais cette fois-ci derrière le groupe. De nouvelles fourmis coupent toutes possibilités de repli aux Atrenates. Celles-ci sont blanches avec une tache noire.

Si les personnages s'écartent du chemin, ils vont assister à une véritable **bataille rangée** entre fourmis blanches et fourmis noires (**scène nº 6**). Le groupe n'a qu'à profiter du combat pour s'en aller et il ne sera pas inquiété.

Par contre, si les Atrenates **s'interposent**, ils seront attaqués, les fourmis balayant tout sur leur passage pour pouvoir combattre leurs ennemies.

De même, si le groupe attend trop, les survivantes pourraient bien se lancer à leur poursuite. Il y a environ soixante fourmis réparties également entre blanches et noires.

27 LES DRAGONS A CORNES

La forêt devient un peu moins dense mais reste très sombre à cause de l'épais feuillage des arbres géants.

Un **rhinocéros** va sortir de la forêt et traverser le chemin en chargeant. La victime potentielle (le personnage qui se trouve sur la trajectoire) et les deux Atrenates qui l'entourent ont droit à un jet de perception. Ceux qui réussissent enlèvent leur facteur de surprise aux chances de surprendre du rhinocéros (CDS = 9). Les personnages qui ne sont pas surpris peuvent tenter

quelque chose après avoir réussi un jet de réflexe : feinte de corps, esquive, réception de charge,... L'animal charge celui qui se trouve sur sa route (**scène n° 7**).

Le rhinocéros semble effrayé. Il traverse le chemin et s'il n'est pas abattu, continue à travers bois de l'autre côté. Il s'est à peine éloigné d'une soixantaine de mètres qu'il entre dans une clairière où il va trouver la mort. En effet, un **triceratops** intercepte le pauvre animal (**scène n° 8**).
Le combat est très bref. Les personnages ont intérêt à s'éloigner rapidement de ces «dragons à cornes».

28 LA SORTIE DE LA FORET

La forêt se termine assez brutalement. Les personnages font maintenant face à d'impressionnantes **falaises** qui débutent une centaine de mètres en avant. Un **défilé** divise le plateau en deux compartiments. Le groupe s'est à peine avancé qu'un **aigle géant** surgit du ciel. Six autres apparaissent en haut des falaises.

L'oiseau se pose à cinq mètres des Atrenates (**scène n° 9**). Il est capable de langage humain mais sa voix trahit son origine aviaire. Il demande aux personnages pourquoi ils osent pénétrer sur son territoire. Iyak, c'est son nom, a envers eux un **préjugé** très défavorable car les Pictes ont tué deux des siens, il y a deux saisons. Si les Atrenates expliquent qu'ils sont des ennemis des Pictes et des hommes-serpents, l'aigle sera mieux disposé à leur égard. Il leur demandera ce qu'ils lui proposent en échange du **droit de passage.** Il acceptera tout bijou ou bel objet ainsi que de la nourriture fraîche.

Si le groupe finit par lui faire une bonne impression, Iyak lui fournira quelques **renseignements :**
- Un homme seul est passé par ici il y a plusieurs lunes (Llallogan).
- Un puissant félin habite la montagne.
- Les reptiles deviennent de plus en plus arrogants.

Si les personnages se sont montrés particulièrement **respectueux** avec le roi des aigles, ces derniers escorteront le groupe pendant sa traversée de leur territoire. Ils iront même jusqu'à intervenir loin de leurs bases si cela s'avérait nécessaire (pour aider les personnages à s'échapper du volcan par exemple).

Il peut être très judicieux d'utiliser une compétence comme *éloquence. Argumenter* et *marchander* sont sans doute moins appropriés.

La meilleure compétence à utiliser est certainement *flatter.* C'est ainsi que les Atrenates peuvent obtenir le plus du roi des aigles. Mais attention, tout échec signifiant qu'Iyak s'est aperçu qu'on essayait de le manipuler, les conséquences peuvent s'avérer désastreuses.

29 LE PLATEAU

La gorge fait rapidement place à un **chemin escarpé.** Le contraste de paysage avec la forêt est total. La végétation est beaucoup plus rare et le sentier serpente dans un **chaos de blocs** arrondis par des siècles d'érosion. L'air semble immobile. Rien, sur le plateau n'est en mesure de rompre le **silence.** Rien, si ce n'est le bruit des pas des aventuriers.

Pour rien au monde celui qui observe leur passage ne laisserait échapper le moindre son. L'animal a retenu son souffle. Les muscles tendus, il est prêt à bondir. Certes l'adversaire paraît nombreux, mais les proies sont trop rares pour que la moindre occasion soit négligée. Et puis, personne ne doit pouvoir traverser son territoire impunément, sans payer le tribut du sang. La victime est désignée. La bête s'élance du rocher en surplomb sur lequel elle était tapie (**scène n° 10**). Le personnage en arrière-garde du groupe est attaqué par un **machairodus** (félin préhistorique). Si les Atrenates étaient sur leurs gardes, ils retranchent leurs facteurs de surprise aux chances de surprendre (CDS = 16) du «lion aux longs crocs». Si l'animal est **mis en difficulté** (état 50 ou pire), il se retire. Mais pas avant d'avoir montré sa puissance.

Peu après l'épisode du machairodus, le chemin commence à **redescendre.** Hélas, il n'est pas possible de tirer avantage de l'altitude. Les personnages sont au-dessus d'une **nappe de brouillard** qui recouvre la majeure partie du territoire qui s'étend à leurs pieds. Au fur et à mesure de la descente, l'air se charge **d'humidité.** La pente s'adoucit et le chemin s'enfonce dans une brume de plus en plus dense...

30 LE MARAIS

La descente touche à sa fin. Le **brouillard** empêche d'avoir une vision nette du paysage, comme il prive les personnages de la contemplation du chemin parcouru. La terre du sentier devient **humide.** Les pieds laissent de profondes empreintes que l'eau s'empresse de combler. Bien vite, les Atrenates s'aperçoivent qu'ils se déplacent sur une étroite bande de terre ferme au milieu d'un **marécage.** Le plus

souvent, ils ont même de l'eau jusqu'aux chevilles. Le contraste avec le plateau est saisissant. Le marais semble **grouiller** de vie comme si des milliers d'yeux épiaient le passage du groupe. Une **odeur sulfureuse** persistante agresse l'odorat des personnages. La **végétation** semi-aquatique (algues, mousses, roseaux,...) donne un aspect inquiétant à l'environnement. La progression est lente et prudente.

Par deux fois le personnage de tête devra réussir un jet de perception s'il ne veut pas quitter le chemin. S'il échoue, il s'aventure sur une zone instable et commence à **s'enfoncer** de façon irrémédiable. Si un personnage suit l'infortuné à moins de deux mètres, il doit réussir un jet de vivacité d'esprit pour s'arrêter avant d'être piégé à son tour. Un personnage qui s'enlise ne peut s'en sortir sans une aide extérieure. A chaque seconde le malheureux s'enfonce de 10 centimètres. Pour l'aider, il faut réagir en commençant par réussir un jet de vivacité d'esprit. Si le premier jet est échoué on a droit à un nouveau jet à + 1 à chaque seconde suivante.

Il faut ensuite s'emparer d'une **corde** (1 à 4 secondes de perdues suivant où elle est rangée), puis la lancer. Le « lanceur » tente un jet d'habileté (C). Sa marge de réussite (ou d'échec) compte en tant que bonus (ou malus) au jet d'habileté que le personnage en difficulté doit réussir pour se saisir de la corde. En cas d'échec il faut ramener la corde (1 seconde) et la relancer. Pour sortir d'affaire l'infortuné personnage, il faut **tirer** sur la corde avec une force suffisante. Pour déterminer si l'opération réussit, on procède comme suit :

- Chaque personnage qui tire sur la corde fait un jet de force. On additionne toutes les marges de réussite sans tenir compte des marges d'échec. Le chiffre obtenu mesure la force développée par ceux qui tirent sur la corde.
- La force minimale nécessaire est égale au chiffre (p/20)° du personnage enlisé, auquel on ajoute 1 par dizaine de centimètres dont il s'est enfoncé.

Si la force développée est supérieure à la force minimale nécessaire, la différence entre les 2 chiffres donne le nombre de dizaines de centimètres de vase dont est extrait le personnage enlisé. Donc à chaque seconde le malheureux s'enfonce de 10 cm mais est tiré vers le haut d'un certain nombre de cm (qui peut être nul). Si un personnage commet un échec critique sur son jet de force (20), il glisse et lâche la corde.

Exemple :
Un personnage commence à s'enliser. Trois secondes plus tard, il réussit à s'emparer d'une corde lancée par ses compagnons. A la quatrième seconde, deux d'entre eux commencent à tirer (F = 16, F = 12). Le malheureux (p/20) = 4, 1m80) s'est déjà enfoncé de 40 cm. La force minimale nécessaire est égale à 8 (4 + 4). Les tireurs de corde lancent les d20 de force : respectivement 18 et 9. Le premier a échoué mais comme on ne tient compte que des marges de réussite, la force développée est égale à 3 (12 - 9). C'est insuffisant. A la seconde suivante, l'infortuné s'est enfoncé de 10 centimètres supplémentaires, 50 cm en tout ! La force minimale est maintenant égale à 9 (4 + 5). Les jets de force donnent 8 et 8. La force développée est égale à 12 (8 + 4). Le bilan est donc un gain de 30 cm (12 - 9 = 3). Encore un petit effort...

Le nombre des personnages qui peuvent tirer sur une corde est déterminé par sa longueur, sachant que **s'approcher** à moins de deux mètres de la zone instable est très imprudent (en cas d'échec critique au jet de force, le personnage glisse, lâche la corde et s'enfonce à son tour).

Attention, les jets de dés doivent être la conséquence de l'action (ou de l'inaction) des personnages. Dans la mesure du possible, ils ne doivent pas se substituer aux décisions des joueurs.

Par exemple, si le joueur a précisé que son personnage faisait bien attention où il marchait, le Maître des Légendes lui accorde un jet de perception pour voir s'il a réussi. Par contre, si le joueur n'a rien dit, le Maître des Légendes en conclut que le personnage n'était pas sur ses gardes. Il peut décider de lui accorder quand même un jet de perception mais avec un malus (-5 par exemple). Ainsi les décisions des joueurs influent sur le déroulement des événements.

Au cours de leur progression à travers le marais, les Atrenates ont aperçu quelques **animaux** qui n'ont, somme toute, rien d'extraordinaire (crapaud, serpent d'eau douce...). Par contre, aucun d'entre eux n'a jamais eu l'occasion de rencontrer une créature telle que celle qui s'approche d'eux maintenant...

31 LA CREATURE DU MARAIS

Certes, sa morphologie rappelle celle d'une **poule d'eau,** bien que son corps ait un aspect reptilien. Ses ailes ne lui permettent pas de voler, seulement de «courir» sur l'eau avec ses pattes palmées. Visiblement surpris par l'arrivée du groupe, le volatile se met brusquement à pousser des **cris stridents** en tournant en rond autour des personnages.

Ces derniers ont 5 secondes pour réduire l'animal au silence. Passé ce délai, et quoiqu'il arrive, les cris de la créature auront alerté le ver du marais.

Encore 3 secondes plus tard, soit 8 secondes en tout après le premier cri, le sol commence à **trembler.**

Deux secondes plus tard, le **ver géant** émerge et se dresse devant les personnages **(scène n° 11).** Le monstre va tenter d'engloutir quelques Atrenates.

Il est difficile à abattre mais couper ses **antennes** le prive d'organes sensoriels et il devient alors relativement facile de lui échapper (-5 à tous les jets de la créature).

Peu après, le personnage de tête devra à nouveau réussir un jet de perception pour éviter de **s'enliser.**

Plus tard, sur le chemin, alors que le brouillard limite la vue à une trentaine de mètres, une **nouvelle «poule d'eau»** apparaît. Aux personnages de réagir vite pour éviter l'arrivée d'un second ver.

Jusqu'à présent, depuis leur arrivée sur l'île, les Atrenates n'ont vu ni druide, ni picte, ni homme-serpent. La situation pourrait bien changer.

32 LA PATROUILLE

Si **l'odeur** qui se dégage du marais est toujours aussi nauséabonde, par contre le brouillard est un peu moins dense et la **visibilité** atteint près de cinquante mètres. Hélas, les **sons** sont toujours aussi étouffés. C'est sans doute pour cette raison que personne n'a rien entendu venir...

Cinquante mètres en avant du groupe, une **forme** surgit du brouillard. Un homme en robe blanche maculée de boue et de sang avance en courant vers les personnages. Moins de deux mètres derrière, une impressionnante **silhouette** de «dragon» semble sur le point de le rattraper. D'autres formes suivent plus loin (**scène n° 12**).

Si les personnages décident **d'agir** à cet instant précis, ils doivent, pour commencer, réussir un jet de réflexe (action purement physique) ou un jet de vivacité d'esprit (action réfléchie = sortilège,...).

A la seconde qui suit, le druide, car l'homme est un druide, est rattrapé par le monstre. On peut alors distinguer un peu mieux la créature. La morphologie du «dragon-chasseur» rappelle celle du Tyranosaurus Rex en plus petit. Il est aussi beaucoup plus vif comme le montre l'attaque dont est victime sa proie. Le druide était déjà dans un état 75 (Fat = 5) et la cruelle morsure de l'animal le fait sombrer dans le coma. Quatre secondes plus tard, le «dragon-chasseur» porte le **coup de grâce**.

Si les personnages désirent s'interposer, ils doivent réagir extrêmement vite, d'autant plus qu'arrivent sur les lieux deux **pictes** la lance à la main, suivis de **6 hommes de néandertal** armés de gourdins. Après s'être assurée que le druide est bien mort et l'avoir dépouillé de ses affaires, la patrouille sera prête à faire le groupe **prisonnier...** mort ou vif !

Le personnage qui vient d'être sauvagement éliminé était un druide picte d'une cinquantaine d'années. Pour mieux comprendre son rôle dans l'intrigue, il est bon de lire en détail l'histoire des pictes de l'île. Pour l'instant, il suffit de savoir que la mission de la patrouille était d'éliminer le druide et de ramener tout ce qu'il avait sur lui, c'est-à-dire le **médaillon translucide** qu'il avait autour du cou et le **petit sac** qu'il portait en bandoulière. Le sac contient quelques plantes médicinales ainsi qu'un plan grossier dessiné sur une peau de mouton tachée de sang (**document n° 1**).

Si les personnages réussissent à éviter l'affrontement avec la patrouille, cette dernière les escorte jusqu'à son village où le groupe sera fait prisonnier sur l'ordre du prêtre.

Si les Atrenates perdent le combat, les survivants sont désarmés et emmenés au village.

Enfin, si les personnages se débarrassent de la patrouille, ils n'ont rien à craindre pour le moment. En effet, le prêtre ne savait pas combien de temps prendrait la patrouille pour rattraper le druide. Par conséquent, il ne s'inquiète pas avant plusieurs jours.

33 LA SORTIE DU MARAIS

De leur plein gré, ou sous bonne garde, les Atrenates finissent par **sortir du marais.** Le chemin s'élève légèrement avant de s'engager entre deux falaises. L'air reste chargé d'humidité, même si la brume est beaucoup moins dense. Les personnages arrivent en haut d'un col. Le **paysage** qui s'offre alors à eux n'est pas des plus ordinaires. Le volcan aux parois abruptes qui émerge au centre d'un lac en est sans doute l'élément le plus marquant. Tout autour, une forêt d'arbres semblables à des palétuviers avance jusque dans l'eau d'où s'élève une **brume** persistante. Plus en retrait, des arbres tropicaux poussent sur la terre ferme (**couverture et scène n° 13**).

Alors que le groupe s'approche du lac, de nouveaux éléments se révèlent à la vue des personnages. Une clairière en bordure du lac abrite un petit **village** de maisons rondes celtiques. Trois **canots** reposent sur la berge. Au centre du lac, accolé au flanc du volcan, un **édifice** s'élève au-dessus de la surface. Une sorte de portique en forme de tête de serpent abrite quelques marches qui descendent jusqu'au lac.

L'expédition se trouve maintenant à un carrefour du scénario. Plusieurs choix s'offrent aux personnages. Par conséquent, et contrairement à ce qui a été à peu près respecté jusqu'à présent, les prochains chapitres ne se suivent pas nécessairement dans un ordre chronologique. Chacun couvre plutôt une petite zone géographique (village, lac, temple, volcan,...).

Le Maître des Légendes ne doit pas oublier que pendant que son expédition évolue dans l'un de ces secteurs, la **vie continue** dans les autres. Aucune de ces zones n'abrite de décor figé qui n'attend pour s'animer que l'arrivée des personnages. Au contraire, chaque secteur vaque à ses occupations et est prêt à agir si les circonstances l'exigent. Par conséquent, le Maître des Légendes doit être conscient de ce qui se passe dans chaque zone à tout moment. L'histoire des peuples de l'endroit l'aidera dans sa tâche.

34 LE VILLAGE DU LAC

Le village du lac est occupé **conjointement** par les Pictes et les Néandertals (respectivement environ 50 et 80). Près de **trente maisons** rondes abritent les deux communautés. Trois **barques** et un radeau permettent l'accès au temple du lac. Un enclos contient les **«dragons-chasseurs»** (2 en tout, dont un est généralement en patrouille). Dans un autre enclos est gardé un **ptéranodon** que trois Pictes (dont le prêtre) ont appris à monter. Le **prêtre** habite la maison centrale du village, tout près de celle du druide, hélas, maintenant déserte. Alors que les personnages sont dans la région, le village va essuyer une **sévère attaque** par les Néandertals des montagnes (**scène nº 14**).

Heureusement pour les Pictes et pour le peuple du lac, le raid a été **découvert** à l'avance par l'un des trois ptérodactyles (VUE = 13) dressés à surveiller la région (la montagne, la mine, les alentours du village).

Lorsque l'agresseur arrive, les Pictes sont prêts. Ils ont conservé l'habitude de se dévêtir et de se peindre le corps avant le combat. Le prêtre a supervisé les cérémonies adéquates. Cette **préparation** apporte aux Pictes les bénéfices suivants :

- Nudité : +3 aux facteurs de résistance, à l'esquive (ES) et aux feintes de corps (FC).

- Peintures de guerre : +1 aux chances d'impressionner l'adversaire avec les cris de guerre.

L'adversaire (120 Néandertals des montagnes) est trois fois plus nombreux que les Pictes (-5 aux chances de succès des cris de guerre). La foi moyenne des Pictes est 12. Par conséquent, les cris de guerre ont pour CDS = 8 (12 + 1 - 5). Si le jet échoue, il n'y a pas d'effet. Par contre, en cas de réussite, l'effet varie avec la marge de réussite (LC). Le Maître des Légendes lance le d20 des cris de guerre et applique les effets éventuels sur le peuple des montagnes. La suite dépend de l'attitude des personnages.

Si le groupe n'est **pas impliqué,** le Maître des Légendes peut appliquer le résultat suivant :

- Le village finit par l'emporter, l'agresseur se replie dans les montagnes.
- Bilan des victimes :
  . 1 Picte,
  . 12 Néandertals du lac,
  . 31 Néandertals des montagnes.
- Prisonniers :
  . 12 Néandertals des montagnes
  (5 hommes et 7 femmes) la plupart légèrement blessés.

- Le combat n'a guère duré plus de 30 minutes.

- Les chiffres de population donnés avec la description des peuples entrent en vigueur après la bataille.

Si les personnages interviennent le Maître des Légendes a au moins trois options à sa disposition :

- Ne jouer que les combats qui impliquent directement les personnages et appliquer le résultat précédant pour la bataille dans son ensemble.

- Jouer en détail les combats où interviennent les personnages et utiliser la règle de combat simplifié pour gérer le reste.

- Appliquer pour tous la règle de combat simplifié.

Dans ces trois cas, si nécessaire, les chiffres de population entrent en vigueur avant la bataille.

Si les Pictes sont **en difficulté,** ils font entrer en action le «dragon-chasseur». Si les personnages prennent le **parti des Pictes,** ils sont bien accueillis dans un premier temps. Mais si le prêtre s'aperçoit qu'ils représentent une menace, il les fera prisonniers avant de les «sacrifier» à l'idole. Si les personnages s'engagent au **côté du peuple de la montagne**, ils ne doivent pas attendre de reconnaissance illimitée, d'autant plus que les primitifs ne parlent pas d'autre langue que la leur. Enfin, si les personnages sont prisonniers des Pictes au moment de l'attaque, l'occasion est belle de tenter une évasion. Peut-être même que le peuple des montagnes libérera les Atrenates par inadvertance. A moins que les Pictes en difficulté n'offrent la liberté aux personnages en échange de leur aide.

Lorsqu'une attaque est découverte à l'avance, Pictes et Néandertals de la mine se replient sur le village, abandonnant les troglodytes enchaînés au fond.

35 LE LAC

L'eau du lac est **chaude** (près de 30 °C) et relativement **salée.** La traversée du lac n'est pas une mince affaire. Elle peut même s'avérer très dangereuse. En effet, le lac n'est pas peuplé uniquement de poissons inoffensifs.

En observant le lac, on peut apercevoir des remous causés par des «dragons-plats» (crocodiles, **scène nº 15**). Le **cadavre**, a moitié dévoré, de l'un de ces dragons-plats que les personnages peuvent découvrir près de la berge, devrait suffire à éveiller leur inquiétude. Une créature plus formidable encore, hante ces eaux troubles : le monstre du lac (LC).

Il y a plusieurs manières de **traverser** le lac :

- En **nageant :** si un personnage prend une telle décision, il y a fort à parier que ce sera sa dernière. Les **crocodiles** (10) ont de grandes chances de l'attaquer (19/20). Rappelons à ce sujet qu'un personnage qui se bat dans l'eau :

- doit réussir un jet de *nage* (jet de pondération, LR 25) avant de lancer son d20 d'attaque. Si le jet de *nage* est manqué, l'attaque échoue automatiquement et le personnage doit relancer un jet de *nage* pour ne pas boire la tasse (ou couler après un échec supplémentaire).

- ne peut utiliser qu'une arme qui ne demande pas une grande amplitude de mouvement (exemple : *coutelas* mais pas *épée longue).*

- En **marchant** sur l'eau : les chances d'être attaqué sont moindres (14/20). Cette fois-ci, il faut réussir un jet d'équilibre pour éviter de tomber dans l'eau (ce qui nous ramènerait au cas précédent !).

- En **radeau** : pour la construction d'un radeau on se reportera au chapitre 19 (Les brisants). Le radeau picte a une solidité de 18. Un radeau a autant de chance (19/20) d'être attaqué qu'un nageur. Les raisons deviennent évidentes quand on sait l'utilisation qu'en font les Pictes. De plus, si le radeau est attaqué par les crocodiles, le **monstre du lac** a 6 chances sur 20 d'intervenir à son tour.

- En **barque** : les barques pictes ont une solidité de 23 et chacune peut contenir jusqu'à 8 passagers. Les crocodiles ont normalement pour consigne de ne pas attaquer les barques. C'est ce que leur ont demandé les hommes-serpents, en échange de petits cadeaux sous la forme de radeaux (voir plus loin). Toutefois, juste au cas où ils auraient oublié, les crocodiles ont quand même 3 chances sur 20 d'attaquer la barque. Auquel cas le monstre du lac aurait 6 chances sur 20 d'intervenir, bien entendu.

Même si les crocodiles n'attaquent pas, le **monstre du lac** a toujours une petite chance sur 20 de transformer les personnages en casse-croûte.

Voici comment gérer les **attaques des crocodiles** : si à une même seconde les attaques cumulées des crocodiles excèdent la solidité de l'embarcation, celle-ci n'est pas détruite. Par contre, elle se retourne (c'est désagréable au possible mais imaginez la joie des crocodiles !). Une fois dans l'eau, les personnages risquent de trouver le combat bien inégal. Toutefois il faut bien avouer que les crocodiles du lac ne sont **guère courageux.** Ils n'ont pas l'habitude que la nourriture se débatte. Par conséquent, ils abandonnent à la moindre blessure. Impressionnants certes, mais peut-être pas si dangereux que cela, les «dragons-plats».

Le **monstre du lac** utilise en général son attaque favorite qui consiste à remonter à grande vitesse vers la surface, afin de **percuter** avec violence ce qui y flotte paisiblement. Là, par contre, si le résultat de cette sorte de «charge percutante» (CP) excède la solidité de l'embarcation, le monstre du lac en fait des allumettes et les occupants reçoivent un nombre de points de souffle égal à 10 % des dommages. Lui non plus n'est pas trop habitué à voir ses victimes se défendre. Il retournera hanter les profondeurs après avoir croqué un personnage ou deux, histoire de ne pas s'être dérangé pour rien. Inutile de préciser que l'arrivée du monstre du lac a pour effet de **disperser** les crocodiles.

La traversée du lac semble bien périlleuse. Peut-être que les Atrenates feraient bien d'attendre de voir **comment procèdent les Pictes.**

Après le combat face aux Néandertals, les Pictes ramassent les morts et les entassent sur un radeau (à l'exception du Picte qui recevra une sépulture décente). Puis ils poussent le radeau vers le centre du lac.
Peu après, les crocodiles apparaissent et s'en donnent à cœur joie. Hélas pour le spectacle, cette fois-ci, le monstre du lac n'intervient pas. C'est ainsi, grâce à la dernière traversée de quelques malheureux Néandertals, que les hommes-serpents ont obtenu des crocodiles qu'ils n'attaquent pas les barques. Le «dragon-plat» n'est ni très discipliné ni très obéissant et les Pictes ont appris à ne pas oublier de les satisfaire avant de s'aventurer sur le lac.

Une fois la surface du lac à nouveau calme, trois barques sont mises à l'eau. A l'intérieur : le prêtre, 5 Pictes, 6 Néandertals du lac et les 12 habitants des montagnes faits prisonniers au cours de la bataille.
Ces derniers sont inertes parce qu'on leur a fait boire un **philtre de sommeil** dont le secret a été livré au prêtre par les hommes-serpents (CDS 18, durée C). Ils n'ont pas pris énormément de risques, eux-mêmes n'y étant pas vulnérables. En passant, les Pictes **récupèrent le radeau** (ou ce qu'il en reste) et tous rejoignent sans tarder l'entrée du temple.

Une dernière chose à ne pas oublier : les hommes-serpents ont des **guetteurs** (sous-hommes-serpents) qui surveillent tout ce qui se passe sur le lac. Comme celui-ci est très souvent brumeux, ils n'ont en général que 12 chances sur 20 de repérer un arrivant. Ces chances varient avec les conditions de visibilité et la méthode d'approche.

A L'INTERIEUR DU VOLCAN

Les sous-hommes-serpents

36 LE TEMPLE

L'entrée est située au centre du lac, contre la paroi du volcan. Quelques **marches** mènent du lac à une allée couverte. Les murs sont taillés à même la lave. La route est barrée par une **double porte** en bois d'environ 4 mètres de haut. Chaque battant est très lourd mais il suffit de pousser suffisamment fort pour ouvrir. En général, l'intérieur est **éclairé** par 6 torches et 2 braseros. Le **plan (n° 1)** et l'illustration **(scène n° 16)** devraient donner une bonne idée de l'organisation de la salle.

Une **représentation** du *signe du serpent* est peinte sur le sol, au milieu d'un cercle.

De chaque côté, 4 **statues** en lave polie tiennent chacune une vraie lance en bois et métal (bronze). D'allure humaine, chaque statue semble porter un masque de serpent.

Des **colonnes** soutiennent des **tentures** et six d'entre elles portent des torches.

Derrière les tentures, il y a un espace vide (du moins pour l'instant).

Au centre est écrit un **nom** en caractères grecs. De part et d'autre, la **représentation** stylisée de deux serpents semble marquer une limite.

Contre le mur du fond, quelques **herbes** brûlent dans deux braseros en bronze.

En partie dans un renfoncement du mur, une **grande statue** en lave polie repose sur un trône. Elle représente **Ssepssiss,** le dieu à tête de serpent. Quelques marches mènent à l'idole qui tient dans sa main droite un sceptre (bâton autour duquel est enroulé un serpent).

Voilà le décor tel que les personnages le découvrent en entrant dans la salle du temple.

Il faut maintenant distinguer le cas où les personnages sont seuls dans le temple de celui où ils assistent à une cérémonie régulière officiée par le prêtre Picte.

Le temple du lac recèle de trouvailles techniques et magiques installées il y a bien longtemps. Les hommes-serpents actuels ne sauraient plus mettre au point de tels prodiges.

Trois secondes après que la double porte ait été ouverte, une **voix autoritaire** qui semble provenir de derrière la tenture gauche, dit en néandertal :
«Bienvenue au sanctuaire de notre Grand Dieu. Faites lui vos misérables offrandes et disparaissez avant qu'il ne perde patience !»

Bien entendu, le Maître des Légendes doit dire la phrase en **Néandertal,** en veillant bien à l'intonation et sans oublier l'accent tonique sur l'avant-dernière syllabe !

Dix secondes plus tard, si personne ne se tient dans **le cercle** du *signe du serpent,* la même voix, en colère, semble cette fois-ci provenir de derrière la tenture de droite :
« Est-ce que vous cherchez à mettre notre Grand Dieu en colère ? Etes-vous prêts à risquer son courroux?! Remettez-lui son dû et sortez, misérables créatures ! »

Le Maître des Légendes ne doit pas hésiter à y mettre tout son cœur ; c'est sans doute sa dernière occasion d'impressionner les joueurs par sa pratique du Néandertal !

Si 5 nouvelles secondes se passent sans que quiconque ne soit venu se placer dans le cercle, les **6 compartiments secrets** libèrent autant de serpents.

Si les reptiles sont tués, les hommes-serpents les remplaceront pour une prochaine occasion.

Le seul moyen de **s'approcher de l'idole** est de passer juste au-dessus du nom en le prononçant. Franchir la limite n'importe où ailleurs n'est pas valable. D'autre part, le nom est inscrit en grec. Il n'est pas très dur à déchiffrer (+5 au CDS d'*alphabet grec*), ni très compliqué à prononcer correctement (+5 au CDS de *parler grec*).

Si le rituel n'est pas parfaitement respecté, une **très puissante illusion** va se déclencher.

Les braseros dégagent immédiatement d'épaisses volutes de **fumées** qui envahissent la salle presque instantanément. Lorsque la visibilité revient un peu, chaque personnage aperçoit face à lui une **statue** prête à l'attaquer. Même si le personnage est sorti dans le couloir, il subit l'illusion. En effet, les statues de pierre ne sont pas animées. Ce que chaque Atrenate prend pour une statue est en réalité l'un de ses compagnons. Les personnages se retrouvent ainsi à **se battre entre eux,** deux par deux. Chaque Atrenate a donc l'impression de combattre une statue et de voir l'un des siens en faire de même à côté de lui, alors qu'en réalité, ils sont tous les deux en train de s'opposer.

Si le nombre d'aventuriers est impair, trois vont se battre ensemble, chacun croyant avoir à faire à deux statues.

Pour une fois, le Maître des Légendes n'aura pas à lancer de d20 pendant un combat. Ou plutôt si, il devra en lancer derrière son paravent, mais juste pour donner le change, sans tenir compte des résultats. En pratique il dit à chacun qu'il est attaqué par une statue. Puis il attend qu'un premier personnage frappe.

Supposons par exemple que Brennus et Samara soient face à face. La guerrière porte la première attaque (pour son joueur, elle frappe une statue). Elle échoue (son résultat ne lui permet pas de toucher Brennus). Le Maître des Légendes annonce que Samara a manqué sa statue. Puis, il peut s'occuper d'une autre phase de jeu qui se déroule à la même seconde, avant de revenir à Brennus. Il lui annonce que la statue tente de le frapper.

Le Maître des Légendes lance un d20 mais ne tient pas compte du résultat. Il applique celui de Samara et annonce donc que la statue a manqué Brennus. Quand Brennus ripostera, il annoncera le résultat sur sa statue avant d'annoncer le même résultat comme étant celui obtenu par l'autre statue sur Samara (ouf !)

Au bout de 3 minutes, **la fumée se dissipe** et après un jet de perception réussi, les personnages voient la vérité : ils se battaient entre eux. Si un personnage a regardé à travers le **médaillon des fées,** il a pu découvrir la réalité. Enfin, si un personnage **se doute** de quelque chose pendant le combat, il est libéré du sortilège en réussissant un jet de vivacité d'esprit et un jet de perception. Si le jet de vivacité d'esprit est échoué, le personnage a droit à une nouvelle tentative à +1 toutes les 3 secondes. Dès que le jet de vivacité d'esprit est réussi, le personnage fait un jet de perception. S'il échoue, il a droit à un nouveau jet sans bonus à chaque seconde.

Si le groupe ne fait pas preuve de présence d'esprit, ce piège des hommes-serpents pourrait bien leur être fatal. La tâche du Maître des Légendes dans cette phase de l'histoire n'est pas facile. Il doit réussir à **mystifier** les joueurs de la même manière que les personnages sont abusés par l'illusion. Les joueurs ayant tout de même plus d'éléments que les personnages pour découvrir la supercherie, on a institué le système des jets de vivacité d'esprit. Ainsi le personnage ne profitera pas illégitimement de la présence d'esprit de son joueur.

Si un aventurier **monte** les quelques marches qui mènent à l'idole, il va constater qu'elle a une sorte de **plateau** sur les genoux. Si l'on dépose plus d'un kilogramme sur cette plaque, elle commence à descendre 5 minutes plus tard, même si le poids a été enlevé entre temps. Grâce à cet espèce de monte-charges, il est possible de pénétrer à l'intérieur du volcan.

Voyons maintenant comment se déroule une **cérémonie** dirigée par le prêtre.

Les trois embarcations arrivent à proximité de l'entrée du temple. Pendant que les Pictes hissent les barques, les Néandertals trainent les prisonniers endormis dans le couloir. Les portes du temple sont ouvertes et trois secondes plus tard la voix se fait entendre. Les Néandertals se prosternent et le prêtre entre dans le cercle. Il prononce alors en néandertal quelques phrases agréables au dieu-serpent. Un Picte s'apprête à faire la première offrande : un sac rempli d'or et de diamants. Il s'approche de la statue en franchissant la limite au-dessus du nom qu'il prononce au passage. Puis, il monte les quelques marches et dépose le sac sur le plateau. Ceci accompli, il redescend les marches et franchit la limite au même endroit mais cette fois-ci en gardant le silence. Puis les autres Pictes et Néandertals portent les corps des prisonniers de l'autre côté de la limite, en prenant bien soin de prononcer le nom en passant au-dessus. Enfin un Picte va déposer, sur le plateau de l'idole, un «*coup de poing*» (arme de Néandertal des montagnes).

Ce dernier geste a pour but de prévenir les sous-hommes-serpents d'un arrivage de prisonniers. Pictes et Néandertals rejoignent le prêtre de l'autre coté de la limite. Ce dernier, qui se tient toujours au centre du cercle, prononce quelques phrases en Néandertal, demandant à **Ssepssiss** de bien vouloir accepter ces modestes offrandes. Puis Pictes et Néandertals se retirent en ordre, suivis du prêtre. Tout le monde rembarque et regagne rapidement le village avant que les crocodiles n'aient oublié qu'on leur a offert, il y a peu, un radeau de nourriture.

Seul le prêtre est au courant de ce qui peut arriver si le rituel n'est pas respecté (libération des serpents, illusion des statues). Si une des deux défenses était déclenchée par inadvertance, le prêtre sait que :
- Les serpents n'attaqueront pas quelqu'un se trouvant à l'intérieur du cercle.
- L'illusion agira sur les autres Pictes et sur les Néandertals. Toutefois, étant au courant, il peut les prévenir. A chaque seconde, tous ont droit à un jet de perception (Pictes = 12, Néandertals = 10) qui, une fois réussi, leur fait voir la vérité.

Les personnages auront peut-être la malchance d'assister à la cérémonie endormis avec le statut d'offrande.

Les **guetteurs** sous-hommes-serpents ont été avertis d'une offrande par le remue-ménage sur le lac (radeau, barques). Un des deux guetteurs est donc allé prévenir la patrouille. Cette dernière va se charger de la récupération des offrandes. Ils prennent possession du sac d'or et de diamants mais, en trouvant aussi l'arme néandertale, ils savent qu'il y a des prisonniers à aller chercher dans le temple. Par le monte-charge, ils font descendre tous les prisonniers. Ils les attachent avec des cordes prévues à cet effet, dans le but d'éviter des problèmes à leur réveil (40 minutes après l'administration du somnifère). Dès que les prisonniers, encore un peu endormis, sont capables de marcher, ils sont escortés jusqu'à la caverne qui sera leur prison. Là-bas, ils seront enchaînés. Une fois débarassée des prisonniers, la patrouille apporte l'offrande d'or et de diamants au guerrier homme-serpent qui dirige l'étage. Ce dernier ira porter le sac au niveau supérieur pour qu'il soit joint au trésor.

Le **système de monte-charges** est expliqué par une série de dessins (**schémas 1 à 12**) :
- Cinq minutes après qu'une pression ait été exercée sur le plateau de l'idole (1), le système se met en route (2). La plaque va descendre d'environ 35 mètres. Alors qu'elle n'a parcouru que 10 mètres, un levier (A) se lève dans la paroi (3).
- Si les personnages s'abstiennent de toucher au levier (A), la plaque continue jusqu'en bas où elle bascule pour faire tomber le contenu dans un coffre (4).
- Si le levier (A) est abaissé (5), une plateforme avance au-dessus du coffre de manière à empêcher la plaque de basculer (6).

Il existe en bas un autre levier (B) qui fonctionne en parallèle avec le levier (A). Il est donc possible de commander la sortie de la plateforme depuis le bas.
- Cinq secondes après être arrivée en bas, la plaque remonte (7) et les leviers (A) et (B) s'abaissent s'ils ne l'avaient pas été auparavant (8). Le cycle s'achève par un retour à la position initiale (9).
- La plaque peut être appelée d'en bas au moyen d'un autre levier (C). Il est sorti lorsque la plaque est en haut (1) (9). Abaisser ce levier (C) fait descendre la plaque (10). Elle remonte automatiquement 5 secondes après

être arrivée en bas (7) ou (8), sauf si le levier (C) est vérouillé en position abaissée (11) ou (12), auquel cas la plaque ne remontera que 5 secondes après le dévérouillage.

37 LE DEUXIEME ETAGE

Le second niveau est présenté avant le premier, parce que l'étage supérieur ne peut être atteint que par le deuxième étage (à l'exception de la sortie secrète qui donne sur le lac).

Ce niveau est occupé par une cinquantaine de **sous-hommes-serpents** dirigés par un guerrier homme-serpent. C'est aussi à cet étage que l'on a les meilleures chances de rencontrer les **troglodytes.** C'est enfin ici que se trouve l'épée d'**Albaraïd... et le dragon !**

Pour l'organisation des tours de garde, il faut se référer à la description des sous-hommes-serpents. En effet, les personnages peuvent se retrouver face à une patrouille ou un groupe en train de changer d'affectation.

Un **plan (nº 2)** permet d'avoir une meilleure idée de la géographie de l'étage, alors que la **coupe (nº 1)** du volcan facilite la visualisation spatiale de l'ensemble.

Couloirs et salles sont des boyaux et des grottes naturelles. Les parois sont en lave assez sombre. Les endroits habités sont **éclairés** par des torches fixes. Chaque patrouille a aussi deux porteurs de torche. La largeur des couloirs est en général de 2 mètres elle excède rarement 4 mètres. **Sur les plans**, il n'a pas été possible de représenter tous les détours des couloirs. Le Maître des Légendes dispose d'une illustration pour la première rencontre avec les sous-hommes-serpents **(Scène nº 17)** ainsi que pour leur premier contact avec les troglodytes **(Scène nº 18)**.

37.1 L'ACCES AU TEMPLE

C'est sans doute par ici que les personnages arriveront (d'une façon ou d'une autre !). Le coffre peut être récupéré au moyen de cordes. Au mur, d'autres cordes sont suspendues à un crochet, à côté des 2 leviers (B) et (C). Une torche éclaire les lieux.

Un **couloir** s'engage tout droit vers le centre de l'étage. Presque immédiatement les personnages sont à nouveau confrontés avec la magie des hommes-serpents. A droite et à gauche du couloir, deux passages sont dissimulés par des **illusions de parois.** Rien ne permet de déceler leur présence si ce n'est l'utilisation réussie du médaillon des fées.

Si un personnage touche la fausse paroi, il se rendra bien compte qu'elle n'oppose pas de résistance. Toutefois cette fausse paroi est bien plus qu'une simple illusion. Elle ne disparaîtra pas, même après avoir été mise en évidence. De plus, si elle ne laisse pas passer la lumière en provenance des passages latéraux, quelqu'un situé de l'autre côté voit normalement le couloir principal. Pour lui, il n'y a pas de paroi (il a bien raison d'ailleurs). Ces sortes de glaces sans tain sont bien utiles aux sous-hommes-serpents pour observer un ennemi éventuel ou pour lui tendre une embuscade.

Ici, elles ont l'avantage supplémentaire d'envoyer un intrus éventuel tout droit vers le dragon.

Un peu plus loin, le couloir se divise en deux, le chemin de droite menant à un cul-de-sac.

37.2 LA CAVERNE DU DRAGON

Le couloir débouche sur une grande caverne (30 mètres de diamètre, 20 mètres de haut). Il n'y a pas d'autre éclairage que celui apporté par les personnages. Au fond de la caverne, dort un **dragon ailé** (LC) aux ailes atrophiées **(Scène nº 19)**. Des squelettes et des débris jonchent la caverne. De ces vestiges situés près du dragon, émerge la garde d'une épée. Elle reflète la lumière des torches avec une **lueur magique.** Il s'agit de l'épée d'**Albaraïd** (voir le chapitre qui lui est consacré).

Si les personnages tentent de s'emparer de l'épée, ils ont intérêt à être d'une extrême **discrétion.** Chaque aventurier qui progresse dans la caverne doit faire un jet de déplacement en silence (un pour aller jusqu'au centre, un pour aller du centre à l'épée, un pour revenir au centre ou pour se diriger vers une des sorties latérales). Le résultat (marge d'échec ou marge de réussite) est appliqué en tant que bonus ou malus aux chances d'entendre du dragon (10 parce qu'il est endormi). Si plusieurs personnages se déplacent en même temps, on applique le moins bon jet (c'est-à-dire le plus gros bruit).

Si le dragon **entend** quelque chose, il commence par ouvrir un œil. En colère d'avoir été réveillé (en sursaut !), il commence à la seconde suivante, à inspirer (pendant 4 secondes) pour souffler (pendant 2 secondes) un cône de flammes. Juste pour débuter. S'il se sent menacé, il passera les six secondes suivantes à se *protéger des charmes.* Il est doué de langage humain mais ne parle que le grec (enseigné par les hommes-serpents). Il a le **mauvais caractère** habituel de ses frères de race. Il est peut-être encore plus amer car il est prisonnier de cette caverne.

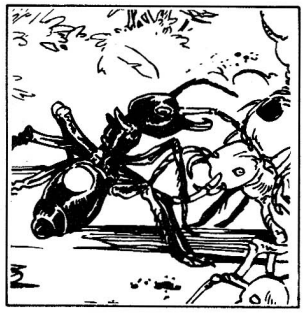
Voici son histoire...

Il y a déjà bien longtemps, les hommes-serpents habitaient cet étage. Leur trésor était caché dans une petite salle, derrière l'emplacement actuel du dragon. Pour mieux protéger leur bien, les hommes-serpents ont décidé de placer là un dragon. Ils en ont trouvé un tout jeune. Ils l'ont élevé mais ont commis l'erreur de penser qu'ils arriveraient toujours à le contrôler. La

créature a grandi, grandi. Seules ses ailes ne se sont pas développées, l'espace étant trop restreint pour les utiliser. Peut-être est-ce cela qui a finalement provoqué la rébellion du dragon. Un jour, le monstre s'est brusquement mis en colère et a réduit à l'état de cendres les hommes-serpents venus ranger quelques bijoux dans le trésor. Il a fallu plusieurs expéditions aux hommes-serpents pour récupérer le *signe du serpent.* Depuis lors, les hommes-serpents ont décidé de s'installer à l'étage supérieur et de laisser le dragon s'occuper des intrus éventuels. C'est d'ailleurs ce qu'il a fait en mettant un point final au voyage d'Eriagh. Le drame pour le dragon, c'est que du temps des hommes-serpents, il était bien nourri. Depuis sa révolte, il n'a plus grand chose à se mettre sous la dent. Heureusememt pour la créature, la caverne est un lieu de passage privilégié pour les fourmis géantes. Le monstre n'a donc eu d'autre ressource que de se nourrir de fourmis ! Encore heureux qu'elles soient nombreuses et proportionnées à sa taille. Le dragon est prêt à tout pour sortir de sa prison. Il ne peut pas souffler de vapeurs toxiques.

A chaque minute où les personnages sont dans la cavernes, **les fourmis** ont 8 chances sur 20 d'apparaître. Elles ne sont pas vindicatives et comme arrive la période de reproduction, des fourmis blanches vont féconder des fourmis noires et réciproquement. Hélas pour les personnages, les insectes ne sont pas très silencieux et le dragon a 15 chances sur 20 de **se réveiller,** auquel cas les aventuriers pourraient bien améliorer l'ordinaire de son repas de fourmis. Dans une petite salle, au fond de la caverne, est entassé l'**ancien trésor** des hommes-serpents, constitué essentiellement de bijoux en bronze.

37.3 LES FOURMIS



Les deux sorties latérales mènent chacune à une caverne occupée par les fourmis géantes : blanches au nord et noires au sud. Les cavernes se poursuivent par de nombreuses **petites galeries.** La période de *reproduction* approche. Les fourmis ont cessé de se quereller pour quelques temps. En effet, seules les fourmis noires peuvent féconder les fourmis blanches et seules les fourmis blanches peuvent féconder les fourmis noires. Cette notion, analogue à celle du **« yin/yang »** chinois, n'est pas étrangère aux Celtes. Eux aussi croient en deux aspects à la fois opposés et complémentaires dont la synthèse constitue un tout. Un exemple et donné par les Tuatha Dé Danann et les Formoîrés. Forces d'ordre et de chaos, de lumière et de ténébres, tour à tour alliées ou ennemies, dont l'union a produit des êtres comme Bress ou Lug. Si un personnage réunit un jet de *morale, philosophie, métaphysique* ou de *connaissance des animaux,* il est capable **d'interprêter** le phénomène des fourmis et sa réussite donne droit à un gain d'expérience.

