

# LÉGENDES CELTIQUES







COLLECTION PREMIERES LEGENDES

# LÉGENDES CELTIQUES



# ASPECTS DES COMPÉTENCES

- Agilité (Agilité)  
 Argumenter (Convaincre)  
 Avoir le pied marin (Navigation + 3)  
  
 Brouiller une piste (Chasser - 6)  
  
 Cérémonies (Traditions)  
 Chanter (Chant)  
 Char de combat (Attelages)  
 Char de combat transportant un guerrier (Attelages - 3)  
 Char de transport (Attelages + 3)  
 Chasser (Chasser)  
 Chorégrapheur (Danse - 6)  
 Combattre à bord d'un bateau (Navigation + 3)  
 Combattre à cheval (Cheval - 3)  
 Combattre dans l'eau (Nager - 3)  
 Commander une troupe (Art de la guerre)  
 Composer un chant (Chant - 3)  
 Composer un morceau de musique (Musique - 6)  
 Composer un poème (Poésie - 6)  
 Composer une légende (Légendes - 3)  
 Comprendre une langue (Langue + 3)  
 Connaissance des chants (Chant - 6)  
 Connaissance des coutumes locales (Traditions + 6)  
 Connaissance des danses (Danse - 3)  
 Connaissance des légendes (Légendes - 6)  
 Connaissance des peuples mythiques (Conn. mythiques - 3)  
 Connaissance des traditions (Traditions - 6)  
 Connaissance de la poésie (Poésie - 3)  
 Conseiller (Eloquence + 3)  
 Conter une légende (Légendes)  
 Cosmogonie (Philosophie - 6)  
  
 Danser (Danse)  
 Déclamer un poème (Poésie)  
 Désamorcer un piège (Pièges - 3)  
 Détecter les pièges (Pièges)  
 Détecter une embuscade (Surprendre + 3)  
 Déterminer la distance parcourue (Orientation + 3)  
 Diagnostiquer un état (Premiers soins)  
 Dissimuler (Manipuler + 3)  
  
 Embuscade (Surprendre)  
 Empêcher l'infection (Premiers soins + 6)  
 Enthousiasmer (Eloquence)  
 Equilibre (Agilité + 3)  
 Escalader avec pitons et cordes (Escalade + 9)  
 Escalader avec une corde (Escalade + 6)  
 Escalader en libre (Escalade)  
 Esquifs (Navigation)  
 Esquive (Esquive)  
 Evaluer un article courant (Evaluer + 6)  
 Evaluer un article magique (Evaluer - 6)  
 Evaluer un article rare (Evaluer)  
  
 Fanatiser (Eloquence - 3)  
 Feinte de corps (Esquive - 5)  
 Flatter (Marchandages - 6)  
 Funambulisme (Acrobaties - 3)  
  
 Habitudes d'un animal (Connaissance des animaux)  
 Habitudes d'un monstre (Conn. des créat. monstr.)
- Imiter une voix (Imiter)  
 Incarner (Imiter - 3)  
 Interpréter l'alphabet oghamique (Alphabet oghamique)  
 Interpréter les traces (Chasser - 6)  
 Interroger (Se renseigner - 3)  
 Inventer une histoire drôle (Comique - 6)  
  
 Jongler (Acrobaties + 3)  
 Jouer à la crosse (Art de la guerre + 3)  
 Jouer aux échecs (Art de la guerre - 3)  
 Jouer d'un instrument (Musique)  
 Jouer un rôle (Théâtre - 6)  
  
 Lire l'alphabet grec (Alphabet grec)  
 Lire l'alphabet latin (Alphabet latin)  
  
 Manipuler (Manipuler)  
 Manoeuvre délicate à cheval (Cheval)  
 Manoeuvre délicate avec un char (Attelages)  
 Marchandager (Marchandages)  
 Médecine des plantes I (Médecine des plantes)  
 Médecine des plantes II (Médecine des plantes - 3)  
 Médecine des plantes III (Médecine des plantes - 6)  
 Médecine sanglante I (Médecine sanglante)  
 Médecine sanglante II (Médecine sanglante - 3)  
 Médecine sanglante III (Médecine sanglante - 6)  
 Mémoriser un discours (Mémoriser - 6)  
 Mémoriser un fait (Mémoriser + 6)  
 Mémoriser un individu (Mémoriser)  
 Mentir (Marchandages - 3)  
 Métaphysique (Philosophie - 3)  
 Mimer (Théâtre - 3)  
 Musicologie (Musique - 3)  
  