Il y a environ 200 fourmis blanches et bien entendu autant de noires. Les cavernes des fourmis ne sont **pas éclairées.** Tout intrus, sera attaqué par une dizaine de fourmis. Si c'est nécessaire 10 autres fourmis arriveront toutes les 30 secondes.

37.4 LE DRAGON DE LA MARE

Au centre de cette caverne d'environ 10 mètres de diamètre, une mare d'eau sulfureuse et bouillonante ne laisse qu'un **étroit passage** de part et d'autre. La caverne n'est pas éclairée. Sur le bord sud-est, un **éboulis** bloque presque totalement le départ d'un passage. L'eau est **chaude.**

Il est possible de passer sur les **bords** mais ces derniers sont légèrement glissants (jet d'équilibre à + 5 ou le personnage tombe à l'eau).

Si une torche est approchée trop près de la mare, ou si la surface de l'eau est dérangée (objet plongé dedans, chute d'un personnage), le **« dragon de la mare »** apparaît 3 secondes plus tard. Il s'agit en réalité d'une sorte de langouste géante. La créature ne brille pas par son intelligence, mais elle n'aime pas qu'on l'ennuie. Par conséquent elle va tout faire pour éliminer la cause du trouble **(Scène nº 20).**

Le **passage au sud-est** est l'un des couloirs secrets qui rejoignent le réseau de galeries des troglodytes. Ces derniers l'empruntent parfois, après avoir libéré le passage en enlevant quelques blocs. Les troglodytes n'ont jamais de problème avec la langouste, car ils évitent de déranger la surface de l'eau et n'utilisent jamais pas de lumière.

Consulter le chapitre sur les troglodytes pour apprendre ce qui se passe si les personnages empruntent un de leurs couloirs.

37.5 LA FOSSE AUX SERPENTS

En plein milieu d'un des couloirs, un **piège** tend les bras aux imprudents aventuriers qui ne sont pas conscients de sa présence. Un personnage « sur ses gardes » a des chances normales de *détecter les pièges.* Par contre si le personnage du tête n'a rien précisé, ses chances sont réduites de 5.

Si un personnage a découvert le piège et qu'il souhaite le ***désamorcer,*** **il peut trouver un moyen de bloquer la trappe, en réussissant un jet de compétence** *désamorcer les pièges.* Un échec signifie qu'il tombe dans la fosse.

Il est possible de passer sur les **bords** en se plaquant contre la paroi. Seul un échec au jet d'équilibre, malgré un bonus de 10, pourrait faire chuter un personnage dans le piège. La **fosse** est profonde de trois mètres (15 points de souffle éventuellement diminués par la réussite d'un jet de *réception de chute).* Au fond de la trappe sont nichés plusieurs **serpents :** un python, 3 cobras, 5 vipères **(Scène nº 21).** Ils ont horreur d'être dérangés. Ils écoutent suffisamment les hommes-serpents pour éviter de s'entre-tuer.

37.6 LES POINTS DE SURVEILLANCE

A trois endroits de l'étage, des galeries montent vers des points de surveillance. A chacun de ces points

de vue, deux sous-hommes-serpents observent ce qui se passe sur le lac (en général, ils ont 12 chances sur 20 de repérer un arrivant). Il est tout de même possible d'approcher du volcan dans l'une des zones d'ombre du champ de vision des guetteurs. Chacune des trois cheminées inclinées qui montent aux points d'observation, se termine par une petite plateforme à flanc de volcan. Si un personnage est déséquilibré et tombe du point de surveillance, il dévale la pente du volcan sur 20 mètres de dénivelée avant de tomber dans le lac (50 points de souffle éventuellement diminués par la réussite d'un jet de réception de chute).

37.7 LE COULOIR DES HOMMES-SERPENTS

Ce passage mène à la galerie qui permet de rejoindre **l'étage des hommes-serpents.** Il est **gardé** en permanence par 6 sous-hommes-serpents dissimulés derrière un **faux mur** semblable à ceux proches du monte-charges.

De leur position les gardes peuvent aussi surveiller le carrefour voisin. Les chances de surprendre un groupe passant devant le mur sont égales à 16/20.

37.8 LA CAVERNE DES SOUS-HOMMES-SERPENTS

C'est dans cette grotte d'environ 15m sur 12m que **se reposent** les sous-hommes-serpents (en général 18 plus une dizaine de jeunes). Ils vivent sans confort sur de simples paillasses ou à même le sol. C'est aussi là que se trouve leur **réserve d'armes :** 21 gourdins, 8 lances et 5 petites faux. Chaque sous-homme-serpent a aussi son arme près de lui. Si une **alerte** est donnée, les sous-hommes-serpents sont prêts à se battre en quelques secondes (d6 + 4s).

37.9 LE COULOIR DU SORCIER

Ce passage mène à la galerie qui permet de rejoindre **l'étage inférieur.**

37.10 L'ABATTOIR

C'est dans cette salle que sont abattus les troglodytes et les Néandertals qui servent de **nourriture** aux hommes-serpents et aux sous-hommes-serpents. Un peu avant l'heure du **repas journalier** (12 heures), la patrouille s'occupe de cette sanglante besogne. Chaque repas fait trois victimes. Les Néandertals sont servis de préférence aux hommes-serpents.

37.11 LA SALLE DES PRISONNIERS

Cette caverne de forme allongée (28m sur 4m) est **gardée** par 6 sous-hommes-serpents. La grotte est à la fois une prison et... un garde-manger !

Les prisonniers portent des chaînes aux poignets et aux chevilles. Elles sont reliées à des anneaux solidement ancrés dans la paroi. Les chaînes sont fermées avec un système de serrure très primitif dont la clé est suspendue à l'entrée de la caverne.

On trouve ici trois catégories de prisonniers :
- Les **troglodytes** : ils sont en instance d'être mangés ou d'être donnés au village pour l'exploitation des mines,
- Les **hommes de néandertal** : ils sont conservés en bonne santé jusqu'à ce qu'ils servent de repas,
- Les **femmes de néandertal** : elles sont gardées un peu plus longtemps. En effet, c'est de leur union contre-nature avec les hommes-serpents que naissent les sous-hommes-serpents. Elles ne survivent pas à l'accouchement.

Si on compte les 12 prisonniers amenés récemment, il y a ici 6 troglodytes, 7 hommes et 12 femmes de néandertal. La **lumière** est donnée par une torche placée à l'entrée de la caverne.

37.12 LES GALERIES DES TROGLODYTES

Les troglodytes ont tout un **réseau** de passages et de boyaux qui sillonnent le volcan, surtout aux environs du second niveau. Ce réseau est un véritable labyrinthe qui débouche en plusieurs endroits sur le domaine des sous-hommes-serpents.

Ces zones de contact sont de trois types :
- Les **sorties condamnées** : une des deux populations a bouché le passage en entassant des blocs. Dégager l'un de ces passages demanderait plusieurs jours de travail.
- Les **passages secrets** : ils ont l'apparence de sorties condamnées mais en réalité il suffit de déplacer quelques blocs (c'est l'affaire de 10 minutes), pour pouvoir passer. Les troglodytes utilisent ces passages pour surprendre les sous-hommes-serpents.
- Le **passage principal** : c'est le seul à être bien connu des sous-hommes-serpents. D'ailleurs, ils y ont 6 **gardes** en permanence. C'est par là que les troglodytes mènent leurs plus grosses attaques. C'est aussi ce tunnel qu'empruntent les sous-hommes-serpents au cours de leurs raids contre les troglodytes. Les dangereuses expéditions sont maintenant devenues rares. Les sous-hommes-serpents se contentent de faire des prisonniers lors des attaques des troglodytes, car le besoin en nourriture est devenu moins pressant depuis que les Pictes fournissent des Néandertals.

Les troglodytes ont eux aussi leurs gardes et leurs patrouilles. Si quiconque **s'aventure dans leur réseau,** il sera intercepté par 3d4 troglodytes dans les 2d6 minutes qui suivent.

Le réseau des troglodytes est un tel labyrinthe que les personnages qui tentent de le parcourir doivent réussir un jet de compétence «*se repérer*» toutes les 10 minutes. Au moindre échec, ils **se perdent** irrémédiablement. Une fois perdus, ils ne pourront trouver la sortie sans l'aide des troglodytes. Ces derniers ont aussi les moyens de les conduire à l'étage inférieur.

De temps à autre, les troglodytes envoient une dizaine des leurs en patrouille chez les sous-hommes-serpents, dans l'espoir d'en trouver quelques uns isolés à attaquer. Une de ces patrouilles pourrait très bien **venir en aide** aux personnages si ces derniers sont en train de se battre contre des sous-hommes-serpents.

Pour plus de détails, consulter le chapitre sur les troglodytes.

Les hommes-serpents

38 LE PREMIER ETAGE

Ce niveau est occupé par une soixantaine d'**hommes-serpents.** C'est à cet étage que les personnages pourront trouver **Llallogan** ainsi que le fameux *signe du serpent*

Pour l'organisation des **tours de garde**, il faut se référer à la description des hommes-serpents ainsi qu'au **plan (n.3)** de l'étage. Couloirs et cavernes sont semblables à ceux du second niveau.

38.1 LE PASSAGE DES SOUS-HOMMES-SERPENTS

C'est ici que débouche la galerie qui provient de l'étage inférieur. Juste en face de la sortie, les personnages découvrent une **statue** grandeur nature d'homme-serpent magicien. La statue est en lave polie, à l'exception d'un **anneau** en bronze qu'elle porte à la main droite. Il s'agit d'un anneau d'invisibilité défectueux ; il donne un pouvoir équivalent au sort d'homme-serpent «invisibilité», avec un déclenchement plus rapide (1 seconde après l'avoir passé au doigt).

Si un personnage le met, il devient **invisible** à la seconde suivante. Le seul défaut de l'anneau est que le personnage se retrouve **paralysé** pour 10 minutes, bien qu'il ne reste invisible... qu'une minute ! La paralysie reste même si l'anneau est enlevé, alors que l'invisibilité disparait (ou plutôt le personnage réapparaît).

Chaque fois que l'anneau est à nouveau passé, le personnage recommence une période d'une minute d'invisibilité et de dix minutes de paralysie. Chaque utilisation de l'anneau coûte 5 points de **fatigue** au porteur.

Trois chemins s'offrent aux personnages qui viennent de l'étage inférieur : nord, sud et est.

38.2 LA PORTE DU NEANT

C'est le nom que les hommes-serpents donnent à cette **illusion**. Le couloir de l'Est se termine par une porte éclairée par une **torche**. La porte semble être en bois et elle n'a pas de serrure. Si un personnage tente de la **pousser**, il doit réussir un jet d'équilibre pour ne pas basculer dans le vide masqué par l'illusion. Si le jet d'équilibre est manqué, le personnage tombe 15 mètres plus bas (75 points de souffle, éventuellement diminués par un jet de réception de chute réussi).

Bien entendu, si le personnage est arrivé sur la porte **en courant** (pour l'enfoncer par exemple), il tombe sans même avoir droit à un jet d'équilibre.

Il est possible de **descendre** dans le puits en réussissant un jet d'escalade à -3 (les parois sont relativement abruptes). Si le jet échoue, le personnage chute de d15 mètres. Comme toutes les illusions des hommes-serpents, celle-ci peut être déjouée grâce au pouvoir du médaillon des fées.

38.3 LES BELLES PRISONNIERES

Le couloir au Sud, débouche sur une caverne dans laquelle **quatre magiciens hommes-serpents** sont de garde. Ils profitent d'ailleurs de leurs périodes de surveillance (si calmes d'habitude), pour discuter des plans qui rendront à leur peuple la place qu'il mérite, c'est-à-dire la première. Tous sont d'accord sur les objectifs. Par contre, à propos des moyens à employer, il arrive que la discussion s'envenime (ce qui est normal avec des hommes-serpents !).

Si les gardes se rendent compte d'une **agitation** anormale toute proche (statue, porte du néant), ils cessent immédiatement de discuter. Dès qu'ils se sont aperçus d'une menace humaine, ils utilisent le sortilège *prendre l'apparence d'une personne.* Ils se transforment alors en quatre **charmantes esclaves humaines**. Elles vont prétendre être d'origine grecque (la seule langue humaine parlée couramment par tous les hommes-serpents magiciens), même si physiquement elles ressemblent à des femmes Pictes. Les hommes-serpents ne leur ont laissé la vie sauve qu'en échange de leur soumission totale. Elles supplient les Atrenates de les délivrer, de les emmener loin du volcan et des hommes-serpents.

Si les hommes-serpents déguisés savent que les Atrenates n'ont pas découvert le piège de la porte du néant, ils tentent de les y conduire. Pour ce faire les jeunes esclaves amènent le groupe jusqu'à la porte qui mène soi-disant au trésor. Porte qu'elles ne pourraient jamais ouvrir seules mais que de vaillants aventuriers enfonceront d'un seul coup d'épaule (c'est d'ailleurs vrai !). Profitant de la **confusion**, les charmantes esclaves attaqueront soudainement avec des sabres sortis de nulle part (chances de surprendre : 16/20).

Au cas où cette option n'est pas applicable, les

esclaves vont suivre docilement les aventuriers. Les hommes-serpents déguisés attendront l'instant propice pour attaquer. Si c'est possible, ils utiliseront des sortilèges offensifs (transformer un humain en serpent, vapeurs empoisonnées,...).

Le médaillon des fées peut encore une fois révéler la vérité.

38.4 LA CAVERNE DES GUERRIERS HOMMES-SERPENTS

Au nord, le couloir conduit à la salle (10 mètres de diamètre) où vivent les guerriers hommes-serpents. Un **garde** surveille chaque entrée de la caverne où sont lovés 6 à 9 guerriers hommes-serpents (le nombre varie avec les heures).

En cas **d'alerte**, les guerriers sont prêts au combat en d4 + 2 secondes. Bien que leurs armes (lances, faux) soient à côté d'eux les guerriers qui réagissent en 3 secondes seulement ont décidé de se battre avec leurs armes naturelles.

Les gardes à l'entrée ont une perception équivalente à 12. S'ils **entendent** quelque chose de suspect, ils donnent l'alerte discrètement.

Si les Atrenates n'attaquent la salle que par un des côtés, le garde situé à l'ouverture opposée va se précipiter chez le prince pour le **prévenir**. Ce dernier organisera la riposte (magie, pièges, embuscades) dans les plus brefs délais.

L'**éclairage** est fourni par une torche à chaque entrée. Mais si les gardes sont conscients de l'arrivée d'humains, ils éteignent les torches et les guerriers se tiennent embusqués dans l'obscurité.

A part quelques armes de rechange, rien n'a de valeur dans la salle de repos des guerriers hommes-serpents.

38.5 LA SALLE DES MAGICIENS HOMMES-SERPENTS

Les quartiers des magiciens sont gardés par un **guerrier** posté à l'entrée. La salle est relativement grande (17 m sur 6 m). Comme les magiciens sont relativement peu nombreux (4 de repos), ils disposent de beaucoup d'espace. Les paillasses sont plutôt confortables, nettement plus que celles des sous-hommes-serpents.

Si le garde décèle l'arrivée des personnages, il éteint sa torche et va réveiller discrètement les 4 magiciens.

Suivant le **temps disponible**, les magiciens vont utiliser l'une ou l'autre des possibilités à leur disposition :
- pris de court, ils passent sous *forme d'ombre*
- Ils deviennent *invisibles* et attaquent (par surprise) au sabre.
- Ils utilisent le sortilège *vapeurs empoisonnées* alors que les personnages sont encore dans le couloir.
- Chacun *transforme un humain en serpent* pour réduire l'éventuel avantage du nombre en faveur des humains.

Le garde se précipite au combat pour **gagner du temps** si les magiciens en ont besoin.

Un magicien invisible tentera sans doute d'aller **prévenir** le prince, s'il s'aperçoit du danger représenté par le groupe. Par contre, s'ils ont l'impression de pouvoir maîtriser les humains, les magiciens hommes-serpents ne demanderont pas d'aide.

Le médaillon des fées a le pouvoir de déjouer certains des sortilèges des hommes-serpents.

38.6 LA PRISON DE LLALLOGAN

Le **druide** est détenu dans cette petite salle. Les hommes-serpents le garderont tant qu'ils n'auront pas tout appris de lui. Ils veulent savoir ce que **Llallogan** sait sur eux, ce qu'il a dévoilé aux Celtes sur leur existence. Ils veulent aussi que le druide leur livre le secret de sa préparation magique. Celle-la même qui lui a permis de couvrir la fuite du druide picte en attaquant seul (et à mains nues !) les hommes-serpents.

Les hommes-serpents ont tout d'abord employé la force, y compris en torturant Llallogan. Sans résultat.

Puis, ils ont essayé la ruse : des hommes-serpents magiciens se sont fait passer pour des humains venus le délivrer. Llallogan a failli être abusé par le plan des reptiles. Si ces derniers n'avaient pas été si impatients d'apprendre ses secrets, peut-être que le druide se serait laissé prendre.

Après ces échecs, les hommes-serpents ont décidé de rompre la volonté de l'Irlandais. Ils ne lui donnent à manger que le minimum. Juste assez pour le garder en vie. A cause de ce rationnement, Llallogan est très diminué (Niveau de points de fatigue maximum : Fat Max = 60, essoufflement permanent : Sfl-p = 23 soit un état 50 ; voir LRA 19). De plus, les hommes-serpents mélangent à sa nourriture la même **drogue** que celle qu'ils utilisent pour maintenir les sous-hommes-serpents en soumission. Heureusement, la substance n'est pas aussi efficace sur les humains.

Une véritable partie d'échecs est en train de se dérouler entre Llallogan et les reptiles. Le druide sait parfaitement qu'il finira par succomber à la drogue des hommes-serpents, c'est uniquement une question de temps. Or, il est bien obligé d'accepter la nourriture, déjà tellement rare. Llallogan ne veut pas, ne doit pas succomber. Il doit prévenir le monde extérieur, il faut détruire la menace des hommes-serpents. Le druide a donc décidé de faire semblant d'être déjà vaincu, déjà soumis. Il a prétendu accepter de coopérer, de se ranger à leur côté. Mais les hommes-serpents sont rusés, rusés et méfiants. Ils continuent donc à garder le druide prisonnier.

Ils ont décidé de le faire parler. Et ils ont réussi. Bien sûr, Llallogan n'a pas tout révélé. Le druide en a dit un peu pour pouvoir cacher l'essentiel. Ils lui ont demandé de livrer le secret de sa potion. Il a d'abord refusé, pour ne pas éveiller leurs soupçons en acceptant trop rapidement. Ils ont insisté, il a fait semblant de céder. Il a réussi à leur faire admettre que seul un humain pouvait préparer la potion, que cette forme de magie était inaccessible aux hommes-serpents. Pas pour des questions d'intelligence bien sûr (les hommes-serpents ne l'auraient jamais cru), mais pour des raisons uniquement physiques. Ainsi, Llallogan est à peu près certain d'être gardé en vie jusqu'à ce qu'il ait produit de grandes quantités de potion. Enfin, il a prétendu que la préparation demandant beaucoup de calme et de concentration, il était nécessaire qu'il soit seul. Sans doute que le piège était un peu gros.

Les hommes-serpents n'ont pas voulu prendre le risque que le druide utilise la potion sur lui. Le druide ne serait pas dérangé mais un guerrier homme-serpent resterait en permanence dans sa géole avec lui. Ils ont promis que le garde serait un modèle de discrétion. Ils ont alors demandé à Llallogan ce dont il avait besoin. Il leur a donné une liste d'herbes et de plantes variées, ne se limitant pas aux composantes strictement nécessaires à la potion, pour mieux conserver son secret.

Puis il a commencé la préparation dans son chaudron de bronze. Il aurait pu essayer de mélanger du poison aux ingrédients. Mais le druide savait parfaitement que cela eût été peine perdue puisque les hommes-serpents sont des spécialistes des poisons. En gagnant autant de temps que possible, Llallogan a préparé une première dose. Bien entendu, les hommes serpents ne l'ont pas testée sur eux. Ils ont utilisé comme cobaye un sous-homme-serpent. Le breuvage étant efficace, les reptiles ont vraiment commencé à croire que le druide était pour toujours en leur pouvoir. Llallogan a simulé une fatigue exagérée, comme si la préparation prenait toute son énergie. Les hommes-serpents, satisfaits, l'ont un peu mieux nourri. Llallogan a un peu **récupéré** (Fat — Max = 80, Sfl-p = 10). Normalement, une dose de potion nécessite 6 heures de **préparation** et coûte 50 points de fatigue. Mais grâce à certaines plantes de la région, le druide a été capable de réduire à 3 heures et 25 points de fatigue.

Bien entendu, il n'a rien dit aux hommes-serpents. La deuxième dose de potion fournie par Llallogan était aussi valable. Le druide se doutant que cette fois-ci, les hommes-serpents essayeraient le breuvage sur l'un d'entre eux. Par contre, toutes les autres doses sont **inefficaces**. La vie du druide ne tient qu'à un fil ; il le sait mais il ne veut pas fournir une telle arme aux ennemis de l'homme. Il a même réussi à tromper une fois la vigilance du garde. Il a **dissimulé une dose** de véritable potion. Elle est cachée dans une anfractuosité de la paroi de la caverne. Encore deux autres doses et Llallogan tentera de s'évader.

La potion du druide donne une **force surhumaine** pendant 10 minutes. Dommages à mains nues et performances purement physiques (AR, LV, BG...) sont multipliés par 10, sans surcroît de fatigue. Mais attention, l'utilisation d'armes devient pratiquement impossible. Maniées avec une telle force, elles casseraient au premier choc. Seules peut-etre les armes de jet peuvent encore etre utilisées. Les portées sont multipliées par 5 mais les dommages uniquement par 2. Et comme les mouvements sont plus délicats quand on « ne connait pas sa force », les chances de succès des jets sont diminuées de 2. Arc et fronde sont inutilisables.

Voilà donc dans quel état d'esprit se trouve Llallogan à l'arrivée des personnages. Il vient de terminer une dose de fausse potion (**Scène nº 22**). Il sera extrêmement **méfiant** vis-à-vis des Atrenates. Sans doute le druide est-il devenu quelque peu paranoïaque. Rien ne prouve, à priori que les personnages ne sont pas des hommes-serpents déguisés. Il fera semblant de ne se douter de rien mais restera sur ses gardes. Même si les Atrenates attaquent les hommes-serpents, car il pourrait ne s'agir que d'une ruse.

Si Llallogan, pensant s'évader, ramenait des hommes-serpents avec lui en Irlande, ce serait une catastrophe. Il ne prendra aucun risque. Il lui faudra de nombreuses preuves avant qu'il fasse confiance aux Atrenates. A ce moment-là, il acceptera peut-être de préparer de la potion. Mais **en aucun cas, il ne livrera le secret de la potion magique.**

Voir l'épilogue pour la suite de l'histoire de Llallogan. Ce druide est un personnage très intéressant mais relativement difficile à jouer. Si le Maître des Légendes à un joueur de disponible, c'est l'occasion de le faire entrer dans l'histoire. Il pourra animer Llallogan avec plus d'attention que le Maître des Légendes qui a déjà 6 peuples et quelques monstres à diriger. Il est préférable que le joueur n'ait pas animé d'autre personnage de l'histoire auparavant. Ainsi il ne sera pas influencé par sa connaissance des Atrenates et de détails inconnus à Llallogan.

Bien entendu, **en partant** de la caverne, Llallogan emmène son chaudron, ses herbes... et sa dose de potion magique.

Et puis, n'oublions pas non plus que si l'Irlandais peut avoir des doutes sur les Atrenates, ceux-ci peuvent aussi se méfier du druide : ne serait-il pas, lui aussi, un homme-serpent déguisé ? D'ailleurs, si les hommes-serpents ont l'occasion de monter une telle **supercherie**, ils ne s'en priveront pas...

La prison du druide est fermée par une **lourde pierre** (700 kg) qui nécessite les efforts de deux hommes-serpents pour etre déplacée. **Deux guerriers** gardent l'entrée. Ils sont **éclairés** par une torche. A l'intérieur, un troisième garde surveille le druide. Là aussi une torche éclaire la petite salle. Les hommes-serpents profitent de chaque **relève** pour laisser la prison ouverte un moment, le temps que l'air se renouvelle dans la géole.

38.7 LA CAVERNE D'AVENIR

C'est ainsi que les hommes-serpents nomment la salle où sont **gardés leurs œufs.** Seul peut-être, le *signe du serpent* a plus de valeur pour eux. Il faut dire que les hommes-serpents sont très peu nombreux et que la nature ne leur permet pas d'avoir une progéniture importante. Les œufs sont bien protégés, chacun placé sur un tapis de feuilles et de mousse. La température chaude et constante du volcan est idéale pour leur maturation.

Trois guerriers hommes-serpents gardent les 7 œufs. Au moindre danger, un des trois va prévenir le prince pendant que les autres défendront l'entrée au péril de leur vie. Une torche **éclaire** l'entrée de la caverne. Les œufs sont fragiles, ils se brisent facilement.

38.8 LA SALLE DES FEMMES-SERPENTS

Les 13 **femmes-serpents** (+ 2 jeunes) sont dans cette caverne. Physiquement, elles ressemblent aux hommes-serpents magiciens (tête de serpent, corps de femme). Par contre, elles n'ont pas d'autre pouvoir que celui de *prendre l'apparence d'une personne.*

Elles ne sont **pas totalement libres** de leurs mouvements. Les 3 guerriers hommes-serpents qui les gardent sont là autant pour les protéger que pour les surveiller.

Elles sont nécessaires à la survie de l'espèce dont le nombre d'individus dépend presque totalement du nombre de femmes-serpents.

Elles sont beaucoup plus **pacifiques** que les hommes-serpents. Par conséquent, elles ne manient pas le sabre. Par contre, elles n'hésiteront pas à utiliser leurs **armes naturelles** si elles sont menacées.

La salle est relativement grande et elles y sont bien installées. Elles s'intéressent beaucoup à **l'art et à la poésie.** Outre leurs propres productions, elles apprécient beaucoup la culture grecque. Elles passent leurs journées à déclamer des poèmes, à philosopher et à disserter sur des objets d'art. Assez peu concernées par le monde extérieur, elles acceptent leur condition (elles sont pratiquement prisonnières) puisqu'elles peuvent se livrer à leurs passe-temps favoris.

A l'exception de **quelques objets d'art** grecs (vases, statuettes...) il n'y a pas grand-chose de valeur dans cette salle.

Trois torches fournissent la **lumière :** une dans la caverne et les deux autres aux entrées.

38.9 LES QUARTIERS DU PRINCE

C'est ici que sont réunis les **chefs** des hommes-serpents.

Un guerrier homme-serpent **garde** chacune des trois galeries d'accès. Chaque entrée est éclairée par une torche.

Contrairement aux autres cavernes, cette salle est **aménagée.** Quatre pièces relativement régulières ont été créées. Chaque chambre a une porte en bois, fermée par un système de serrure primitif ; elles peuvent aussi être barrées de l'intérieur.

Les quatre chefs ne sont jamais appelés par leur nom (ce serait grossier), mais par leur titre.

La première pièce est celle du **prince,** le personnage de plus haut rang chez les hommes-serpents. Il s'agit bien entendu d'un magicien. En plus des pouvoirs classiques de ses pairs, il peut :
— *envoûter les reptiles* : tous les reptiles, pas seulement les serpents (MS = 20),
— ses *illusions* peuvent durer beaucoup plus longtemps que la normale : jusqu'à 12 heures (durée E au lieu de C, LR 61),
— il peut *lier l'esprit des morts,* en quelque sorte transformer en spectre un humain tué par les hommes-serpents,
— il suit un régime alimentaire particulier qui rend sa **morsure empoisonnée** (VIR = 18, état 25 en 5s, état 50 en 10s, état 75 en 30s, coma au bout de 10 minutes, mort au bout d'une heure).

Chef incontesté des hommes-serpents, il compte bien mener sa race aux sommets du pouvoir. Il utilisera tous les moyens pour y parvenir.

Sa chambre est aussi son **laboratoire.** Il y fait des recherches, en particulier sur les drogues et les poisons. On peut donc y trouver toutes sortes de **plantes** (y compris celles dont le druide se sert pour sa potion), des récipients contenant des substances diverses (venins...), des bocaux ou sont conservés des animaux (serpents, araignées,...).

Les produits finis sont placés sur une étagère à part. Chaque **fiole** porte une marque particulière dont le sens n'est connu que des hommes-serpents :
— « ⋉ » : dose de **poison** qui fait perdre la raison (VIR = 18, 12 heures après l'absorption, la santé d'esprit (S) se retrouve en état 25 ; état 50 au bout de 24 heures ; état 75 au bout de 36 heures ; mort au bout de 48 heures).

C'est ce poison que **Ssassaniss** a utilisé contre les Pictes.
— « ⋋ » : deux fioles de **somnifère** (VIR = 18, la victime s'endort au bout d'une minute : état 25 en 5s, 50 en 15s, 75 en 30s). Chaque fiole, mélangée aux aliments peut endormir 10 individus. C'est le même somnifère que celui qu'utilise le prêtre des Pictes. Il fonctionne 40 minutes sur les humains ou les Néandertals mais n'a aucun effet sur les hommes-serpents.
— « ⋌ » : 3 fioles de **soumission.** C'est grâce à elles que les hommes-serpents n'ont pas de problème à se faire obéir par les sous-hommes-serpents. Une dose est mélangée chaque jour à leur nourriture. Si la drogue n'était pas absorbée pendant quatre jours consécutifs, les sous-hommes-serpents seraient libérés de l'emprise des hommes-serpents. Il est probable qu'ils se retourneraient contre eux. L'effet est beaucoup moins efficace sur les humains. Au moins un mois serait nécessaire pour briser la volonté d'un humain.

— «» : 2 fioles de **jus** d'un fruit tropical au goût très sucré. Ce breuvage est très apprécié du prince.
— «» : 3 doses de l'**inefficace potion de Llallogan.** Par bonheur pour le druide, aucun homme-serpent n'a utilisé sa potion depuis les deux premiers essais. Bien entendu, ils sont prêts à s'en servir en cas de danger.

Pour le reste, la pièce comprend une paillasse très confortable, de luxueux **vêtements** de rechange, quelques **bijoux** (avec ceux qu'il a sur lui, le prince a 3 anneaux en or, deux bracelets en bronze, un torque en or d'origine celtique, un diamant taillé grossièrement).

A part, sur une étagère, repose une **copie** du *signe du serpent.* Il s'agit d'un bel objet qui n'a bien sûr aucun pouvoir magique. Par contre, le serpent de la réplique a deux yeux (alors qu'il en manque un à l'original).

Le dernier point particulier de la chambre du prince est le **passage dérobé** (une partie de la paroi pivote) s'ouvrant sur une galerie qui mène à la grotte des bateaux). Un jet de vision à -10 permettra à un personnage de découvrir le passage s'il fouille la pièce. S'il ne cherche pas particulièrement il ne trouvera le passage qu'en réussissant un jet de vision à -15.

En ce qui concerne les potions, un jet de goût (GOU) réussi malgré un malus de 5, permet de reconnaître un liquide qu'on a déjà goûté précedemment. Il suffit d'absorber une infime quantité (qu'il est conseillé de recracher ensuite) pour obtenir le résultat ; ainsi le liquide n'agit pas sur le « goûteur ». En cas d'échec grave, le personnage se trompe.

La seconde pièce est elle aussi occupée par un homme-serpent magicien. Il s'agit du **duc.** Il n'a pas de pouvoirs aussi étendus que ceux du prince mais suit comme lui le régime qui rend sa **morsure empoisonnée.**
Il se livre aussi à quelques recherches mais a beaucoup moins de matériel que le prince. On peut quand même trouver chez lui deux fioles : 1 «» et 1 «». Lui aussi est confortablement installé. Ses vêtements sont presque aussi beaux que ceux du prince. Il a un bracelet en or et cinq anneaux (2 en or et 3 en bronze). C'est le duc qui a fabriqué l'anneau magique défectueux, celui qui a été placé sur la statue à l'entrée de l'étage. Il continue ses expériences mais pour l'instant aucune n'a été couronnée de succès.

Les deux autres pièces sont habitées par les **barons.** Ce sont les deux guerriers hommes-serpents les plus importants. Le premier dirige les guerriers de l'étage, le second étant chargé du niveau des sous-hommes-serpents. Leurs chambres sont plus simples. Ils n'ont ni vêtements ni bijou, seulement quelques armes et du bois pour les **torches.** Le premier baron a tout de même une **fiole** «» chez lui. Le deuxième baron a aussi une fiole «» dans sa chambre. De plus, il a dans un **sac** qu'il porte en bandoulière, une fiole «» (somnifère) ainsi qu'une fiole «» (soumission), les deux pouvant lui être utile à l'étage inférieur. Les barons ont un **niveau de combat** supérieur à la moyenne : 15 pour la constriction (CO), la faux et la lance. Le premier baron est presque tout le temps chez lui alors que le deuxième, au contraire, passe la majeure partie de son temps à l'étage inférieur. Il se charge de placer la drogue de soumission dans les aliments des sous-hommes-serpents. C'est aussi lui qui récupère les offrandes pour qu'elles soient placées dans le trésor.

Les quatre chefs des hommes-serpents ont à leur disposition quatre **assistants** (magiciens hommes-serpents). Ils sont surtout utiles au prince et au duc qu'ils assistent dans leurs expériences. Ils peuvent aussi être chargés d'aller chercher des composantes ou des ingrédients à l'extérieur du volcan. Pour se faire, ils empruntent les barques de la grotte secrète.

Un couloir mène à la salle du conseil, là ou les quatre chefs se réunissent.

38.10 LA GROTTE SECRETE

Le **passage dérobé** de la chambre du prince conduit à une grotte qui donne sur l'extérieur, juste un petit peu au-dessus du niveau de l'eau. La caverne est **dissimulée** par un faux mur identique à ceux du second niveau.
Cinq barques sont cachées là. Chacune peut contenir jusqu'à dix personnes (si elles se tassent un peu). A chaque sortie, il faut mettre l'embarcation à l'eau. Au retour, il est nécessaire de la hisser à sec. Un système de cordes facilite les manipulations.
Les hommes-serpents n'ont pas grand-chose à craindre des crocodiles. Par contre, ils n'ont pas de contrôle sur le monstre du lac. Les crocodiles préviennent si la voie est libre.
Signalons à l'occasion que les magiciens hommes-serpents (et les femmes-serpents) savent nager (CDS = 10), mais pas les guerriers hommes-serpents.

38.11 LA SALLE DU CONSEIL

Il s'agit d'une grande caverne (15m sur 6m, 10m de haut : plan n°4).
En général, c'est là que se réunissent les quatre chefs : le prince, le duc et les deux barons. La salle est assez grande pour que puisse s'y tenir une réunion avec tous les hommes-serpents si une situation grave l'exigeait.
Il est possible d'**observer** une réunion depuis la plateforme secrète située près du plafond de la caverne (**coupe n° 2**). Une galerie provenant de la maison du sorcier mène jusqu'à ce point d'observation. La plateforme n'est **pas très large** : seules trois personnes peuvent s'y tenir à plat ventre. Il est possible de **descendre** le long de la paroi. Il faut réussir un jet d'escalade à -3 pour ne pas chuter de 10 mètres.
Les personnages peuvent arriver ici pendant un **conseil.** En général seuls les quatre chefs sont là. Ils peuvent discuter des plans de conquête des hommes-serpents, des avantages relatifs de l'emploi de la ruse et de la force, de la nécessité de récupérer le deuxième œil du *signe du serpent,* de l'intérêt d'utiliser les Pictes dans leurs plans, de Llallogan,...

Si la présence des personnages dans le volcan est connue, bien entendu, le sujet des discussions sera principalement celui-là.

S'il s'avère que le groupe est une grave menace, une **assemblée générale** pourrait avoir été convoquée. Les femmes-serpents y seraient conviées (plutôt que de les laisser seules).

C'est dans cette salle que se trouve la **grande planche** qui permet de passer dans le couloir qui mène à la salle du trésor.

38.12 L'ALLEE DU TRESOR

Le trésor des hommes-serpents est très bien gardé. Pourtant à priori aucun guerrier ne garde l'accès de la salle...

Le **premier piège** est bien visible. Il s'agit d'une fosse enflammée de deux mètres de profondeur. Sa largeur est celle du passage et elle s'étend sur cinq mètres. Les hommes-serpents font brûler là tout ce dont ils ne se servent plus (y compris les restes de leurs repas). Le feu est entretenu par du bois. Les hommes-serpents sont fournis en bois par les Pictes (offrande à **Ssepssiss**).

Le **second piège** est juste derrière la première fosse. En apparence le couloir reprend. Ce n'est vrai que sur 30 centimètres car juste après il y a une nouvelle fosse de deux mètres de long et de 5 mètres de profondeur. Bien entendu, cette fosse est masquée par une *illusion* semblable aux faux murs du premier niveau. Cette fois-ci il s'agit d'un faux sol (**Schéma n° 13**).

Quand les hommes-serpents désirent franchir l'obstacle, ils utilisent la **planche** de huit mètres de long et d'un mètre de large. Elle est rangée dans la salle du conseil. Les flammes ne montent pas assez haut pour brûler la planche.

Les aventuriers vont peut-être tenter de **sauter** au-dessus de la première fosse. Un personnage peut y arriver si son chiffre de saut en longueur avec élan (SLa) est assez grand. Pour obtenir la **distance** exacte du saut, on retranche le résultat d'un d20 (en centimètres) à la plus grande distance que le personnage est capable de sauter.

— Si le résultat du d20 est 20, le saut est manqué. Il faut lancer un d4 :

. 1 = le personnage a glissé pendant la course d'élan;

. 2 = le personnage a sauté d20 + 20 centimètres trop tôt, il a peut-être franchi l'obstacle quand même.

. 3 = le personnage a perdu 20 centimètres sur sa meilleure distance;

. 4 = le personnage tombe en plein milieu de la fosse.

— Si le résultat du d20 est 1, le saut est parfait. Le personnage vient de bondir d8-1 centimètres plus loin que sa performance maximum.

Hélas pour les personnages, ce n'est pas 5 mètres qu'il faut sauter mais 7 mètres et 30 centimètres pour ne pas tomber dans la seconde fosse.

Un personnage qui tombe dans la deuxième fosse à la suite d'un saut reçoit les mêmes dommages que s'il était tombé de 8 mètres (au lieu de 5 mètres).

Si les Atrenates ont découvert l'*illusion* (par exemple avec le médaillon), ils peuvent tenter de sauter quand même. Les meilleurs pourront peut-être tout passer d'un seul coup mais d'autres devront **faire étape au milieu.** Dans ce cas, il faut réussir un premier saut entre 5m et 5m30. Il est nécessaire de faire la distinction entre ceux qui sautent plus de 5m20 et les autres. La seconde catégorie procède comme précédemment ; ils sont obligés de sauter à leur maximum. Par contre, la première catégorie doit au contraire maîtriser son saut pour essayer d'atterrir aux environs de 5m15. Pour réussir, ils doivent faire un jet de perception (évaluation de la distance) et un jet de coordination (coordination des mouvements). Les marges d'échec des deux jets se cumulent pour faire tomber le personnage d'autant de centimètres à côté de l'objectif. Tant que la somme des marges d'échec est inférieure à 15, c'est bon. Si l'un des deux jets (perception et coordination) est un échec critique (20), le saut est manqué et comme dans le cas précédent, le personnage lance un d4 pour voir ce qui lui est arrivé.

Même s'il est bien arrivé entre les deux fosses, le personnage n'est pas tiré d'affaire. Il doit sauter **à pieds joints** cette fois-ci (SLs), les deux mètres restants. Pour déterminer la distance sautée le personnage retranche d8-1 cm à son maximum.

Il peut arriver qu'un personnage manque son saut d'une poignée de centimètres. Si c'est le cas il a peut-être réussi à **se rattraper** au bord. Il doit réussir un jet de réflexes, puis un jet de force avec un malus égal à la distance (en centimètres) qui lui a fait défaut. Il encaisse quand même un nombre de points de souffle égal à ce nombre de centimètres. Pour se hisser, il suffira qu'il réussisse un jet de force. En cas d'échec critique, il lache prise.

Espérons pour l'expédition que quelques-uns arriveront sains et saufs de l'autre côté des deux fosses. Les sauts avec élan coûtent 3 points de souffle et sans élan seulement 1 point de souffle.

38.13 LE GARDIEN

Ce gardien est un des «esprits des morts» créés par les hommes-serpents. Lorsqu'un humain a été tué par les hommes-serpents, le prince peut *lier* son esprit. L'âme du malheureux est alors prisonnière des hommes-serpents. Elle apparaît sous la forme d'un ectoplasme, sorte de spectre intangible. L'esprit du mort n'est pas libre de ses mouvements. Il est assigné à une zone qu'il ne peut pas quitter.

L'esprit qui garde l'entrée de la salle du trésor n'est vraiment pas n'importe lequel. Il s'agit de l'âme d'**Arian Mac Othna.** Le sorcier a été tué par les hommes-serpents et son esprit est condamné à rester près

du trésor qu'il a tant convoité de son vivant. Etrange fin pour ce Picte qui était un si grand spécialistes des *geis*.

Les personnages vont donc avoir l'occasion de rencontrer ce fameux sorcier dont ils ont tant entendu parler. Mais ils risquent de le regretter. En tout cas, il n'y aura ni discussion ni contact physique. Le sorcier n'a plus d'existence matérielle.

Son **âme** ne peut-être **libérée** que de deux manières :
— Par le décès du prince : sa mort romp le lien qui empêche l'âme du sorcier d'entrer dans l'Autre-Monde. Elle peut s'en aller trois nuits après le décès.
— En forçant une autre âme à prendre sa place, après l'avoir vaincue lors d'une attaque surprise ou au cours d'un combat spectral.

Alors que les personnages se préparent à entrer dans la salle du trésor, une forme translucide apparaît brusquement. Il s'agit du spectre d'**Arian Mac Othna (Scène nº 23)**.

Le sorcier vient de profiter de sa forme ectoplasmique pour **attaquer par surprise.** Inutile de préciser que cette soudaine apparition est un choc terrible pour les personnages. Pour déterminer les effets de cette attaque, on procède comme suit :
— Les personnages déterminent un facteur de surprise spécial basé sur leur sixième sens (voir LR 52, tableau A II en utilisant le chiffre SIX).
— Le Maître des Légendes lance le d20 de surprise pour Arian (CDS = 19).
— Si le jet est échoué personne n'est surpris. Par contre, si le jet est un succès, tous les personnages sont surpris à l'exception de ceux qui ont un facteur de surprise spécial supérieur à la marge de réussite du jet d'Arian.
— Les personnages qui sont surpris sont soumis à un important choc mental. S'ils réussissent un jet de choc mental (S), il n'y a pas de conséquence. Ceux qui échouent se retrouvent en état 25 et ils doivent refaire un nouveau jet. Un deuxième échec fait passer en état 50, un troisième en état 75, un quatrième signifie la mort par crise cardiaque.
— Les effets sur la fatigue sont instantanés (on regagne 25 % par période de 4 heures). Si au moins un personnage succombe à l'attaque surprise, l'âme d'Arian Mac Othna est remplacée par celle (ou celles) de la (des) victime(s) de l'attaque.

Si le spectre du sorcier n'a pas fait de victime, il peut immédiatement passer au **combat spectral.** Ne peuvent y participer que ceux qui ont été surpris par l'apparition. Arian doit choisir l'un de ces personnages comme opposant.

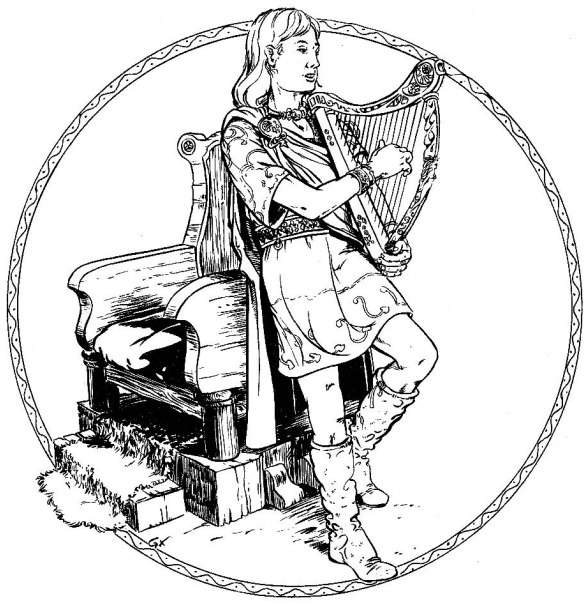
Le combat spectral est expliqué en annexe du *signe du serpent.* Le sorcier a les caractéristiques suivantes :
— Attaque (V) = 18, bonus (AUR) = +4
— Défense (FB) = S, bonus (aide) = 0
— Action de base (VES/VES) = 3 1/100 s
— Seuils (S) = 28/12/7/2
— Potentiel (Fat) = 100

Une poignée de battements de cœur plus tard, la voie est libre... pour les survivants.

38.14 LA SALLE DU TRESOR

Enfin ! Le trésor de conquête des hommes-serpents est là, à portée de la main. De l'or, des joyaux (émeraudes, rubis, diamants bruts,...), des pièces d'or (grecques, macédoniennes, romaines et plus rarement gauloises) et surtout : le *signe du serpent* (**Scène nº 24**). Un chapitre est consacré au fameux diadème et à ses pouvoirs. Il est actuellement incomplet puisqu'il lui manque un de ses yeux de rubis.

Dans la salle, les personnages peuvent aussi trouver une réserve de bois, des fioles : une de chaque type (Z , Z , ⋀⋀ , ⋀⋀ , ∽). Enfin dans un recoin de la pièce, les Atrenates découvrent un médaillon en or sur lequel sont gravées trois lettres grecques : AμΩ initiales d'Arian Mac Othna...



39. LE TROISIEME ETAGE

Le dernier niveau est celui du sorcier. Il y fait très **chaud** (45°C) à cause du lac de lave.

Un **plan (n° 5)** donne une idée de l'organisation de cet étage. La **coupe (n° 1)** du volcan aide à la visualisation spatiale de l'ensemble.

Trois **passages** (sous-hommes-serpents, troglodytes, conseil) mènent à ce niveau. Dans les trois cas, la température augmente singulièrement au fur et à mesure de la descente.

39.1 LE COULOIR DES SOUS-HOMMES-SERPENTS

Il relie le second niveau au troisième niveau. Depuis la mort d'Arian Mac Othna, il est encore moins utilisé qu'auparavant.

39.2 LE PASSAGE DES TROGLODYTES

Il fait partie du **réseau** des troglodytes. Sauf s'ils explorent la zone où il se trouve, les personnages ne le verront pas. Si les Atrenates remontent cette galerie, ils aboutissent au réseau où ils ont les mêmes chances de se perdre (et de tomber face à une patrouille) qu'au second niveau.

39.3 LE LAC DE LAVE

La lave est très épaisse. Sa surface est presque partout solidifiée mais elle est en mouvement constant. Des bulles viennent éclater à la surface en brisant la croûte. Le dégagement de chaleur est intense, à un tel point qu'un personnage qui tombe dans le lac est mort avant même d'entrer en contact avec la surface.

39.4 LE PONT

Un pont permet de traverser le lac d'ouest en est. Une arche permet d'atteindre une avancée à mi-chemin. La seconde arche mène au bord est.

La traversée est très dure physiquement (la **température** sur le pont atteint 65 °C). Suivant leur endurance, les personnages supportent plus ou moins bien l'épreuve.

— Vers le milieu de l'arche, les personnages font un jet de choc physique (E). Un jet réussi montre que le personnage supporte bien la chaleur. Par contre, un échec signifie que l'Atrenate est indisposé par la chaleur : il perd un nombre de points de souffle égal à la marge d'échec de son jet. En cas d'échec critique (20), c'est la catastrophe : le personnage titube et... tombe. Il a une chance sur 4 de ne pas tomber du pont. Il doit sortir un 1 sur le d4 pour ne pas devenir un **aventurier,** au milieu **de l'arche perdu.**

— La chaleur est un peu moins étouffante sur la presqu'île et les personnages peuvent reprendre leur souffle.

— La traversée de la **deuxième arche** se déroule comme la première, mais puisqu'elle est plus longue, il y a deux jets de choc physique à faire (vers le premier tiers et vers le second tiers).

Il n'est pas possible de marcher pieds nus sur le pont. Si un personnage n'a ni bottes ni chaussures, il doit se protéger les pieds avec des chiffons.

39.5 LES GARDES

La maison du sorcier (sorte de grotte aménagée) est gardée par deux hommes-serpents guerriers. Avant de partir vers sa mort, **Arian** a lancé un *geis* sur les deux guerriers, leur interdisant de laisser quiconque entrer, à l'exception de lui ou de son assistant.

Après la mort du sorcier et plutôt que de combattre les leurs, les hommes-serpents ont laissé là les deux guerriers. Ils sont ainsi assurés que personne n'ira détruire le sceau (l'assistant du sorcier ayant été tué à son tour). Ils viennent même de temps en temps les nourrir de viande fraîche, de peur qu'un régime prolongé de viande séchée (les réserves d'Arian) ne les rende malades.

Les gardes sont armés de lances.

39.6 L'ANTICHAMBRE

Les parois de la maison du sorcier ont été taillées de manière à les rendre un peu plus régulières.

Il n'y a pas de porte à l'entrée, seule une **tenture** sépare l'antichambre de l'extérieur. Dans l'antichambre est **stockée** de la nourriture (viande séchée essentiellement), du bois et des torches.

La chambre du sorcier est située de l'autre côté de la porte en bois qui se trouve au milieu du mur est.

De part et d'autre de la porte, il y a quatre **porte-torches** dont les torches sont consummées.

39.7 LA PORTE

Après avoir étudié la mécanique du monte-charges du temple, Arian a réussi à mettre au point un **système piégé d'ouverture** de porte.

La porte en bois est lourde et massive. Elle n'a pas de serrure. Pour l'ouvrir, il faut manipuler les deux porte-torches situés sur sa droite.

Les porte-torches sont scellés dans la paroi mais ils peuvent pivoter vers la droite ou vers la gauche. Chaque porte-torche a donc 3 positions : centrale (normale), droite et gauche. Pour **ouvrir** la porte, il faut :

— tourner le porte-torche de gauche vers la gauche,
— dans les 3 secondes qui suivent, tourner celui de droite vers la droite (**Schéma n° 14**).

Toute autre manœuvre déclenche le piège, bien que si après avoir été tourné vers la gauche, le porte-torche de gauche est ramené avant 3 secondes en position centrale, le système se retrouve dans la position de départ et il ne se passe rien.

Quand le piège est déclenché, une plaque de 1 mètre sur 2 **bascule** vers l'est, provoquant la chute des personnages qui étaient devant la porte. La **fosse** a quatre mètres de profondeur et ses parois sont polies. Enfin, trois secondes après avoir basculé, la plaque **reprend sa position initiale** et le porte-torche de gauche revient en position centrale.

La plaque est recouverte de lave identique à celle qui forme le sol de l'antichambre. Elle n'est donc **pas facile à remarquer**. Si les personnages fouillent l'antichambre, ils n'ont qu'un malus de 5 à *détecter les pièges* sinon le malus est de 10.

Pour s'ouvrir, la porte pivote vers la gauche.

Une forte **pression sur la porte** (tenter de l'enfoncer par exemple) déclenche le piège.

39.8 LA CHAMBRE DU SORCIER

C'est ici que vivait Arian Mac Othna dans les mois qui ont précédé sa triste fin.

C'est à la fois sa chambre et son laboratoire.

On y trouve :

— une **couche** dans le coin nord-est,
— une tenture sur le mur nord,
— des sacs de **plantes** diverses contre le mur sud qui est couvert d'**inscriptions oghamiques** (voir 39.10),
— une table dans le coin sud-est avec divers récipients, y compris une **fiole** «᚛᚜»,
— une tenture dans le coin sud-est,
— deux porte-torches sur le mur est, de part et d'autre d'une sorte de **bouclier rond** (en bronze) sur lequel sont gravées les initiales AμΩ (**Scène n° 25**).

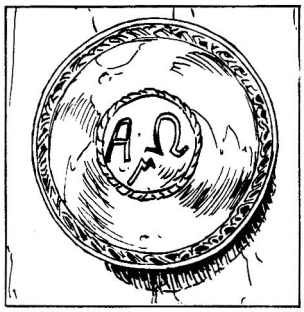
Chaque **tenture** dissimule un passage qui, avant la mort du sorcier, était aussi masqué par une illusion.

Le bouclier de bronze est le sceau qui assure la cohésion du mur magique d'Arian.

39.9 L'ACCES AU CONSEIL

Le passage, dissimulé par la **tenture nord**, rejoignait à l'origine le réseau des troglodytes en trois points. Pour plus de sécurité, le sorcier a condamné ces trois embranchements. Maintenant, le passage mène uniquement à la plateforme secrète de la salle du conseil.

39.10 LE SCEAU D'ARIAN MAC OTHNA



Si l'on observe le petit bouclier de près, il semble tenir sans support à quelques centimètres du mur.

Le disque de bronze qui porte les initiales d'Arian Mac Othna est en réalité le sceau qui assure la cohésion du mur magique du sorcier.

Ce mur est constitué d'une paroi semblable à celle d'une *prison immatérielle* (LC, n° 22). Mais ici la paroi est très étendue puisqu'elle protège le volcan sur toute sa partie immergée (voir la **coupe n° 1**).

Ainsi l'eau ne peut pas entrer à l'intérieur du volcan.

Les **inscriptions oghamiques** du mur sud concernent le sceau. Pour les comprendre, il faut réussir un jet d'*alphabet oghamique.* Arian y explique le rôle du mur et celui du sceau. Il demande au lecteur de détruire le sceau et donc le mur, si lui, Arian, a échoué dans sa tâche de contrôler les hommes-serpents. « *S'ils ne peuvent pas être utilisés, ils doivent être détruits.*»

Briser le sceau fera disparaître le mur. L'eau s'infiltrera dans le volcan. Au contact de la lave, elle sera vaporisée et la pression ne tardera pas à faire exploser l'ensemble. Une fois le sceau détruit, il est possible de fuir en empruntant le passage dissimulé par la tenture du coin sud-est. Le conduit débouche sur la rive du lac. Le sceau n'est pas facile à détruire sans une arme exceptionnelle.

Les inscriptions se terminent par :

« ... si quelqu'un lit ceci un jour, c'est que je n'aurais pas réussi à rentrer dans mon pays. Que les bardes chantent mon histoire pour que les générations futures se souviennent du sorcier qui a voulu devenir roi. Que vos dieux soient avec vous, les miens m'ont abandonné. Arian Mac Othna. »

Quoiqu'en dise le sorcier, le sceau peut être détruit par une **arme classique**, du moment qu'elle est

en fer ou en acier. Certes, la tâche n'est pas facile puisqu'elle ne brise le sceau que sur un coup parfait (1 sur le d20). Dans tous les autres cas, l'arme casse.

Par contre, l'**épée d'Albaraïd** détruit le bouclier avec n'importe quel coup porté avec succès. La lame se brise tout de même sur un échec critique (20 sur le d20). Si un jet de foi est réussi, le sceau se brise en même temps que l'épée. Intervention divine ?...

Après avoir détruit le sceau, les personnages ont intérêt à partir vite, très vite...

39.11 LE CHEMIN DE LA LIBERTE

Le chemin dissimulé par la **tenture sud-est** n'est pas accessible avant que le sceau ne soit brisé car le mur magique barre le passage. Dès que ce dernier est détruit il est possible de s'enfuir par là.

En passant sous le lac, la **galerie rejoint la berge** dans la forêt tropicale, du côté du col.

Si l'on tient compte de la pente, on peut considérer que le chemin à parcourir correspond à une distance de 500 mètres.

Les personnages n'ont **pas de temps à perdre** car :

— Dès que le sceau est brisé, le mur disparaît et l'eau commence à pénétrer dans le volcan.

— Au bout de 2 minutes 30 secondes, de l'eau brulante remplit le passage. Si des personnages sont encore à l'intérieur, ils sont entraînés vers la sortie par le courant mais ils reçoivent un nombre de points de dommages égal au tiers de la distance (en mètres) qu'il leur fallait encore parcourir pour se retrouver dehors.

— Au bout de 10 minutes, la terre tremble une première fois.

— Au bout de 15 minutes, la terre tremble à nouveau, avec encore plus de violence. La fin approche...

40. LA FIN D'UN MONDE

Vingt minutes après la disparition du mur magique, le **volcan explose Scène nº 26.**

La **terre tremble**. Le ciel, chargé de cendres, s'obscurcit. Les personnages assistent à la fin d'un monde.

D'ailleurs ils feraient bien de ne pas se laisser prendre par le côté grandiose du spectacle car ils ne sont pas encore tirés d'affaire.

Le volcan projette des cendres et des roches. Quelques-uns de ces projectiles risquent de blesser les personnages.

Pour chaque projectile le Maître des Légendes détermine une victime au hasard. Si le personnage réussit un jet de réflexe, il peut diminuer les chances d'être atteint par une feinte de corps (FC) ou une esquive (ES). Si le projectile touche, il fait un nombre de points de dommages multiple de la marge de réussite du jet. Les projectiles **se succèdent** à d4-1 secondes d'intervalle, si bien qu'un personnage qui vient d'esquiver et qui ne s'est pas encore relevé, peut très bien recevoir un second projectile alors qu'il est sans défense :

Liste des projectiles :

— 0,5 kg	CDS = 15	dmg =	Mr
— 10 kg	CDS = 10	dmg =	8 Mr
— 1 kg	CDS = 14	dmg =	2 Mr
— 2 kg	CDS = 12	dmg =	3 Mr
— 5 kg	CDS = 11	dmg =	5 Mr
— 0,5 kg	CDS = 16	dmg =	Mr
— 1 kg	CDS = 8	dmg =	2 Mr
— 0,5 kg	CDS = 6	dmg =	Mr

Après cet accès de fureur, le volcan semble se calmer mais en réalité de nouvelles explosions pourront être entendues, même de très loin.

41. LE RETOUR

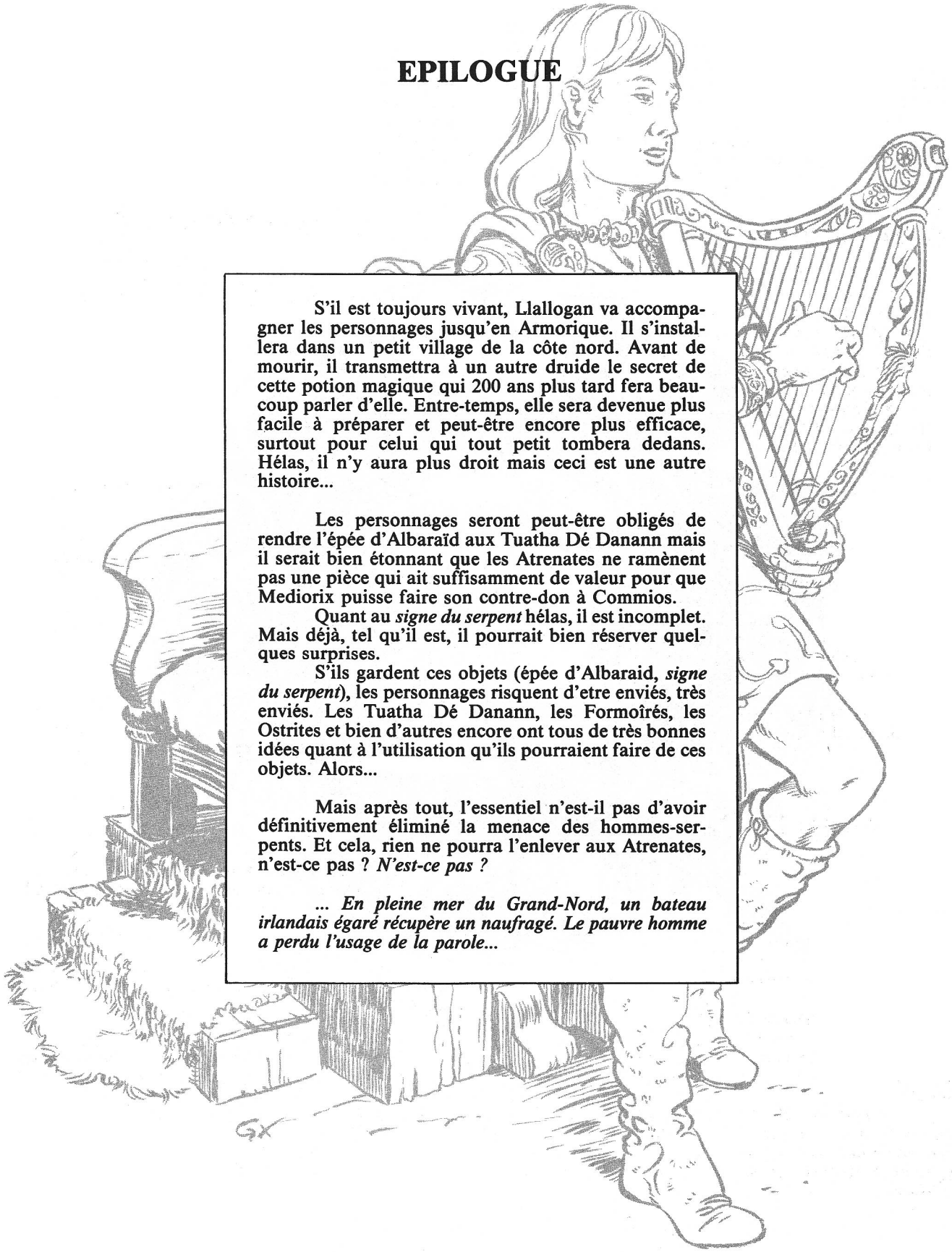
La terre continue **à trembler**, mais le retour se passe bien (quitte à ce que les aigles interviennent si le groupe a de bonnes relations avec eux).

Peu de temps après qu'ils aient embarqués, l'**île explose** littéralement et donne l'impression de sombrer comme un navire.

Seules des péripéties anodines devraient émailler le retour au petit village du Morvan. A moins que le Maître des Légendes ait déjà des plans pour la suite des aventures de Brennus et les siens.

En tout cas, l'histoire du *signe du serpent* est terminée... du moins pour l'instant.

EPILOGUE



S'il est toujours vivant, Llallogan va accompagner les personnages jusqu'en Armorique. Il s'installera dans un petit village de la côte nord. Avant de mourir, il transmettra à un autre druide le secret de cette potion magique qui 200 ans plus tard fera beaucoup parler d'elle. Entre-temps, elle sera devenue plus facile à préparer et peut-être encore plus efficace, surtout pour celui qui tout petit tombera dedans. Hélas, il n'y aura plus droit mais ceci est une autre histoire...

Les personnages seront peut-être obligés de rendre l'épée d'Albaraïd aux Tuatha Dé Danann mais il serait bien étonnant que les Atrenates ne ramènent pas une pièce qui ait suffisamment de valeur pour que Mediorix puisse faire son contre-don à Commios.

Quant au *signe du serpent* hélas, il est incomplet. Mais déjà, tel qu'il est, il pourrait bien réserver quelques surprises.

S'ils gardent ces objets (épée d'Albaraid, *signe du serpent*), les personnages risquent d'etre enviés, très enviés. Les Tuatha Dé Danann, les Formoîrés, les Ostrites et bien d'autres encore ont tous de très bonnes idées quant à l'utilisation qu'ils pourraient faire de ces objets. Alors...

Mais après tout, l'essentiel n'est-il pas d'avoir définitivement éliminé la menace des hommes-serpents. Et cela, rien ne pourra l'enlever aux Atrenates, n'est-ce pas ? *N'est-ce pas ?*

... En pleine mer du Grand-Nord, un bateau irlandais égaré récupère un naufragé. Le pauvre homme a perdu l'usage de la parole...

PEUPLES ET OBJETS DE LÉGENDES

Les peuples

1. LES PICTES

Ce peuple est le plus récent dans la région. Rien ne semblait le prédestiner à se retrouver si loin de sa terre natale. Et pourtant...

La décision du sorcier **Arian Mac Othna** d'essayer de se substituer à sa femme, à la tête des Pictes fut le premier pas sur un chemin qui devait le conduire au cœur d'un monde oublié. Peut-être que le peuple du nord de l'Ile de Bretagne ne souhaitait pas en finir avec la tradition suivant laquelle le pouvoir se transmet de reine en reine. A moins que le sorcier n'ait pas su gagner l'estime de tous. Toujours est-il que non seulement Arian fut incapable d'atteindre son objectif, mais il se retrouva même contraint de s'enfuir avec ses partisans. Ou plutôt avec ceux de ses fidèles qui avaient survécu aux embuscades des guerriers de la reine. Et juste au cas où ces derniers n'auraient pas suffi à la tâche, la charmante femme d'Arian s'était assurée les services de créatures dont même son mari ignorait l'existence.
Quel prix a-t-elle dû payer pour cela ? Nul ne le sait.

Accompagné d'une cinquantaine de familles, le sorcier débarqua en Ulster. Ne pouvant satisfaire leur désir de vengeance sur les hommes de la reine, les Pictes attaquèrent les Irlandais. A cette époque, les peuples d'Eireann n'étaient pas très unis, mais devant l'ampleur des massacres, ils décidèrent de réagir. Le Connaught se porta au secours de l'Ulster. Les fianna menacèrent de quitter leur forêt pour intervenir. Encore une fois, Arian et les siens durent s'enfuir.

Sa mère, la druidesse Othna Mac Othna l'avait prédi. Son fils régnerait sur les Pictes mais loin de son pays natal.

Alors débuta un périple qui allait conduire le sorcier et son peuple jusque sur les côtes d'une île désolée du Grand-Nord. Arian a toujours donné l'impression à ses fidèles de savoir où il allait. Si c'était le cas, personne n'a jamais su d'où il tenait son savoir. Il se bornait à répéter :
« Dans cette île, nous trouverons les moyens de reconquérir notre pays. Le monde entier devra nous craindre !»

Certains commencèrent à douter. Le voyage ne s'était pas déroulé sans incident. Tous les pièges des îles du Grand-Nord n'avaient pas été évités. Alors, quand le navire picte aborda les côtes de ce qui ne semblait être qu'une île désolée de plus, un tiers des hommes refusa de descendre à terre. Arian Mac Othna n'accepta cette décision qu'en échange de la promesse que le bateau attendrait neuf lunes avant de repartir. Pour plus de sûreté, le sorcier lança un *geis* sur le chef de ceux qui resteraient en arrière, l'obligeant à revenir neuf lunes chaque année, jusqu'à ce qu'il rembarque au moins un Picte. Comme trois fois trois lunes après le départ de l'expédition, personne n'était revenu, les bateaux repartirent vers le sud.

Ils finirent par aborder sur une île où ils s'installèrent malgré des conditions difficiles.

Treize mois plus tard (cette année là avait duré treize mois), le *geis* obligea les pictes à reprendre la route du nord. Ils abordèrent à nouveau, prêts à attendre neuf lunes. Leur patience fut récompensée. Ils virent arriver deux des leurs. Hélas, l'un était devenu mystérieusement muet et l'autre semblait avoir perdu la raison. D'ailleurs, il ne survécut même pas assez longtemps pour remonter sur le navire. Les histoires délirantes qu'il raconta avant sa mort, confirmèrent les Pictes dans leur intention de repartir vers le sud. Même si les histoires d'or et de pierres brillantes plus dures que l'acier étaient vraies, peut-être que celles de dragons et de géants qui font trembler la terre sous leurs pas l'étaient tout autant. Alors pourquoi prendre encore des risques pour finir fou ou muet. Après tout, en rembarquant le muet ils étaient délivrés du *geis*. Du moins c'est ce qu'ils pensaient. Hélas pour eux, le muet n'était pas un Picte. Il n'en avait que l'*apparence*. Le navire venait d'embarquer un *homme-serpent*.

Ssassaniss était crédible dans son role. Il venait de cotoyer les Pictes pendant près d'un an. Il avait dû se faire passer pour muet car sa pratique de la langue n'était pas encore parfaite. Le moment approchait où sa connaissance serait suffisante pour qu'il puisse changer à nouveau de personnage. Les Pictes venaient de commettre une double erreur. Non seulement ils ramenaient avec eux un homme-serpent mais en plus ils avaient rompu un *geis*. Or, on n'enfreint pas un *geis* impunément.

De nombreux hommes périrent en mer ou au cours des escales. Le navire arriva finalement sur la côte nord de l'Ile de Bretagne. Hélas pour les anciens partisans d'Arian Mac Othna, la reine n'avait ni la mémoire courte ni le pardon facile. Tous furent faits prisonniers et sacrifiés. Tous sauf un. Un muet, mystérieusement disparu. Le sacrifice n'était même pas destiné au dieu de la tribu mais à l'un des sombres alliés de la reine. De quoi faire pâlir d'émotion même un homme-serpent.

Mais qu'était-il arrivé à cette expédition dont seuls deux membres étaient revenus ? Après avoir résisté au froid, aux ours et aux tarasques, ils avaient fini par découvrir la crevasse qui mène au monde perdu. La progression dans cet environnement hostile a été lente et pénible. Un groupe de survivants arriva quand même jusqu'au lac. Tous furent surpris de trouver la région habitée. Sauf peut-être Arian Mac Othna, dont l'exaltation avait des raisons connues de lui seul. Deux peuples primitifs se partageaient la

région. Les chasseurs habitaient la montagne alors que les pêcheurs étaient installés près du lac. Arian décida de prendre le contrôle de ceux du lac. Les Pictes imposèrent facilement leur loi aux hommes de néandertal. Un seul présentait un réel danger : leur prêtre. Arian employa la traîtrise pour l'éliminer. Le prêtre néandertal était déjà de mèche avec les hommes-serpents du volcan. Le sorcier décida de prendre sa place.

Les Pictes ne se contentèrent pas de diriger les Néandertals. Ils améliorèrent leurs techniques de pêche et leur enseignèrent les rudiments de l'agriculture. Bientôt, les rudimentaires abris des primitifs furent remplacés par des maisons rondes celtiques, frustes mais bien plus agréables à vivre. Enfin, l'aide militaire des Pictes suffit au peuple du lac pour repousser les attaques du peuple des montagnes. Mieux même. Au cours d'une de leurs expéditions, les Pictes découvrirent de l'or et des « pierres brillantes plus dures que l'acier » (des diamants, pas du quartz !). Avec l'aide des primitifs et malgré les attaques de leurs voisins, ils commencèrent à exploiter.

Toutefois, le fruit de ce travail n'allait pas tout entier aux Pictes. Une partie était sacrifiée, sous l'égide du sorcier, au dieu-serpent du lac.

Cette pratique n'avait rien d'étrange pour les Pictes. Comme les autres peuples, ils étaient habitués à avoir des lacs consacrés. La notion de temple était beaucoup moins courante. De plus, les Néandertals n'avaient certainement pas construit cet édifice eux-memes. Alors qui ?

Arian Mac Othna connaissait la réponse. De plus en plus souvent on le vit partir pour le temple. Bientôt, il passa plus de temps là-bas qu'au village. Jusqu'au jour où il ne revînt pas. Le bruit circula suivant lequel il avait réussi à entrer à l'intérieur du volcan et que là il trouverait le moyen de reconquérir son pays d'origine.

En attendant, amasser de l'or ne pouvait pas faire de mal. Un nouveau prêtre picte remplaca le sorcier dans ses fonctions religieuses. Il partagea la position de chef moral du village avec le druide, bien que les deux hommes ne se soient jamais vraiment entendus. L'assistant d'Arian continua à s'occuper de son maître en allant le ravitailler régulièrement. Le sorcier n'avait pas tardé à s'installer dans le volcan.

Sa plus grosse erreur fût de croire qu'il pouvait manipuler les hommes-serpents à son avantage. Ces derniers ne firent rien pour le détromper, du moins tant qu'il s'avèra utile. Grâce à ses connaissances en « sciences de la terre » et à la suite de légères secousses sismiques, Arian comprit que les infiltrations d'eau menaçaient de faire exploser le volcan. Il réussit à mettre au point un puissant sortilège créant une sorte de mur de force, capable de maintenir l'eau à l'extérieur du volcan. Il plaça le sceau nécessaire à la cohésion du mur magique à l'intérieur de sa maison, construite dans le volcan avec l'aide de quelques sous-hommes-serpents. Comme sceau, il utilisa un petit bouclier en bronze sur lequel étaient gravées ses initiales en grec. Sans le mur magique du sorcier, le volcan n'existerait plus depuis longtemps.

Arian Mac Othna savait que quelque part dans le volcan, les hommes-serpents avaient l'objet qui lui permettrait d'accomplir sa vengeance : le *signe du serpent.* Le fameux diadème était vraisemblablement gardé avec le trésor des hommes-serpents. Le sorcier avait bien l'intention de s'en emparer, mais pas avant le moment opportun. Il pouvait encore beaucoup apprendre de cette ancienne race et comme pendant ce temps là ses hommes amassaient de l'or et des pierres précieuses, pourquoi se précipiter ? Il apprit à communiquer avec les hommes-serpents, leur enseignant les langues qu'il connaissait : gaélique, gaulois et latin. Assez curieusement, les hommes-serpents parlaient déjà le grec. Il leur expliqua quelques sorts rudimentaires en échange d'illusions, elles aussi mineures, il faut bien le reconnaître. D'un naturel méfiant (et comment aurait-il pu en être autrement avec une femme comme la sienne), Arian commença à espionner ses alliés reptiliens. Il utilisa à ces fins l'immense réseau de galeries et de cheminées qui sillonne le volcan en tous sens. Sa prudence fût récompensée lorsqu'il pu assister en cachette au grand conseil des hommes-serpents. Ces derniers s'exprimaient en grec pour l'occasion, langue que le sorcier pratiquait bien maintenant. Il comprit enfin pourquoi n'étaient pas revenus les trois hommes partis chercher les Pictes qui devaient attendre à nouveau sur la côte, un an après le premier débarquement. Les hommes-serpents avaient introduit l'un des leurs (Ssassaniss) dans le groupe, avec pour mission d'éliminer les deux autres.

Ssassaniss avait une mission à accomplir en Gaule mais Arian ne réussit pas à comprendre laquelle. Plus grave encore, il apprit que les hommes-serpents avaient des ambitions encore supérieures aux siennes.

Les Pictes devraient leur servir de couverture pour débuter leur conquête. Puis des hommes-serpents déguisés lèveraient des armées de mercenaires avec l'or et les pierres précieuses accumulées. Enfin et surtout, une fois complet, le déjà puissant *signe du serpent* assurerait aux hommes-serpents une suprématie totale. Les chefs du grand conseil ne dirent ni en quoi le diadème était incomplet ni comment ils pensaient le compléter. Arian décida de prendre les devants et de s'emparer de la couronne mythique. Il commença par remettre à son assistant un plan symbolique du volcan tracé sur une peau de mouton. S'il ne revenait pas, il faudrait détruire le sceau pour éliminer la menace des hommes-serpents. Avant sa tentative, il lança aussi un *geis* sur les deux guerriers hommes-serpents chargés de garder sa demeure. Il leur interdit de quitter leur poste et de laisser quiconque entrer à l'exception de lui ou de son assistant.

Peut-être qu'Arian n'aurait pas dû essayer de prendre seul le *signe du serpent.* Avec l'aide de ses hommes et grâce à sa connaissance des galeries secrètes du volcan, il aurait pu exterminer les hommes-serpents et s'emparer du diadème. Sans doute a-t-il eu peur qu'un autre ne ceigne la couronne magique avant lui. Peut-être avait-il sous-estimé les défenses des hommes-serpents. Arian Mac Othna échoua dans sa tentative. Les hommes-serpents le découvrirent au moment où il allait réussir. Sa puissance ne lui permit que de livrer un pathétique dernier combat. Le sorcier succomba et fût transformé par le prince des hommes-serpents en « esprit des morts ». Pour ne pas alerter l'assistant d'Arian, les hommes-serpents remplacèrent le sorcier par un des leurs. Toutefois, pour éviter que la supercherie ne soit découverte, ils limitèrent les

rencontres. Le soi-disant Arian expliqua brièvement à son assistant qu'il avait remis sa tentative à plus tard, qu'il devait se lancer dans de longues recherches au préalable.

L'assistant ne reparla pas du plan puisque son maître n'aborda pas le sujet. Il mit bien longtemps à s'apercevoir de la vérité mais il faut bien reconnaître que les rencontres se firent de plus en plus rares.

Pendant ce temps, le prêtre nouait des liens avec les hommes-serpents. Il communiquait avec eux par le substitut d'Arian. Il obtint des hommes-serpents deux « dragons-chasseurs » dressés, un « petit dragon-volant » (ptéranodon), trois «petits dragons-espions» (ptérodactyles) ainsi que des esclaves troglodytes pour le travail dans les mines. En échange, le prêtre devait fournir plus d'or et de diamants ainsi qu'un plus grand nombre de Néandertals, essentiellement des femelles.

A l'exception d'une dégradation des relations entre le prêtre et le druide picte, la situation n'évolua guère jusqu'à l'arrivée de Llallogan. Après bien des péripéties et une escale chez les Tuatha Dé Danann, le druide irlandais arriva au petit village des Pictes. Les fées ont combattu les hommes-serpents il y a bien longtemps. Ils étaient encore plus puissants à l'époque et seul le pouvoir combiné des fées et des Formoîrés parvint à repousser les reptiles. De cette époque, les Tuatha avaient gardé un souvenir : un médaillon translucide capable de déceler les illusions créées par les hommes-serpents. En regardant à travers, un personnage a des chances égales à sa vision (VUE) de voir la réalité plutot que l'illusion. Les Tuatha confièrent le médaillon à Llallogan, lui demandant en échange de ramener l'épée d'Albaraïd. Quand Llallogan arriva, la présence d'un culte du serpent l'inquiéta immédiatement.

Il évita de parler avec le prêtre et préféra essayer d'approcher le druide picte. Le druide irlandais expliqua à son homologue la menace que représentent les hommes-serpents pour la race humaine. Il se montra si convaincant que le Picte décida d'alerter le sorcier. Les druides contactèrent l'assistant d'Arian et les trois hommes se rendirent au volcan pour rencontrer le sorcier. Ils finirent pas tomber sur le remplaçant d'Arian.

Mais Llallogan ne fût pas dupe. Le médaillon des fées lui permit de découvrir la supercherie. L'homme-serpent avertit les siens et une poursuite s'engagea. L'assistant fut tué (ce qui explique le sang sur le plan).
Réalisant qu'ils ne pourraient pas s'en sortir tous les deux, Llallogan prit une grave décision. Il donna au druide picte le médaillon et la carte récupérée sur l'assistant. Puis il absorba une potion de sa confection et attaqua de front les hommes-serpents pour faire diversion et permettre au druide picte de s'échapper.

Le stratagème fonctionna mais Llallogan fut fait prisonnier. Depuis, les hommes-serpents interrogent l'Irlandais pour qu'il dise ce qu'il sait sur eux et qu'il livre le secret de sa potion.

Le druide picte, déjà blessé, n'osa pas retourner au village de peur que le prêtre ne le livre aux hommes-serpents. Il décida de rejoindre seul le monde extérieur et d'aller chercher du secours avec le bateau de Llallogan. Hélas, en utilisant le remplaçant d'Arian, les hommes-serpents demandèrent au prêtre d'envoyer une patrouille ramener les affaires... et la tête du druide. Nul besoin d'insister, le prêtre étant trop content de pouvoir se débarasser du druide.
Mais les hommes-serpents n'avaient pas prévu l'arrivée d'un petit groupe de Gaulois. Ces derniers, ne pourront d'ailleurs pas compter sur l'aide massive des Pictes avant que la menace des hommes-serpents ne soit clairement établie.

Organisation des pictes (29 hommes et 20 femmes) :

— Au village : 1 prêtre (dans la maison principale)
20 guerriers,
17 guerrières
et 2 guerriers (prêts à partir avec la deuxième patrouille).
— A la mine : 3 guerriers,
3 guerrières.
— En patrouille : 2 guerriers (avec 6 néandertals et un «dragon-chasseur»).
— En fuite : 1 druide.

Il ne faut pas se tromper sur la dénomination «guerrier» ou «guerrière».

Les Pictes savent tous se battre mais chacun a une occupation dans le village (pêche, culture,...)

Il y a une trentaine de maisons rondes au village (certaines occupées par les Néandertals) et cinq maisons près des mines.

Les Pictes ont leur or et leurs diamants dans leurs maisons. Une quantité importante est enterrée sous la maison du prêtre.

Dans la mesure du possible, les Pictes évitent d'avoir les deux patrouilles dehors en même temps. Celle qui reste au village est toujours prête à partir immédiatement en cas d'urgence.

Lorsqu'une alerte est donnée chaque Picte met entre 30 s et 5 minutes (d 10 x 30 secondes) pour se préparer au combat.

La nuit, le village est gardé par la patrouille (ou par les deux patrouilles si toutes les deux sont là).

2. LE PEUPLE DU LAC

Cette tribu d'hommes de néandertal occupait déjà les rives du lac quand Arian et les siens sont arrivés. Ils vivaient de la pêche et un peu de la cueillette. Le peuple du lac n'a pas eu d'organisation sociale à proprement parler jusqu'au jour où débuta le culte du dieu-serpent.
A partir de ce moment là, la tribu a été dirigée par un prêtre. Il est pratiquement certain que les hommes serpents ont toujours tiré les ficelles. Peut-être même

ont-ils été jusqu'à se substituer à certains des prêtres. Chefs religieux et militaires, les prêtres ont toujours pu compter sur l'appui de la quasi-totalité de la tribu. La menace d'un environnement hostile et les querelles constantes avec le peuple de la montagne ont contribué à renforcer la cohésion de la tribu.

Peut-être un peu plus évolués que leurs voisins de la montagne, les Néandertals du lac utilisent la hache en pierre. Cette arme leur a permis de compenser leur légère infériorité physique et numérique. La tribu du lac n'a pas l'âme d'un peuple guerrier. Les Néandertals vivraient volontiers en paix. Hélas pour eux, les prêtres en ont décidé autrement. Le dieu-serpent exige son tribut de chair et de sang. Au début, les Néandertals du lac se sont contentés d'offrir à Ssepssis les Néandertals des montagnes faits prisonniers au cours de leurs raids sur le petit village. Mais pour satisfaire les exigences croissantes du dieu-serpent, le peuple du lac a été contraint de mener à son tour des attaques.

Cette fois-ci, il n'était plus question de se défendre mais d'attaquer dans le but de faire des prisonniers. Bien entendu, la tribu des montagnes a riposté à ces attaques par de nouveaux raids, entretenant ainsi le conflit entre les deux peuples.

Même si son influence ne peut être négligée, l'arrivée des Pictes n'a pas apporté de changement radical. Assurés d'une supériorité militaire, les Celtes n'ont pas mis longtemps à prendre le contrôle du village. Le prêtre représentant la seule menace réelle, Arian ne tarda pas à l'éliminer pour prendre sa place. La domination picte n'a pas eu que des effets négatifs, au contraire...

Sous le contrôle des Celtes, les Néandertals du lac ont commencé à développer un semblant d'agriculture. Ils ont aussi amélioré leurs techniques de pêche. Sous le commandement picte, le peuple du lac a emporté tous les combats face à son adversaire des montagnes. Non seulement ils ont fini par assimiler le minimum d'organisation militaire mais les Pictes sont allés jusqu'à leur confier quelques-unes de leurs armes. Pas trop. Juste ce qu'il faut pour développer une élite néandertale entièrement dévouée aux Pictes. Si la plupart des Celtes connaissent maintenant les rudiments du langage des Néandertals, quelques-uns des primitifs ont commencé à apprendre le picte. Enfin, à la suite des découvertes d'or et de diamants, le peuple du lac a commencé à exploiter la montagne sous la direction des Pictes.

Après tout, peut-être que cette prise de contrôle « en douceur » des Néandertals du lac par les Pictes n'est que la répétition de ce qui s'est passé lorsque les celtes venus de l'est se sont installés sur les territoires de l'Europe de l'Ouest en assimilant les autochtones.

Organisation du peuple du lac (51 hommes et 32 femmes de néandertal) :

— Au village : 28 hommes
4 hommes
(prêts à partir avec la deuxième patrouille)
— Au village : 28 femmes
— Au village : 2 femmes
(prêtes à partir avec la deuxième patrouille)
— A la mine : 13 hommes
2 femmes
— En patrouille : 6 hommes

En cas d'attaque, les néandertals sont prêts à se battre dans la minute qui suit (d 10 x 6 s).

3. LE PEUPLE DES MONTAGNES

Indiscutablement, les Néandertals des montagnes ressemblent à leurs cousins du lac. Peut-être sont-ils un peu plus primitifs. Plus nombreux que ceux du lac, ils les dominent légèrement du point de vue physique. Avec un peu plus d'organisation, leur robustesse et leur puissance auraient suffi à défaire leurs voisins, même avec leurs armes primitives (gourdins et «coups de poing»). En effet, tant qu'il n'a pas été menacé sur son propre domaine, le peuple des montagnes n'a jamais été uni. La montagne était divisée en un grand nombre de petits territoires de chasse, chacun avec son chef (le plus fort de l'endroit, bien entendu).

L'arrivée des Pictes a créé la menace nécessaire à l'évolution du peuple des montagnes. En quelque sorte les Néandertals des montagnes ont bénéficié de la confrontation avec un adversaire plus dangereux, plus efficace qu'avant. Pour survivre, les chasseurs ont dû coordonner leurs efforts. On a commencé à voir des groupes venir en aide à ceux qui étaient attaqués. Les raids sur le village du lac ont rassemblé de plus en plus de monde. On peut même considérer maintenant que le peuple des montagnes a un chef unique. Certes il doit sa place essentiellement à sa force mais il est craint et écouté. Dans une certaine mesure, il peut commander à tous les chefs locaux. Seul ce semblant de cohésion a permis aux Néandertals des montagnes de ne pas disparaître. Ils ont du abandonner une partie de leur domaine, maintenant occupé par les mines, mais le peuple du lac, même avec l'aide des Pictes, n'est pas prêt de les déloger du reste de leurs territoires. Au contraire, la pression sur les mines et le village se fait de plus en plus forte...

Organisation du peuple des montagnes (98 hommes et 87 femmes de néandertal) :

Les Néandertals des montagnes sont répartis en une vingtaine de groupes d'environ dix individus. Contrairement à ce qui se passait autrefois, lorsqu'un territoire est attaqué, les autres groupes arrivent à la rescousse.

En cas d'attaque, les Néandertals sont prêts à se battre dans les trente secondes qui suivent (d10 x 3s). De plus, si un groupe est attaqué mais que d'une façon ou d'une autre l'alerte est donnée (bruits, cris,...) les autres Néandertals interviennent :

— 2d10 au bout de d4 minutes
— 3d10 au bout de d6 + 3 minutes
— 5d10 au bout de d8 + 8 minutes
— le reste au bout de d10 + 15 minutes.

Si l'importance de l'instant d'arrivée d'un groupe justifie une précision à la seconde près, lancer 1d6 et 1d10 et faire : (d6-1) x 10 + d10 secondes.

Le peuple des montagnes habite principalement de petites cavernes.

Le peuple des montagnes et celui du lac avant l'arrivée des Pictes, n'utilisaient le feu que pour se réchauffer. Avant que les morts ne soient donnés en pâture aux crocodiles les hommes de néandertal enterraient les corps dans une position ressemblant au sommeil. Un feu allumé au dessus de la tombe était sensé réchauffer le corp du disparu. Le défunt était souvent enterré avec de la nourriture, des armes, des bijoux... L'arrivée des hommes-serpents a modifié ces pratiques religieuses. Avant l'arrivée des Pictes, les Néeandertals du lac avaient inventé la lance à pointe de pierre; mais les Celtes ayant fait de la lance une arme d'élite, les primitifs n'en fabriquent plus.

4. LES SOUS-HOMMES-SERPENTS

Ce nom péjoratif de sous-hommes-serpents leur a été donné par les hommes-serpents. Ces derniers n'ont aucune considération pour ces «bâtards».
Ils leur font déjà un énorme cadeau en ne les appelant pas tout simplement sous-hommes (le comble de l'insulte pour un homme-serpent).

Ces créatures sont le fruit de l'union contre-nature d'hommes-serpents et de femmes de néandertal. D'ailleurs les mères ne survivent pas à leur mise au monde. Les sous-hommes-serpents n'ont pas de forme définie.

Certains ont une tête ou une queue de serpent, d'autres uniquement quelques écailles... On rencontre pratiquement tous les intermédiaires possibles entre hommes-serpents et hommes de néandertal. Ces créatures monstrueuses sont stériles. Elles sont en général d'une force supérieure à la moyenne.

La plupart se battent avec un gourdin, plus rarement avec une lance ou une faux d'homme-serpent. Ceux qui ont une queue de serpent utilisent de préférence cette arme naturelle.

Les sous-hommes-serpents sont un peu la solution au problème de population des hommes-serpents.

Ces derniers ont ainsi à leur disposition un nombre relativement important de guerriers et de serviteurs.

Pour s'assurer de leur obéissance, les hommes-serpents droguent les sous-hommes-serpents. La substance qu'ils mélangent à chacun de leurs repas pour les maintenir en soumission est transporté dans des fioles marquées «⋀⋀». Si la drogue n'est pas administrée pendant quatre jours consécutifs, les sous-hommes-serpents seront libérés de l'emprise de leurs maîtres. Livrés à eux-mêmes, ils se retourneraient contre les hommes-serpents pour se venger des humiliations et des mauvais traitements subis.

Pour l'instant, l'ennemi le plus sérieux des sous-hommes-serpents est le peuple des troglodytes. C'est pour cela que les sous-hommes-serpents ne se déplacent pas sans torche.

Comme les hommes-serpents, les sous-hommes-serpents se nourrissent de viande humaine fraîchement abattue. La tolérance de leur organisme est plus grande que celle des hommes-serpents et par conséquent, la viande de troglodyte leur convient également.

Les sous-hommes-serpents sont dirigés très sévèrement par le deuxième baron homme-serpent. C'est lui qui a organisé le système des tours de garde du deuxième étage. Pour ne pas avoir de mauvaise surprise, il laisse le moins possible d'initiative aux sous-hommes-serpents.

La notion d'individu est si peu développée, qu'aucun ne porte de nom.

Organisation des sous-hommes-serpents :

— Patrouille : 6
— Tunnel des troglodytes : 6
— Garde des prisonniers : 6
— Passage des hommes-serpents : 6
— Points de surveillance : 6 (2+2+2)
— Repos : 18 + 10 jeunes.

Chacune des huit équipes passe trois heures à un poste avant d'aller relever l'équipe située au point suivant de la liste. Chaque groupe passe trois tours (9 heures) à se reposer.

La patrouille profite de son tour de garde pour s'occuper du temple et de la nourriture. Les relèves ont lieu toutes les trois heures, c'est-à-dire à 0 heure, 3 heures, 6 heures,...

C'est la patrouille qui commence le processus en venant relever les gardes du tunnel. Ces derniers vont alors surveiller les prisonniers, etc...

5. LES TROGLODYTES

Voici sans doute le peuple le plus surprenant de la région.

Eux aussi doivent leur nom aux hommes-serpents (du grec trôglodutes).

Ce sont les plus anciens habitants du volcan. Les hommes-serpents n'ont jamais réussi à les déloger. Il pourrait s'agir de lointains cousins des Néandertals (eux aussi utilisent le «coup de poing» comme arme), mais certaines de leurs caractéristiques sont si étranges qu'il est difficile de statuer avec certitude sur leur origine.

Leur morphologie est humanoïde. Ils sont plutôt maigres pour leur taille (1,70 m). Ils sont dépourvus de cheveux et leur peau est très blanche, presque translucide. Leurs grands yeux ne comportent qu'un iris noir.

Ils sont si à l'aise dans l'obscurité que l'on a l'impression qu'ils sont capables de voir dans le noir. Par contre, ils ont une profonde aversion pour la lumière qui les aveugle littéralement. C'est pour cela que dans les combats les opposant aux sous-hommes-serpents, ils vont attaquer préférentiellement les porteurs de torche pour priver de lumière leurs ennemis. Ils sont absolument invulnérables aux illusions des hommes-serpents. Enfin, ils ont une assez bonne connaissance du sous-sol.

Tout leur système est basé sur la culture de diverses formes de champignons. Deux variétés différentes fournissent la nourriture. D'une troisième, ils arrivent à extraire une fibre qu'ils tissent ensuite, par exemple pour en faire des pagnes. Enfin, la quatrième espèce est toxique et elle est utilisée en tant qu'arme de jet.

C'est d'ailleurs la seule arme qu'ils utilisent avec le «coup de poing».

Leur domaine est un véritable labyrinthe de galeries. Avant l'arrivée des hommes-serpents, à l'époque où le volcan n'était pas encore entouré par un lac, les troglodytes occupaient aussi les trois étages. Pour ne pas être exterminés par les nouveaux arrivants, ils se replièrent au cœur de leur réseau, là où l'ennemi n'oserait pas s'aventurer. Depuis, ils essayent de récupérer leur territoire, à l'exception du troisième étage trop chaud à leur goût. Hélas, bien qu'ils ne soient pas dénués d'intelligence, ils n'ont pratiquement aucun sens militaire et par conséquent ne tirent pas suffisamment avantage de leurs qualités.