 Nager (Nager)  
 Navigation fluviale (Navigation)  
 Navigation Maritime (Navigation - 3)  
  
 Parler une langue (Langue)  
 Pister (Chasser - 3)  
 Pitrerie (Comique - 3)  
 Plaire (Séduction + 6)  
 Plonger (Nager - 3)  
 Poser un piège (Pièges)  
 Prédire le temps (Orientation - 3)  
 Prédire les événements célestes (Astronomie)  
 Promenade à cheval (Cheval + 3)  
 Propriétés d'un animal (Connaissance des animaux - 6)  
 Propriétés d'un monstre (Conn. des créat. monstr. - 6)  
 Propriétés d'une plante (Connaissance des plantes - 3)  
 Propriétés des matières minérales (Sciences de la terre - 3)  
 Psychologie (Philosophie)  
  
 Raconter une histoire drôle (Comique)  
 Reconnaître l'alphabet grec (Alphabet grec + 3)  
 Reconnaître l'alphabet latin (Alphabet latin + 3)  
 Reconnaître l'alphabet oghamique (Alphabet oghamique + 3)  
 Reconnaître les matières minérales (Sciences de la terre + 3)  
 Reconnaître les structures géologiques (Sciences de la terre + 3)  
 Reconnaître un animal (Connaissance des animaux + 6)  
 Reconnaître un monstre (Conn. des créat. monstr. + 3)  
 Reconnaître une créature mythique (Conn. mythiques + 3)  
 Reconnaître une langue (Langue + 6)  
 Reconnaître une plante (Connaissance des plantes + 3)

Sacrifices (Traditions)  
 Sauver (Premiers soins - 6)  
 Savoir chuter (Acrobaties)  
 Science du temps (Astronomie - 3)  
 Se cacher (Surprendre + 6)  
 Se déguiser (Imiter + 3)  
 Se déplacer en silence (Agilité - 3)  
 Se guider d'après les étoiles (Astronomie + 3)  
 Se moquer (Convaincre - 6)  
 Se renseigner (Se renseigner)  
 Se repérer (Orientation)  
 Séduire (Séduction)  
 Sens : attentif (Sens + 6)  
 Sens : en éveil (Sens)  
 Sens : surpris (Sens - 6)  
 Simuler des émotions (Théâtre)  
 Sixième sens (Sens - 9 + difficulté du sortilège)

Soigner (Premiers soins)  
 Stopper une hémorragie (Premiers soins)  
 Subjuguer (Séduction - 6)  
 Subtiliser (Manipuler - 3)  
 Surnager (Nager + 3)  
 Théologie (Connaissances mythiques)  
 Torturer (Se renseigner + 3)  
 Trouver les matières minérales (Sciences de la terre)  
 Trouver une plante (Connaissance des plantes)  
 Utiliser l'alphabet grec (Alphabet grec - 3)  
 Utiliser l'alphabet latin (Alphabet latin - 3)  
 Utiliser l'alphabet oghamique (Alphabet oghamique - 3)  
 Vanter (Convaincre - 3)

## CHARTE ANGOUMOISE

### Bonus ou malus :

difficulté (colonne 2) -> bonus/malus (colonne 4)

### Chances de succès :

difficulté (colonne 2) -> chances de succès (colonne 1)

### Tournure des événements :

d20 (colonne 1) -> appréciation (colonne 3)

### Résolution d'une situation globale :

appréciation (colonne 3) -> chances de succès (colonne 1)

### Interprétation d'un résultat :

marge (colonne 4) -> appréciation (colonne 3)

1	2	3	4
1	IMPOSSIBLE	CAUCHEMARDESQUE	-9
2	PRESQUE IMPOSSIBLE	CATASTROPHIQUE	-8
3	EXTREMEMENT DIFFICILE	EXTREMEMENT MAUVAIS	-7
4	TRES DIFFICILE	TRES MAUVAIS	-6
5	DIFFICILE	MAUVAIS	-5
6	ASSEZ DIFFICILE	ASSEZ MAUVAIS	-4
7	PLUTOT DIFFICILE	DEFAVORABLE	-3
8	A PEINE DIFFICILE	PLUTOT DEFAVORABLE	-2
9	UN PEU MOINS QUE MOYEN	A PEINE DEFAVORABLE	-1
10	MOYEN	NEUTRE	0
11	MOYEN	NEUTRE	0
12	UN PEU MIEUX QUE MOYEN	A PEINE FAVORABLE	+1
13	A PEINE FACILE	PLUTOT FAVORABLE	+2
14	PLUTOT FACILE	FAVORABLE	+3
15	ASSEZ FACILE	ASSEZ BON	+4
16	FACILE	BON	+5
17	TRES FACILE	TRES BON	+6
18	EXTREMEMENT FACILE	EXCELLENT	+7
19	PRESQUE IMMANQUABLE	PARFAIT	+8
20	IMMANQUABLE	FANTASTIQUE	+9