Depuis l'arrivée des hommes-serpents, les troglodytes prisonniers ont été mangés ou envoyés travailler à la mine.

Leur haine des hommes-serpents en fait des alliés potentiels des Atrenates. Si les aventuriers sont aux prises avec les sous-hommes-serpents, il y a de grandes chances pour que les troglodytes interviennent en leur faveur. Ils ne parlent que leur langue et les communications ne seront pas faciles, d'autant plus qu'ils ont horreur de la lumière qui par contre est nécessaire aux humains.

Quelles que soient les relations entre troglodytes et Atrenates, ils ne tolèreront jamais que ces derniers essayent de détruire le volcan.

6. LES HOMMES-SERPENTS

Cette ancienne race a été décrite auparavant (LC), mais le *signe du serpent* apporte un certain nombre de précisions.

Il y a bien longtemps déjà, deux peuples jeunes et ambitieux (Tuatha Dé Danann et Formoîrés) se sont heurtés aux hommes-serpents. Déjà un peu sur le déclin, la race reptilienne a eu fort à faire. Le *signe du serpent,* porté par le plus formidable des magiciens hommes-serpents, s'est avéré une arme si redoutable que les Tuatha Dé Danann ont dû demander de l'aide aux Formoîrés. Grâce au pouvoir de Balor, les Formoîrés ont réussi à s'emparer d'un des yeux du *signe du serpent,* diminuant radicalement la puissance du diadème. Cette perte de pouvoir provoqua la défaite des hommes-serpents.

Utilisant à leur meilleur niveau la magie et l'art militaire, Tuatha Dé Danann et Formoîrés réussirent à séparer en deux les forces des hommes-serpents. Un groupe de reptiliens fut obligé de s'enfuir vers le nord, l'autre vers le sud. Mais si les hommes-serpents n'étaient plus en mesure de l'emporter, leur magie était encore suffisamment puissante pour leur éviter l'anéantissement. Au nord, les Tuatha Dé Danann finirent par perdre la trace des hommes-serpents qu'ils poursuivaient. Les présumant disparus en mer, ils redescendirent rapidement au sud pour porter secours à leur allié. En effet, les Formoîrés avaient crié victoire un peu trop vite. Le groupe d'hommes-serpents du sud avait laissé croire qu'il était en déroute pour attirer son ennemi dans un piège. Les Formoîrés subirent une défaite et les hommes-serpents reprirent possession de l'œil du serpent. Heureusement que le diadème avait disparu avec les hommes-serpents du nord. A l'arrivée des Tuatha, les alliés remportèrent une trop facile victoire sur les hommes-serpents. Il ne se doutèrent pas que ces derniers avaient peut-être sacrifié une arrière-garde pour sauver le reste des leurs. Pour les Tuatha Dé Danann et les Formoîrés, la menace des hommes-serpents était éliminée. Même si ni le diadème ni l'œil n'avaient été retrouvés.

Les hommes-serpents du nord avaient échappé aux Tuatha Dé Danann en découvrant le monde perdu de l'île désolée du Grand-Nord. Ils décidèrent de

s'installer dans le volcan du lac. Pour cela, ils durent combattre les troglodytes. Mais à cette époque, le grand magicien des hommes-serpents était toujours vivant. Ssepssiss, même avec un diadème incomplet, restait puissant. Suffisamment pour organiser le volcan. Non seulement il commandait aux serpents et aux reptiles mais aussi aux dinosaures. Seuls les dragons n'étaient plus en son pouvoir depuis la perte de l'œil. Il fit construire un temple en son honneur pour que les primitifs l'honore. Ssepssiss mit en place la plupart des puissantes illusions du volcan. Isolé sur son île, il n'avait qu'une hâte, retrouver l'œil du serpent pour que le diadème soit à nouveau complet. Ce jour-là, il se vengerait. Mais en se faisant construire un temple, peut-être Ssepssiss croyait-il réellement être devenu un dieu. La nature, elle, n'avait pas oublié qu'il n'était qu'un mortel. Elle le rappela brusquement à elle. La mort de **Ssepssiss** marqua la fin d'une époque pour les hommes-serpents, car avec lui, c'était une grande partie de leurs connaissances qui venait de disparaître.

Ce n'est que beaucoup plus tard, avec l'arrivée au pouvoir de l'actuel prince, que les hommes-serpents ont décidé de ranimer leur rêve de grandeur. Mais cette fois-ci, la ruse serait préférée à la force. L'attaque des hommes-serpents serait beaucoup plus sournoise. Ils ne se battraient plus eux-mêmes. Ils lèveraient des armées de mercenaires humains dirigées par des hommes-serpents déguisés. Et pour commencer, les Pictes leur serviraient de couverture. Enfin, ils pourraient abandonner les repas de troglodytes et de Néandertals pour se nourrir à nouveau d'humains, leur met favori.

L'un des problèmes principaux des hommes-serpents est leur petit nombre. Les femmes-serpents ne pouvant avoir que deux ou trois enfants dans leur vie. La population reste à un niveau dramatiquement bas.

Le système génétique des hommes-serpents est très particulier ; l'union :

— d'un homme-serpent magicien avec une femme-serpent a :
25 % de chances de donner un magicien,
50 % de chances de donner un guerrier,
25 % de chances de donner une femme-serpent.
— d'un homme-serpent guerrier avec une femme-serpent a :
75 % de chances de donner un guerrier,
25 % de chances de donner une femme-serpent.

Pour éviter leur disparition totale, les hommes-serpents magiciens ont interdit l'union des guerriers avec les femmes-serpents. Ainsi les proportions ont-elles été à peu près conservées (1/4 de magiciens, 1/4 de femmes-serpents et la moitié de guerriers).

Par contre, les hommes-serpents ont réussi à pallier en partie à leur problème de nombre en créant les sous-hommes-serpents. Certes, cette race est incapable de se reproduire elle-même mais cela permet aux hommes-serpents de garder le contrôle total de leur population. La drogue créée par le prince a permis aux hommes-serpents d'être certains de la dévotion des sous-hommes-serpents.

Commençant à sentir son peuple suffisamment fort, le prince décida qu'il était temps de retrouver l'œil du serpent. Il envoya Ssassaniss avec pour mission de quérir des renseignements en attendant de pouvoir faire mieux. Le trésor de conquête serait bientôt suffisant : l'heure du Serpent allait sonner.

Hélas pour le prince et les siens, un certain Llallogan et une petite bande de Gaulois en ont décidé autrement...

Détail important : quelle que soit l'apparence assumée par un homme-serpent magicien, il retrouve son véritable aspect au moment de sa mort.

Organisation des hommes-serpents guerriers :
— Quartier des chefs : premier baron, 3 gardes.
— Salle des œufs : 3 gardes.
— Prison de **Llallogan :** 1 garde à l'intérieur, 2 gardes à la porte.
— Salle de repos : 1 chez les magiciens, 2 chez les guerriers.
— Femmes-serpents : 3 gardes.
— De repos : 9 (16h - 8h) ou 6 (8h - 16h)
— Patrouille : 3 (8h - 16h)
— Chez les sous-hommes-serpents : deuxième baron
— Maison du sorcier : 2 gardes.

A ceci il faut ajouter les 4 jeunes qui restent en permanence dans la salle des guerriers.

Si l'on excepte les 2 barons, les 4 jeunes et les 2 gardes du troisième étage, les hommes-serpents gerriers sont 24. Ils forment 8 équipes de 3 qui alternent aux différents postes de garde. Les tours de garde durent 8 heures (8h - 16h, 16h -24h, 0h - 8h). De 8h à 16h un groupe patrouille au premier étage et, vers 12h, s'occupe de la nourriture.

Organisation des hommes-serpents magiciens :
— Quartier des chefs : prince, duc, 4 assistants
— Salle «des belles prisonnières» : 4 gardes
— Au repos : 4

Plus les deux jeunes qui restent en permanence dans la salle des magiciens.

Si l'on excepte le prince, le duc et les deux jeunes, les hommes-serpents magiciens sont douze. Ils forment trois équipes de quatre qui alternent aux différents postes.

Les tours de garde durent huit heures (4h-12h, 12h-20h, 20h-4h).

Objets de Légendes

1. LE MEDAILLON DES FEES

Au cours de la guerre qui les a opposé aux hommes-serpents, les Tuatha Dé Danann ont plusieurs fois été victimes des *illusions* de leurs adversaires.

Oengus, le fils de Dagda entra dans une colère terrible après avoir été abusé par les hommes-serpents. Vexé, le jeune dieu solaire décida de trouver la parade au pouvoir de ses ennemis. Après avoir demandé conseil à Ogma, il se lança à la recherche d'un cristal d'une pureté parfaite. Sa quête le mena loin des champs de bataille, sur une terre plus ancienne encore que la terre d'Irlande.

Le cristal était gardé par un étrange monstre qu'Oengus eut bien du mal à défaire. Le jeune dieu solaire complèta sa tâche en enfermant dans le cristal une partie du pouvoir révélateur de la lumière. Le médaillon des fées était créé.

Le cristal joua un rôle important dans la guerre puisque sa création en marqua le tournant.

Avec la disparition des hommes-serpents, le médaillon perdit son utilité puisqu'il ne fonctionnait pas pour d'autres illusions que les leurs. Si bien que quand Llalogan vint trouver les fées, ils lui donnèrent volontiers le cristal.

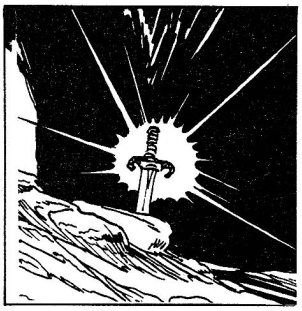
Lorsqu'un personnage **regarde à travers le médaillon,** le Maître des légendes tente un jet de vision (VUE) pour le joueur. Si le jet est réussi, le personnage voit la réalité à la place de l'*illusion.*

Quand un personnage a regardé à travers le médaillon, pendant dix minutes, tous ceux qui regarderont à leur tour verront la même chose (la vérité si le jet a été réussi, l'*illusion sinon).*

Si Llallogan ne réussit pas à ramener l'épée d'Albaraïd aux fées, il leur rendra le médaillon.

---

2. L'EPEE D'ALBARAID



Albaraïd n'oubliera jamais le jour où il laissa sa femme et son jeune fils pour partir à la chasse. Lorsqu'il revint le Tuatha Dé Danann trouva son fils mort et sa femme disparue. Le cadavre abandonné d'un Formoîré ne lui laissa aucun doute sur l'origine des agresseurs. Son fils tenait encore dans sa main l'épée de son père. Il avait essayé de la manier pour défendre sa mère. Hélas, la magie des Formoîrés l'obligea à tourner la lame contre lui. L'épée d'Albaraïd était souillée du sang de son fils. Le Tuatha Dé Danann jura qu'il laverait la lame dans le sang des Formoîrés. Et il tint parole, tout en libérant sa femme.

Le sang du fils d'Albaraïd a conféré des pouvoirs à la lame. En effet, alors qu'il était encore tout jeune, l'enfant se pencha au-dessus d'un chaudron pour en extraire une mouche qui était en train de s'y noyer. Le fils d'Albaraïd bascula et tomba dans le chaudron en avalant l'insecte. Mais il ne s'agissait pas d'une simple mouche. C'était l'âme d'un grand médecin Tuatha, emprisonné sous cette forme par la magie d'un Formoîré.

L'esprit du médecin se joignit à celui de l'enfant, lui confèrant ses pouvoirs.

Quand Albaraïd libéra sa femme des Formoîrés, il vengea non seulement son fils mais aussi le médecin. Pour remercier Albaraïd, le médecin lia son âme à l'épée, lui donnant ainsi des pouvoirs magiques.

Depuis cette époque Albaraïd confia l'épée à quiconque devait exercer une vengeance.

C'est ainsi qu'elle aboutit chez les fianna qui à leur tour la transmirent à Eriagh. Maintenant que l'épée n'est plus utilisée, les Tuatha Dé Danann la récupèreraient volontiers.

Caractéristiques de l'épée :
— Longueur : 1 mètre
— Poids : 1,5 kg
— Facteur de force : 3
— Vitesse : 3
— Résistance : 12
— Type de dommages : t
— Tableau de dommages : 12
— Temps pour sortir l'arme : 1 s

De plus, elle possède les **pouvoirs** suivants :
— A chaque pleine lune, le porteur de l'épée peut-être aperçu à la surface d'un chaudron, le dernier dans lequel il a plongé l'épée chauffée au rouge.

— L'épée a une légère lueur magique.
— Utilisée pour une vengeance légitime, l'épée porte ses coups avec un bonus de 4.
— L'épée fournit la connaissance nécessaire pour utiliser des sortilèges :
— *résister au sommeil* (n° 76, LC)
— *combattre la peur* (n° 77, LC)
— *protéger des charmes* (n° 78, LC)
— *protéger de la magie* (n° 79, LC)
— *reflux de la magie* (n° 80, LC)
— *donner des forces* (n° 93, LC)
— *redonner des forces* (n° 94, LC)
— *guérir des maladies* (n° 95, LC)
— *guérir d'un empoisonnement* (n° 96, LC)
— *soigner les blessures* (n° 97, LC)

Pour chacun de ces sortilèges :
— Si le personnage le connaît, son MS est augmenté de 5 jusqu'au maximum de 20.
— Si le personnage ne le connaît pas, il peut l'apprendre dix fois plus vite que normalement et en attendant il peut jeter le sort avec un MS de 5, mais sans pouvoir varier les caractères. Bien entendu la fatigue est décomptée au personnage.
— Si son propriétaire passe plus d'une pleine lune loin de l'épée, il perd tous les pouvoirs, bonus et avantages, et oublie les sorts qu'il a appris grâce à elle.
— Un nouveau propriétaire doit attendre que l'ancien ait perdu les pouvoirs avant de les acquérir à son tour.

Bien entendu, l'épée est très convoitée (Tuatha Dé Danann, Formoîrés, fianna...).

3. LE SIGNE DU SERPENT

Seuls quelques hommes-serpents connaissent l'origine exacte du fabuleux diadème. Son histoire est liée à celle de son peuple.

A priori, le *signe du serpent* est un diadème en émeraude et rubis (yeux). L'objet aurait déjà une grande valeur sans ses pouvoirs magiques, or ceux-ci sont nombreux.

Les **caractéristiques** du diadème s'entendent pour l'objet complet (deux yeux). Entre parenthèses suivent les caractéristiques du diadème dans son état actuel ; c'est-à-dire incomplet (un seul œil) :

— Protection : tous les facteurs augmentent de 5 (2), ainsi que l'esquive et la feinte de corps.
— *Eloquence :* bonus de 10 (5)
— *Mentir :* bonus de 10 (5)
— *Alphabet grec :* bonus de 15 (10)
— *Parler grec :* bonus de 10 (5)
— *Parler aux serpents* MS = 20 (MS = 20)
— *Parler aux reptiles* MS = 20 (MS = 15)
— *Parler aux dinosaures* MS = 20 (MS = 10)
— *Parler aux dragons* MS = 10 (MS = 0)
— *Connaissance des serpents* MS = 20 (MS = 20)
— *Connaissance des reptiles* MS = 20 (MS = 15)
— *Connaissance des dinosaures* MS = 20 (MS = 10)
— *Connaissance des dragons* MS = 10 (MS = 0)

Les sortilèges d'hommes-serpents sont lancés deux fois plus rapidement (arrondir à la seconde supérieure). Ceci est valable aussi pour le diadème incomplet.
Les sortilèges d'hommes-serpents sont lancés avec une dépense de fatigue deux fois moindre (arrondir au point de fatigue supérieur). Cette propriété n'est pas valable avec le diadème incomplet.

— *Envoûter les reptiles* MS = 20 (MS = 15)
— *Envoûter les dinosaures* MS = 20 (MS = 10)
— *Envoûter les dragons* MS = 10 (MS = 0)
— *Envoûter les humains* MS = 20 (MS = 10)

— *Illusions*
Il est possible de *créer des faux-murs :* MS = 20 (MS = 20)
Il est possible de *créer des illusions permanentes:* MS = 15 (MS = 5)

— Immunité aux *illusions* des hommes-serpents.

Hélas pour les humains, la liste des propriétés du *signe du serpent* ne s'arrête pas là :
— Lorsque le diadème repose sur une tête humaine, un produit suinte légèrement d'entre les écailles. Le personnage est anesthésié par la substance.
Au bout d'une heure, une aiguille injecte une drogue au porteur. Ce dernier ne se rend compte qu'il a été piqué que s'il réussit un jet de toucher (TOU) avec un malus de 10 (à cause de l'anesthésie).
— La drogue injectée a une virulance VIR = 20 et elle est combattue par la volonté (FB).
— La drogue transforme la victime en homme-serpent magicien, physiquement et mentalement. Les durées entre parenthèses concernent le diadème incomplet :
— 1ère heure (1er jour) : légère fièvre, légère fatigue (état 25).
— 2e heure (2e jour) : fièvre augmente, fatigue augmente (état 50).
— 3e heure (3e jour) : fièvre et fatigue disparaissent, apparition des pouvoirs d'hommes-serpents magiciens (sortilèges).
— 4e heure (4e jour) : transformation impromptue en homme-serpent magicien pendant 10 secondes (4 minutes).
— 5e heure (5e jour) : nouvelle transformation de même durée. La mentalité commence à changer pour devenir identique à celle d'un homme-serpent.
— 6e heure (6e jour) : transformation physique durable. Transformation mentale presque complète.
— 7e heure (7e jour) : les transformations physique et mentale sont achevées. La victime est maintenant un homme-serpent et doit agir en tant que tel, comme si elle n'avait jamais été humaine.
La transformation en homme-serpent n'est pas stoppée en enlevant le diadème après avoir été piqué par l'aiguille.
Par contre, le processus peut-être annulé par l'une des méthodes suivantes :
— Appel aux dieux (Taranis par exemple).

Si Taranis a déjà été appelé pendant l'aventure, il est possible de procéder à nouveau à un sacrifice.

— *Sacrifice :* Le principe est le même qu'au début de l'aventure. Si un dieu ne répond pas, ce n'est pas la peine d'essayer un autre, il n'interviendra pas non plus.
— *Bénédictions* (n° 24, LC) : lancé dans les quatre premières heures (quatre premiers jours) avec succès, ce sort augmente le facteur de bravoure de 3 et la drogue doit à nouveau surmonter ce facteur (VIR = 20, FB + 3) pour fonctionner.
— *Protéger des charmes* * (n° 32, LC) et *Protéger de la magie* * (n° 33, LC) : en quelque sorte, la victime cherche à être protégée contre *transformer un humain en animal* (ici « l'animal » est en réalité un homme-serpent). La protection doit intervenir avec succès au plus tard à la quatrième heure (quatrième journée).
— *Reflux de la magie* * (n° 34, LC) a toujours la possibilité de fonctionner mais, passée la septième heure (septième journée), le personnage est un homme-serpent et il ne se laissera pas faire.
— *Guérir d'un empoisonnement :* valable uniquement pendant la première heure (première journée).
— Utilisation d'un antidote : comme le sortilège, pour être efficace, l'antidote doit être administré dans la première heure (première journée).

Enfin, s'il n'y a pas d'autre moyen, il reste la ressource de tuer le personnage avant la septième heure (septième journée). Ainsi l'âme qui quitte son corps pour rejoindre l'Autre-Monde est toujours pure, pas encore corrompue.

Le seul moyen de continuer à utiliser les pouvoirs du *signe du serpent* sans en être victime est de bénéficier régulièrement des sorts marqués d'une astérisque (*).

Les pouvoirs du *signe du serpent* ne sont utilisables que si le diadème est porté. Si le diadème est enlevé, volontairement ou accidentellement, tous les pouvoirs et sorts en cours disparaissent.

REMERCIEMENTS

A Casus Belli pour avoir stimulé mon imagination.
A Gary Gygax (TSR) créateur du jeu pour lequel a été écrit une première version du Signe du Serpent.
A Marc Deladerrière (légendes), Hervé Fontanières (Maléfices).
Michel Gaudo (Maléfices), Bruce Heard (TSR), Philippe Mercier, Jean-Marc Montel (Légendes),
Guillaume Rohmer (Maléfices) Laurence Sobraquès (Légendes), ainsi qu'à tous les autres joueurs de Nancy, Nice, Ottawa, Cannes et Paris, qui ont osé confronter leurs personnages aux hommes-serpents.
A Jean-François Bourillet pour ses conseils et son aide.
A Bernard et Françoise pour leur soutien et leur patience.

EDITEUR : JEUX DESCARTES, 5, rue de la Baume 75008 PARIS
IMPRIMERIE : SAIT, 17, avenue Vladimir Komarov 78190 TRAPPES
TEXTES : Stéphane DAUDIER
SUPERVISEURS : Cyril COCCHI - Marc DELADERRIERE
DESSINS : Didier GUISERIX - Gilles LAUTUSSIER
COUVERTURE : Gilles LAUTUSSIER
COORDINATION TECHNIQUE, MAQUETTE : Hervé PECQUEUX

I.S.B.N. : 2.904.783.26.1

Ne peut être vendu séparément **149 F**

JEUX DESCARTES
5, Rue de la Baume - 75008 PARIS

par Stéphane DAUDIER

Legendes

AVERTISSEMENT

Ce livret contient tous les documents nécessaires au Signe du Serpent.
Vous y trouverez en particulier :
— 26 scènes illustrant les instants importants de l'aventure,
— 3 cartes,
— 3 plans,
— 16 schémas,
— la description des fianna, hommes des forêts d'Irlande,
— 12 descriptions de créatures nouvelles,
— les règles du combat spectral,
— le système de combat accéléré,
— les feuilles de 10 personnages,
Un paravent complète les références avec 4 nouveaux plans.
N' hésitez pas à photocopier les illustrations, de manière à les faire circuler parmi vos joueurs le moment venu.
De même, il peut s'avérer utile d'avoir à sa disposition une copie des principaux plans, de façon à pouvoir les annoter si nécéssaire (déplacements, modifications.....)

L'équipe de Légendes vous présente :

Le Signe du Serpent

par Stéphane DAUDIER

documents

Légendes Celtiques

SOMMAIRE

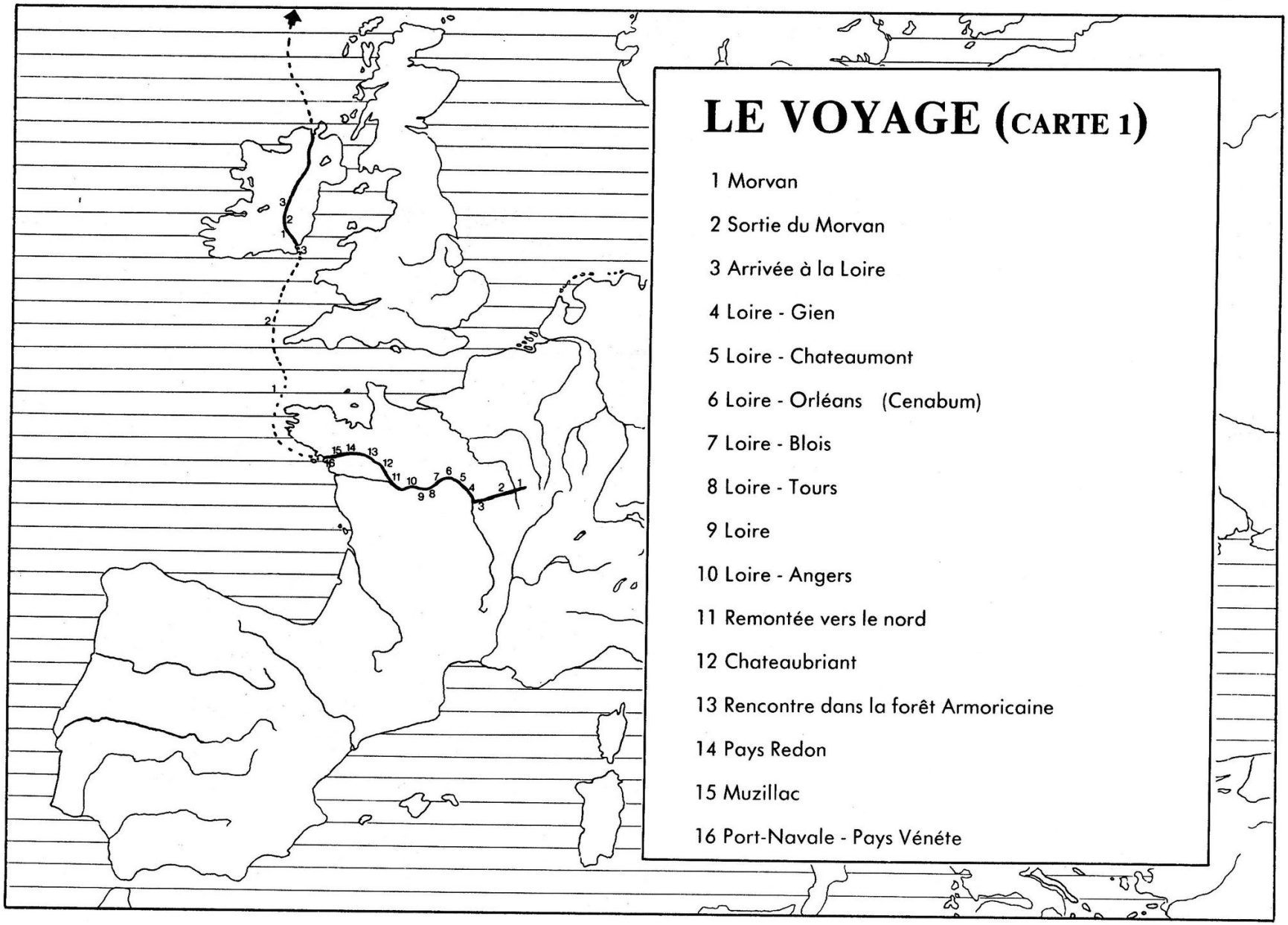
		Page
CARTE 1	Le voyage	5
SCÈNE 1	Rencontres en forêt d'Armor	6
CARTE 2	Le pays redon	7
TEXTE	Les Fianna	8
SCÈNE 2	Les Fianna	9
SCÈNE 3	Les eaux du nord	10
SCÈNE 4	La crevasse	11
SCÈNE 5	L'entrée dans la forêt	12
SCÈNE 6	Les fourmis	13
CARTE 3	La vallée perdue	14
PROFIL 1	La vallée perdue	15
CRÉATURES	Fourmi géante - Rhinocéros	16
SCÈNE 7	Le dragon à corne (Rhinocéros)	17
SCÈNE 8	Le dragon à trois cornes (Tricératops)	18
CRÉATURES	Tricératops - Machairodus	19
SCÈNE 9	La sortie de la forêt	20
SCÈNE 10	Le plateau (Machairodus)	21
SCÈNE 11	La créature du marais	22
SCÈNE 12	La patrouille (Dragon chasseur)	23
DOCUMENT	La carte d'Arian Mac Othna	24
CREÁTURES	Ver du marais - Dragon chasseur	25
CRÉATURES	Les pictes - Hommes de Néandertal	26
SCÈNE 13	La sortie du marais	27
SCÈNE 14	Le village du lac	28
SCÈNE 15	Le lac (Crocodile)	29

SCÈNE 16	Le temple	30
PLAN 1	Le temple du lac	31
SCHÉMAS	Le système de monte-charges	32
SCÈNE 17	Les sous-hommes-serpents	33
SCÈNE 18	Les troglodytes	34
CRÉATURES	Crocodile - Sous-hommes-serpents	35
CRÉATURES	Troglodytes - Langouste géante	36
SCÈNE 19	La caverne du dragon	37
SCÈNE 20	Le dragon de la mare (Langouste géante)	38
SCÈNE 21	La fosse aux serpents	39
SCÈNE 22	La prison de Llallogan	40
SCHÉMAS	Les pièges	41
CRÉATURES	Serpents - Esprit des morts	42
SCÈNE 23	Le gardien (Esprit des morts)	43
TEXTE	Le combat spectral	44/45
SCÈNE 24	La salle du trésor	46
SCÈNE 25	Le sceau d'Arian Othna	47
SCÈNE 26	La fin d'un monde	48
TEXTE	Système de combat accéléré	49/50

LES PERSONNAGES

BRENNUS	51/52
DEVA	53/54
EBUROS	55/56
EQUORANDA	57/58
GALANAS	59/60
MAEL RUN	61/62
SAMARA	63/64
LANORIX	65/66
BRENDAN	67/68
LLALLOGAN	69/70

documents



LE VOYAGE (CARTE 1)

1 Morvan

2 Sortie du Morvan

3 Arrivée à la Loire

4 Loire - Gien

5 Loire - Chateaumont

6 Loire - Orléans (Cenabum)

7 Loire - Blois

8 Loire - Tours

9 Loire

10 Loire - Angers

11 Remontée vers le nord

12 Chateaubriant

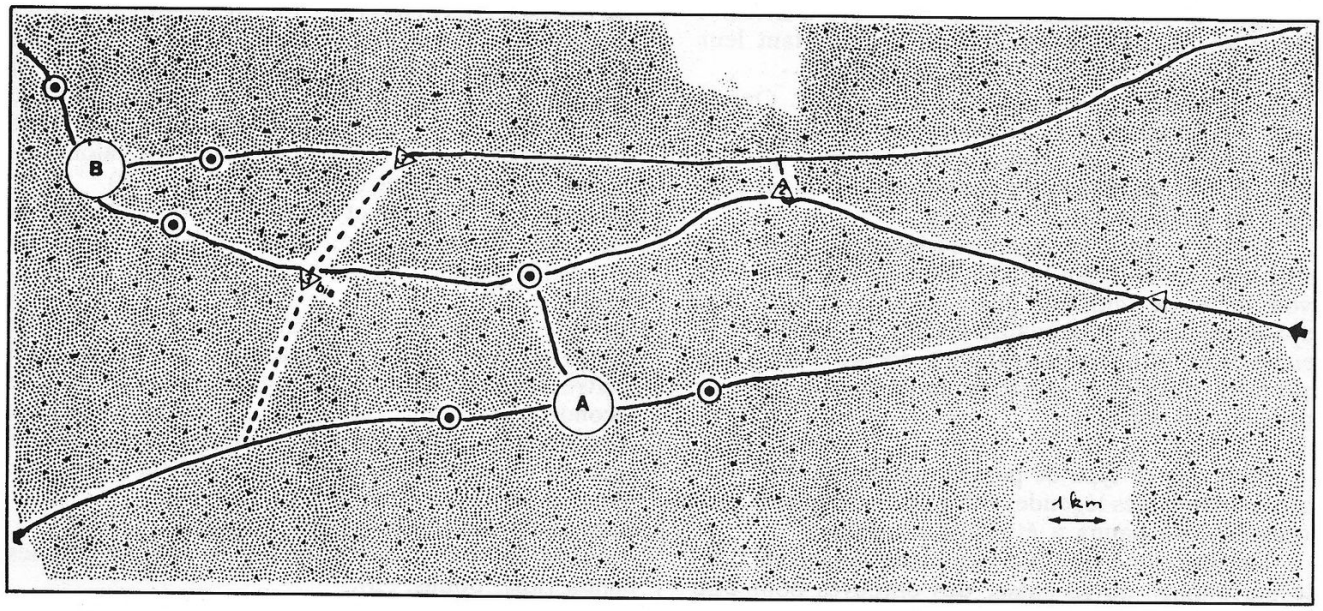
13 Rencontre dans la forêt Armoricaine

14 Pays Redon

15 Muzillac

16 Port-Navale - Pays Vénéte

LE PAYS REDON (carte 2)



Patrouille — 10 guerriers par patrouille

village — A : 180 personnes
B : 225 personnes

Forêt

Point-clé

LES REDONS (carte 2)

La forêt que doivent traverser les Atrenates, fait partie du territoire redon. Entre autres, le peuple d'Armorique habite deux villages: "Le chêne foudroyé" (A:180 personnes) et "L'auroch blanc" (B:225 personnes).

Chaque patrouille est composée de 10 hommes:

- Chef de patrouille: F15 R15 C15 E16 V14 I12 S12 SFL 15 (15-23-28-32)
Lance AN 9 AR 2 PN 4 PR 0 Tableau IX
Lance lancée AN 7 Tableau VI
Protection moyenne: t1, e1, c1
Base: 3s ES 7 FC 4

- 9 guerriers: F14 R14 C14 E14 V14 I6 S6 SFL 14 (14-23-27-32)
Lance AN 7 AR 2 PN 2 PR 0 Tableau IX
Lance lancée AN 7 Tableau VI
Protection moyenne: t1, e1, c1
Base: 3s ES 7 FC 3

Chaque village dispose de trois équipes, en plus des groupes réguliers.

LES FIANNA

Guerriers, prêtres et magiciens, les Fianna sont avant tout des hommes des bois.

En Irlande, ils étaient considérés comme de véritables génies de la forêt. Leur territoire s'étend partout où règne la nature sauvage. Protecteurs d'Eireann (l'Irlande), ils utilisent dans cette tâche autant leur force spirituelle que leur valeur au combat.

L'été, les Fianna s'adonnent à la chasse. Quand arrive l'hiver ils sont hébergés dans les villages. En échange de cette hospitalité, ils utilisent leurs qualités intellectuelles et physiques pour rendre la loi et protéger les habitants et leurs biens.

Si l'on en croit les légendes irlandaises, il est très difficile de devenir fian (un des fianna). Il faut en effet avoir reçu une initiation guerrière et poétique, être capable de magie et connaître les lois. Même ces références sont insuffisantes. Il faut encore passer des épreuves physiques presque impossibles pour le commun des mortels.

Pour que ce type de personnage puisse être joué dans le monde des légendes celtiques, une version plus accessible des fianna a été mise au point.

Un joueur ne crée pas automatiquement un fian. Le personnage devra passer des épreuves pour être admis dans le clan. Pour avoir des chances raisonnables de succès, il est conseillé d'acquérir les compétences suivantes :

* *Système simplifié de sélection des compétences :*
7 points à dépenser.
Recommandés :
Pister, effacer les traces, chasser (1 point)
Poser, détecter et désamorcer les pièges (1 point)
Embuscade, détecter une embuscade, camouflage, se cacher (1 point)
Eloquence, argumenter, vanter (1 point)
Cérémonies, lois (1 point)
4 armes dont l'arc et le javelot (1 point)
15 points de sortilèges (1 point)
* *Système normal de sélection des compétences :*
100 points à dépenser.
Recommandés :
Poser les pièges, détecter les pièges, se déplacer en silence, embuscade, détecter une embuscade, camouflage, se cacher, pister, effacer les traces, chasser, se repérer, éloquence, lois, arc, javelot, une arme de contact, au moins un sortilège. Et éventuellement quelques-unes des compétences des bardes, des druides ou des magiciens.

Il est d'autre part recommandé aux personnages d'acquérir un peu d'expérience avant de se rendre chez les fianna.

Les épreuves ont lieu chaque année au printemps, quelques semaines après Imbolc. Le candidat doit se rendre en forêt d'Irlande.

Ce qui suit est le détail technique des épreuves.

Si le Maître des Légendes le désire, il peut développer ceci sous forme d'une petite aventure pour un ou plusieurs personnages.

Epreuve 1 : suivre en forêt les traces d'un cerf (pister,bonus =+3).
Epreuve 2 : poser un piège près d'un point d'eau pour prendre un cerf (poser des pièges).
Epreuve 3 : se camoufler pour observer le cerf (camouflage).
Epreuve 4 : parcourir la forêt jusqu'à un point donné. Un piège sur le chemin doit être détecté puis désamorcé. Si le personnage est sur ses gardes: détecter les pièges, bonus +3. Sinon: détecter les pièges, malus −2. Puis: désamorcer un piège, bonus +2.
Epreuves 5 et 6: il faut courir dans la forêt, poursuivi par trois guerriers (R=14) sans être rattrapé. De plus il faut passer à pleine vitesse sous une branche située à hauteur des hanches (jet de coordination à − 5) puis (épreuve 6) par-dessus une autre branche située à hauteur du front (taille moins 10 cm, saut en hauteur avec élan) avant de s'arracher une épine du talon sans ralentir sa course (jet de coordination à -8).
Epreuve 7: il faut placer au moins une flèche parmi trois dans une cible (arc, malus − 10) et au moins un javelot parmi trois dans une autre cible (javelot, malus: − 10).
Epreuve 8: descendu dans une fosse d'où n'émerge que le buste et muni d'un bouclier il faut se défendre contre trois javelots lancés successivement à une seconde d'intervalle (CDS des lanceurs: 8 dans les conditions de l'épreuve; le personnage doit à chaque seconde réussir un jet de réflexe avant de tenter une feinte de corps ou une parade réflexe).
Epreuve 9: accomplir un fait magique.
Epreuve 10: rendre la loi sur un cas proposé par les fianna (lois, bonus:+3).

Une fois les dix épreuves accomplies, on fait le bilan. Le personnage va devoir convaincre les fianna de l'accepter, en faisant preuve d'éloquence. Ses chances d'y parvenir sont égales au nombre d'épreuves entièrement réussies (0 à 10) plus un bonus/malus obtenu en lisant sur *la charte angoumoise* colonne 4, le chiffre correspondant à l'éloquence, colonne 1. Exemple: 6 épreuves réussies, éloquence 14 (+3). Les chances d'être reçu fian sont de 9 (6+3). Etre accepté parmi les fianna a des avantages: le personnage gagne 1% par mois complet passé en forêt d'Irlande (maximum 8 mois par an) dans les compétences recommandées pour le système normal de sélection des compétences, ainsi que dans les compétences suivantes:

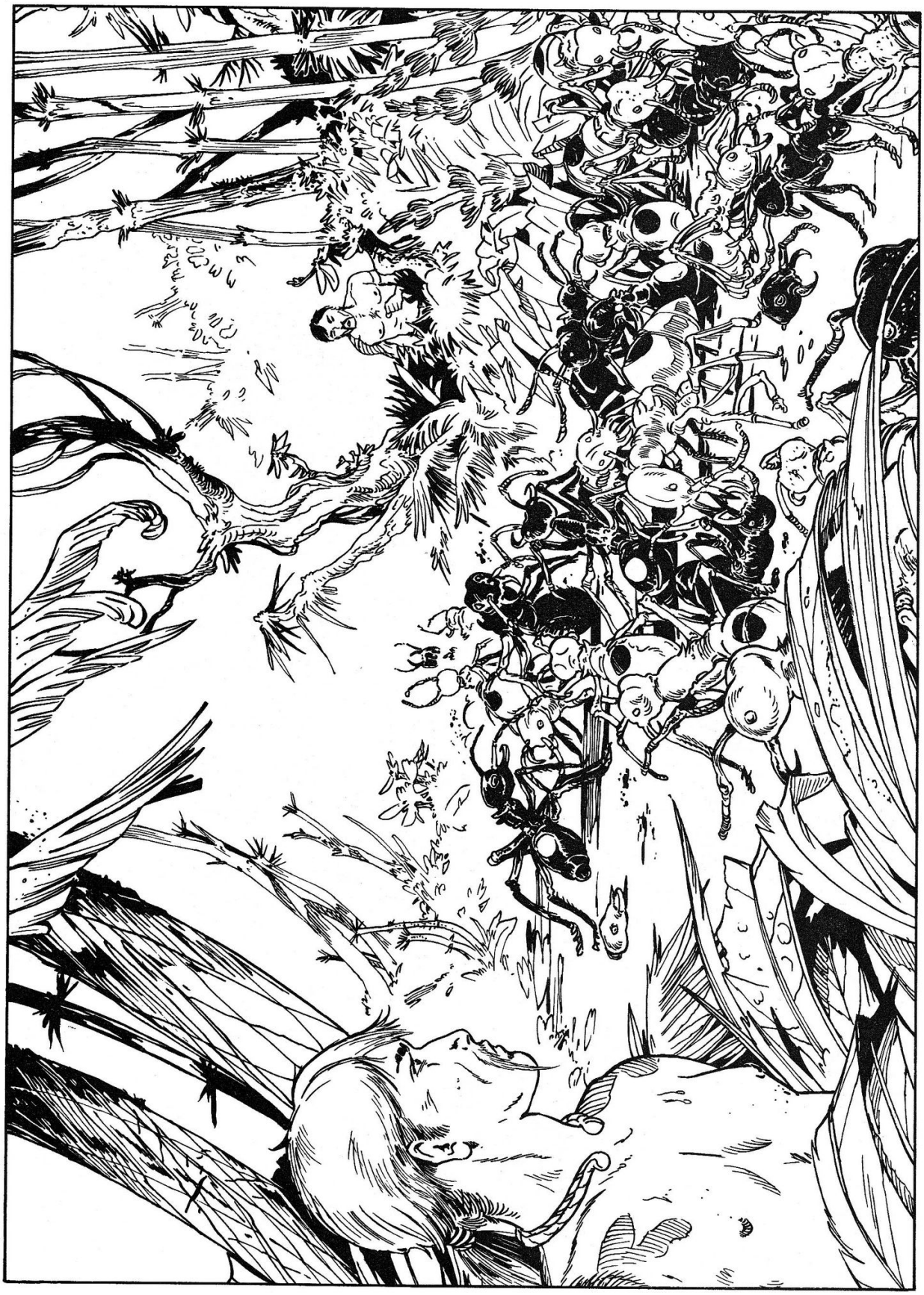
Connaissance des animaux, connaissance des plantes, mémoriser.

Ceci uniquement par la pratique. D'autres progrès peuvent être accomplis, par exemple par perfectionnement (LRA6).

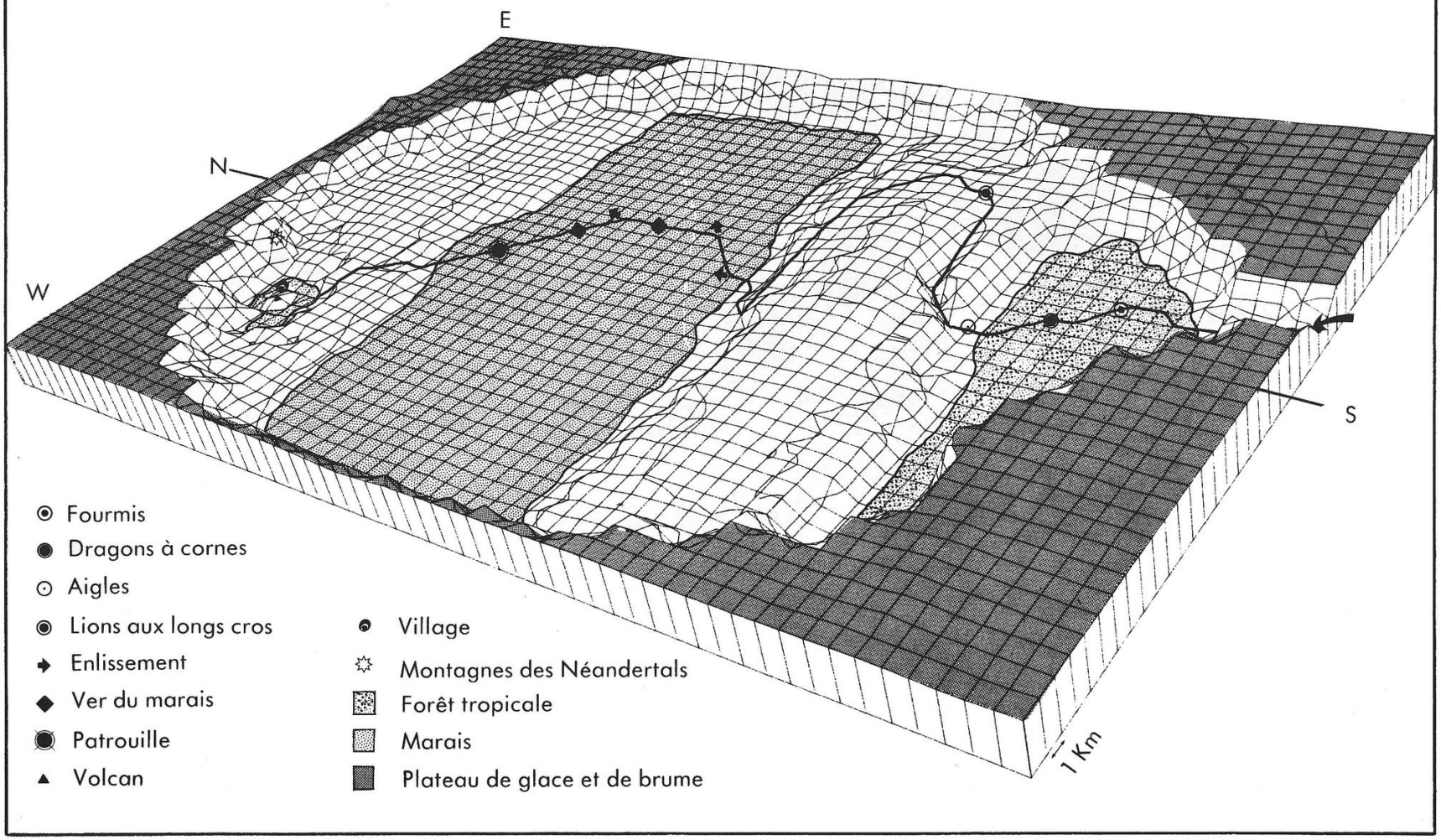
Enfin les magiciens fianna enseignent volontiers le phyllum constitué par les sortilèges n° 41 à 44, en accordant une attention particulière à la forme du cerf (+5 au MS).

Attention: un personnage devenu fian ne participera qu'exceptionellement à des aventures l'obligeant à quitter l'Irlande. L'intérêt d'Eireann ou de ses habitants devra être en jeu, surtout dans la période d'été. Pendant les 4 mois d'hiver, les fianna sont plus libres de leurs mouvements.

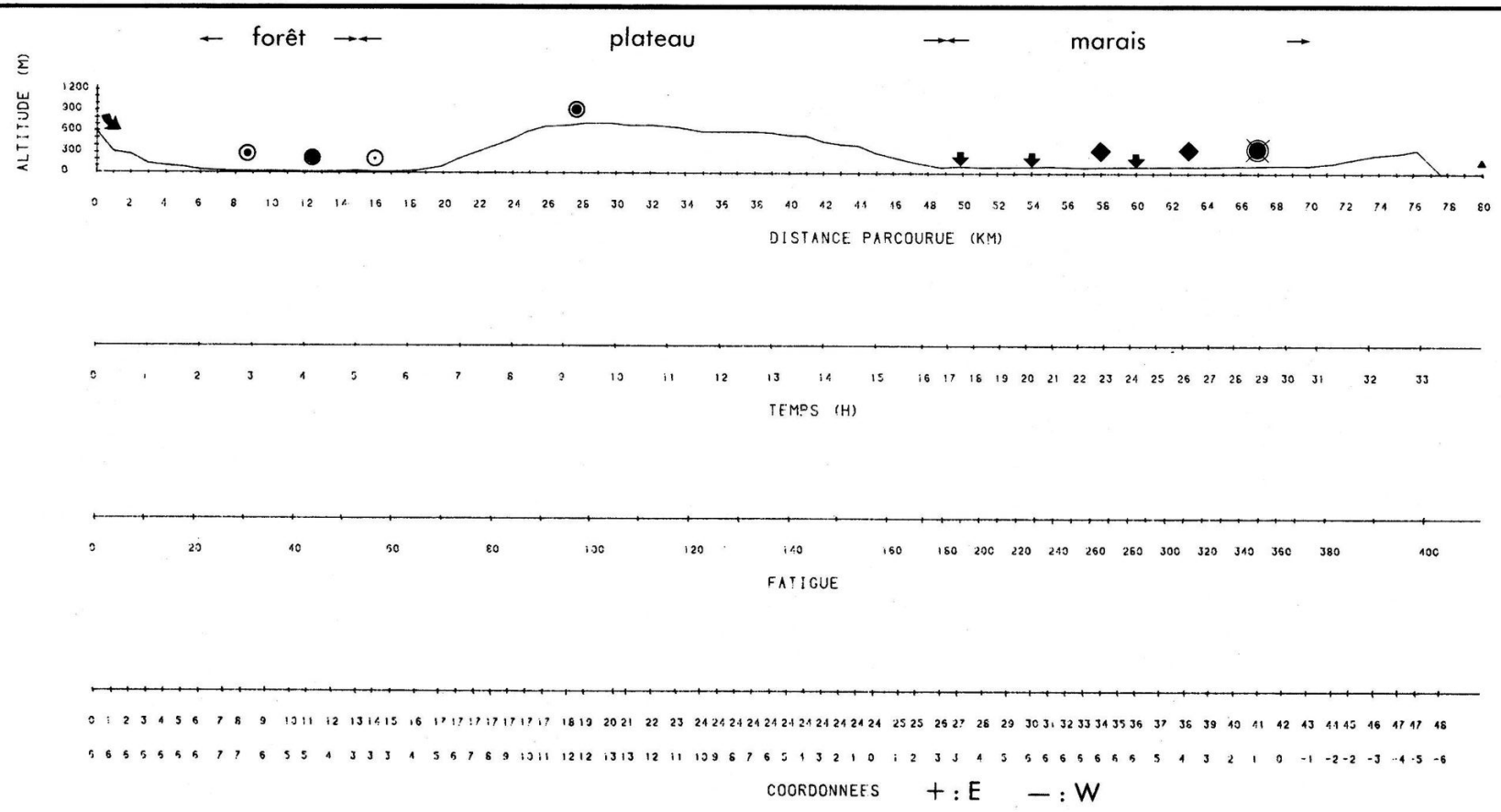
Un des fianna les plus célèbres est le héros irlandais Finn Mac Cumaill, qui, en plus de toutes les qualités des fianna, possédait un javelot enchanté. En outre, étant jeune, il s'est brûlé le pouce dans de l'eau bouillante ayant contenu un saumon de connaissance. Il a ainsi hérité d'une partie des pouvoirs de l'animal magique. En portant son pouce à sa bouche, il obtient l'équivalent d'un CDS de 18 aux compétences des magiciens et des druides (connaissance des animaux, astronomie...)



LA VALLEE PERDUE (CARTE 3)



LE PROFIL DE LA VALLEE PERDUE (PROFIL 1)



FOURMI GEANTE

Type de créature: animal géant
Morphologie: I
Gabarit: G(5), Fat(12,6,3,0), Sfl(10,18,22,25)
Poids: 10 kg
Taille: 0,4 m de haut; 1m de long
Armes: mandibules: p(10)
Base: 3s
Vitesse de déplacement: 10m/s
Surprise: 8
Mode d'attaque: AN (14)
Défense: 0
Protection: 3, RS(1), RP(2)
Dommages:

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

Ces fourmis géantes sont de deux types: blanches avec un point noir sur l'abdomen ou noires avec un point blanc. Les deux espèces sont à la fois opposées et complémentaires. Elles se livrent une guerre sans merci pendant toute l'année, sauf quand arrive la période de reproduction. En effet seules des fourmis noires peuvent féconder les femelles blanches et seules des fourmis blanches peuvent féconder les femelles noires. Dans chaque espèce il existe plusieurs types. Les fourmis décrites ci-dessus sont les guerrières. La société est très organisée, chaque individu jouant un rôle utile à l'ensemble. Les populations peuvent atteindre jusqu'à 2 000 individus dont 30 % de fourmis guerrières. Seule une femelle sur 1 000 est fécondée.

DRAGON A CORNE (RHINOCEROS)

Type de créature: animal
Morphologie: Q
Gabarit: G (35), Fat (150, 75, 30, 0), Sfl (28, 56, 77, 88)
Poids: 1 750 kg
Taille: 1,5m de haut; 3,5m de long
Arme: corne: c(18)
Base: 4s
Vitesse: charge: 13m/s
Surprise: forêt (9), plaine (2), savane (4)
Mode d'attaque: AN (6), CP (10)
Défense: 0
Protection: 4, RS (2), RP (1)
Dommages:

Mr:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
AN:	0	1	3	5	7	9	10	12	14	16	18	19	21	23	25	27	28	30	32	34	36
CP:	2	5	10	15	21	26	31	37	42	47	53	58	63	68	74	79	84	90	95	100	106

Ce "dragon à corne" est un rhinocéros qui ressemble à celui que l'on peut encore trouver de nos jours à Sumatra. Animal d'un naturel plutôt paisible, il n'attaquera que s'il se sent menacé. Il est alors prêt à balayer tout ce qui se trouve sur son passage. Le rhinocéros est plus vif que ce que pourrait laisser croire son imposante masse. Il est incapable de distinguer nettement des formes situées à plus de 25 mètres.

DRAGON A TROIS CORNES (TRICERATOPS)

Type de créature: animal
Morphologie: Q
Gabarit: G (55), Fat (22O, 85, 40, 0), Sfl (55, 110, 140, 165)
Poids: 5 tonnes
Taille: 8m de long
Armes: 3 cornes: c (30), pattes: m (18)
Base: 5s
Vitesse: 11m/s
Surprise: forêt (6), plaine (2)
Mode d'attaque: AN (11)
Défense: 0
Protection: 5, RS(2), RP(3)
Dommages:

Mr:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
AN:c	1	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60
AN:m	0	1	3	5	7	9	10	12	14	16	18	19	21	23	25	27	28	30	32	34	36

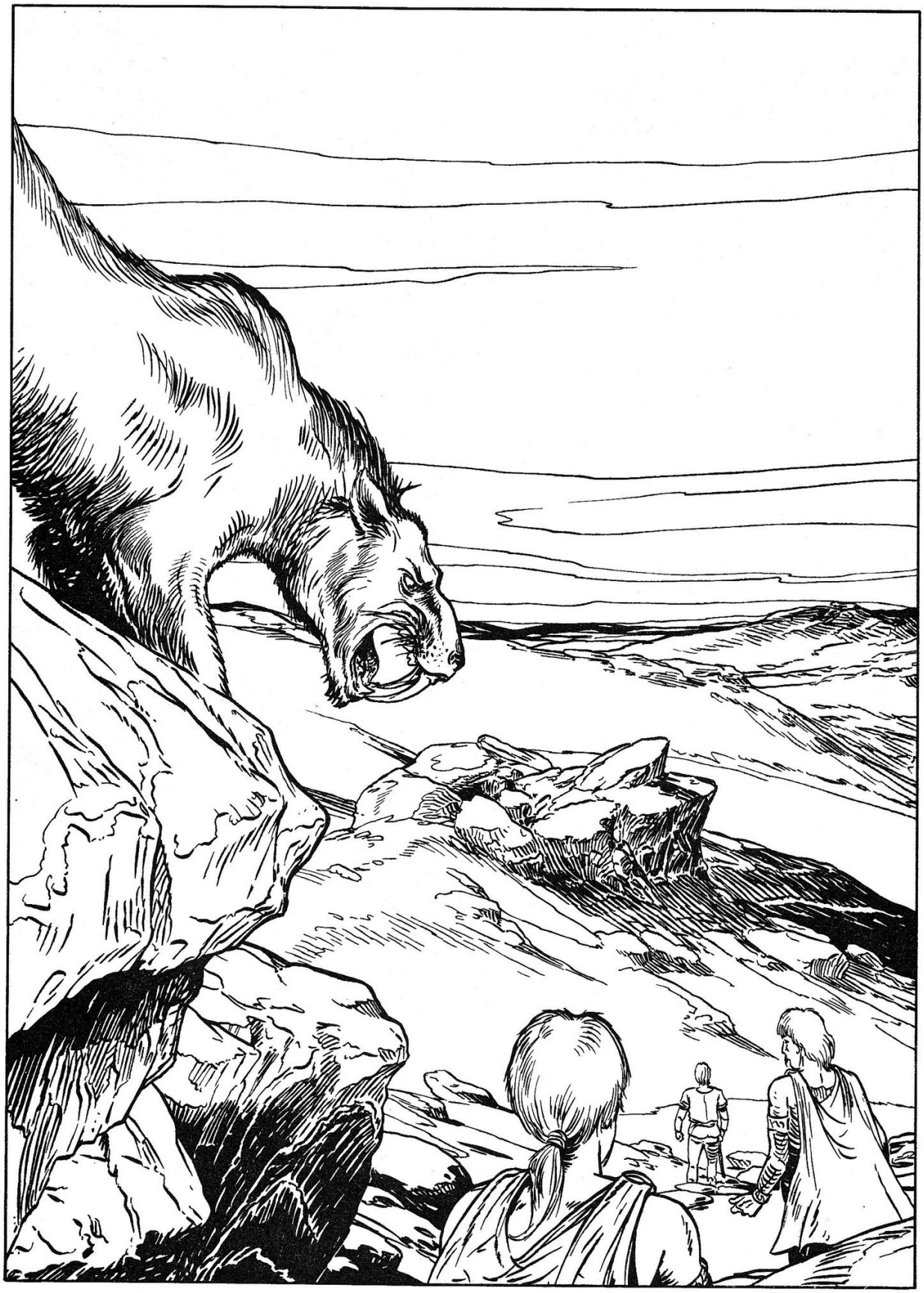
Ce "dragon à trois cornes" est un dinosaure herbivore de l'ère secondaire. Adversaire redoutable, même pour des créatures plus grosses que lui.

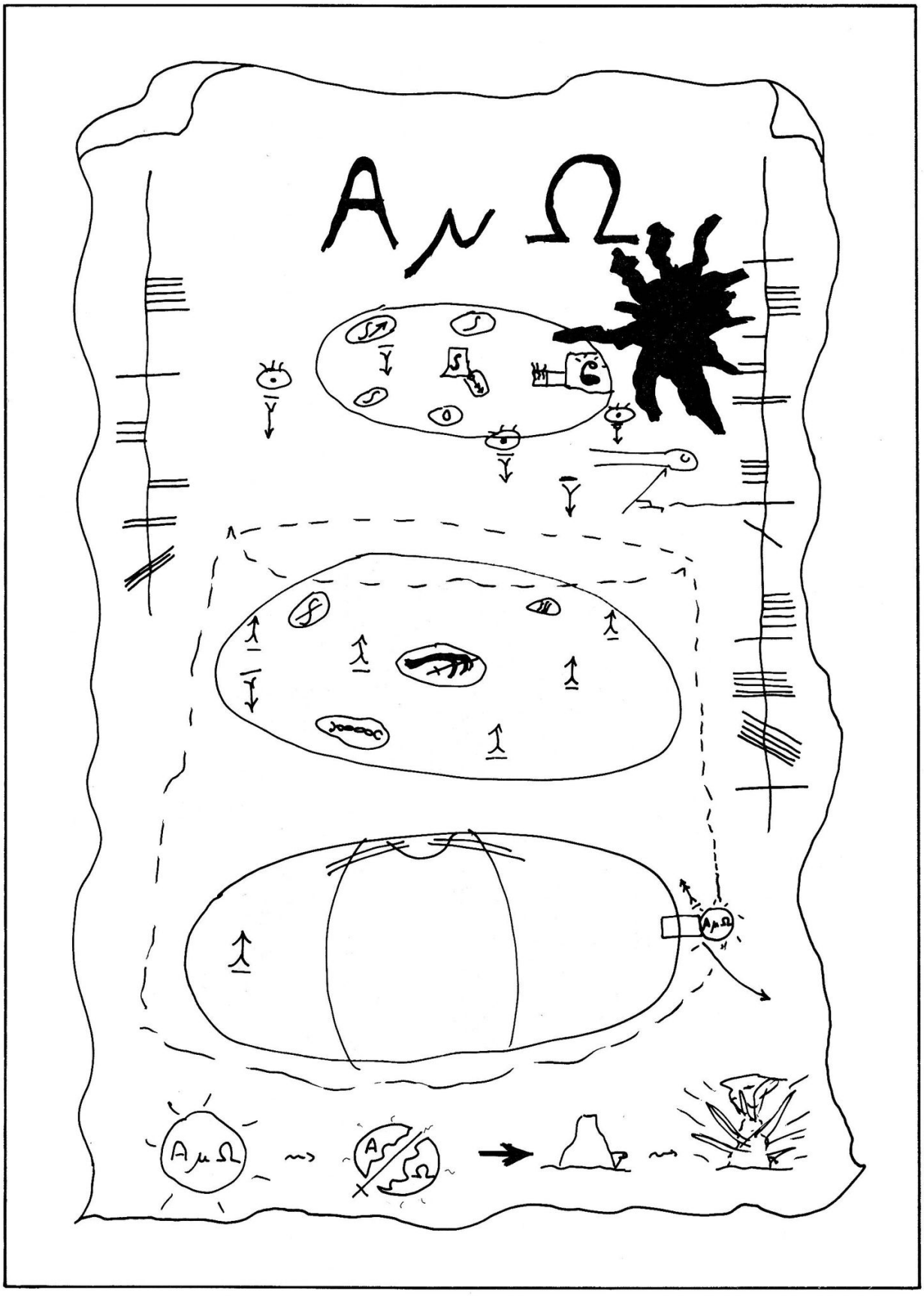
LION AUX LONGS CROCS (MACHAIRODUS)

Type de créature: animal
Morphologie: Q
Gabarit: G (17), Fat (50, 25, 10, 0), Sfl (17, 34, 44, 50)
Poids: 270 kg
Taille: 0,85m de haut; 2m de long
Armes: griffes: g(25), dents: dt (36)
Base: 3s
Vitesse de déplacement: course: 19m/s
Surprise: forêt (15), rocailles (16), broussailles (14)
Mode d'attaque: AN (12), BD (13)
Défense: FC (3)
Protection: 0, RS (3), RP (3)
Dommages:

Mr:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
AN:g	1	2	5	7	10	12	15	17	20	22	25	27	30	32	35	37	40	42	45	47	50
AN:d	1	3	7	10	14	18	21	25	28	32	36	39	43	46	50	54	57	61	64	68	72
BD:	1	2	5	7	10	12	15	17	20	22	25	27	30	32	35	37	40	42	45	47	50

Ce "lion aux longs crocs" est un machairodus de l'ère tertiaire, sorte de tigre dont deux canines supérieures étaient très développées. Animal plutôt solitaire, il s'attaquera volontiers à l'homme s'il est affamé ou s'il est trop vieux pour chasser d'autres proies. Face à un ennemi plus puissant, il cessera le combat s'il est blessé.





VER DU MARAIS

Type de créature: monstre
Morphologie: S
Gabarit: G (180), Fat (800, 350, 160, 0), Sfl (140, 280, 400, 450)
Poids: 50 tonnes
Taille: 2m de diamètre, 16m de long
Armes: mandibules: p(10)
Base: 5s
Vitesse de déplacement: surface: 3m/s, sous-sol: 1m/s
Surprise: marais (3)
Mode d'attaque: AN (14)
Défense: 0
Protection: 0, RS (2), RP (3)
Dommages:

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

Attaque spéciale:

Si le ver réussit à se saisir convenablement de sa proie avec ses mandibules (10 points de dommages), il engloutit sa victime. Celle-ci perd trois points de souffle par seconde. Elle peut se libérer en infligeant à la paroi interne du vers un total de 30 points de dommages avec une arme tranchante. Ces attaques depuis l'intérieur sont tentées avec un bonus de 6. Ce total infligé en un même point crée une déchirure de la paroi du ver. Cette blessure s'aggrave et devient fatale s'il tente de progresser sur le sol. Sur la paroi externe 100 points de dommages sont nécessaires pour créer une déchirure, à moins que les personnages soient capables de viser un endroit précis.

Le ver du marais est assez sensible aux sons, en particulier ceux dont la fréquence est proche des cris de la "poule d'eau". Des cris répétés pendant 5s suffisent à alerter le ver qui surgit 2d6 secondes plus tard. La "poule d'eau" a un gabarit de 1, une feinte de corps de 3; trois points de dommages suffisent à l'éliminer.

Couper les deux antennes du ver le prive de ses sens. Une antenne est coupée en lui infligeant 8 points de dommages. Une fois privé de ses sens, le ver porte ses attaques à − 5 (une antenne) et − 10 (2 antennes). Attaquer un ver aux deux antennes coupées se fait à +5.

DRAGON CHASSEUR

Type de créature: monstre
Morphologie: H
Gabarit: G (14), Fat (55, 25, 10, 0), Sfl (14, 28, 35, 40)
Poids: 175 kg
Taille: 2,10m
Armes: dents: dt (28), griffes: g (10), queue:m (10)
Base: 3s
Vitesse de déplacement: 9m/s
Surprise: 10
Mode d'attaque: AN (15)
Défense: FC (2)
Protection: 3, RS (2), RP (3)
Dommages:

Mr:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
AN:g	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
AN:m	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
AN:d	1	2	5	8	11	14	16	19	22	25	28	30	33	36	39	42	44	47	50	53	56

Semblable morphologiquement à un Tyranosaurus Rex, ce dinosaure est à la fois plus petit et plus vif. Il se tient sur ses pattes de derrière, sa queue l'aidant à conserver son équilibre. Les hommes-serpents l'ont dressé de manière à en faire une véritable "bête de combat".

LES PICTES

Leur organisation est détaillée en annexe du scénario.

Parmi les 48 guerriers et guerrières, 5 ont un peu plus d'expérience dans la pratique des armes.

- 5 chefs guerriers: F15 R15 C15 E16 V14 I12 S12
  SFL 15 (15-23-28-32)
  Lance AN 10 AR 5 PN 3 PR 0 Tableau IX
  Epée longue AN 11 AR 7 PN 3 PR 1 Tableau X
  Lance lancée AN 10 Tableau VI
  Base: 3s ES 7 FC 4

- 43 guerriers: F12 R12 C12 E13 V12 I6 S6
  SFL 13 (13-22-27-31)
  Lance AN 7 AR 2 PN 2 PR 0 Tableau IX
  Poignard AN 6 AR 1 PN 2 PR 0 Tableau IV
  Lance lancée AN 7 Tableau VI
  Poignard lancé AN 5 Tableau III
  Base: 3s ES 6 FC 3

- Prêtre: F10 R10 C10 E16 V12 I15 S10
  SFL 15 (15-23-28-32) Fat 14 (32-13-8-3)
  Epée longue AN 12 AR 8 PN 3 PR 1 Tableau IX
  Base: 3s ES 5 FC 2
  37- Provoquer la peur MS 16
  38- Endormir MS 13
  60- Langage confus MS 12
  63- Donner soif MS 14
  73- Forme d'ombre MS 10

Le prêtre est capable de préparer des fioles "μ" de somnifère (VIR: 18, la victime s'endort au bout d'une minute: état 25 en 5s, 50 en 15s,75 en 30s). Durée: 40 minutes. Une fiole peut être utilisée sur 10 victimes. Une fiole demande 4 heures de préparation (CDS: 17). Le prêtre en a préparé trois à l'avance mais doit en utiliser deux après le combat face aux Néandertals des montagnes.

HOMMES DE NEANDERTAL

Type de créature: humanoïde
Morphologie: H
Gabarit: G (10), Fat (36, 14, 6, 0), Sfl (12, 22, 27, 31) lac
G (11), Fat (39, 15, 7, 0), Sfl (13, 24, 29, 34) montagnes
Poids: 80 kg (lac), 90 kg (montagne)
Taille: 1,65 (lac), 1,75 (montagne)
Armes: lac: hache de pierre, hache de pierre lancée, gourdin, lance, épée longue.
montagne: gourdin, "coup de poing", pierre lancée.
Base: 3s
Vitesse de déplacement: 8m/s
Surprise: 6
Mode d'attaque:
lac: hache de pierre (9), hache de pierre lancée (7)
gourdin(8), lance (6), épée longue (5), empoignade (7)
montagne: gourdin (9), "coup de poing" (9), pierre lancée (8)
empoignade (8)
Défense: feinte de corps: FC (2), PN (2), PR (1), REF (10)
Protection: 0, RS (2), RP (2)
Dommages:

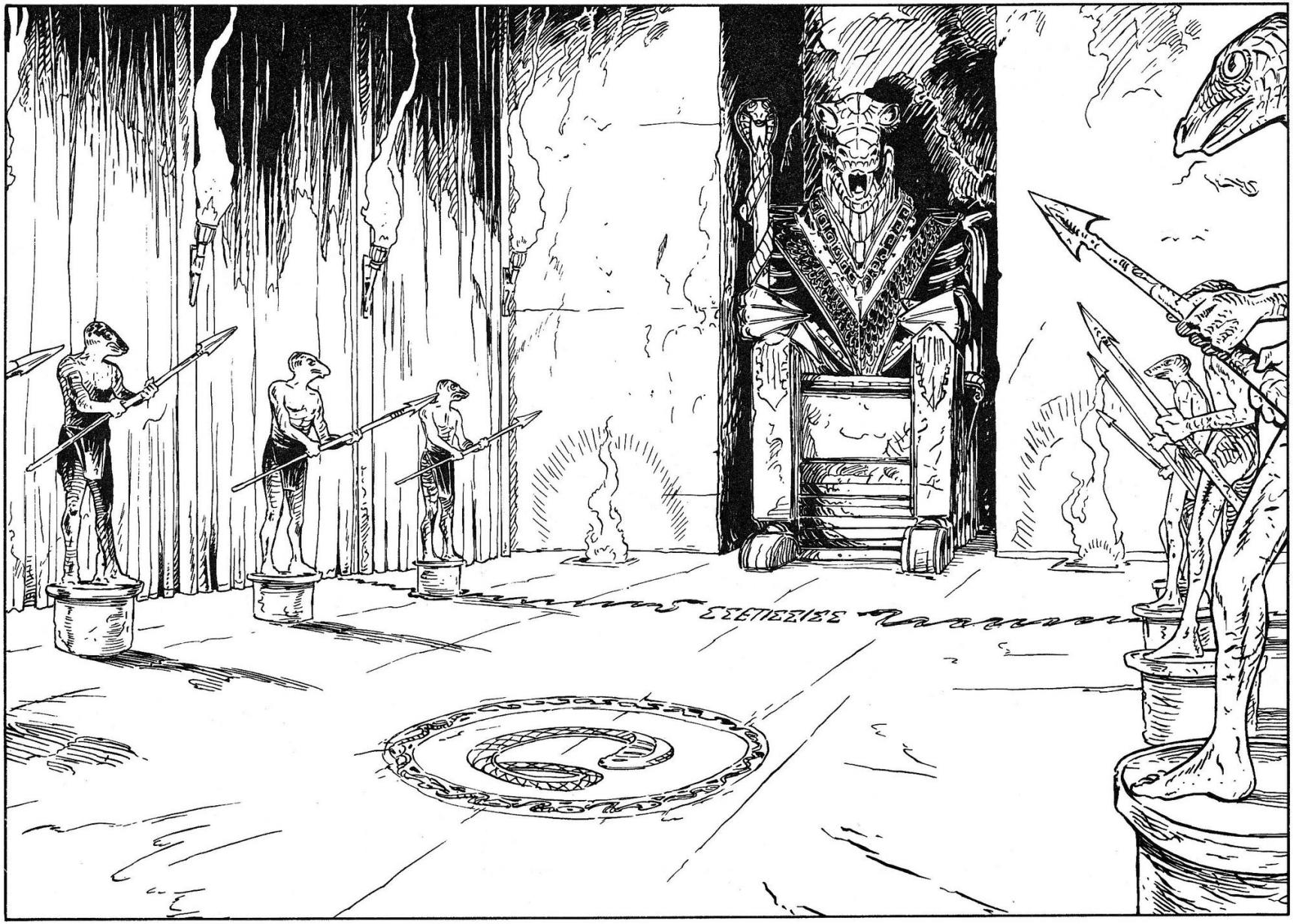
lac:

Mr:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Emp	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3
Hac	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	18
Hal	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9
Lan	0	1	2	4	5	7	8	9	11	12	13	15	16	18	19	20	22	23	25	26	27
Epl	0	1	3	4	6	7	9	10	12	13	15	17	18	20	21	23	24	26	27	29	30
Gou	0	1	3	4	6	7	9	10	12	13	15	17	18	20	21	23	24	26	27	29	30

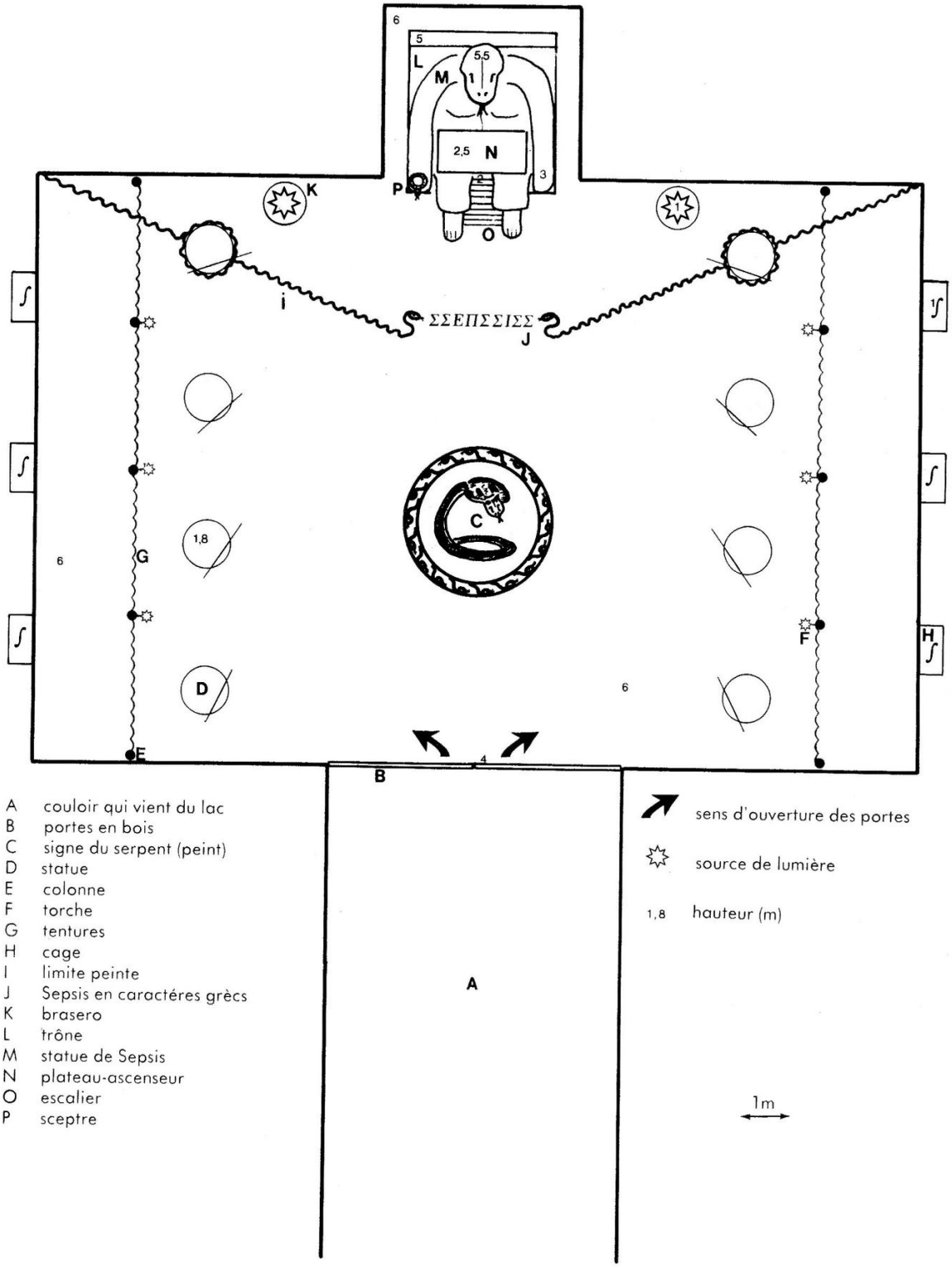
montagnes:

Mr:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Emp	0	0	0	0	0	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4
Gou	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Cou	0	0	1	1	2	2	3	3	4	5	5	6	6	7	7	8	9	9	10	10	11
Pil	0	0	1	1	2	2	3	3	4	5	5	6	6	7	7	8	9	9	10	10	11

Ces peuples primitifs sont décrits en annexe du scénario.



LE TEMPLE DU LAC



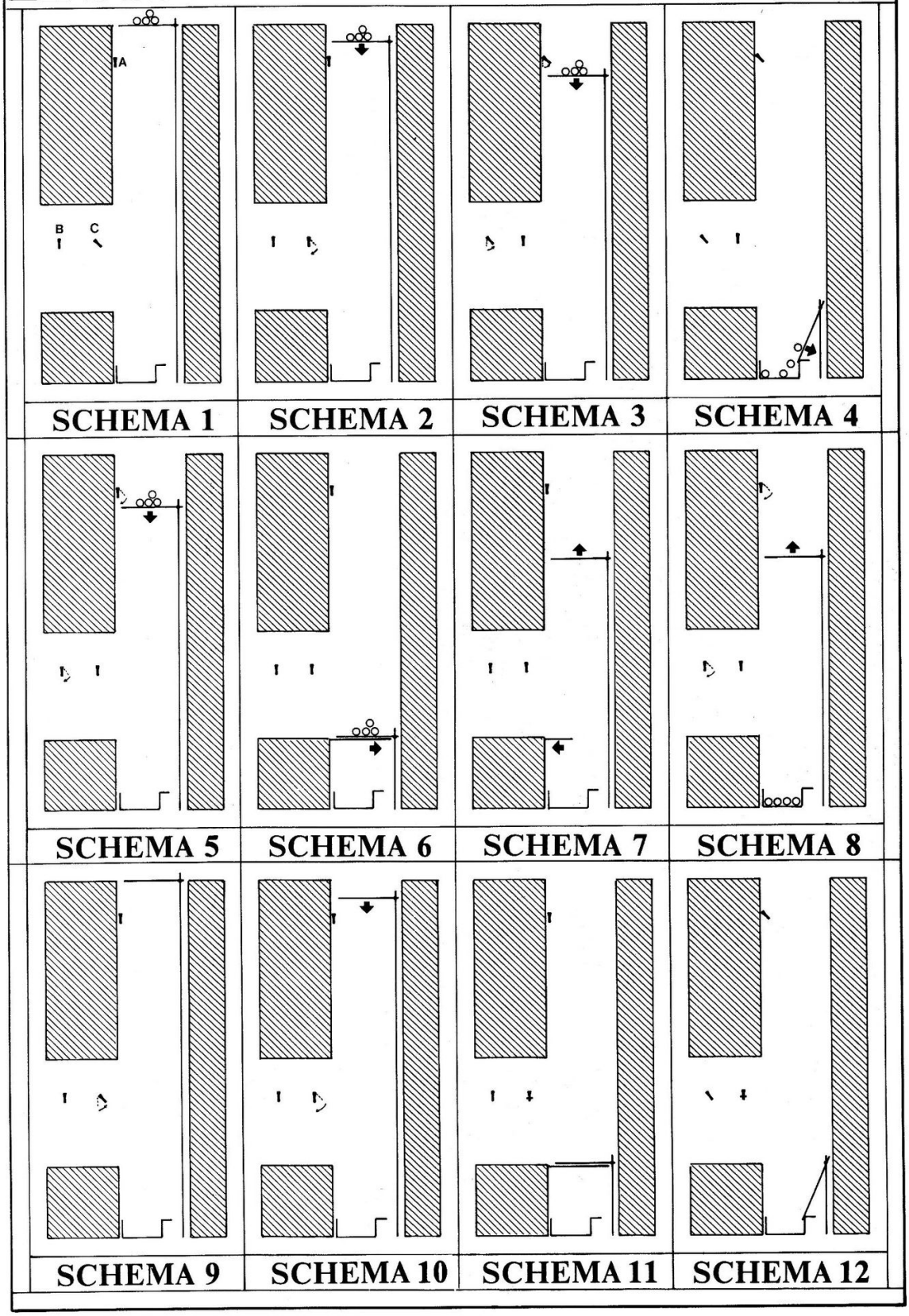
A couloir qui vient du lac
B portes en bois
C signe du serpent (peint)
D statue
E colonne
F torche
G tentures
H cage
I limite peinte
J Sepsis en caractéres grècs
K brasero
L trône
M statue de Sepsis
N plateau-ascenseur
O escalier
P sceptre

sens d'ouverture des portes

source de lumière

1,8 hauteur (m)

LE SYSTEME DE MONTE - CHARGES



DRAGON PLAT (CROCODILE)

Type de créature: animal
Morphologie: Q
Gabarit: G (16), Fat (65,25,10,0), Sfl (16,32,42,48)
Poids: 550 kg
Taille: 6m
Armes: dents: dt (22), queue : m(18)
Base: 4s
Vitesse de déplacement: sur terre: 4m/s; dans l'eau: 7m/s
Surprise: marais: 11, eau: 9
Mode d'attaque: AN (11)
Défense: 0
Protection: 3, RS (2), RP (3)
Dommages:

Mr:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
AN:d	1	2	4	6	8	11	13	15	17	19	22	24	26	28	30	33	35	37	39	41	44
AN:m	0	1	3	5	7	9	10	12	14	16	18	19	21	23	25	27	28	30	32	34	36

Les dragons plats vivent dans des lacs ou des eaux relativement peu salées. Ils sont capables de rester immergés pendant de très longues périodes. Le plus souvent ils attaquent en groupe d'environ dix individus. Leurs mâchoires sont munies de muscles puissants lorsqu'il s'agit de mordre. Par contre ceux qui actionnent l'ouverture de la gueule sont beaucoup plus faibles. Ainsi, après avoir réussi un jet d'empoignade, un personnage peut maintenir fermée la gueule d'un crocodile en réussissant un jet de force à chaque seconde.

SOUS-HOMMES SERPENTS

Type de créature: humanoïde
Morphologie: H ou HS
Gabarit: G (10), Fat (38,17,8,0), Sfl (16,26,31,35)
Poids: 80 kg
Taille: variable, environ 1,70m
Armes: gourdin, faux, lance, lance lancée.
Tête de serpent: dents (dt 8)
Base: 4s
Vitesse de déplacement: 8m/s
Surprise: 6
Mode d'attaque: AN (8), gourdin (8), faux (7), lance (6), lance lancée (6), empoignade (7), CO (10).
Défense: FC (2), PN (2), PR (1), REF (10).
Protection: 2 pour les parties reptiliennes, RS(3), RP (3).
Dommages:

Mr:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
AN:d	0	0	1	2	3	4	4	5	6	7	8	8	9	10	11	12	12	13	14	15	16
Emp:	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3
Gou:	0	0	1	2	3	4	4	5	6	7	7	8	9	10	11	11	12	13	14	15	15
Fau:	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	18
Lan:	0	1	2	3	5	6	7	8	10	11	12	13	14	16	17	18	19	21	22	23	24
Lal:	0	1	2	3	5	6	7	8	10	11	12	13	14	16	17	18	19	21	22	23	24
CO:	5 points par seconde																				

Cette race hybride est décrite en annexe du scénario.

Créatures monstrueuses issues de l'union d'hommes-serpents et de femmes de néandertal, elles sont maintenues en soumission par les hommes-serpents grâce à une drogue administrée régulièrement. L'individualisme n'existe pas chez les sous-hommes-serpents qui n'ont même pas de nom propre pour les désigner. Ils s'expriment en utilisant des rudiments de la langue des hommes-serpents.

TROGLODYTES

Type de créature: humanoïde
Gabarit: G (9), Fat (27,12,5,0), Sfl(13,20,25,28)
Poids: 50 kg
Taille: 1,70m
Armes: "coup de poing", champignon toxique lancé.
Base: 3s
Vitesse de déplacement: 9m/s
Surprise: cavernes: 13
Mode d'attaque:"coup de poing"(10), champignon toxique lancé (12)
Défense: feinte de corps: FC (3), PN (2), PR (1), REF (12)
Protection: 0, RS (2), RP (2)
Dommages:

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

Ce peuple étrange est décrit en annexe du scénario.

Sa capacité à se repérer dans l'obscurité lui donne un bonus de 5 lors de ses attaques dans le noir. Par contre, soumis à une lumière vive, ils attaquent avec un malus de 5. Ils utilisent un champignon toxique comme arme de lancer. Si le jet d'attaque est réussi, le champignon éclate à l'endroit voulu, libérant des spores toxiques. Les créatures situées à moins de 50 cm du point d'impact, subissent les effets (perte de 8 points de souffle). Les spores provoquent des irritations des yeux, du nez et de la gorge, ainsi que des démangeaisons. Les créatures situées entre 50 cm et 1m du point d'impact, perdent seulement 2 points de souffle.

Portées: courte: 2m-4m CDS 15
efficace: 4m-8m CDS 12
longue: 8m-12m CDS 10
maximum: 12m-24m CDS 7
extrême: 24m-40m CDS 5

Appliquez la règle du tir indirect (LR 29)

DRAGON DE LA MARE (LANGOUSTE GEANTE)

Type de créature: animal géant
Morphologie: I
Gabarit: G(13),Fat(34,16,7,0),Sfl(21,31,36,43)
Poids: 210 kg
Taille: 0,6m de haut; 2,5m de long
Base: 3s
Vitesse de déplacement: 3m/s
Surprise: dans l'eau: 12
Mode d'attaque: AN(11)
Défense: 0
Protection: 3, RS(1), RP(2)
Dommages:

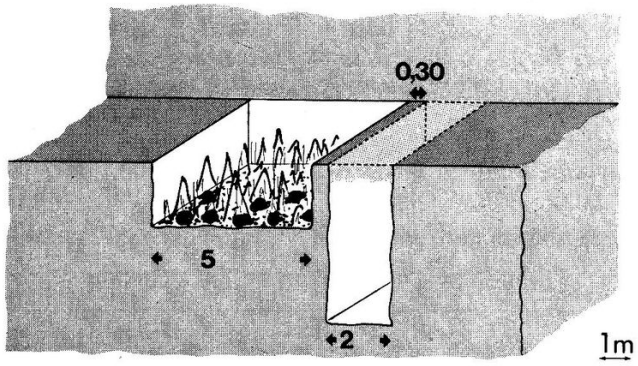
Mr:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
AN:	0	1	3	5	7	9	10	12	14	16	18	19	21	23	25	27	28	30	32	34	36

Le "dragon de la mare" ressemble un peu à une langouste géante.

Elle vit dans une petite étendue d'eau chaude et sulfureuse. Elle attaque tout ce qui dérange la surface de la mare. Une forte lumière suffit à provoquer son intervention.

Cette créature est pourvue d'une intelligence très limitée.

LES PIEGES DE L'ALLEE DU TRESOR

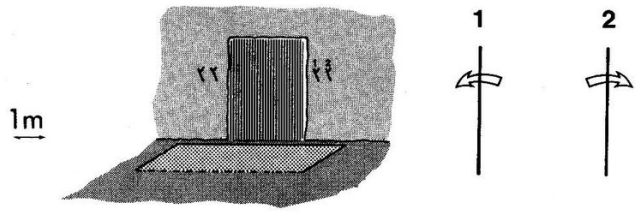


Fosse enflamée

Faux sol

SCHEMA 13

LA PORTE DU SORCIER

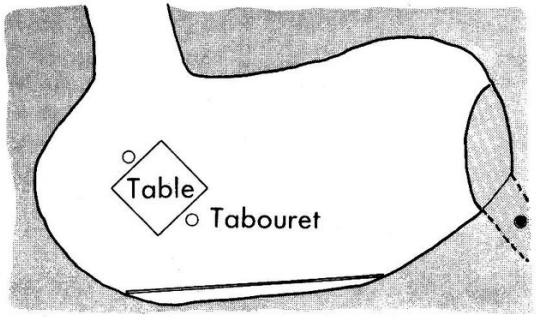


Plaque pouvant basculer vers l'avant

Porte-torche

SCHEMA 14

LA SALLE DU CONSEIL



longue planche

Plate-forme et passage vers la maison du sorcier

Paroi du volcan

PLAN 4

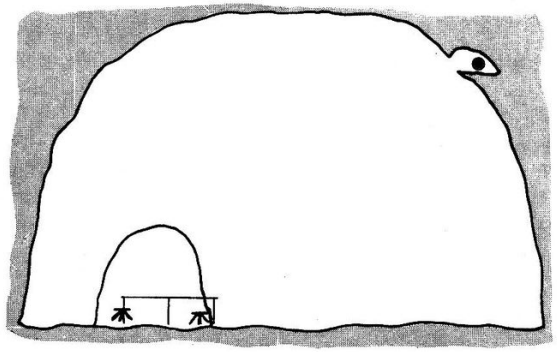


Plate-forme et passage vers la maison du sorcier

COUPE 2

SERPENTS (PYTHON et COBRA ROYAL)

Type de créature: animal
Morphologie: S
Gabarit: G(8),Fat(32,12,5,0),Sf(8,16,21,24)
Poids: 150 kg
Taille: 5m de long; 20 cm de diamètre
Armes: Python: tête: m(8)
Cobra: dents: dt(6), poison
Base: 3s
Vitesse de déplacement: Python: 0,2m/s Cobra: 1m/s
Surprise: végétation: 15
Mode d'attaque: Python: AN(7),CO(15),PP(10)
Cobra: AN(13)
Défense: 0
Protection: 0, RS(3), RP(4)
Dommages:

Python:

Mr:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
AN:m	0	0	1	2	3	4	4	5	6	7	8	8	9	10	11	12	12	13	14	15	16
PP:	0	0	1	2	3	4	4	5	6	7	8	8	9	10	11	12	12	13	14	15	16
CO:	10 points par seconde																				

Cobra:

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

Ces deux types de serpent diffèrent totalement par leurs modes d'attaque.

Le python, lorsqu'il est situé au-dessus de sa victime (dans un arbre par exemple), se laisse tomber sur sa proie. Dans un premier temps, il tente d'assommer sa victime par des coups de tête. Dès que la résistance de sa proie est entamée, il l'enserre dans ses anneaux. La victime succombe par asphyxie et par arrêt de la circulation sanguine. Le python avale alors sa proie, même si sa taille est très importante.

Le cobra royal, par contre, a une morsure venimeuse.

VIR=18, 1 point de souffle toutes les 3 secondes en cas de succès, toutes les 10 secondes en cas d'échec.

ESPRIT DES MORTS

Type de créature: monstre d'origine magique
Morphologie: H
Gabarit: G (10): immatérielle, Fat: seuils varient avec S
Poids: 0
Taille: apparence identique à celle du personnage à sa mort
Base: déterminée par la vivacité d'esprit (VES) en 1/100 sec.
Vitesse de déplacement: 8m/s à travers toute substance mais les déplacements sont limités à une zone précise
Surprise: 19
Résistance: facteur de surprise spécial basé sur le 6ème sens
Mode d'attaque: attaque surprise (19)
attaque spectrale dont le chiffre est égal à la volonté (V) avec un bonus déterminé par l'aura (AUR)
Protection: égale au facteur de bravoure (FB)

Les "esprits des morts" sont des spectres créés par les hommes-serpents. Lors de leur création, ils sont assignés à une zone qu'ils ne peuvent pas quitter aisément. L'âme d'un tel malheureux ne peut être libérée que si celui-ci trouve une autre âme pour le remplacer. Et comme en général les candidats ne se bousculent pas, le spectre est obligé d'utiliser ses pouvoirs d'attaque (surprise et spectrale) pour qu'au moins une victime le remplace.

Pour plus de détails reportez-vous au" combat spectral".

Un personnage qui a préparé le sort "nuée de l'invisible" (n° 52) peut le lancer au bout d'un nombre de 1/100 sec égal au nombre de secondes normalement nécessaire. Il peut donc demander aux serviteurs de l'invisible d'emporter l'esprit des morts. Le personnage doit faire partie de ceux qui ont été surpris par le spectre. En cas d'échec, le personnage lui-même risque d'être emporté par les serviteurs de l'invisible. Si c'est le cas, son âme va au royaume des morts, abandonnant son corps dans le monde matériel.

COMBAT SPECTRAL

Brennus : 10 Eburos : 17
Equoranda : 16 Deva : 14 (état 25)
Mael Run : 14

En cas d'échec le personnage est diminué, il relance le d20 jusqu'à un maximum de quatre échecs, le quatrième signifiant la mort.
Brennus : 19 17 15 9, 3 échecs : état 75
Eburos : 6, réussite immédiate, pas de handicap
Equoranda : 3, réussite immédiate, pas de handicap
Deva : 16,14,1 échec : état 25
Mael Run : 10, réussite immédiate, pas de handicap

Aucun des candidats n'a succombé à l'attaque surprise mais : Brennus se retrouve en état 75 : FAT=10 (seuils basés sur S) Deva était déjà en état 25, le nouvel handicap la fait passer en état 50 : FAT=11 (seuils basés sur S)

Phase 3 : le combat spectral

Pour chaque personnage on détermine les caractéristiques :

Brennus: Attaque: 4 Bonus: +7 Défense: 1
Base: 6/100 sec Seuils: 26/12/7/2 FAT=10
Eburos: Attaque: 12 Bonus: +5 Défense: 4
Base: 2/100 sec Seuils: 28/12/7/2 FAT=73
Equoranda: Attaque: 14 Bonus: +4 Défense: 4
Base: 2/100 sec Seuils: 28/12/7/2 FAT=73
Deva: Attaque: 8 Bonus: +3 Défense: 2
Base: 4/100 sec Seuils: 24/11/6/1 FAT=11
Mael Run: Attaque: 13 Bonus: +4 Défense: 4
Base: 2/100 sec Seuils: 32/13/8/3 FAT=52

Arian choisit Deva comme adversaire, son attaque porte au 3/100 sec : d20:19, grâce au Bonus de +4 le montant des dommages potentiels est 3.