# TABLEAU DES BLESSURES

DOMMAGES	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20 et plus							
<b>BLESSURES</b>	Superficielle				Légère				Sérieuse				Grave				Critique				Mortelle							
<b>EFFETS DIRECTS</b>									Sonné (- 5)				Evanoui				Coma d 12 heures (jet de survie)											
									1	2	3	4	10	15	20	25												
									bases				bases															
<b>SORTILÈGES</b>									216 - Lucidité				219 - Ranimer				226 - Sortir du coma											
<b>EFFETS SECONDAIRES</b>																	Cri, sauf si un jet de volonté est réussi				idem							
																									Cicatrice, sauf si une intervention de médecine sanglante (6) est réussie			
																									Blessure légère permanente, sauf si soignée avant 50 jours			
<b>BLESSURES LOCALISÉES</b>																	Lâcher (zones 4, 7, 8, 11, 12, 14)											
																	Chuter (zones 13, 15, 16, 17, 18, 19, 20)											
																									Amputation (zones 8, 11, 12, 14, 17, 18, 19, 20)			
																									Amputation (zones 3 (!), 4, 7, 15, 16)			
<b>GUÉRISON NATURELLE</b>									Guérison				← 5 jours				← 10 jours				← 15 jours				← 20 jours			
<b>FATIGUE PERMANENTE</b>					2 points				4 points				6 points				8 points											
<b>53 - PREMIERS SOINS</b>													Empêcher l'infection (+6) avant 1 heure sinon devient grave				Empêcher l'infection (+6) avant 20 minutes sinon devient critique				Stopper l'hémorragie (0) avant 5 minutes sinon mort				Sauver (-6) avant 1 minute sinon mort			
																					II (-3) 2 jours				III (-6) 4 jours			
<b>50 - MÉDECINE SANGLANTE</b>	Guérison				← 2 jours				← II (-3) 2 jours												← III (-6) 4 jours				← III (-6) avant 48 heures			
<b>49 - MÉDECINE DES PLANTES</b>					I (0)				II (-3)				III (-6)				III (-6) avant 48 heures 11 jours											
								← 1 jour				← 1 jour				← 2 jours												
								<b>MÉDECINE MAGIQUE 231 - GUÉRIR LES BLESSURES</b>					Mr ≥ 0				Mr ≥ 3				Mr ≥ 5				Mr ≥ 7			
								<b>DOMMAGES</b>	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

## SANTÉ

**Coma :**  
pendant d12 heures si la fatigue atteint 0;  
un échec au jet de survie à mi-parcours entraîne la mort

**Mort :**  
si le personnage descend en dessous de 0 d'un nombre de points supé-  
rieur ou égal à son chiffre de fatigue

**Récupération :**  
1 pt/heure de repos, 2 pts/heure de sommeil, 1 pt/repas froid, 2 pts/repas  
chaud mais aussi par 53-Premiers soins, 49-Médecine des plantes (infu-  
sion, -3), 218-Sommeil réparateur, 221-Redonner des forces