La défense de Deva est 2 donc elle perd 1 point de fatigue, son nouveau total est 10. Sa riposte intervient au 4/100 sec: d20:1 réussite parfaite !

Nouveau jet:2 Mr:7+6=13 avec le bonus : 16 points de dommages potentiels! La défense d'Arian en absorbe 5. Il perd donc 11 points de fatigue et tombe à 89. Nouvelle attaque D'Arian au 6/100 sec d20:20 qui est toujours un échec. Entre le 4/100 sec et le 8/100 sec Deva a demandé l'aide de Mael Run.
Ce dernier accepte. Au 9/100 sec nouvelle attaque d'Arian: d20:17 dommages potentiels 5 points.

La défense de Deva en absorbe 2 et Mael Run en absorbe 1 en tant que soutien. Deva:8 Mael Run: 51
Au 12/100 sec attaques simultanées: Arian: d20:19

Les dommages sont absorbés par la défense de Deva (2) et par Mael Run (1). Mael Run :50. Attaque de Deva : d20:5
potentiel de dommages : 6 . Arian perd 1 point: 88.
Au 15/100 sec Arian attaque: d20:16 potentiel de dommages: 6
Mael Run: 49 Deva: 5 elle tombe en état 75 et ses caractéristiques changent:
Attaque: 4 Bonus: +3 Défense: 1 Base: 5/100 sec
Seuils: 24/11/6/1 FAT=5

Au 16/100 sec Deva reçoit l'accord d'Eburos pour le soutien de ce dernier.
Au 18/100 sec Arian attaque d20:19 potentiel de dommages : 3. Deva: 5 Mael Run: 48 Eburos: 84. Au 21/100 sec attaques simultanées: Arian: d20:18 potentiel de dommages:4.
Un point est absorbé par la défense de Deva; Eburos:83 et Mael Run:47 en encaissent chacun 1. Le dernier est pour Deva:4.
Riposte de Deva: d20: 2 potentiel de dommages: 5, absorbés par la défense d'Arian.
Au 24/100 sec Arian attaque d20:6 potentiel de dommages 17.
Un point est absorbé par la défense de Deva. Deux sont encaissés par Eburos (82) et Mael Run (46). Il reste 14 points .

Deva arrive à 1 et tombe dans le coma. Les 11 points restants sont répartis sur Eburos et Mael Run. Eburos ayant la plus faible volonté des deux, il perd 1 point de plus que Mael Run .
Eburos (76) Mael Run (41).

Sachant qu'il va être libéré de la malédiction, Arian ne souhaite pas poursuivre le combat. Seuls Eburos et Mael Run peuvent l'attaquer à leur tour. Ces deux personnages veulent continuer le combat. Comme Eburos réussit le meilleur jet de vivacité d'esprit, c'est lui qui engage le combat face à Arian.
Au 26/100 sec Eburos demande et obtient le soutien de Mael Run.
Au 27/100 sec Arian attaque d20: 17. Eburos (75), Mael Run (40).
Au 28/100 sec Eburos obtient le soutien d'Equoranda.
Au 30/100 sec attaques simultanées: Arian d20:6
Mael Run (39) Equoranda (72) Eburos (64)
Eburos riposte d20:1 coup parfait ! d20:1 nouveau coup parfait !!
d20:11; potentiel de dommages: 11+11+1=23 +5(Bonus) =28
Arian perd 23 points! Arian (65)
Au 32/100 sec Eburos:d20:2. Arian (55). Au 33/100 sec Arian:d20:20: échec. Au 34/100 sec Eburos:d20:4. Arian (47). Au 36/100 sec Arian:d20:3 Eburos (50) Equoranda (71) Mael Run (38). Riposte d'Eburos:d20:2 Arian (37). Au 38/100 sec Eburos:d20:4 Arian (29). Au 39/100 sec Arian:d20:1, d20:15 Mael Run (37) Equoranda (70) Eburos (31). Au 40/100 sec Eburos: d20:1, d20:1,d20:6. 33 points de dommages potentiels. Arian tombe à 2 points. Il est mis hors de combat. Son âme est condamnée à rester là. Grâce à Eburos, Mael Run et Equoranda, Deva ne va pas nécessairement mourir. Son état va évoluer selon les régles de coma (LR 32). Et même si elle meurt maintenant, son âme ne sera pas liée à la salle du trésor comme celle de l'ancien sorcier picte.

Bilan pour les Atrenates après moins d'une demi-seconde
Brennus: FAT:10 état 50 (seuils basés sur FAT)
Eburos: FAT:31 état 25 (seuils basés sur FAT)
Equoranda: FAT:70
Mael Run: FAT:37
Deva : FAT:1 coma léger

Bien entendu le Maître des légendes ne doit pas décrire le combat comme dans la présentation technique qui précède. Par contre, il lui est conseillé de faire une narration du combat riche en détails sur ce que voient et ressentent les personnages.

Il ne s'agit pas d'un combat physique mais d'un affrontement d'esprits, basé essentiellement sur la force de caractère. Le déroulement est très rapide ("à la vitesse de la pensée") et dure moins d'une seconde en général.

Dans le *Signe du Serpent,* ceux qui ont été surpris par le spectre d'Arian Mac Othna participent au combat spectral. Les protagonistes, et en particulier la victime désignée par le sorcier, doivent déterminer leurs caractéristiques de combat spectral:

- **Attaque:** V (chiffre de volonté). Arian: 18

- **Bonus d'attaque:** on l'obtient par lecture dans la charte angoumoise, en utilisant le chiffre d'aura (AUR). Arian: +4 (AUR=15)

- **Défense:** FB (facteur de bravoure). Arian: 5

- **Action de base:** on l'obtient par lecture du tableau AIV (LR 53) en remplaçant R et C par VES (vivacité d'esprit). Arian: 3/100e s (VES= 16)

- **Seuils de fatigue:** ils sont lus dans le tableau AIII (LR 52) en utilisant la santé d'esprit (S) au lieu du chiffre de fatigue (FAT). Arian: 28/12/7/2 (S=16)

- **Potentiel de fatigue:** il s'agit du niveau de fatigue (Fat) au début du combat. Arian: 100

Les protagonistes ont droit à deux types d'action:

Attaque (1 base)

Le personnage lance un d20 dont le résultat est comparé à son chiffre d'attaque. Il obtient une marge à laquelle il ajoute le bonus issu de l'Aura. Le résultat donne la quantité de dommages (dmg, en points de souffle) infligés à l'adversaire. Si la victime de l'attaque a un chiffre de défense supérieur au montant des dommages, il ne perd pas de point de fatigue. Par contre si les dommages excèdent la défense, la différence est infligée en points de fatigue. Soit: Fat†mg-défense. Une partie de ces points peut être absorbée par les soutiens dont dispose la victime.

Demande d'aide (1 base)

L'esprit du personnage peut tenter de nouer un lien avec celui d'un de ceux qui ont été surpris par le spectre. L'esprit contacté peut refuser. La réponse n'est connue qu'au bout de l'action de base. Si l'esprit contacté accepte, il devient un soutien pour l'adversaire d'Arian. Lorsque la défense du personnage engagé en combat est dépassée par le potentiel de dommages obtenu par Arian, le soutien perd un point de fatigue, diminuant d'autant la perte subie par la victime. Il n'y a pas de limite au nombre de soutiens, par conséquent plusieurs points de dommages peuvent être détournés. S'il y a moins de dommages potentiels que de personnages en soutien, ce sont ceux qui ont la volonté la plus faible qui perdent un point de fatigue. Un personnage peut retirer son soutien quand il le désire.

Franchir un seuil de fatigue, entraîne des pénalisations puisque volonté, facteur de bravoure et vivacité d'esprit diminuent.

Arian peut changer d'opposant à tout moment, mais la victime de ses attaques ne peut être choisie que parmi ceux qu'il a surpris au début.

Si Arian atteint son dernier seuil de fatigue, il disparaît et est hors de combat pour 3 nuits.

Si un personnage atteint son dernier seuil de fatigue, il s'écroule et tombe dans le coma. Les dommages supplémentaires sont répartis équitablement entre les soutiens dont disposait la victime à ce moment.

Si Arian gagne, son âme est libérée dans 3 nuits lorsque celle de sa victime la remplace. S'il le décide le sorcier peut continuer le combat: il choisit un nouvel adversaire parmi ceux qu'il a surpris au début. S'il abandonne le combat, un de ceux qui soutenaient la victime quand elle s'est écroulée, peut immédiatement engager un nouveau combat avec Arian.

Si plusieurs personnages souhaitent (et sont en droit d') attaquer Arian, c'est celui qui obtient la plus grande marge de réussite à un jet de vivacité d'esprit qui engage le combat. Si Arian est défait à son tour, son âme est condamnée à rester. Par contre, si Arian n'est pas vaincu, tous les personnages dans le coma meurent et leurs âmes remplaceront celle d'Arian trois nuits plus tard. Seul celui qui a engagé un combat peut le stopper.

A la fin du combat, les personnages se ressentent de la fatigue mais les seuils à prendre en compte sont les seuils normaux de fatigue issus du chiffre FAT.

Un observateur extérieur au combat (il n'a pas été surpris au début) voit ses camarades immobiles pendant quelques instants, la fatigue apparaissant très rapidement sur leurs visages, le combat ne durant que quelques fractions de seconde. De plus il distingue très mal le spectre d'Arian.

Un personnage impliqué dans le combat se voit sous une forme ectoplasmique, portant et recevant des coups comme s'il s'agissait d'un combat physique. Il ne se rend pas compte de la très grande rapidité du combat; ceux qui ne sont pas impliqués lui semblant être pratiquement immobiles.

Remarque: Le porteur de l'épée d'Albaraïd bénéficie d'un bonus supplémentaire de 4 dans ses attaques mentales. La forme spectrale se bat avec l'épée.

Exemple de combat spectral :

- *Phase 1 :* l'attaque surprise

Déterminons les facteurs de surprise spéciaux :

Brennus	4	Eburos	3	Equoranda	3	Samara	5
Deva	3	Galanas	5	Mael Run	2	Lanorix	5

Chances de surprendre d'Arian : 19

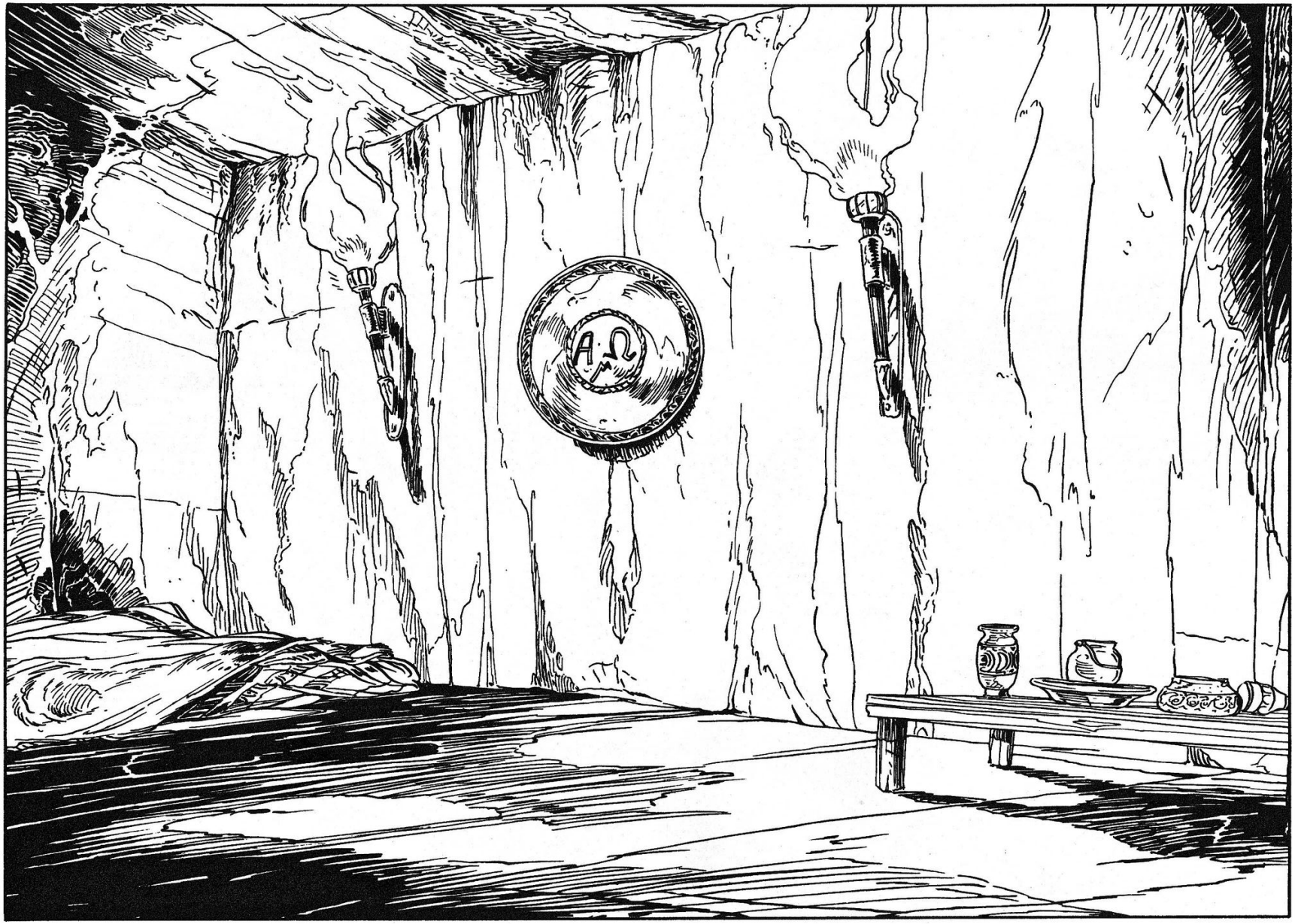
Jet du d20 de surprise : 15 Mr : 4

Grâce à leur sixième sens, Samara, Galanas et Lanorix ne sont pas surpris par l'apparition d'Arian.

Les autres sont soumis à un important choc mental.

Phase 2 : le choc mental

Les personnages surpris doivent réussir un jet de choc mental, basé sur la santé d'esprit (S) :


A Ω

SYSTEME DE COMBAT ACCELERE

Cette règle permet de résoudre très rapidement les combats que l'on ne souhaite pas détailler. Elle peut en particulier s'appliquer aux combats généralisés.

1 COMBAT A UN CONTRE UN

Il suffit de connaître le CDS de l'arme utilisée par chaque adversaire. Les opposants lancent tous deux un d20 d'attaque. On compare les résultats:

- Combattant A: jet réussi (Mr)
  Combattant B: jet échoué (Me)

A indemne, B hors de combat
Durée du combat: 30sec (ou 3d20 sec)

- Combattant A: jet réussi (MrA)
  Combattant B: jet réussi (MrB)

On fait la différence des marges:
MrA-MrB = 0 - 1 : A en état 75
2 - 3 : A en état 50
4 - 5 : A en état 25
7+ : A indemne
Dans tous les cas : B hors de combat
Durée : 1mn (ou 30+3d20 sec)

Si les deux marges de réussite sont égales, le meilleur CDS l'a emporté (mais il se retrouve en état 75). S'il y a encore égalité les deux adversaires se retrouvent en état 75.

- Combattant A: jet échoué (MeA)
  Combattant B: jet échoué (MeB)

On fait la différence des marges: MeB-MeA, et on applique les mêmes résultats que dans le cas précédent, à l'exception de la durée du combat qui passe à 2mn
(ou 1mn30+3d20 sec).

2 OPTIONS DES COUPS EXTREMES

- Un "1" naturel l'emporte toujours sans subir de dégat.
- Un "20" naturel échoue toujours sauf si le score de l'arme est supérieur à 100.

3 COMBAT FACE A DES MONSTRES

Il est possible d'appliquer le même système mais la différence de gabarit entre en compte. Celui des deux opposants qui a le plus fort gabarit, ajoute à son jet d'attaque un bonus égal à la différence des deux gabarits.

4 COMBATTANT DIMINUE

Un combattant diminué (état de fatigue ou d'essoufflement, blessure,...) applique à son jet les malus découlants de son handicap. En cas de résultat du combat aboutissant à un nouvel handicap, on additionne les états suivant le tableau DII (LR57).

5 COMBAT FACE A PLUSIEURS ADVERSAIRES

Une fois que les modifications éventuelles pour le gabarit ou l'état ont été appliquées, le combattant isolé:
- multiplie sa marge d'échec par le nombre d'adversaires.
- divise sa marge de réussite par le nombre d'adversaires.

Si après cette modification le combattant isolé a une marge encore supérieure à toutes celles de ses adversaires, il gagne le combat. Il est éventuellement diminué : pour le savoir on compare sa marge de réussite modifiée au meilleur des résultats de ses opposants.

Si la marge modifiée du combattant isolé se trouve entre les résultats de ses adversaires il ne succombera qu'après avoir éliminé ceux dont les résultats sont inférieurs au sien.

Le ou les vainqueurs sont éventuellement diminués: chacun compare sa marge à celle du malheureux combattant esseulé.

Si la marge modifiée du combattant isolé est inférieure à celles de tous ses adversaires, il succombe en créant d'éventuels dégats obtenus en comparant sa marge modifiée à celle de chacun de ses adversaires.

6 COMBAT GENERALISE

Lorsqu'un grand nombre de combattants est en présence on ne lance qu'un d20 par groupe. Il suffit de faire des groupes homogènes (même CDS). On peut ainsi gérer très simplement des combats à 100 contre 100 par exemple (en faisant des groupes de 10,20,25,50 ou 100 au choix) ou même des combats à 300 contre 100 (en faisant des groupes de 30 contre 10 ou 60 contre 20 ou...).

Le résultat obtenu s'applique à chaque individu du groupe.

7 EXEMPLES

- Brennus (CDS:7) face à Samara (CDS:16)
  Brennus: 9 Me=2 Samara: 13 Mr=3
  Brennus est hors de combat Samara est indemne
  Durée: 10+7+4=21 sec

- Samara (CDS:16) face à Galanas (CDS:8)
Samara: 14 Mr=2 Galanas: 5 Mr=3
Galanas a la meilleure marge avec une différence de 1 donc:
Samara est hors de combat Galanas est en état 75
Durée: 30+14+2+20= 1mn 6 sec

- Galanas (CDS:8, état 75: malus -7) face à Mael Run (CDS:7)
Galanas: 5 Me=4 Mael Run: 6 Me=1
Mael Run a le meilleur résultat avec une différence de 3 donc:
Galanas est hors combat Mael Run est en état 50
Durée: 1mn 30+6+20+6= 2mn 2sec

- Mael Run (CDS:7, état 50 malus:-5) face à Loup (CDS:10, gabarit:6)
Son avantage de gabarit donne à Mael Run un bonus de 4
Mael Run: 10 Me=4 Loup: 16 Me: 6
Mael Run a le meilleur résultat avec une différence de 2 donc:
Mael Run hérite d'un nouvel handicap de 50 qui s'additionne au précedent pour l'amener dans un état 75.
Loup: hors de combat
Durée: 1mn 30+1+6+1= 1mn 38sec

- Lanorix (CDS:5) face à Mael Run (CDS:7, état 75 malus: -7) et Ambiorix (CDS:13)
Lanorix: 3 Mr:(2/2):1
Mael Run: 10 Me=10, Ambiorix: 11 Mr=1

Lanorix ayant une meilleure marge modifiée que Mael Run, ce dernier est éliminé. Par contre Lanorix et Ambiorix ont le même résultat. C'est Ambiorix qui l'emporte grâce à son meilleur CDS. Donc:
Lanorix est hors de combat,
Mael run est hors de combat Ambiorix dans un état 75
Durée: 30+14+14+9= 1mn 7sec,
Mael Run ayant été éliminé au bout de 16+13+17= 46sec,

- 40 Tuatha Dé Danann (CDS:15) face à 30 Formoîrés (CDS:16)

On pourrait régler le combat en un seul jet mais choisissons plutôt de procéder en deux étapes: 2 groupes de 20 Tuatha face à 2 groupes de 15 Formoîrés.

Premier groupe Tuatha:16 Me=1
Premier groupe Formoîré: 17 Me=1x(20/15)=1,33

A cause de son infériorité numérique le groupe des Formoîrés est éliminé. Les Tuatha sont en état 75.

Second groupe Tuatha: 12 Mre
Second groupe Formoîré: 12 Mr=4/(20/15)=3

Les marges sont égales mais les Formoîrés ont un meilleur CDS. Ce sont eux qui l'emportent en se retrouvant en état 75.

La première phase du combat a demandé: 1mn 30+18+18+4= 2mn 10 sec (on ne fait qu'une détermination de durée pour tous les groupes).

Il nous reste donc:
Un groupe de 20 Tuatha (CDS:15, état 75, malus:−7)
Un groupe de 15 Formoîrés (CDS:16, état 75,malus:−7)

On pourrait à nouveau diviser le combat en plus petits groupes (5 combats à 4 contre 3 par exemple); mais on peut en finir tout de suite:

Tuatha: 4 Mr=4
Formoîrés: 10 Me=1

Les Tuatha l'emportent sans subir de nouveaux dommages (heureusement sinon ils auraient eu une victoire à la Pyrrhus!).
Durée: 18+7+5= 30 sec

Bilan de combat:
30 Formoîrés hors de combat
20 Tuatha hors de combat
20 Tuatha en état 75
Durée: 2mn 10sec+30sec= 2mn 40sec

Plutôt que de considérer 20 Tuatha en état 75 on a la possibilité de considérer que 15 (75%) sont hors de combat et 5 encore en bonne forme.

Lors des combats généralisés on peut aussi faire intervenir le pouvoir de la foi.

BRENNUS

DONS

COMBAT	Cbt	19
MAGIE	Mag	0
ARTISTIQUE	Art	8
COMMUNICATION	Com	15
PERCEPTION	Per	18
MECANIQUE	Mec	8
NATURE	Nat	15
FOI	Foi	8

CARACTERISTIQUES

			-25%	-50%	-75%
FORCE	F	18	14	9	5
RAPIDITE	R	12	9	6	3
COORDINATION	C	14	11	7	4
ENDURANCE	E	15	11	8	4
VOLONTE	V	14	11	7	4
INTELLIGENCE	I	10	8	5	3
SANTE D'ESPRIT	S	10	8	5	3

			-25%	-50%	-75%
		Facteur de force	FF	5			
REFLEXES							
HABILETE							
CHOC PHYSIQUE		Facteur physique	FP	14	4	3	2
		Facteur bravoure	FB	14	3	2	1
VIVACITE D'ESPRIT		Facteur surprise	FS	3	2	1	0
CHOC MENTAL		Facteur mental	FM	3	2	1	0

AGE : 23 ans

STATUT SOCIAL : Noble (chevalier)

			-25%	-50%	-75%
F	ARRACHÉ	AR	159	119	79	39
F	LEVÉ	LV	476	357	238	119
F	BOUGÉ	BG	753	395	397	198
F	ENCOMBREMENT	EC0	8	6	4	2
F	ENCOMBREMENT 4	EC4	106	79	52	26
F	Saut hauteur sans élan	SHS	.83	.62	.42	.21
F	Saut hauteur avec élan	SHa	1.70	1.28	.85	.43
F	Saut longueur sans élan	SLs	1.89	1.54	1.19	.85
R	Saut longueur avec élan	SLa	5.27	3.96	2.64	1.32
R	SPRINT m/s	VS	47	43	36	
R	COURSE m/m	VC	270	220	170	
R	PAS DE COURSE Km/h	VPc	14	12	9.5	
R	MARCHE ACCEL. Km/h	VMa	8	7	5.5	
R	MARCHE NORM. Km/h	VMn	6	6	3	3
R	PROMENADE Km/h	VP	3	3	3	

AURA	AUR	18
SOUFFLE	SFL	15
FATIGUE	FAT	14
Vivacité d'esprit	VES	8
TAILLE T	17	t 1.85
POIDS P	21	p 110
BEAUTE	B	13
(P/20)°		6
Ambidextrie	AMB	14
OUIE	OUI	19
VUE	VUE	20
GOUT	GOU	17
ODORAT	ODO	18
TOUCHER	TOU	19
6ème SENS	SIX	15

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

				-25%	-50%	-75%
I	INTUITION	ITU	14	12	9	7

ENCOMBREMENT

		-25%	-50%	-75%	
0 - EC0		-25%	-50%	-75%	
EC0 - 26	-	-25%	-50%	-75%	A
26 - 52	-25%	-50%	-75%	x	B
52 - 79	-50%	-75%	x	x	C
79 - 106	-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
F	ÉPÉE LONGUE	39	7	3	2	0	-1	3	5	8	10	13	15	18	20	23	25	28	30	33	35	38	40	43	45	48	50
DES	VIS	-25%	5	1	1																						
ff3 v4 ra11 (t)		-50%	2																								
1a 0.9m 1.7kg		-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
F	GRAND BOUCLIER	39			2	0																					
DES	VIS	-25%			1																						
ff3 v3 Sp10 Sd20 1.8kg		-50%																									
+2 3,5,7,9,11,13,14,15		-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
C	LANCE	39	7	5	2	0	-1	2	5	7	9	12	14	16	19	21	23	26	28	30	33	35	37	40	42	44	47
DES	VIS	-25%																									
ff3 v5 ra9 (e)		-50%																									
2a 1.8m 2.1kg		-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
C	FRONDE	43	8				-1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
DES	VIS	-25%	6																								
1 Base 3 Base (e)		-50%	3																								
2-25 25-50 50-75 75-150 150-200		-75%	1																								

			-25%	-50%	-75%
C	Equilibre	6	4	1	
C	Se déplacer en silence	6	4	1	
C	Savoir chuter	6	4	1	
C	Nager	1			
F	Grimper à la corde	1			
C	Escalader	1			
C	Monter à cheval	7	5	2	0
C	Conduire un char	7	5	2	0
C	Avoir le pied marin	1			
C	Manœuvrer une embarc.	1			
I	Manœuvrer un bateau	1			
C	Subtiliser	3	1		
R	Dissimuler	3	1		
C	Manipuler	3	1		
I	Poser des pièges	2			
I	Détecter les pièges	2			
I	Désamorcer les pièges	2			
I	Embuscade	3	1		
I	Détecter une embuscade	3	1		
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	3	1		
I	Prédire le temps	3	1		
I	Eloquence	5	3	0	
S	Argumenter	5	3	0	
I	Vanter	5	3	0	
I	Marchander	3	1		
I	Flatter	3	1		
I	Se moquer	3	1		

			-25%	-50%	-75%
I	Interroger	3	1		
I	Détecter le mensonge	3	1		
I	Torturer	3	1		
S	Se déguiser	3	1		
C	Imiter les voix	3	1		
I	Simuler des émotions	3	1		
I	Mentir	3	1		
C	Ventriloquie	1			
C	Pitrerie	1			
I	Inventer des histoires d.	1			
I	Raconter des histoires d.	1			
C	Danser	1			
I	Composer des danses	1			
C	Mimer	1			
C	Jongler	1			
I	Commander une troupe	7	5	2	0
I	Jouer à la crosse	7	5	2	0
I	Jouer aux échecs	7	5	2	0
I	Architecture militaire	7	5	2	0
I	Cérémonies				
S	Lois				
R	Empoignade	15	13	10	8
C	Percussion	15	13	10	8
C	Pique	15	13	10	8
	Arc	2	0		
F	Grand bouclier	7	5	2	0
	Bouclier rond	2	0		
	Coutelas	2	0		
	Coutelas lancé	2	0		
F	Epée longue	7	5	2	0
	Epieu	2	0		
C	Fronde	8	6	3	1
	Gourdin	2	0		
	Hache	2	0		
	Hache lancée	2	0		
	Javelot	2	0		
C	Lance	7	5	2	0
	Lance lancée	2	0		
	Poignard	2	0		
	Poignard lancé	2	0		

EQUIPEMENT

	-25%	-50%	-75%
INITIATION MEDECINE			
I Con. Animaux			
I Médecine des plantes I			
I Médecine des plantes II			
I Médecine des plantes III			
I Médecine sanglante I			
I Médecine sanglante II			
I Médecine sanglante III			
S Mémoriser			
I Con. Plantes			
I Premiers soins			
INITIATION MARCHANDS			
S Alphabet			
S Alphabet			
S Alphabet			
S Evaluer			
S Evaluer			
S Evaluer			
S Mémoriser			
S Parler			
S Parler			
S Parler			
INITIATION A LA MAGIE			
I Con. Animaux			
I Astronomie			
I Con. Créatures monstr.			
S Mémoriser			
S Morale, philosophie méta.			
I Con. Plantes			
I Sciences de la terre			
I Science du temps			
I Séduire			
S Théologie			
INITIATION DRUIDIQUE			
S Alphabet oghamique			
I Con. Animaux			
S Astronomie			
S Mémoriser			
S Morale, philosophie méta.			
I Con. Plantes			
S Sacrifice			
I Sciences de la terre			
I Science du temps			
S Théologie			
INITIATION BARDIQUE			
I Chanter			
I Composer des chants			
I Composer des histoires			
I Composer de la musique			
I Composer des poèmes			
S Déclamer			
C Jouer d'un instrument			
S Mémoriser			
I Narrer			

LE GRAND ART DE LA MAGIE

PM	PD	PB	PL	CM	DSM	SCORE

MAGIE DRUIDE BARDE MEDECIN

Nº	Page	SORTILEGES	MS	Score/Ex	DS	TR	NDS	NPS	NES	TL

RS = -VM +

FF = 5

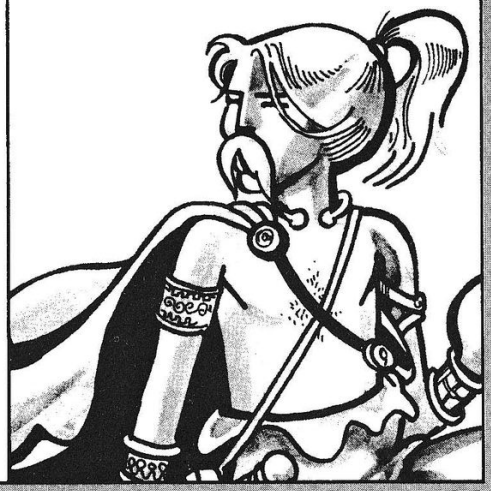
FP = 4

FS = 4

FB = 3

FM = 3

NOTES



SOUFFLE

-100%	32
-75%	28
-50%	23
-25%	15
0	

SFL	15
Sfl	

Protection moyenne : to eo co

Grand bouclier : +2 à la protection globale face aux missiles

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

FATIGUE

100	
30	-25%
13	-50%
8	-75%
3	-100%
0	

FAT	11
Fat-max	
Fat	

1 Nu to eoco

2 Nu

3 Nu

4 Nu

5 Nu

6 Nu

7 Nu

8 Nu

9 Nu

10 Nu

11 Nu

12 Nu

13 Nu

16 Te

15 Te

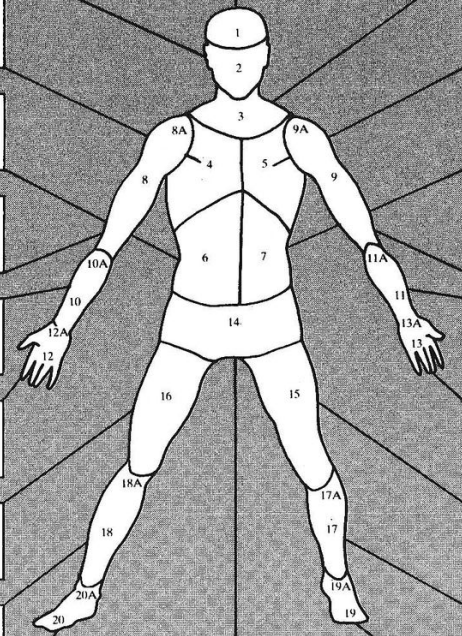
18 Te

17 Te

20 Nu

14 Te t1 eoc1

19 Nu



Deva

DONS

COMBAT	Cbt	0
MAGIE	Mag	18
ARTISTIQUE	Art	3
COMMUNICATION	Com	14
PERCEPTION	Per	11
MECANIQUE	Mec	0
NATURE	Nat	19
FOI	Foi	19

CARACTERISTIQUES

			-25%	-50%	-75%				-25%	-50%	-75%
FORCE	F	10	8	5	3		Facteur de force	FF	3			
RAPIDITE	R	9	7	5	2	REFLEXES						
COORDINATION	C	9	7	5	2	HABILETE						
ENDURANCE	E	14	11	7	4	CHOC PHYSIQUE	Facteur physique	FP	4	3	2	1
VOLONTE	V	15	11	8	4		Facteur bravoure	FB	4	3	2	1
INTELLIGENCE	I	16	12	8	4	VIVACITE D'ESPRIT	Facteur surprise	FS	4	3	2	1
SANTE D'ESPRIT	S	18	14	9	5	CHOC MENTAL	Facteur mental	FM	5	4	3	2

AGE : 37 ans

STATUT SOCIAL : Druidesse

				-25%	-50%	-75%
F	ARRACHÉ	AR	84	63	42	21
F	LEVÉ	LV	250	187	125	62
F	BOUGÉ	BG	417	313	209	104
F	ENCOMBREMENT	EC0	4	3	2	1
F	ENCOMBREMENT 4	EC4	56	42	28	14
F	Saut hauteur sans élan	SHS	.53	.40	.27	.13
F	Saut hauteur avec élan	SHa	1.14	.85	.57	.28
F	Saut longueur sans élan	SLs	1.43	1.13	.96	.73
R	Saut longueur avec élan	SLa	4.12	3.09	2.06	1.03
R	SPRINT m/s	VS	41	38	34	
R	COURSE m/m	VC	220	190	150	
R	PAS DE COURSE Km/h	VPc	12	10.5	8	
R	MARCHE ACCEL. Km/h	VMa	7	6	4.5	
R	MARCHE NORM. Km/h	VMn	6	5	3	3
R	PROMENADE Km/h	VP	3	3	3	

AURA	AUR	14
SOUFFLE	SFL	14
FATIGUE	FAT	15
Vivacité d'esprit	VES	12
TAILLE T 11	t	1.70
POIDS P 13	p	70
BEAUTE	B	12
(P/20)°		4
Ambidextrie	AMB	11
OUIE	OUI	11
VUE	VUE	11
GOUT	GOU	11
ODORAT	ODO	11
TOUCHER	TOU	11
6ème SENS	SIX	11

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

				-25%	-50%	-75%
I	INTUITION	ITU	14	12	9	7

ENCOMBREMENT

			-25%	-50%	-75%	
0 - EC0			-25%	-50%	-75%	
EC0 - 14			-25%	-50%	-75%	A
14 - 28		-25%	-50%	-75%	x	B
28 - 42		-50%	-75%	x	x	C
42 - 56		-75%	x	x	x	D

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

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

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

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

			-25%	-50%	-75%
C	Equilibre	3	1		
C	Se déplacer en silence	3	1		
C	Savoir chuter	3	1		
C	Nager	1			
F	Grimper à la corde	1			
C	Escalader	1			
C	Monter à cheval	3	1		
C	Conduire un char	3	1		
C	Avoir le pied marin	1			
C	Manœuvrer une embarc.	1			
I	Manœuvrer un bateau	1			
C	Subtiliser	3	1		
R	Dissimuler	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	3	1		
I	Détecter une embuscade	3	1		
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	3	1		
I	Prédire le temps	3	1		
I	Eloquence	2	0		
S	Argumenter	2	0		
I	Vanter	2	0		
I	Marchander	3	1		
I	Flatter	3	1		
I	Se moquer	3	1		

			-25%	-50%	-75%
I	Interroger	3	1		
I	Détecter le mensonge	3	1		
I	Torturer	3	1		
S	Se déguiser	3	1		
C	Imiter les voix	3	1		
I	Simuler des émotions	3	1		
I	Mentir	3	1		
C	Ventriloquie	1			
C	Pitrerie	1			
I	Inventer des histoires d.	1			
I	Raconter des histoires d.	1			
C	Danser	1			
I	Composer des danses	1			
C	Mimer	1			
C	Jongler	1			
I	Commander une troupe				
I	Jouer à la crosse				
I	Jouer aux échecs				
I	Architecture militaire				
I	Cérémonies	15	13	10	8
S	Lois	15	13	10	8

			-25%	-50%	-75%
R	Empoignade	4	2		
C	Percussion	4	2		
C	Pique	4	2		
	Arc	2	0		
	Grand bouclier	2	0		
	Bouclier rond	2	0		
	Coutelas	2	0		
	Coutelas lancé	2	0		
	Epée longue	2	0		
	Epieu	2	0		
	Fronde	2	0		
	Gourdin	2	0		
	Hache	2	0		
	Hache lancée	2	0		
	Javelot	2	0		
	Lance	2	0		
	Lance lancée	2	0		
	Poignard	2	0		
	Poignard lancé	2	0		

EQUIPEMENT

			-25%	-50%	-75%
	INITIATION MEDECINE				
I	Con. Animaux				
I	Médecine des plantes I				
I	Médecine des plantes II				
I	Médecine des plantes III				
I	Médecine sanglante I				
I	Médecine sanglante II				
I	Médecine sanglante III				
S	Mémoriser				
I	Con. Plantes				
I	Premiers soins				
	INITIATION MARCHANDS				
S	Alphabet				
S	Alphabet				
S	Alphabet				
S	Evaluer				
S	Evaluer				
S	Evaluer				
S	Mémoriser				
S	Parler				
S	Parler				
S	Parler				
	INITIATION A LA MAGIE				
I	Con. Animaux				
I	Astronomie				
I	Con. Créatures monstr.				
S	Mémoriser				
S	Morale, philosophie méta.				
I	Con. Plantes				
I	Sciences de la terre				
I	Science du temps				
I	Séduire				
S	Théologie				
	INITIATION DRUIDIQUE				
S	Alphabet oghamique	10	8	5	3
I	Con. Animaux	10	8	5	3
S	Astronomie	10	8	5	3
S	Mémoriser	10	8	5	3
S	Morale, philosophie méta.	10	8	5	3
I	Con. Plantes	10	8	5	3
S	Sacrifice	10	8	5	3
I	Sciences de la terre	10	8	5	3
I	Science du temps	10	8	5	3
S	Théologie	10	8	5	3
	INITIATION BARDIQUE				
I	Chanter				
I	Composer des chants				
I	Composer des histoires				
I	Composer de la musique				
I	Composer des poèmes				
S	Déclamer				
C	Jouer d'un instrument				
S	Mémoriser				
I	Narrer				

LE GRAND ART DE LA MAGIE

PM	PD	PB	PL	CM	DSM	SCORE
	17		17	39	8	92

MAGIE ×DRUIDE BARDE ×MEDECIN

Nº	Page	SORTILEGES	MS	Score/Ex	DS	TR	NDS	NPS	NES	TL
15	77	Connaître les secrets du vent	17	86	3		F	D	F	E
16	78	Tourbillon de poussière	16	82	5		D	B	E	E
17	78	Nuage de pollen	16	80	6	FS	D	B	D	E
18	78	Message du vent	15	76	8		E	F	Sp	E
27	81	Illumination	17	86	3		B			E
28	81	Clairvoyance	15	76	8		B	E	D	E
93	103	Donner des forces	16	80	6		E			E

RS = −VM +

FF = 0

FP = 0

FS = 0

FB = 0

FM = 0

NOTES

SOUFFLE

−100% 32

−75% 27

−50% 23

−25% 14

0

SFL	14
Sn	

Protection moyenne : t 1
e 0
c 1

FATIGUE

100

FAT	45
Fat-max	
Fat	

30 −25%

13 −50%

8 −75%

3 −100%

0

2 Nu

1 Nu t0 e0 c0

3 Fo

4 Fo t2 e1 c2

5 Fo

6 Fo

7 Fo

8 TP

9 TP

10 Nu

11 Nu

12 Nu

13 Nu

16 TP

15 TP

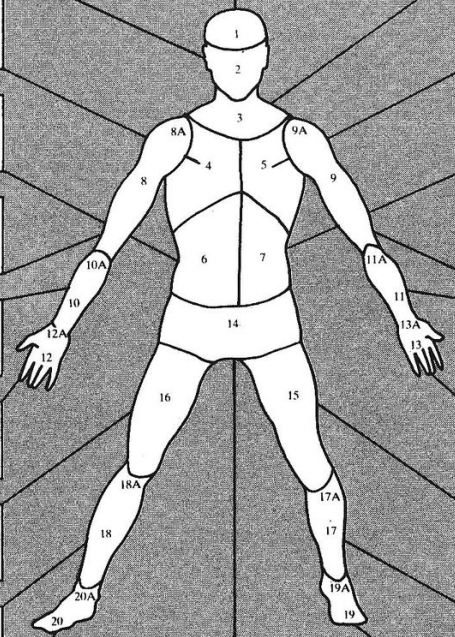
18 TP

17 TP

20 Ce t3 e2 c1

14 TP t1 e0 c0

19 Ce



eburos

DONS

COMBAT	Cbt	5
MAGIE	Mag	18
ARTISTIQUE	Art	20
COMMUNICATION	Com	17
PERCEPTION	Per	13
MECANIQUE	Mec	2
NATURE	Nat	2
FOI	Foi	8

CARACTERISTIQUES

			-25%	-50%	-75%				-25%	-50%	-75%
FORCE	F	6	5	3	2		Facteur de force	FF	2		
RAPIDITE	R	12	9	6	3	REFLEXES					
COORDINATION	C	15	11	8	4	HABILETE					
ENDURANCE	E	14	11	7	4	CHOC PHYSIQUE	Facteur physique	FP	4	3	2	1
VOLONTE	V	12	9	6	3		Facteur bravoure	FB	3	2	1	0
INTELLIGENCE	I	19	14	10	5	VIVACITE D'ESPRIT	Facteur surprise	FS	5	4	3	2
SANTE D'ESPRIT	S	17	13	9	4	CHOC MENTAL	Facteur mental	FM	5	4	3	2

AGE: 29 ans

STATUT SOCIAL : Erudit

				-25%	-50%	-75%
F	ARRACHÉ	AR	58	43	29	14
F	LEVÉ	LV	173	130	87	43
F	BOUGÉ	BG	289	217	145	72
F	ENCOMBREMENT	EC0	3	2	1	1
F	ENCOMBREMENT 4	EC4	38	28	19	9
F	Saut hauteur sans élan	SHS	.36	.27	.18	.09
F	Saut hauteur avec élan	SHa	1.07	.80	.54	.27
F	Saut longueur sans élan	SLs	1.10	.95	.80	.65
R	Saut longueur avec élan	SLa	4.83	3.62	2.41	1.21
R	SPRINT m/s	VS	47	43	36	
R	COURSE m/m	VC	220	220	170	
R	PAS DE COURSE Km/h	VPc	14	12	9.5	
R	MARCHE ACCEL. Km/h	VMa	8	7	5.5	
R	MARCHE NORM. Km/h	VMn	6	6	3	3
R	PROMENADE Km/h	VP	3	3	3	

AURA	AUR	16
SOUFFLE	SFL	13
FATIGUE	FAT	14
Vivacité d'esprit	VES	16
TAILLE T	15	t 1.80
POIDS P	9	p 61
BEAUTE	B	16
(P/20)°		3
Ambidextrie	AMB	12
OUIE	OUI	18
VUE	VUE	11
GOUT	GOU	13
ODORAT	ODO	10
TOUCHER	TOU	14
6ème SENS	SIX	12

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

				-25%	-50%	-75%
I	INTUITION	ITU	16	11	11	9

ENCOMBREMENT

		-25%	-50%	-75%	
0 - EC0		-25%	-50%	-75%	
EC0 - 9		-25%	-50%	-75%	A
9 - 19	-25%	-50%	-75%	x	B
19 - 28	-50%	-75%	x	x	C
28 - 38	-75%	x	x	x	D

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

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

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

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

			-25%	-50%	-75%
C	Equilibre	3	1		
C	Se déplacer en silence	3	1		
C	Savoir chuter	3	1		
C	Nager	1			
F	Grimper à la corde	1			
C	Escalader	1			
C	Monter à cheval	3	1		
C	Conduire un char	3	1		
C	Avoir le pied marin	1			
C	Manœuvrer une embarc.	1			
I	Manœuvrer un bateau	1			
C	Subtiliser	3	1		
R	Dissimuler	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	3	1		
I	Détecter une embuscade	3	1		
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	3	1		
I	Prédire le temps	3	1		
I	Eloquence	9	7	4	2
S	Argumenter	9	7	4	2
I	Vanter	9	7	4	2
I	Marchander	3	1		
I	Flatter	3	1		
I	Se moquer	3	1		

			-25%	-50%	-75%
I	Interroger	3	1		
I	Détecter le mensonge	3	1		
I	Torturer	3	1		
S	Se déguiser	3	1		
C	Imiter les voix	3	1		
I	Simuler des émotions	3	1		
I	Mentir	3	1		
C	Ventriloquie	1			
C	Pitrerie	1			
I	Inventer des histoires d.	1			
I	Raconter des histoires d.	1			
C	Danser	1			
I	Composer des danses	1			
C	Mimer	1			
C	Jongler	1			
I	Commander une troupe				
I	Jouer à la crosse				
I	Jouer aux échecs				
I	Architecture militaire				
I	Cérémonies				
S	Lois				

			-25%	-50%	-75%
R	Empoignade	4	2		
C	Percussion	4	2		
C	Pique	4	2		
	Arc	2	0		
	Grand bouclier	2	0		
	Bouclier rond	2	0		
	Coutelas	2	0		
	Coutelas lancé	2	0		
	Epée longue	2	0		
	Epieu	2	0		
	Fronde	2	0		
	Gourdin	2	0		
	Hache	2	0		
	Hache lancée	2	0		
	Javelot	2	0		
	Lance	2	0		
	Lance lancée	2	0		
	Poignard	2	0		
	Poignard lancé	2	0		

EQUIPEMENT

		-25%	-50%	-75%
INITIATION MEDECINE				
I	Con. Animaux			
I	Médecine des plantes I			
I	Médecine des plantes II			
I	Médecine des plantes III			
I	Médecine sanglante I			
I	Médecine sanglante II			
I	Médecine sanglante III			
S	Mémoriser			
I	Con. Plantes			
I	Premiers soins			
INITIATION MARCHANDS				
S	Alphabet			
S	Alphabet			
S	Alphabet			
S	Evaluer			
S	Evaluer			
S	Evaluer			
S	Mémoriser			
S	Parler			
S	Parler			
S	Parler			
INITIATION A LA MAGIE				
I	Con. Animaux			
I	Astronomie			
I	Con. Créatures monstr.			
S	Mémoriser			
S	Morale, philosophie méta.			
I	Con. Plantes			
I	Sciences de la terre			
I	Science du temps			
I	Séduire			
S	Théologie			
INITIATION DRUIDIQUE				
S	Alphabet oghamique			
I	Con. Animaux			
S	Astronomie			
S	Mémoriser			
S	Morale, philosophie méta.			
I	Con. Plantes			
S	Sacrifice			
I	Sciences de la terre			
I	Science du temps			
S	Théologie			
INITIATION BARDIQUE				
I	Chanter	10	8	5	3
I	Composer des chants	10	8	5	3
I	Composer des histoires	10	8	5	3
I	Composer de la musique	10	8	5	3
I	Composer des poèmes	10	8	5	3
S	Déclamer	10	8	5	3
C	Jouer d'un instrument	10	8	5	3
S	Mémoriser	10	8	5	3
I	Narrer	10	8	5	3

LE GRAND ART DE LA MAGIE

PM	PD	PB	PL
18		18	

CM
78

DSM
22

*MAGIE DRUIDE •BARDE MEDECIN	SCORE
	105

N°	Page	SORTILEGES	MS	Score/Ex	DS	TR	NDS	NPS	NES	TL
53	90	Rapide comme le vent	18	93	6		E	F		E
83	98	Rire	18	93	6	FB	D		C	E
84	98	Elégie	17	89	8	FB	B		C	E
85	98	Endormir	12	61	22	FB	C		C	C
87	99	Louanges	15	77	14	FS	G		C	E
88	99	Satire	12	61	22	FM	Rs	A		C

RS = –VM +	FF = O	FP = O	FS = O	FB = O	FM = O

NOTES

SOUFFLE

SFL	13
Sfl	

–100% 31
–75% 27
–50% 22
–25% 13
0

Protection moyenne : t1 e0 c1

FATIGUE

FAT	14
Fat-max	
Fat	

100
32 –25%
13 –50%
8 –75%
3 –100%
0

1 Nu t0 e0 c0

2 Nu

3 Nu

4 Te

5 Te

6 Te

7 Te

8 Nu

9 Nu

10 Nu

11 Nu

12 Nu

13 Nu

16 Te

15 Te

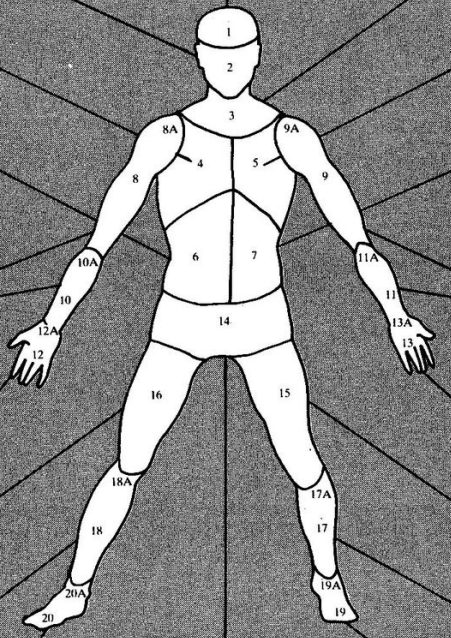
18 Te

17 Te

20 Ce t3 e2 c1

14 Te t1 e0 c1

19 Ce



EQUORANDA

DONS

COMBAT	Cbt	2
MAGIE	Mag	20
ARTISTIQUE	Art	10
COMMUNICATION	Com	15
PERCEPTION	Per	10
MECANIQUE	Mec	8
NATURE	Nat	7
FOI	Foi	2

CARACTERISTIQUES

			-25%	-50%	-75%
FORCE	F	7	5	4	2
RAPIDITE	R	13	10	7	3
COORDINATION	C	10	8	5	3
ENDURANCE	E	16	12	8	4
VOLONTE	V	14	11	7	4
INTELLIGENCE	I	19	14	10	5
SANTE D'ESPRIT	S	16	12	8	4

			-25%	-50%	-75%
REFLEXES					
HABILETE					
CHOC PHYSIQUE	Facteur de force	FF	2		
	Facteur physique	FP	4	3	2	1
	Facteur bravoure	FB	4	3	2	1
VIVACITE D'ESPRIT	Facteur surprise	FS	5	4	3	2
CHOC MENTAL	Facteur mental	FM	4	3	2	1

AGE : 39 ans

STATUT SOCIAL : Magicienne

				-25%	-50%	-75%
F	ARRACHÉ	AR	64	48	32	16
F	LEVÉ	LV	192	144	96	48
F	BOUGÉ	BG	320	240	160	80
F	ENCOMBREMENT	EC0	3	2	2	1
F	ENCOMBREMENT 4	EC4	42	32	21	10
F	Saut hauteur sans élan	SHS	.40	.30	.20	.10
F	Saut hauteur avec élan	SHa	1.03	.77	.51	.26
F	Saut longueur sans élan	SLs	1.21	1.04	.86	.68
R	Saut longueur avec élan	SLa	5.08	3.81	2.54	1.27
R	SPRINT m/s	VS	48	40	28	
R	COURSE m/m	VC	280	240	190	
R	PAS DE COURSE Km/h	VPc	14.5	13	10.5	
R	MARCHE ACCEL. Km/h	VMa	8.5	7.5	6	
R	MARCHE NORM. Km/h	VMn	6	6	5	3
R	PROMENADE Km/h	VP	3	3	3	

AURA	AUR	17
SOUFFLE	SFL	15
FATIGUE	FAT	16
Vivacité d'esprit	VES	15
TAILLE T	13	t 1.65
POIDS P	9	p 53
BEAUTE	B	15
(P/20)°		3
Ambidextrie	AMB	11
OUIE	OUI	10
VUE	VUE	10
GOUT	GOU	10
ODORAT	ODO	10
TOUCHER	TOU	10
6me SENS	SIX	10

				-25%	-50%	-75%
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

				-25%	-50%	-75%
I	INTUITION	ITU	15	13	10	8

ENCOMBREMENT

	-25%	-50%	-75%	
0 - EC0	-25%	-50%	-75%	
EC0 - 10	-25%	-50%	-75%	A
10 - 21	-25%	-50%	-75%	x	B
21 - 32	-50%	-75%	x	x	C
32 - 42	-75%	x	x	x	D

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

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

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

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

		-25%	-50%	-75%
C	Equilibre	3	1		
C	Se déplacer en silence	3	1		
C	Savoir chuter	3	1		
C	Nager	1			
F	Grimper à la corde	1			
C	Escalader	1			
C	Monter à cheval	3	1		
C	Conduire un char	3	1		
C	Avoir le pied marin	1			
C	Manœuvrer une embarc.	1			
I	Manœuvrer un bateau	1			
C	Subtiliser	3	1		
R	Dissimuler	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	3	1		
I	Détecter une embuscade	3	1		
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	3	1		
I	Prédire le temps	3	1		
I	Eloquence	2	0		
S	Argumenter	2	0		
I	Vanter	2	0		
I	Marchander	3	1		
I	Flatter	3	1		
I	Se moquer	3	1		

		-25%	-50%	-75%
I	Interroger	3	1		
I	Détecter le mensonge	3	1		
I	Torturer	3	1		
S	Se déguiser	3	1		
C	Imiter les voix	3	1		
I	Simuler des émotions	3	1		
I	Mentir	3	1		
C	Ventriloquie	1			
C	Pitrerie	1			
I	Inventer des histoires d.	1			
I	Raconter des histoires d.	1			
C	Danser	1			
I	Composer des danses	1			
C	Mimer	1			
C	Jongler	1			
I	Commander une troupe				
I	Jouer à la crosse				
I	Jouer aux échecs				
I	Architecture militaire				
I	Cérémonies				
S	Lois				

		-25%	-50%	-75%
R	Empoignade	4	2		
C	Percussion	4	2		
C	Pique	4	2		
	Arc	2	0		
	Grand bouclier	2	0		
	Bouclier rond	2	0		
	Coutelas	2	0		
	Coutelas lancé	2	0		
	Epée longue	2	0		
	Epieu	2	0		
	Fronde	2	0		
	Gourdin	2	0		
	Hache	2	0		
	Hache lancée	2	0		
	Javelot	2	0		
	Lance	2	0		
	Lance lancée	2	0		
	Poignard	2	0		
	Poignard lancé	2	0		

		-25%	-50%	-75%
INITIATION MEDECINE				
I	Con. Animaux				
I	Médecine des plantes I				
I	Médecine des plantes II				
I	Médecine des plantes III				
I	Médecine sanglante I				
I	Médecine sanglante II				
I	Médecine sanglante III				
S	Mémoriser				
I	Con. Plantes				
I	Premiers soins				
INITIATION MARCHANDS				
S	Alphabet				
S	Alphabet				
S	Alphabet				
S	Evaluer				
S	Evaluer				
S	Evaluer				
S	Mémoriser				
S	Parler				
S	Parler				
S	Parler				
INITIATION A LA MAGIE				
I	Con. Animaux	9	7	4	2
I	Astronomie	9	7	4	2
I	Con. Créatures monstr.	9	7	4	2
S	Mémoriser	9	7	4	2
S	Morale, philosophie méta.	9	7	4	2
I	Con. Plantes	9	7	4	2
I	Sciences de la terre	9	7	4	2
I	Science du temps	9	7	4	2
I	Séduire	9	7	4	2
S	Théologie	9	7	4	2
INITIATION DRUIDIQUE				
S	Alphabet oghamique				
I	Con. Animaux				
S	Astronomie				
S	Mémoriser				
S	Morale, philosophie méta.				
I	Con. Plantes				
S	Sacrifice				
I	Sciences de la terre				
I	Science du temps				
S	Théologie				
INITIATION BARDIQUE				
I	Chanter				
I	Composer des chants				
I	Composer des histoires				
I	Composer de la musique				
I	Composer des poèmes				
S	Déclamer				
C	Jouer d'un instrument				
S	Mémoriser				
I	Narrer				

EQUIPEMENT

LE GRAND ART DE LA MAGIE

PM	PD	PB	PL
18			

CM	DSM
124	36

MAGIE DRUIDE BARDE MEDECIN	SCORE
	115

Nº	Page	SORTILEGES	MS	Score/Ex	DS	TR	NDS	NPS	NES	TL
57	91	Créer un être de fleur	14	71	22	FM	E	D	C	C
60	92	Langages confus	19	95	10	FM	B	B	Sp	E
61	92	Hurlements	11	59	28	FB	Sp	A	Sp	C
69	94	Rendre amoureux	16	83	16	FM	G	G		E
70	95	Envoûter	14	71	22	FM	F	B	C	C
71	95	Illusions	8	43	36	FS	C	B	C	C

RS = –VM +	FF = O	FP = O	FS = O	FB = O	FM = O

NOTES

SOUFFLE

–100%	32
–75%	28
–50%	23
–25%	15
	0

SFL	15
SN	

Protection moyenne : t1 e0 c1

FATIGUE

100	
30	–25%
13	–50%
8	–75%
3	–100%
0	

FAT	16
Fat-max	
Fat	

2 Nu

1 Nu t0 e0 c0

3 Te

4 Te

5 Te

6 Te

7 Te

8 Te

9 Te

10 Nu

11 Nu

12 Nu

13 Nu

16 Te

15 Te

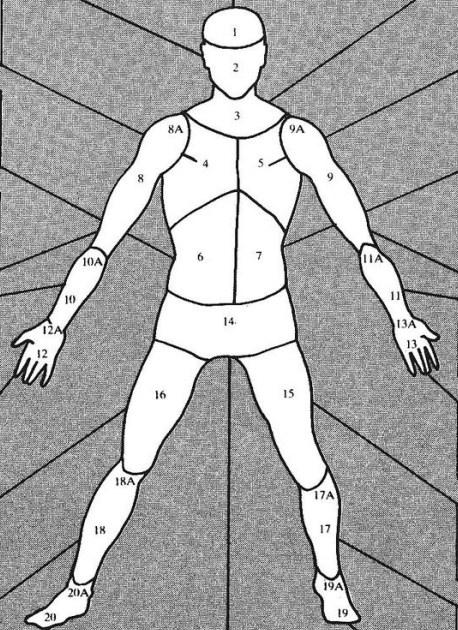
18 Te

17 Te

20 Cl t1 e1 c1

14 Te t1 e0 c1

19 Cl



galanas

DONS

COMBAT	Cbt	16
MAGIE	Mag	3
ARTISTIQUE	Art	3
COMMUNICATION	Com	8
PERCEPTION	Per	19
MECANIQUE	Mec	15
NATURE	Nat	18
FOI	Foi	8

CARACTERISTIQUES

			-25%	-50%	-75%
FORCE	F	13	10	7	3
RAPIDITE	R	18	14	9	5
COORDINATION	C	18	14	9	5
ENDURANCE	E	14	11	7	4
VOLONTE	V	6	5	3	2
INTELLIGENCE	I	14	11	7	4
SANTE D'ESPRIT	S	7	5	4	2

			-25%	-50%	-75%
REFLEXES					
HABILETE					
CHOC PHYSIQUE	Facteur physique	FP	4	3	2	1
	Facteur bravoure	FB	2	1	0	
VIVACITE D'ESPRIT	Facteur surprise	FS	4	3	2	1
CHOC MENTAL	Facteur mental	FM	2	1	0	
	Facteur de force	FF	4			

AGE : 27 ans

STATUT SOCIAL : Espion

				-25%	-50%	-75%
F	ARRACHÉ	AR	97	73	49	24
F	LEVÉ	LV	290	217	145	72
F	BOUGÉ	BG	484	363	242	121
F	ENCOMBREMENT	EC0	5	4	2	1
F	ENCOMBREMENT 4	EC4	64	48	32	16
F	Saut hauteur sans élan	SHS	.76	.57	.38	.19
F	Saut hauteur avec élan	SHa	1.86	1.39	.93	.46
F	Saut longueur sans élan	SLs	1.79	1.43	1.15	.82
R	Saut longueur avec élan	SLa	7.62	5.72	3.81	1.91
R	SPRINT m/s	VS	55	43	43	34
R	COURSE m/m	VC	320	290	220	150
R	PAS DE COURSE Km/h	VPc	15.5	11.5	12	8
R	MARCHE ACCEL. Km/h	VMa	9.5	8.5	7	4.5
R	MARCHE NORM. Km/h	VMn	6	6	6	3
R	PROMENADE Km/h	VP	3	3	3	

AURA	AUR	5	
SOUFFLE	SFL	12	
FATIGUE	FAT	11	
Vivacité d'esprit	VES	10	
TAILLE	T	15	t 1.80
POIDS	P	10	p 63
BEAUTE	B	9	
(P/20)²		3	
Ambidextrie	AMB	14	
OUIE	OUI	19	
VUE	VUE	19	
GOUT	GOU	19	
ODORAT	ODO	19	
TOUCHER	TOU	19	
6ème SENS	SIX	19	

				-25%	-50%	-75%
R/C	ESQUIVE	ES	9	9	6	4
R/C	Feinte de corps	FC	4	3	2	1
R/C	BASE	Base	2	3	4	4

				-25%	-50%	-75%
I	INTUITION	ITU	17	13	12	10

ENCOMBREMENT

		-25%	-50%	-75%	
0 - EC0		-25%	-50%	-75%	
EC0 - 16		-25%	-50%	-75%	A
16 - 32	-25%	-50%	-75%	x	B
32 - 48	-50%	-75%	x	x	C
48 - 64	-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
R	COUTELAS	38	7	6	2	1	0	1	2	2	3	4	5	5	6	7	8	9	9	10	11	12	12	13	14	15	16
DES	VIS	-25%	5	4	1	0																					
ff1 v1 ra7 (e)		-50%	2	1																							
1s 0.3m 0.4 kg		-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
C	FRONDE	44	8				0	1	3	4	6	7	9	10	11	13	14	16	17	19	20	21	23	24	26	27	29
DES	VIS	-25%	6																								
1 Base 3 Base (c)		-50%	3																								
2-25 25-50 50-75 75-150 150-200		-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
R	POIGNARD	38	7	4	2	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14	15	16	17	18	19	20	21
DES	VIS	-25%	5	2	1																						
ff2 v3 ra11 (t, e-1)		-50%	2																								
1s 0.6m 1.4 kg		-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
C	POIGNARD LANCÉ	44	8				0	1	2	3	4	5	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	16	17	18
DES	VIS	-25%	6																								
1s 1 Base (e)		-50%	3																								
2-3 3-5 5-8 8-15 15-25		-75%	1																								

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

			-25%	-50%	-75%
I	Interroger	7	5	2	0
I	Détecter le mensonge	7	5	2	0
I	Torturer	7	5	2	0
S	Se déguiser	5	3	0	
C	Imiter les voix	5	3	0	
I	Simuler des émotions	5	3	0	
I	Mentir	5	3	0	
C	Ventriloquie	1			
C	Pitrerie	1			
I	Inventer des histoires d.	1			
I	Raconter des histoires d.	1			
C	Danser	1			
I	Composer des danses	1			
C	Mimer	1			
C	Jongler	1			
I	Commander une troupe				
I	Jouer à la crosse				
I	Jouer aux échecs				
I	Architecture militaire				
I	Cérémonies				
S	Lois				
R	Empoignade	4	2		
C	Percussion	4	2		
C	Pique	4	2		
	Arc	2	0		
	Grand bouclier	2	0		
	Bouclier rond	2	0		
R	Coutelas	7	5	2	0
	Coutelas lancé	2	0		
	Epée longue	2	0		
	Epieu	2	0		
C	Fronde	8	6	5	1
	Gourdin	2	0		
	Hache	2	0		
	Hache lancée	2	0		
	Javelot	2	0		
	Lance	2	0		
	Lance lancée	2	0		
R	Poignard	7	5	2	0
C	Poignard lancé	8	6	5	1

		-25%	-50%	-75%
	INITIATION MEDECINE			
I	Con. Animaux			
I	Médecine des plantes I			
I	Médecine des plantes II			
I	Médecine des plantes III			
I	Médecine sanglante I			
I	Médecine sanglante II			
I	Médecine sanglante III			
S	Mémoriser			
I	Con. Plantes			
I	Premiers soins			
	INITIATION MARCHANDS			
S	Alphabet			
S	Alphabet			
S	Alphabet			
S	Evaluer			
S	Evaluer			
S	Evaluer			
S	Mémoriser			
S	Parler			
S	Parler			
S	Parler			
	INITIATION A LA MAGIE			
I	Con. Animaux			
I	Astronomie			
I	Con. Créatures monstr.			
S	Mémoriser			
S	Morale, philosophie méta.			
I	Con. Plantes			
I	Sciences de la terre			
I	Science du temps			
I	Séduire			
S	Théologie			
	INITIATION DRUIDIQUE			
S	Alphabet oghamique			
I	Con. Animaux			
S	Astronomie			
S	Mémoriser			
S	Morale, philosophie méta.			
I	Con. Plantes			
S	Sacrifice			
I	Sciences de la terre			
I	Science du temps			
S	Théologie			
	INITIATION BARDIQUE			
I	Chanter			
I	Composer des chants			
I	Composer des histoires			
I	Composer de la musique			
I	Composer des poèmes			
S	Déclamer			
C	Jouer d'un instrument			
S	Mémoriser			
I	Narrer			

EQUIPEMENT

LE GRAND ART DE LA MAGIE

PM	PD	PB	PL	CM	DSM	SCORE

MAGIE DRUIDE BARDE MEDECIN

N°	Page	SORTILEGES	MS	Score/Ex	DS	TR	NDS	NPS	NES	TL

RS = -VM +

FF = 3

FP = 3

FS = 1

FB = 3

FM = 1

NOTES

SOUFFLE

-100% 31

-75% 27

-50% 22

-25% 12

0

SFL	12
Sn	

Protection moyenne : t 1
e 1
c 1

FATIGUE

100

FAT	11
Fat-max	
Fat	

38 -25%

15 -50%

10 -75%

5 -100%

0

2 Cl

1 Cl

3 Cl

4 Cl

5 Cl

6 Cl

7 Cl

8 Cl

9 Cl

10 Cl

11 Cl

12 Nu t0 e0 c0

13 Nu

16 Cl

15 Cl

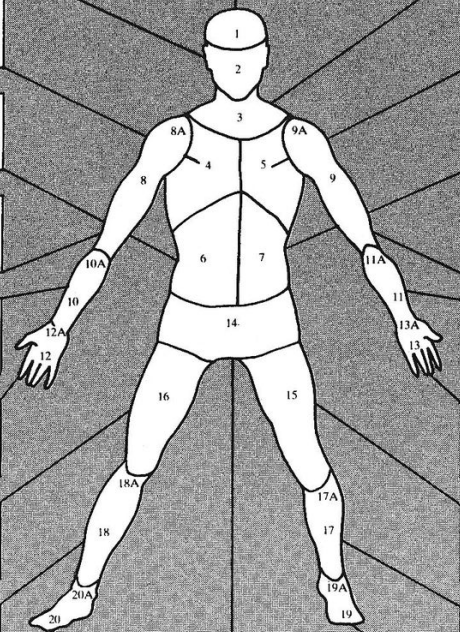
18 Ce t3 e2 c1

17 Ce

20 Ce

14 Cl t1 e1 c1

19 Ce



mael run

DONS

COMBAT	Cbt	18
MAGIE	Mag	18
ARTISTIQUE	Art	8
COMMUNICATION	Com	5
PERCEPTION	Per	8
MECANIQUE	Mec	3
NATURE	Nat	16
FOI	Foi	8

CARACTERISTIQUES

			-25%	-50%	-75%
FORCE	F	16	12	8	4
RAPIDITE	R	13	10	7	3
COORDINATION	C	13	10	7	3
ENDURANCE	E	16	12	8	4
VOLONTE	V	13	10	7	3
INTELLIGENCE	I	18	14	9	5
SANTE D'ESPRIT	S	14	11	7	4

			-25%	-50%	-75%
REFLEXES					
HABILETE					
CHOC PHYSIQUE	Facteur physique	FP	4	3	2	1
	Facteur bravoure	FB	4	3	2	1
VIVACITE D'ESPRIT	Facteur surprise	FS	5	4	3	2
CHOC MENTAL	Facteur mental	FM	4	3	2	1

			-25%	-50%	-75%
	Facteur de force	FF	4			

AGE : 34 ans

STATUT SOCIAL : Guerrier

			-25%	-50%	-75%
F	ARRACHÉ	AR	125	94	63	31
F	LEVÉ	LV	374	280	187	93
F	BOUGÉ	BG	623	467	311	155
F	ENCOMBREMENT	EC0	6	5	3	2
F	ENCOMBREMENT 4	EC4	83	62	42	20
F	Saut hauteur sans élan	SHS	.87	.65	.44	.22
F	Saut hauteur avec élan	SHa	1.82	1.37	.91	.46
F	Saut longueur sans élan	SLs	1.97	1.61	1.24	.83
R	Saut longueur avec élan	SLa	6.17	4.63	3.09	1.54
R	SPRINT m/s	VS	48	40	38	
R	COURSE m/m	VC	280	240	190	
R	PAS DE COURSE Km/h	VPc	14.5	13	10.5	
R	MARCHE ACCEL. Km/h	VMa	8.5	7.5	6	
R	MARCHE NORM. Km/h	VMn	6	6	5	3
R	PROMENADE Km/h	VP	3	3	3	

AURA	AUR	15
SOUFFLE	SFL	15
FATIGUE	FAT	15
Vivacité d'esprit	VES	15
TAILLE T	15	t 1.80
POIDS P	15	p 75
BEAUTE	B	14
(P/20)°		4
Ambidextrie	AMB	12
OUIE	OUI	5
VUE	VUE	12
GOUT	GOU	10
ODORAT	ODO	5
TOUCHER	TOU	8
6me SENS	SIX	8

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

				-25%	-50%	-75%
I	INTUITION	ITU	13	11	8	6

ENCOMBREMENT

	-25%	-50%	-75%	
	-25%	-50%	-75%	
0 - EC0	-25%	-50%	-75%	
EC0 - 20	-25%	-50%	-75%	A
20 - 42	-25%	-50%	-75%	x	B
42 - 62	-50%	-75%	x	x	C
62 - 83	-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
F	HACHE	37	7	3	2	0	1	2	4	5	7	9	11	12	14	16	18	19	21	23	25	26	28	30	32	33	35
DES	VIS	-25%	5	1	1																						
f3 v4 r29 (t)		-50%	2																								
1a 0.5m 1.4 Kg		-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
C	HACHE LANCÉE	36	7				0	1	3	4	5	6	8	9	10	12	13	14	15	17	18	19	20	22	23	24	26
DES	VIS	-25%	5																								
1a 1 Base (t)		-50%	2																								
x 2-3 3-5 5-9 9-15		-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
C	BOUCLIER ROND	37			2	1																					
DES	VIS	-25%			1	0																					
f2 v2 sp7 sd15 1 Kg		-50%																									
+1 5,7,9,11,13		-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
F	ÉPÉE LONGUE	37	7	3	2	0	1	2	4	7	9	11	13	16	18	20	22	25	27	29	31	34	36	38	40	43	45
DES	VIS	-25%	5	1	1																						
f3 v4 r211 (t)		-50%	2																								
1a 0.9m 1.7 Kg		-75%	0																								

			-25%	-50%	-75%
C	Equilibre	3	1		
C	Se déplacer en silence	3	1		
C	Savoir chuter	3	1		
C	Nager	1			
F	Grimper à la corde	1			
C	Escalader	1			
C	Monter à cheval	3	1		
C	Conduire un char	3	1		
C	Avoir le pied marin	1			
C	Manœuvrer une embarc.	1			
I	Manœuvrer un bateau	1			
C	Subtiliser	3	1		
R	Dissimuler	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	3	1		
I	Détecter une embuscade	3	1		
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	3	1		
I	Prédire le temps	3	1		
I	Eloquence	2	0		
S	Argumenter	2	0		
I	Vanter	2	0		
I	Marchander	3	1		
I	Flatter	3	1		
I	Se moquer	3	1		

			-25%	-50%	-75%
I	Interroger	3	1		
I	Détecter le mensonge	3	1		
I	Torturer	3	1		
S	Se déguiser	3	1		
C	Imiter les voix	3	1		
I	Simuler des émotions	3	1		
I	Mentir	3	1		
C	Ventriloquie	1			
C	Pitrerie	1			
I	Inventer des histoires d.	1			
I	Raconter des histoires d.	1			
C	Danser	1			
I	Composer des danses	1			
C	Mimer	1			
C	Jongler	1			
I	Commander une troupe				
I	Jouer à la crosse				
I	Jouer aux échecs				
I	Architecture militaire				
I	Cérémonies				
S	Lois				
R	Empoignade	4	2		
C	Percussion	4	2		
C	Pique	4	2		
	Arc	2	0		
	Grand bouclier	2	0		
C	Bouclier rond	7	5	2	0
	Coutelas	2	0		
	Coutelas lancé	2	0		
F	Epée longue	7	5	2	0
	Epieu	2	0		
	Fronde	2	0		
	Gourdin	2	0		
F	Hache	7	5	2	0
C	Hache lancée	7	5	2	0
	Javelot	2	0		
	Lance	2	0		
	Lance lancée	2	0		
	Poignard	2	0		
	Poignard lancé	2	0		

		-25%	-50%	-75%
	INITIATION MEDECINE			
I	Con. Animaux			
I	Médecine des plantes I			
I	Médecine des plantes II			
I	Médecine des plantes III			
I	Médecine sanglante I			
I	Médecine sanglante II			
I	Médecine sanglante III			
S	Mémoriser			
I	Con. Plantes			
I	Premiers soins			
	INITIATION MARCHANDS			
S	Alphabet			
S	Alphabet			
S	Alphabet			
S	Evaluer			
S	Evaluer			
S	Evaluer			
S	Mémoriser			
S	Parler			
S	Parler			
S	Parler			
	INITIATION A LA MAGIE			
I	Con. Animaux	8	6	3	1
I	Astronomie	8	6	3	1
I	Con. Créatures monstr.	8	6	3	1
S	Mémoriser	8	6	3	1
S	Morale, philosophie méta.	8	6	3	1
I	Con. Plantes	8	6	3	1
I	Sciences de la terre	8	6	3	1
I	Science du temps	8	6	3	1
I	Séduire	8	6	3	1
S	Théologie	8	6	3	1
	INITIATION DRUIDIQUE			
S	Alphabet oghamique			
I	Con. Animaux			
S	Astronomie			
S	Mémoriser			
S	Morale, philosophie méta.			
I	Con. Plantes			
S	Sacrifice			
I	Sciences de la terre			
I	Science du temps			
S	Théologie			
	INITIATION BARDIQUE			
I	Chanter			
I	Composer des chants			
I	Composer des histoires			
I	Composer de la musique			
I	Composer des poèmes			
S	Déclamer			
C	Jouer d'un instrument			
S	Mémoriser			
I	Narrer			

EQUIPEMENT

LE GRAND ART DE LA MAGIE

PM	PD	PB	PL	CM	DSM	SCORE
17	15			80	25	100 / 90

*MAGIE *DRUIDE BARDE MEDECIN

N°	Page	SORTILEGES	MS	Score/Ex	DS	TR	NDS	NPS	NES	TL
53	90	Rapide comme le vent	17	88	6		E	F		E
54	90	Bondir par delà les gouffres	16	80	10		C		D	E
55	90	Avancer sur l'eau	13	68	16		C		D	E
56	90	S'élever dans les airs	10	50	25		C	B	D	E
49	88	Ecouter le message du silence	16	80	10		B		D	E
41	85	Parler aux animaux	16	84	3		C		D	E
42	85	Prendre l'apparence d'un animal	14	70	10		F	A	Sp	E

Notes :

Sort 53 : bonus de vitesse pour les charges
NIS : 1-4 (+1) 5-8 (+2) 9-11 (+3) 12-14 (+4) 15-17 (+5) 18-19 (+6) 20 (+7)

Sort 54 : utilisable pour l'esquive
NIS : 1 (ES=5), 2-3 (10), 4-5 (11), 6-7 (12), 8-9 (13), 10-11 (14), 12-13 (15), 14-15 (16), 16-17 (17), 17-18 (18), 20 (19)

Sort 56 : utilisable pour la feinte de corps
NIS : 1 (FC=5), 2-3 (10), 4-5 (11), 6-7 (12), 8-9 (13), 10-11 (14), 12-13 (15), 14-15 (16), 16-17 (17), 18-19 (18), 20 (19)

RS = −VM +	FF = 0	FP = 0	FS = 0	FB = 0	FM = 0

NOTES

SOUFFLE

−100%	32
−75%	28
−50%	23
−25%	15
	0

SFL	15
Sfl	

Protection moyenne : t 1, e 1, c 1

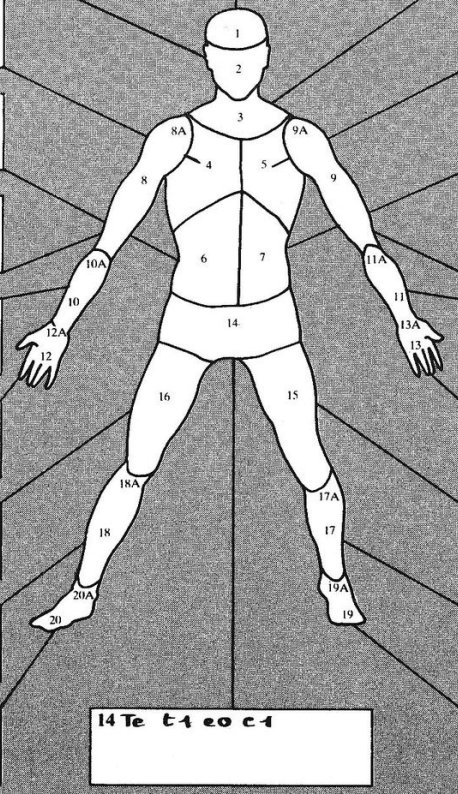
Bouclier rond : +1 à la protection globale face aux missiles

Zones couvertes : 5, 7, 9, 11, 13

FATIGUE

100	
30	−25%
13	−50%
8	−75%
3	−100%
0	

FAT	15
Fat-max	
Fat	



2 Nu

1 Nu t 0 e 0 c 0

3 Fo

4 Fo t 2 e 1 c 2

5 Fo

6 Fo

7 Fo

8 Cl t 1 e 1 c 1

9 Cl

10 Cl

11 Cl

12 Nu

13 Nu

16 Te

15 Te

18 Ce t 3 e 2 c 1

17 Ce

20 Ce

14 Te t 1 e 0 c 1

19 Ce

samara

DONS

COMBAT	Cbt	18
MAGIE	Mag	2
ARTISTIQUE	Art	0
COMMUNICATION	Com	8
PERCEPTION	Per	15
MECANIQUE	Mec	15
NATURE	Nat	11
FOI	Foi	15

CARACTERISTIQUES

			-25%	-50%	-75%
FORCE	F	17	13	9	4
RAPIDITE	R	18	14	9	5
COORDINATION	C	15	11	8	4
ENDURANCE	E	16	12	8	4
VOLONTE	V	10	8	5	3
INTELLIGENCE	I	11	8	6	3
SANTE D'ESPRIT	S	9	7	5	2

			-25%	-50%	-75%
	Facteur de force	FF	5		
REFLEXES					
HABILETE					
CHOC PHYSIQUE	Facteur physique	FP	4	3	2	1
	Facteur bravoure	FB	3	2	1	0
VIVACITE D'ESPRIT	Facteur surprise	FS	3	2	1	0
CHOC MENTAL	Facteur mental	FM	3	2	1	0

AGE : 30 ans

STATUT SOCIAL : Guerrière / Tonnelière

				-25%	-50%	-75%
F	ARRACHÉ	AR	125	94	63	31
F	LEVÉ	LV	373	280	187	93
F	BOUGÉ	BG	623	467	311	155
F	ENCOMBREMENT	EC0	6	5	3	2
F	ENCOMBREMENT 4	EC4	83	62	42	20
F	Saut hauteur sans élan	SHS	.95	.72	.48	.24
F	Saut hauteur avec élan	SHa	1.06	1.55	1.03	.52
F	Saut longueur sans élan	SLs	2.11	1.73	1.32	.91
R	Saut longueur avec élan	SLa	7.94	5.93	3.95	1.98
R	SPRINT m/s	VS	55	49	43	34
R	COURSE m/m	VC	320	290	220	150
R	PAS DE COURSE Km/h	VPc	15.5	11.5	12	8
R	MARCHE ACCEL. Km/h	VMa	9.5	8.5	7	4.5
R	MARCHE NORM. Km/h	VMn	6	6	6	3
R	PROMENADE Km/h	VP	3	3	3	3

AURA	AUR	14
SOUFFLE	SFL	14
FATIGUE	FAT	14
Vivacité d'esprit	VES	7
TAILLE T 17 t		1.75
POIDS P 17 p		66
BEAUTE	B	9
(P/20)°		3
Ambidextrie	AMB	14
OUIE	OUI	13
VUE	VUE	16
GOUT	GOU	14
ODORAT	ODO	18
TOUCHER	TOU	18
6me SENS	SIX	18

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

				-25%	-50%	-75%
I	INTUITION	ITU	13	11	8	6

ENCOMBREMENT

	-25%	-50%	-75%	
0 - EC0	-25%	-50%	-75%	
EC0 - 20	-25%	-50%	-75%	A
20 - 42	-50%	-75%	x	B
42 - 62	-75%	x	x	C
62 - 83	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
C	LANCE	82	16	11	4	2	-1	2	5	7	10	12	14	17	19	21	24	26	29	31	33	36	38	40	43	45	48
DES	VIS	-25%	14	9	3	1																					
ff4 v5 ra9 (e)		-50%	11	6	1																						
2a 1.8m 2.1kg		-75%	9	4																							

	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
C	LANCE LANCÉE	84	16				-1	2	3	5	7	8	10	12	14	15	17	19	20	22	24	25	28	29	31	32	34
DES	VIS	-25%	14																								
2a 3Base (e)		-50%	11																								
2-5 5-10 10-15 15-30 30-50		-75%	9																								

	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
R	COUTELAS	82	16	15	4	4	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
DES	VIS	-25%	14	13	3	3																					
ff1 v1 ra7 (e)		-50%	11	10	1	1																					
1a 0.3m 0.4kg		-75%	9	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
C	COUTELAS LANCÉ	84	16				0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
DES	VIS	-25%	14																								
1a 1Base (e)		-50%	11																								
2-3 3-5 5-8 8-15 15-25		-75%	9																								

			-25%	-50%	-75%
C	Equilibre	5	3	0	
C	Se déplacer en silence	5	3	0	
C	Savoir chuter	5	3	0	
C	Nager	6	4	1	
F	Grimper à la corde	6	4	1	
C	Escalader	6	4	1	
C	Monter à cheval	13	11	8	6
C	Conduire un char	13	11	8	6
C	Avoir le pied marin	1			
C	Manœuvrer une embarc.	1			
I	Manœuvrer un bateau	1			
C	Subtiliser	3	1		
R	Dissimuler	3	1		
C	Manipuler	3	1		
I	Poser des pièges	5	3	0	
I	Détecter les pièges	5	3	0	
I	Désamorcer les pièges	5	3	0	
I	Embuscade	3	1		
I	Détecter une embuscade	3	1		
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	3	1		
I	Prédire le temps	3	1		
I	Eloquence	2	0		
S	Argumenter	2	0		
I	Vanter	2	0		
I	Marchander	3	1		
I	Flatter	3	1		
I	Se moquer	3	1		

			-25%	-50%	-75%
I	Interroger	3	1		
I	Détecter le mensonge	3	1		
I	Torturer	3	1		
S	Se déguiser	3	1		
C	Imiter les voix	3	1		
I	Simuler des émotions	3	1		
I	Mentir	3	1		
C	Ventriloquie	1			
C	Pitrerie	1			
I	Inventer des histoires d.	1			
I	Raconter des histoires d.	1			
C	Danser	1			
I	Composer des danses	1			
C	Mimer	1			
C	Jongler	1			
I	Commander une troupe				
I	Jouer à la crosse				
I	Jouer aux échecs				
I	Architecture militaire				
I	Cérémonies				
S	Lois				

			-25%	-50%	-75%
R	Empoignade	4	2		
C	Percussion	4	2		
C	Pique	4	2		
	Arc	2	0		
	Grand bouclier	2	0		
	Bouclier rond	2	0		
R	Coutelas	16	11	11	9
C	Coutelas lancé	16	11	11	9
	Epée longue	2	0		
	Epieu	2	0		
	Fronde	2	0		
	Gourdin	2	0		
	Hache	2	0		
	Hache lancée	2	0		
	Javelot	2	0		
C	Lance	16	11	11	9
C	Lance lancée	16	11	11	9
	Poignard	2	0		
	Poignard lancé	2	0		

EQUIPEMENT

Tonnelière (16)

	-25%	-50%	-75%
INITIATION MEDECINE			
I Con. Animaux			
I Médecine des plantes I			
I Médecine des plantes II			
I Médecine des plantes III			
I Médecine sanglante I			
I Médecine sanglante II			
I Médecine sanglante III			
S Mémoriser			
I Con. Plantes			
I Premiers soins			
INITIATION MARCHANDS			
S Alphabet			
S Alphabet			
S Alphabet			
S Evaluer			
S Evaluer			
S Evaluer			
S Mémoriser			
S Parler			
S Parler			
S Parler			
INITIATION A LA MAGIE			
I Con. Animaux			
I Astronomie			
I Con. Créatures monstr.			
S Mémoriser			
S Morale, philosophie méta.			
I Con. Plantes			
I Sciences de la terre			
I Science du temps			
I Séduire			
S Théologie			
INITIATION DRUIDIQUE			
S Alphabet oghamique			
I Con. Animaux			
S Astronomie			
S Mémoriser			
S Morale, philosophie méta.			
I Con. Plantes			
S Sacrifice			
I Sciences de la terre			
I Science du temps			
S Théologie			
INITIATION BARDIQUE			
I Chanter			
I Composer des chants			
I Composer des histoires			
I Composer de la musique			
I Composer des poèmes			
S Déclamer			
C Jouer d'un instrument			
S Mémoriser			
I Narrer			

LE GRAND ART DE LA MAGIE

PM	PD	PB	PL	CM	DSM	SCORE
						MAGIE DRUIDE BARDE MEDECIN

N°	Page	SORTILEGES	MS	Score/Ex	DS	TR	NDS	NPS	NES	TL

RS = −VM +

FF = 4

FP = 3

FS = 2

FB = 2

FM = 2

NOTES

SOUFFLE

−100%	32
−75%	27
−50%	23
−25%	14
0	

SFL	14
Sfl	

Protection moyenne : t 2
e 2
c 0

FATIGUE

100

FAT	14
Fat-max	
Fat	

30	−25%
13	−50%
8	−75%
3	−100%
0	

2 Nu t0e0c0

1 Cr t4 e5 c1

3 Nu

4 Cr

5 Cr

6 Cr

7 Cr

8 Nu

9 Nu

10 Nu

11 Nu

12 Nu

13 Nu

16 Tl

15 Tl

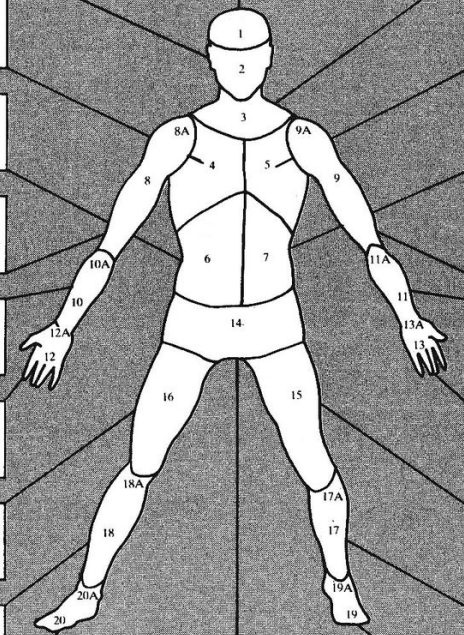
18 Ce t3 e2 c1

17 Ce

20 Ce

14 Tl t1 e0 c0

19 Ce



Lanorix

DONS

COMBAT	Cbt	13
MAGIE	Mag	8
ARTISTIQUE	Art	9
COMMUNICATION	Com	20
PERCEPTION	Per	19
MECANIQUE	Mec	8
NATURE	Nat	18
FOI	Foi	0

CARACTERISTIQUES

			-25%	-50%	-75%
FORCE	F	14	11	7	4
RAPIDITE	R	10	8	5	3
COORDINATION	C	10	8	5	3
ENDURANCE	E	15	11	8	4
VOLONTE	V	13	10	7	3
INTELLIGENCE	I	19	14	10	5
SANTE D'ESPRIT	S	18	14	9	5

			-25%	-50%	-75%
Facteur de force	FF	4			
REFLEXES					
HABILETE					
CHOC PHYSIQUE	Facteur physique	FP	4	3	2	1
	Facteur bravoure	FB	4	3	2	1
VIVACITE D'ESPRIT	Facteur surprise	FS	5	4	3	2
CHOC MENTAL	Facteur mental	FM	5	4	3	2

AGE : 26 ans

STATUT SOCIAL : Marchand

				-25%	-50%	-75%
F	ARRACHÉ	AR	107	80	53	26
F	LEVÉ	LV	319	239	159	79
F	BOUGÉ	BG	532	399	266	133
F	ENCOMBREMENT	EC0	5	4	3	1
F	ENCOMBREMENT 1	EC1	71	53	35	17
F	Saut hauteur sans élan	SHS	.76	.57	.38	.19
F	Saut hauteur avec élan	SHa	1.54	1.15	0.77	0.38
F	Saut longueur sans élan	SLs	1.82	1.49	1.16	0.83
R	Saut longueur avec élan	SLa	5.14	3.85	2.57	1.28
R	SPRINT m/s	VS	44	41	34	
R	COURSE m/m	VC	240	200	150	
R	PAS DE COURSE Km/h	VPc	13	11.5	8	
R	MARCHE ACCEL. Km/h	VMa	7.5	6.5	4.5	
R	MARCHE NORM. Km/h	VMn	6	6	3	3
R	PROMENADE Km/h	VP	3	3	3	

AURA	AUR	13
SOUFFLE	SFL	14
FATIGUE	FAT	16
Vivacité d'esprit	VES	15
TAILLE T	11	t 1.70
POIDS P	12	p 67
BEAUTE	B	12
(P/20)°		3
Ambidextrie	AMB	11
OUIE	OUI	19
VUE	VUE	19
GOUT	GOU	19
ODORAT	ODO	19
TOUCHER	TOU	19
6me SENS	SIX	19

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

				-25%	-50%	-75%
I	INTUITION	ITU	19	17	14	12

ENCOMBREMENT

		-25%	-50%	-75%	
0 EC0		-25%	-50%	-75%	
EC0 - 17		-25%	-50%	-75%	A
17 - 35	-25%	-50%	-75%	x	B
35 - 53	-50%	-75%	x	x	C
53 - 71	-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
F	ÉPÉE LONGUE	28	5	1	1	0	1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	25	27	29	31	33	35	37	39
DES	VIS	-25%	3																								
ff 3	v4	ra 11 (t)	-50%	0																							
1a	0.9 m	1.7 kg	-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
C	FRONDE	29	5				1	2	3	5	6	8	9	11	12	14	15	17	18	20	22	23	25	26	28	29	31
DES	VIS	-25%	3																								
1 Base	3 Base (c)	-50%	0																								
2-25	25-50	50-75	75-150	150-200	-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
R	POIGNARD		5	2	1	0	0	1	2	3	4	6	7	8	9	10	11	12	13	15	16	17	18	19	20	21	22
DES	VIS	-25%	3	0	0																						
ff 2	v3	ra 11 (t,e-1)	-50%	0																							
1a	0.6 m	1.4 kg	-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
C	POIGNARD LANCÉ		5				0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
DES	VIS	-25%	3																								
1a	1 Base (e)	-50%	0																								
2-3	3-5	5-8	8-15	15-25	-75%																						