## ARMURES

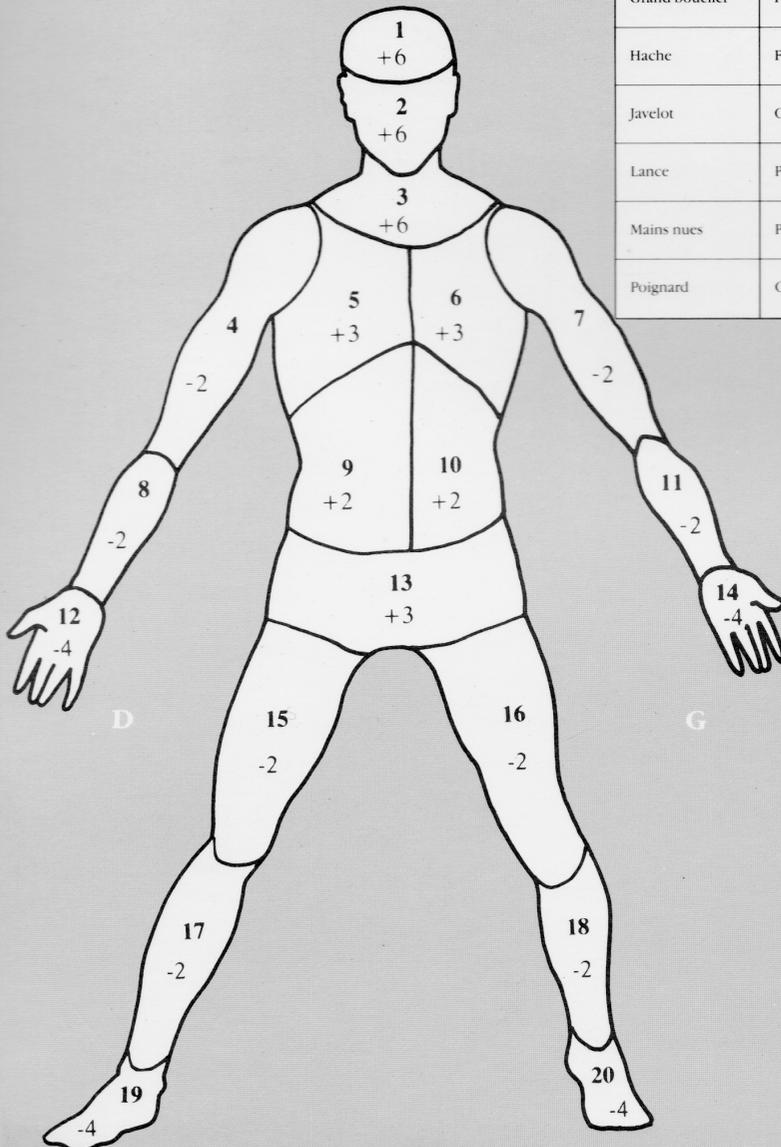
Type d'armure, protection sauf les zones où la protection est :

Armure en cuir	1	1 à 3,8,11,12,14	0
Fourrure	1	1,2,12,14	0
Cuir renforcé de métal	2	2,3,8,11,12,14 13,15 à 20	0 1
Cotte de mailles	3	2,8,11,12,14 15 à 20 1 (*)	0 1 bronze : 3 fer : 5
Métal des Fées	4	2,8,11,12,14 13,15 à 20	0 1
Métal des Formoirés	6	2,8,11,12,14 13,15 à 20	0 1

\*La cotte de mailles peut être accompagnée d'un casque en bronze ou en fer.

## ARMES

Arme	Caractéristique	Attaque Parade	F1	F2	C	Temps pour lancer	Limite supérieure	
							Bout portant	Portée
Arc	Coordination	+ 2 / -	-	2	3	2 bases	30 m	180 m
Bouclier rond	Coordination	- / 0	4	-	2	-	-	-
Coutelas	Physique	+ 1 / - 3	2	1	2	1 base	3 m	15 m
Épée longue	Physique	+ 3 / - 2	6	3	2	-	-	-
Épieu	Force	+ 3 / - 6	12	7	1	-	-	-
Fronde	Coordination	+ 3 / -	1	-	3	3 bases	25 m	150 m
Gourdin	Force	+ 2 / - 4	5	2	1	-	-	-
Grand bouclier	Force	- / 0	6	-	1	-	-	-
Hache	Force	+ 2 / - 5	7	4	2	2 bases	3 m	9 m
Javelot	Coordination	+ 2 / -	2	-	3	2 bases	8 m	45 m
Lance	Physique	+ 2 / - 5	8	5	3	2 bases	3 m	10 m
Mains nues	Physique	- 2 / -	1	1	1	-	-	-
Poignard	Coordination	+ 2 / - 1	4	2	3	1 base	3 m	10 m