			-25%	-50%	-75%
C	Equilibre	3	1		
C	Se déplacer en silence	3	1		
C	Savoir chuter	3	1		
C	Nager	1			
F	Grimper à la corde	1			
C	Escalader	1	•		
C	Monter à cheval	3	1		
C	Conduire un char	3	1		
C	Avoir le pied marin	1			
C	Manœuvrer une embarc.	1			
I	Manœuvrer un bateau	1			
C	Subtiliser	3	1		
R	Dissimuler	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	3	1		
I	Détecter une embuscade	3	1		
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	9	7	4	2
I	Déterminer une distance	9	7	4	2
I	Prédire le temps	9	7	4	2
I	Eloquence	2	0		
S	Argumenter	2	0		
I	Vanter	2	0		
I	Marchander	9	7	4	2
I	Flatter	9	7	4	2
I	Se moquer	9	7	4	2

			-25%	-50%	-75%
I	Interroger	3	1		
I	Détecter le mensonge	3	1		
I	Torturer	3	1		
S	Se déguiser	3	1		
C	Imiter les voix	3	1		
I	Simuler des émotions	3	1		
I	Mentir	3	1		
C	Ventriloquie	1			
C	Pitrerie	1			
I	Inventer des histoires d.	1			
I	Raconter des histoires d.	1			
C	Danser	1			
I	Composer des danses	1			
C	Mimer	1			
C	Jongler	1			
I	Commander une troupe				
I	Jouer à la crosse				
I	Jouer aux échecs				
I	Architecture militaire				
I	Cérémonies				
S	Lois				

			-25%	-50%	-75%
R	Empoignade	4	2		
C	Percussion	4	2		
C	Pique	4	2		
	Arc	2	0		
	Grand bouclier	2	0		
	Bouclier rond	2	0		
	Coutelas	2	0		
	Coutelas lancé	2	0		
	Epée longue	5	3	0	
	Epieu	2	0		
	Fronde	5	3	0	
	Gourdin	2	0		
	Hache	2	0		
	Hache lancée	2	0		
	Javelot	2	0		
	Lance	2	0		
	Lance lancée	2	0		
	Poignard	5	3	0	
	Poignard lancé	5	3	0	

			-25%	-50%	-75%
	INITIATION MEDECINE				
I	Con. Animaux				
I	Médecine des plantes I				
I	Médecine des plantes II				
I	Médecine des plantes III				
I	Médecine sanglante I				
I	Médecine sanglante II				
I	Médecine sanglante III				
S	Mémoriser				
I	Con. Plantes				
I	Premiers soins				
	INITIATION MARCHANDS				
S	Alphabet Grec	10	8	5	3
S	Alphabet Latin	10	8	5	3
S	Alphabet Oghamique	10	8	5	3
S	Evaluer Bijoux	10	8	5	3
S	Evaluer Vins	10	8	5	3
S	Evaluer Armes	10	8	5	3
S	Mémoriser	10	8	5	3
S	Parler Gaélique	10	8	5	3
S	Parler Latin	10	8	5	3
S	Parler Grec	10	8	5	3
	INITIATION A LA MAGIE				
I	Con. Animaux				
I	Astronomie				
I	Con. Créatures monstr.				
S	Mémoriser				
S	Morale, philosophie méta.				
I	Con. Plantes				
I	Sciences de la terre				
I	Science du temps				
I	Séduire				
S	Théologie				
	INITIATION DRUIDIQUE				
S	Alphabet oghamique				
I	Con. Animaux				
S	Astronomie				
S	Mémoriser				
S	Morale, philosophie méta.				
I	Con. Plantes				
S	Sacrifice				
I	Sciences de la terre				
I	Science du temps				
S	Théologie				
	INITIATION BARDIQUE				
I	Chanter				
I	Composer des chants				
I	Composer des histoires				
I	Composer de la musique				
I	Composer des poèmes				
S	Déclamer				
C	Jouer d'un instrument				
S	Mémoriser				
I	Narrer				

EQUIPEMENT

3 tonneaux de vin asbrite

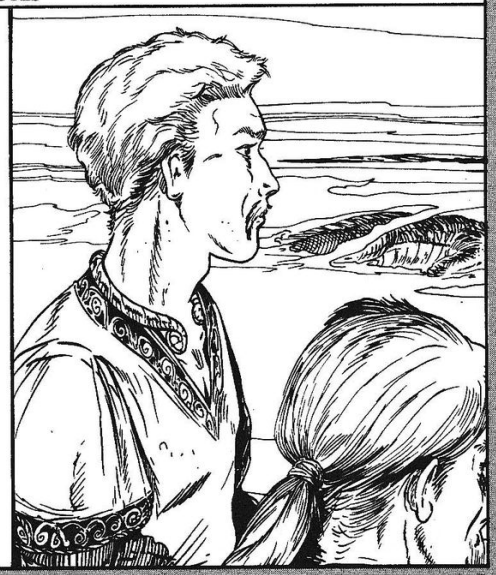
LE GRAND ART DE LA MAGIE

PM	PD	PB	PL	CM	DSM	SCORE
						MAGIE DRUIDE BARDE MEDECIN

N°	Page	SORTILEGES	MS	Score/Ex	DS	TR	NDS	NPS	NES	TL

RS = –VM +	FF = 2	FP = 2	FS = 3	FB = 2	FM = 3

NOTES



SOUFFLE

–100% 31
–75% 27
–50% 22
–25% 13
0

SFL	13
Sn	

Protection moyenne : t1
e0
c0

FATIGUE

100
30 –25%
13 –50%
8 –75%
3 –100%
0

FAT	16
Fat-max	
Fat	

2 Nu

1 Nu t0 e0 c0

3 Nu

4 Tf t1 e0 c0

5 Tf

6 Tf

7 Tf

8 Nu

9 Nu

10 Nu

11 Nu

12 Nu

13 Nu

16 Cf

15 Cf

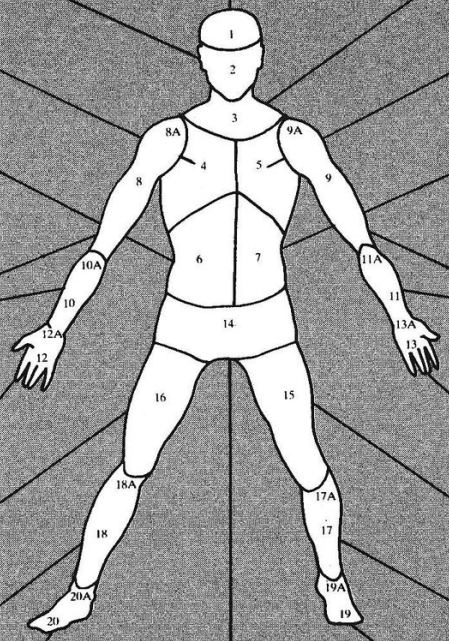
18 Cf

17 Cf

20 Ce t3 e2 c1

14 Cf t1 e1 c1

19 Ce



Brendan

DONS

COMBAT	Cbt	5
MAGIE	Mag	13
ARTISTIQUE	Art	16
COMMUNICATION	Com	18
PERCEPTION	Per	15
MECANIQUE	Mec	3
NATURE	Nat	7
FOI	Foi	8

CARACTERISTIQUES

			-25%	-50%	-75%
FORCE	F	10	8	5	3
RAPIDITE	R	18	14	9	5
COORDINATION	C	18	14	9	5
ENDURANCE	E	16	12	8	4
VOLONTE	V	14	11	7	4
INTELLIGENCE	I	19	14	10	5
SANTE D'ESPRIT	S	7	5	4	2

			-25%	-50%	-75%
REFLEXES					
HABILETE					
CHOC PHYSIQUE	Facteur physique	FP 4	3	2	1
	Facteur bravoure	FB 4	3	2	1
VIVACITE D'ESPRIT	Facteur surprise	FS 5	4	3	2
CHOC MENTAL	Facteur mental	FM 2	1	0	
	Facteur de force	FF 3			

AGE : 25 ans

STATUT SOCIAL : Amuseur

				-25%	-50%	-75%
F	ARRACHÉ	AR	82	61	41	20
F	LEVÉ	LV	247	185	123	61
F	BOUGÉ	BG	411	308	205	102
F	ENCOMBREMENT	EC0	4	3	2	1
F	ENCOMBREMENT 4	EC4	54	40	27	13
F	Saut hauteur sans élan	SHS	.56	.42	.28	.14
F	Saut hauteur avec élan	SHa	1.50	1.13	.75	.38
F	Saut longueur sans élan	SLs	1.48	1.24	.99	.75
R	Saut longueur avec élan	SLa	7.04	5.28	3.52	1.76
R	SPRINT m/s	VS	55	49	43	34
R	COURSE m/m	VC	320	290	220	150
R	PAS DE COURSE Km/h	VPc	15.5	14.5	12	8
R	MARCHE ACCEL. Km/h	VMa	9.5	8.5	7	4.5
R	MARCHE NORM. Km/h	VMn	6	6	6	3
R	PROMENADE Km/h	VP	3	3	3	

				-25%	-50%	-75%
R/C	ESQUIVE	ES	9	8	6	4
R/C	Feinte de corps	FC	4	3	2	1
R/C	BASE	Base	2	3	4	4

				-25%	-50%	-75%
I	INTUITION	ITU	17	15	12	10

AURA	AUR	9	
SOUFFLE	SFL	15	
FATIGUE	FAT	13	
Vivacité d'esprit	VES	16	
TAILLE	T	10	t 1.67
POIDS	P	8	p 59
BEAUTE	B	11	
(P/20)²		3	
Ambidextrie	AMB	15	
OUIE	OUI	13	
VUE	VUE	17	
GOUT	GOU	17	
ODORAT	ODO	13	
TOUCHER	TOU	15	
6me SENS	SIX	15	

ENCOMBREMENT

		-25%	-50%	-75%	
0 – EC0		-25%	-50%	-75%	
EC0 – 13		-25%	-50%	-75%	A
13 – 27	-25%	-50%	-75%	x	B
27 – 40	-50%	-75%	x	x	C
40 – 54	-75%	x	x	x	D

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

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

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

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

			-25%	-50%	-75%
C	Equilibre	13	11	8	6
C	Se déplacer en silence	3	1		
C	Savoir chuter	8	6	3	1
C	Nager	1			
F	Grimper à la corde	1			
C	Escalader	1			
C	Monter à cheval	3	1		
C	Conduire un char	3	1		
C	Avoir le pied marin	1			
C	Manœuvrer une embarc.	1			
I	Manœuvrer un bateau	1			
C	Subtiliser	3	1		
R	Dissimuler	3	1		
C	Manipuler	14	12	9	7
I	Poser des pièges	2	0		
I	Détecter les pièges	2	0		
I	Désamorcer les pièges	2	0		
I	Embuscade	3	1		
I	Détecter une embuscade	3	1		
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	3	1		
I	Prédire le temps	3	1		
I	Eloquence	2	0		
S	Argumenter	2	0		
I	Vanter	2	0		
I	Marchander	3	1		
I	Flatter	10	8	5	3
I	Se moquer	8	6	3	1

			-25%	-50%	-75%
I	Interroger	3	1		
I	Détecter le mensonge	3	1		
I	Torturer	3	1		
S	Se déguiser	3	1		
C	Imiter les voix	7	5	2	0
I	Simuler des émotions	7	5	2	0
I	Mentir	3	1		
C	Ventriloquie	10	8	5	3
C	Pitrerie	16	14	11	9
I	Inventer des histoires d.	10	8	5	3
I	Raconter des histoires d.	10	8	5	3
C	Danser	7	5	2	0
I	Composer des danses	7	5	2	0
C	Mimer	8	6	3	1
C	Jongler	10	8	5	3
I	Commander une troupe				
I	Jouer à la crosse				
I	Jouer aux échecs				
I	Architecture militaire				
I	Cérémonies				
S	Lois				

			-25%	-50%	-75%
R	Empoignade	4	2		
C	Percussion	4	2		
C	Pique	4	2		
	Arc	2	0		
	Grand bouclier	2	0		
	Bouclier rond	2	0		
	Coutelas	2	0		
	Coutelas lancé	2	0		
	Epée longue	2	0		
	Epieu	2	0		
	Fronde	2	0		
	Gourdin	2	0		
	Hache	2	0		
	Hache lancée	2	0		
	Javelot	2	0		
	Lance	2	0		
	Lance lancée	2	0		
	Poignard	2	0		
	Poignard lancé	2	0		

EQUIPEMENT

			-25%	-50%	-75%
	INITIATION MEDECINE				
I	Con. Animaux				
I	Médecine des plantes I				
I	Médecine des plantes II				
I	Médecine des plantes III				
I	Médecine sanglante I				
I	Médecine sanglante II				
I	Médecine sanglante III				
S	Mémoriser				
I	Con. Plantes				
I	Premiers soins				
	INITIATION MARCHANDS				
S	Alphabet				
S	Alphabet				
S	Alphabet				
S	Evaluer				
S	Evaluer				
S	Evaluer				
S	Mémoriser				
S	Parler Gaulois	6	4	1	
S	Parler				
S	Parler				
	INITIATION A LA MAGIE				
I	Con. Animaux				
I	Astronomie				
I	Con. Créatures monstr.				
S	Mémoriser				
S	Morale, philosophie méta.				
I	Con. Plantes				
I	Sciences de la terre				
I	Science du temps				
I	Séduire				
S	Théologie				
	INITIATION DRUIDIQUE				
S	Alphabet oghamique				
I	Con. Animaux				
S	Astronomie				
S	Mémoriser				
S	Morale, philosophie méta.				
I	Con. Plantes				
S	Sacrifice				
I	Sciences de la terre				
I	Science du temps				
S	Théologie				
	INITIATION BARDIQUE				
I	Chanter				
I	Composer des chants				
I	Composer des histoires				
I	Composer de la musique				
I	Composer des poèmes				
S	Déclamer				
C	Jouer d'un instrument				
S	Mémoriser				
I	Narrer				

LE GRAND ART DE LA MAGIE

PM	PD	PB	PL	CM	DSM	SCORE
						MAGIE DRUIDE BARDE MEDECIN

Nº	Page	SORTILEGES	MS	Score/Ex	DS	TR	NDS	NPS	NES	TL

RS = –VM +

FF = 0

FP = 0

FS = 1

FB = 0

FM = 0

NOTES

SOUFFLE

–100% — 32

–75% — 28

–50% — 23

–25% — 15

0

SFL	15
Sn	

Protection : t1 e0 c0

FATIGUE

100

FAT	13
Fat-max	
Fat	

32 –25%

22 –50%

9 –75%

4 –100%

0

2 Nu

1 Nu t0 e0 c0

3 Nu

4 TP

5 TP

6 TP

7 TP

8 TP

9 TP

10 TP

11 TP

12 Nu

13 Nu

16 TP

15 TP

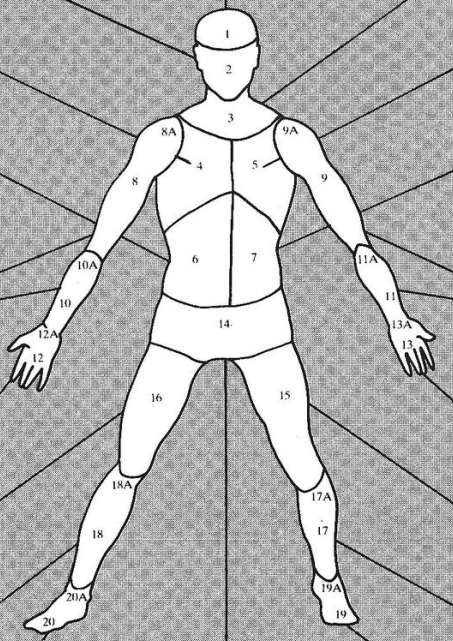
18 TP

17 TP

20 Nu

14 TP t1 e0 c0

19 Nu



Llallogan

DONS

COMBAT	Cbt	10
MAGIE	Mag	16
ARTISTIQUE	Art	7
COMMUNICATION	Com	10
PERCEPTION	Per	15
MECANIQUE	Mec	3
NATURE	Nat	19
FOI	Foi	18

CARACTERISTIQUES

			-25%	-50%	-75%
FORCE	F		10	7	3
RAPIDITE	R		6	4	2
COORDINATION	C	8	6	4	2
ENDURANCE	E	15	11	8	4
VOLONTE	V	19	14	10	5
INTELLIGENCE	I	16	12	8	4
SANTE D'ESPRIT	S	16	12	8	4

			-25%	-50%	-75%
	Facteur de force	FF	3		
REFLEXES					
HABILETE					
CHOC PHYSIQUE	Facteur physique	FP	4	3	2	1
	Facteur bravoure	FB	5	4	3	2
VIVACITE D'ESPRIT	Facteur surprise	FS	5	4	3	2
CHOC MENTAL	Facteur mental	FM	5	4	3	2

AGE : 57 ans

STATUT SOCIAL : Druide

				-25%	-50%	-75%
F	ARRACHÉ	AR		79	53	21
F	LEVÉ	LV		236	157	78
F	BOUGÉ	BG		396	263	131
F	ENCOMBREMENT	EC0		4	3	1
F	ENCOMBREMENT 4	EC4		52	35	17
F	Saut hauteur sans élan	SHS		.52	.34	.17
F	Saut hauteur avec élan	SHa		1.02	.68	.34
F	Saut longueur sans élan	SLs		1.39	1.03	.80
R	Saut longueur avec élan	SLa		3.18	2.13	1.06
R	SPRINT m/s	VS		26		
R	COURSE m/m	VC		170		
R	PAS DE COURSE Km/h	VPc		9.5		
R	MARCHE ACCEL. Km/h	VMa		5.5		
R	MARCHE NORM. Km/h	VMn		3	3	3
R	PROMENADE Km/h	VP		3		

AURA	AUR	13
SOUFFLE	SFL	16
FATIGUE	FAT	16
Vivacité d'esprit	VES	12
TAILLE T 13	t	1.75
POIDS P 15	p	75
BEAUTE	B	9
(P/20)²		4
Ambidextrie	AMB	12
OUIE	OUI	12
VUE	VUE	10
GOUT	GOU	19
ODORAT	ODO	16
TOUCHER	TOU	16
6ème SENS	SIX	17

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

				-25%	-50%	-75%
I	INTUITION	ITU	16	14	11	9

ENCOMBREMENT

	-25%	-50%	-75%	
0 - EC0	-25%	-50%	-75%	
EC0 - 17	-25%	-50%	-75%	A
17 - 35	-25%	-50%	-75%	x	B
35 - 52	-50%	-75%	x	x	C
52 - 70	-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
R Coutelas	43																									
DES VIS	-25%	6	5	1	1	0	0	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	6	6
ff-1 v-1 ra 6 (e)	-50%	3	2																							
1a 0.3m 0.4kg	-75%	1	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
C Fronde	41	8																								
DES VIS	-25%	6				0	1	1	2	3	3	4	5	5	6	7	7	8	9	9	10	11	12	12	13	13
1 Base 3 Bons (c)	-50%	3																								
2-25 25-50 50-75 75-150 150-200	-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
DES VIS	-25%																									
	-50%																									
	-75%																									

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

		-25%	-50%	-75%
C	Equilibre	5	3	0
C	Se déplacer en silence	5	3	0
C	Savoir chuter	3	1	
C	Nager	1		
F	Grimper à la corde			
C	Escalader	1		
C	Monter à cheval	3	1	
C	Conduire un char	3	1	
C	Avoir le pied marin	11	9	6	4
C	Manœuvrer une embarc.	9	7	4	2
I	Manœuvrer un bateau	4	2		
C	Subtiliser	3	1		
R	Dissimuler	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	3	1		
I	Détecter une embuscade	3	1		
I	Camouflage	3	1		
I	Se cacher	3	1		
I	Pister	5	3	0	
I	Effacer les traces	3	1		
I	Chasser	5	3	0	
I	Se repérer	9	7	4	2
I	Déterminer une distance	4	2		
I	Prédire le temps	11	9	6	4
I	Eloquence	7	5	2	0
S	Argumenter	8	6	3	1
I	Vanter	2	0		
I	Marchander	3	1		
I	Flatter	3	1		
I	Se moquer	3	1		

		-25%	-50%	-75%
I	Interroger	6	4	1
I	Détecter le mensonge	4	2	
I	Torturer	3	1	
S	Se déguiser	3	1	
C	Imiter les voix	3	1	
I	Simuler des émotions	3	1	
I	Mentir	5	3	0
C	Ventriloquie	1		
C	Pitrerie	1		
I	Inventer des histoires d.	1		
I	Raconter des histoires d.	1		
C	Danser	1		
I	Composer des danses	1		
C	Mimer	1		
C	Jongler	1		
I	Commander une troupe			
I	Jouer à la crosse			
I	Jouer aux échecs			
I	Architecture militaire			
I	Cérémonies	15	13	10	8
S	Lois	8	6	3	1
R	Empoignade		13	10	8
C	Percussion	4	2		
C	Pique	4	2		
	Arc	2	0		
	Grand bouclier	2	0		
	Bouclier rond	2	0		
	Coutelas		6	3	1
	Coutelas lancé	2	0		
	Epée longue		0		
	Epieu		0		
	Fronde	8	6	3	1
	Gourdin		0		
	Hache		0		
	Hache lancée	2	0		
	Javelot	2	0		
	Lance	2	0		
	Lance lancée	2	0		
	Poignard		0		
	Poignard lancé	2	0		

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

EQUIPEMENT

LE GRAND ART DE LA MAGIE

PM	PD	PB	PL	CM	DSM	SCORE
16	17	15	17	79	32	401

MAGIE DRUIDE BARDE MEDECIN

Nº	Page	SORTILEGES	MS	Score/Ex	DS	TR	NDS	NPS	NES	TL
45		Prendre l'apparence d'un arbre	19	97/12	8		F	A	Sp	E
46		Reconnaître un arbre druidique	16	82/5	12		C	B	Sp	E
47		Haie magique	13	63/6	19		G	A	D	E
48		Colère végétale	9	48/11	32		D	B	E	C
93		Donner des forces	20	100/15	8		E			E

RS = –VM +

FF = 0

FP = 0

FS = 1

FB = 1

FM = 1

NOTES

SOUFFLE

–100% 33

–75% 28

–50% 24

–25% 16

0

SFL	16
Sñ	

Protection moyenne : t1 e0 c0

FATIGUE

100

FAT	16
Fat-max	
Fat	

28 –25%

12 –50%

7 –75%

2 –100%

0

2 Nu

1 Nu t0 e0 c0

3 TP

4 TP

5 TP

6 TP

7 TP

8 TP

9 TP

10 TP

11 TP

12 Nu

13 Nu

16 TP

15 TP

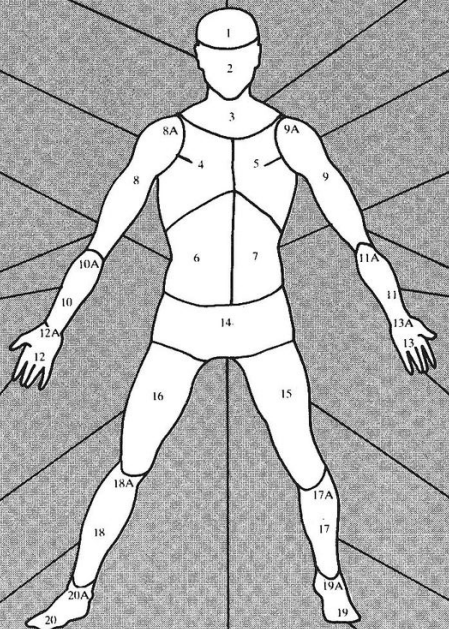
18 TP

17 TP

20 CP t1 e1 c1

14 TP t1 e0 c0

19 CP



LEGENDES

Certaines civilisations perdues, certaines périodes de l'histoire réelle ou imaginaire de l'humanité, restent auréolées de mystères.

Légendes *est un jeu de rôle qui vous propose d'aller vivre parmi les Celtes et dans l'univers des Mille et Une Nuits et, bientôt, de chevaucher aux côtés des chevaliers de la Table Ronde. Son système de règles modulaires, minutieusement précis et réaliste, est conçu pour s'adapter aisément à diverses civilisations et pour recréer en détail toutes les composantes attractives de ces univers dans lesquels vous pourrez devenir les héros.*

100% français, **Légendes** *s'adresse aux joueurs exigeants et soucieux de pratiquer une simulation brillante et complète. Ce jeu de rôle est le premier jeu français à être édité aux États-Unis et son contenu "culturel" y est certainement pour quelque chose. En constante évolution, il s'approche d'une certaine perfection apte à satisfaire le plus blasé des joueurs.*

Afin de rendre son accès encore plus aisé, une version moins détaillée est en cours d'édition. Elle permettra d'entrer plus progressivement dans le système **Légendes** *et s'adressera aux joueurs débutants.*

Les divers éléments du jeu sont achetables séparément afin de vous permettre d'adapter sa pratique à vos goûts. pour débuter, il vous faut impérativement vous procurer **les règles complètes,** *un livret de civilisation* **(Légendes Celtiques ou Légendes des Mille et Une Nuits)** *et un scénario.*

RÈGLES COMPLÈTES

Dans ce livret, vous trouverez toutes les règles du jeu, de la plus simple à la plus détaillée. Elles sont présentées de façon claire et progressive et vous offrent des systèmes de résolution d'un réalisme à vous couper le souffle adaptables sans difficultés aux diverses civilisations couvertes par le jeu. De nombreux tableaux récapitulatifs vous aideront à appliquer sans peine les plus simulationnistes des mécanismes. Indispensables.

ACCESSOIRES

Dans cette pochette sont réunis un écran pour Maître des Légendes, des fiches de personnages, de combat et de sortilèges, ainsi que des recueils de tables utiles. Sans être indispensables, ces accessoires sont un "must" pour les joueurs exigeants.

DISQUE MAGIQUE

Tous les paramètres d'utilisation des sortilèges sont calculables en un tour de main et déterminables d'un coup d'œil grâce à cet astucieux disque conçu pour faciliter la mise en œuvre de l'excellent système de magie de Légendes.

LÉGENDES CELTIQUES

Une civilisation est présentée dans ce livret. Elle vous permettra de créer des personnages, des situations, des monstres et une magie typiquement celtiques. Ce brillant exposé, passionnant à lire, vous montre en détail comment vous pouvez jouer à Légendes dans le cadre de la civilisation celtique.

LE TRÈFLE NOIR

Cette aventure de longue haleine mènera vos personnages dans une palpitante expédition au cœur de la Gaule celtique à la recherche de l'étrange et mystique Trèfle Noir qui rend des ennemis mystérieusement invisibles. Prête à jouer, cette aventure est abondamment illustrée et accompagnée des aides de *jeu indispensables.*

L'ŒIL DE BALOR

Une aventure détaillée avec soin qui présente mille dangers à vos personnages dont l'objectif sera de faire cesser une horrible malédiction. De nouvelles règles additionnelles, adaptables à d'autres situations, enrichissent brillamment la situation de certains événements peu courants.

A LA POURSUITE DE CONN RUADAN

Troisième scénario de la série celtique, cette poursuite, admirablement détaillée et agrémentée de nombreuses aides de jeu spectaculaires, devrait mener vos personnages dans l'Autre Monde pour y délivrer la belle Etaine. Un esprit différent, une présentation enrichie de planches à découper en couleurs, font de cette aventure une nouveauté apte à satisfaire les plus blasés.

LÉGENDES DES MILLE ET UNE NUITS

Ce riche ouvrage vous présente les mystères de l'Orient légendaire. Vous y retrouverez une description précise de l'univers des Mille et Une Nuits et tous les éléments qui vous permettront de créer des personnages, des situations, des monstres et une magie adaptée à cet univers. Un scénario complet, les tours du silence, vous guidera dans vos premiers pas à la découverte de cette civilisation mythique.

AKENATON

Dans cette aventure, vos personnages, pilleurs de tombes au service du Commandeur des Croyants, plongent au cœur d'un des plus extraordinaires mythes égyptiens.
Déjà la question est sur toutes les lèvres : "Au nom d'Allah clément et miséricordieux, qui est Akenaton ?"

A PROPOS DE LÉGENDES ET DU SIGNE DU SERPENT:

A travers ce questionnaire, l'équipe des Légendes souhaite maintenir le dialogue avec les joueurs.

En nous envoyant vos réponses, vous avez une chance de gagner l'une des nouveautés 86 de la gamme Légendes (des lettres seront tirées au sort pendant toute l'année). Quant à Légendes, il gagnera à chacune de vos missives, car vos remarques et conseils nous permettront de le faire évoluer.

Faites des photocopies de cette page, distribuez-les à vos joueurs et envoyez le tout à :

"Equipe des Légendes". Jeux Descartes - 5, rue de la Baume - 75008 PARIS

A) LÉGENDES

Pour toutes les réponses, répondez soit par oui ou non, soit par une note de 1 à 20. Utilisez la Charte Angoumoise ! 1 : impossible ou cauchemardesque, 20 : immanquable ou fantastique !

1. Impression générale concernant Légendes, son système de jeu, le principe des civilisations ☐

2. Le système de jeu :

	qualité	difficulté
impression d'ensemble	☐	☐
le combat	☐	☐
la magie	☐	☐
la santé (souffle, ...)	☐	☐
les compétences	☐	☐
la création de personnage	☐	☐

3. La civilisation celtique :
   - impression d'ensemble ☐
   - les types de personnages ☐
   - les créatures ☐
   - les sortilèges ☐
   - l'ambiance ☐

4. Les 1001 nuits :
   - impression d'ensemble ☐
   - les types de personnages ☐
   - les créatures ☐
   - les sortilèges ☐
   - l'ambiance ☐

5. Remarques, suggestions (utilisez une feuille à part si nécessaire)

B) LE SIGNE DU SERPENT

1. Impression générale ☐
   - l'intrigue ☐
   - le décor ☐
   - les rencontres ☐
   - l'ambiance ☐

2. Aventures en Gaule : impression générale ☐

3. Eireann et les îles du Grand-Nord : impression générale ☐

4. Le monde perdu : impression générale ☐

C) LES AUTRES SCÉNARIOS

Pour les aventures qui suivent : quelles impressions générales vous ont-elles laissé (de 1 à 20, X si vous ne l'avez pas jouée) ?

1. Légendes celtiques :
   - Les otages ☐
   - Le Trèfle noir ☐
   - L'œil de Balor ☐
   - Conn Ruadan ☐

2. 1001 nuits :
   - Les tours du silence ☐
   - Akenaton ☐

3. Remarques

D) LE FUTUR

A votre avis, quelles civilisations méritent le plus d'être adaptées à Légendes ? Notez chacune de 1 à 20, augmentez la liste si nécessaire.

- La Table ronde ☐
- Aztèques et Mayas ☐
- L'Inde ☐
- Les Wikings ☐
- Le Japon médiéval ☐
- Les légendes de l'Ouest (western) ☐
- Légendes indiennes (les guerres franco-anglo-américo-indiennes du 18e siècle) ☐
- Légendes de Chine ☐
- La Grèce antique ☐
- L'Egypte des pharaons ☐
- Les invasions barbares ☐
- Les corsaires ☐
- Les mongols ☐
- Légendes d'Afrique noire ☐
- L'empire romain ☐
- L'Italie de la Renaissance ☐
- Les légendes du futur (S.F.) ☐
- ... ☐
- ... ☐
- ... ☐
- ... ☐

5. Remarques, suggestions. Quels moments vous ont plu (ou déplu) dans le Signe du Serpent ? Quelles améliorations y apporteriez-vous ?

LÉGENDES, C'EST VOTRE JEU !

DEDICACE

Le **SIGNE DU SERPENT** est dédié a tous ceux qui, avant les Atrenates et à travers le temps et l'espace, ont souffert face aux hommes-serpents :
ANKA, BANSHEE, BJORN, DAROL, GARDIHN, DUNELENDOR, FINARFIN, FLADNAG, GAELAN, GOLIATH, GOLOG D'ASHMYR, GUANDOR, GUILHEM, HATOL, IAGO, KARMA-GAIRO, KEY, LAREN, MERELBOR, PARTHON, PATOLOGIX, POCK, SIGMOIDE, SURNAR, SWITOME, TOSHIRO TRUCKEN, PLUM.
Quand au Llallogan de jadis, il erre, immatériel, pour l'éternité ....Et ce n'est que justice !

EDITEUR : JEUX DESCARTES, 5, rue de la Baume 75008 PARIS
IMPRIMERIE : SAIT, 17, avenue Vladimir Komarov 78190 TRAPPES
TEXTES : Stéphane DAUDIER
SUPERVISEURS : Cyril COCCHI - Marc DELADERRIERE
DESSINS : Gilles LAUTUSSIER
COUVERTURE : Didier GUISERIX
COORDINATION TECHNIQUE, MAQUETTE : Hervé PECQUEUX

Brennus n'avait plus qu'à tendre la main pour s'emparer du SIGNE DU SERPENT. Mais le regard de l'Atrenate abandonna le fabuleux diadème pour se perdre dans le lointain. Sa pensée le ramena plusieurs semaines en arrière...

En quittant leur petit village du Morvan, les Atrenates ne se doutaient pas des mille et une épreuves qu'ils allaient devoir affronter. En Armorique, en mer, sur la terre d' Irlande et finalement sur cette île maudite . Rien ne leur a été épargné...

Un seul geste à faire pour mettre un terme au rêve de grandeur des hommes-serpents...

Joignez-vous à Brennus et ses Atrenates dans une aventure digne des plus grandes épopées celtiques. Elle vous emmènera des coteaux du Morvan jusqu'au cœur d'un monde perdu.

Le Signe du Serpent c'est avant tout une «campagne», suite d'aventures reliées par une intrigue commune (Aventure en Gaule, Eireann et les iles du Grand-Nord, le monde perdu).

Mais, le Signe du Serpent c'est aussi:

— Un livret de scénario de 64 pages
— Un paravent contenant les plans principaux
— Un livret de documents de 72 pages dont
plus de 50 cartes, plans et illustrations!
Un nouveau type de personnage (les Fianna)!
Une nouvelle règle (le combat spectral)!
Un système de combat accéléré pour une résolution instantanée des combats de groupes!
La description de 12 créatures nouvelles!
Les fiches de 10 personnages!

Le SIGNE DU SERPENT, plus qu'un module : une LEGENDE !

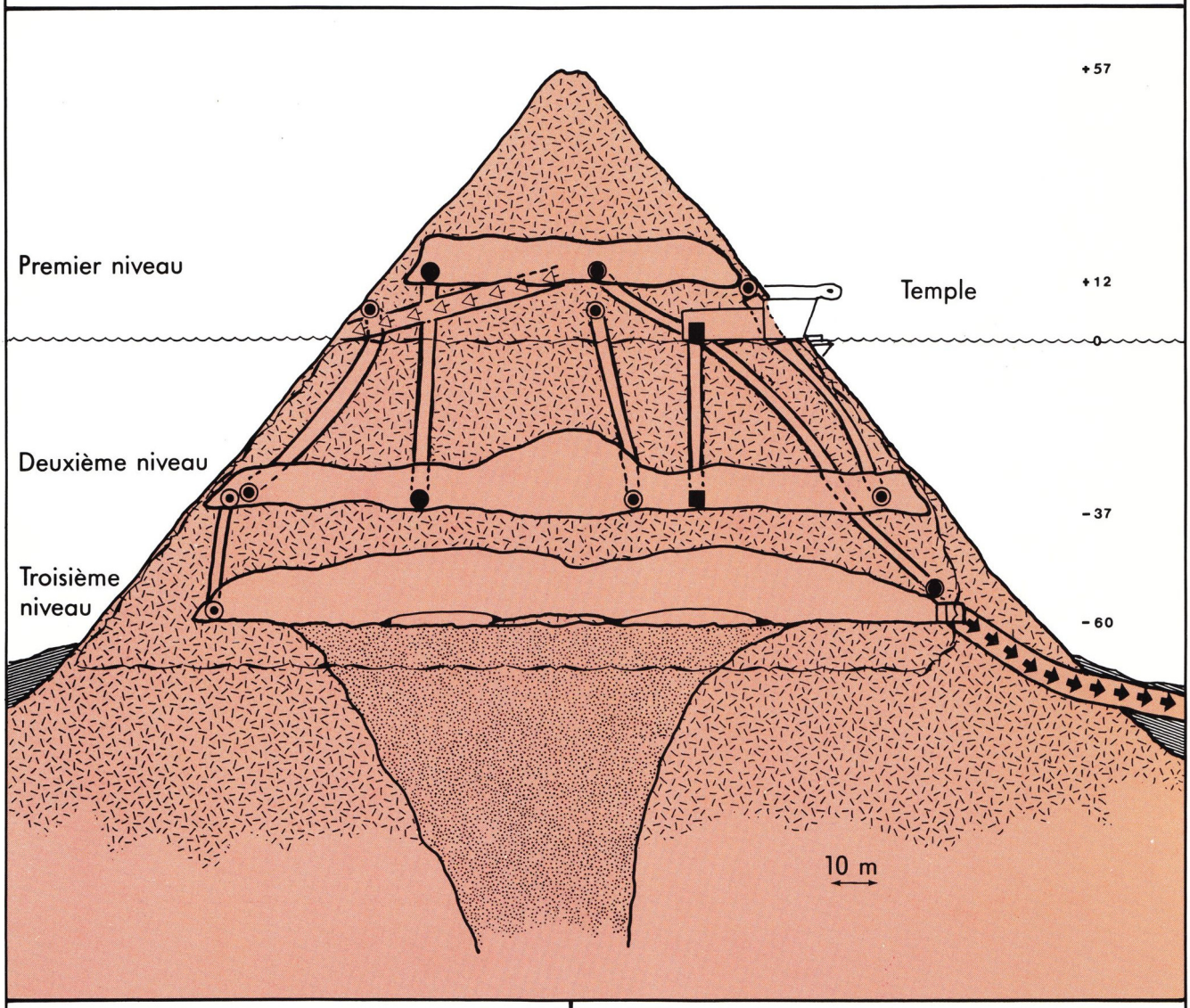
I.S.B.N. : 2.904.783.26.1

Ne peut être vendu séparément **149 F**

GOSCINNY

GUISERIX

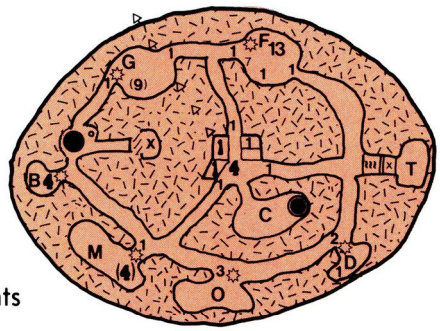
LE VOLCAN



- ■ Monte-charges du temple
- ◉ Points d'observation
- ● Deuxième niveau - Premier niveau
- ⊙ Deuxième niveau - Troisième niveau
- ▷ ▷ Passage vers la grotte secrète
- ◉ Passage vers la salle du conseil
- ➔ ➔ Sortie vers la rive
- ≀ Mur magique

COUPE 1

LE PREMIER ETAGE



☼ Lumière

C Salle du conseil

F Salle des femmes-serpents

G Salle de repos des hommes-serpents guerriers

B Salle des ''belles prisonnières''

● Passage vers le deuxième étage

o Statue

4 Hommes-serpents magiciens

(9) Hommes-serpents guerriers au repos

7 Jeunes

13 Femmes-serpents

x Fausse porte et fosse

Fosse enflammée

x Fosse dissimulée

T Salle du trésor

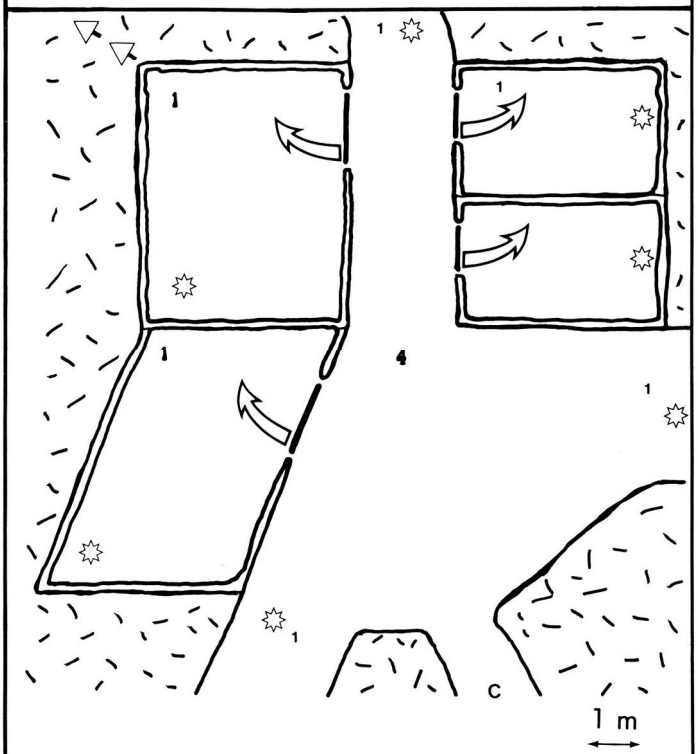
O Salle des œufs

D Prison du druide

M Salle de repos des hommes-serpents magiciens

◉ Passage vers la maison du sorcier

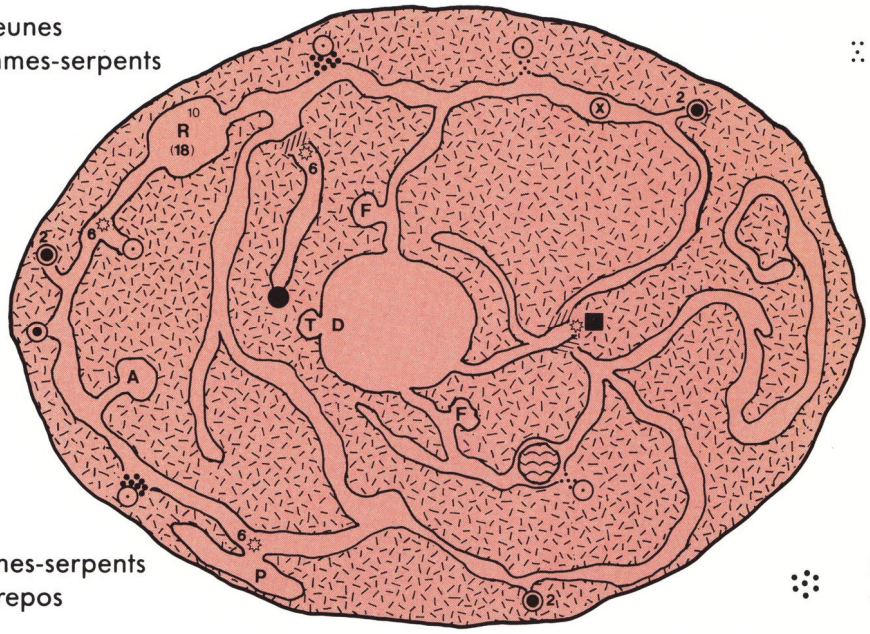
◁ ◁ Passage vers la grotte secrète



PLAN 3

LE QUARTIER DES CHEFS

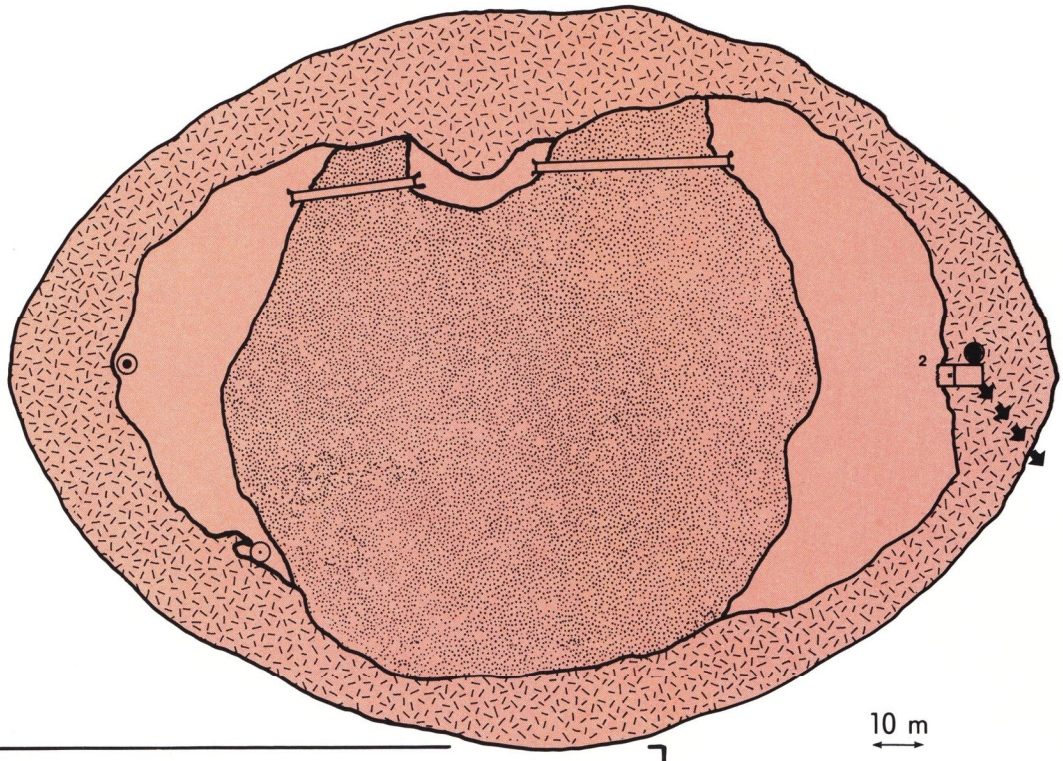
LE DEUXIEME ETAGE



Paroi volcanique	Passage des troglodytes
Monte-charges du temple	R Salle de repos
Lumière	Passage vers le troisième étage
D Dragon	Passage vers le premier étage
T Ancien trésor	Fosse aux serpents
F Fourmis	A Abattoir
Faux mur	P Salle des prisonniers
Mare	Points d'observations

PLAN 2

LE TROISIEME ETAGE



Paroi du volcan

Lave semi-solidifiée

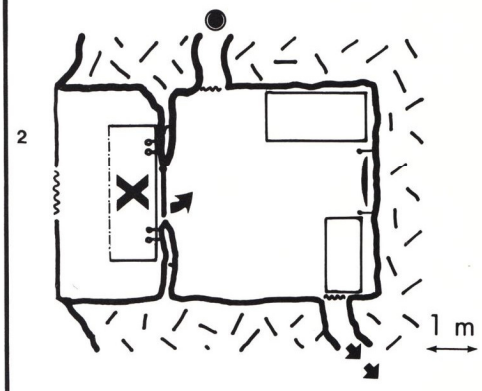
Passage vers le deuxième étage

Passage vers le réseau troglodyte

Passage vers la salle du conseil

Arche

Passage vers la rive



Plaque basculante

Sceau

Tentures

Porte-torche

PLAN 5