**LOCALISATION  
DES BLESSURES**

# ARMURES

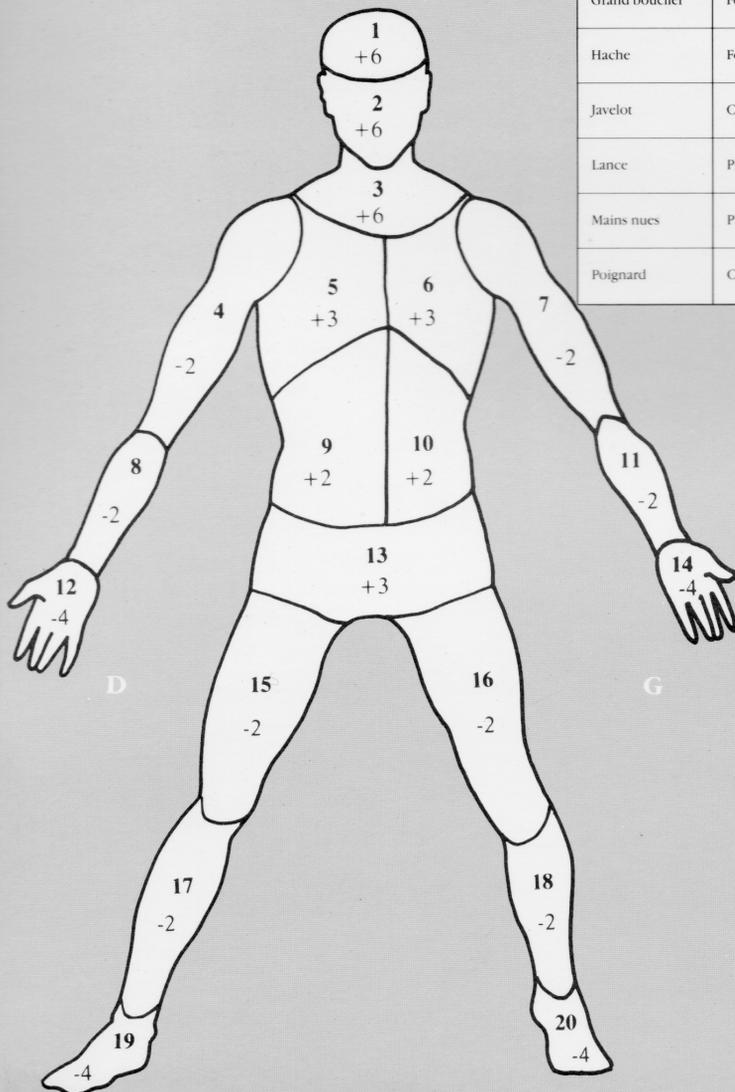
Type d'armure, protection sauf les zones où la protection est :

Armure en cuir	1	1 à 3,8,11,12,14	0
Fourrure	1	1,2,12,14	0
Cuir renforcé de métal	2	2,3,8,11,12,14 13,15 à 20	0 1
Cotte de mailles	3	2,8,11,12,14 15 à 20 1 (*)	0 1 bronze : 3 fer : 5
Métal des Fées	4	2,8,11,12,14 13,15 à 20	0 1
Métal des Formoirés	6	2,8,11,12,14 13,15 à 20	0 1

\*La cotte de mailles peut être accompagnée d'un casque en bronze ou en fer.

# ARMES

Arme	Caractéristique	Attaque Parade	F1	F2	C	Temps pour lancer	Limite supérieure	
							Bout portant	Portée
Arc	Coordination	+ 2 / -	-	2	3	2 bases	30 m	180°
Bouclier rond	Coordination	- / 0	4	-	2	-	-	-
Coutelas	Physique	+ 1 / - 3	2	1	2	1 base	3 m	15 m
Épée longue	Physique	+ 3 / - 2	6	3	2	-	-	-
Épieu	Force	+ 3 / - 6	12	7	1	-	-	-
Fronde	Coordination	+ 3 / -	1	-	3	3 bases	25 m	150°
Gourdin	Force	+ 2 / - 4	5	2	1	-	-	-
Grand bouclier	Force	- / 0	6	-	1	-	-	-
Hache	Force	+ 2 / - 5	7	4	2	2 bases	3 m	9 m
Javelot	Coordination	+ 2 / -	2	-	3	2 bases	8 m	45 m
Lance	Physique	+ 2 / - 5	8	5	3	2 bases	3 m	10 m
Mains nues	Physique	- 2 / -	1	1	1	-	-	-
Poignard	Coordination	+ 2 / - 1	4	2	3	1 base	3 m	10 m



**LOCALISATION  
DES BLESSURES**